



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Scénarios > Vampires d'Orient
> **Cochonnerie de barbare !**

Cochonnerie de barbare !

Scénario par Shépé Dorjé

jeudi 19 janvier 2006, par [darkbaron](#)

Prévu pour des vampires asiatiques nouvellement créés (3 ou 4), non familiarisés avec l'Empire du Milieu, ce scénario n'est, comme à l'habitude, qu'un canevas. L'enchaînement des événements dépend de l'attitude des PJ. Le supplément TOKYO n'est pas indispensable, mais peut aider à étoffer l'histoire.

Ce scénario a surtout comme objectif de faire comprendre les différences entre les Kuei-jin et les Caïnites et de se familiariser avec le système des Dharmas et du P'o (ce qui donne déjà pas mal de travail au Conteur en dehors de l'intrigue elle-même). Si un des PJ a l'archétype de P'o barbare, la situation n'en sera que plus amusante. Je laisse les PNJ traditionalistes dans le flou pour que chaque Conteur puisse les intégrer dans "son" Tokyo. Ne créez pas de Sifu trop attachant pour vos PJ car ils périront dès le début de l'histoire.

Situation de départ :

Les PJ faisaient partie de Wu différents faisant tous partie du Genji-Myo, la "Noble Maison", dirigée par l'Ancêtre Hakari. Dans l'idéal, chacun vivait dans un quartier différent de Tokyo (cf. Vampires d'Orient, p 170-171).

Acte 1

Mise en place.

15 hommes de main du Genji-Myo sont venus chercher les PJ et ils les ont aimablement accompagnés dans une petite maison proche du Palais Impérial devant Hakari, l'Ancêtre qui préside au chaos nocturne de la ville

Celui-ci à l'air d'avoir 35 ans, kimono noir à longues manches, cheveux longs ramenés en chignon, tenus par une épingle de bois incrustée de métal (symbole de sa maîtrise du yin et du yang). Il est assis dans une petite pièce très simple éclairée par une seule lampe à huile. Pendant ce temps, une joueuse de Biwa aveugle joue Dan no ura (chant épique et tragique, récit d'une bataille particulièrement sanglante).

Il fume une longue pipe à petit foyer, un encens de poudre d'os remplit la pièce (bien vu par les Kuei-jin Yin, indifférent pour ceux qui sont équilibrés, dégoûtant pour les Yang).

LE TOKONOMA

Niche rectangulaire dans les pièces japonaises traditionnelles. L'hôte (ou un invité de marque) s'assoit devant, lui tournant le dos comme pour s'en faire un décor, c'est la place d'honneur. La plupart du temps il est orné d'une peinture verticale (kakemono), d'un vase avec une composition florale et/ou d'un brûle parfum. L'alcôve mesure environ 1,6 m x 1,20 m x 35 cm, elle est surélevée d'une vingtaine de cm par rapport au sol.

Le tokonoma de la pièce est tapissé de feuilles d'argent ternes, un kakemono - une peinture mobile sur rouleau - où est calligraphié l'idéogramme Dâh, les Cents Nuages, Golconde, en kaja bleu, un vase en bronze foncé avec quelques branches mortes et un camélia rouge posé à côté.

Après avoir rallumé sa pipe, il parle :

"Vos Sifu ont récemment regardé l'Oeil des Cieux,



ils ont souhaité vous épargner, vous êtes encore si jeunes, leurs erreurs ne doivent pas forcément vous condamner. J'ai décidé de vous donner une chance de justifier ma bienveillance à votre égard. Prouvez-moi que je ne me suis pas trompé. Voici votre nouveau Wu. Révérez votre nouveau Nushi : Raiden Duc du Tonnerre ".

Il ouvre un shoji (paroi coulissante) qui découvre un petit autel : les parois sont rouges, une pierre sombre de taille moyenne avec une fissure en son milieu est posée sur un coussin.

"Prêtez-lui allégeance immédiatement, vous êtes désormais ces vassaux. Je garderai un oeil sur vous."

Puis il se lève, sort de la maison et monte dans une grosse voiture noire qui démarre aussitôt.

Les explications d'Hakari sont volontairement rapides et expéditives ; elles ne sont pas soumises à une quelconque réplique. Tout ceci pour plonger directement les PJ dans une situation à laquelle ils ne connaissent rien : cela doit faire l'effet d'un électrochoc : apprendre, par la bouche même de l'Ancêtre, que son maître s'est suicidé (ou a été aidé) et qu'il va falloir vivre avec de parfaits inconnus sous la "protection" d'un Nushi versatile (un PJ possédant une compétence quelconque en occultisme par exemple pourrait s'en souvenir) et sous l'oeil de l'Hakari, ça devrait **mettre de l'ambiance...**

RAIDEN, DUC DU TONNERRE (p. 210)

Rage (P'o) : 9

Charmes :

Apparition

Armure de samouraï

Contrôle des systèmes électriques

Génération du vent

Vue de dragon

Influence

Éclairs

Gnose (Hun) : 8

Yin : 2

Volonté : 7

Yang : 9

Ki 80

Lors de sa matérialisation, il se présente sous la forme d'une immense samouraï à la peau rouge, il mesure environ 3 mètres et porte la barbe, son katana est crépitant.

NB : Ce n'est pas rien d'avoir une entité si puissante pour protecteur, si les PJ lui demande son aide il risque fort de leur faire payer le prix fort.

La situation réelle ...

Leurs maîtres se sont suicidés à la suite d'un désaccord fondamental avec leur hiérarchie concernant l'acceptation des Caïnites, et en particulier avec l'ancêtre de Tokyo (je laisse au Conteur le soin de décider quels Sifu étaient pro ou anti Caïnites en fonctions de des PJ).

Hakari est prêt à traiter avec les Caïnites, pour les laisser entrer légalement sur son territoire. Pour certains ce traité est évident, puisque les étrangers sont déjà présents dans Tokyo, cet accord ne fera qu'entériner une situation de fait. Pour d'autre, il n'est pas trop tard pour les chasser définitivement. L'ancêtre n'est pas très clair : il commençait à être contesté par les traditionalistes, en s'alliant avec cette nouvelle force venue d'occident, il pense pouvoir les contrer ; mais il sait qu'il joue un jeu très risqué. Mais il est quand même convaincu qu'une alliance avec les barbares est inévitable, ne serait-ce que pour les contrôler ; il faut profiter de cette occasion, où ils sont encore en position de demandeurs, avant qu'ils ne décident de prendre ce qu'on leur refuse.



Acte 2

L'action commence ...

La nouvelle demeure des PJ est donc située dans le quartier du Palais Impérial (demeure d'Hakari). Elle est constituée d'une seule pièce de séjour, d'une minime cuisine et d'une sorte d'entrée. Pour les protéger des rayons du soleil, de lourds volets coulissants ferment toutes les issues.

Installés dans leur nouveau Wu, les personnages sont dérangés par des bruits dans le jardin : c'est un occidental blessé, poursuivi par des japonais en costumes de ville noirs. Si vos joueurs sont indifférents à la souffrance d'autrui, il va se réfugier chez eux et demander de l'aide. Il s'incrusterait par tous les moyens.

- S'ils l'accueillent : il a très peur, il tente de fuir, mais tombe. S'ils le mettent en confiance et perçoivent sa nature vampirique, ou s'ils se présentent comme vampires : "Je suis Hanibal Crowley, né en Chine au début du, mon père était un militaire en garnison à Beijing. Je suis arrivé au Japon il y a 3 mois pour fuir des chasseurs fanatiques."

- S'ils le tuent : les chasseurs sont de toute façon sur ses traces. La raison de sa chasse : en fait les chasseurs sont des faux (se sont des humains, barrière écarlate : yakusa). Les traditionalistes extrémistes les ont engagés. Le vampire occidental est en fait un Kuei-jin qui peut modifier son apparence. Le courant traditionaliste se sert des PJ pour créer un incident, chasser les traditionalistes modérés (qui seront sans doute accusés), et convaincre les autres que les Kuei-jin et les Caïnites ne partagent pas la même nature. Si les choses ne se passent pas comme prévu (c'est à dire si les PJ prennent le dessus ou s'ils s'entendent avec le faux Caïnite), ils vont les chasser.

- Pourquoi les personnages : leurs Sifu ont été mêlés à des intrigues entre traditionalistes modérés et extrémistes et les partisans de l'entente avec les Caïnites. Personne, dans aucun des camps, ne s'étonnera qu'eux aussi soient mouillés dans les

mêmes histoires : "je m'en doutais", "je vous l'avais bien dit", etc... ce sont en effet les victimes parfaites.

- Conséquences s'ils l'hébergent : si les traditionalistes modérés apprennent qu'ils hébergent un barbare cela va faire un scandale, mais la protection discrète de l'Ancêtre (pour lui c'est un bon argument pour convaincre les autres que l'on peut s'entendre) leur donnera un peu de temps, mais au moindre faux pas, il les laissera tomber. En attendant que la situation soit clarifiée, Hakari va leur confier l'étranger. Les extrémistes vont les chasser impitoyablement en laissant croire qu'ils ont été tués par les Caïnites.

Conséquences de son assassinat : Les Caïnites qui veulent traiter avec les Kuei-jin vont protester énergiquement ; l'Ancêtre ne sera pas ravie de cet élément de discorde au milieu de ses négociations. Ils seront certainement accusés de collusion avec les traditionalistes, ce qui donnera une bonne occasion à l'Ancêtre pour châtier tout le monde. Parfait pour les extrémistes.

En résumé :

Les traditionalistes extrémistes veulent faire porter toutes les responsabilités sur les Caïnites et leurs alliés potentiels (des traditionalistes modérés jusqu'à l'Ancêtre) pour rendre leur acceptation impossible.

* Les modérés ne veulent pas se mouiller au point de se mettre les extrémistes à dos.

* Hakari surfe sur ces différents courants, sa préoccupation principale étant de maintenir sa position.

* Les Caïnites ne veulent pas que leurs tentatives d'intégration soient compromises, mais il y a des limites.

Hanibal Crowley / KITA Ieyasu

Héron Majestueux 3

Nature : fanatique

Attitude : Caïnite



Équilibre : Yin

Direction : Nord

P'o : Barbare

Force : 4

Dextérité : 3

Vigueur : 4

Charisme : 4

Manipulation : 4

Apparence : 2

Perception : 4

Intelligence : 2

Astuce : 2

Sport : 5

Esquive : 4

Mêlée : 4

Armes à feu : 4

Furtivité : 4

Conn. Caïnites : 3

Shintaï de la chair : 5

(Dix mille Formes)

Vent des Ténèbres : 3

Prana du Yang : 1

(Principe du mouvement)

Intériorisation : 1

(Vide de l'esprit)

Hun : 3

P'o : 5

Volonté : 8

Ki Yin : 4

Ki Yang : 6

Acte 3

Dénouement(s) ...

Essayer de trouver d'autres Caïnites pour leur confier le bébé : Il ne va pas être d'accord du tout : "je ne me suis jamais vraiment entendu avec mes semblables... ". S'ils le font quand même sans lui dire, les Caïnites contactés seront plus que méfiants, les Kuei-jin de Tokyo seront au courant, grosse réprimande, mais pas trop de problèmes grâce à l'Ancêtre.

Mais comme les barbares ne connaissent pas ce soit disant vampire, un problème de protocole va se poser : il aurait dû se présenter - surtout en terre étrangère - et une enquête va être menée (elle va prendre quelques jours).

En attendant, il est confié aux PJ par Hakari lui-même s'il est mis au courant. Les "chasseurs" (des Yakusa) passent à l'attaque pour protéger leur mensonge et faire croire que les Caïnites ont tué des Kuei-jin trop sympa.

- **En parler avec sa hiérarchie** : Il vaut mieux aller voir directement l'ancêtre. Il va enquêter quelques jours, en attendant les personnages sont responsables de lui. Les différents courants vont essayer de s'allier avec eux et de les convaincre.

- **Chasser les chasseurs** : Ils ne seront pas difficiles à trouver. A cet instant le faux Caïnite va se révéler et il est vachement costaud, les "chasseurs" sont des humains yakusa ordinaires. Si les personnages ont trop le dessus, le faux Caïnite va fuir pour prendre des ordres.



- **S'ils en réchappent** : Quelques questions restent tout de même, qui pourront être des éléments des futurs scénarii.

Qui était cet individu ?

- o Pourquoi a-t-il agi ainsi ?
- o Pourquoi eux ?
- o ...

Fin(s) ...

Les PJ ne devraient pas avoir de mal à démasquer le faux Caïnite. Hakari sera généreux avec eux. S'ils s'allient avec les traditionalistes, leur avenir dans cette ville est compromis si Hakari dénoue l'histoire par lui-même. Les problèmes peuvent être nombreux avec les Caïnites de Tokyo, mais si les personnages piétinent, les conclusions des barbares sur leur soi-disant compatriote peuvent débloquer la situation.

23 janv. 00., pour les scénarii d'Orient

de la Rubrique Vampire du SdEN