



HONNEUR SANS EMPIRE, EMPIRE SANS HONNEUR

UNE CAMPAGNE D'EVETSE POUR MILLE ANS DE TÉNÈBRES (KYOD)

ANNEXE 1 : BAYUSHI SHIRO

De nombreuses annexes seront publiées en complément de la campagne, avec des idées et détails supplémentaires. Seront notamment décrits les PNJ importants, tels que celui que nous allons rencontrer à présent : Bayushi Shiro.

CARACTÉRISTIQUES

Clan : Scorpion

Famille : Bayushi

Ecoles/Rangs : Bushi Bayushi rang 3 / Archer Tsuruchi rang 1.

Gloire : 3.5

Honneur : 1.7

Statut : 5.0 (Magistrat d'émeraude)

Anneaux : Terre 4 ; Eau 4 ; Feu 4 ; Air 4 ; Vide 4.

Compétences : Anatomie (Torture) 2 ; Athlétisme 4 ; Calligraphie 2 ; Chasse 3 ; Cérémonie du thé 2 ; Connaissance (Outremonde) 4 ; Courtisan (Manœuvres politiques) 5 ; Comédie 4 ; Couteaux (Jitte) 5 ; Défense 3 ; Enquête 3 ; Etiquette 3 ; Explosifs 2 ; Iaijutsu 2 ; Intimidation 4 ; Kenjutsu 3 ; Kyujutsu 5 ; Artisanat (Forgeron) 5 ; Monde du crime 3 ; Art du conteur (Poésie) 3 ; Poison 2 ; Passe-passe 2 ; Serrurerie 2.

Avantages : Bénédiction des éléments (Vide) ; Dessin supérieur (2pp) ; Rapide (2pp) ; Statut social ; Risque-tout ; Cœur de pierre (2pp) ; Trompe-la-mort (3pp) ; Don inné (La forge des rêves).

Désavantages : Asocial ; Contrariant ; Idéaliste ; Obnubilé (4pp) ; Sombre destin.

DESCRIPTION

Shiro est un grand bushi athlétique ayant depuis déjà quelques temps franchi la barre des trente ans. Vêtu d'une veste rouge soigneusement fermée par un obi noir, il porte un hakama rouge et un kimono noir. Il porte fièrement à son côté un daisho finement mais sobrement mis en valeur par des lignes rouges et noires s'entrecoupant

de tout son long. Ses cheveux sont anormalement courts et en bataille, comme si quelqu'un les lui avaient tranchés récemment lors d'un combat. Plus étrange encore, ils sont totalement blancs. Son front long et bas, et ses sourcils trop souvent froncés ne font que renforcer l'aura d'insolence et d'arrogance que dégage son visage, sans qu'il tente de minimiser cette impression.

HISTORIQUE

Un enfer de flammes. Telle est la vision d'horreur qui hante les nuits agitées de Shiro.

Il déambule pieds nus au milieu des rues embrasées, tel un somnambule, sans but ni volonté. Les cadavres en sursis entassés autour lui implorent son aide. Ils sont voués à une mort certaine, donc pourquoi risquer sa vie à les aider ? Tout ce que veut le jeune enfant, c'est vivre. Pourtant, il sent ses dernières forces l'abandonner, son corps doucement se raidir. La vue embrumée, l'âme vide de tout espoir, vacillant entre la vie et la mort, il continue de marcher ainsi pendant quelques temps, avant que l'épuisement ne le fasse chuter au sol. Gisant sur le dos, le regard perdu dans le ciel rougeoyant, il ne bouge plus. Il attend la mort.

Un visage apparaît : celui de l'homme qui deviendra son père adoptif. Son visage est en pleurs, mais reconnaissant, comme illuminé par le bonheur d'avoir enfin trouvé un survivant. A cet instant, le petit enfant ne peut qu'admirer l'expression de ce visage. Que c'est beau ! La situation est comme inversée : en sauvant ce garçon, l'adulte se sauve lui-même. Il lui est reconnaissant, et éprouve un moment de pur bonheur partagé.

Après ce jour, Shiro devint le fils adoptif de son sauveur, Bayushi Kiriketsu. Toute sa vie, ce visage illuminé par le bonheur de sauver autrui le guidera. Shiro a décidé de suivre le même chemin : il protégera son peuple de toute menace qui se manifeste, en l'honneur de l'homme extraordinaire qui l'a pris sous son aile.

Kiriketsu était un magistrat d'émeraude du clan du Scorpion, et il était de ce qu'on appelle un junshin : un scorpion au sens de l'honneur déformé, inadapté aux valeurs de son clan - presque une brebis galeuse. Son idéal était d'amener la paix sur l'empire, et de faire en sorte que tout le monde puisse y vivre heureux. Eviter de tuer, offrir un peu d'espoir ; on aurait dit les paroles d'un moine, illuminé de surcroît. Cet homme croyait en un idéal impossible à réaliser, mais continuait sur cette voie sans aucun regret, et en y mettant toute son âme. Shiro savait tout cela, et c'est pourquoi il admirait tant son père.

Un soir de pleine lune, à l'aube de ses onze ans, son père adoptif mourut. Il quitta ce monde le cœur tranquille, après avoir fait promettre à son fils de poursuivre son oeuvre et de réussir là où lui avait échoué. Avec le recul, le trentenaire que Shiro est devenu se demande si ce qu'il avait pris pour une bénédiction à l'époque n'était pas tout le contraire : une terrible malédiction qui n'aura apporté que souffrances et déceptions sur son chemin.

À l'époque, pourtant, le jeune et innocent garçon en pensait tout autrement. Même adoptif, il demeurait le fils d'un samouraï. Il obtint, grâce à un ami influent de son père, le droit d'entrer dans la prestigieuse école de bushi Bayushi. C'est ainsi que débuta le drame de sa vie.

Les débuts

Il n'était pas spécialement doué dans les matières enseignées au dojo et demeurait en définitive un élève moyen, mais il avait quelque chose de vraiment spécial : sa volonté pour atteindre ce après quoi son père avait couru pendant tant d'années sans jamais avoir réussi à atteindre. Il travailla d'arrache-pied, entraîné par une volonté presque surnaturelle, pour devenir un bon élève. Il s'était trouvé une grande affinité à l'arc, et devint rapidement un champion dans ce domaine au sein du clan, ce qui lui valut le privilège d'être reconnu par le pouvoir politique et de réussir à devenir un magistrat d'émeraude comme son père avant lui. Tout était pour le mieux et il pouvait s'atteler à la difficile tâche à laquelle il s'était destiné.

Tout naturellement, il devint junshin, tout comme son père. Moqué et tourné en bourrique par les siens, il n'en avait que faire. Il remplissait son rôle de magistrat d'émeraude avec zèle, défendant la justice de l'empire comme personne. S'il pouvait être sans merci face aux assassins et autres bandits de grands chemins, il éprouvait une énorme compassion pour les innocents et les victimes d'injustices. Il avait le cœur sur la main et n'hésitait pas à secourir son prochain, juste pour le plaisir de l'aider, allant jusqu'à faire des choses jugées indignes de son rang comme aider des heimin dans leur vie de tous les jours. Mais il n'en avait que faire : tout ce qu'il désirait, c'était aider les gens à vivre dans un monde meilleur.

À être trop bon et naïf, on finit trahi. Utilisé par son clan pour servir d'appât à son insu dans des manigances politiques visant à faire chuter des familles entières de samouraïs, et trahi par ceux qu'il avait aidés à cause de leur propre égoïsme, il se ferma progressivement, se coupa de ses relations pour mieux se protéger. Il cultiva le cynisme et l'arrogance et fut de plus en plus mal considéré par le Scorpion. Il devint le parfait bouc émissaire, accusé de tous les torts : son aide dans tels champs aurait causé une épidémie de peste ; par sa faute, le village voisin aurait pris les armes et se serait levé contre les autorités ; il aurait attiré ces pauvres réfugiés dans un piège visant à les faire exécuter cruellement par les autorités... etc.

Mais Shiro tenait bon. Il faisait toujours passer l'intérêt des autres avant le sien, et il était prêt à endurer cette situation. Après tout, ne s'était-il pas sacrifié dès le début ? Tout irait pour le mieux, pour autant qu'il puisse sauver toujours plus de gens. Le plus important était de courir vers son idéal, même si cette poursuite ne devait jamais finir.

Déjà affecté par le malheur qui l'avait frappé, Shiro commença à se briser quand il finit par être trahi par ses propres idéaux. Au cours d'une guerre, il décida en tant que magistrat d'émeraude de diriger quelques troupes pour limiter les carnages de la guerre. Mais il ne pouvait jamais sauver tout le monde : épargner un millier de ses soldats impliquait toujours le sacrifice de cent villageois laissés seuls devant l'ennemi. Aussi, en temps de guerre, sauver des innocents implique de tuer ses adversaires, qui ont pour seule faute le malheur d'avoir été embrigadés dans cette boucherie.

Pour le bien du plus grand nombre, Shiro était obligé d'infliger des souffrances à d'autres. Des centaines d'abord, puis des milliers, des dizaines de milliers... Les populations locales étaient désespérées, mouraient de maladie et de famine. Dans sa grande naïveté, Shiro pensait que son idéal pourrait rendre le monde meilleur. Son erreur était totale : non seulement cet idéal était impossible, mais en plus, à agir ainsi sans jamais regarder en arrière, il avait tué plus d'humains qu'il n'aurait pu imaginer, et ses mains étaient à présent souillées du sang de milliers de victimes.

Toute son existence n'était qu'une gigantesque erreur. Il était un raté. Plus que ça : une abomination. Une personne qui plaçait toujours les intérêts des autres avant les siens ne pouvait pas être normale. De plus, les aspirations qu'il avait adoptées n'étaient même pas les siennes : il n'avait fait que reprendre celles son père, sans jamais se demander ce que lui-même souhaitait faire. Suivre la voie d'un autre, aurait dit Shinsei, est le plus sûr chemin vers l'échec. Il se demanda alors que faire.

Il devint terriblement amer et lunatique, à la limite de la folie, et comme pour en rajouter encore, la guerre des Tonnerres avait commencé avec son lot d'horreurs et de



meurtres. Il rejoignit la résistance de Toturi en tant que magistrat sur les îles de la Mante, ce qui lui permit d'apprendre très rapidement la situation de l'empire : l'arrêt des guerres et la paix enfin offerte aux paysans, aux innocents. Fu-Leng écrasait les samouraïs qui s'opposaient à lui, rasant un clan après l'autre et centralisant la puissance impériale à Otosan Uchi.

Les paysans lui paraissent enfin libres de vivre une existence normale, maintenant que leurs anciens bourreaux sont vaincus. Le sombre Kami est clairement démoniaque, c'est vrai, mais ne leur a-t-il pas apporté la sécurité que des milliers d'années de gouvernement par les hommes n'ont jamais offerte ? Et lui, Bayushi Shiro, participerait à la résistance ? Il aiderait ces samouraïs irresponsables à reprendre le trône et à semer une nouvelle fois le chaos dans l'empire enfin apaisé ?

Son cœur balance et il réfléchit de plus en plus à trahir les siens pour le bien de tous les autres. Ainsi craquelé et émoussé tel une lame que l'on aurait usé jusqu'à sa limite, Shiro songe à faire le sacrifice ultime : non pas seulement son existence, mais son honneur de samouraï et sa fierté d'être humain en aidant Fu-Leng à instaurer cette paix dont il a lui-même si longtemps rêvé...

LA FORGE DES RÊVES

Shiro n'est pas un épéiste, malgré son niveau plus qu'honorable grâce à un entraînement intensif. Comme souligné plus tôt, il est un archer. Cependant, il a toujours été fasciné par les épées et ce depuis tout petit. Leur forme, leur matière, leur composition, leur âme : tout ce que ces armes suggéraient à son esprit était droiture et stabilité. Une personne qui se comporterait ainsi serait capable de réaliser n'importe quel rêve, même le plus improbable.

C'est pourquoi, très jeune, il commença à se comporter comme une épée. Ou plutôt, comme l'âme, comme le chi qui s'exprime à travers son daisho.

Il a étudié un nombre incalculable de lames, les mémorisant comme le shugenja étudie des parchemins sacrés, se souvenant à la perfection de leur moindre détails, imperfections, histoires, tout en leur vouant une adoration sans faille. Il en a également forgé un nombre impressionnant, comme pour toucher à l'âme même du sabre.

C'est alors qu'il connut nuit étrange, comme jamais personne n'en a vécue. Quelques années après la mort de son père, il fit un étrange rêve, plus réel que la réalité elle-même. Il se trouvait dans un désert rocailleux, qui paraissait infini. A l'horizon, d'immenses flammes crépitaient comme le brasier d'un forgeron. Devant lui, une infinité d'épées plantées dans le sol : grandes, petites, connues et moins connues : toutes les lames qu'il avait inlassablement étudiées se présentaient devant lui, identiques aux originales.

Ce monde était le sien : tel était le sentiment qui vint à son esprit. Il pouvait le modeler et le remodeler selon son désir, et ces épées lui obéissaient au doigt et à l'œil. Ce monde n'était autre que la métaphore de sa vie, l'incarnation du chemin qu'il avait pris. Une autre vision, glacée comme la morsure d'une lame, le frappa en plein cœur : c'est également en ces lieux qu'il rendrait son dernier souffle.

En se réveillant, il écrivit un poème :

Je suis le fémur de mon épée.

Mon corps est Acier

Et mon sang est Feu

J'ai créé plus d'un millier de lames

Méconnu de la Mort

Ni même de la Vie

Ayant résisté à moult souffrances pour créer des armes.

Cependant, ces mains ne brandiront jamais rien.

J'en fais la prière ; « Des lames jusqu'à perte de vue ».

Depuis lors, pour des raisons que la logique ne saurait expliquer, Shiro a lié son âme au monde des rêves, dans lequel réside son espace personnel. Il peut à volonté, pour un coût d'une action simple, invoquer une de ces armes de Yume-do en main comme si celle-ci était réelle.

Ces armes ne sont toutefois que des copies des lames d'origine, et elles sont légèrement moins puissantes que les originales. Ces lames ne subsistent sur Ningen-do que grâce à la volonté de Shiro, et elles disparaissent aussitôt qu'il relâche sa concentration ou qu'elles se séparent de sa main. Enfin, si par hasard une de ces épées frappait l'originale, elle disparaîtrait instantanément dans un bruit de métal brisé.

Enfin, il peut, en récitant le poème qu'il a écrit pour l'occasion, invoquer son propre monde dans le monde des vivants. Ceci crée une aberration dans l'espace, qui subsistera cinq minutes avec tous les individus piégés dedans avant de s'effondrer d'elle-même en relâchant les prisonniers dans la réalité. A l'intérieur de celle-ci, ceux qui croient vraiment en un idéal seront capable de le modeler et le remodeler tout comme Shiro en a la possibilité.

KANSHO ET BAKUYA

Ces deux curieux jitte dont Shiro est le seul à en posséder ce type proviennent vraisemblablement de son monde illusoire. Elles seraient ainsi inconnues dans le monde de Tengoku. Contrairement aux autres lames de son illusion, elles sont bel et bien réelles. Ces couteaux sont anormalement longs, effilés et tranchant, ce qui permet à leur possesseur d'utiliser au choix sa compétence Couteaux ou Kenjutsu pour les manier.

Ces deux sœurs jumelles représentent les forces contrastées du Yin et du Yang. L'une appelant l'autre, il est possible de faire apparaître la sœur manquante dans sa main



libre du moment que l'on possède déjà l'autre sur soi. Il est possible ainsi de lancer un des couteaux avant de le rappeler dans sa main pour éventuellement le relancer par la suite. Le problème ne se pose pas avec Shiro qui peut les rappeler à l'infini.

Le statut original de ces lames jumelles permet également à leur porteur d'annuler les pénalités résultant du combat à deux armes et de lui octroyer deux augmentations gratuites utilisables uniquement pour porter une attaque supplémentaire.

Caractéristiques :

VD : 2G2

Compétences utilisables : couteaux ou kenjutsu.

Spécial :

- peuvent apparaître dans les mains du porteur sur simple appel mental de celui-ci.
- annulent les malus dus au combat à deux armes.
- octroie deux augmentations gratuites uniquement utilisables pour porter une attaque supplémentaire.

UN AUTRE POÈME SUR SA VIE :

Mon corps est fait d'épées.

Bronze est mon sang et Verre est mon cœur.

J'ai surmonté d'innombrables champs de batailles sans la moindre défaite,

Sans une fois reculer,

Ni une fois être compris.

A jamais seul, intoxiqué par la victoire sur une colline d'épées.

Il n'y a aucun sens à une telle vie.

Ce corps n'est peut-être rien d'autre qu'une épée.

COMMENT JOUER SHIRO ?

Etant un des 7 PNJ incontournables de ma campagne, autour desquels l'intrigue se tissera, il est important de bien l'insérer dans vos scénarios. Afin de le mêler plus étroitement au jeu de vos PJ et pour qu'ils le prennent avec la considération qu'il mérite, je vous propose de suivre ces quelques pistes :

Shiro est un « idéaliste déchu »

Il est naturellement attiré par les PJ qui partagent ses idéaux tout en restant réalistes (ce que lui n'a jamais pu faire) et tout en ne tombant pas dans les pièges dans lequel il était tombé (ne pas faire passer la vie des autres avant la sienne, ne pas être aussi naïf, avoir plus de personnalité, etc.). Vous pourrez ainsi donner l'avantage « Lien karmique » entre lui et le PJ en question et pourquoi pas faire revivre au PJ les expériences traumatisantes

de Shiro de par rêves interposés. Cela fonctionnerait peut-être plus facilement avec un shugenja qui a ses sens plus ouvert que les autres en matière de surnaturel. Au contraire, si un de vos PJ est un incorrigible Joli cœur Idéaliste, Shiro fera preuve d'une grande animosité à son égard. Mettez-leur le désavantage Nemesis (mais sans Ennemi juré) et profitez-en pour créer une étrange intrigue entre les deux : même s'ils ne peuvent se supporter, ils restent les mêmes, et le PJ pourra apprendre énormément en observant son aîné déchu. Il pourra arriver que celui-ci, exaspéré par les actions du jeune samouraï, tente même de le tuer une fois ou deux...

Quel est le rôle de Shiro ?

Shiro est présent dans la première partie de cette campagne pour faire réaliser aux PJ tous les enjeux moraux qui se posent dans Mille ans de ténèbres (KYOD). Voir Fu Leng à la tête de l'Empire est une chose inconcevable, mais il demeure un kami vénéré par les humains. De même, il s'est réincarné dans le corps d'un Hantei, et le code de l'honneur pourrait inciter les humains à se vouer à lui tout comme l'on déjà fait de nombreux Lion, infaillibles dans la réalisation de leur devoir. Enfin, moralement, le coup est dur et ils s'en rendront compte une fois revenus sur le continent : les paysans ne sont pas plus maltraités qu'auparavant, et les guerres ont cessé.

En partant d'un certain point de vue, on pourrait affirmer que l'empire se porte bien mieux maintenant que le sombre Kami est arrivé à sa tête, et les PJ devront trouver leur propres raisons de continuer à défendre une « Résistance » rônin et criminelle contre la volonté d'un Kami. Shiro ne manquera pas de leur torturer l'esprit avec ses propres tourments, avec pour but ultime de leur faire choisir un camp. Il se fera toujours l'avocat du diable dans ses grandes crises lunatiques pour encourager les joueurs à creuser cette question à fond.

Shiro passera finalement du côté obscur

Il est décidé à éradiquer toute trace de la résistance pour le bien du plus grand nombre. Ce sera aux PJ d'essayer de le ramener à la raison, ou de l'affronter.

Tous ces points seront évidemment détaillés lors des différents scénarios de la campagne.