

La recherche de l'héritier

Note aux meneurs de jeu : Cette campagne a été écrite pour mon groupe de joueurs habituels dans une optique clairement historique. Elle essaye de respecter l'histoire de Japon de la fin du Xve siècle, même si des libertés sont évidemment parfois prises, volontairement ou par méconnaissance de l'auteur. Elle a également été conçue comme une campagne plutôt épique, pour des personnages plutôt puissants, mais rien n'empêche de retirer des combats ou de diminuer leur intensité. Enfin, la magie et le merveilleux n'interviennent a priori quasiment pas, mais vous pouvez les intégrer davantage si vous le souhaitez. Des indications seront fournies à certains endroits.

La campagne a été écrite pour être jouée avec GURPS Japon, mais elle peut convenir à d'autres jeux sur le Japon médiéval, comme Sengoku ou Tenga.

Contexte historique: la campagne débute en 1495, au début de l'époque Sengoku. Les guerres d' (1467-Ônin 1477) sont finis depuis moins de 20 ans et leurs séquelles se font encore sentir dans le pays, notamment dans la capitale qui a été ravagée par les affrontements entre guerriers. Le pouvoir de l'empereur est réduit à presque rien, et une grande partie de la cour vit dans la misère. A la mort de l'empereur en 1500, son corps restera d'ailleurs dans une réserve pendant un mois, son successeur n'ayant pas les moyens de payer la cérémonie funéraire : il faudra attendre une donation pour le faire ! Les shôgun Ashikaga sont également très affaiblis. En 1493 le shôgun Yoshitane a été chassé du pouvoir et remplacé par Yoshizumi. Mais en réalité, le nouveau shôgun est une marionnette dans les mains du ministre (*kanrei*) Hosokawa Masamoto, devenu l'homme le plus puissant du pays.

Dans les provinces, la situation est très confuse, beaucoup de familles nobles ont été décapitées par les guerres d'Ônin, et les conflits seigneuriaux sont incessants. C'est dans ce contexte que les joueurs évoluent.

[Cette campagne essaie de s'appuyer sur un cadre historique précis mais n'est pas un livre d'histoire. Quelques personnages historiques interviennent, mais la plupart des personnages, des clans et des situations sont inventés.]

Résumé global de la campagne : les joueurs sont liés au clan d'un petit féodal du centre du Japon, qu'il s'agisse de liens familiaux, de loyauté ou affectifs. Ce dernier s'engage dans une bataille contre son voisin Ôkubo. Trahi par un autre seigneur, Shibata, Matsuda est tué et son pouvoir s'effondre. Les joueurs prennent alors la fuite avec la fille Matsuda, pendant qu'un certain Jiro part mettre à l'abri le fils cadet et héritier du clan et leur donne rendez-vous à Kyôto. Les joueurs vont parcourir plusieurs régions du Japon, pourchassés par les assassins de Shibata, avant de mettre la main sur le jeune Matsuda, capturé par des fanatiques religieux. Ils peuvent enfin rassembler les alliés et écraser les ennemis, rétablissant le clan Matsuda dans ses terres.

Les principaux camps en présence sont les suivants:

Le clan Matsuda: c'est le clan que serviront les joueurs pendant la plus grande partie du seigneur

Matsuda Yoshihiro est un petit seigneur du centre du Japon [Peu importe où vous situez le fief, il est néanmoins plus pertinent de le localiser à une petite distance de la capitale Kyôto, et pas très loin d'Iga]. Lors des guerres d'Ônin, il a participé aux combats dans la capitale, puis est revenu gérer son petit domaine pour éviter qu'il soit pris par un rival. Néanmoins, son expérience dans la capitale l'a marqué. Il a essayé de donner autant que possible à ses enfants une culture raffinée. De plus, il a développé un intérêt pour le bouddhisme, sans être réellement affilié à une secte en particulier. C'est plus un petit guerrier qui cherche à se cultiver qu'un réel intellectuel, mais cela en fait une personnalité particulière, à laquelle les joueurs doivent se sentir attachés. Il ne s'est pas marié et n'a

pas pris de concubine depuis la mort de sa femme, malgré les conseils de ses proches.

Il a deux enfants: -une fille de 17-18 ans, Ayana, personnage joué par un PJ. Elle est clairement adorée de son père, qui lui passe beaucoup de ses caprices, là aussi malgré la désapprobation de ses proches. Comme beaucoup de filles de guerriers, elle a subi un certain entraînement martial, au cas où elle devrait défendre le château, mais elle ne s'est pas contentée de quelques leçons et a développé de réelles aptitudes au combat. [Il est peu probable qu'elle dispose des compétences de combat d'un samurai aguerri, mais elle peut par exemple être entraînée à l'arc ou à une autre arme. Le personnage doit rester quand même plus fragile qu'un guerrier aguerri, par réalisme et pour que les joueurs s'inquiètent du sort de la fille de leur seigneur]. Impulsive, avec un côté un peu garçon manqué, elle est plus intéressée par les exercices physiques que par son futur mariage. Elle a cependant reçu une certaine éducation et est plutôt cultivée [donnez lui quelques compétences de base en poésie, musique ou littérature]. La difficulté est qu'il faudra systématiquement que le joueur qui l'interprète précise s'il décide dans les différentes situations si elle se déguise en homme ou non, cela changera évidemment les interactions, la possibilité d'être armée sans attirer l'attention, etc

-un fils d'une douzaine d'années, Yoshimitsu. Un peu éclipsé par sa soeur à la personnalité forte, il se prépare néanmoins à devenir le successeur du seigneur Matsuda. Sa recherche va occuper une bonne partie de l'histoire.

Le clan Ôkubo: Ôkubo est un seigneur ambitieux et brutal. En cette période où le pouvoir central se désagrège, et où même la charge de shôgun paraît bien peu de choses, il nourrit des ambitions démesurées. Il s'est lancé dans des conquêtes contre ses voisins, n'hésitant pas au passage à ravager des monastères bouddhistes. Son agressivité a inquiété Matsuda, qui a décidé de mobiliser ses forces contre Ôkubo. Les deux sont sur le point de se livrer une bataille sanglante. Ôkubo a deux fils suffisamment âgés pour prendre sa succession.

Ôkubo constitue pour les joueurs un antagoniste évident, sans scrupules et dangereux. Mais il ne brille pas toujours par la finesse de ses analyses politiques.

Le clan Shibata; comme Ôkubo et Matsuda, Shibata a participé aux guerres d'Ônin dont il est sorti renforcé dans son fief. Il s'est allié à Matsuda, mais il prévoit de le trahir rapidement. En effet, Shibata est l'exact opposé de Matsuda : c'est un maître de l'intrigue. Il est peu vu en public, et ses fils encore moins (il a trois fils en âge de lui succéder). Surtout, comme plusieurs seigneurs de cette région, Shibata forme secrètement des espions, assassins, informateurs... ceux que l'on commence à appeler les shinobi [en cours de partie, vous pourrez expliquer à vos joueurs qu'ils se trouvent dans une région de naissance des ninja historiques, Iga En revanche, ici, leur rôle est clairement amplifié pour en faire des ennemis invisibles qui frappent les joueurs quand ils s'y attendent le moins.]

Constitution du groupe de PJ: - La campagne trouvera son intérêt si un des joueurs incarne la fille aînée de Matsuda, c'est un personnage-clé de l'histoire et cela permettra de construire des relations intéressantes avec le jeune héritier dont la recherche couvre les trois quarts de l'histoire. Le groupe devra compter au moins un ou deux guerriers proches du seigneur Matsuda, qui le connaissent depuis longtemps et ont vu grandir ses enfants. Cela leur donnera évidemment une motivation supplémentaire au cours de l'aventure. Mais vous pouvez ajouter des guerriers depuis peu au service du seigneur: leur passé permettra d'introduire des PNJ à certains moments.

- il peut être intéressant d'avoir un personnage qui a passé du temps dans la capitale : un artiste (musicien, acteur...) qui serait devenu un protégé de Matsuda, entretenu par ce seigneur amateur de culture. Ou bien un soldat au passé inconnu. Un de ces personnages a des dettes auprès d'un brasseur -usurier de la capitale, et ne pouvant les honorer, il a fui. Aucun autre membre du groupe n'est au courant.

- un moine ou sympathisant bouddhiste peut être venu prêter secours à Matsuda, à la grande réputation de piété bouddhiste, contre Ôkubo le destructeur de temples.

Tous les personnages ne se connaissent donc pas forcément, mais ils ont tous des raisons plus ou

moins profondes de participer au combat à venir aux côtés des Matsuda et c'est autour d'un bivouac qu'ils vont faire connaissance.

Premier épisode: la bataille et la fuite

Lorsque le scénario débute, les joueurs se retrouvent tous autour du camp d'une petite armée en campagne. C'est l'occasion éventuellement de les faire se rencontrer et de leur exposer le contexte. Ils sont tous là pour participer à l'affrontement à venir au sein des troupes Matsuda. Matsuda a décidé d'arrêter l'avancée d'Ôkubo et a levé ses troupes. Plusieurs conseillers, peut-être même incarnés par les joueurs, ont essayé de dissuader leur maître, conscients que l'issue de l'affrontement est très incertain, mais ils n'ont pas réussi.

Apprenant que son père s'engageait dans cet affrontement vital, sa fille a absolument tenu à participer: elle a fait semblant d'aller se réfugier dans un monastère voisin avec une de ses suivantes, mais elle a dérobé une armure et s'est rendue sur les lieux de la bataille. Personne ne l'a identifié [le joueur concerné ne doit pas révéler son identité avant la fin de la bataille, la surprise n'en sera que plus grande].

La bataille, comme les joueurs le pressentent sans doute, ne se déroule pas comme prévu. Les combats sont acharnés et indécis, puis subitement, Shibata, qui ne s'était pas montré, entre en scène, et trahit ouvertement en attaquant son allié Matsuda! L'armée se débande, surtout qu'au même moment, le seigneur Matsuda, qui contrôle les mouvements de ses troupes en retrait, est assassiné par un jeune page nommé Akira! Si un joueur n'ayant pas un profil de combattant est resté auprès de lui, il sera témoin des événements mais ne pourra rattraper l'assassin.

Gérez la bataille comme vous le souhaitez (si vous jouez avec Gurps, faites faire un jet en utilisant les règles des batailles rangées), mais il faut que les PJ subissent des blessures et assistent à la catastrophe. En se repliant, ils finissent par se retrouver tous. A ce moment, ils sont rejoints par un certain Jirô, un vieux conseiller de Matsuda. Il se tourne alors vers Ayana, la sermonne de sa prise de risques inconsidérée. Les autres joueurs comprennent alors qu'ils sont avec la fille du seigneur défunt. Puis il ajoute « Mais maintenant, il faut vous protéger des ambitions d'Ôkubo. Mes amis, je compte sur vous pour protéger la princesse. De mon côté, je cours au château sauver le jeune héritier et le mettre à l'abri. Si j'ai réussi, je vous retrouverai dans quelques mois à la capitale, dans l'auberge de la porte est. » Il jure de tout faire pour éliminer Shibata et Ôkubo (si ça ne vient pas à l'idée de vos joueurs de faire de même, suggérez-leur ! [Sous Gurps, vous pouvez leur ajouter un vœu de vengeance dans les désavantages]). Puis il disparaît, laissant le groupe un peu sonné et sans doute démuni.

La bataille a eu lieu dans une petite plaine, mais les combats se sont poursuivis dans les bois environnants où des fuyards ont été abattus. Pendant que les joueurs se mettent à l'abri, ils tombent sur quelques paysans en train de dépouiller des cadavres. Voyant les joueurs arriver, ils les supplient de leur laisser la vie sauve, et insistent sur le fait qu'ils peuvent les emmener dans un endroit sûr où ils pourront être soignés. Logiquement, les joueurs passeront outre leur répugnance et accepteront de les suivre. S'ils les abattent froidement, ce qui est une très mauvaise idée, laissez-les errer un moment, affronter des ennemis, avant de tomber enfin sur le village. Cela doit commencer à leur faire comprendre que, tous samouraïs que soient certains d'entre eux, ils sont désormais dans une situation de grande faiblesse où ils devront apprendre l'humilité.

Le village : les joueurs traversent des zones assez montagneuses dans lesquelles il ne s'était jamais rendu, malgré leur relative proximité avec le domaine du clan Matsuda. Ils découvrent un village assez grand, de plusieurs dizaines de maisons regroupées, et entouré d'une palissade de bambou. Un paysan armé d'une pique monte la garde et les regarde avec méfiance. Il leur demande de déposer leurs armes.

Les joueurs risquent d'être déstabilisés. Ceux qui ont des connaissances en politique peuvent réaliser qu'ils sont dans un de ces villages autonomes qui se multiplient dans la région à la faveur de

l'effondrement du pouvoir central et des conflits seigneuriaux du début de l'époque Sengoku. Le village a sa propre milice, ses propres lois et les décisions sont prises par une assemblée de chefs de famille. Néanmoins, un individu joue un rôle clé, un certain Saburô : c'est un *jizamurai*, un samurai paysan qui porte fièrement ses sabres tout en allant cultiver les champs. C'est chez lui que les joueurs sont conduits. Sa demeure est une des plus grandes du village, et ils disposent d'une certaine autorité sur nombre de paysans, tout en affirmant son attachement à cette forme de démocratie villageoise.

Il est probable que les personnages d'ascendance guerrière ou aristocratique (comme Matsuda Ayana par exemple) soient peu à l'aise dans cet environnement où des paysans les regardent avec méfiance et leur donnent des ordres. Ils doivent à nouveau sentir qu'ils ont quasiment tout perdu et qu'ils doivent faire profil bas un moment.

Saburô reçoit les joueurs chez lui, la plus grande maison du village. Il leur montre du respect, écoute leur histoire, mais il ne peut que leur promettre l'hébergement et de les aider contre leurs ennemis à l'avenir si l'occasion se présente... Tout cela reste bien vague. En attendant, les joueurs sont à l'abri dans ce village. S'ils sondent rapidement la population, ils apprendront que les seigneurs voisins, notamment Shibata dont les terres sont proches, sont très peu appréciés des villageois mais qu'ils n'osent pas intervenir contre le village autonome.

Au village, les joueurs blessés seront confiés au soin de Masako. C'est une jeune paysanne à l'attitude étrange. Elle est animée d'une foi profonde envers le Bouddha Amida mais n'a pas de connaissances poussées en matière de religion (les joueurs avec des connaissances en religion pourront s'en rendre compte facilement). C'est une mystique, regardée avec à la fois méfiance et respect par le reste du village, car elle a des dons innés pour les soins. Elle fournira aux joueurs onguents, infusions à base de plantes... qui les soigneront en un temps record !

[Libre à vous d'étoffer le personnage de Masako dans cette campagne ou dans un scénario suivant, en jouant sur les mystères du personnage. Si vous choisissez de rester dans le ton de la campagne proposé ici, en n'ayant pas ou peu recours au surnaturel, elle vous permet de soigner rapidement vos joueurs et d'éviter des semaines après un affrontement. Vous pouvez également si vous le souhaitez lui créer des origines mystérieuses, surnaturelles et en faire une porte d'entrée pour des scénarios suivants.

Attention à ce qu'elle ne soit pas considérée comme une assurance-vie facile par vos joueurs ! Pour cela, faites-leur sentir que Masako est une bouddhiste fervente mais aussi profondément pacifiste. S'ils montent une expédition punitive contre des ennemis quelconques, elle refusera de participer en leur disant « je pressens que cela sera un bain de sang, je ne veux pas m'y associer ».

Si vous jouez sur Gurps, considérez qu'elle a le pouvoir Healing, p. 59, ou tout simplement qu'elle peut soigner les joueurs à votre discrétion.]

Saburô fera sentir aux joueurs qu'ils peuvent se rendre utiles au village. Cela vous laisse la possibilité de développer des interactions : peut-être un moine voudra convertir propager sa foi auprès des paysans, principalement s'il s'agit du bouddhisme de la Terre Pure qui touche facilement les classes sociales les plus pauvres. Les guerriers peuvent entraîner la milice villageoise, voire l'emmener combattre des groupes de brigands. Voyez si les joueurs veulent jouer aux *Sept Samourais*, sinon, accélérez en passant au deuxième épisode.

Deuxième épisode : la forteresse cachée

[Une partie de cette séquence, ainsi que le personnage de la fille Matsuda, doit beaucoup au film de Kurosawa dont je me suis permis de reprendre le titre pour ce deuxième épisode. N'hésitez pas à le regarder avant de jouer cette partie, George Lucas lui-même l'a cité comme principale influence de sa saga bien connue !]

Alors que les joueurs se sentent sans doute sans solution au village, ils sont sollicités par un villageois pauvre, proche de Masako. La jeune mystique part régulièrement dans la montagne pour cueillir des herbes médicinales. Elle est la seule à s'y aventurer régulièrement, car la montagne est selon les villageois peuplée de monstres féroces [Une fois de plus, vous pouvez la peupler de bakemono... ou simplement d'animaux sauvages]. Or, elle n'est pas revenue cette fois-ci, ce qui est étrange. Il demande aux joueurs d'aller à sa recherche.

En réalité, la montagne sert de séparation entre le village et une forteresse cachée de l'autre côté de la montagne, appartenant au clan Shibata et dans lequel il entraîne ses shinobi. La réputation dangereuse du lieu permet d'éviter que les villageois ne découvrent le lieu, et les hommes de Shibata ne s'aventurent pas non plus très loin normalement. Cependant, quelques jeunes shinobi, pour leur entraînement, sont allés au-delà des limites autorisées : ils ont franchi le col et sont arrivés de l'autre côté, près de la source sacrée où Masako se rend. Ils ont été attaqués par des bêtes féroces et s'en sont sortis très difficilement. Masako, toujours pleine de compassion, les a trouvés et est venue au secours des deux survivants gravement blessés. Impressionnés par les talents de la jeune femme, les deux, ils ont décidé alors de l'emmener avec eux de force à la forteresse cachée pour pouvoir utiliser ses talents. Ils espéraient une récompense du seigneur Shibata. Mais celui-ci, qui est venu à la forteresse superviser l'entraînement de ses guerriers, a été furieux de les voir revenir avec une prisonnière : il a immédiatement compris qu'ils risquaient de remettre en cause le caractère secret de la forteresse. Il a fait immédiatement exécuter et se demande que faire de Masako. Il ignore évidemment que les joueurs sont dans le village voisin et se préparent à entrer en scène.

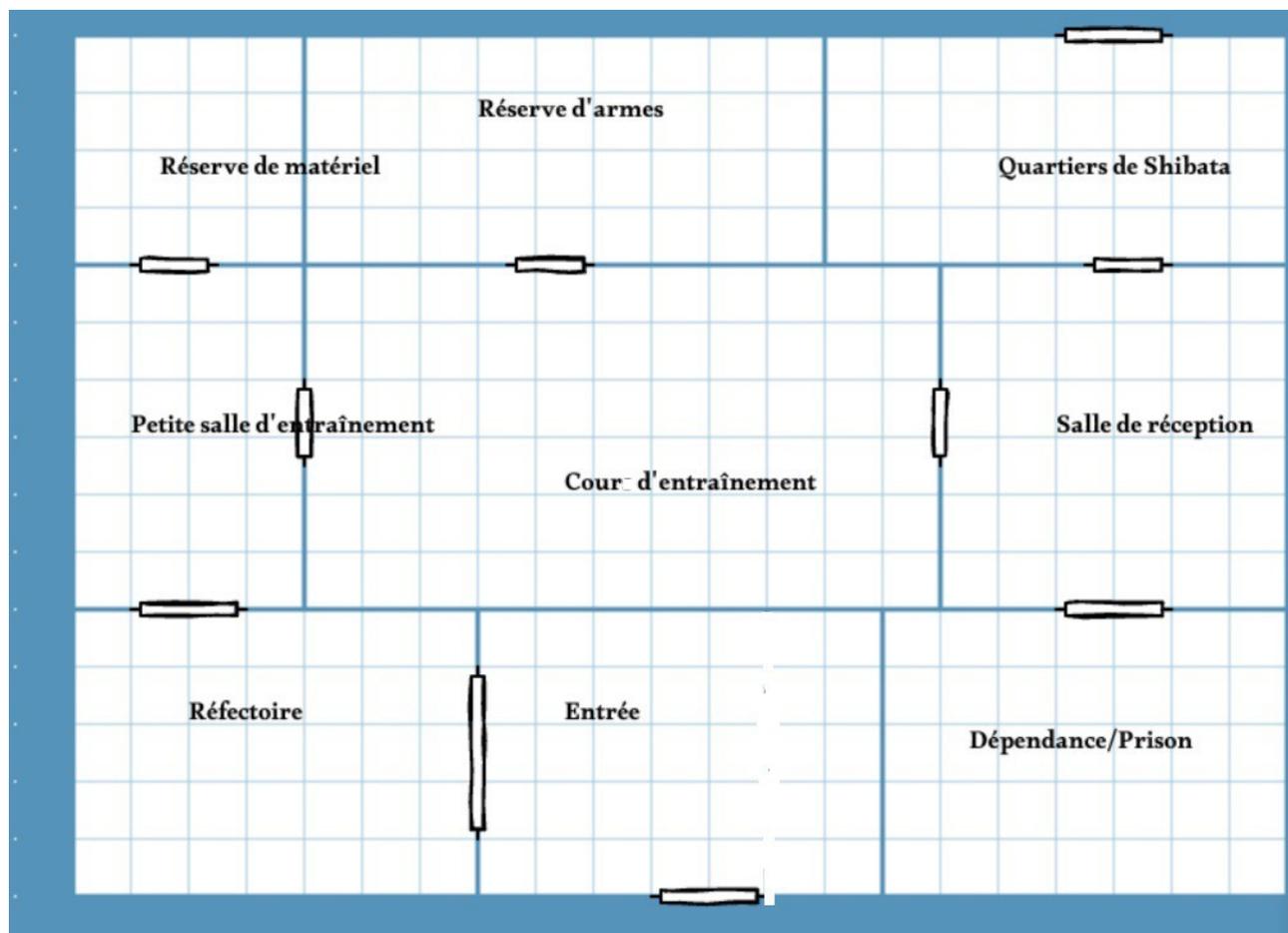
La trame de cet épisode est simple : vos joueurs vont se rendre dans la montagne et arriver à une source sacrée, celle où Masako allait régulièrement. Là, des traces d'affrontement peuvent être trouvés. Les joueurs vont logiquement suivre la piste, franchir le col, et arriver dans un lieu où, derrière des arbres, se cache un passage vers des bâtiments. Le complexe est très simple, une palissade en bois entourant un bâtiment central, et quelques baraquements autour.

Quelques hommes peuvent patrouiller dans la cour, que les joueurs élimineront rapidement s'ils le décident. Aussitôt après, ils risquent de reporter leur attention sur le bâtiment central. S'ils ont eu la présence d'esprit de vous le demander, signalez-leur que l'endroit était légèrement bruyant, et que désormais tout s'est tu. Il va falloir attaquer des adversaires qui se sont positionnés pour leur tendre une embuscade. Si les joueurs parviennent miraculeusement à ne faire aucun bruit, ils trouveront les shinobi de Shibata en plein entraînement.

Organisez la confrontation entre les joueurs et les hommes de Shibata dans la grande pièce centrale. Les cloisons sont en bois et non en papier, les joueurs ne peuvent pas les détruire comme ils le souhaitent. Parmi les hommes se trouvent Akira. Les shinobi sont des adversaires redoutables : des hommes sont postés dans les coins et tireront dans le dos de toute personne chargeant sur le premier adversaire visible, certaines flèches sont empoisonnées... Une fois le combat terminé et sans doute difficilement gagné, Shibata tente de s'enfuir avec Masako par une porte dérobée puis de négocier sa vie sauve en proposant de trahir Ôkubo ; il peut parler d'un mariage entre un de ses fils et la fille Matsuda, d'une alliance militaire, ... tout ce que lui paraît susceptible de sauver sa vie. Les joueurs refuseront de toute évidence et l'abattront. Puis ils rentrent au village avec Masako.

Cet épisode assez simple et très tourné vers l'action est important : les joueurs ont accompli une partie de leur vengeance et éliminé Shibata et Akira. Il doit également leur faire prendre conscience de l'efficacité de certains guerriers shinobi. Néanmoins, la menace ressurgira quand ils ne l'attendent pas, quelques épisodes plus tard. Soyez flou sur le clan Shibata si les joueurs ne posent aucune question, mais le seigneur avait des fils, qui reprendront sont héritage.

Plan du bâtiment principal :



Entrée : les joueurs arriveront par cette pièce. Rien à signaler, c'est un vestibule classique. La porte sur la gauche est ouverte (il s'agit d'une cloison coulissante en bois.)

Réfectoire : les hommes de Shibata y mangent, mais là, rien n'est installé. La porte suivante est également ouverte.

Petite salle d'entraînement et cour d'entraînement : deux mannequins en paille sont situés au centre la pièce. La porte au fond est fermé. Celle sur la droite est ouverte et de la lumière arrive de la cour d'entraînement. Il s'agit d'une cour ouverte, à laquelle en contrebas du plancher en bois légèrement surélevé. Dès que les joueurs sont visibles, une flèche venue de la cour part dans leur direction. Elle est tirée par un homme à l'abri derrière un mannequin. Deux autres shinobi sont situés de part et d'autre de la porte pour prendre par surprise les joueurs. C'est là que les combats auront lieu. Quand il est fini, les joueurs découvriront plusieurs mannequins d'entraînement, et deux cadavres criblés de flèches utilisés aussi comme mannequins : les deux shinobi qui ont enlevé Masako que Shibata a fait condamner à mort.

Réserve de matériel : des mannequins, quelques fioles (du poison).

Réserve d'armes : principalement des flèches, des arcs, mais aussi quelques sabres courts.

Salle de réception : une assez grande pièce, ouverte sur la cour. Shibata y prenait quelques repas en regardant ses hommes s'entraîner, éventuellement avec quelques fidèles. Elle reste très peu décorée.

Dépendance : cette pièce peut servir de chambre à un invité, mais la porte coulissante peut aussi être

barrée de l'extérieur. Masako était enfermée là

Quartiers de Shibata : c'est là que le seigneur dort quand il vient passer du temps dans la forteresse. Le long du mur du haut, on trouve une porte dérobée invisible de l'extérieur : il tente de s'enfuir par là, avec Masako comme otage, et les joueurs le captureront ici ou à l'extérieur du bâtiment.

Conclusion : quand les joueurs rentreront au village avec la satisfaction du devoir accompli, et sans doute la tête de Shibata, Saburô leur demandera quelques éclaircissements. Il y a tout lieu de penser que les joueurs n'arriveront pas à dissimuler ce qui s'est passé.

Dans ce cas-là, l'assemblée des hommes du village sera convoqué, et les joueurs invités à y participer. Ils verront fonctionner l'assemblée du village. Tous les chefs de famille peuvent s'exprimer et donner leur avis, cependant certains ont un ascendant sur les autres. De plus, l'assemblée n'hésite pas à prononcer des sanctions très dures contre ceux qui mettent en danger le village et sa cohésion.

Ce soir-là, c'est Masako qui est concernée. Un villageois l'accuse par son imprudence d'avoir mis en danger le village auprès de la famille Shibata. Il demande son bannissement, que plusieurs autres approuvent. Les joueurs ont la possibilité de s'exprimer, laissez-les utiliser leurs talents oratoires pour la défendre contre cette ingratitude... ou ne rien faire. S'ils interviennent, ils éviteront le bannissement mais certains dans le village le leur reprocheront.

Si les joueurs malgré les tensions ont su garder de bonnes relations avec Saburô, il leur proposera un accord : il accepte de reconnaître l'autorité des Matsuda sur le village, assortie de toute une série de garanties pour que le village conserve une partie de son autonomie. Les joueurs avec des connaissances de politique comprennent qu'il s'agit pour lui d'assurer son autorité sur le village en devenant un vassal des Matsuda. L'autorité des Matsuda sera très limitée mais c'est tout de même un appui pour l'avenir. Aux joueurs de déterminer s'ils acceptent... et font signer Ayana au nom de son frère.

Episode 3 : la route de la capitale

Cet épisode est assez ouvert, vous pouvez y insérer diverses péripéties. Ici deux sont proposés qui ont l'avantage d'ouvrir des possibilités pour la suite de la campagne.

Le départ du village : Au bout d'un certain temps, que vous pouvez adapter en fonction des actions des joueurs et des aventures secondaires que vous souhaitez développer autour de la communauté villageoise, Saburô vient parler aux joueurs : il a appris qu'un marchand de Kyôto cherchait une escorte pour rentrer à la capitale, et qu'en attendant il était au bourg d'Hoshiyama. C'est l'occasion idéale pour vos joueurs désargentés de se rendre à la capitale en évitant de trop attirer l'attention. Hoshiyama est un gros bourg situé plus en contrebas, où passe une route. Il se situe entre les terres d'Ôkubo et celles anciennement à Matsuda et n'a rien de notable.

Première rencontre : les brigands

Quand les PJ s'y rendent, ils font la connaissance du marchand en question, un certain Yasuda. C'est un homme d'environ 45 ans, sûr de lui, pour ne pas dire arrogant, bien habillé. Il ne parle pas directement aux joueurs qu'il considère comme de vulgaires traîneurs de sabre, mais passe par son assistant Kintarô, un jeune homme brutal. Ils ont déjà quelques hommes de main pour les accompagner mais en cherchent d'autres. Ils accepteront de payer et de nourrir les hommes armés et ayant l'air efficaces, les autres peuvent suivre mais ne recevront rien.

Kintarô les informe ensuite qu'ils doivent récupérer des marchandises au village d'Iwakura avant de se mettre en route. Les joueurs connaissent très bien cet endroit, il s'agit du plus gros village des anciens domaines Matsuda !

Tout cela ne doit évidemment rien au hasard : Yasuda a pris l'habitude de travailler avec Ôkubo, qu'il considère comme un guerrier fruste mais efficace. Ce dernier lui a proposé de venir récupérer des marchandises de grande valeur pour les revendre à Kyôto. Yasuda est venu, et Ôkubo lui a fourni deux coffres remplis d'objets pris au manoir de Matsuda. Si ces objets ont sans doute une valeur sentimentale pour certains joueurs et notamment Ayana, ils n'ont en réalité que peu de valeur. Yasuda est mécontent d'avoir perdu une partie de son temps sur les conseils d'Ôkubo, mais il doit aussi récupérer une fille à vendre à un noble de la capitale. Elle est également bien connue des PJ, il s'agit de Naoko, une cousine d'Ayana, orpheline recueillie par le seigneur Matsuda qui en a fait une compagne d'enfance de sa fille. Elle avait aidé Ayana à quitter le manoir déguisée en soldat pour participer à la bataille entre Matsuda et Ôkubo, mais, après la défaite, elle a été capturée par les hommes d'Ôkubo lors de son retour au château. Elle a clamé qu'elle était la princesse Matsuda, dans l'idée de se sacrifier pour la protéger, mais elle n'a pas été crue. Ôkubo n'a pas voulu la tuer, il a préféré la vendre et Yasuda s'en est fait l'acquéreur pour la revendre à un noble de la capitale. Mais entre-temps, la nouvelle est parvenue à un jeune samouraï du nom de Yoshimura : lui aussi était un homme de Matsuda et suite à la défaite, il a réuni quelques partisans et des hommes de la région pour devenir brigand, harcelant les troupes des Ôkubo. Il a libéré Naoko, dont il est amoureux depuis plusieurs années, et l'a emmenée dans son refuge.

Yasuda et Kintarô ne sont pas encore au courant de la situation mais apprennent que leur cargaison a disparu quand ils arrivent à Iwakura. Yasuda semble très en colère. Kintarô explique que cela vient des actions de brigands, dont les paysans sont complices : cela devrait intriguer les joueurs, qui connaissent le village et savent que le brigandage n'était pas répandu avant l'arrivée des Ôkubo. Kintarô demande aux joueurs de l'accompagner : il est persuadé que les villageois couvrent les brigands, ce en quoi il a raison, et il a besoin d'eux pour les faire parler. Logiquement, les joueurs devraient rapidement être en désaccord avec les méthodes de Kintarô, soit par sensibilité, soit parce que ce sont les paysans de leurs anciens domaines qui sont ainsi brutalisés. Ayana notamment se rappellera que tout en les accablant d'impôts comme tout bon seigneur, son père essayait de montrer un peu d'humanité à l'égard des paysans et désapprouvait la violence inutile.

Kintarô n'hésite pas à brutaliser des vieillards, à demander qu'on tue les enfants d'un paysan devant ses yeux pour l'inciter à parler. Si les joueurs le laissent agir, il obtiendra des informations par la brutalité. Sinon, les joueurs peuvent s'opposer à lui et essayer de persuader les paysans de façon plus douce. Dans ce cas, gérez la négociation : les paysans sont réticents à dénoncer les brigands qu'ils ne voient pas comme une menace mais ils peuvent aussi faire confiance aux PJ si ceux-ci sont intervenus pour les aider.

Une fois l'information obtenue, les joueurs vont logiquement se rendre dans la direction du camp des brigands, et essayer de le trouver dans la forêt. Ils devraient y parvenir plus ou moins rapidement selon leur compétence. S'ils se sont opposés à Kintarô, ce qui est probable, celui-ci tient à les accompagner au camp des brigands. Mais entre-temps, il a prévenu des hommes d'Ôkubo : il se méfie des joueurs et entend se garantir de tout revirement de leur part. Laissez les joueurs se rendre compte qu'ils sont suivis en fonction de leurs compétences et de leurs actions, et s'occuper des hommes de leur ennemi à leur façon.

Au camp des brigands, s'ils s'identifient, ils seront accueillis rapidement par Yoshimura. Il leur révélera ce qu'était la cargaison d'Ôkubo, et demandera à Ayana l'autorisation d'épouser Naoko. Sauf si les joueurs décident de s'y opposer, auquel cas ils devront tuer d'anciens hommes de Matsuda et ramener comme esclave Naoko, il faudra annoncer à Yasuda qu'ils sont revenus bredouilles. Heureusement pour eux, Yasuda n'est pas au courant de toutes les intrigues de son protégé Kintarô, qui a prévenu des samourais d'Ôkubo mais sans avertir son maître.

Autre problème : Kintarô. Il y a de fortes chances que les joueurs suspectent sa trahison, et sinon il a assisté aux discussions entre Yoshimura et les joueurs. Il y a de fortes chances qu'il faille l'éliminer. Si d'autres mercenaires payés par Yasuda étaient là, les joueurs doivent aussi déterminer s'ils leur font confiance, les tuent, les persuadent de se joindre aux brigands...

En fin de compte, Yoshimura assure évidemment le groupe de son soutien contre Ôkubo avant de lui dire adieu : il est temps de déménager du camp dont la position est connue. Les joueurs ont cependant gagné un nouvel allié.

En ce qui concerne Yasuda, il réagira avec colère à l'annonce de la probable perte de sa cargaison et de son bras droit. Il en profitera pour négocier à la baisse la paie des joueurs, exiger éventuellement qu'ils travaillent gratuitement pour lui à la capitale... Si jamais les joueurs veulent l'éliminer, rappelez-leur qu'il s'agit d'un marchand appartenant à une guilde à Kyôto et voyageant avec un sauf-conduit. S'en prendre à lui est risqué et amènera de nombreux ennuis. Si les joueurs décident de le faire quand même, prévoyez-leur beaucoup de (gros) ennuis.

Deuxième rencontre : les pillards.

Cette rencontre est moins importante, mais elle s'insère facilement dans l'histoire. Placez-la quand vous voulez dans le voyage vers la capitale. Lors d'une étape sur la route, dans un temple, les joueurs entendent parler de pillards qui attaquent les temples bouddhistes. Ils tomberont ensuite dans une embuscade, ou sur un moine mourant leur indiquant qui l'a attaqué et quelle piste suivre, etc... En suivant la piste, ils se retrouveront confrontés à des pillards. L'idéal est qu'au milieu de ce groupe se trouve quelqu'un connu par un membre du groupe (un ancien membre d'une confrérie de guerriers, un ami d'enfance...). Le joueur le connaissant devrait logiquement l'épargner et essayer de le faire parler : il leur révélera avoir été payé par un seigneur du nom d'Ôkubo pour semer le trouble aux alentours de la capitale. Son projet est de semer le désordre pour ensuite s'emparer des terres. Tout joueur avec un minimum de connaissances politiques se rendra compte qu'il s'agit là d'un projet totalement irréaliste, mais capable de causer pas mal de désordre.

Au cours du voyage, décrivez les patrouilles qui parcourent les campagnes : le ministre Hosokawa s'est lancé dans des combats contre les seigneurs voisins. Avec le sauf-conduit de Yasuda ils ne risquent rien (s'ils l'ont éliminé, c'est une toute autre histoire...), mais ils devraient prendre conscience du désordre qui règne.

Pendant le voyage, faites un peu monter la tension autour d'Ayana : quelle apparence prend-elle, comment se comporte-t-elle, ... ? Yasuda n'est pas un imbécile, et il comprendra sans doute si les joueurs ne sont pas extrêmement discrets qu'elle est une femme (rappelez à vos joueurs qu'en japonais, les hommes et les femmes n'utilisent pas les mêmes expressions, et qu'il est très facile de se trahir en parlant), de condition assez élevée. Dès lors, il enquêtera rapidement et comprendra ce dont il est question, mais ne le révélera pas à Ôkubo. Il est agacé du comportement du seigneur, qu'il trouve de plus en plus erratique, et préférera jouer sur les deux tableaux.

Episode 4 : la capitale

L'arrivée à la capitale représente un moment fort pour les PJ qui attendent avec impatience de retrouver Jirô et sans doute le jeune Matsuda. Néanmoins leurs espoirs vont être déçus dans l'immédiat. Profitez de ce moment pour immerger les joueurs dans une autre atmosphère, mais également pour insister sur la précarité de leur situation. Il y a de fortes chances qu'ils arrivent en ayant été à peine payés par Yasuda, et ils vont devoir trouver de quoi vivre. Laissez-les agir : il y a de fortes chances qu'ils se rendent prioritairement dans certains lieux, puis quand les choses s'enlisent, relancez avec quelques événements.

Kyôto à la fin du 15^{ème} siècle : il est vraisemblable que certains de vos joueurs soient déjà allés à Kyôto, c'est même souhaitable pour le déroulement de l'histoire. Mais la plupart, trop provinciaux, n'y sont jamais allés. Il est temps de leur décrire la ville.

La trame de l'ancienne Heian est encore visible, avec ses rues orthogonales, mais la ville a bien changé. Les guerres d'Ônin ont causé des ravages considérables. A côté de temples, de sanctuaires, de maisons de riches marchands ou de nobles désargentés, des bâtiments en ruine n'ont jamais été reconstruits. Une grande partie de la ville est encore détruite malgré un début de reconstruction. De plus, et c'était le cas même à l'apogée de la capitale Heian, il reste des espaces vierges, non urbanisés [Du reste, c'était le cas dans de nombreuses villes européennes à la même époque].

La ville est divisée en plusieurs quartiers plus ou moins autonomes, en fonction des activités, parfois séparées par des portes et des palissades qui ferment la nuit. Des milices d'habitants patrouillent, de même que des guerriers portant les armes des Hosokawa. La partie nord de la ville occupée par les résidences des nobles, les sièges de pouvoir (palais du shôgun et de l'empereur, résidences des nobles), la partie sud par la ville plus industrielle. Entre les deux, il faut remonter l'avenue Muromachi au milieu de zones très peu aménagées et victimes des ravages des guerres. (Si vous avez cet ouvrage, source très utile, montrez aux joueurs la carte se trouvant dans Pierre-François Souyri, *Histoire du Japon médiéval*, Paris, Tempus, 2013, p. 379).

Que faire à Kyôto ? Plusieurs solutions s'offrent aux joueurs

- L'auberge : quand les joueurs se présentent à l'auberge, Jirô n'y est pas. S'ils s'adressent à l'aubergiste, un certain Goro, il leur expliquera être dans la confiance. Il a épousé la sœur de Jirô : en effet, Jirô fait partie de ses hommes sortis du rang pendant les guerres d'Ônin. Issu du peuple de la capitale, il s'est distingué dans les combats au point de devenir un homme de confiance de Matsuda. Son beau-frère quant à lui tient une auberge propre mais modeste. Il accepte volontiers d'aider les joueurs et proposera de les héberger. N'importe quel joueur ayant des notions de politesse ou de savoir-vivre comprendra qu'il propose de façon convenue, mais que ce serait une énorme faute de conduite d'accepter d'être hébergé gratuitement sans payer leur chambre ni le repas. S'ils acceptent quand même, il leur demandera de façon très régulière s'ils se sentent bien dans une auberge indigne de leur rang, jusqu'à ce qu'ils finissent par comprendre le message (faites leur faire des jets régulièrement s'ils refusent de comprendre).
- Yasuda : aussi peu digne de confiance soit-il, Yasuda est une des rares personnes qu'ils connaissent dans la capitale. Il est susceptible de leur fournir du travail : c'est un riche marchand qui a toujours besoin d'hommes capables de lui servir de gardes du corps. S'il a compris qui était la fille Matsuda, il demandera à la rencontrer et lui offrira le contenu des coffres qu'il rapportait : il s'agit d'objets précieux saisis dans le domaine Matsuda. Il sait parfaitement que ces objets n'ont qu'une faible valeur marchande et entend s'assurer de bonnes relations avec les Matsuda s'ils reviennent au pouvoir. Il a déjà commercé avec Ôkubo, achetant du riz et lui vendant des armes. Yasuda joue sur les deux tableaux : il ne croit plus en Ôkubo, dont il est convaincu que la soif de pouvoir irréflechie le conduira à sa

perte. Aussi donne-t-il un coup de main discret à ses ennemis en attendant de voir ce que cela donnera. Si les joueurs parviennent à établir de bonnes relations avec lui, ils peuvent se renseigner, sur le noble qui voulait acheter Naoko. Yasuda ne leur donnera le nom que s'il a confiance en eux (un jet de diplomatie/ persuasion... réussi peut aider).

- Le noble (*kuge*), Konoe Isaburô : il habite dans la partie Nord de la ville dans une vaste demeure laissée largement à l'abandon. Si les joueurs demandent une audience, on les fera attendre, demander ce qui justifie qu'ils veulent rencontrer quelqu'un de la qualité d'un membre de la famille Konoe, etc. Laissez-les s'agacer, d'autant plus qu'il s'agit d'une fausse piste. Leur interlocuteur se révélera un simple aristocrate désœuvré, d'une cinquantaine d'années, amateur de jeunes voire de très jeunes filles, et qui aime le « charme rustique de ces filles de guerriers, campagnardes incultes mais attendrissantes ». Il n'a rien à voir avec les ennemis des joueurs, mais risque de fortement les irriter par sa morgue. Si l'un d'entre eux est suffisamment stupide pour agresser physiquement un aristocrate dans sa résidence, ils devront faire face aux conséquences et leur séjour dans la capitale deviendra très compliqué.
- Trouver un travail : dans la capitale sans appui, à devoir attendre des nouvelles de Jirô, les joueurs vont devoir trouver de quoi vivre. Ils peuvent se faire recruter comme gardes du corps, utiliser des talents artistiques dans l'auberge, ... l'important une fois de plus est qu'ils fassent l'expérience de la difficulté et de la précarité.
- Le ministre : les joueurs sont au courant des agissements d'Ôkubo dans la région. La bonne chose à faire serait logiquement d'avertir les autorités compétentes, mais comme ils ont sans doute les nerfs à vif et ne font plus confiance à grand-monde, il est tout à fait possible qu'ils ne songent jamais à le faire. S'adresser au shôgun est totalement inutile tant celui-ci est affaibli mais n'importe qui avec des connaissances minimales en politique saura que c'est Hosokawa Masamoto qui détient la réalité du pouvoir. Il ne recevra pas directement les joueurs mais ceux-ci pourront être reçus par des conseillers. Ceci pourra permettre aux joueurs de bénéficier d'un minimum d'appui des autorités dans la capitale, même s'ils ne disposent d'aucune preuve matérielle contre Ôkubo. Cette aide des autorités sera donc limitée : les joueurs ne doivent pas considérer qu'ils peuvent envoyer les hommes des Hosokawa faire le travail à leur place ou leur demander de leur servir d'escorte !

La capitale est un vaste terrain où vous pouvez imaginer toutes sortes d'aventures et de rencontres pour vos joueurs. Laissez-les prendre des initiatives, et quand ils auront l'impression de ne se heurter qu'à des portes fermées, passez à la partie plus linéaire. Si aucun de vos joueurs n'a d'ennemis à Kyoto, arrangez-vous entre-temps pour qu'un de vos joueurs ait un accrochage avec malfrat de la capitale : vous aurez besoin.

Le samouraï *basara* et le noble désargenté.

Un jour qu'ils se rendent à l'auberge (s'ils n'y résident pas, ils doivent sans doute y passer régulièrement pour savoir si Jirô a donné signe de vie), les joueurs et Matsuda Ayana en particulier sont abordés par un guerrier à l'allure extravagante. Il porte des vêtements colorés et affiche une attitude un peu provocante : il mangera ostensiblement de la viande devant un personnage de moine bouddhiste, affichera un certain mépris des conventions et des hiérarchies sociales. Il affiche le style « *basara* », fait d'extravagance affichée, typique de l'époque Muromachi même s'il est en déclin à la fin du XV e siècle.

Très vite, il se présentera comme Hakamoto Kiyomori, un ami du père d'Ayana qu'il a connu pendant les guerres d'Ônin. D'après lui Matsuda était quelqu'un d' « intéressant », là où Ôkubo n'est qu'une « brute stupide ». Il a été mis au courant de leur présence par l'aubergiste, qu'il connaît également depuis les guerres d'Ônin et a souhaité les rencontrer.

Kiyomori appartient à une famille de guerriers plutôt pauvres, qui a perdu presque tout lors des guerres civiles. Il n'a plus de terres, il a simplement pu acheter une chambre à Kyoto et vit sur des

réserves de ses précédentes campagnes militaires. Il appartient à une confrérie de guerriers (*ikki*), unis par des liens très forts et reposant sur des bases « démocratiques », même s'il en est le leader dans les faits.

Kiyomori est un homme cultivé, marqué par la splendeur du 14^e siècle dont il cultive le souvenir par son attitude *basara* et son intérêt pour la culture. Il s'est lié à Matsuda Yoshihiro pour cette raison : le flamboyant Kiyomori et le pieux Yoshihiro avaient des caractères et des préoccupations différentes, mais les deux avaient l'ambition de s'ouvrir à la culture, et de se distinguer de nombreux guerriers qu'ils considéraient comme des brutes assoiffées de sang. Les joueurs découvriront tout ceci en discutant avec lui, et passée la méfiance initiale, ils doivent comprendre qu'il s'agit d'une personne de confiance.

Une fois la confiance établie, Kiyomori propose aux PJ de participer à une session de *renga*, qui sera « très intéressante pour eux ». Le *renga* est un poème élaboré de façon collaborative. Les participants doivent venir habillés de vêtements amples et couverts d'un chapeau de paille qui cache leur visage. Les individus se présentent ainsi de façon anonyme, indépendamment des catégories sociales et des sexes. Dans cette période de remise en cause des structures politiques et des hiérarchies, c'est une forme extrêmement populaire. La session a lieu en extérieur, dans une zone non urbanisée. Les joueurs sont libres de participer ou non : faites quelques jets de poésie pour ceux qui participent pour évaluer la qualité de leurs prestations.

Kiyomori participe évidemment, et si les joueurs parviennent à repérer qui il est dans l'assistance, ils constateront qu'il brille dans cet exercice. A la fin de la session, il revient vers les joueurs et leur propose de rencontrer « un ami à lui », qui participait également : il se nomme Nijô Haruyori. A sa façon de parler, ou à son nom pour ceux ayant des connaissances de politique, les joueurs identifieront rapidement un membre de l'aristocratie de cour (*kuge*). Il les invite à se rendre dans sa résidence avant de monter dans son palanquin. Kiyomori, qui connaît le chemin, les emmène dans cette riche demeure située dans la partie Nord de la ville.

Tout dans la résidence respire la gloire passée. C'est une grande demeure de noble mais qui paraît mal entretenue. Elle sonne un peu vide : il n'est plus possible de payer autant de domestiques qu'on le souhaiterait.

Le noble Nijô est tout à fait conscient de son appartenance à une vieille famille prestigieuse, mais il est aussi suffisamment intelligent pour comprendre que les temps changent. Il apprécie Kiyomori et son style franc et impertinent, dont il est devenu très proche (les joueurs peuvent soupçonner éventuellement que les relations entre les deux hommes sont plus qu'amicales). Ainsi, il évitera de parler avec trop de morgue aux joueurs, en particulier s'ils se sont distingués lors de la séance de *renga*.

Passé le temps des politesses et des présentations, de façon assez informelle – Nijô Haruyori n'est pas plus attaché que cela au protocole malgré son statut-, Kiyomori et Nijô Haruyori en viennent au but de la rencontre : ils sont prêts à aider les joueurs dans leur vengeance, par sympathie envers la cause du défunt Matsuda, par aversion d'Ôkubo, et par intérêt personnel : l'un comme l'autre pensent que leur avenir est bouché dans la capitale. Le *kuge* est confronté à des difficultés financières, comme tous ceux de sa caste, et le samouraï n'a pas de terres. Ils proposent un accord aux joueurs : ils les aideront contre Ôkubo, Kiyomori militairement en sollicitant son *ikki* de guerriers ; Haruyori peut obtenir une reconnaissance du palais impérial s'ils éliminent Ôkubo et Shibata et prennent leurs terres. Mais le *kuge* veut que le jeune Matsuda épouse sa fille et l'accueille dans sa demeure pour l'entretenir. Kiyomori veut la moitié des terres d'Ôkubo.

Laissez les joueurs sopeser le pour et le contre : l'offre est avantageuse, sauf le mariage, mais ont-ils le choix ? Pendant qu'ils réfléchissent, un groupe de malfrats fait irruption dans la résidence : ils réclament à corps et à cri le joueur avec qui ils ont un différend, sous le regard outré de Haruyori. Dans la confusion, les joueurs observateurs remarqueront qu'un individu dans le groupe semble moins concerné mais se dirige doucement mais clairement vers Matsuda Ayana : il tente de lui porter un coup de poignard trempé dans du poison ! C'est un shinobi envoyé par le clan Shibata. Que les joueurs puissent intervenir ou non, les choses vont dégénérer et tourner à l'affrontement.

Leurs adversaires, à l'exception de l'assassin qui avalera du poison plutôt que de se rendre, ne sont pas des fanatiques, et si les choses dégénèrent ils prendront la fuite ou se rendront.

Les joueurs sont donc confrontés à des questions :

- une fouille de l'assassin ne donne rien. Il n'a aucun objet personnel, à part des dards à lancer, une fiole de poison sans doute vide (il en a utilisé une petite partie sur son arme et avale la fin s'il risque d'être pris), mais aucun effet personnel.
- S'ils interrogent les malfrats restants, ils avoueront sans mal qu'ils en avaient après un des personnages. C'est l'assassin qui leur a révélé où était le groupe et leur a suggéré d'intervenir : il les a rejoints depuis peu, ils le connaissent très mal mais le trouvent compétent. Ils ne sont évidemment pas concernés par les affaires de Shibata, dont ils ignorent l'existence.

Gérez ensuite la suite comme vous le voulez : vous pouvez considérer que l'assassin était isolé, ou qu'un groupe envoyé par Shibata a repéré les joueurs et vont tenter un par un d'assassiner Ayana. Il faut ensuite résoudre les ennuis avec la pègre : les joueurs devront obtenir un contact et essayer d'obtenir qu'on cesse de les traquer. Cela peut être contre une rétribution financière, contre un service (comme par exemple retrouver et éliminer les assassins de Shibata qui font du tort aux petits malfrats au service des usuriers brasseurs de sake de la capitale). L'épisode a pour principal objectif de faire monter la tension et que les joueurs comprennent que malgré la mort du père Shibata, ses fils continuent de poursuivre les hommes du clan Matsuda.

Quand vous pensez avoir fait le tour à Kyoto, il est temps de relancer l'histoire en passant à la suite.

Episode 5 : le faux prophète



Rennyō (1413-1499), *monshu* du Jōdo shinshū

Alors qu'ils ont le sentiment de perdre leur temps à la capitale, les joueurs retrouvent enfin Jirō ! Il arrive épuisé à l'auberge et les retrouve. En fonction de ce qu'ont fait les joueurs avant et de ce que vous voulez faire, vous pouvez rendre cet épisode dramatique (le vieux samouraï a été suivi par des shinobi de Shibata qui attaquent) ou en faire un simple dialogue. Quoi qu'il en soit, Jirō est blessé, ou malade, et ne peut pas suivre les joueurs à ce moment.

Après avoir récupéré le jeune Matsuda Yoshimitsu au château, Jirō s'est enfui avant l'arrivée des armées d'Ōkubo. Il a erré dans la campagne, cherchant à éviter les soldats d'Ōkubo. Après avoir cherché la meilleure solution, il a fini par conduire le jeune homme dans la forteresse du Honganji à Yamashina, à l'est de Kyoto. Il a ensuite passé quelques semaines à parcourir les campagnes autour avant de se rendre à Kyōto pour brouiller les pistes. Les joueurs n'ont plus qu'à aller récupérer le jeune héritier dans le temple et à préparer leur vengeance. Trop affaibli, Jirō ne peut les accompagner.

Le Honganji est le principal temple de l'église Jōdo shinshū ou véritable église de la terre pure. Cette branche de l'amidisme qui a pris le contrôle de la province de Kaga, et exerce une influence sur les provinces proches, est dirigée par le vieux Rennyō (il est né en 1415 et a donc 80 ans). Mais c'est aussi une forteresse puissante, construite légèrement à l'extérieur de Kyoto où les membres de la Terre Pure ne sont pas toujours les bienvenus.

Naturellement, pendant les quelques semaines où le jeune Yoshimitsu est resté tout seul, les choses ne se sont pas passées comme prévu. Un moine du nom de Shoin a pris en charge le jeune Matsuda. C'est un bouddhiste cultivé mais aux convictions très peu orthodoxes. Fasciné par ses lectures sur le bouddhisme chinois et tibétain, il est convaincu que le bouddha Amida se réincarnera au Japon et conduira une armée de dévots. Il a évidemment caché ses convictions aux autres moines, mais quand il a vu le jeune fils de seigneur déchu, il a, par conviction ou calcul?, acquis la conviction qu'il était l'élue attendu. Il a réussi à échapper à la surveillance des autres moines et s'est enfui avec le jeune héritier.

Il s'est rendu dans son village natal de Hayashiri, dans le nord de la baie de Wakasa, où son frère Shunji dirige le village pour le compte de l'église du Jōdo shinshū. Mais si Shunji a lui aussi des ambitions politiques, au détriment des intérêts de l'église amidiste, il ne partage pas les convictions

mystiques de son frère. En revanche, il rend de moins en moins de compte à Rennyō et au temple principal, et a su tisser une alliance avec des groupes de *wakō*, des pirates, qui utilise le village comme base arrière. C'est ce que les joueurs comprendront au fur et à mesure de cet épisode.

Quand les joueurs arrivent à Yamashina, ils trouveront facilement le Honganji, qui est une forteresse solide. À l'entrée, on les autorisera à entrer s'ils se présentent comme des membres du clan Matsuda. Ils sont accueillis par des moines et des fidèles de la Terre Pure, ils pourront se reposer, se restaurer, prendre un bain... Néanmoins, quand ils demandent à rencontrer le jeune Matsuda Yoshimitsu, leurs interlocuteurs prendront un air gêné et éluderont. Au bout d'un moment, ils finiront par apprendre que le jeune héritier a disparu depuis quelques jours!

Nul doute que les joueurs vont protester vigoureusement, et seront conduits devant l'abbé ou *monshu* Rennyō, prêtre en chef de l'église du Jōdo shinshū. Il est déjà âgé mais reste un dirigeant religieux et politique de premier plan. Si des joueurs sont affiliés à l'amidisme, ils doivent réaliser qu'il s'agit d'un très grand honneur. L'abbé écoutera les joueurs et leur explique rapidement la situation. Le jeune Yoshimitsu a été rapidement pris en charge par un moine fervent du nom de Shoin, qui s'occupait de distraire le jeune garçon, très déstabilisé par le départ de Jirō. Hier, ils se sont rendus compte que le jeune garçon et Shoin avaient disparu. Rennyō comptait lancer une enquête mais ils préfèrent que des personnes extérieures à la Terre Pure s'en occupent. Il est persuadé que Shoin est rentré dans son village natal d'Hayashiri, où son frère Shunji occupe des fonctions importantes. Par ailleurs, Rennyō a des doutes sur ce village côtier du nord de la baie de Wakasa. Si Shunji professe son attachement à l'église, il ne manifeste pas un grand zèle. Dans cette zone proche des routes commerciales et disputée entre les grands seigneurs et les *ikko ikki* amidistes, il est important d'avoir une vue plus claire de la situation et de savoir quel jeu jouent Shoin et Shunji. [Les *ikko ikki* sont les noms des ligues de paysans et de petites samouraïs se revendiquant de l'amidisme et du Jōdo shinshū, qui ont pris en 1488 le contrôle de la province de Kaga. Elles obéissent à Rennyō mais ont tendance à agir par elle-même, et représenteront une influence politique considérable au Japon jusqu'à ce qu'elles soient écrasées par Oda Nobunaga.]

Rennyō remet aux joueurs un sauf-conduit qui leur permet d'être accueillis dans les villages où les amidistes sont au pouvoir. Ils reçoivent également du ravitaillement. Il s'agit de communautés villageoises organisées, dans lesquelles les *jizamurai* jouent un rôle essentiel. Le voyage se passe normalement sans encombre, sauf si vous voulez donner un peu d'activité à vos joueurs.

Le village Hayashiri: il se trouve dans le Nord de la baie de Wakasa. Les joueurs y seront en quelques jours de voyage en marchant par les routes. S'ils pensent à interroger certains des notables qui les accueillent en cours de route, ils apprendront que le village est relativement isolé, et que la zone est marquée par une piraterie importante. Cela n'a rien de surprenant, les *wakō* ou pirates japonais sont connus dans toute l'Asie orientale, mais souvent leurs bases sont un peu plus au Sud, vers Kyūshū notamment.

Arrivés sur place, les joueurs découvrent un village gardé par deux hommes en armes, mais comme beaucoup de communautés villageoises tenues par les *ikko ikki* qu'ils ont pu traverser. Des maisons de bois s'étirent au bord de la mer, dans une crique entourée d'aplombs rocheux. Un peu en hauteur, on distingue une maison plus fortifiée, entourée d'une palissade de bois, à laquelle on accède par un escalier en pierre. Un bâtiment un peu plus grand, facilement identifiable à une auberge, se trouve au centre du village.

À partir de là, les joueurs vont vraisemblablement commencer à se renseigner dans différents lieux.

- L'entrée du village: deux hommes surveillent l'entrée, armés d'une pique. Ce sont vraisemblablement des paysans ou des pêcheurs mobilisés pour la défense du village. Ils demandent aux joueurs la raison de leur venue. Toute réponse vaguement satisfaisante leur conviendra. Si les joueurs portent des armes ou des armures de façon ostensible, et gageons que ce sera leur cas, ils leur demanderont s'ils viennent pour se faire recruter comme pirates.

Normalement, ce moment doit servir à poser l'ambiance, mais si les joueurs se comportent de façon totalement agressive et/ou stupide, on leur demandera de quitter le village, et il faudra qu'ils trouvent un moyen, beaucoup plus difficile, de mener à bien leur mission.

- Le village : rien à signaler de particulier en parcourant ce village de pêcheurs, à part les bâtiments listés en-dessous. Si les joueurs y passent un petit moment et prêtent attention à leur entourage, ils identifieront que de nombreux habitants ne parlent pas japonais. Il s'agit de captifs chinois et surtout coréens ramenés par les pirates.
- Le port: dans la petite crique, plusieurs bateaux sont au mouillage. Les joueurs ayant des connaissances en navigation ou militaires identifieront des bateaux légers et rapides utilisés pour transporter des hommes lors d'expéditions militaires, ou de piraterie. Ils ne croiseront là que des pêcheurs, aucune expédition n'étant prévue dans l'immédiat. Ces derniers seront assez réticents à parler, conseillant aux joueurs de se renseigner auprès de Kim.
- L'auberge: elle est tenue par un homme d'une quarantaine d'années, un certain Fujio. Il a lui-même servi comme pirate plusieurs années, comme peu l'indiquer sa musculature encore importante même s'il a pris de l'embonpoint, et ses cicatrices. C'est un homme brutal et sans scrupules, qui apprécie beaucoup Kim, le Coréen chef des pirates.

S'il est interrogé sur les deux frères, il répondra sur ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand-chose, si ce n'est que Shoin est effectivement revenu au village il y a quelques jours et n'a pas été revu depuis. Il ne sait pas s'il est revenu seul. Des joueurs observateurs peuvent comprendre que s'il admire Kim pour sa force et son efficacité, il n'apprécie guère les élucubrations mystiques de Shoin.

Dans l'auberge, les joueurs trouveront des hommes armés en train de boire, qui les dévisageront un moment avant de reprendre leurs discussions. Ces hommes sont de passage ici, attendant qu'une expédition en mer reparte. Ils se sentent supérieurs aux villageois, soutenus par Kim. Là encore, des joueurs un peu trop arrogants peuvent vite provoquer un incident sanglant.

Les pirates renvoient les joueurs à Kim s'ils veulent se faire engager. Il passe assez fréquemment à l'auberge et échangera avec les joueurs s'ils veulent devenir pirates, mais ne donnera de lui-même aucune information.

Fujio proposera aux joueurs d'acheter à boire. Contre un supplément, ils peuvent même passer un peu de temps au fond de l'auberge avec une des serveuses de leur choix, sauf Tae. Un joueur peut en profiter pour obtenir quelques informations de la part de ces jeunes filles : ce sont pour la plupart des Coréennes, raptées par les pirates, et qui vivent une vie très dure entre service à l'auberge et prostitution. Elles seront prêtes à aider un joueur faisant preuve d'empathie, mais pas au point de risquer leurs vies.

Tae dont il a été question semble bénéficier d'un traitement de faveur dans l'auberge. C'est la maîtresse de Kim, qui la garde pour lui. Celle-ci le hait profondément, pour sa violence et car il l'a obligé à se débarrasser de l'enfant qu'ils ont eu. Elle n'a pas d'autre choix que d'accepter la situation mais cherche à s'enfuir et se venger.

- La salle de culte : c'est une grande maison en ville qui appartient à Shunji et qu'il a mis à la disposition de la communauté pour le culte amidiste. Si les joueurs y passent, ils ne verront personne car il n'y a pas de cérémonie en vue. Mais ils peuvent croiser un jeu dévot, du nom de Jun.ichi, qui se plaindra du fait que le culte est laissé en friche par les deux frères, qui organisent plutôt des cérémonies privées dans leur demeure sur les hauteurs.
- La demeure des deux frères : située comme on l'a dit sur les hauteurs et accessible par un escalier en pierre, elle est occupée par les deux frères, certains de leur proche comme Kim et depuis quelques jours, le jeune Matsuda Yoshimitsu. Si les joueurs s'en approchent, ils verront une construction juste dans l'enceinte, à côté du bâtiment principal. Il s'agit manifestement d'une pagode, un joueur connaissant les religions pourra le comprendre, ce qui normalement ne correspond pas aux lieux de culte très dépouillés de l'amidisme des ikko ikki. L'entrée est gardée et les joueurs ne sont pas bienvenus.

Dans cette demeure, les deux frères passent beaucoup de temps à parler depuis quelques

jours. Shoin explique à son frère qu'il a ramené un jeune homme, héritier d'un seigneur et surtout réincarnation du bouddha Amida. Avec lui à sa tête, ils pourront conquérir la province et renverser le pouvoir de Rennyō. Shunji comprend l'avantage politique, mais ne prend pas du tout au sérieux cette histoire d'incarnation du bouddha, peu conforme aux pratiques du bouddhisme japonais. Il cherche à savoir comment exploiter l'avantage ou s'il doit faire mourir le jeune Matsuda ou le vendre aux ennemis du clan.

Dénouements possibles :

Un fois qu'ils auront fait leur enquête, les joueurs auront compris qu'ils devaient aller dans la demeure des frères. Plusieurs possibilités existent, plus ou moins satisfaisante:

- si leurs joueurs multiplient les faux pas, ils seront chassés du village. C'est évidemment la pire solution, il faudra revenir discrètement, par terre ou par mer, lancer un raid sur la demeure contre des hommes armés. Ils auront la vie dure, mais après tout c'est à eux de rattraper leur bêtise. S'ils se sont même identifiés comme des agents de Rennyō, on les chassera officiellement, puis Kim enverra une troupe d'hommes les éliminer discrètement à l'extérieur du village : personne ne veut qu'un rapport soit remis à l'abbé.
- Les joueurs peuvent aussi lancer une attaque surprise depuis le village. Ce sera aussi compliqué, la demeure est gardée, et entourée de palissades sur trois côtés, le quatrième étant adossé à la montagne. Un combat très dur attend les joueurs.
- Il est recommandé que les joueurs bénéficient d'appui. S'ils ont essayé de faire parler une fille sans abuser d'elle et la brutaliser, Tae cherchera à les rencontrer. Sinon ils peuvent l'aborder directement, elle est prête à leur parler sauf s'ils se sont conduits comme des soudards. Tae leur propose de les aider à rentrer. Kim se fait régulièrement livrer de la nourriture et du sake depuis l'auberge, et exige que Tae vienne. Elle propose aux joueurs de l'accompagner en prenant les vêtements des porteurs (ils peuvent dissimuler les armures sous leurs vêtements et des armes dans des conteneurs). Ainsi, ils peuvent surprendre les pirates en plein repas, sans armure, et avoir un avantage décisif.
La seule contrepartie de Tae : elle demande à quitter le village avec les joueurs et qu'ils épargnent Kim. S'ils ne demandent pas pourquoi, ils auront la surprise de voir la jeune femme le tuer de ses propres mains.

Quoi qu'il en soit, tout se résoudra sans doute par un combat. Rendez-le plus ou moins difficile en fonction des efforts de vos joueurs pour éviter de foncer dans le tas sans réfléchir. Ils affronteront sans doute les deux frères, le *jizamurai* Shunji et le moine Shoin, Kim et quelques pirates. Pour l'intérêt du scénario, faites en sorte que Shoin soit tué ou très gravement blessé.

Une fois l'affrontement terminé, les joueurs trouveront Yoshimitsu dans une pièce à l'écart, ou en train de venir vers la salle de réception, alerté par le bruit du combat. C'est un des moments culminants de l'aventure : les joueurs retrouvent un frère ou un seigneur après des mois de recherche. Ils vont être terriblement déçus. L'adolescent hurle qu'on a fait du mal à ses amis, et il expliquera calmement aux joueurs qu'il est l'incarnation du bouddha. Il est vraisemblable qu'ils lui rient au nez, mais ils comprendront avec le temps que l'adolescent est réellement perturbé. Il est convaincu que les joueurs l'ont abandonné et que seuls Jirō et Shoin se préoccupaient de lui. La santé mentale du jeune héritier est chancelante, et il faudra cependant faire avec le seul espoir du clan. [Il est possible que des joueurs pragmatiques veuillent éliminer le jeune garçon et pousser en avant Ayana. Dans ce cas, vous pouvez leur rappeler leur devoir de loyauté, certains ont vu naître et grandir le jeune homme. S'ils persistent, cela vous conduira à modifier la fin de la campagne, mais c'est aussi une option, sanglante mais envisageable.]

Mais avant de songer à s'occuper de Yoshimitsu et de son esprit perturbé, les joueurs vont devoir prendre la fuite. S'ils ont fait un accord avec Tae, elle les attend sur le port avec un jeune pêcheur qui semble épris d'elle, et le groupe peut fuir par la mer. Sinon, il faudra repasser par l'entrée du village en espérant que les gardes n'aient pas entendu l'affrontement dans la demeure des deux

frères.

Il ne reste plus qu'à retourner voir Renny et lui faire un rapport. Il essaiera de convaincre les joueurs de s'affilier à son organisation, mais n'importe qui ayant des notions de politique comprendra que cela ne procurera que peu d'avantages concrets. Mais si vos joueurs se sont découverts amidistes fervents et veulent le faire, libres à eux.

Episode 6 : Vengeance !

La fin approche. Maintenant que le jeune Yoshimitsu a été retrouvé, les joueurs peuvent penser à la vengeance, et ils vont recevoir une aide inattendue.

Dans un premier temps, les joueurs vont sans doute retourner à Kyôto où Jirô les attend. Le vieux guerrier s'est remis de sa blessure ou maladie et se trouve à l'auberge. Yoshimitsu est très heureux de le voir.

Les PJ vont sans doute essayer de raisonner le jeune héritier. Laissez-les faire preuve d'éloquence pour lui faire abandonner ses délires mystiques. Cela peut fonctionner, en invoquant le souvenir de son père qui n'aurait pas apprécié cela par exemple. Mais ce que les PJ réalisent, c'est le jeune homme leur en veut profondément. « Tout le monde m'a abandonné, seul Jirô était là pour m'aider pendant que vous couriez le monde. Et quand j'ai rencontré quelqu'un qui s'intéressait à moi et me comprenait, vous êtes venus lui faire du mal. » Yoshimitsu est un garçon un peu faible, fortement ébranlé par les derniers événements. Il est persuadé que son père avait toujours eu une préférence pour sa sœur aînée, ce qui est vrai, et il est rempli de ressentiment. Si les PJ essaient de l'apaiser, ils auront peut-être l'impression d'avoir réussi, mais ce ne sera pas le cas.

Une fois revenus à la capitale, et alors qu'ils se demandent sans doute que faire maintenant qu'ils ont retrouvé l'héritier du clan Matsuda, les PJ sont convoqués par le ministre Hosokawa Masamoto.



Hosokawa Masamoto (1466-1507), *kanrei* (ministre)

Le ton de l'entretien dépend du comportement antérieur des PJ. En effet, les autorités ont capturé des hommes et surtout le fils aîné d'Ôkubo dans la région d'Uji, où il tentait de lever des hommes. Il a été décapité et l'interrogatoire de ses troupes a permis aux agents du ministre de comprendre les ambitions d'Ôkubo. En enquêtant, ils ont découvert que les PJ étaient déjà au courant de ce qui se passait (cf épisode 3) et ont reconstitué une partie de leurs faits et gestes dans la capitale.

S'ils n'ont pas prévenu les autorités, la convocation se fera *manu militari*, les joueurs désarmés

seront conduits au palais par des hommes armés et sommés d'expliquer pourquoi ils n'ont pas dévoilé une trahison. A ce stade, ils doivent comprendre que le ministre pourrait leur demander de se suicider. S'ils ont informé les agents des Hosokawa, l'entretien sera évidemment plus cordial.

Mais quoi qu'il en soit, Hosokawa Masamoto n'a aucune raison de se débarrasser des joueurs. Il compte plutôt les utiliser à son profit. Il fait apporter la tête du fils Ôkubo aux joueurs, et leur explique qu'il est prêt à les aider pour récupérer les domaines Matsuda. Il est au courant de leur accord avec Kiyomori de se partager les domaines Ôkubo et l'accepte. Kiyomori n'a pas d'enfant et explique que, s'il n'en a pas rapidement, il adoptera la fille de son ami Nijô Haruyori. C'est une solution quasiment miraculeuse, qui permettrait de réunir les domaines Matsuda et Ôkubo sous la domination du jeune Matsuda Yoshimitsu si le mariage est conclu, et les PJ devraient l'approuver désormais. Le ministre, et par conséquent le shôgun, les soutient officiellement dans leur tentative contre Ôkubo. En revanche, si les joueurs en parlent, il ne souhaite rien faire contre Shibata qui n'est pas impliqué dans ces intrigues contre les Hosokawa.

Un joueur compétent en politique comprend assez facilement que le ministre ne s'engage pas beaucoup. Il cherche à éliminer un seigneur qui devient trop dangereux en leur fournissant un minimum de ressources. Mais tout est bon à prendre, n'est-ce pas ?

De façon plus surprenante, le ministre leur présente un guerrier qui les aidera dans leur entreprise, un certain Sato Nishikiri. Lui aussi appartient à une organisation de guerrier (*ikki*) qui prête main-forte aux PJ. Ceux-ci vont sans doute s'interroger sur cette disposition : en réalité, Nishikiri est un samouraï sans terre qui veut retrouver des domaines. Il est un soutien du ministre, mais celui-ci ne lui fait pas confiance et apprécie peu sa brutalité excessive qu'il estime contre-productive. Il lui demande d'aider les PJ, il sera récompensé par le fruit du pillage et une récompense à son retour dans la capitale. Le ministre ne serait pas excessivement triste de le voir mourir en éliminant les Ôkubo...

A priori, sauf s'ils ont de très bonnes connaissances en politique ou histoire des clans guerriers, les joueurs ignorent la réputation de Nishikiri. Ils découvriront bien assez tôt le personnage. De toute façon, et encore plus s'ils n'ont pas avisés les autorités, ils n'ont pas le choix d'accepter.

D'après les informateurs des Hosokawa, Ôkubo a pris la tête d'une armée pour étendre ses domaines en direction de la capitale. Il est temps d'agir et de livrer bataille.

Il est temps de rassembler les alliés : les hommes de Kiyomori, les rebelles de Yoshimura, Saburô et les villageois voire le marchand Yasuda pour du matériel. Puis ils se mettent en route.

Désormais, dans ce final, il est préférable d'aller vite et d'avancer vers l'épilogue. Néanmoins, pendant le voyage, les joueurs vont découvrir en Nishikiri un homme extrêmement brutal, prêt à tout pour s'enrichir par le pillage. Nul doute que des tensions vont apparaître et qu'ils vont se méfier de leur allié.

La fin des Ôkubo

C'est un moment important mais paradoxalement assez simple. Les deux armées s'affrontent en bataille rangée, et l'armée des PJ l'emporte : vous pouvez ajuster la marge de victoire en fonction des décisions des PJ et des alliés qu'ils ont rassemblé, mais l'important est qu'Ôkubo est vaincu. Il peut affronter les joueurs en combat singulier dans l'affrontement, être abattu d'une flèche en fuyant, mais il est tué ainsi que son fils cadet. N'hésitez pas à simuler en utilisant des règles de combat de grande ampleur et à offrir une bataille épique, en récompensant l'héroïsme des PJ.

A la suite de cela, l'armée après avoir compté les têtes des ennemis vaincus va pouvoir parachever son succès. Les hommes qui gardaient le château Matsuda se rendent, et après avoir laissé Jirô en compagnie de Yoshimitsu, il reste une ultime étape : le château d'Ôkubo. (Vos joueurs seront sans doute volontaires pour continuer, sinon utilisez un artifice quelconque pour qu'ils ne restent pas garder le château des Matsuda : cela peut être un ordre de Yoshimitsu, un conseil de Kiyomori, un soupçon contre Nishikiri. Si vous avez choisi, ce qui n'est pas recommandé, de prendre Matsuda Ayana en PNJ, il faut que le frère et la sœur se séparent, un restant au château Matsuda et l'autre

partant avec les PJ).

L'armée chevauche rapidement vers le domaine Ôkubo. Arrivés au château, les PJ se rendent compte que les portes en sont ouvertes : Ôkubo a été trahi par quelques fidèles qui négocient la vie sauve auprès des nouveaux vainqueurs. Les PJ ne rencontrent aucune résistance et peuvent investir le château. Dans une des chambres, ils découvriront les corps de deux adolescents et de deux femmes : les concubines d'Ôkubo ont préféré se suicider avec leurs enfants. A ce stade, les PJ les moins sanguinaires devraient commencer à trouver que la victoire et la vengeance ont un prix élevé.

La vengeance de Shibata

Nishikiri commence à piller les richesses du château et à malmener servantes et serviteurs, là encore, des joueurs altruistes pourraient s'interposer. Kiyomori propose de célébrer la victoire après avoir pris un bain. Tout le monde vaque à ses occupations dans le manoir conquis, quand soudain un cri retenti. Un serviteur vient de découvrir Kiyomori mort dans son bain ! Il a été tué d'un coup de dague empoisonnée. Cela ne fait aucun doute : c'est la marque de Shibata.

Si les joueurs réfléchissent un instant, ils comprendront le but de Shibata : plutôt que d'essayer d'assassiner Ayana, dont le frère a été retrouvé, il a préféré frapper des alliés un peu disparates, pour créer de la division entre eux.

Le résultat ne se fait pas attendre : Nishikiri explique que Kiyomori ayant disparu, il est logique qu'il récupère les domaines Ôkubo. Certains des proches de Kiyomori revendiquent aussi une partie des terres pour eux-mêmes. Quant aux PJ, nul doute qu'ils s'appuieront sur la volonté de Kiyomori de laisser son nouveau fief aux Matsuda après sa mort, mais ils n'ont aucun document l'attestant. S'ils décident de faire appel au ministre, quelqu'un leur rappellera qu'il faut du temps pour aller à Kyoto, et que par ailleurs, il a montré peu d'empressement à envoyer ses propres troupes. Ils vont devoir se débrouiller par eux-mêmes.

La confrontation finale

Si les joueurs n'ont pas l'idée, quelqu'un la suggérera : il faut frapper Shibata. Cela permettra de venger Kiyomori, d'occuper les hommes d'armes désœuvrés et revendicatifs, et de récupérer des domaines à partager. En se renseignant rapidement auprès des serviteurs et des paysans, ils auront la certitude que le shinobi qui a éliminé Kiyomori s'est enfui vers le village de Mino. C'est un village situé à une journée de marche, faisant partie des terres de Shibata. Dans ce village, le seigneur a fait construire une demeure fortifiée où il passe paraît-il régulièrement : c'est une situation qui devrait intriguer les joueurs normalement, car inhabituel.

Nishikiri veut rester au château des Ôkubo mais envoie des hommes combattre Shibata. Nul doute que les joueurs laisseront des hommes le surveiller (Jirô ou Yoshimura font office de candidats idéaux), tout le monde se méfiant de tout le monde désormais, et se mettront en route.

Le village de Mino est un village de taille modeste et plutôt enclavé, composé de quelques dizaines de maisons au milieu des rizières. Certaines sont de grande taille. Au Nord du village, une grosse maison fortifiée entourée de palissades est surmontée d'une bannière du clan Shibata.

En fait, le village sert de *ryû* pour former des shinobi. Tout dépend de la stratégie des joueurs. S'il contourne discrètement le village pour attaquer directement la maison forte, ils tomberont sur quelques gardes isolés ... et le fils Shibata. Les hommes d'armes se défendent mais semblent surtout préoccupés de sauver leur peau. C'est surprenant de prime abord : le fils Shibata n'est autre qu'un *kagemusha*, un double, le vrai est dans le village avec ses shinobi. C'est quand les joueurs vont repartir que le piège se referme.

Si les joueurs passent directement par le village avec leurs forces, alors qu'ils en ont parcouru la moitié, ils sont attaqués. Que l'attaque ait lieu à l'aller ou retour, les choses ont lieu de la même façon. Des flèches partent en direction des forces des PJ, puis des hommes sortent des grandes maisons. Ce sont des shinobi ou apprentis : préparez des embuscades, des armes empoisonnées.

Cela doit être un affrontement très dur, où les PJ perdent une partie de leur troupe mais viennent enfin à bout de Shibata et ses assassins !

Il ne reste plus qu'à rentrer au château faire un rapport et programmer l'écrasement final du clan Shibata, mais privé de sa tête, il s'effondrera de lui-même. Les PJ ont vaincu leurs ennemis et rétabli le pouvoir des Matsuda. Mais le plus dur ne fait peut-être que commencer, mais les PJ peuvent profiter de leur victoire.

Et après ?

La victoire aura rapidement un goût amer pour les joueurs. Certes, les domaines des Matsuda n'ont jamais été aussi étendus, mais le jeune Yoshimitsu est mineur. Il faut gouverner en attendant sa majorité, et essayer de le guider. Vous pouvez conclure de plusieurs manières :

- Il est possible de terminer sur une note positive : Yoshimitsu apprendra à gouverner et les joueurs sont là pour l'aider. Le brutal Nishikiri peut devenir un nouveau voisin agressif, mais après tout, les joueurs en ont vu d'autres.

- Il est sans doute plus satisfaisant de considérer que le jeune héritier des Matsuda se révèle totalement incapable et perturbé de façon irrémédiable. Il ne fait confiance qu'à Jirô, un homme droit et fidèle mais qui ne fait montre d'aucun sens politique. Nishikiri en profite pour négocier des gains de terres importants, la fille de Nijô est rapidement répudiée et son père repart mécontent avec sa fille pour la capitale. Les PJ se retrouvent de plus en plus en désaccord avec le jeune seigneur et confronté à son ingratitude et à l'influence. Dès lors, vous pouvez imaginer d'autres intrigues au sein du domaine. Une autre solution est de les faire revenir à Kyoto. Plutôt que de les laisser prendre le risque de se voir contraints au suicide, Hosokawa Masamoto peut les inviter pour profiter de leurs talents.

- Enfin, que faire avec Shibata ? Il est conseillé de considérer que tout est terminé et qu'il est temps de proposer à vos joueurs d'autres antagonistes. Mais un des enfants Shibata peut avoir survécu et continuer d'être une menace dans l'ombre. Qui sait ?

Caractéristiques pour le scénario :

Libre à vous de décider de la force des opposants pour les combats. Voici quelques caractéristiques pour GURPS quand vous voulez proposer un combat à vos joueurs.

Samouraï typique: F 12 DX 12 QI 10 S 10

Katana 13 à 15, wakizashi 13, arc 12

esquive 10 (9 avec armure en acier), parade katana 10 ou 11, parade wakizashi 11, dommage katana 1d+3/1d+4 si utilisé d'une seule main (tai+ 1 ent)

Réduction des dégâts 4 (armure d'acier, rare) ou 2 (armure de cuir, courante)

Samourai utilisant une grand sabre

F 13 dx 11 SQI 10 12 qi 10

Epée à deux mains 14 parade 10 esquive 8 ou 9 selon armure, dommages 2d+3 (tai +3 ent)

Réflexes de combat ; résistance à la douleur

DR 4 ou 2 (voir plus haut)

Samourai fort (profil pour un adversaire plus difficile à opposer aux joueurs, par exemple pour les deux frères dans le village pirate)

F 13 dX 13 QI 11 S 13

Katana 15 wakizashi 15 ou autre arme à 15

esquive 9 (avec l'armure, 10 sans) ; parade katana 10 (11 sans armure), réflexes de combat, résistance douleur

Dégâts Katana 2d +1 (est + 2 ent), 2d+2 si utilisé à deux mains

DR 4

Ashigaru F 11 DX 11 QI 10 S 11

pique 12, dommage 1d+4 (est + 3 emp)

Esquive 8
DR 1

Shinobi typique

F 12 DX 12 QI 11 12, S 12,

Sabre court 14, arc court 13, karaté 14

esquive 10, parade sabre 11, réflexes de combat

dégâts sabre court 1d+3 (est + 1 ent, utilisé à deux mains); dégâts arc court 1d+1 (est emp), dégâts

karate : coup de poing 1d+2 ; coup de pied 1d+3

DR 1

Akira F 13 dX 13 QI 11 S 13

Katana 15 karaté 15

esquive 10, parade katana 11, réflexes de combat, résistance douleur

Dégâts Katana 2d +1 (est + 2 ent)

DR 1

Utilisez les poisons proposés dans Gurps Japon pour les rencontres avec les shinobi

Pirates : caractéristiques et matériel variés, utilisez des caractéristiques de samourai, ashigaru, ...

Une arme au moins à 13

Campagne écrite par X. Pindard

Pour toute question et remarque : xavierpindard@gmail.com

Merci à mes joueurs habituels, Alexandre, Alexis, Antoine, Jacques, Stéphane et Vincent d'avoir accepté de tester mes créations.