

Quand la bécassine lutte avec la palourde...

Scénario pour *Contes de Fées* par Antoine Drouart joué aux 8èmes Jeux en Fête (Boulogne Billancourt, novembre 2003)

SYNOPSIS

Après avoir assisté à une tentative de tricherie lors de l'élection du Roi Usagi Daymio, les personnages sont chargés de punir les deux coupables. Ils doivent les emmener dans le royaume Terrestre pour les échanger contre deux jumeaux mâles nés sur le fief d'un seigneur japonais du XVI^{ème} siècle. Pour y aller, ils devront obtenir de l'aide d'un Féérique, Nijinomukade, le mille-pattes arc-en-ciel, et rencontreront sur place une vieille femme qui se propose de les aider à survivre dans ce Contexte Terrestre, mais qui n'est pas ce qu'elle paraît. Pour réussir la substitution, ils devront déjouer les protections du vieux maître de thé qui les a pris sous sa protection. Il leur faudra enfin découvrir les véritables intentions de la Hannya, une Féérique maléfique tout aussi décidée à s'approprier les nouveau-nés, tandis que de son côté, Nijinomukade a décidé d'en faire son repas pour se venger d'Usagi Daymio.

ELECTION TRUQUEE !

Les personnages sont tous présents à l'élection d'un Roi. Plusieurs raisons sont susceptibles de les y amener, le meneur saura trouver la plus vraisemblable pour les y amener : les personnages peuvent être Sujets du Roi Usagi Daymio, ou alors avoir une connaissance habitant ce Royaume et les ayant invités à la fête, ou encore être là complètement par hasard et attirés par l'ambiance.

De nombreux Féériques sont rassemblés sur la place de la Pagode Bleue pour assister à la réélection du Roi Usagi Daymio. Réélection, car depuis toujours, le Roi s'auto-désigne comme son propre successeur, faute de concurrent. Comme à chaque rassemblement, troubadours et forains se sont rassemblés et concourent à la fête.

Cette fois, à la stupéfaction générale, un curieux individu se présente contre le Roi ! Cet individu maladroit en long manteau, à la voix criarde, cite à l'appui de ses prétentions divers hauts faits dont l'auteur est, pour certains, connu et, pour l'un d'entre eux, a été accompli par l'un des personnages (ce qui devrait les faire réagir). Il défie le Roi à tous les concours qu'il voudra, mais se défile systématiquement en alléguant que combattre est surfait, que l'habileté au tir serait trop exigeante pour le Roi qui perdrait sans suspense, que la poésie lui est interdite par Geis... Lorsque, excédé, le Roi demande quel défi pourrait lui convenir, il s'embrouille entre un concours de pets et un d'ingurgitation de fromage très fait, semble lutter contre lui-même à ce propos, se traite d'abruti, se frappe les flancs et finit par choir de l'estrade royale. Il s'avère alors qu'il n'est autre que deux Bakemonos malingres, juchés l'un sur l'autre.

La fureur du Roi est terrible, et il ordonne que ces deux individus soient punis. Il se trouve qu'il a contracté il y a longtemps un Trait qui l'amène, à chaque génération, à former lui-même deux garçons jumeaux à sa philosophie du devoir et de la guerre, pour ensuite les renvoyer au Japon redresser les torts et, par leur exemple, édifier les générations. Le Roi demande donc des volontaires pour aller chercher sur Terre de tels jumeaux chez un seigneur nippon, et y abandonner en échange (en tant que Féérique, il a du mal à concevoir qu'on puisse emprunter quelque chose à un monde sans y laisser une contrepartie) les deux fauteurs de trouble.

Si les personnages se sont faits remarquer lors de la pitoyable tentative des Bakemonos, le Roi les désigne d'office. Refuser est possible, même s'ils sont ses Sujets, mais en fait un ennemi acharné. Accepter

moyennant un Pacte est l'usage, mais semblera le peiner. Le mieux est d'accepter et de compter que son sens de l'honneur le conduira à offrir une récompense (typiquement, il offrira à chacun d'entre eux de lui Guérir un Geis/ Pacte/ Trait d'une intensité n'excédant pas 6, maintenant ou à l'avenir).

Usagi les enverra vers un ancien « ami » à lui, Nijinomukade, le Scolopendre Arc-en-ciel. Ce dernier a une grande maîtrise du Voyage entre les mondes, et saura sans aucun doute les amener vers un Contexte nippon où on trouve deux enfants jumeaux.

Personnages

- **Usagi Daimyo** : Guerrier valeureux dans le passé, il s'est un peu encroûté. Il ressemble à un vieux lapin de la Taille d'un enfant, couturé de cicatrices, avec un bandeau sur un œil et une oreille à demi coupée. Il porte un riche kimono de soie, qu'il troque contre une lourde armure de samourai (pouvoir carapace avec une maîtrise de 7) lorsqu'il va au combat. Il règne avec sévérité mais équité et est apprécié par la plupart de ses administrés. Il est particulièrement à cheval sur l'étiquette, et abhorre toute forme de tricherie. Il sait encore se battre, et sa maîtrise de la « voie du sabre » lui permet de réaliser diverses prouesses (Kinésie, Clairvoyance). **Glamour** : 90.
- **Les deux Bakemono Oroka & Hakuchi** : pitoyables créatures, leur cupidité les a entraînés à tricher pour tenter de s'approprier le trône. Mais ils sont aussi très idiots, et leur stratagème n'a trompé qu'eux. Ils se disputent sans cesse, sont veules, fourbes et geignards. Ils sont objectivement antipathiques, mais ils ont également un petit quelque chose qui fait pitié, et qui attendrit les autres (c'est un Pouvoir qui, lorsqu'ils réussissent un jet d'Habilité + maîtrise 3 contre Vigilance, oblige ceux qui ont à se plaindre d'eux à modérer leur colère). Ils survivent donc de la miséricorde de ceux qu'ils ont tenté d'abuser, et qui regrettent toujours de leur avoir laissé une chance... Egalement, ils ont la peau très dure ! (Pouvoir carapace avec une maîtrise de 5). Ils ne forment qu'un seul et même Féérique. **Glamour** : 40. Amusez-vous bien à pourrir le quotidien des personnages à cause d'eux pendant toute la partie !

LA FORET AUX MILLES COULEURS

La Forêt aux Mille Couleurs est le Domaine de Nijinomukade, le Scolopendre Arc-en-ciel. Ce dernier est un énorme mille-pattes gros comme un éléphant. Sa carapace de chitine est irisée est renvoie toutes les couleurs de l'arc-en ciel. Il vit dans une profonde forêt dont les feuilles des arbres sont également bariolées. Les jeux du soleil qui ne se montre jamais complètement à travers les branchages rendent l'atmosphère du lieu surréaliste, projetant des formes imaginaires dans les bois.

Nijinomukade n'est pas un ami de Usagi, mais un ennemi de longue date qui lui doit une faveur. En conséquence, il fera effectivement passer les personnages vers le Contexte Terrestre. Mais son sens de l'honneur est moindre que celui d'Usagi : il les suivra ensuite, pour tenter de capturer les enfants pour son propre compte. Il se fera d'ailleurs prier pour remplir son devoir, exigera des preuves que les personnages sont bien envoyés par Usagi (qui leur aura remis son sceau de jade), demandera d'innombrables précisions pour déterminer les bonnes Correspondances, etc. : en fait ce sont des prétextes pour savoir ce qu'ils vont faire sur Terre. Avec les tentatives naïves et mal coordonnées de subornation et d'évasion de la part des Bakemonos, l'épisode devrait être intéressant.

Personnages

Nijinomukade : Enorme scolopendre de couleur arc-en-ciel. Il est orgueilleux et sûr de sa puissance. Il est extrêmement narcissique et adore être flatté sur son apparence et ses couleurs. Il sait se déplacer sous terre à grande vitesse (comme le Pouvoir vol), et utiliser son Talent Voyages 28 à travers ses tunnels. Il peut cracher un nuage d'encre multicolore qui aveugle ses ennemis (Puissance + maîtrise 5 contre Résistance, la marge donne le nombre d'Actions pendant lequel l'adversaire ne voit plus rien). Sa morsure est puissamment venimeuse (une attaque de Puissance 25 à chaque Action consécutive à une morsure). L'effet du venin se manifeste par des tâches de couleurs étranges qui apparaissent sur la victime. De plus il

est accompagné par une nuée de petits scarabées qu'il peut utiliser comme espions (considérer qu'ils ont 12 partout). **Glamour** : 80.

ARRIVEE SUR TERRE

Les personnages débouchent dans une clairière verdoyante, et sont abandonnés par Nijinomukade qui considère avoir réalisé sa part du contrat. La nuit est en train de tomber. Une brève exploration des environs révèle une zone d'habitation au milieu de laquelle trône un gigantesque château. C'est le Château Himeji, connu sous le nom de château de la grue blanche, quartier général du seigneur Toyotomi Hideyoshi. En réalité, Toyotomi n'a jamais eu de jumeaux. Mais ce n'est pas grave : Nijinomukade a amené les personnages « au château d'un seigneur où il y avait des jumeaux ». Les jumeaux ne sont pas ceux du seigneur lui-même, mais du couple de jardiniers (ce sont des nourrissons, peu à même de donner du fil à retordre aux personnages, mais bruyants et prompts aux régurgitations diverses). Aux personnages qui supposeraient que les futurs champions du *bushido* sont nécessairement nobles de le découvrir. Un jet de Vigilance de difficulté 32 (à rééditer de temps en temps pendant le séjour sur Terre) permet de repérer un scarabée multicolore dissimulé dans le paysage.

Alors qu'ils s'approchent, ils se sentent vite surveillés. Ils sont en fait épiés par Miyagata, une Hannya qui habite une vieille chapelle *shinto* désaffectée non loin de là. Elle s'est fait repérer exprès et se fait passer pour une vieille Féérique gâteuse qui n'a plus toute sa tête. Elle essaiera de tirer les vers du nez des personnages pour découvrir ce qu'ils font là. Elle se propose d'aider les personnages à pénétrer dans la forteresse, qu'elle connaît fort bien. En échange (ce sont de simples Services), elle souhaite qu'ils récupèrent pour elle la cloche de la chapelle du château, qui « a été volée à la vieille chapelle ». Ce qui est vrai : le seigneur a récemment décidé de construire une chapelle dans l'enceinte du bâtiment, et a alors pris la cloche d'une vieille chapelle abandonnée, qui s'est avérée être celle de l'Hannya. Elle veut récupérer sa cloche, mais compte aussi trahir les personnages avant la fin : elle adore la chair tendre et rose des bébés ! Naturellement, les deux comiques multiplieront les initiatives peu propices à l'infiltration d'une citadelle...

Personnages

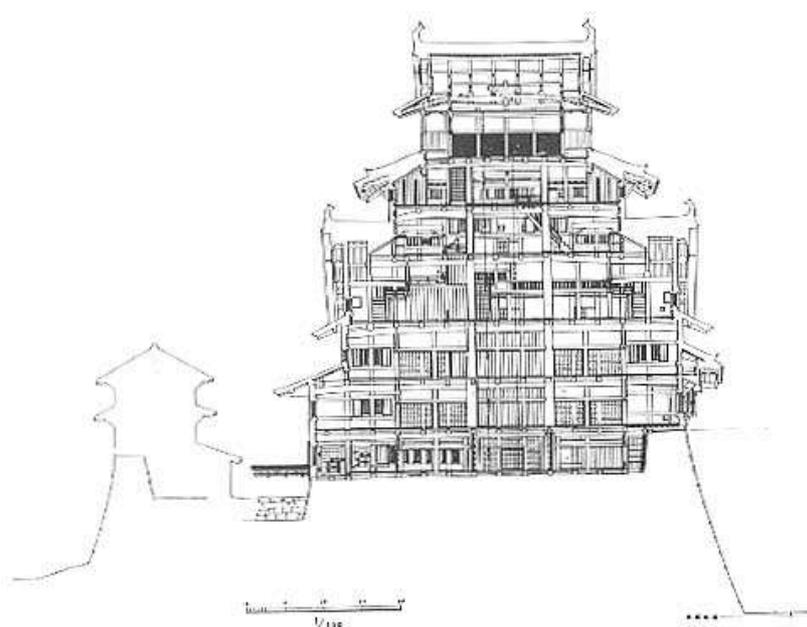
Miyagata, Hannya : c'est l'équivalent d'une sorcière. Elle ressemble à une parodie de vieille femme décharnée, les cheveux filasse d'où émergent deux longues cornes tordues, les ongles griffus et les canines saillantes. Mais elle peut changer d'apparence tant qu'elle reste une Terrestre de sexe féminin. Elle a un Talent d'Envoûtement. Elle peut détacher ses membres qui deviennent indépendants. Elle est très forte (Pouvoir de maîtrise 4) et hargneuse. Son Domaine est une vieille chapelle shintoïste abandonnée qui comporte un Point de Contact. La cloche (un Accessoire) lui sert à attirer les voyageurs pour les dévorer, mais en ce moment elle doit s'aventurer au loin pour satisfaire son appétit. **Glamour** : 70.

LE CHATEAU

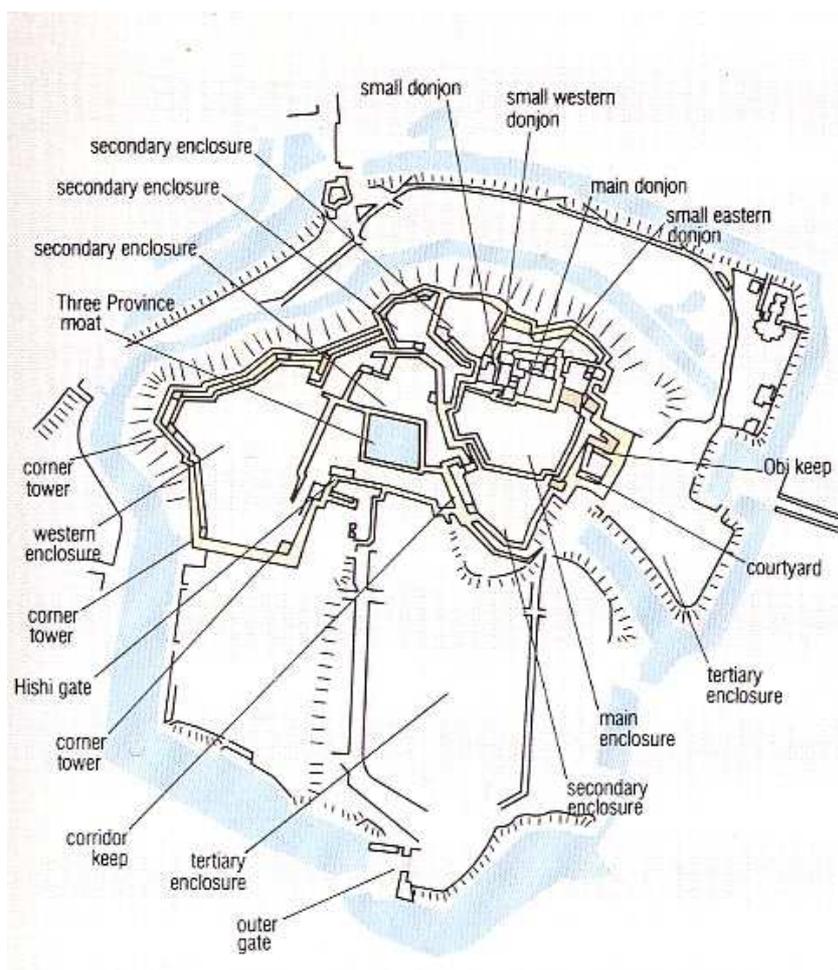
Très grande bâtisse dans le plus pur style japonais. Il est juché sur un piton rocheux, les murs blanchis à la chaux. Ci-dessous photo et plans du château.



Photo du château



Coupe du bâtiment principal



plan des environs du château à l'époque

Si les maisons aux alentours du château sont calmes, la bâtisse elle-même grouille de serviteurs et de soldats. A la moindre alerte, tout ce beau monde se mettra en branle : aux personnages d'être le plus discrets possible.

La chapelle *shinto* est située dans la partie ouest du château. Elle attire de très nombreux fidèles depuis sa construction (la cloche volée à la Hannya est un focus du Pouvoir fascination).

Personnages

Le vieux maître de thé, Sen no Rikyu : homme de goût et de sensibilité. Sa maîtrise de la cérémonie du thé et son sens esthétique en général, lui ont permis de développer un équivalent du Talent Clairvoyance à 12. Il a senti des remous dans l'avenir des nouveaux-nés, qu'il surveille de près depuis, et détectera l'arrivée des Féériques dans le château, ce qui l'attirera infailliblement vers leur lieu d'apparition. Il est très pieux (Foi 15), et connaît tous les trucs et astuces pour éloigner les créatures importunes (Compétence 8). Il pourra faire appel aux moines du château pour pratiquer des exorcismes. Outre la mauvaise volonté des Bakemonos et des bambins et la difficulté naturelle de la mission, il devrait être le principal obstacle sur le chemin des personnages.

DANS UN PANIER DE CRABES

Quand les personnages sortiront du château, Nijinomukade jaillira de terre devant eux (il les a espionné à l'aide de ses scarabées). Il réclamera, sous la menace, les enfants. Dans cette ambiance tendue, la Hannya profitera de la moindre opportunité pour s'emparer des bambins. Elle éclatera d'un rire strident et s'écriera : « bien joué, mes jolis : comme dit l'adage, quand la bécassine lutte avec la palourde, le pêcheur

habile les saisit toutes deux ! ». Les personnages seront peut-être ravis de voir surgir Sen. Et naturellement, les Bakemonos n'ont pas dit leur dernier mot... Que le meilleur gagne ! Pour rentrer, le Domaine de la Hannya semble tout indiqué... mais s'il est arrivé malheur aux enfants, gare à la colère d'Usagi.

LE CONTEXTE DE CETTE REGION DU JAPON AU XVI^{EME} SIECLE

NIVEAUX D'IMAGINAIRE

- En pleine nature : -2. La croyance généralisée dans les *kamis*, esprits associés à la nature, rend l'environnement sauvage japonais particulièrement proche de Féerie.
- Zones habitées : -3, -4 pour une zone de population dense.
- Temple bouddhiste : -4, -5 pour un gros temple. Si le bouddhisme n'est pas directement opposé aux Féériques, son dogme exclut toutefois leur existence, autre qu'illusoire, voire démoniaque.
- Chapelle shintoïste : -1 : c'est souvent un lieu votif, destiné à accueillir les *kamis*. Il est donc particulièrement favorable aux Féériques.

REACTIONS DES TERRESTRES

La plupart du temps, les Féériques seront perçus comme des *kamis* par les habitants. Ils se montreront respectueux et craintifs, tenant de comprendre le pourquoi d'une telle apparition. Si le Féérique est plutôt effrayant, il pourra être assimilé à un *Bakemono* (esprit malin). Les humains tenteront de le fuir, ou de l'éloigner par des prières. S'il est franchement monstrueux, il sera pris pour un *Ôni*, un démon de l'enfer bouddhique. Les humains seront alors terrorisés, psalmodiant des prières. Ils alerteront les autorités ecclésiastiques dès que possible pour pratiquer un exorcisme. Parfois, un Féérique peut avoir des ressemblances marquantes avec une des créatures du riche bestiaire fantastique nippon. Les habitants l'assimileront alors à cette créature, en lui prêtant ses capacités. Le Féérique sera soumis aux Superstitions qui l'affectent.

SUPERSTITIONS

Voici quelques superstitions japonaises pouvant affecter les créatures féériques :

- L'ombre ou le reflet d'une créature trahit sa véritable apparence. Si un Féérique est Métamorphosé par un quelconque effet magique, on peut voir son vrai visage dans son reflet (que ce soit dans un miroir, à la surface de l'eau...). Son ombre dessine toujours les contours de sa véritable silhouette.
- Les *sutras* (textes sacrés du bouddhisme), qu'il soient écrits ou psalmodiés, protègent des agressions magiques (notamment des possessions et autres effets d'Envoûtement). Ils sont efficaces aussi bien sur des objets que des personnes, mais doivent être écrits sur la surface de l'objet à protéger, ou couvrir la personne entièrement. Laisser une petite partie du corps sans écritures la laisse vulnérable. Lorsqu'ils sont psalmodiés, les *sutras* protègent le récitant de toute agression ou contact physique. Les *sutras* adaptés pourront également le rendre invisible aux yeux des Féériques. Mais il n'est pas inaudible...
- Lancer des haricots dans les coins sombres en psalmodiant « *Oni wa soto, fuku wa uchi* ! » fait fuir les être-fées et porte chance. En pratique, les Féériques doivent quitter immédiatement la zone où se sont répandus les haricots. Ce rituel est notamment pratiqué au début du printemps pour chasser les mauvais esprits des maisons.

