

PETIT COMLOT EN PROVINCE

Un scénario pour *L'Empire des Cerisiers*
Un jeu de Olivier Sanfilippo

Une publication Arkhane Asylum Publishing

Directeur de publication : Mathieu Saintout

Directeur artistique : Christopher Guénard

Secrétaire d'édition : Fabien Marteau

Textes : Olivier Sanfilippo

Illustrations : Kerdui

Cartographie : Olivier Sanfilippo

Relecture : Sébastien Mintoff

Maquette : Christopher Guénard

Office manager : Sabrina Beaufile

Moyens généraux : Raphaël Crouzat

➤ Ce scénario date des origines du projet (en 2010), avant même que l'idée d'un véritable jeu de rôle complet et surtout publié ne soit à l'ordre du jour. Il a initié quelques concepts et idées comme la Sakurakai ou encore les armures sacrées. Il m'a semblé intéressant de le mettre à la disposition de la communauté, d'autant plus qu'il reste lié à diverses intrigues qu'il a lui-même engendrées. Je remercie mes joueuses et amies qui furent les premiers cobayes de cet univers, Claude, Denis, Stéphane et ceux qui suivirent sur les routes du futur *Empire des Cerisiers*, Gabriel, Axelle, Fabian, Thomas, etc.

Je tenais à remercier tout particulièrement Kerdui, que j'ai eu l'immense plaisir et honneur d'encadrer lors d'un stage d'étude. C'est elle qui a illustré ce scénario avec talent. Elle a su se saisir de l'ambiance du jeu et y apporter son trait et son univers. Merci pour ta confiance et ton travail, Kerdui !



PETIT COMLOT EN PROVINCE

« Je dépeins les êtres humains tels qu'ils sont. En fait, ils ne font que répéter les mêmes erreurs, les mêmes horreurs, les mêmes actes sanguinaires et violents depuis la nuit des temps. Et on n'a pas encore compris qu'on doit arrêter la guerre. Pour le pouvoir, les hommes continuent de répandre le sang, de se battre. Pour combien de temps les êtres humains vont continuer à se comporter de cette manière absurde. [...] »

– Akira Kurosawa –

SALE TEMPS D'ORAGE, UNE AUBERGE BIEN ACCUEILLANTE!

L'orage est violent, le vent arrache de grosses branches qu'il jette sur la route, transformée en un torrent de boue forçant les personnages à se réfugier dans l'auberge relais la plus proche. Ils perçoivent en bordure de la route (ou ce qu'il en reste) des lueurs provenant d'une structure importante. Ils sont encore loin de la prochaine agglomération et cet endroit constitue le seul lieu sécurisé à proximité. L'auberge paraît des plus solides. Elle est bâtie sur un socle de pierres taillées et la charpente est faite d'un bois résistant. Malgré l'orage qui gronde, l'ensemble résiste aux vents violents.

N'hésitez pas à faire en sorte que les personnages, s'ils ne forment pas un groupe, s'aperçoivent, se retrouvent et soient pour certains en difficulté face aux intempéries. Normalement, les joueurs devraient se venir en aide mutuellement. C'est un bon moyen pour ceux qui ne se connaissent pas de sympathiser.

L'auberge est accueillante. Elle possède un étage où se trouvent quelques chambres et un rez-de-chaussée composé d'une grande salle commune, d'un dortoir, des cuisines et autres commodités. On trouve aussi la chambre des tenanciers et un sentō convenable pouvant accueillir cinq personnes avec aisance. C'est le moment pour les joueurs de souffler après

les péripéties précédant cette arrivée en catastrophe. Ils seront immédiatement accueillis par Natsuburo (Natsu) et Kazumi, qui tiennent tous deux l'auberge.

L'établissement accueille deux autres clients. Confortablement installé autour du foyer central, l'un d'entre eux, visiblement un camelot, est en train de dévorer l'équivalent d'un bol de nouilles fumant. Le second, à l'opposé de l'entrée, observe les nouveaux venus avec une tasse de thé chaud entre les mains. Le contraste avec le déluge extérieur est immédiat !



L'AUBERGISTE: NATSUBURO, « NATSU »

Il s'agit d'un homme corpulent d'une bonne trentaine d'années. Il est souriant et très sympathique, il aime écouter les clients et ne se gêne pas pour leur poser des questions sur d'éventuelles nouvelles concernant la région et l'Empire. Un jet avec la Spécialisation Vigilance, Investigation, Observation ou un quelconque Champ avec lequel ces Spécialisations sont possibles permettra d'entr'apercevoir des tatouages qui dépassent de son kimono, au niveau de la nuque. Si on en vient à lui poser la question, il dira que « tout le monde n'a pas un passé tout rose et chacun vit avec son lot d'erreurs ». Puis il rigolera, histoire de changer de sujet !

Natsuburo fait partie d'un clan shinobi tout comme la belle Kazumi. Tous deux ont été engagés par le seigneur des lieux pour surveiller les allées et venues des voyageurs sur la route qui mène jusqu'à la capitale. Ils doivent éventuellement éliminer les menaces en enlevant les individus qui représenteraient un danger pour les intrigues du seigneur de la province, ou tout du moins en informer ce dernier (il y a régulièrement des patrouilles, auxquelles Natsu confie des messages si nécessaire). Qui plus est, ils ont récemment reçu l'ordre de coordonner l'attaque d'un convoi qui a fait halte depuis quelques semaines au château de Saiban et qui devrait, d'un jour à l'autre, quitter la cité et passer du côté de l'auberge relais. Visiblement, selon les derniers renseignements, l'attaque devrait avoir lieu en fin de journée, le lendemain. De ce fait, les personnages des joueurs représentent un vrai problème. Cumulée aux intempéries, leur présence risque de nuire au bon déroulement de l'attaque.



NATSUBURO (PREMIER RÔLE)

Champs: Mercenaire 4 (Corps à corps +4, Épée +4, Athlétisme +3), Shinobi 3 (Discretion +3, Déguisement +2, Mensonges +2, Vigilance +2)

Avantage:

- **Volonté d'acier +2** (Natsu bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses jets de résistance mentale : peur, intimidation, etc.)

Désavantage:

- **Être aimé -2 (Kazumi)** (malus de -2 pour tous les jets de résistance mentale ou qui font appel à son jugement, lorsque Kazumi est dans la balance, que ce soit elle qui se serve de Natsuburo ou que quelqu'un la menace. Dans ce cas de figure, son bonus lié à l'avantage Volonté d'acier ne rentre pas en compte et seul le malus est effectif.)

Voie: Voie de l'Arc et du Cheval 3 (Loyauté et Fidélité 2, Impassibilité 1)

Techniques:

- **(Loyauté et Fidélité) « Mes paroles ne sont plus miennes » (diff. 5)** : lorsque Natsuburo fait appel à cette technique, il dédie le moindre de ses mots à son seigneur et aux buts qu'il sert. Cela lui offre un bonus de +1 durant une scène, s'il s'agit de convaincre un interlocuteur de la sincérité de ses dires. **Effet** : les yeux de Natsuburo brillent plus que de nature d'une résolution à toute épreuve ;
- **(Loyauté et Fidélité) « Protéger les siens » (diff. 10)** : lorsque Natsuburo protège un membre de son clan ou son seigneur, il peut octroyer un bonus de +3 aux jets d'esquive, parade, etc. à 3 cibles durant 5 tours. **Effets** : les cibles de la technique sont enveloppées d'une aura qui ressemble aux traits de Natsuburo semblant les guider pour les protéger ;
- **(Impassibilité) « la stabilité du Roc » (diff. 10)** : le corps de Natsuburo devient aussi dur que la pierre. Il bénéficie d'une armure naturelle lui conférant une réduction aux dégâts de 5 durant 3 tours. **Effet** : sa peau se couvre à divers endroits d'une fine pellicule de roche qui éclate et se reforme à chaque coup encaissé.

LA SERVANTE: KAZUMI

Cette jeune femme est une experte en poisons et une merveilleuse comédienne. Souriante, serviable et polie, avec un charmant accent du coin, elle donne le change comme une belle fleur fraîche ! Elle n'hésite pas à poser plein de questions aux personnages sur leur provenance, ce qu'ils aiment manger, etc., et ses yeux brillent clairement d'une curiosité malicieuse qui ne manque pas de lui conférer un petit charme pétillant supplémentaire. Elle est là pour accomplir la mission visant à enlever les clients en les droguant à leur insu, obtenir des informations des voyageurs et épauler Natsuburo dans la préparation de l'attaque.

KAZUMI (PREMIER RÔLE)

Champs : Shinobi 5 (Discrétion +5, Poison +5, Poignard +4, Vigilance +4, Acrobatie +3), **Comédienne 3** (Comédie +3, Déguisement +3, Mensonge +3, Séduction +3).

Avantage :

- **Beauté d'une fleur de printemps +2** (Kazumi bénéficie d'un bonus de +2 lorsque ses charmes entrent en jeu.)

Désavantage :

- **Curiosité du chat -2** (Kazumi a une fâcheuse tendance à farfouiller là où elle n'est pas nécessairement attendue, au risque de se mettre en danger. Lorsqu'un sujet peut intéresser Kazumi, elle souffre d'un malus de -2 à ses jets de Vigilance ou autre Spécialité équivalente pour estimer réellement le danger qu'il peut représenter. Dans le cadre du scénario, ce désavantage se joue surtout au niveau de la narration et de l'interprétation. Elle aura tendance à aller fouiller dans les affaires des PJ et éventuellement poser quelques questions indiscrettes qui ne sont pas nécessairement en rapport avec ses objectifs : ce que les personnages aiment, des détails intimes sur eux pouvant paraître saugrenus ou indiscrets, etc.)

Voie : Voie des Kami 2 (L'Entre-Monde 2)

Techniques :

- **(L'Entre-Monde) « Marche entre les ombres des Royaumes » (diff. 5)** : cette technique lui permet de se fondre dans le décor à la manière dont pourraient le faire les esprits qui l'entourent. Elle bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets en lien avec la discrétion, le camouflage, etc. pour toute la scène. Effets : lorsqu'elle use de sa technique, son corps et ce qu'elle porte sur elle deviennent en partie translucides et une fine brume émane d'elle au moment de l'exécution de cette capacité ;
- **(L'Entre-Monde) « Les poches du Roi-Chat » (diff. 10)** : Kazumi peut dissimuler jusqu'à deux objets entre les Royaumes et les rendre presque invisibles. Elle bénéficie ainsi d'un bonus de +4 pour cacher un objet sur elle durant une journée. Les objets devant rester en contact avec elle, il faut bien entendu qu'elle puisse les porter. Si elle tient une arme ainsi dissimulée dans la main, sa poigne sera refermée autour de l'arme. Cela peut éventuellement donner des indices sur le fait qu'elle tienne un objet ainsi « masqué ». **Effet** : au moment où elle cache l'objet, de très faibles tintements, semblables à ceux des clochettes que peuvent porter des chats domestiques, semblent résonner au loin sans donner plus d'indications quant à la provenance de ce son. En effet, on a l'impression que ce très délicat carillon provient d'un peu partout.





LES CLIENTS

OMATSU, MARCHAND ITINÉRANT (FIGURANT)

Omatsu est un marchand itinérant. Comme les personnages des joueurs, il s'est fait surprendre par l'orage soudain et s'est réfugié dans l'auberge. Il a perdu une partie de ses affaires au milieu des intempéries, mais l'essentiel est sauf. Il vend un peu de tout sur les routes de la province. Il s'agit d'un personnage sympathique, peu avare en discussions en tout genre. Il peut éventuellement donner quelques informations sur la cité de Saiban (son activité principale, qui la dirige, une bonne auberge comme celle d'Hinata, etc.). Si la discussion s'oriente sur l'auberge, il pourra mentionner le fait qu'il y a un an, ce n'étaient pas les mêmes tenanciers qui la dirigeaient. Ils étaient âgés, ce qui explique probablement l'arrêt de leur activité. Ils ont certainement dû rejoindre leurs familles, enfants ou petits-enfants, pour profiter de leurs derniers jours.

L'ENTRÉE DU GÉANT

En fin de soirée, la porte s'ouvre avec violence. Une silhouette impressionnante se dessine dans l'encadrement de l'entrée (laissez le temps aux PJ de réagir, qu'ils prennent peur, par exemple). Puis, elle s'effondre sur le perron. Une fois dans la lumière, ils ne pourront pas manquer de remarquer le nombre de flèches qui percent son armure. L'armure en elle-même est impressionnante, malgré la boue qui la macule. Très vite, ils pourront constater qu'il s'agit d'une armure sacrée de type 1.

Il ne porte aucune sorte d'insigne visible sur lui. Si les personnages le fouillent, ils trouvent :

- un katana superbe portant le poinçon d'un grand maître forgeron de la capitale (jet en lien avec la connaissance de la forge, ou des armes de ce genre, **difficulté 8**) ;

TSUTARO, RÔNIN

Tsutaro est l'autre client en dehors des personnages et d'Omatsu. Peu loquace, quoique respectueux, il se présente comme un samurai sans maître qui vit à proximité de l'auberge dans un petit hameau. Il vient souvent passer la fin de journée ici pour éventuellement trouver des clients potentiels qui auraient besoin d'un sabre à louer. En réalité, Tsutaro est l'un des mercenaires et hommes de main du seigneur de Saiban. Il est à l'auberge pour servir de relais entre Natsuburo, Kazumi et le reste de la troupe stationnée à quelques kilomètres de là. Il évitera de lancer toute discussion pour ne pas commettre d'impair et si les joueurs sont trop curieux, il prétextera la fatigue pour se retirer.

TSUTARO LE RÔNIN (SECOND RÔLE)

Champ : Bushi 3 (Épée +3, Athlétisme +2, Commandement +2)

Voie : Voie du Ninjo 1

- une armure céleste, véritable chef-d'œuvre. Elle ne porte aucun insigne ou emblème héraldique qui pourrait trahir l'identité de son porteur ;
- un symbole des Ô-metsuke (grand inspecteur impérial) dissimulé dans un compartiment secret de l'armure (jet d'un Champ comportant la spécialisation Fouille, Armurerie, etc., **difficulté 12**, qui peut être facilité si les joueurs prennent vraiment le temps d'examiner attentivement l'armure). Avec ce symbole se trouve un document crypté. Le niveau de cryptage est particulièrement élaboré et il y a peu de chances pour que quelqu'un sans la clef de cryptage puisse le déchiffrer ;
- un sauf-conduit permettant la circulation entre la capitale et la ville de Saiban, capitale de la province d'Asuka. Le sauf-conduit est signé de la main du prince Tsume (des personnages de la capitale ou liés à la cour



pourront savoir qu'il s'agit d'un noble qui a épousé la princesse Shikishi-hime, une des filles de l'Empereur Nanda). Le laissez-passer a été signé très récemment (plus exactement il y a quatre jours). Le détenteur de ce document est Hijikawa Yukimichi. Un jet du Champ Courtisan, Diplomate, etc. avec des Spécialisations comme Politique, Héraldique, etc., permet de savoir qu'il s'agit d'un noble de la capitale, issu de la famille Hijikawa, un clan aristocratique très impliqué au sein des fonctions militaires impériales (**difficulté 8**). Si les personnages réussissent un jet de **difficulté 12**, ils pourront en plus apprendre qu'il occupe à la capitale le poste de kebiishi, un corps d'élite d'inspecteurs chargé de veiller à la sécurité de la cité, d'anticiper et d'éliminer tout risque de rébellion ou complot contre l'Empereur et les institutions impériales;

- La blessure mortelle est liée à une hémorragie consécutive à une blessure due à une explosion (jet d'un Champ comportant la Spécialisation Médecine, Anatomie, etc., **difficulté 8**).
- Natsu propose aux personnages de mettre le défunt à l'arrière de l'auberge et de prévenir les autorités les plus proches dès que le temps le permettra. Le reste de la nuit est calme. Pour les PJ qui ne vont pas dormir, faites-leur faire un jet pour voir s'ils résistent à la fatigue accumulée. Si c'est le cas, ils reçoivent la visite de Natsu qui leur met un bon coup de gourdin bien placé, ou de Kazumi qui n'hésite pas à les empoisonner (fléchettes, baiser, etc.). Bref, tous se retrouvent inconscients s'ils n'ont pas pris des mesures particulières pour anticiper ce genre de chose (tours de garde, etc.).

Dès le repas, on leur a proposé du thé ou du saké. Les deux boissons contiennent une drogue provoquant un sommeil très lourd. Natsu et Kazumi n'insistent pas si des personnages refusent (ils ne veulent pas prendre le risque de se faire démasquer). En effet, l'arrivée soudaine des personnages a éveillé leurs soupçons et ils souhaitent fouiller leurs affaires durant la nuit pour vérifier leurs identités. Qui



plus est, l'arrivée totalement imprévue de cet homme en armure sacrée a provoqué une certaine panique chez les deux shinobi. Si les personnages sont trop bien organisés (tours de garde, etc.), ils doivent dépêcher Tsutaro pour prévenir les hommes qui sont à une vingtaine de minutes de là, afin

UN RÉVEIL INCONFORTABLE

(Si les personnages ont été mis hors d'état de nuire par les tenanciers ou encore par le groupe arrivé ensuite.)

Le réveil devrait être douloureux pour les PJ, avec une bonne migraine ou une grosse bosse derrière le crâne. On a pris leur équipement et on ne leur a laissé que leurs vêtements. Ils ont été fouillés et se trouvent dans une grotte, à même le sol. Il y a deux autres inconnus (des voyageurs de l'auberge arrivés un jour avant les PJ). La cavité dans laquelle ils se trouvent est séparée par un ensemble de troncs de bambous qui forment des barreaux. L'autre partie de la cavité est réservée à l'entreposage de caisses et d'armes. L'équipement des personnages s'y trouve également. Ils voient aussi l'armure sacrée déposée dans un coin. Deux hommes armés montent la garde autour d'une caisse d'où émane la seule source de lumière des lieux en provenance d'une lampe à huile. Ils sont concentrés sur leur partie de dés.

Au fond, une autre lumière, très diffuse, provient de ce qui semble être la sortie. Les gardes parlent de leur partie, du temps pourri, des personnages, mais pas de leur mission en particulier. Ils ressemblent à des soldats.

Un couloir naturel mène à la seconde cavité qui donne sur l'extérieur. Là est installé un campement avec six gardes qui dorment, jouent ou entretiennent leurs armes. Au centre, à l'entrée de la caverne, deux autres hommes montent la garde. À la sortie se trouvent deux abris de fortune où sont parqués une douzaine de chevaux.

Une fois les deux gardes éliminés, il ne devrait pas être très difficile de se débarrasser des huit autres qui ne s'attendent pas à une attaque depuis

qu'ils viennent se débarrasser des PJ. Quoi qu'il en soit, Tsutaro quitte l'auberge avant le lever du soleil pour dire à ses hommes de se préparer.

l'intérieur. Avec un zeste de tactique, l'opposition sera faible. Toutefois, s'ils prennent le temps d'écouter les autres gardes, ils peuvent apprendre qu'ils comptent attaquer un convoi qui devrait arriver à l'auberge ce soir (nous sommes le matin). Ils commencent tout juste à se préparer, ce qui indique qu'ils ne sont pas loin de l'auberge.

Les personnages peuvent questionner un des éventuels prisonniers. Il s'agit de mercenaires engagés à Saiban par un homme du nom de Musubashi.

LES MERCENAIRES (FIGURANTS)

Champ : Mercenaire 3 (Lance +3, Athlétisme +2, Épée +2)

Armes et armures : katana ou tachi, lance, armure légère

Voie : Voie de l'Arc et du Cheval 1

SI LES PERSONNAGES SONT TROP BIEN ORGANISÉS

À quelques heures de l'aube, ils sont attaqués par Natsuburo, Kazumi, Tsutaro et un groupe d'une dizaine d'hommes (cf. caractéristiques des mercenaires). Si les personnages sont mis hors de combat, ils se retrouvent dans la situation précédemment prévue (cf. « Un réveil inconfortable »).

SI LES TENANCIERS SONT DÉMASQUÉS

Si les personnages ont compris qu'ils sont tombés dans un piège (même s'ils n'en connaissent pas les raisons), il se peut qu'ils aient tenté de maîtriser Natsuburo ou Kazumi. Natsuburo, lui, n'hésitera pas à monopoliser l'attention des personnages en leur rentrant dedans à grand renfort de tables retournées et d'armes improvisées volant à travers la pièce. Le but étant de laisser à Kazumi (si elle n'a pas déjà été neutralisée) le temps de disparaître et de prévenir le reste de la troupe. En effet, le convoi qu'ils doivent attaquer est en route et il est probable qu'ils avancent alors l'heure de l'attaque au plus tôt dans la matinée.

- *Il sera très difficile de faire parler Natsuburo. Aux personnages de déployer des trésors de persuasion et d'ingéniosité pour réussir à lui faire lâcher ses informations. Une des menaces qui a le plus de chances de fonctionner consiste à mettre sérieusement en péril la vie de Kazumi à laquelle il voue une affection toute particulière. Si les personnages sont convaincants (jet d'un Champ comportant des Spécialisations comme Interrogatoire, Intimidation ou encore Mensonges opposé à un jet de résistance mentale : Voie + Champ le plus élevé de la cible), il finira par dire qu'il est là pour*

LE CONVOI IMPÉRIAL

Le convoi est censé être discret. Il s'agit de l'époux de l'une des princesses impériales et de son escorte. Ce dernier doit rejoindre la capitale pour prévenir son épouse d'un complot dirigé contre la cour impériale. Il arrive de la ville de Saiban et s'est rendu compte qu'un petit seigneur armait des troupes et était en train de s'allier à certaines familles prônant la prise en main de la cour impériale par les daimyô. Il avait décidé de s'y rendre pour confirmer ces rumeurs en compagnie d'un ô-metsuke, choisi parmi les kebiishi de la capitale et nommé pour l'occasion par la ministre de la

surveiller les allées et venues des voyageurs. Finalement, il lâchera petit à petit les informations. Cette option fonctionnera uniquement si les personnages détiennent Kazumi, bien entendu.

- *Il est probablement plus simple de faire parler Tsutaro. Ce dernier n'a pas l'intention d'y laisser la vie et parlera si les personnages le menacent. À la différence de Natsuburo, il lâchera plus d'informations et parlera de l'attaque qui devrait avoir lieu. Ils ne savent pas de qui il s'agit, mais ils disposent d'une troupe importante pour en venir à bout. Ce qui implique qu'il doit s'agir de personnes bien protégées.*
- *Faire parler Kazumi est presque peine perdue. À moins de s'offrir le luxe de quelques jours de séances de torture conduites par un expert, Kazumi a reçu un entraînement lui permettant de résister longtemps aux interrogatoires. Au pire, si elle devait craquer, elle pourrait tout à fait mettre fin à ses jours. Il y a peu de chance que les joueurs se lancent dans de réelles séances de torture et, si tant est qu'ils le fassent, ils devront y passer des heures et perdre l'occasion d'intervenir lors de l'attaque.*
- *Si les personnages ont été attaqués par les hommes de Tsutaro, Natsuburo et Kazumi, il sera encore plus aisé de les faire parler. Ils en savent globalement autant que Tsutaro.*

Justice en personne, la princesse Yukihiime. Ils considèrent que les « courtisanes » des flagorneurs de l'aristocratie actuelle nuisent à la figure même de l'Empereur. Le prince Tsume craint que cette alliance mène à renverser le pouvoir en place ou tout du moins à plonger l'Empire dans le chaos d'une guerre civile. Le seigneur Hijikawa Yukimichi, l'ô-metsuke en question, ayant disparu lors de son enquête, le prince a senti le vent tourner et a préféré quitter rapidement les lieux avant que la vie de son escorte et de lui-même ne soit menacée. Mais Asuka Hitarashi, le seigneur de Saiban

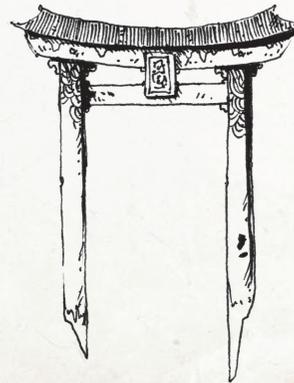


et de toute la province Asuka, a anticipé le départ du prince et décidé de l'éliminer avant que quiconque ne puisse être mis au courant.

Le convoi est constitué de dix gardes impériaux dont un est équipé d'une armure sacrée de type 1. Il s'agit de dame Murata Michiko. Elle est la plus proche yojimbo de Tsume et de son épouse, la princesse Shikishi-hime.

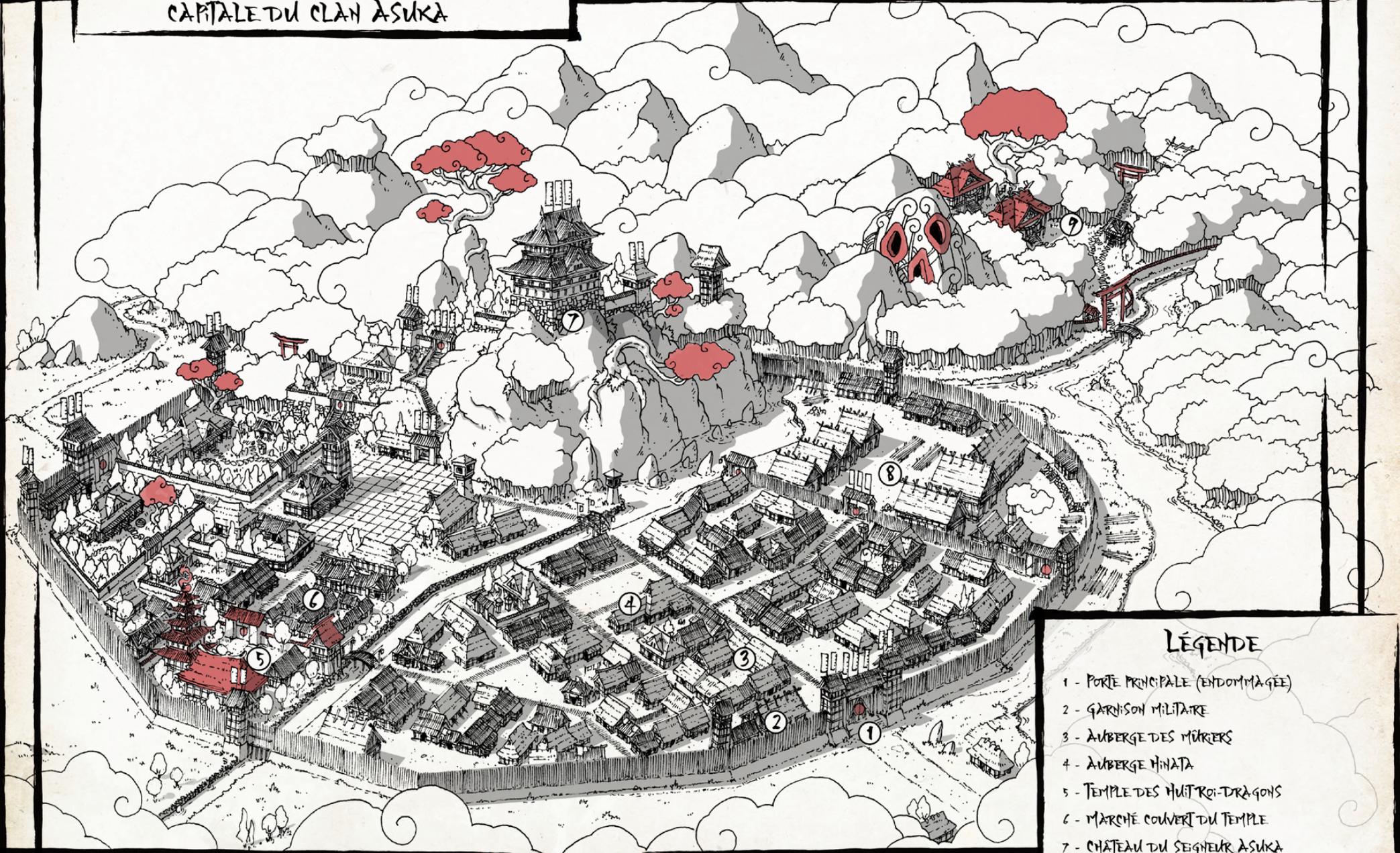
Les personnages pourront donc, en fonction de leurs actions, intervenir pour aider les membres du convoi. S'ils se sont bien débrouillés, ils pourront les prévenir. Toutefois, il faudra d'abord qu'ils prouvent leur sincérité. En effet, avec la disparition du seigneur Hijikawa Yukimichi et la situation tendue dans laquelle le prince Tsume et son escorte se trouvent, ils se montrent particulièrement prudents et sont sur leurs gardes. En fonction des raisons pour lesquelles ils sont là (il se peut par exemple que dame Murata Michiko connaisse un personnage de la capitale), des talents de persuasion qu'ils auront déployés pour calmer les tensions (dès qu'ils apparaîtront, les soldats du convoi menaceront de leurs armes les personnages), le convoi et ses membres accepteront leur aide. Il sera alors temps d'organiser leurs défenses. Lorsque les ennemis arriveront, ils seront en nombre conséquent. Ils sont en moyenne deux à trois fois plus nombreux que les joueurs. Les trois quarts sont des Figurants, les autres sont des Seconds rôles (en plus, éventuellement, de Natsuburo, Kazumi, etc., s'ils n'ont pas été mis hors d'état de nuire).

Une fois préparés, il ne devrait pas être difficile aux personnages et à l'escorte du prince de venir à bout de leurs ennemis. Mais alors que la tension retombe, un cri retentit depuis l'endroit où se situe le prince. Ce dernier s'écroule, les yeux vides, alors que s'étend sur son kimono une imposante auréole de sang au niveau du cœur. Une lame semble l'avoir transpercé de part en part. C'est le chaos dans la suite du prince. Tout le monde cherche d'où vient l'attaque. Au sol, le prince n'a même pas eu le temps de prononcer une dernière parole... il est mort. Les personnages peuvent tenter un jet d'un Champ comportant la Spécialisation Vigilance, Empathie, etc. (**difficulté 12**) pour déceler chez l'un des gardes impériaux un comportement suspect. Tous ont leurs sabres dégainés, encore rougis du combat qui vient de s'achever, mais quelques détails, comme une giclée de sang coulant encore sur le visage, le regard fuyant et une nervosité extrême, semblent indiquer qu'un garde a quelque chose à se reprocher. Si les joueurs se dirigent vers lui, ou l'interpellent, il tente immédiatement de fuir avant d'être abattu par le reste des soldats du convoi. Il se donne la mort si sa capture ne fait aucun doute, ne permettant pas de connaître les raisons de son acte (il a été mandaté par une personnalité de la cour impliquée dans cette affaire pour éliminer le prince s'il venait à découvrir trop d'éléments compromettants).



PLAN DE SAIBAN

CAPTALE DU CLAN ASUKA



LÉGENDE

- 1 - PORTE PRINCIPALE (ENDOMMAGÉE)
- 2 - GARNISON MILITAIRE
- 3 - AUBERGE DES MŪRERS
- 4 - AUBERGE HINATA
- 5 - TEMPLE DES HUITROI-DRAGONS
- 6 - MARCHÉ COUVERT DU TEMPLE
- 7 - CHÂTEAU DU SEIGNEUR ASUKA
- 8 - LES ENTREPÔTS
- 9 - SANCTUAIRE D'UKE-MOCHI



SAIBAN

Saiban semble être le centre de toutes les intrigues qui ont agité la région ces derniers jours. La mort du prince, qui plus est de la main d'un des leurs, est un drame pour le convoi mortifié ! Ils ne peuvent retourner à la ville pour mener l'enquête et trouver le coupable. En effet, ils seraient immédiatement identifiés et, sans preuve, ils ne pourraient pas faire grand-chose. Ils vont donc demander aux personnages, s'ils leur sont venus en aide et leur semblent être des personnes de confiance, de bien vouloir débiter l'enquête pour eux et d'identifier les coupables. De leur côté, une partie va prévenir la princesse. Si on leur parle de l'ô-metsuke, ils pourront apprendre que cet homme était sous les ordres du prince et qu'il l'avait mandaté, par le biais de la princesse Yuki-hime, la ministre de la Justice, pour enquêter.

QU'AVAIT TROUVÉ L'Ô-METSUKE ?

Ce dernier a découvert que le seigneur de la province travaille pour une haute personnalité de la cour de l'Empereur. Il ne savait pas pourquoi, mais c'est cette personnalité qui arme les troupes d'Asuka. Il ne savait pas non plus de qui il s'agissait, mais, selon lui, c'était un proche de l'Empereur. En tout cas, suffisamment proche pour ne pas éveiller les soupçons sur la disparition, dans les stocks de la Grande Forge Impériale, d'un matériel très particulier : des armures sacrées ! Si les personnages ont découvert le document crypté dans le compartiment secret de l'armure sacrée du seigneur Yukimichi, dame Murata pourra le décrypter (elle connaît justement la clef de cryptage). Ce dernier mentionne simplement quelques éléments : « découvert deux armures sacrées Saiban/Implication haute personnalité cour Sakura-kyô/Grande Forge Impériale ».



ARRIVÉE À SAIBAN

La ville de Saiban est une petite bourgade de la province d'Asuka. Il s'agit de la capitale du seigneur Asuka Hitarashi. Elle est réputée pour sa production de soie, stockée dans de vastes entrepôts. La ville est fortifiée, entourée d'une palissade haute de six mètres. La cité est située au pied d'une colline, au milieu d'une forêt dense dont les essences principales sont de magnifiques mûriers où sont élevés les vers à soie. Un promontoire rocheux domine cette colline. Sur celui-ci trône un château relativement modeste, mais très élégant. Les personnages, s'ils ont été rapides et ont réussi à éliminer tous leurs opposants lors des précédents événements, peuvent entrer sans problème en ville. Ils constatent alors que la porte est en cours de réparation. Des traces de déflagrations sont encore visibles.

L'APPROCHE DES PERSONNAGES

Les personnages vont donc devoir enquêter en ville. Dès leur arrivée, ils ne manquent pas d'éveiller l'intérêt des gardes de la cité aux ordres du seigneur des lieux. Il s'agit en effet d'un groupe assez hétéroclite et, même si la soldatesque ne fait pas de lien avec les affaires qui amènent les personnages à la ville, ils feront un rapport. Il ne faut pas oublier que le seigneur Asuka Hitarashi est en cheville avec des personnalités et prépare des opérations qui peuvent clairement être considérées comme de la haute trahison vis-à-vis de la gouvernance impériale. Sans parler des éventuels rivaux auprès des daimyo voisins qui pourraient clairement envoyer ici des espions et autres éléments susceptibles de nuire à ses objectifs. Le comportement et la discrétion des personnages sur leurs motivations réelles sont donc importants et, surtout, à prendre en compte dans la réaction des autorités locales.

Si votre groupe compte des personnages liés d'une manière ou d'une autre à des sphères sociales élevées ou particulièrement réputés pour des talents divers et variés (noblesse de clan guerrier ou aristocratique, célèbre

artiste ou artisan, etc.), il se peut qu'ils soient directement approchés par un représentant du château et du seigneur Hitarashi, ou encore qu'ils décident de se rendre d'eux-mêmes à la cour du seigneur. Sinon (s'ils évitent d'attirer l'attention sur eux, ou qu'ils refusent), ils pourront trouver une auberge en ville.

L'AUBERGE D'HINATA

Hinata est la tenancière d'une des deux auberges de la ville. Cette femme à la longue chevelure toujours retenue sous un large turban de coton, au sourire franc et à l'énergie débordante, n'est pas du genre à s'en laisser conter. Jamais mariée, elle s'est toujours fiée à elle-même pour mener à bien ses affaires et elle a rossé ou emberlificoté nombre de clients indelicats ou concurrents mal intentionnés sans trop de mal. Intelligente, amusante et d'un tempérament relativement bienveillant si les personnages se montrent eux-mêmes courtois, sympathiques et honnêtes, elle les aide volontiers.

C'est ici que résidait l'ô-metsuke. Hinata le décrit comme un homme discret qui allait et venait à longueur de journée. Il avait pas mal de bagages. Il a quitté l'auberge un matin et a même laissé la plupart de ses affaires dans sa chambre. Elle les a récupérées et mises de côté. Les hommes du seigneur sont venus pour les récupérer, mais elle a menti en prétextant qu'elle les avait vendues à un marchand itinérant qui logeait dans l'auberge pour se dédommager des nuits impayées.





UN HOMME EN ARMURE SACRÉE, CELA NE PASSE PAS INAPERÇU !

Les personnages vont probablement enquêter dans la cité au sujet de l'ò-metsuke. Il s'agissait en effet de celui qui enquêtait directement pour le prince et qui l'a visiblement payé de sa vie. En outre, il ne sera pas difficile pour les PJ d'obtenir des renseignements. En effet, un homme en armure sacrée ne passe pas inaperçu. Voici quelques informations qu'ils pourront glaner au gré de leurs investigations, notamment en posant des questions aux habitants des lieux :

- *plusieurs personnes ont croisé cette silhouette massive qui sortait du quartier des entrepôts de soie. Elle semblait visiblement pressée et personne n'a osé s'approcher d'elle;*
- *la porte de la cité a été forcée (si on peut dire) par une énorme silhouette. Les témoins ont vu une explosion de flammes bleues;*
- *le même soir, des troupes sont sorties de la cité.*



« C'EST PAS BON TOUTES CES QUESTIONS ! »

Toutes leurs questions et investigations en ville vont attirer l'attention des hommes du seigneur Hitarashi, notamment un de ses hommes de main : Musubashi. Il va envoyer un petit comité d'accueil composé d'un bon nombre de gros bras travaillant aux entrepôts. Ils sont une quinzaine. Pendant ce temps, leurs affaires sont fouillées par des agents. Ils souhaitent savoir qui sont ces étrangers et ce qu'ils veulent et savent. Finalement, si la leçon n'a pas servi, ce sont les gardes qui vont directement rechercher les personnages. Ils vont probablement devoir faire attention et évoluer dans la cité en faisant preuve d'un maximum de discrétion. Il se peut qu'ils tombent quelques fois sur des patrouilles. Charge à eux de savoir s'ils vont les éliminer ou simplement tenter de les semer.

MANŒUVRES DES ENTREPÔTS (FIGURANTS) Champs : Manœuvre 2, Malandrin 1

LE CHÂTEAU DE SAIBAN

Les personnages réussissent d'une manière ou d'une autre à se rendre dans le château du seigneur Asuka Hitarashi. Cela reste particulièrement dangereux, car le seigneur et ses hommes risquent de rapidement comprendre quelles sont leurs motivations. Que ce soit parce que Musubashi a fait un rapport sur eux et sur les nombreuses questions qu'ils posent, parce qu'ils manquent de discrétion, ou encore parce qu'Hitarashi se méfie grandement de l'arrivée d'un groupe étranger à la cité, si peu de temps après le départ du prince et de sa troupe, surtout si ces nouveaux arrivants se montrent un peu trop curieux.



Le seigneur Asuka Hitarashi est un homme d'une quarantaine d'années. Autoritaire et ambitieux, il dirige sa province d'une main de fer et sans toutefois pouvoir être considéré comme un tyran ou un tortionnaire, il se montre intransigeant. Avec des personnes d'un statut certain ou jouissant d'une réputation notoire, il devient toutefois aimable et ne manque pas de courtoisie et de savoir-vivre. S'il doit accueillir les personnages des joueurs, il se montrera charmant et évitera dans un premier temps de se risquer au conflit. Toutefois, s'il s'avère que les personnages deviennent pour lui une menace, il se montrera impitoyable. Il attendra toutefois que les PJ soient hors de sa demeure pour déchaîner sur eux la violence de ses hommes. Si les personnages ne quittent pas la demeure, il les invitera à une partie de chasse...

QUE PEUVENT TROUVER LES PERSONNAGES AU CHÂTEAU :

- un personnage talentueux, comme un shinobi ou un espion pourrait, avec grande précaution, atteindre les appartements du seigneur (jet d'un Champ pouvant contenir la Spécialisation Discrétion par exemple, **difficulté 12 à 16** en fonction de la manière avec laquelle le personnage se débrouille). Dans un petit coffre, il peut trouver une lettre à la calligraphie parfaite avec comme seule signature un sceau représentant une fleur de cerisier noire. Cette lettre ne s'étend pas trop en détail, mais mentionne l'arrivée prochaine de deux armes exceptionnelles (il s'agit des armures sacrées), précisant en outre que les autres seigneurs ont eux aussi bien avancé dans leurs préparatifs. Le personnage peut également trouver, dans un petit bureau attenant, une magnifique collection d'objets rares. Parmi ceux-ci,

une magnifique statuette de jade noir, une représentation féminine qui semble dater des âges mythiques de l'Empire. Elle dégage quelque chose de puissant. Il y a aussi des armes anciennes et d'autres objets d'art ;

- les serviteurs (servants ou gardes) sont peu loquaces avec les personnages des joueurs, mais une bonne interprétation, une corruption bien menée, etc., pourront éventuellement délier une ou deux langues. Les personnages pourront apprendre que le seigneur Asuka Hitarashi opère divers préparatifs et manœuvres militaires à l'abri des regards. La majorité de ses troupes a été armée et une part non négligeable de celles-ci sont prêtes à bouger à tout moment. Les officiers d'Hitarashi attendent visiblement des ordres imminents ;
- une pièce bien gardée et interdite aux étrangers, serviteurs, soldats et yojimbo (qui tout au plus en gardent l'entrée), sert de salle de commandement. Des cartes de l'Empire et de diverses provinces peuvent y être trouvées, au milieu de rapports concernant les activités de plusieurs daimyo. Difficile de dire avec exactitude ce qu'Hitarashi prépare, mais il est évident qu'il s'apprête à partir en guerre. Parmi les documents, certains concernent des autorisations de commerce faites à la guilde des marchands du Dragon, une puissante entreprise dont le siège se trouve à la capitale. Récemment, les membres de la guilde ont déchargé en ville une importante cargaison. Un document précise le nombre de caisses, le jour, etc. Il s'agit bien des armures sacrées disparues et des caisses d'explosifs expérimentaux qui proviennent de la capitale.

ASUKA HITARASHI (PREMIER RÔLE)

Champs : Bushi 4 (Commandement +4, Épée +4, Arc +3, Lance +3),

Stratégie 2 (Logistique +2, Tactique +2, Cartographie +1)

Avantage :

- **Daimyo de la Province Asuka +4**

Désavantages :

- **Ambition dévorante -2** (Hitarashi souhaite hisser son clan et sa personne aux plus hauts sommets. Il est prêt à tout, ou presque, pour atteindre ses objectifs et, lorsque ces derniers sont en jeu, il peut se montrer imprudent ou manquer de discernement. Lorsque des personnages se servent de ses faiblesses pour influencer Hitarashi, que ce soit en mentant, par diplomatie ou en tentant de le séduire ou d'obtenir quelque chose de lui, il souffre d'un malus de -2 pour s'opposer à leur jet.)
- **Secret invouable -2** (membre mineur de la Sakurakai) (Hitarashi sait qu'il complot contre les intérêts du trône de l'Empire des Cerisiers. Ou, tout du moins, contre l'état actuel des institutions et de l'ordre en place. Sa participation au complot visant à créer le chaos dans les provinces est volontaire. Ce désavantage a des implications narratives plus que techniques. Si les autorités venaient à apprendre son implication dans cette sédition, il serait probablement exécuté. Sans parler bien entendu de sa participation directe à l'assassinat du prince en tant que commanditaire de l'embuscade.)

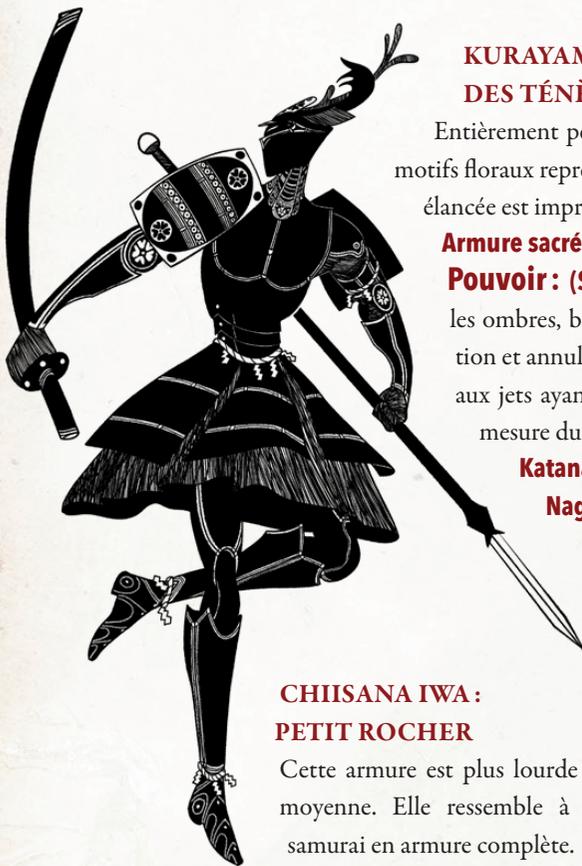
Voie : Voie du Ninjo 2 (La Liberté 2, La Colère 1)

LES ENTREPÔTS DE SOIE

C'est là-bas que se trouvent les armes que reçoit le seigneur Asuka Hitarashi. Un des entrepôts abrite en effet plusieurs caisses d'armes et, chose assez incroyable, deux armures sacrées de type 4. Les entrepôts sont gardés par une douzaine d'hommes en armes et une vingtaine de manœuvres.



LES ARMURES SACRÉES



KURAYAMI NO SAKURA : CERISIER DES TÉNÈBRES

Entièrement peinte en noire avec des rehauts de motifs floraux représentant des cerisiers, cette armure élancée est impressionnante.

Armure sacrée de type 4

Pouvoir : (Shinobi) peut se dissimuler dans les ombres, bonus de +4 aux jets de dissimulation et annule les malus conférés par l'armure aux jets ayant trait à la discrétion (dans la mesure du possible).

Katana géant : dégâts 7

Nageyari géant : dégâts 6

CHISANA IWA : PETIT ROCHER

Cette armure est plus lourde et massive que la moyenne. Elle ressemble à un impressionnant samurai en armure complète.

Armure sacrée de type 4

Pouvoir : (Poings d'acier) la force d'impact de l'armure sacrée est décuplée et libère des ondes de choc. Bonus lié aux jets de force de +3.

Plaques de renforts : bonus de +3 à l'armure

Ono géant : dégâts 9, malus de -2 à l'initiative

LES SOLDATS D'HITARASHI (FIGURANTS)

Il s'agit de guerriers classiques, ashigaru ou ji-samurai.

Champ : Bushi 3 (Arc [pour les samurai] 2, Épée ou Lance 2)

Voie : Voie de l'Arc et du Cheval 1

La présence des armures sacrées est en soi un fait étonnant qui devrait naturellement conduire les personnages à se poser des questions. Il peut arriver d'en croiser une, mais cumulé au fait qu'ils ont été enlevés, qu'un convoi avec un prince impérial a été attaqué, que le prince a été éliminé et qu'un metsuke enquêtait, il devient évident qu'il y a un grave problème ici et que, très clairement, le seigneur est impliqué. En effet, tous les gardes de la cité semblent poursuivre les personnages et il est peu probable que la présence des deux armures sacrées soit passée inaperçue. Mais d'où viennent ces armures ?

En analysant les armures avec soin, des personnages qui s'y connaissent en forge ou en rituels magiques peuvent remarquer un ensemble de détails, d'inscriptions et de glyphes qui semblent trouver leurs origines à la

Grande Forge Impériale de la capitale de Sakurakyô. Ce qui signifie donc qu'elles ont été dérobées directement à la Grande Forge ou à des porteurs qui avaient hérité d'une armure sacrée. Cela implique bien des choses. Sortir deux armures de



la Grande Forge semble pour ainsi dire impossible sans la compromission de personnalités influentes.

Dans les stocks des entrepôts, bien dissimulé, se trouve également un chargement un peu spécial. Ce dernier est composé de quelques caisses dans lesquelles sont rangés des globes de terre cuite contenant un liquide particulièrement instable et explosif (jet de Champ avec une Spécialisation comme Chimie, Sciences naturelles ou encore Explosifs, ou même lié aux composés alchimiques comme le Champ Onmyôji et autres, **difficulté 12**). Il s'agit d'une sorte de grenades réalisées, semble-t-il, grâce à un procédé alchimique. Ce sont visiblement ces armes qui ont causé les dégâts sur une partie de l'armure sacrée de l'ô-metsuke. Leur potentiel dévastateur est clairement inquiétant. Heureusement, il n'y en a ici que trois caisses contenant une dizaine de globes chacune. Les PJ peuvent vouloir les récupérer, il faudra juste qu'ils fassent attention en transportant ces dernières. Mais, en fonction de la suite du scénario, ces caisses et leur contenu peuvent les aider grandement en cas de fuite ou d'affrontement contre les forces d'Hitarashi. Les contenants de terre cuite disposent tous d'un poinçon caractéristique propre à l'artisan qui les a réalisés ou, s'il s'agit du concepteur de l'ensemble

de la grenade, du poinçon de l'alchimiste. Cette estampille conduit à la capitale et à un atelier de poterie. Si les personnages poussent leur enquête jusqu'à Sakura-kyô, ce peut-être un bon moyen de remonter la trace de l'artificier qui a confectionné l'ensemble explosif.

La suite du scénario est laissée à votre libre convenance et dépend beaucoup de la manière dont les personnages l'ont résolu et en sont arrivés là.

- Les personnages peuvent décider d'éliminer ou de confondre le seigneur d'Asuka, mais ce dernier dispose de forces militaires conséquentes. Il peut être intéressant d'en apprendre plus sur les liens qu'il a pu tisser et les autres personnalités impliquées, notamment sur l'identité de l'individu qui se trouve à la cour de Sakura-kyô. Ils ont peut-être pu se rendre au château, rencontrer Hitarashi en personne et en apprendre éventuellement davantage sur lui et ses ambitions.
- Les personnages auront probablement suffisamment de preuves pour impliquer Hitarashi dans cette affaire. Il faudra toutefois récupérer les deux armures sacrées qui serviront de preuves et mettront un coup aux préparatifs militaires du seigneur. À eux de trouver un moyen de sortir de la cité avec les armures. S'ils ont un forgeron de la Grande Forge Impériale (ou versé dans les secrets des armures sacrées) avec eux, ou éventuellement un kannushi ou une miko, ils peuvent demander aux esprits des deux armures de les laisser temporairement les utiliser. Cela impliquera des rites





de purification pour les joueurs qui les piloteront et des rites d'invocation des esprits de l'armure. Ils seront bien entendu poursuivis par les forces militaires d'Asuka Hitarashi. Hitarashi lui-même prendra, dans ce cas de figure, la tête de ses troupes.

L'enquête devrait ensuite se poursuivre dans la capitale afin de découvrir plus avant les implications et ramifications de ce complot. Qui est la personnalité de la cour impliquée ? Qui tire les ficelles ? Et dans quel but ? Les meneurs de jeu trouveront matière à développement au travers des divers suppléments, avec notamment les intrigues et scénarios autour du personnage de Kyubi no Kitsune et de ce fameux complot : la Sakurakai.

PRÊTRES

Voici quelques éléments pouvant vous permettre de créer quelques personnages prêtirés en apportant quelques variations à certains de ceux déjà disponibles en téléchargement sur le site de l'éditeur :

www.arkhane-asylum.fr

- *Forgeronne de la Grande Forge Impériale en mission. Elle s'est rendu compte que des armures sacrées sur lesquelles elle avait travaillé (en assistant les maîtres) n'ont jamais été inventoriées et ont disparu des entrepôts avant d'être affectées. Elle a demandé au grand maître de la Forge l'autorisation de mener l'enquête. Elle a repéré dans les registres de sorties un chargement de matériaux et d'équipements dont la destination lui avait*

semblé étrange. En suivant la piste du chargement, elle est arrivée jusqu'à la province de Saiban. Utilisez le personnage prêtiré de Saito Ayumi.

- *Yojimbo, aristocrate de la capitale. Petite-nièce du grand maître de la Forge Impériale, elle a pour mission de veiller sur la jeune forgeronne. Utilisez le personnage prêtiré de Natsumata Yukiko et liez-la de la même façon à Ayumi.*
- *Marchand itinérant, pourvoyeur d'informations. Il est présent à la suite de rumeurs concernant les mouvements de troupes du seigneur de Saiban. Utilisez le personnage prêtiré de Satsuke. Vous pouvez tout à fait garder son intérêt pour la guilde des marchands du Dragon.*
- *Shinobi, conteur. La disparition d'un agent de son clan l'a conduit ici pour enquêter sur ce qui se trame dans la région. Utilisez le personnage prêtiré de Kimiko.*
- *Guerrier Tanuki. Il est sur la piste d'une relique disparue appartenant à sa communauté tanuki, laquelle aurait été vendue au seigneur de la province d'Asuka. Il s'agit d'une magnifique statuette antique taillée dans du jade noir et représentant la déesse mère qui était vénérée dans leur communauté. Utilisez le personnage prêtiré de Yamashiro*
- *Bakuto yakuza, ancienne eta en fuite. Utilisez le personnage prêtiré de Haruna*



CARTE DE LA PROVINCE DU
CLAN ASUKA
CENTRE DE KYUSHIMA

VERS OKAMI-JINJA

VERS TANUKI-SHI

KIZUNA-MOKI

VERS
KIYOMIZU MURA

LÉGENDE

- 1 - TODOKOKI-SAN (MONT SACRÉ - VOLCAN ACTIF)
- 2 - LE TEMPLE DU PARFAIT ÉQUILIBRE (COMMUNAUTÉ YAMABUSHI)
- 3 - SAIBAN (CAPITALE DU CLAN ASUKA)
- 4 - INAGO-JO (CHÂTEAU DE LA SAUTERELLE - CLAN ASUKA)
- 5 - WASHI-MURA (SPÉCIALISÉ DANS LA FABRICATION DE PAPIER)
- 6 - LES CAVERNES INTERDITES (REPAIRE MERCENAIRES - CF. SCÉNARIO)
- 7 - LE RELAIS (AUBERGE-RELAIS - CF. SCÉNARIO)
- 8 - LE TEMPLE DU DRAGON
- 9 - KIZUNA MURA (COMMUNAUTÉ ISOLÉE COMPOSÉE EN PARTIE DE YOKAI)
- 10 - L'ATELIER (EXPLOITATION DE LA QUILE DES MARCHANDS DU DRAGON)
- 11 - HIGASHI-JO (LE CHÂTEAU DE L'EST - CLAN ASUKA)
- 12 - KURA-MURA
- 13 - KAEDA-MURA (COMMUNAUTÉ TANUKI)





WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR