

LA VOIX DE ROBUKAN

WEBZINE DE JANVIER 2013



UWASA



LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI



EDITO

Salutations,

Que d'attente pour ce webzine ! Notre équipe réduite s'est vue prise par la charge de travail venue la perturber. Ainsi, plus que jamais nous vous invitons à nous rejoindre pour participer au webzine. Nous avons besoin de vous !

Revenons-en au thème: *uwasa*, la rumeur. Cette arme redoutable - surtout à Rokugan où tout n'est qu'apparence - est un outil bien difficile à manier, tout autant qu'il est dévastateur. Immatérielle, mal appréhendée, vivace... Rare sont ceux qui arrivent à la faire taire, ou à la maîtriser. *Kashira, kashira ! Gozonji Kashira-a ?*

Nous espérons ainsi participer à une meilleure compréhension et mise en scène de la rumeur qui court de cour en cour. N'hésitez pas à nous contacter pour nous faire part des rumeurs rokugani que vous rencontrerez !

Et surtout, n'écoutez pas la rumeur : ce webzine a certes mis plus d'un an à sortir mais non il n'est pas mort ! Il paraît même qu'un suivant devrait sortir plus rapidement...

L'équipe.



SOMMAIRE

CLEFS EN MAIN	6
UWASA	7
UN BUT	7
Coup de pouce	7
Coup de frein	8
Rebondissement	8
Ambiance	8
Déformation	9
CONSEQUENCES	9
Vivante	9
Lointaine.....	9
Personnelle	9
MISE EN ŒUVRE	10
LA PETITE VOIX	11
VITE UNE IDEE	11
Défi.....	11
Focus	11
Frappe.....	11
VITE ENCORE UNE IDEE	12
Défi.....	12
Focus	12
Frappe.....	12
LA VOIX DU MAÎTRE	14
Synopsis	14
L'histoire	14
Acteurs	14
Miya Yosuke	14
Kaiu Kantaro	15
Miya Takafuni	15
La mort de Kaiu Kantaro.....	15
Les Otomo	16
PRE GENERIQUE ET MISE EN PLACE DES RUMEURS.	16
INTRODUIRE LES PERSONNAGES.....	18
I. LE CHANTIER DE CONSTRUCTION.	19
II. HIDA GIDAYU.....	20
III. OTAKU IZUKO.	21
IV. MIYA YOSUKE ET LE MONDE DES COURTISANS.....	22
V. HIRUMA AKI ET LES DETROUSSEURS DE CADAVRES.....	23



VI. LE TEMPLE DES DEUX SOURCES.	24
Rencontre avec le kami de l'Eau	25
ÉPILOGUE	25
PERSONNAGES NON JOUEURS	26
Miya Yosuke, chargé de l'aménagement du territoire impérial	26
Kaiu Kantaro, maître architecte	26
Miya Takafuni, perdu dans la politique	26
Seppun Chika, intègre magistrat.....	26
Seppun Kawakodo, yoriki au bon cœur	27
Shosuro Himeo, l'envoutante actrice.....	27
Juo, transporteur de fret.....	27
Hida Gidayu, mercenaire de chantier.....	27
Otaku Izu, dresseuse de chevaux.....	28
Kaiu Koken, assistant malgré l'adversité.....	28
Kakita Toju, mécène de la cité	28
Hiruma Akiko, poussé par les connaissances macabres	28
Kakita Ryosei, ronin aux envies folles (à modifier suivant le groupe de joueur)	29
Kuan, Jo, Mugen, Cho Ronins et heureux de l'être	29
LA RUMEUR À TRAVERS LES ÂGES	30
LES REGLES DE LA RUMEUR MÈDIEVALE	30
LA RUMEUR CORRESPOND A CERTAINS CODES	30
LA RECHERCHE D'UN BOUC EMISSAIRE	31
EXEMPLES DE RUMEURS	32
LA TRAJECTOIRE DES RUMEURS	32
COMMENT FONCTIONNE UNE RUMEUR ?	33
QU'EST-CE QU'UNE RUMEUR ?	33
ELLE EST UNE INFORMATION « NON VÉRIFIÉE »	33
LA RUMEUR RELEVÉ DU « MARCHÉ NOIR » DE L'INFORMATION.....	33
LA RUMEUR EST UN RAPPORT À L'AUTORITÉ.	34
LA SOURCE EST PEU IMPORTANTE DANS UNE RUMEUR	35
LA RUMEUR A BESOIN D'UN VECTEUR.....	35
TÉMOIGNAGE OU RUMEUR	36
RESSORTS PSYCHOLOGIQUES	37
LA PEUR COMME VECTEUR.....	37
UN MORBIDE FASCINANT	37
UNE FINALITÉ SOCIALE	37
CYCLE DE VIE D'UNE RUMEUR	37
UN INTÉRÊT FUGACE	37
UN EFFET AUTO-DISSIPANT.....	37



LE CONTEXTE EVOLUE	37
DYNAMIQUE D'INTEGRATION.....	38
L'APRES-RUMEUR.....	38
LES GRANDES RUMEURS NE MEURENT JAMAIS	38
FORCE SYMBOLIQUE.....	38
LES RUMEURS ET L'EMPIRE	39
FONCTIONS SOCIALES DE LA RUMEUR	39
LA MAGIE POPULAIRE.....	39
L'EXCLUSION DU GROUPE SOCIAL	39
LE RESPECT DES BONNES MŒURS.....	39
COMMENT TRANSMET-ON DES INFORMATIONS DANS ROKUGAN ?....	40
L'APPAREIL D'ÉTAT.....	40
LES AUTRES RESEAUX.....	41
D ANECDOTES EN RUMEUR	41
CONCLUSION.....	42
L EQUIPE.....	43

CLEFS EN MAIN

La cloison s'ouvrit doucement et la jeune femme entra. Elle portait un kimono bleu aux liserés blancs et arborait une coiffure compliquée, maintenue en place par des épingles ébène.

- Bonsoir, Doji-san, salua-t-elle en s'inclinant.

Elle afficha une expression malicieuse.

- Savez-vous ce que j'ai entendu ?

Son interlocutrice était assise devant une table, une tasse de thé fumante devant elle. Abandonnant ses travaux de calligraphie, la jeune femme aux longs cheveux blancs tressés invita la visiteuse à s'asseoir.

- Je serais curieuse de vous entendre, Kakita-san.

Elle sourit à son tour.

- J'ai aussi entendu quelques nouvelles...

UWASA

La cour, ce lieu, cet événement, est le second champ de bataille de Rokugan. Beaucoup plus subtil et complexe que les enquêtes, aussi mortel et dangereux que l'Outremonde. Maints samurai vétérans craignent une telle rencontre.

C'est un univers qui comporte ses propres règles auxquelles certains devront s'adapter. Outre l'habillement sophistiqué, l'étiquette poussée à son plus haut niveau, un des éléments essentiels de la vie à la cour est – vous l'avez deviné – la rumeur !

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Rumeur>.

Le mot **rumeur** a deux acceptions :

- *Un bruit informel, persistant et sans source déterminée (rumeur de la foule, du corps, de la mer);*
- *Un phénomène de transmission large d'une histoire à prétention de vérité et de révélation par tout moyen de communication formel ou informel*

Hélas cette arme est difficile à manier, et souvent, la rumeur est facultative pour les Meneurs de Jeu, car compliquée à intégrer.

UN BUT

La rumeur la plus fréquente est calomnieuse. Cela permet d'écartier efficacement ses ennemis, ou ceux de ses amis. Dans ce dernier cas, ces derniers pourraient ainsi devenir les obligés du propagateur de rumeurs.

Elle émane habituellement d'une personne qui veut faire passer une information sans qu'on sache qu'elle en est à l'origine. Elle peut vouloir faire circuler cette rumeur pour plusieurs raisons.

Ce peut être le fait de vouloir salir la réputation d'une personne en particulier, d'un clan, d'une institution ou – pourquoi pas ? – les glorifier.

Gardez aussi à l'esprit que la rumeur malveillante n'est pas toujours la composante d'un plan machiavélique...

Prenons comme exemple une rumeur lancée à propos d'un yojimbo aguerri, mais corrompu, qui accepterait des pots-de-vin pour fermer les yeux sur certains trafics.

Le but peut être d'écartier le garde du corps, afin d'avoir un accès plus « direct » à son maître et lui faire subir diverses avanies, alors qu'il est sous la garde d'un yojimbo moins expérimenté.

Il peut aussi s'agir d'une manœuvre plus complexe destinée à mettre en lumière les trafics peu recommandables auxquels se livre le maître. Ce dernier devra les arrêter, pour ne pas voir la magistrature s'y intéresser.

Imaginons que le yojimbo de notre exemple accepte effectivement des pots-de-vin, mais que son maître ne le sache pas. Ce dernier accorde toute sa confiance à son subordonné et refuse que quiconque mette son honneur en doute.

La rumeur est alors un bon moyen pour un samurai honorable de faire connaître l'information, sans pour autant s'exposer.

La rumeur n'est qu'un outil. Tout dépend du but qu'on veut lui donner.

Coup de pouce

Tout d'abord, l'une des principales utilités de la rumeur peut être de faire avancer un scénario qui piétine.

Prenons un scénario typique lors d'une cour : un dignitaire quelconque est assassiné et les personnages ont été mandatés pour découvrir le coupable.

Malheureusement, ils négligent les indices, s'ennuient et commencent à se disperser. Certains songent même qu'ils feraient mieux de conter fleurette à cette jolie courtisane Phénix.

À ce moment-là, rien de tel qu'une rumeur à propos des « *allers-et-venues étranges d'un courtisan près des appartements du défunt.* » Avec un jet de Courtisan, la rumeur parvient aux bonnes oreilles.

Les personnages seront alors aiguillés vers la suite de l'histoire et pourront espérer confondre l'assassin. Et pourquoi pas, dans la foulée, réussir à emballer la jolie courtisane Phénix.



Coup de frein

Inversement, si les personnages sont de merveilleux enquêteurs, auxquels aucun indice n'échappe, qui comprennent en un clin d'œil tous les tenants et aboutissants d'une affaire, une rumeur peut les embarquer sur une fausse piste.

Vous voulez rallonger votre scénario que vos super-enquêteurs sont en train de débrouiller à vitesse grand V. Ou bien, vous voulez les tester un peu, en rajoutant une affaire annexe, voire faire rebondir votre enquête vers un ensemble plus vaste.

Gardez quand même à l'esprit que tout ceci doit amener un contenu "utile" à votre scénario.

Prenons le même exemple que tout à l'heure : le fameux courtisan louche, avec ses allers-et-venues, est dans la liste des suspects. Les enquêteurs sont sur le point de lui mettre la main au collet quand une rumeur leur parvient. « *Le défunt avait des dettes de jeu et "on" aurait entendu les échos d'une dispute le soir de sa mort.* » Suivre cette piste peut alors retarder l'arrestation du suspect (qui en profitera pour préparer sa défense, voire s'enfuir, le fourbe !).

Rebondissement

Nous venons de voir que la rumeur peut aider ou ralentir l'aventure, elle peut aussi proposer des alternatives. Poursuivons notre exemple :

Soit le défunt n'avait en fait aucune dette de jeu, il ne s'agissait que d'une rumeur malveillante. Soit il en avait, mais le créancier n'est pas le coupable. Dans ce cas, vous aurez rallongé la sauce et rajouté un peu de profondeur à votre univers en faisant découvrir un aspect de la société Rokugani.

Autre possibilité, le créancier est très vindicatif et a engagé un assassin. Dès lors, vous pouvez considérer qu'il a manqué son coup (le défunt était déjà mort avant qu'il arrive), mais que ce n'est pas son premier contrat. Cela peut introduire un nouveau PNJ qui sera utilisé plus en profondeur lors d'une autre aventure.

Votre rumeur peut aussi venir se substituer à votre intrigue, si les joueurs réagissent favorablement. Vous pouvez alors lui donner corps en décidant

que le courtisan fourbe était la fausse piste et que c'est le créancier qui a commandité l'assassinat.

Cette dernière option est risquée car une rumeur ne doit pas remplacer des indices dans un scénario d'enquête. Sinon, vous risquez de voir vos joueurs négliger les indices et passer leur temps dans les salons à parler aux courtisans pour connaître les derniers potins. Ça peut être intéressant, mais on s'éloigne alors de l'enquête classique.

Ambiance

Enfin, il y a la rumeur qu'on peut qualifier d'inutile, celle qui n'a aucun rapport avec l'affaire en cours. Elle va vous permettre de rajouter un peu de *corps* à votre univers ou encore de faire avancer les histoires personnelles. Car oui, le monde peut s'intéresser aux nombrils des aventuriers, c'est la rançon de la Gloire. Pensez *Presse People* !

C'est l'occasion de révéler certains petits défauts et désavantages de l'un ou de l'autre, relations adultérines, romances en cours, tractations entre clans, etc. Mais aussi des faiblesses dans des domaines nobles (manquement à l'étiquette, à la courtoisie, peu d'érudition).

Si on murmure dans les cours que l'un est alcoolique, qu'un autre batifole allègrement avec la femme de son seigneur, ou encore qu'aucun n'est capable de citer un auteur littéraire récent au point que l'on doute qu'ils sachent lire – et que sais-je d'autre... – vous aurez des personnes très motivées à découvrir la source de ces calomnies.

Revenons à cette jolie courtisane Phénix qu'un de vos enquêteurs rêve de séduire. Comment va-t-il réagir en apprenant par la rumeur qu'un invité de la cour commence à la poursuivre de ses assiduités ?

De même, rien ne vous empêche d'exploiter les liens familiaux ou amicaux des personnages. Imaginons que l'un d'eux ait vent d'une rumeur menaçant l'un des siens. Va-t-il choisir de s'en occuper, cédant à sa dévotion familiale ? Ou bien, va-t-il continuer l'enquête, comme le lui impose son devoir ? Que place-t-il en priorité ? C'est un choix moral qui pourrait marquer le joueur.

Il y a un monde qui vit autour des aventuriers et même s'ils sont au cœur de l'aventure, ils ne sont pas le nombril du monde.

Déformation

Cependant, toute rumeur n'est pas forcément conforme à celle originellement lancée. Rien n'empêche d'imaginer qu'à la suite d'une incompréhension – voire d'une intervention opportuniste – la rumeur de départ n'ait qu'un rapport lointain avec celle qui est propagée.

Rien de pire, dans ce cas, de partir d'une information réelle, et de la déformer au point que la rumeur qui parvient aux cibles soit très difficile à démêler.

Cela les obligera alors à remonter le fil des rumeurs et à accéder à leur source, qui ne souhaitera pas être connue. Un roleplay tendu en perspective pour trier le vrai du faux.

CONSEQUENCES

La rumeur est un excellent outil d'improvisation. Il demande une connaissance assez approfondie du scénario et une excellente mémoire pour garder la cohérence de l'univers.

Une fois lancée, une rumeur peut être réutilisée. À vous de déterminer son importance. Quelle fut sa propagation ? Est-elle assez crédible pour continuer à circuler ?

Vivante

Vous gardez ceci en arrière-plan et faites évoluer votre cadre de Rokugan. Les personnages ne seront pas forcément concernés, mais vous pouvez leur glisser des informations sur les changements de votre contexte, au fur et à mesure des scénarios.

Les rumeurs entendues lors de voyages peuvent aussi devenir une source d'informations sur l'évolution de la vie politique de l'Empire, sur les conséquences de certains actes.

Une même information peut donner vie à plusieurs rumeurs qui, entrecroisées, laissent voir une vérité.

Lointaine

Une rumeur peut être perçue comme lointaine et n'affectant pas directement les personnages, comme par exemple des bruits sur leur hiérarchie. Elle laisse ainsi entrevoir des intrigues, des guerres de couloir, auxquelles vos personnages pourront éventuellement être mêlés et, finalement, faire évoluer cette hiérarchie.

Pendant ce temps, les joueurs, tant qu'ils accomplissent correctement les tâches qu'on leur confie, ne seront pas affectés. Mais ils pourront éventuellement avoir vent des conséquences déclenchées par la rumeur et voir un nouveau supérieur émerger et leur confier de nouvelles missions, de nature différente.

Personnelle

Inversement, la rumeur peut directement toucher vos personnages. Qu'elle soit malveillante ou bienveillante, cela risque de changer le regard des autres. Elle peut précéder un individu, établissant une réputation avant même qu'il n'arrive quelque part.

Imaginons que la rumeur rapporte les actes pour le moins peu honorables d'un personnage. Alors, certains acteurs de la cour pourraient s'intéresser à lui. Les premiers, tenants de l'honneur, commenceraient à le surveiller de près. D'autres, un brin plus flexibles, chercheront à profiter de ses services.

Ceci pourrait pousser un personnage à devoir refuser de rendre des services, vexant sans doute d'autres individus. Ou l'inverse, à l'acceptation sans réserves, ce qui peut donner corps à la rumeur.

Pour les plus audacieux, entretenir une rumeur sur leur propre compte peut constituer une solution pour infiltrer des PJ dans des réseaux occultes qu'ils sont chargés de combattre.

Une autre variation pourrait aussi consister en ce qu'un autre personnage soit chargé de surveiller discrètement la cible incriminée par la rumeur.

MISE EN ŒUVRE

Après toutes ses considérations, vous devez vous demander : « Mais comment vais-je concrètement passer des rumeurs à mes PJ ? ».

Eh bien, ami MJ, il n'y a pas des masses de solutions. Pour le coup, il va falloir vous servir des PNJ que vous avez créés pour votre scénario de cour. Concentrez-vous surtout sur les PNJ courtisans, mais pas exclusivement. Le fait d'aimer écouter ou répandre des rumeurs est un travers humain. Même les bushi ou les shugenja, qui se veulent éloignés de ces tentations y succombent régulièrement.

Cependant, si les samurai répandent des rumeurs, le petit peuple s'adonne aussi à ces pratiques. À la cour comme dans une demeure ou une communauté, un bruit peut facilement se propager parmi le petit personnel. Cuisiniers, femmes de chambre, lavandières..., tout le monde aime parler de ce qu'il a entendu.

Évidemment, le bas peuple peut connaître des rumeurs concernant la noblesse, en plus de celles plus axées sur sa classe sociale. Cependant, la réciproque n'est pas vraie. Mis à part des samurai très attachés aux heimin, aucun noble n'ira se mêler de ces « basses affaires ».

Rappelez-le à vos PJ, les rumeurs propagées dans le milieu des serviteurs peuvent toujours servir. Ces derniers (hormis les plus importants) ne sont pas liés par les intérêts de leur maître et n'hésitent pas longtemps devant une bourse bien garnie ou la menace d'une arme (mais là, vous jouez vraiment avec des bourrins...).

*

J'espère que ces quelques considérations vous auront aidé à appréhender l'utilisation de la rumeur dans votre campagne L5A. Bon jeu !

LA PETITE VOIX

Les noms des personnages ne sont là que pour faciliter la lecture, libre au MJ de les changer en fonction de sa partie.

VITE UNE IDEE

Défi

En remerciement de ses bons et loyaux services, le seigneur du PJ lui fait l'honneur de l'introduire dans l'entourage de Doji Kijuki, riche courtisane du clan de la Grue.

Cette dernière s'est fait une spécialité d'arranger les mariages des nobles Doji de la région.

Alors que le PJ se prépare pour le repas de ce soir (achat de kimono et de bijoux, vérification de sa coiffure ...), il reçoit la visite de son ami Ide Tamaru. Le courtisan Licorne lui fait part d'une rumeur qui circule parmi les courtisans les plus influents de la ville : Kakita Fuji, une jeune courtisane très en vue actuellement, va profiter de la soirée chez Doji Kijuki pour annoncer que le jeune artiste Doji Ujiko est en fait un usurpateur et un imposteur.

En effet, ses célèbres estampes seraient l'œuvre de son disciple. Une nouvelle qui devrait mettre un terme à la carrière de Doji Ujiko.

Malheureusement, c'est auprès de Doji Ujiko que notre PJ (ou son seigneur) avait obtenu une faveur importante (faveur Grue de rang 4). Autant dire que si cette rumeur est vraie, il n'y aura plus grand-chose à obtenir de lui avant bien longtemps

Focus

En arrivant à la soirée, le PJ découvrira rapidement que les personnes présentes ne sont pas au courant de cette rumeur.

De plus, il apprendra également que Kakita Fuji n'arrivera pas avant plusieurs heures.

Il dispose donc d'un peu de temps pour échanger sa faveur à un autre courtisan (s'il n'y pense pas, son seigneur le poussera à faire vite).

Un PJ malin pourra également faire pression sur Doji Ujiko pour augmenter la faveur avant de l'échanger, ou pourra essayer de tirer avantage de la situation en annonçant lui-même la nouvelle à la cour, etc.

Frappe

Après un rapide sondage auprès des courtisans présents (jets de courtisan, éloquence, connaissance artisans etc.), il s'avère que deux personnes sont intéressées par un transfert de faveur avec le personnage.

Shosuro Susuke, un tout jeune courtisan qui pense flairer la bonne affaire. Encore inexpérimenté, il espère impressionner son seigneur en décrochant cette faveur. Bien sûr, il en voudra terriblement au personnage pour cette trahison. Mais avec un peu de baratin, le PJ pourra lui faire croire qu'il n'était pas au courant. Cette technique ne marchera pas avec les supérieurs de Susuke.

Shiba Doko viendra à la rencontre du personnage pour échanger la faveur. La façon dont il a appris que le PJ désirait se débarrasser de cette faveur est un mystère. Si le PJ flaire le piège, il pourra découvrir que Shiba Doko et Doji Ujiko entretiennent une liaison secrète depuis plusieurs jours. Sinon, il pourra l'apprendre juste après son échange de faveurs avec le Shiba. Et si toute cette histoire n'était qu'un piège ? Et si Kakita Ujiko avait fait en sorte que le PJ soit au courant ? Et si Doji Ujiko était bien l'auteur de ces estampes ? Autant de rumeurs qu'il faudrait vérifier afin de ne pas perdre une belle faveur et de ne pas se faire rouler dans la farine à la manière d'un débutant...

Focus

Les PJ sont alors chargés d'accompagner (discrètement) le fils de leur seigneur et sa cour en direction de la demeure d'Akodo Todaï.

Ils devront faire croire à tous qu'ils se rendent chez Akodo Todaï pour transmettre les condoléances de leur seigneur et organiser un mariage avec la fille du magistrat.

Mariage qui débouchera fort logiquement sur une alliance politique et militaire. Pour se faire, ils ont comme consigne de s'arrêter dans tous les relais de poste impériale et d'y laisser filtrer les rumeurs et ouï-dire.

Mais pour rester crédibles, ils doivent impérativement maintenir le secret sur le but véritable de cette expédition.

Le convoi est donc discret, les présents pour le mariage soigneusement emballés, les kimonos de deuil rangés dans les malles de voyages, etc.

Bref, le convoi doit être discret sans être discret... toute la réussite du subterfuge en dépend, l'idée étant d'éveiller la curiosité des espions de Sagari.

Afin de parfaire le plan, les PJ ont rendez-vous avec Miya Yijiko au Prunier du Printemps, un relai à mi-chemin entre les terres de leur seigneur et celle des clans du Lion et du Dragon.

Cet ancien messager a sous ses ordres plusieurs coursiers qui, à condition que leurs frais soient couverts et de quelque présent, se feront un plaisir de répandre la rumeur de l'alliance avec Todaï dans les relais de poste des environs.

Frappe

Arrivés sur place, les PJ découvriront que Miya Yijiko est mort accidentellement d'une chute de cheval, il y a deux jours.

Malheureusement, sans lui et son réseau de messagers, le plan du seigneur est vraisemblablement voué à l'échec (il faut faire circuler la rumeur rapidement).

Aux PJ de trouver une solution.

VITE ENCORE UNE IDEE

Défi

Mirumoto Sagari et le daimyo des PJ ont depuis quelques années des relations conflictuelles qui oscillent entre querelles diplomatiques à la cour et escarmouches frontalières.

Mais d'une manière générale, les deux ennemis se neutralisent sous la surveillance d'Akodo Todaï, magistrat impérial chargé de maintenir la paix dans la région.

Cependant, l'an dernier, avant le début de la traditionnelle trêve hivernale, le seigneur des PJ a profité de la maladie d'Akodo Todaï et de sa retraite dans un monastère pour agrandir ses terres aux dépens de Mirumoto Sagari (prise d'une rivière poissonneuse et des fermes qui la bordent).

Durant une partie de chasse au faucon, le daimyo des PJ s'inquiète ouvertement des rumeurs qui annoncent un printemps exceptionnellement précoce.

En effet, Mirumoto Sagari a obtenu, durant l'hiver, l'autorisation de prendre les armes afin de se venger.

Malheureusement, en raison d'un autre conflit (il ne dira pas que ses stratèges n'ont pas anticipé la fin rapide de l'hiver), le seigneur des PJ n'a que peu d'hommes à opposer à Sagari, qui visiblement a décidé de frapper un grand coup.

C'est pourquoi il décide d'user d'un stratagème afin de gagner un peu de temps pour s'organiser, voire décourager Mirumoto Sagari de l'envahir...

Il compte faire croire à son adversaire que le magistrat Akodo Todaï est mort durant l'hiver et qu'il est sur le point de sceller une alliance en épousant secrètement sa fille héritière.

Si Sagari mord à l'hameçon, il espère que ce dernier prendra peur et n'attaquera pas, ou mieux encore, qu'il lancera toutes ses forces dans une action diplomatique afin de, pourquoi pas, faire marier son fils avec la fille du Magistrat Akodo...

Il est possible de soudoyer le successeur de Yijiko. En effet, son fils aime l'argent et semble avoir quelques dettes de jeu. Encore faudra-t-il le découvrir.

Et si la mort de Yijiko était l'œuvre des espions de Sagari ? En tout cas, le vieux magistrat impérial Mirumoto Haki pose beaucoup de questions...

De plus, il faudra tenir compte des espions de Sagari, qui risque sûrement de vouloir en savoir plus. La jeune geisha qui vient de passer la nuit avec le PJ semble s'intéresser aux présents. Pour quelles raisons ? Le caravanier Licorne qui fait route avec les PJ depuis 2 jours n'a-t-il pas rendez-vous chez Sagari pour y acheter des poudres pour des feux d'artifices ? N'est-ce pas lui qui furetait du côté des appartements des PJ la nuit dernière ?

Les activités des PJ risquent aussi de ne pas passer inaperçues aux yeux des magistrats d'Émeraude qui font régulièrement halte dans ce type de relais.

Et bien entendu, les PJ devront protéger le fils de leur seigneur...

Bien évidemment, tout ceci n'est qu'une vaste mise en scène, puisque la véritable destination du groupe est un petit monastère, non loin des terres du magistrat Lion... Il s'agit d'une simple visite de courtoisie pour y faire porter quelques présents et offrandes...

Et si jamais Akodo Todaï entend parler de sa mort ? Difficile de châtier une rumeur ! Et puis, les PJ ne font rien de méchant, à part se rendre dans un temple pour y pleurer la mort d'un moine... un ami proche...

LA VOIX DU MAÎTRE

Ce scénario de L5R qui se déroule dans une période indéterminée est plutôt destiné à des PJ faisant preuve de déduction et ayant un sens de l'éthique.

Le cadre géographique du scénario est laissé à la discrétion du maître de jeu en fonction de sa propre campagne. Il faut cependant prévoir une ville suffisamment grande avec des fleuves (ou des infrastructures portuaires). Takaoka, la cité décrite dans le webzine n°12, convient parfaitement.

Au début du scénario, de violents orages plongent la cité dans une pénombre perpétuelle et empêchent presque toute circulation fluviale depuis 10 jours.

PNJ

Les caractéristiques des PNJ sont libres afin de faciliter l'adaptation du scénario au niveau des PJ. Chaque MJ devra juger de la puissance à leur accorder. Vous pouvez néanmoins trouver une proposition à la fin du scénario.

Sauf indication contraire, ou choix du MJ, les PNJ ont suivi l'enseignement classique de leurs écoles familiales.

SYNOPSIS

Les personnages sont chargés d'élucider la mort d'un brillant ingénieur Kaiu travaillant pour le compte d'un puissant courtisan impérial. Alors qu'ils mènent l'enquête, ils seront confrontés à de nombreuses rumeurs faisant de l'ingénieur la victime d'une bande de ronin, la proie d'un oni monstrueux ou encore la cible d'une Fortune en colère.

L'HISTOIRE

Acteurs

Miya Yosuke

Courtisan impérial, ayant en charge la construction, l'entretien et l'aménagement des ponts pour le compte du daimyo de la ville. Si ce poste peut sembler, à première vue, se limiter à un simple travail de bâtisseur, la situation est en fait beaucoup plus complexe.

MIYA YOSUKE

Chargé de l'aménagement du territoire impérial

Héraut Miya 1/ Courtisan Doji 2

Feu 3 (intelligence 4) Air 3

Terre 4 (volonté 5) Eau 3 (perception 4)

Vide 2

Avantages: statut, bénédiction d'Ebisu, école différente, écoles multiples.

Désavantages: mauvaise réputation, ennemis jurées : les quatre Otomo

En effet, Miya Yosuke et son équipe de conseillers techniques assurent la collecte de l'impôt pour tout ce qui touche de près ou de loin aux ponts (droits de passages, taxes pour les marchands installés sur et à côté des ponts...).

De plus, Yosuke est officieusement chargé de veiller au bon approvisionnement de la ville en riz et en alcool, car sans voie de communication, pas de commerce, et donc pas de produits sur les étals des marchands.

Autant dire qu'il occupe un poste important en assurant la sécurité alimentaire de la ville, et donc la sécurité politique de son seigneur.

À cela s'ajoute bien évidemment les faveurs et les richesses que lui octroie sa position. Il s'agit donc d'une place importante qui attire les convoitises des plus puissants courtisans de la région.

Yosuke, bien que fort honorable, a mauvaise réputation au sein d'une partie de ses semblables. Plus personne ne sait vraiment pourquoi, mais régulièrement, tous les 2 ou 3 ans, une rumeur refait surface et lui cause bien des soucis.

Certains le perçoivent comme un très mauvais gestionnaire, d'autres comme un escroc qui détourne une partie de l'argent destiné aux chantiers de construction.

En fait, Yosuke a connu deux années très difficiles il y a de cela une dizaine d'années, avec deux chantiers qui furent des gouffres financiers en raison de l'incompétence de son conseiller de l'époque.

Yosuke s'en sépara et engagea alors Kaiu Kantaro. Malheureusement pour lui, la campagne de diffamation entreprise par l'ancien conseiller désireux de se venger porta ses fruits...

Kaiu Kantaro

Principal conseiller de Miya Yosuke et véritable maître d'œuvre des chantiers de la ville depuis une dizaine d'années.

*Kaiu Kantaro,
Maitre architecte*

Ingénieur Kaiu 2/bushi Hida 1

Feu 4 Air 3 (intuition 4)

Terre 2 Eau 3

Vide 3

Avantages: Bénédiction de Fukurokujin, force de la terre 4, écoles multiples

Désavantages: Contrariant

Vieil ami du courtisan impérial il se distingua sur la Muraille Kaiu comme fantassin puis comme ingénieur, avant de remplacer son père à la tête de l'atelier familial.

Aujourd'hui, Kantaro jouit d'une grande réputation parmi les bâtisseurs de l'Empire. Sa réputation est telle que son nom est de plus en plus cité par les courtisans pour un poste important auprès du daimyo de la province. Poste qui doit normalement revenir à Miya Yosuke.

Kantaro devait effectivement obtenir le poste de conseiller auprès du daimyo de la province à la place de Miya Yosuke. Mais c'est uniquement parce que le vieux Miya a été appelé à de plus hautes fonctions à la cour de l'Empereur en

personne, et qu'il a chaudement recommandé son assistant auprès du Daimyo de la province.

Kantaro attendait l'inauguration de son dernier ouvrage pour annoncer cette nouvelle de manière officielle.

Alors que les rumeurs circulent dans les couloirs des palais et le fond des tavernes, la mort de l'ingénieur Crabe va précipiter les choses. D'autant plus que la disparition de Kantaro est des plus étranges.

Enfin, d'après la rumeur...

Miya Takafuni

Neveu de Yosuke. Personnage compétent mais peu charismatique, il est toujours resté dans l'ombre de son oncle, le servant efficacement.

Parfait second, il manque cruellement d'esprit d'initiative pour prétendre à un poste plus important au sein des familles impériales.

*Miya Takafuni.
Perdu dans la politique*

Courtisan Otomo 2

Feu 3 Air 2 (reflexe 3)

Terre 2 Eau 3

Vide 3

Avantages: Quelconque, relation 1

Désavantages: Crédule, douillet

Cependant, avec la mort de Kantaro, la disgrâce évidente de son oncle et quelques rumeurs qui commencent à porter son nom sur les lèvres des courtisans, Takafumi va se sentir pousser des ailes.

La mort de Kaiu Kantaro

Travaillant tard sur la toiture d'une des tours de son nouveau pont, Kantaro est emporté par une énorme coulée de boue.

Il s'agit là d'un accident des plus banals en raison de la violence des éléments de ces derniers jours.

Mais, à cause de la mauvaise réputation de Yosuke, des rumeurs se diffusent lentement et insidieusement au sein des ouvriers.

- Il ne veut pas payer des échafaudages de bonnes qualités.
- Il veut discréditer le travail de Kantaro auprès du daimyo.
- Ses chantiers sont maudits de toute façon.
- Il a passé un pacte avec un maho-tsukai pour s'en sortir.
- Kantaro a été emporté par un oni. Etc.

La vérité est beaucoup plus simple. Kantaro a bel et bien été victime d'un accident. Une coulée de boue plus importante que les autres s'est fracassée contre l'échafaudage où il travaillait, l'emportant lui et ses seconds. Parmi eux, Kakita Reiko, artisan chargé de la décoration des ouvrages.

Les Otomo

D'autre part, les ambitions de Miya Takafumi sont exacerbées par un groupe de 4 conseillers impériaux de la famille Otomo.

Fidèles à l'esprit de leur famille « diviser pour mieux régner », ils veulent limiter le pouvoir de Miya Yosuke.

Ils mettent donc sur pied une rumeur à même de le décrédibiliser et tentent par la même occasion de placer un pion facilement manipulable à un poste clé de la cité.

Tout cela pour le bien des intérêts de l'Empereur.

Bien entendu, le fait que ces 4 conseillers possèdent des parts importantes dans le commerce du riz et du saké n'a rien à voir avec tout ceci. Loin d'eux l'idée de faire grimper les prix en semant la panique dans les rues de la ville...

PRE GENERIQUE ET MISE EN PLACE DES RUMEURS.

L'intérêt de cette scène est de plonger les PJ dans l'ambiance du scénario en les confrontant aux différentes rumeurs qui constitueront le cœur du scénario un peu plus tard dans la partie. Cette scène se déroule 2 jours après la mort de Kantaro.

Les PJ ont été engagés par Seppun Chika, une jeune noble qui vient d'hériter de la charge de son père, obscur magistrat aussi incompetent qu'obèse. Ils ne l'ont encore jamais rencontré en personne et ont jusque-là traité avec son second, Seppun Kawakodo.

Les PJ sont donc sur le point de conclure cette importante enquête, qui les occupe depuis plusieurs semaines, en mettant enfin la main sur le ronin Ryosei (anciennement Kakita Ryosei). Ce dernier dirige une petite bande de brigands qui a massacré les membres d'une caravane de marchands Licorne, il y a quelques mois. D'après la rumeur, Ryosei se cache parmi la clientèle de la maison de geisha de la pêche illuminée pour tenter d'assassiner Iuchi Tetsu, marchand de porte-bonheur et seul survivant du massacre précédemment cité.

Ryosei est un homme dangereux qui ne se laissera pas prendre vivant et qui n'hésitera pas à tuer tous ceux qui se dressent devant lui (geisha, artistes et innocents compris).

Durant cette scène, le MJ devra faire en sorte que les PJ entendent différentes rumeurs qui courent actuellement en ville. Certaines n'ont rien à voir avec le scénario. Il s'agit juste des bruits de la ville, le genre de chose que tout le monde sait, sans pour autant être capable de le prouver...

*

Juo, un homme de main de l'auberge, pesterait tout seul en amarrant la barque des PJ (la Pêche illuminée se trouve sur une île au milieu du fleuve).

- Il faut être fou pour naviguer sur le fleuve en ce moment.
- Les Kamis doivent être en colère pour qu'ils déclenchent une telle tempête sur la ville.
- Au moins, c'est bon pour les affaires. Les prix du saké et du riz vont grimper un peu. En effet, la navigation fluviale est devenue dangereuse en raison des pluies torrentielles, et les marchands augmentent les prix.

Il terminera par une prière adressée au kami du fleuve.

Tableau récapitulatif des rumeurs

Rumeurs		Origine de la rumeur	Véracité	Personne connaissant la vérité \ remarque
Miya Yosuke	Mauvais gestionnaire	Courtisans, ouvriers	Faux	Son équipe proche, Kantaro et ses seconds
	Proche de son argent	Courtisans, ouvriers	Vrai	Mais pas au point de mettre ses hommes en danger
	Maudit par les fortunes	Ouvriers	Faux	Les moines du temple des deux sources
	Adeptes de la Maho	Ouvriers	Faux	Impossible à prouver
	Désire le poste de Kantaro	Courtisans et Crabes	Faux	Yosuke, Kantaro et Kakita Reiko
	A fait tuer Kantaro	Kaiu Tomoe	Faux	Kakita Reiko, les détresseurs de cadavres
Mort de Kaiu Kantaro	Tué par Gidayu, Yosuke, Izu	Kaiu Tomoe	Faux	Kakita Reiko, les détresseurs de cadavres
	Maudit par les kamis	Ouvriers	Vrai	Les moines du temple des deux sources
	Enlevé par un oni	Ouvriers	Faux	Kakita Reiko, les détresseurs de cadavres
	A survécu à sa mort	Ouvriers	Faux	Kakita Reiko, les détresseurs de cadavres
Miya Takafuni	Doit remplacer Miya Yosuke	Les quatre Otomo	Faux	Face à la colère de la foule (hausse des prix, peur de la tempête) le daimyo de la ville nommera Takafuni et Yosuke fera seppuku.

Rumeurs secondaires

	Les Kamis sont en colère	Marins, moines, Juo	Vrai	Les moines du temple des deux sources
	Hiruma Aki est un adepte de la maho	Seppun Chikka	Faux	Les détresseurs, Kakita Reiko

Shosuro Himeo est une célèbre actrice de passage en ville pour donner une représentation devant Otomo Hariyama. Un PJ aura sûrement eu l'occasion de sauver une de ses protégées du sabre de Ryosei.

Seppun Chika est la (très jeune) magistrate chargée de lutter contre les bandes organisées dans la province pour le compte de l'Empereur. Elle dirige la traque de Ryosei. Elle arrivera après la capture du brigand, se montrant beaucoup plus sympathique que son (très haut) rang ne le laisse penser. Elle remerciera les PJ chaleureusement et reprendra contact avec eux d'ici quelques jours.

Elle désire maintenant mettre la main sur Hiruma Aki, une ancienne chasseuse de sorcière Kuni qui dirigerait une bande de détrousseurs de cadavres qui opère en ville.

Les détrousseurs, essentiellement des eta, récupèrent des cadavres pour Aki, qui semble être une maho-tsukai.

Les apothicaires et colporteurs. Alors que tout est terminé, plusieurs médecins ou apothicaires itinérants discutent sur le parvis de la maison de geisha. Peut-être sont-ils en train de soigner les PJ avant de reprendre la route en directions des villes voisines ?

Shimpei, le plus vieux d'entre eux, évoque la mort étrange de plusieurs ouvriers sur le chantier de construction du pont pendant la tempête de la nuit précédente. C'est triste à dire, mais cela fait du travail, et ses médicaments et onguents lui rapportent une petite fortune.

Pour Takefumi, aucun doute, les Fortunes sont en colère. De toute façon, avec Yosuke dans les parages, comment pouvait-il en être autrement ? Le seigneur Miya est maudit depuis la mort de sa femme. (C'est totalement faux, puisque sa femme est bel et bien vivante.)

C'est au MJ de diffuser les rumeurs tout au long du scénario. Il faut que les rumeurs concernant Yosuke débordent du petit monde des ouvriers et des courtisans pour gagner la rue et les lieux de vie (taverne, marché...). En parallèle, il faudra montrer aux PJ que les habitants commencent à prendre peur à cause de la tempête ou

s'impatientent face à la hausse des prix. Les habituels jets de courtisan, éloquence ou sincérité sont de rigueur, et les PJ devront poser les bonnes questions aux bonnes personnes.

INTRODUIRE LES PERSONNAGES

Deux jours plus tard, les PJ sont contactés par Kaiu Tomoe, la veuve de Kantaro afin de faire la lumière sur la mort de son époux. Là encore, les possibilités d'introduction pour les joueurs sont nombreuses : amis de la famille, yojimbo d'un assistant de Kantaro, obligés du clan du Crabe...

La demeure de l'ingénieur est une imposante bâtisse fortifiée, installée en bordure de route, à l'extérieur de la ville. Au centre de la cour, au milieu des outils, des charrettes lourdement chargées et des blocs de pierre, les PJ peuvent apercevoir un autel à la mémoire de Kantaro. Le corps n'ayant pas encore été retrouvé, il n'y a pas de bûcher funéraire.

Tomoe reçoit les PJ dans les appartements de son mari, au milieu des maquettes, des croquis et des plans. Visiblement très fatiguée, elle laissera sa dame de compagnie, Hiruma Otsune, traiter avec les PJ.

Tomoe, totalement submergée par la mort de son époux, n'est pas objective et canalise sa colère contre Miya Yosuke. Elle oubliera donc de parler du chantier de construction et d'un éventuel accident et réfutera également toutes les rumeurs surnaturelles qui entourent la mort de son époux. Pour elle, tout est lié à la nomination de son mari. C'est un crime politique orchestré par un rival déçu. Bien évidemment, elle n'a aucune preuve ou témoignage, mais elle a de bonnes raisons de suspecter une ou deux personnes. Elle aimerait donc que les PJ se chargent de cela. Une enquête officielle est bien en cours, mais en 5 jours, rien n'a été fait (les quatre Otomo font piétiner l'enquête). Les PJ devront rester discrets, mais le clan du Crabe sait se montrer généreux.

*

Hida Gidayu est un ami de longue date de Kantaro qui lui rendait parfois quelques services en surveillant des convois de matières premières.

Peu de temps avant la mort de Kantaro, Gidayu avait accepté un travail pour Kakita Toju, le rival de Kantaro.

Depuis la mort de Kantaro, Gidayu a purement et simplement disparu de la circulation.

En fait, Gidayu a entendu parler des détrousseurs de cadavres qui traînent régulièrement autour des chantiers de constructions et pense que son ami a été leur victime. Il cherche donc son ami avec d'anciens compagnons dans les bas-fonds de la ville.

*

Miya Yosuke. Pour Tomoe, le courtisan impérial est le véritable bénéficiaire de la mort de Kantaro. Tout le monde sait que Yosuke devait être nommé à un poste très important à la cour du daimyo de la province.

Or, il y a deux semaines, Kantaro a reçu une missive lui annonçant que le daimyo de la province désirait en faire son karo. La lettre est en possession de Tomoe

En fait, Yosuke est totalement innocent. Mais attristé par la mort de son ami et accablé par les rumeurs grandissantes (sa mauvaise réputation et les dires de Tomoe), il fera sûrement seppuku à la fin du scénario.

*

Otaku Izu. La dernière cliente de Kantaro. Elle voulait que ce dernier réalise des travaux pour agrandir les pontons de ses entrepôts le long du fleuve. Elle n'a absolument rien à voir avec cette histoire. Mais une petite visite permettra aux PJ de découvrir certaines choses...

*

Le scénario n'est pas linéaire pour les scènes 1 à 4. Il sera cependant impossible aux PJ d'accéder aux scènes 5 et 6 avant la rencontre avec Miya Yosuke.

I. LE CHANTIER DE CONSTRUCTION.

En toute logique les PJ devraient se rendre sur le chantier de construction du pont pour débiter

l'enquête. Il s'agit d'un ouvrage impressionnant par sa taille et par le nombre d'ouvriers qui y travaillent. Des cordes, des chaînes pendent ou grimpent le long des piliers du pont. Des grues et des grandes roues ressemblant à des machines de guerre du clan du Crabe se dressent fièrement vers le ciel. Un chantier titanesque.

*

Mais avec la montée des eaux, les coulées de boues, les tempêtes, les PJ feront face à un véritable champ de bataille. Le pont en lui-même n'a rien. Il s'agit d'un ouvrage d'une solidité à toute épreuve (d'ailleurs le chantier continue). Par contre, il n'en va pas de même des échafaudages et autres installations. Et avant de parler à quiconque, les PJ vont devoir prêter main forte :

- Malgré l'aide de samurai de la famille Miya et Kaiu, les ouvriers ont bien du mal à sécuriser les infrastructures avec des cordes ou des étais. Des ouvriers sont d'ailleurs en danger, perchés à 10 mètres au-dessus de l'eau, menaçant régulièrement de tomber dans le fleuve.
- Des équipes de secours essayent de trouver des survivants en sondant le sol avec des perches en bois à différents endroits du chantier. Visiblement, il n'y a pas que Kantaro qui aurait perdu la vie en tombant d'un échafaudage. Un groupe vient de se faire emporter par le courant. Les secours s'organisent.
- Des eta, cachés sur les berges du fleuve, guettent l'occasion de chaparder un petit quelque chose d'utile, au risque de se faire emporter par les eaux. Certains ont peut-être vu des choses intéressantes...

*

Kaiu Koken, un des assistants de Kantaro pour cette partie du chantier, viendra lui-même à la rencontre des PJ. Il racontera spontanément ce qu'il sait. Il n'a rien à cacher et souhaite poursuivre le chantier. C'est un ami proche de Kantaro, son plus fidèle assistant d'après les dires des ouvriers.

Une enquête officielle est en cours. Elle est dirigée par Seppun Sojuro, mais elle n'avance pas.

Celui-ci ne pense pas que la mort de Kantaro soit liée à une manœuvre politique. Il était sur le chantier au moment des faits. Une vraie tempête s'était levée. Jamais Kantaro n'aurait dû rester sur les toitures. Il a sacrifié sa vie et celle de ces hommes. Pas de chance, c'est la première fois qu'il venait sur le chantier depuis son retour de voyage, il y a 15 jours. En effet, il était parti visiter un petit chantier sur le domaine d'une communauté de moines avec Miya Yosuke, dans la campagne environnante (c'est le temple des deux sources, si on lui demande le nom de la communauté).

Sur le chantier, les hommes commencent à avoir peur de travailler. On parle de malédiction. C'est souvent le cas, lorsqu'il y a des accidents. Mais il s'agit là d'un métier dangereux. Les morts sont fréquentes sur les chantiers. Pourtant, afin de rassurer les hommes, Yosuke avait demandé à Kantaro de faire le nécessaire au début du chantier (bénédictions par les moines, visites de shugenja au début des travaux etc.).

*

En discutant avec les ouvriers ou en évoluant au milieu des baraquements, on peut découvrir les choses suivantes :

- Honzo, le maître charpentier, affirme avoir vu une ombre agripper Kantaro pour l'entraîner dans les entrailles de la terre. En fait, il répète ce qu'il a entendu à la taverne située un peu plus loin. C'est Naganori, un apothicaire ambulante, qui affirme qu'Ikuba, un des hommes présents sur le chantier au moment de la mort de Kantaro, a vu un oni fait de terre et de boue. En fait, Ikuba se souvient parfaitement avoir dit « c'est comme si un oni l'avait agrippé pour l'emporter dans les profondeurs de la terre ».
- Des ouvriers accrochent des porte-bonheur aux échafaudages ou laissent des offrandes devant les tentes, à destination du kami de l'Eau, du kami du fleuve. De plus en plus de personnes pensent que Kantaro était maudit. D'ailleurs le jeune Gonki est mort noyé alors qu'il avait côtoyé Kantaro durant son séjour à la campagne (cf scène V le temple des deux sources).

- Miya Yosuke est à l'origine du malheur de tout le monde. Il a irrité les kamis en construisant le pont à cet endroit.
- Il a aussi fait des économies sur les matériaux, cordes et bambous pour les échafaudages, notamment (forcément, c'est ce qui a cédé !!!).

Toutes ces rumeurs sont fausses. Mais les ouvriers ne connaissent de Yosuke que sa réputation et ils veulent un coupable pour se rassurer et se protéger des kamis...

*

Les eta ont vu un groupe d'hommes braver les éléments pour récupérer des corps emportés par le fleuve. Il s'agit des détresseurs de cadavres qui voient là un moyen simple - quoique dangereux - pour récupérer des corps pour leur maître.

*

Dans la tour d'où est tombé Kantaro, il n'y a rien à découvrir de particulier.

Les cordes qui tenaient l'échafaudage semblent bien avoir été arrachées par la tempête.

En conclusion, la coulée de boue semble être à l'origine de la destruction de l'échafaudage. Bref, un tragique accident.

En interrogeant les esprits, rien de nouveau non plus. Il s'agit d'un banal accident lié aux conditions météorologiques.

II. HIDA GIDAYU.

Hida Gidayu et Kakita Toju. L'artisan Grue, un des rivaux de Kantaro, n'a absolument rien à voir dans cette histoire (ou alors de loin, en s'assurant l'amitié de l'oncle d'un obscur conseiller Otomo). Les PJ pourront le rencontrer, mais rapidement et de manière informelle, entre deux portes. Et seulement s'ils insistent. Sinon, ils devront se contenter d'une lettre écrite de la main de son secrétaire assurant qu'il les soutient dans toute cette affaire, mais qu'il ne peut pas grand-chose pour eux...

Gidayu a bien travaillé pour lui récemment. Mais il travaille pour tout le monde si on le paye. Toutefois, il n'accepterait jamais un travail qui pourrait causer

du tort à Kantaro de manière directe, et ce au grand désespoir de Toju, qui rêve de le recruter à plein temps.

Ce matin, Gidayu devait commencer un travail pour le compte de Toju. Personne ne l'a vu et personne ne sait où il peut être. Si les PJ présentent bien, Toju leur propose d'escorter sa fille au monastère des pruniers pour y rencontrer la mère de son futur époux (cela n'a rien à voir avec le scénario).

*

Les appartements de Gidayu : le crabe loue une chambre à l'année dans une auberge crasseuse de la ville (Tomoe donnera ce renseignement aux PJ), pour une bouchée de pain. Il ne dort cependant jamais ici. En effet, il est toujours sur la route pour surveiller des convois de marchandises ou ronfle profondément dans l'arrière-boutique d'un marchand de saké. Il sera donc difficile de le trouver et partout on leur donnera la même réponse : « Gidayu ? Oui je le connais, il est passé ici il y a 3 ou 4 jours... un sacré buveur ! Bah, il repassera bien pour me payer sa dernière note. ». Le meilleur moyen consiste donc à écumer les maisons de jeux, les auberges ou les maisons de geishas en posant les mêmes questions. Les quais sont bien évidemment un endroit à visiter.

Dans la chambre de Gidayu, des vêtements tachés de sang sont roulés en boule dans un coin de la pièce et un élément d'armure récemment abîmé git sur le sol, à côté d'un récipient plein d'eau souillée par du sang.

Yasuki Doko, un capitaine marchand qui prie pour que la tempête ne fracasse pas son navire contre les pontons, est connu pour être ami avec Gidayu. Ils partagent souvent le saké avec l'aubergiste. Il confiera aux PJ que Gidayu est passé hier matin lui acheter un peu de matériel de pêche. Un observateur attentif remarquera que certains marins ont les mêmes éléments d'armure (pas pratique pour la pêche !) que celui trouvé dans la chambre de Gidayu. Doko semble en savoir plus qu'il souhaite le dire...

*

La piste s'arrêtera là, mais en faisant surveiller Doko pendant quelques jours (le temps pour les joueurs d'explorer toutes les pistes proposées), les PJ pourront le prendre en filature, lui et ses hommes, et remonter jusqu'à Gidayu. Ces derniers sont lourdement armés et se hâtent de rejoindre une étable abandonnée dans le quartier des poissonniers. C'est là que Gidayu se prépare à donner l'assaut. Il a en effet localisé le repaire des détresseurs et s'appête à faire un massacre pour retrouver son ami.

III. OTAKU IZUKO.

Otaku Izuko est une ancienne vierge de bataille qui a finalement choisi de se marier et d'embrasser la carrière d'éleveuse de chevaux. Elle a récemment contacté Kantaro pour envisager avec lui d'agrandir ses écuries. C'est une personne très pieuse et versée dans la spiritualité (et autres trucs étranges propres aux membres du clan de la Licorne...)

Seulement, voilà, l'affaire ne s'est pas faite car Kantaro voulait raser un petit temple érigé en l'honneur du cheval de sa fille, mort il y a peu. La discussion s'est envenimée et Izuko a finalement décidé de trouver une autre solution. Pour elle et sa famille, il était impensable de raser ce temple alors que visiblement, Kantaro n'avait que faire de ces considérations religieuses et spirituelles. Il a même « insulté » l'époux d'Izuko en le traitant de moine de campagne. Ses paroles exactes étaient : « vous êtes bien comme ces moines des deux sources, figés dans leurs croyances et leur ignorance des sciences ».

Si les PJ abordent avec elle des sujets religieux ou spirituels en rapport avec les événements récents (mort de Kantaro, tempête, peur des ouvriers etc.), elle semblera surprise, puis se souviendra de certaines histoires qu'elle a entendu à propos de Miya Yosuke. Mais au vu du comportement de Kantaro c'est plutôt lui qui devrait être maudit. Bien sûr, Izuko est un peu à l'image des membres de son clan. Extrême et radicale. Mais entre ses dires, les rumeurs et les propos de Kaiu Koken, les PJ devraient se poser quelques questions. Surtout s'ils se souviennent de cette histoire de visite au temple des deux sources (cf. rencontre avec Kaiu Koken).

IV. MIYA YOSUKE ET LE MONDE DES COURTISANS.

Il sera difficile de rencontrer Miya Yosuke, pour ne pas dire impossible. Il s'agit d'un personnage très important, continuellement entouré de conseillers, de courtisans et de yojimbo. La seule personne que les PJ rencontreront dans un premier temps sera le neveu de Yosuke, Miya Takafuni.

C'est d'ailleurs au travers des rencontres avec Takafuni que le MJ pourra faire enfler la rumeur lancée par les quatre Otomo. Les PJ devraient comprendre que des choses importantes sont en train de se mettre en place dans les couloirs des palais. En effet, le comportement de Takafuni changera petit à petit. Aimable et serviable au début, il sera ensuite distant, voire arrogant.

*

Première rencontre : un PJ pourra sympathiser avec Seppun Ayu, un garde originaire de la même province que lui. Il racontera que Miya Yosuke s'est enfermé dans ses appartements à l'annonce de la mort de Kantaro. Visiblement, il est très affecté par la mort de celui qu'il appelait son fils.

Takafuni fera de son mieux pour aider les PJ et démentira les rumeurs sur son oncle. Il pourra transmettre une missive, répondre à des questions tant qu'elles ne mettront pas en doute l'honneur de son oncle. Il proposera aussi aux PJ de repasser le voir régulièrement, pour faire le point sur l'enquête. Les PJ devraient logiquement venir voir Takafuni une deuxième fois.

*

Deuxième rencontre : des courtisans Kakita puis Otomo viendront demander aux PJ des nouvelles du chantier. Rapidement, ils orienteront la discussion sur la possible succession de Yosuke. Qui de Kaiu Koken, de Kakita Toju ou Miya Takafuni reprendra le chantier ? Les courtisans proposeront des faveurs en échange de l'aide des PJ pour appuyer la candidature éventuelle de leur champion : Toju ou de Takafuni. Kakita Otsu est une femme manipulatrice à la voix douce et cajoleuse qui profitera des PJ le plus possible avant de les oublier aussi vite qu'elle les a

appréciés. Otomo Juberu est un vieil homme plein de malice qui essayera de se montrer franc, mais n'aura pas de grosse faveur à proposer à l'inverse de Kakita Otsu (une ruse habile). Aux PJ de bien choisir entre grandes promesses et petits présents. Bien évidemment, les deux courtisans sont là pour presser les PJ et risquent de se faire avoir dans les deux cas.

Takafuni, de son côté, se montrera plus résigné à propos des rumeurs sur son oncle. « Et si c'était vrai, finalement ? ». Par contre, il démentira son intention de prendre sa place. Il semblera même surpris qu'on pense à lui, voire gêné.

*

Troisième rencontre : les PJ retrouveront Seppun Ayu qui expliquera qu'il est affecté à la surveillance du port. Visiblement, la population s'agite dans les quartiers pauvres à cause de la tempête et de la hausse des prix.

Takafuni fera attendre les PJ et se montrera assez pressé. Les tableaux qui ornaient son bureau ont été remplacés par des plans, des maquettes et des livres de constructions. Après tout, pourquoi ne pas prendre la place de son oncle ? Manifestement, le daimyo le souhaite, alors autant se tenir prêt. D'ailleurs, si on parle de lui pour le poste, c'est qu'il en a les capacités. Il semble de ce fait excité. Derrière un paravent imposant, deux hommes écouteront la conversation. Il s'agit de deux courtisans travaillant pour Otomo Baku et Otomo Hiro (deux membres des quatre Otomo).

Par la suite, Takafuni sera un véritable enfant capricieux. Il exigera au lieu de demander, il fera allusion à ses amis hauts placés ou menacera les PJ si ces derniers font mine de s'opposer à sa nomination.

*

Quatrième rencontre : Shosuro Himeo.

Cette rencontre doit avoir lieu après l'exploration de toutes les autres pistes. Alors que les PJ pensent être au point mort, Shosuro Himeo prendra contact avec eux en leur envoyant une invitation anonyme pour assister à son spectacle et mettre les PJ sur la piste des Otomo.

Shosuro Himeo leur expliquera, en aparté et après les avoir cordialement dénigré devant une assistance amusée, qu'elle est ici pour travailler à l'élaboration d'une petite pièce de théâtre commanditée par Otomo Baku (un des quatre Otomo). Il s'agit d'une pièce qui met en lumière la disgrâce d'un noble seigneur qui sombre peu à peu dans la folie en construisant un phare de plus en plus haut pour indiquer la route du retour au navire de son fils qui ne reviendra jamais. Allusion à l'incompétence de Yosuke, au pont de Kantaro etc. Bref, un moyen de répandre une rumeur sur Yosuke tout en restant discret. Il ne s'agit là que d'une partie de la rumeur mise sur pied par les quatre Otomo. Mais les PJ devraient commencer à y voir plus clair.

*

Himeo, une amie proche de Yosuke, est venue en ville à la demande de ce dernier. Yosuke a peut-être mauvaise réputation, mais il n'en demeure pas moins un courtisan émérite et bien en place dans la cité. Il savait que sa nomination à un poste important susciterait des jalousies et avait demandé à son amie de venir à ses côtés pour l'aider. De plus, lorsqu'il s'est aperçu que sa mauvaise réputation refaisait surface (une ou deux semaines avant la mort de Kantaro), il a compris que des Otomo étaient derrière tout ça. Malheureusement, la mort de Kantaro l'a pris de court, en plus de l'avoir totalement anéanti.

Himeo arrangera ensuite une rencontre secrète dans les appartements d'une servante d'une courtisane Bayushi. Les PJ devront porter des masques de courtisanes ou se déguiser en servantes avant de rencontrer Miya Yosuke, lui aussi déguisé en femme...

*

Visiblement très affecté par la mort de son ami, Yosuke s'est résigné et ne désire plus se battre. Il apparaîtra rapidement que si Himeo n'était pas là, il aura déjà fait seppuku. Plus pour rejoindre son ami que pour laver son honneur. C'est d'ailleurs Himeo qui poussera le vieil homme à continuer la lutte, si jamais elle s'aperçoit que les PJ peuvent réellement l'aider. Elle comblera les vides de la

conversation de Yosuke en donnant toutes les explications nécessaires.

Celui-ci leur demandera des nouvelles : Kantaro a-t-il pu survivre ? A-t-on retrouvé son corps ? Son épouse ne manque-t-elle de rien ?

Des membres la famille Otomo se cachent derrière les rumeurs qui font de lui le responsable des malheurs de la ville. Malheureusement, la mort de Kantaro donne trop de crédit à sa mauvaise réputation. Les Otomo ont gagné. Il fera Seppuku pour laver son honneur d'ici quelques jours. Mais il aimerait que toute cette histoire soit terminée afin de ne pas laisser ses ouvriers ou ses amis seuls face aux événements.

Il expliquera, si les PJ ne l'ont pas encore compris, qu'il est possible que Kantaro soit bel et bien maudit. En effet, c'est à la suite d'une visite d'un chantier au temple des deux sources que tout semble avoir débuté. Yosuke pense aux tempêtes mais aussi et surtout à des changements dans la personnalité de son ami. Il semblait inquiet, préoccupé, parfois submergé par une puissante colère intérieure. Il n'en sait pas plus mais suppliera les PJ de se rendre sur place pour tirer cette affaire au clair.

Il annoncera aux PJ que ses hommes ont retrouvé la trace de Gidayu. Comment ? Grâce à Seppun Chika qui enquêtait sur les détrousseurs de cadavres. Cette dernière, qui lui est débitrice d'une dette, les attend dehors pour les accompagner. Yosuke insistera pour interroger Gidayu avant de se rendre au temple. On ne sait jamais, il y a peut-être un espoir de retrouver Kantaro, ou son corps.

V. HIRUMA AKI ET LES DETROUSSEURS DE CADAVRES.

Les PJ ont donc localisé Gidayu dans une grange abandonnée, via leur surveillance ou en faisant appel à Seppun Chika. Le Crabe s'apprête à donner l'assaut d'ici quelques heures et ne sera pas contre un peu d'aide. Il collabora avec la jeune magistrate tant qu'elle ne l'empêchera pas de retrouver son ami. De son côté, Chika sera prête à fermer les yeux sur beaucoup de choses, du moment qu'elle met la main sur la troupe de maho-tsukai. Car cela ne fait aucun doute pour elle, il s'agit bien de maho. Contre toute attente, le Crabe impulsif et la

magistrate s'entendront à merveille (le début d'un duo qui pourrait devenir récurrent dans vos parties).

Le repaire des maho-tsukai se situe dans un entrepôt sur les quais. Au MJ d'improviser un peu. L'entrée est cependant bien gardée. La meilleure option consiste à passer par les pontons, et donc par le fleuve (déchaîné). Une opération risquée qui ne fera pas peur au Crabe et à la Seppun.

*

L'idée est de permettre aux PJ de se défouler en plongeant à corps perdu dans une expédition punitive violente et rapide, dirigée par Gidayu et Chika. Ce n'est qu'une fois les premiers morts tombés qu'ils pourront remarquer qu'il ne s'agit pas d'un repaire de maho-tsukai. Pas de sort, pas de rituel. Juste des eta et des ronin qui récoltent des corps pour le compte d'une Hiruma un peu en marge de la société, et qui réalise des travaux sur l'anatomie. Bref, une Hiruma ! Aux PJ de calmer les ardeurs de notre duo de choc ou de faire comprendre aux ronin que leurs camarades sont mort à cause d'une bête rumeur (et d'une erreur de jugement d'une magistrate Seppun de très haut rang...). La scène devrait donc alterner entre combat et roleplay.

Une fois le calme revenu, les PJ pourront avancer dans leurs investigations. Parmi les corps en putréfaction ou ceux déjà disséqués, point de Kantaro. Par contre, les PJ découvriront Kakita Reiko, un des assistants de Kantaro. Ce dernier, a miraculeusement échappé à la mort et tente de se remettre de ses terribles blessures grâce aux soins prodigués par Hiruma Aki. Kakita Reiko, bien que très faible, pourra répondre aux questions des PJ et lever bien des zones d'ombre sur la mort de Kantaro. Ce n'est pas Kantaro qui était maudit, mais Kaiu Fuda (un assistant de Kantaro) et lui-même.

*

En effet lors du chantier au temple des deux sources, Fuda a commis plusieurs erreurs importantes (erreurs de calcul, utilisation de mauvais matériaux, etc.). Désireux de faire partie

de l'équipe qui accompagnerait Kantaro auprès du daimyo de la province (la promotion de Kantaro), Fuda n'a rien dit, mais a supplié Reiko de réparer ses erreurs et de le couvrir. C'est à ce moment qu'un jeune novice a entendu leur conversation. Prenant peur, Fuda l'a purement et simplement tué, puis a plongé son corps dans le lac bordant le monastère. Le corps du jeune garçon doit encore y être, lourdement lesté avec des pierres. Rongé par les remords, Reiko a finalement tout avoué à Kantaro. Ce dernier, conscient que toute cette affaire retomberait sur son ami Yosuke, a décidé de trouver un arrangement avec Seppun Sadako, le dirigeant du temple. En échange d'un important pot-de-vin, le monastère fermait les yeux sur cette affaire... Et depuis, les éléments se déchaînent...

Kantaro a disparu dans les eaux du fleuve.

Le corps de Fuda est ici.

Reiko se laissera ensuite mourir, heureux et soulagé d'avoir pu rétablir la vérité.

VI. LE TEMPLE DES DEUX SOURCES.

Ce temple, qui se trouve à une journée de voyage depuis la ville, abrite une petite communauté de moines vivant en harmonie avec la nature, les éléments et les kami. Placé sous la protection de la famille Seppun depuis des générations, il est construit entre deux cascades qui prennent leur source dans les hauteurs de la montagne. Les moines du temple vénèrent particulièrement le kami de l'Eau (sous toutes ses formes). Un autel se dresse au pied des deux sources, mais il est très difficile d'accès.

Lorsque les PJ arriveront, ils découvriront là encore un paysage apocalyptique. Les deux chutes d'eau sont monstrueuses, noyant petit à petit le temple sous des tonnes et des tonnes d'eau en faisant déborder le lac. Les moines tentent de sauver ce qui peut être sauvé, mais les bras manquent. Tado, un jeune moine un peu dépassé par les événements, semble diriger les troupes. Il expliquera rapidement tout ce qu'il sait, sans trop réfléchir. Il doit tout d'abord sauver le temple, les archives, les provisions...

Kantaro était venu pour rénover des murs du temple. C'était un ami de Seppun Sadako, le dirigeant du temple.

Un novice a bien disparu mais cela arrive parfois, dans les montagnes.

Les moines les plus aguerris, dirigés par Seppun Sadako, sont partis dans les montagnes pour tenter d'apaiser les kami, il y a quelques jours.

Il n'en a pas la certitude, mais cela aurait sûrement un rapport avec la visite des Crabes. Le débit des chutes d'eau a commencé à augmenter juste après leur départ.

*

Le corps du jeune novice est toujours au fond du lac. Avec les indications de Reiko, il ne sera pas difficile à localiser. Étrangement, il ne paraît pas avoir souffert des effets de l'eau. Une large blessure dans le dos témoigne de la lâcheté de Kaiu Fuda. Un personnage commençant à se noyer serait miraculeusement remonté à la surface. Comme si l'eau elle-même l'empêchait de mourir.

*

La route qui mène à l'autel du kami de l'Eau débute par un petit sentier forestier avant de se transformer en véritable chemin de montagne. Puis, au bout de deux ou trois heures de marche, il faudra sortir les cordes et autres grappins avant de terminer par une ascension très périlleuse. Ce n'est qu'au prix de mille efforts que les PJ arriveront à l'autel. De temps en temps, le corps d'un moine leur rappellera que les chutes sont parfois mortelles !

Rencontre avec le kami de l'Eau

En arrivant sur place, les PJ découvriront tous les moines morts autour de l'autel. Puis l'instant d'après, le kami de l'Eau se manifestera au milieu des deux sources bouillantes d'activité et, ivre de colère, il attaquera aussitôt les PJ. Au MJ de déterminer la nature exacte de l'avatar (Fortune, kami élémentaire, simple esprit) selon l'orientation de son groupe et de sa campagne. Mais une chose est sûre, la colère du kami ne

prendra fin qu'avec la mort de son avatar. Aux PJ de jouer...

ÉPILOGUE

Avec la mort de l'avatar du kami de l'Eau, la tempête prendra fin naturellement, le temps pour les PJ de retourner en ville. À eux, ensuite, de décider s'ils tentent d'empêcher Miya Yosuke de faire seppuku ou de contrer les plans des quatre Otomo. C'est, du moins, ce que proposera Shosuro Himeo...

Quelques jours plus tard, le fleuve rejettera le corps de Kantaro.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Miya Yosuke, chargé de l'aménagement du territoire impérial*Héraut Miya 1/Courtisan Doji 2*

Feu 3 (intelligence 4)

Air 3

Terre 4 (volonté 5)

Eau 3 (perception 4)

Vide 2

Avantages : statut, bénédiction d'Ebisu, école différente, écoles multiples**Désavantages :** mauvaise réputation, ennemis jurés : les quatre Otomo**Kaiu Kantaro, maître architecte***Ingénieur Kaiu 2/bushi Hida 1*

Feu 4

Air 3 (intuition 4)

Terre 2

Eau 3

Vide 3

Avantages : Bénédiction de Fukurokujin, force de la Terre 4, écoles multiples**Désavantages :** Contrariant**Miya Takafuni, perdu dans la politique***Courtisan Otomo 2*

Feu 3

Air 2 (réflexe 3)

Terre 2

Eau 3

Vide 3

Avantages : Quelconque, Relation 1**Désavantages :** Crédule, douillet**Seppun Chika, intègre magistrat***Bushi Seppun 1/ Magistrat Doji 1*

Feu 3

Air 3 (intuition 4)

Terre 2 (volonté 3)

Eau 3 (perception 4)

Vide 2

Avantages : intègre, école différente, écoles multiples, sage**Désavantages :** amères fiançailles, idéaliste, phobie (sang)

Seppun Kawakodo, yoriki au bon cœur*Bushi Seppun 2*

Feu 3 (agilité 4)

Air 3

Terre 3 (constitution 4)

Eau 2

Vide 3

Avantages : bénédiction de Benten, sens de l'observation, vigilant**Désavantages :** joli cœur, malchanceux, présomptueux**Juo, transporteur de fret***Heimin 1*

Feu 2

Air 2

Terre 2 (constitution 3)

Eau 2 (force 3)

Vide 2

Avantage : poings de pierre**Désavantages :** incapable de mentir, désavantage social : heimin**Shosuro Himeo, l'envoutante actrice***Comédienne Shosuro 3*

Feu 4

Air 3 (intuition 4)

Terre 2

Eau 3

Vide 5

Avantages : Voix mélodieuse, serviteurs (valets, masseuses ...), riche**Désavantages :** sombre secret (entretiens une relation avec Miya yosuke), gâtée (kimono)**Hida Gidayu, mercenaire de chantier***Bushi Hida 1/ Tyran Yasuki 1*

Feu 3

Air 2

Terre 3 (volonté 4)

Eau 3 (force 4)

Vide 2

Avantages : Lire sur les lèvres, jeune prodige, écoles multiples**Désavantages :** possédé

Otaku Izu, dresseuse de chevaux*Vierge de bataille Otaku 3*

Feu 4 (agilité 5)

Air 3

Terre 3

Eau 2 (force 4)

Vide 4

Avantages : Bénédiction de Daikoku, ambidextre, résistance magique**Désavantage :** cupide**Kakita Toju, mécène de la cité***Artisan Kakita 3*

Feu 4 (intelligence 5)

Air 3 (intuition 4)

Terre 3

Eau 3 (intelligence 4)

Vide 3

Avantages : Jeune prodige, langue (langage des signes, sa petite sœur est sourde-muette), relations (un peu partout dans la ville), riche**Désavantages :** lien de dépendance, cœur tendre, épilepsie,**Kaiu Koken, assistant malgré l'adversité***Ingénieur Kaiu 2*

Feu 3

Air 3

Terre 2 (volonté 3)

Eau 3 (force 4)

Vide 3

Avantages : Bénédiction de Jurojin, clairvoyant**Désavantage :** jaloux (envers Hida Gidayu)**Hiruma Akiko, poussé par les connaissances macabres***Tsukai Sagasu 3*

Feu 3 (agilité 5)

Air 3 (intuition 4)

Terre 3 (volonté 4)

Eau 2 (intelligence 5)

Vide 4

Avantages : Calme, Don inné (empathie)**Désavantage :** sombre secret (disséqueuse de cadavres)

Kakita Ryosei, ronin aux envies folles (à modifier suivant le groupe de joueur)

Bushi daidoji 2

Feu 3

Air 3 (intuition 4)

Terre 3 (constitution 4)

Eau 3

Vide 3

Avantages : dextérité du crabe, force de la terre 2

Désavantages : cruel, mauvaise réputation, borgne

Kata : Le rugissement de l'âme

Kuan, Jo, Mugen, Cho Ronins et heureux de l'être

Bushi ronin 1

Feu 2 (agilité 3)

Air 2

terre 2

Eau 2

Vide 2

Avantages : rapide, quelconque

Désavantage : sombre destinée (destiné à mourir entre les mains des PJ en laissant tragiquement leurs pauvres femmes derrière eux).

LA RUMEUR À TRAVERS LES ÂGES

LES REGLES DE LA RUMEUR MIEUVALE

LA RUMEUR CORRESPOND A CERTAINS CODES

Elle peut être totalement dénuée de fondement, et pourtant connaître un destin fécond, voir son récit rebondir et s'enrichir de nouveaux détails. La plus fréquente est celle liée à la peur.

Ainsi l'empoisonnement des puits est un thème récurrent. Les villes utilisent souvent les déracinés comme boucs émissaires, tandis que naît un sentiment d'insécurité. Les bourgs n'hésitent pas à prendre des mesures de sûreté contre les étrangers. La rumeur comporte des données immuables qu'empruntent les chemins tracés par la mémoire collective, orale ou écrite. Elle utilise des fantasmes qui servent à désigner des groupes différents de la société, justement ceux qui n'appartiennent pas ou plus à cette société ordinaire, qui fait ainsi œuvre de marginalisation.

Dans les sociétés traditionnelles, un phénomène d'unanimité contre les marginaux correspond à un besoin typique de solidarité, de sorte qu'il ne semble pas exister d'antagonisme entre les autorités et l'opinion publique. C'est en se repliant sur ses valeurs que la société se reconnaît.

N'importe que événement n'est pas susceptible d'unir l'ensemble du corps social et de devenir une rumeur efficace. Il doit tenir du « fait divers » : il a un caractère insolite ou horrible, toujours hors normes. Il doit être le plus rare et surtout le plus perturbant possible, par rapport aux valeurs portées par la communauté (viols, rapt, adultères et assassinats).

À l'inverse, un homicide est, le plus souvent, accepté puisqu'il sert à restaurer une réputation, un honneur blessé par l'injure ; il est considéré comme un « beau fait », la vengeance étant un « droit » accepté. Le coupable est connu de tous et le problème qu'il soulève tient en priorité aux résolutions qui permettront le plus vite possible d'aboutir à la paix. L'homicide est nécessaire au maintien de l'ordre et des valeurs reconnues par l'ensemble de la société, parce que la restauration de l'honneur vaut plus que la vie d'un homme.

Au Moyen-Âge, la « rumeur » n'a aucune signification. Pris dans son sens moderne, on lui préférerait le qualificatif de « nouvelle » ou de « renommée », c'est-à-dire un bruit ordonné : la nouvelle s'appuie sur une structure rationnelle et officielle, il s'agit d'une « information » ; la renommée, quant à elle, repose sur un corps social qui sait et peut encore gérer les valeurs d'honneur qui assurent, à ses yeux, sa survie. La procédure judiciaire de l'époque montre que la renommée est un apport certain pour les autorités.

Les marginaux et les vagabonds n'ont pas droit à la parole. À l'inverse des hommes qui viennent pour affaires et ceux, installés, qui ont écho favorable à leur propos, surtout dans les petites villes. À la tête des grandes insurrections, il n'y a pas de grands professionnels du crime ou de mendiants ; qui n'y participent qu'une fois la violence en place. Les milieux où circulent les rumeurs sont plutôt ceux où la sociabilité qui prévaut est serrée, telle celle de la rue ou dans les tavernes.

C'est essentiellement entre égaux – que ce soit de l'âge, de la fortune ou du métier – que circule la parole, avec des conversations dont le déroulement obéit à une série de règles tacites. C'est dans ce milieu typé et public que l'on échange des nouvelles et que circulent les bruits, ainsi que des provocations ayant pour enjeu la réputation, d'où l'importance des hommes installés.

Le fait divers se caractérise davantage lorsque le coupable se révèle insaisissable ou que des crimes remettent en cause les fondements de l'ordre social. L'insaisissable souille le sol où le crime a été commis, il n'y a ni explication ni vengeance possible, la menace est permanente pour l'ensemble de la société.

Par exemple, le corps d'un homme est retrouvé dans un étang après plusieurs semaines de disparition. On pense d'abord à l'action d'un voleur, mais la victime a conservé sa bourse pleine. Aussitôt, les soupçons se portent sur ses « haineux », qui ont intérêt et sont a priori susceptibles de commettre le crime. L'un d'eux était en conflit ouvert ; alors les langues se délient : la jument de cet homme n'a-t-elle pas été vue « très travaillée et boueuse », comme si elle avait traîné le corps jusqu'à l'étang ? La rumeur enfle : ce même homme aurait prononcé, en parlant du mort quelques jours avant la disparition, « qu'il pouvait bien boire de l'eau », etc. La rumeur se transforme en croyance, de sorte que la communauté souffre à la seule présence de celui qu'elle désigne comme meurtrier. L'autorité locale arrête la personne, sous pression de la foule, en affirmant qu'ainsi « la renommée en fût ». La justice condamne volontiers, pour exorciser la peur de ne pas pouvoir désigner de coupable, qui a elle-même structuré la rumeur.

Les crimes sexuels sont aussi très porteurs : ils remettent en cause la loi de la reproduction et de la filiation. Le simple bruit du viol commis sur une jeune fille vierge appartenant à la bonne société peut provoquer une émeute, prélude à un lynchage ou à l'exigence d'une pendaison par la justice. La réputation du coupable n'arrête pas la foule. Rapt et meurtre d'enfants sont étroitement associés aux crimes des gens de guerre, *rônin* et ancien soldat en première ligne.

L'enlèvement d'enfants présentant des dons serait le fait de mendiants. Les crimes considérés comme inquiétants pour la reproduction sociale sont forcément le fait de ceux qui doivent être marginalisés par le pouvoir et par la société.

La rumeur se structure non seulement autour de choix de thèmes, mais la déformation est liée aux stéréotypes verbaux. Les récits évoluent de manière typique par des catégories plus larges que les crimes : ainsi, le vol d'un bol de riz peut se terminer par un classement en « meurtrier, larron, efforceur de femme et espieur de chemins ». Il

faut formuler des chefs d'accusation. Néanmoins, cette catégorie participe de la haine de la partie adverse qui tente de grossir les faits, et de la nécessité des lois de la communication qui ne survit que par la caricature.

Paradoxalement, la rumeur peut être facteur de désordre et de révolte. Elle contribue aussi à dénoncer le désordre et à assurer une cohésion sociale : elle définit la cohérence du corps social et ses marges d'acceptabilité.

La menace d'une guerre civile ou de luttes entre seigneurs va alimenter des rumeurs de crimes non punis et de criminels inconnus. Dès lors, la foule prend peur, les habitants n'osent plus sortir, le commerce est paralysé, les marchands ne circulent plus sur les routes et près des bois menaçants. On voit partout des alliances illicites, des complots, des sociétés secrètes : un monde parallèle, presque souterrain, travaillerait à un désordre caché. Et alors, la guerre serait le produit de cette conspiration et la population s'opposera à toute révolte, même rationnellement justifiée.

LA RECHERCHE D'UN BOUC EMISSAIRE

Devenue dangereuse, la rumeur doit être éteinte. Les autorités judiciaires et la société collaborent. La société désigne la cible et conforte ensuite le jugement condamnant ceux qui sont stigmatisés : vagabonds, étrangers, hommes sans métiers, anciens condamnés, bâtards et tous ceux que leur comportement sexuel mettent à l'index. Une horde de bandits est repérée sur les lieux frappés d'infamie, dans les lupanars, ou à l'écart des chemins, à proximité des bois.

Cette rumeur recueille une large unanimité et nourrit un immense désir de purification, largement soutenu par les autorités. Celles-ci sont en premier lieu celles de l'Empire, pour lesquels les autorités justifient la coercition. On les retrouve à l'échelon local lorsqu'il s'agit d'expulser les prostituées ou de mettre à l'index les étrangers.

L'autorité peut aussi être un conseil de ville qui, symboliquement, va unir les « hommes d'honneur » pour garder les portes. Ils s'engagent dans des processions, avec un circuit ritualisé, ils convoquent des assemblées générales, et vont porter un signe distinctif, tel un *mon* cousu sur leurs vêtements : son absence est signe d'une trahison que les hommes d'honneur doivent contribuer à dénoncer !

Dans ce contexte, il devient facile et souhaitable de désigner des boucs émissaires : ce sont justement tous ceux qui se révèlent différents de ceux qui font circuler la rumeur et qui, par leur différence, viennent nourrir la rumeur. De plus, ces hommes que la société rejette en ses marges n'ont pas la possibilité d'être vengés. Ils peuvent donc être condamnés à mort sans risque, et on voit les chefs d'accusation ou les questions des juges reprendre à leur compte, dans une parfaite continuité avec l'opinion, les thèmes de l'exclusion.

EXEMPLES DE RUMEURS

Depuis 1981, la très grande société américaine Procter & Gamble, spécialisée dans les produits de grande consommation, reçoit des demandes de personnes inquiètes : serait-elle liée à Satan ? Son symbole visuel cacherait en réalité de nombreux signes sataniques. Pour obtenir tout leur succès, la société aurait pactisé avec le diable et reverserait 10% de ses bénéfices à une secte satanique ! La rumeur, partie de l'ouest du Mississippi, va entraîner un des plus grands boycotts que connaîtront les États-Unis. Cette idée aura un avenir fécond dans l'imaginaire télévisuel et rôlistique, tant le pacte avec le diable est une frayeur aisée à manipuler.

Fin 1966, à Rouen, une boutique bien connue de vêtements est accusée d'être un appât pour la traite des blanches. Menaces téléphoniques et perte des clients s'en suivent. Malgré les démentis, la gérante ne pourra que fermer la boutique et déménager. Trois ans après, à Orléans, même rumeurs sur six magasins, tenus par des juifs. Des jeunes femmes disparaîtraient des cabines d'essayage. La police aurait même retrouvé, dans leurs sous-sols, deux ou trois jeunes filles droguées et prêtes à être remises à un réseau de traite des blanches ! Il fallut le renfort de toute la presse nationale, locale, des associations et des pouvoirs publics pour réussir à la réduire au silence à défaut de l'éteindre. D'ailleurs, cette rumeur sera réutilisée, par exemple, dans un épisode de City Hunter / Nicky Larson, révélant sa capacité à être intégrée à tout contexte.

En janvier 1973, les milieux politiques de la majorité et de l'opposition font circuler la rumeur selon laquelle le président serait gravement malade. Toute la presse et les médias relayent cette information et elle devient le sujet de conversation numéro un ! L'information ne sera jamais confirmée officiellement. Un an plus tard, Georges Pompidou décédait des suites d'une terrible maladie...

Le 22 novembre 1963, John Fitzgerald Kennedy est assassiné dans la ville de Dallas. Immédiatement, un coupable est identifié, Lee Harvey Oswald. Une commission spéciale est chargée d'enquêter sur cet événement noir et remet le fameux rapport Warren. Sans aucune hésitation, il affirme qu'un tireur isolé est à l'origine de l'assassinat et que Lee Harvey Oswald aurait agi de son propre chef. Cependant, dès le lendemain de l'attentat, une rumeur naît : il y aurait eu plusieurs tireurs ce jour-là et donc un réel complot : Fidel Castro, la CIA ? L'opinion publique ne sera jamais convaincue par le rapport Warren. Depuis, les théories du complot sur l'assassinat de candidats qui dérangent les autorités en place seront légions.

LA TRAJECTOIRE DES RUMEURS

Ces quatre rumeurs suivent une même trajectoire : un bruit venu d'on ne sait où se met à proliférer et à circuler. Le mouvement prend de l'ampleur, atteint son paroxysme avant de retomber et de se scinder en petits foyers de feux rampants, puis finalement de sombrer le plus souvent dans le silence.

La rumeur d'Orléans n'avait aucun fondement ; celle de Procter et Gamble souffrait d'une coïncidence, car les étoiles de leur logo pouvaient, en effet, être vues comme formant le chiffre 666 ; la conclusion du rapport Warren, du fait d'un flou et de contestations sur le déroulement des faits, ainsi que la classification de certaines informations, laissait planer un doute qu'une rumeur contredisant le rapport alimentait ; enfin, pour la maladie mortelle de Georges Pompidou, la rumeur était bel et bien fondée.

Quatre rumeurs très différentes et pourtant un même processus. Les rumeurs sont perçues comme mystérieuses, voire magiques. Elles relèvent pourtant d'une structure assez figée et classique.

À la différence d'un ragot, une rumeur est toujours noire. Étrange ? Elle véhicule aussi un message caché.

COMMENT FONCTIONNE UNE RUMEUR ?

QU'EST-CE QU'UNE RUMEUR ?

La définition de la rumeur pose plusieurs difficultés :

C'EST UNE INFORMATION « NON VÉRIFIÉE »

Toutefois, cela ne veut pas dire qu'elle est fautive ; simplement, la vérification de l'information est indirecte, elle n'est jamais faite au moyen de preuves formelles. C'est parce qu'elle se présente comme le récit d'un témoin direct que la rumeur jouit des mêmes apparences de sérieux que n'importe quel autre média.

Cependant, c'est avant tout une information : elle apporte des éléments nouveaux sur une personne ou un événement lié à l'actualité.

En cela, elle se différencie de la légende qui porte sur un fait passé.

De plus, la rumeur a pour but d'être crue, elle n'est pas là pour amuser ou détendre. Il ne s'agit pas d'une histoire drôle ou de contes.

Le réel problème se situe au niveau de sa véracité. Qualifier des propos de « rumeur » vise à les décrédibiliser. La rumeur serait donc une information « fautive », contrairement à ce que publient les médias autorisés. Or, certaines déclarations suivent le même processus que ces fausses informations et s'avèrent finalement fondées et véritables.

Le critère est donc bien celui-ci : une information non vérifiée.

LA RUMEUR RELEVE DU « MARCHE NOIR » DE L'INFORMATION

Partout où le public veut comprendre mais ne reçoit pas de réponses officielles, il y a rumeur.

Toute nouvelle diffusée par le bouche à oreille ne devient pas une rumeur.

Prévenir la ville de ce que le magistrat a décidé ou des propos de l'Empereur n'est pas une rumeur. Il s'agit d'un phénomène de reprise légitime d'une information officielle.

Au contraire, les rumeurs sont des nouvelles improvisées, résultant d'un processus de discussion collective.

À l'origine de la rumeur, il y a un événement important et ambigu.

Ainsi, un petit village en lisière des terres du clan du Dragon est traversé de nuit par des cavaliers armés. Là où règne une surveillance étroite de l'information, la population va s'interroger : que se passe-t-il ?

La rumeur sera la mise en commun avec les ressources intellectuelles du groupe pour parvenir à une interprétation satisfaisante de l'événement.

Il s'agit à la fois d'une dispersion d'informations et d'un processus d'interprétation et de commentaires : les Lions sont-ils à nouveau entrés en terre Mirumoto ? Y'a-t-il une révolte à cause de la hausse des prix ? Ne sont-ce finalement que des manœuvres ? Le daimyo de la Famille serait-il mort ?

Grâce à ces commentaires, le groupe parvient à une ou deux explications. La distorsion provient non pas de problèmes de mémoire, mais de l'apport de commentaires au long du processus.

Les rumeurs concernent des objets importants ou, s'ils concernent des produits banalisés, ont justement pour fonction de leur donner de l'importance et du mystère : il y a de l'opium inséré dans les *ramen* de tel vendeur, etc.

Tous les symboles mystérieux fournissent un tremplin idéal aux rumeurs : ils sont ambigus donc appellent des questions !

En somme : une information non officielle se diffuse dans le groupe social.

LA RUMEUR EST UN RAPPORT A L'AUTORITE

Dévoilant des secrets, suggérant des hypothèses, elle contraint les autorités à parler.

Elle leur conteste le statut de seule source autorisée à parler. La rumeur est une prise de parole spontanée, sans y avoir été invité. Elle témoigne d'une remise en cause des autorités et fonctionne comme un contre-pouvoir.

Dans une organisation, la rumeur permet à la base d'être au courant de la nomination secrète d'une personne à un poste, avant même que l'information n'ait circulé dans la hiérarchie, de sorte que le sous-chef est au courant après.

La vitesse de l'information permet de contrer l'effet de surprise et donc de réagir et de planifier une réponse : ainsi dans le monde moderne, une rumeur de licenciement permet de désamorcer la technique du secret en organisant l'action pour maintenir les emplois.

En cela, la rumeur rétablit la transparence du pouvoir et forme une sorte de « radio libre ».

La rumeur possède aussi une valeur : elle propose une réalité que le groupe n'aurait pas dû connaître.

C'est précisément pour cela que chacun est à l'affût des rumeurs et s'empresse de la révéler à ses proches.

La rumeur est la rupture d'un secret : elle est rare et donc chère.

L'information ne se thésaurise pas. Au contraire, elle perd de la valeur avec le temps. Il faut donc l'utiliser vite.

Celui qui la diffuse est un éclaireur, détenteur d'un savoir précieux, qui gagne d'autant plus de respect et d'éloges flatteurs de la part de son auditoire.

LA SOURCE EST PEU IMPORTANTE DANS UNE RUMEUR

L'image d'Épinal veut que la rumeur soit provoquée à dessein. Certes, certaines arrivent à point nommé et sont révélées dans le but de blesser.

Cependant, la rumeur est le plus souvent une production sociale spontanée, sans finalité ni stratégie.

Il est plus facile de la rattacher au mythe du complot, de la manipulation : une arme de crime parfait, puisque sans traces, ni preuves, et frappant toujours par personnes interposées.

Ainsi, des samurai à hautes responsabilités se sont suicidés à la suite d'une campagne et de rumeurs insupportables.

De plus, c'est parfois très pratique, si l'auteur de la rumeur est en réalité un ennemi caché dans nos murs. Cela permet aux personnes qui diffusent la rumeur de se disculper en accusant sa source et ensuite en la poursuivant : on ne s'est pas trompé, on a été trompé.

La plupart des faits, signaux ou messages sont muets ou neutres : ils acquièrent la signification que l'on veut bien leur donner.

C'est parce que personne ne croyait à un coup d'État par Bayushi Shoji que les *Rokugani* et les services impériaux ne remarquèrent pas les multiples « signaux » qu'étaient les préparatifs et concentrations militaires « suspects » du clan du Scorpion.

À l'inverse, lors de la guerre civile qui s'en suivit – où les fondements d'un ordre séculaire vacillaient sans que l'on sache très bien par quoi ils seraient remplacés –, dans les campagnes, les moindres groupes de voyageurs à pied étaient immédiatement pris pour des hordes de brigands et de mendiants recrutées par les nobles afin de se venger du peuple Scorpion.

Même s'il existe un locuteur initial, la genèse d'une rumeur est liée à l'adhésion et à la mobilisation d'un groupe : la rumeur n'est que parce que les autres personnes en reparlent.

LA RUMEUR A BESOIN D'UN VECTEUR

Spécialiste, détenteur des clés de lecture de signes indéchiffrables par le commun des mortels, l'expert est une source classique de rumeurs.

Il est habilité à porter des jugements, des pronostics, à émettre des prédictions et dispose d'une chambre de résonance : tous ceux qui le considèrent comme expert. Comme un *shugenja* ou le représentant des *kami* dans le village.

La confiance est aussi le meilleur vecteur de rumeurs. À la fin d'un banquet ou d'une réception, un officiel se laisse aller à une confidence, un aparté sur quelque sujet ayant des implications sur la vie de la cité ou du groupe.

De même, lorsqu'une personne surprend la conversation entre deux autres, sans qu'elles le sachent : certes, le *shoji* est censé assurer un espace à l'écart des oreilles, il est interdit d'utiliser une de ces nouvelles entendues à ses dépens. Par contre, sous la forme de rumeurs, elle prend une autre forme, tout à fait légitime tant qu'exceptionnelle.

Les messages saisis à l'improviste sont plus forts, mais seulement si l'auditeur est impliqué dans le thème abordé et si le message va dans le sens de ses opinions. En saisissant un extrait, nous ne pouvons pas penser que nous sommes la cible d'un essai de persuasion. Aussi, inconsciemment, le contenu de cette conversation doit refléter exactement l'opinion des personnes y participant. Elle est donc perçue comme authentique.

Certains groupes ont bâti leur réputation sur leur capacité à lancer sur le terrain, en quelques heures, des équipes spécialisées pour injecter des rumeurs.

Ainsi, la cour possède ses « harpies », dont un seul mot peut balayer une réputation ; des équipes au service des Doji et des Bayushi sont expertes dans ces domaines, sans parler de l'indiscutable puissance d'un Otomo.

La rumeur peut être involontaire ou planifiée : un indicateur secret est à l'origine des fuites (une personne se considérant comme loyale à son clan va diffuser l'information des dérives de certains *yoriki* qui travaillent avec la pègre, etc.) ; un courrier s'égare et s'adresse à la mauvaise personne qui, intéressée, la transmet à qui pourra relayer la rumeur (tel un billet doux ou des attestations fiscales étrangement basses, etc.).

Il est nécessaire d'avoir au cœur de la rumeur un fait troublant.

TEMOIGNAGE OU RUMEUR

Le problème du témoignage est que l'auteur est convaincu de sa véracité. Cependant, nous surestimons tous nos capacités perceptives.

Des études ont montré que sur un événement de 20 secondes, un parterre d'étudiants spécialisés en psychologie judiciaire se souvenait effectivement des éléments importants (le contrevenant était doté d'une blouse, d'un bâton, d'un chapeau et d'un foulard), cependant pour certains, le chapeau est de paille, pour d'autres, il s'agit d'un haut de forme, etc. Certains sont persuadés d'avoir vu ses cheveux, alors qu'ils étaient intégralement cachés par le foulard...

Tous les témoignages sont réévalués par un degré de probabilité des choses qu'on a observé.

Un individu créant l'anarchie dans une salle de classe ne peut être qu'un révolutionnaire : son foulard doit donc être rouge !

Un témoignage entièrement exact est exceptionnel. Seulement, les erreurs sont produites avec la même assurance que les faits exacts ; nous nous appuyons plus volontiers sur nos stéréotypes mentaux que sur ce que nous avons réellement vu. Des témoignages concordant peuvent concorder davantage si ceux qui les livrent partagent les mêmes stéréotypes et clichés.

L'imagination et le fantasme déforment la perception d'un événement, au même titre que le stress, le mouvement et la brièveté de la scène.

Par exemple, la rumeur d'Orléans fut précédée par une militante anti-traite des blanches qui mettait en garde contre le mal invisible, accusait l'indolence des autorités et recommandait aux parents et aux jeunes filles de se méfier.

Un magazine populaire relata un fait comme réel – alors qu'il était issu d'un roman policier – selon lequel une femme aurait été retrouvée dans l'arrière-boutique d'un magasin, droguée, sauvée par la vigilance de son mari et la diligence de la police qui perquisitionna.

Une semaine après, la rumeur d'Orléans naissait et d'autres villes subissaient la même rumeur...

Une telle rumeur est souvent le produit de populations isolées des réalités sociales, vivant en milieu clos.

Les adolescents sont, en cela, propices à la production de fantasmes sexuels, traduisant des désirs refoulés que l'on raconte comme si cela nous était vraiment arrivé.

Les interdits sexuels entraînent une certaine fascination. On sait, croit, frissonne d'autant plus que l'histoire est crue.

Un fantasme narcissique d'une adolescente peut devenir une réalité bien vivante : dans un village calme, une jeune fille à demi enivrée est effleurée à la figure par un marchand de vêtements.

Elle est troublée, mais il faut que quelque chose d'autre lui arrive, donc elle construit une histoire.

Elle met cette histoire à l'épreuve de son entourage, mère et père, qui s'exclament que les filles ne sont plus en sécurité nulle part. Retrouvant ses copines, elle leur raconte qu'elle fût non seulement effleurée, mais aussi poussée contre le mur, tandis que le commerçant arborait ce sourire qu'on lui connaît bien dans son magasin et l'attirait à lui... Sur ce, les filles sont appelées à d'autres activités, couvrant les dernières paroles de l'adolescente.

Petits rires et cris, chacune d'elles disant qu'elle s'en doutait depuis le début... et elles relancent cette histoire, la vivant par procuration, en rajoutant de nouveaux détails et des compléments...

Cela peut aussi être le résultat d'un rêve raconté – comme l'a bien montré Carl Jung. Or, « il n'y a pas de fumée sans feu »...

Quelle que soit la rumeur, il en restera toujours quelque chose, malgré tout, qui pourra à tout moment être réactualisé, même si le démenti avait emporté la conviction une première fois.

RESSORTS PSYCHOLOGIQUES

LA PEUR COMME VECTEUR

Les rumeurs peuvent exprimer une peur ou une anxiété, mais elles peuvent aussi viser à entraîner la division, en attaquant des personnes ou un groupe. Enfin, certaines prennent des désirs pour des réalités et sont de nature optimiste. Ainsi, à l'issue d'un combat, la rumeur court que tous les soldats d'une autre division auraient été tués par l'ennemi. Apparemment, elle est dramatique et pessimiste. Au contraire, elle est enthousiaste, parce qu'elle permet à la division survivante de s'estimer heureuse d'en être sortie avec de lourdes pertes !

UN MORBIDE FASCINANT

Cependant, les rumeurs sont le plus souvent noires : cela permet l'unanimité. Il existe aussi une pulsion de mort mal réprimée au sein de chaque société, un intérêt pour le morbide... Les rumeurs noires offrent aussi un répit et un soulagement à ceux qui en ont été épargnés, et qui, de manière temporaire, vont se considérer plus satisfaits de leur situation parce que non frappés par le mal qui accable autrui.

UNE FINALITE SOCIALE

Enfin, la rumeur véhicule un second message caché. C'est d'ailleurs ce dernier qui procure l'immense satisfaction émotionnelle lors de sa circulation. Cela peut être pour promouvoir la supériorité « nationale » : tel grand seigneur, qui vient avec de nombreux cadeaux, est là parce qu'il a besoin de notre soutien ; il peut même se voir dérober un de nos objets, lequel – pour ne faire perdre la face à personne – sera récupéré, lors d'une cérémonie, par un tour de magie : un double aura été fait du bien dérobé, un magicien le fait disparaître et annonce qu'on peut le retrouver dans les affaires du seigneur. Tel est le cas, et le magicien substitue alors le vrai par le faux. Tout le monde ressort la tête haute, mais le peuple se dit qu'il est plus malin que son voisin !

CYCLE DE VIE D'UNE RUMEUR

La question la plus importante est liée au cycle de vie d'une rumeur : par définition, une rumeur finit par s'éteindre.

UN INTERET FUGACE

Elle comble un vide et un ennui. Cela ne veut pas dire qu'arrêter d'en parler fait qu'on n'y croit plus. Seulement qu'on a cessé de s'en préoccuper, passant à une autre nouvelle. C'est pourquoi les démentis passent souvent inaperçus.

UN EFFET AUTO-DISSIPANT

Pour garder de l'intérêt, il faut toujours insuffler du nouveau, toujours plus gratifiant. Après l'effet de surprise, il est nécessaire de rajouter un supplément d'excitation. En cherchant à absorber la contre-rumeur, la rumeur perd de sa crédibilité : il s'agit d'une montagne tellement énorme qu'elle en devient risible.

LE CONTEXTE EVOLUE

La rumeur peut perdre toute raison d'être et cesse alors d'être pertinente.

Par exemple, on apprend qu'une organisation mafieuse dispose d'un arsenal de bidons de poisons prêts à être déversés. Cependant, ils ne sont plus dans la distillerie qui a été démantelée. Les bidons peuvent être n'importe où dans l'Empire, chaque hangar peut les dissimuler ! Sauf qu'une fois ces bidons retrouvés et détruits, la rumeur perd de son intérêt. Elle survivra un temps, parce que peut-être que tous les bidons n'ont pas été retrouvés... puis sombrera dans l'oubli.

Par contre, le contenu de la rumeur va muer : il faut un bouc-émissaire. Qui a permis de distiller ces poisons et a aidé à les faire circuler ? Il devait avoir le soutien d'un haut magistrat pour que les bidons changent de province, etc.

DYNAMIQUE D'INTEGRATION

Quand la rumeur persiste, il s'agit souvent d'une dynamique d'intégration à une communauté.

Ainsi, chaque année, les nouveaux arrivants apprennent des anciens des histoires singulières qui font l'identité du groupe. Y croire, c'est l'intégrer.

De plus, elle est présentée par « ceux qui savent », les anciens, l'ayant reçu eux-mêmes de première main par le grand patron, en direct.

L'APRES-RUMEUR

Étape tout aussi intéressante : il faut rechercher la source, le coupable et la raison.

C'est par exemple tel groupe, qui fut stigmatisé, qui en fait toujours trop pour qu'on parle de lui. Ou bien, il n'y a pas de fumée sans feu et il doit bien y avoir un fondement de vérité quelque part...

Le stéréotype du marchand prêt à tout pour faire de l'argent sort quasiment toujours victorieux de la rumeur.

Nous avons une perception sélective et les stéréotypes trouvent toujours de l'eau pour alimenter leur moulin.

LES GRANDES RUMEURS NE MEURENT JAMAIS

Leur souvenir se diffuse et elles sont réactivées régulièrement, légèrement modifiées pour s'adapter à un nouveau contexte.

Le trouble peut se reproduire à l'identique ou de manière similaire ; il est aussi possible qu'il n'ait en réalité jamais disparu.

Enfin, il demeure des thèmes « universels » : il en va ainsi des crimes sexuels, de même pour le mythe du serpent-vipère que l'on retrouve dans les étalages de certains produits exotiques provenant des Terres Brûlées, par exemple...

Les constituants sont presque toujours les mêmes : est stigmatisé l'étranger dans le groupe ; il y a l'exercice d'une violence sexuelle (crue, comme le rapt ou le viol, ou métaphorisée, telle la piqûre ou la morsure) ; cela entraîne une déportation (la traite voire la mort) ; la victime est une personne à protéger dans la société, ou ce qui assure sa fondation (la jeune fille, les jeunes femmes et les enfants) ; enfin le lieu où se déroule cet événement terrible est toujours lié à une tentation inéluctable (le magasin de vêtements à la mode, le marché ou la fête foraine...).

FORCE SYMBOLIQUE

Au final, ce qui importe dans les rumeurs, c'est la force symbolique qu'elle possède et qu'elle transmet.

C'est dans la permanence de ces symboles et des stéréotypes que peuvent se développer et proliférer les rumeurs.

LES RUMEURS ET L'EMPIRE

À Rokugan, on identifie 9 thèmes permanents de rumeur :

- Le retour d'Onnotangu ou de Fu Leng
- Le poison caché
- Le complot souterrain visant à prendre ou à recouvrer le pouvoir
- Les pénuries artificielles (riz caché, etc.)
- La peur de l'étranger
- L'enlèvement des enfants
- Les maladies des seigneurs
- Leurs amours
- Leurs compromissions financières ou crapuleuses

Sur quoi repose l'efficacité de ces thèmes ?

FONCTIONS SOCIALES DE LA RUMEUR

LA MAGIE POPULAIRE

Il y a aussi le recours à la pensée magique. Il faut régulièrement effectuer des sacrifices propitiatoires. Cela permet d'éviter de croire au hasard, d'exorciser la peur de l'échec. Ainsi, la continence permettrait aux soldats de gagner les guerres : il ne faut surtout pas avoir d'activités sexuelles avant une bataille ; le mythe est aussi répandu auprès des sportifs, par exemple. Il s'agit d'un rituel primitif ayant des vertus magiques. Il s'agit toujours de logique métaphorisée : la semence est signe de puissance. La conserver, c'est préserver la puissance. Ces rituels, physiologiquement, affaiblissent, alors que psychologiquement, ils renforcent, le combattant se croyant alors invincible ! De même, la maladie providentielle, imprévisible, subite et terrifiante est l'expression païenne du coup de pouce divin : l'opposition au dirigeant, qui ne pense plus reconquérir le pouvoir, va voir ici une pensée magique, la rumeur fonctionne comme un rite incantatoire : le verbe est le substitut de l'acte.

L'EXCLUSION DU GROUPE SOCIAL

La recherche d'un bouc émissaire, qui peut être démoniaque, est, en réalité, le signe d'une crise de légitimité des accusés. Il ne paraît pas plus choquant à une partie de l'opinion que ces groupes s'allient avec le diable (respectivement, Fu Leng, Iuchiban, Onnotangu ou les gaijin) ; le problème n'est que l'alliance. Le dirigeant ou le groupe ainsi accusé perd sa légitimité et la confiance qu'on peut lui accorder, car il poursuit son seul intérêt par des moyens inacceptables.

LE RESPECT DES BONNES MŒURS

Le très classique fondement des rumeurs est l'éducation morale. Il y a une tragique méprise : en voulant faire le bien, on fait le mal. Un heimin part de son village. Il fait fortune en ville, se marie et a des enfants. Il décide de revenir une vingtaine d'année après, sa réputation bien faite, pour annoncer la bonne nouvelle à sa famille. Il laisse sa femme et ses enfants dans une auberge proche. Il se rend lui-même dans l'auberge familiale tenue par sa mère. Il ne se révèle pas, mais loue une chambre en faisant état de son argent. Pendant la nuit, la mère et la fille le massacrent pour lui voler son argent et font disparaître son corps. Le lendemain, l'épouse arrive et révèle innocemment l'identité du défunt. La mère se suicidera par pendaison et la fille se jettera dans un puits. La morale est le rappel des commandements : en aucun cas il ne faut tuer, car on tue toujours un semblable, quand ce n'est pas son propre enfant. On se tue soi-même en tuant un autre. De plus, le crime rôde partout, même au sein des familles les plus respectables. Cela traduit une inquiétude croissante et justifie la justice individuelle et l'auto-défense. Ou encore, une femme, maîtresse de maison, va commander son repas chez un commerçant ambulant et se retrouve avec un rat rôti. La signification est qu'elle fait peser une menace sur sa famille en négligeant son rôle traditionnel de préparer la nourriture. Il s'agit d'une punition symbolique face à la libération de la femme.

COMMENT TRANSMET-ON DES INFORMATIONS DANS ROKUGAN ?

L'APPAREIL D'ÉTAT

La question de la transmission des nouvelles est intimement liée à la formation, à la stabilité et à la domination de tout appareil d'État.

Plus que les autres systèmes de transmission – compagnies commerciales ou associations religieuses, notamment – seul un appareil d'État possède les moyens militaires et financiers de mettre en place et de faire fonctionner, avec régularité, vitesse et sécurité, un réseau postal assurant le transport de ses correspondances sur un territoire donné.

L'existence de la poste d'État à relais de chevaux (*yi*) est très ancienne. Elle est utilisée aussi par les fonctionnaires. Par exemple, un fonctionnaire missionné pour surveiller des mines de sel peut utiliser les chevaux et relais de la poste.

Ce réseau de routes équipées de relais de poste couvre la quasi-totalité de l'Empire et relie la capitale impériale à toutes les villes principales et à tous les points stratégiques.

L'administration postale est sous le contrôle du Champion d'Émeraude, tant au titre de grand chancelier impérial que de responsable des armées.

Toute une série de personnels civils et militaires y est rattachée, tant à la capitale que dans les « préfectures » et les « sous-préfectures ». Ces personnels doivent veiller à la mise en circulation rapide et régulière, dans la capitale et en province, des correspondances, des décrets et des directives de l'État qui ont été remis à l'administration postale par les bureaux des autres administrations.

Ils doivent également veiller à la gestion et à la bonne marche de l'ensemble des relais de poste.

Dans chaque relai de poste, on trouve : un directeur (*yizhang*), un certain nombre d'employés (palefreniers, serviteurs, scribes...), des chevaux, des mules, des ânes, voire des chameaux et des yaks dans des régions comme le territoire du clan du Dragon ; des voitures de

postes et, dans le cas de relais fluviaux, des bateaux de poste. Des pâturages proches du relai lui sont attribués.

Chaque année, le directeur doit rédiger un rapport écrit précis sur son relai en y mentionnant l'état des animaux, des bâtiments, du personnel, de la nature avoisinante, des corvées relatives au relai, imposées et effectuées par les familles des villages à proximité, la liste des courriers et des fonctionnaires ayant utilisé le relai, etc. Ce rapport est envoyé aux autorités provinciales et à la capitale.

La transmission du courrier est hiérarchisée : les courriers à pied ou à dos d'âne concernent les petites et difficiles distances et le courrier non-urgent ; les courriers normaux et les courriers express se font à cheval. Le messenger lui-même est muni d'un laissez-passer et d'une tablette d'autorité impériale (*paizi*) délivrée par le Champion d'Émeraude et contrôlée par les directeurs de relais.

Cette tablette, signe du pouvoir impérial, permet aux courriers d'utiliser les relais, de changer de montures, voire de faire des réquisitions. Les relais sont installés à peu près tous les 30 *li* (20 km).

Un courrier à cheval est autorisé à parcourir, en moyenne, 5 à 6 relais ; un courrier express fait 16 relais soit environ 320 km ; enfin, une voiture de poste n'assure que 4 relais.

Dans la partie du Clan de la Licorne, l'organisation décidée par les héritiers de Shinjo diffère : ils disposent d'un système de poste spéciale ou secrète très rapide puisque les courriers peuvent parcourir entre 300 et 450 km en 24h.

Il est cependant réservé à la transmission d'informations destinées à la haute hiérarchie civile et militaire, ainsi qu'au Champion du clan de la Licorne lui-même.

Cette organisation de la transmission de nouvelles est sans aucun doute un des facteurs décisifs des victoires foudroyantes des armées du clan de la Licorne. Ainsi, lors du coup d'État contre Hantei, les Licornes furent les premières à arriver aux

portes d'Otosan Uchi, bien qu'elles soient à l'extrême opposé de l'Empire !

De plus, les grands axes sont parcourus en permanence dans les deux sens par des cavaliers rapides qui portent au Champion Shinjo (puis Moto) toutes les nouvelles qui doivent lui parvenir et rapportent ses ordres.

LES AUTRES RESEAUX

Il ne faut pas non plus négliger le rôle des marchands, pour l'établissement de denses et actifs réseaux de communication.

Cependant, et malgré la qualité des messages portés par pigeons et corbeaux, nul n'a un moyen de communication de nouvelles aussi fiable que la Licorne, suivi du réseau impérial.

Les Scorpions, aussi efficaces et précises soient informations dont ils disposent, les font remonter lentement – mais très sûrement.

Les commerçants sont limités par la circulation et l'ordre de passage des caravanes, ainsi que par leurs propres déplacements. Le réseau ecclésiastique est plus intense, bien que trop souvent limité à l'oral. Enfin, les shugenja, notamment ceux du Phénix, ont des moyens plus rapides pour faire circuler les informations – à moins qu'un kami du vent ne se fâche, quoique ceux-ci soient assez prolixes, même avec les inconnus. Toutefois, ces moyens sont limités par la disponibilité du receveur – le kami ne vous attend pas et ne vous répète pas son message, sauf si vous le lui demandez immédiatement...

Des signaux optiques peuvent être employés – fumées et feux – ou encore des signaux acoustiques – trompes et surtout cloches. Cependant, ils n'offrent pas les mêmes précisions et, de ce fait, sont bien plus enclin à créer des rumeurs.

Il ne faut jamais oublier que la plus grande partie de la diffusion des nouvelles échappe irrémédiablement à toute structure institutionnalisée : une diffusion par capillarité, une diffusion de proximité, une diffusion de bouche à oreille, spontanée ou du moins résultant d'une multitude d'initiatives individuelles. C'est

au four, au moulin et chez le barbier qu'on apprend les nouvelles. Le reste n'est que petits faits, anecdotes, plus ou moins nombreux.

❖ ANECDOTES EN RUMEUR

« Parler sur » dérange autant que « parler contre » : c'est déroger gravement à une des idées les plus profondes de l'Empire, selon laquelle le peuple impulsif et vulgaire n'a point à raisonner sur les affaires du temps.

Seul doit être sollicité son consentement à la chose publique, souvent canalisée par des cérémonies rituelles, festives, religieuses et punitives.

Ces paroles qui donnent avis, qui s'expriment sur ce qui va et ne va pas, sont une réalité et une évidence. La sphère d'expression plébéienne est méprisée par la noblesse et considérée comme répréhensible, voire négligée au point de la croire inexistante.

Cependant, les observateurs de police et les mouches, tels que les heimin appellent ceux qui caftent aux autorités, trouvent une grande utilité dans ces dires populaires. Ils travaillent à la volée, écoutant les exclamations et les propos, puis les retranscrivent dans des rapports qu'ils envoient régulièrement aux *yoriki* ou au magistrat. Ce dernier tient au courant son supérieur du climat ambiant. Ce relevé systématique des opinions émises dans la population n'est pas un passe-temps anecdotique : c'est une des activités fondatrices d'un système policier obsédé par le détail de ce qui se dit et de ce qui se prononce, et chargé de rapporter l'essentiel aux plus hautes autorités de l'État. La contradiction est permanente entre une existence politique niée des avis de la population et ce même pouvoir politique, qui simultanément les observe et en fait un des éléments légitimant ses actions et sa répression.

Les rumeurs peuvent être des échos de la rue mis en scène, des mauvais discours, des satires, des caricatures, des insultes, des attaques sur l'honneur, ou encore des ragots...

Les anecdotes sont extrêmement importantes dans les rumeurs, elles permettent de les mettre en scène, de les relier au concret de la vie, de se les approprier et les rendre propre à la diffusion. C'est grâce à elles et par leur truchement que les rumeurs prennent consistance.

Les sujets religieux et liés aux superstitions ont toujours du succès, mais pas autant que ceux touchant la vie de la cour, de l'Empereur et des seigneurs importants. Un peu comme la presse people de nos jours. Il faut aussi faire attention : colporter certaines rumeurs ou avis qui ne plaisent pas au pouvoir en place peut justifier un emprisonnement. Faire taire un « mal-disant » est normal. Cela préserve l'ordre et la structure sociale.

Le goût pour l'information, toutefois, et les pratiques pour se l'approprier sont le produit de la structure de l'espace urbain. Il sert aussi à briser le secret qui entoure, afin de s'inscrire dans un pouvoir temporel et politique dont on se sent injustement exclu. Le savoir et sa diffusion au sein de la population sont liés à la connaissance réciproque : pour qu'une rumeur soit puissante et crédible, il faut que le lien unissant l'émetteur et le récepteur soit proportionnellement fort, et réciproquement. Enfin, le fait que les classes populaires s'appuient davantage sur le vraisemblable que sur le vrai n'entraîne pas forcément une crédulité ou des passions instinctives chez leurs membres.

Un réseau de filtres et de crédibilités permet de soutenir une rumeur, au risque pour son auteur de perdre son statut social et sa place dans la communauté. Enfin, la peur des autorités fait que la parole ne se délie qu'entre personnes de confiance et crée même cette confiance. Des propos importants délivrés trop vite à un étranger paraîtront suspicieux et, par conséquent, peu vraisemblables, ils seront peu ou pas propagés.

Enfin, il ne faut surtout pas négliger le principe des prophéties auto-réalisatrices. Aussi formulé sous le nom de théorème de Thomas, ce principe implique que : « si les hommes considèrent des situations comme réelles, alors elles le deviennent dans leurs conséquences. » Cette « prophétie » a pour effet, une fois révélée, de modifier les comportements de sorte que se réalise ce qui était annoncé.

Ainsi, en annonçant à Œdipe qu'il tuerait son père et coucherait avec sa mère, l'oracle de Delphes a amené Œdipe à partir de chez ses parents (qui sont en réalité adoptifs, donc non ceux visés par la prophétie), fuir à l'autre bout du pays. Pressé, il déclenche une violente altercation avec un inconnu, qu'il tuera (son vrai père) ; ensuite, arrivé à Thèbes, il parvient à vaincre la Sphynge et se marie avec la reine (sa vraie mère). Si jamais Œdipe n'avait pas eu connaissance de la prophétie, il ne serait jamais parti précipitamment de chez lui avec le désir ardent et irrépensible de se retrouver au plus loin de chez lui, c'est-à-dire aux alentours de Thèbes... la prophétie a donc créé les conditions propices à sa propre réalisation.

CONCLUSION

Une rumeur peut avoir plusieurs significations et interprétations entremêlées.

Enfin, l'utilité d'une rumeur peut être multiple :

- Exercer une vengeance à long terme ;
- Faire tomber un notable, intouchable autrement ;
- Poursuivre un mythe, qui donne une spécificité à la vie locale (même si cette spécificité est tragique, liée à un ogre ou une ogresse) ;
- Mettre en exergue l'insécurité et la politique ;
- Offrir une interprétation à une situation problématique.

L'ÉQUIPE

AIDES DE JEU :

Ide Akio (Uwasa)

JBeuh

SCÉNARIO :

Ryute

PNJ complétés par Kakita Tsu

DFF :

Ryute

RELECTURE :

Daidoji Akiko

Togashi Hikuchi

Nelim

Kakita Inigin

SUPPORT TECHNIQUE :

Tetsuo