

# Le quartier barbare

## Préambule

Ce scénario est conçu pour pouvoir être joué de façon indépendante ou à la suite du scénario paru dans **Tenga** : « *Troubles au Honnô-ji* ». Très librement inspiré de *Chinatown*, il met les personnages au centre d'intrigues particulièrement sordides se déroulant dans l'opulente cité marchande de Sakai.

Il peut être joué par tout type de personnage, mais il est prévu pour un groupe composé de samourais ou d'hommes du peuple comprenant au moins une personne susceptible de posséder une quelconque réputation martiale. Dans le cas contraire, ou si vos joueurs incarnent en majorité des Kuge, quelques aménagements seront sans doute nécessaires. Si l'un d'entre eux joue un artisan, une option intéressante est de lui faire prendre la place de Kansuke.

Ce scénario a été écrit par Jérôme « Brand » Larré et est initialement paru dans le Casus Belli n°4 de janvier 2011. Il est désormais disponible sur <http://www.tengajdr.com> avec l'aimable autorisation du magazine et de John Doe Editions. Il en est de même pour l'aide de jeu qui l'accompagne : « *Sakai* » de Laurent Devernay, parue dans le même numéro.

<http://johndoe-rpg.org>

<http://www.tengajdr.com>

## Continuité

Afin d'assurer la continuité avec « *Troubles au Honnô-ji* », ce scénario part du principe que Gozan est mort durant le coup d'État et qu'il existe des raisons crédibles de penser que les personnages sont impliqués. Ils sont à Sakai pour chercher le soutien d'Ibiya Ryôkei et ont à peine eu le temps de le rencontrer : la nouvelle de la mort de Nobunaga ne s'est pas encore propagée. Assurez-vous d'adapter ce scénario à votre table.

### Peindre Sakai en noir

Ce scénario reprend certains les codes du « noir » donnés dans l'article « *Paint it black!* » paru dans Casus Belli n°3. Il est certes l'occasion de placer des éléments liés au groupe et de faire découvrir les spécificités de Sakai, mais il dépend surtout de votre capacité à la décrire comme un environnement lourd, implacable, et, à sa façon, toxique. N'hésitez pas à laisser les personnages s'y perdre ou en rencontrer les habitants. En effet, cela devrait leur permettre de découvrir Sakai et ses différentes communautés. Mais entre un climat lourd, la corruption omniprésente, et le fait que chacun semble être habité d'arrière-pensées, la cité marchande dévoile un visage bien sombre.

L'aide de jeu page « *Sakai* » disponible sur le site <http://www.tengajdr.com> vous aidera à lui donner vie.

## En quelques mots

L'histoire est complexe, dense même, mais peut être aussi linéaire qu'ouverte selon la place que vous donnerez à Sakai et à ses turpitudes. En revanche, elle peut se résumer à cinq trames simples qui se mêlent les unes aux autres en fonction des décisions des joueurs.

1. Depuis la destruction du Hongan-ji, il y a deux ans, son site au formidable potentiel militaire n'a pas été exploité. Hashiba Hideyoshi rêve d'y construire un château, mais s'y installer sans que cela ne soit perçu comme une velléité d'indépendance nécessite des trésors de diplomatie. Durant ces approches, « le singe » envoie discrètement des hommes sur place pour planifier le chantier. Parallèlement, des accords secrets sont conclus avec certains marchands pour préparer son approvisionnement à moindre frais.

2. Parmi les opposants les plus farouches à ce projet se trouve Niwa Nagatsugu, le jeune frère de l'influent Nagahide. Celui-ci doit se marier dans quelques jours au palais du gouverneur de Sakai et a la chance de pouvoir épouser un excellent parti en la personne de Konoe Hanae, la fille du Premier ministre de la cour impériale, Konoe Sakihisa.

3. Des marchands menés par Zeniya Sôtotsu, dont fait partie Ibiya Ryôkei, et ayant des liens avec les autorités, entreprennent de discréditer Niwa Nagatsugu et d'empêcher ce mariage qui

renforcerait son influence. Ils souhaitent ainsi

faciliter le début du chantier et s'assurer de précieux débouchés, surtout en cette période de pénurie. Sôtotsu décide de se servir d'un des personnages pour créer le scandale, au grand dam de Ryôkei, désormais dans une position délicate.

4. Le seigneur de Mikawa, Tokugawa Ieyasu, est également à Sakai où il est venu assister à une cérémonie du thé chez Imai Sôkyû. Ayant eu vent des projets d'Hideyoshi, il a missionné des espions pour voler une copie du plan de la future forteresse. Sachant qu'il serait au centre de toutes les attentions, il a mis au point un stratagème afin d'obtenir les informations sans attirer les regards.

5. Konoe Sakihisa a deux filles, Hanae, son aînée, et Sakiko, sa cadette. Mais sous des atours apprêtés se cache un monstre. Sakiko est née d'un de ses rapports forcés avec Hanae et, même si le secret a été préservé à grands frais, Nagatsugu est parfaitement au courant et ne dit rien, ne souhaitant pas compliquer davantage la vie de sa future femme. Toutefois, les deux promis – qui se connaissaient déjà – cachent la jeune fille en ville et font tout pour la soustraire à l'influence de son père.

Comme si cela ne suffisait pas, l'annonce de la mort de Nobunaga va rapidement se répandre en ville. Personne ne sait que faire, mais tout le monde comprend que les prochains jours vont être déterminants...

## Protagonistes

**Chiyo\*** (20 ans) : comédienne hinin, chargée de tromper les personnages.

**Eiichi\*** (14 ans) : apprenti de Kansuke, victime courageuse.

**Ibiya Ryôkei** : marchand chrétien proche des jésuites et des personnages.

**Kansuke\*** (38 ans) : artisan chez qui sont logés les personnages. Sa médiocrité le place malgré lui au centre de plusieurs intrigues.

**Konoe Hanae\*** (23 ans) : fille de Konoe Sakihisa, mère de Sakiko et future mariée.

**Konoe Sakiko** (8 ans) : fille de Konoe Sakihisa et d'Hanae.

**Niwa Nagatsugu\*** (43 ans) : frère de Niwa Nagahide, le commandant des forces préparant l'invasion de Shikoku. Doit se marier d'ici peu à Konoe Hanae.

**Shinbei\*** (40 ans) : serviteur « plein de ressources » d'Hanae. Probablement un shinobi.

**Zeniya Sôtotsu** : marchand et maître de thé très réputé, proche d'Hashiba Hideyoshi.

\*personnage fictif

**Akechi Mitsuhide, Hashiba Hideyoshi, Honda Tadakatsu, Imai Sôkyû, Konoe Sakihisa, Niwa Nagahide, Oda Nobunaga et Tokugawa Ieyasu** sont décrits dans le chapitre « *Factions* » de **Tenga**,

Nous vous encourageons à utiliser les archétypes présentés dans **Tenga** pour les profils chiffrés.

## Première partie : Trouver la femme.

Durant cette première partie du scénario, Kansuke, l'artisan qui loge les personnages, est agressé par d'étranges cambrioleurs. Peu après, une comédienne se faisant passer pour une noble les charge de s'assurer de la fidélité de son futur époux.

### Chronologie

Pour simplifier, les dates données dans les scénarios de Tenga utilisent les mois français même s'ils ne correspondent pas exactement aux lunaisons japonaises. Ainsi, lorsque vous lirez le 13 juin, il faudra comprendre le 13<sup>ième</sup> jour de la 6<sup>ième</sup> lune (ce qui correspond en fait au 2 juillet 1582).

### Attaque à l'échoppe (2 juin 1582)

C'est la nuit, il pleut.

Les personnages arpentent les rues du quartier marchand de Sakai, se rendant chez un fabricant de mousquets du nom de Kansuke. En effet, suite à leur rencontre avec Ibiya Ryôkei, ce dernier leur a demandé un peu de temps pour rassembler les fonds, et, au vu de tout ce qui se passe en ville (concentration de troupes Oda, présence de nombreux dignitaires, etc.), il a préféré les faire loger discrètement plutôt que les accueillir chez lui. Mais, alors que les personnages arrivent à la boutique, ils trouvent l'artisan étendu dans la boue

devant l'entrée, l'arrière du crâne en sang. Un rapide examen permet de s'assurer que ses jours ne sont pas en danger : le coup était appuyé, mais on a voulu l'assommer et non le tuer. Il vaut mieux toutefois le sortir de la fange et l'installer dans un endroit plus confortable.

Les environs ne sont guère engageants. Ces rues passantes, si animées pendant la journée, sont désormais désertes, en partie inondées, et offrent de nombreuses cachettes à un potentiel agresseur. On perçoit bien quelques lueurs et une légère animation, mais celle-ci vient de la direction du port, là où marins et soldats troquent leur argent contre la chaleur d'une femme ou d'un peu de saké. L'échoppe, elle-même, n'est pas beaucoup plus accueillante. Entrouverte, elle est plongée dans l'obscurité et, à part un peu trop d'armes à feu ou de poudre à leur goût, les personnages n'ont aucune idée de ce qui les attend à l'intérieur.

Toutefois, il ne leur faudra guère longtemps pour s'apercevoir qu'elle est vide et qu'il n'y a aucune trace de violence ou de larcin. Effectivement, une fois réveillé et rassuré quant à leur présence, Kansuke inspecte sa marchandise et constate qu'il ne manque rien. C'est l'occasion pour les personnages de découvrir qu'il ne fabrique pas des mousquets ordinaires, mais des pièces uniques, sur-mesure et de grande valeur. Inquiet, Kansuke met un temps certain à retrouver la clé – il la porte sur lui – de sa précieuse réserve, seule partie de la boutique à pouvoir être verrouillée. Mais là non plus, rien ne manque. Rassuré, il finit par s'apercevoir que son apprenti, Eiichi, a disparu.

+ **Si les personnages cherchent Eiichi dans les environs** : ils finissent par retrouver son cadavre dans une ruelle proche, dissimulé à la va-vite sous un tas d'ordure. Il a été tué par une arme courte, de type tanto, d'un coup unique au cœur. Un test difficile en Médecine ou dans une spécialité de combat permet de voir qu'il a été porté de façon à éviter les côtes. Des traces de sang indiquent qu'il a été tué un peu plus loin, apparemment pour avoir poursuivi les agresseurs de son maître.

+ **S'ils sortent dans la rue (pour chercher Eiichi, des témoins, un médecin, etc.)** : le plus vigilant d'entre eux remarque qu'ils sont observés par des individus discrets (des hommes de Zeniya Sôtotsu). Les suivre dans le dédale de ruelles est impossible, mais il suffit de leur courir après pour les faire fuir.

+ **S'ils cherchent des témoins** : personne ne sait rien. S'ils se montrent trop insistants ou agressifs, les voisins n'hésiteront pas appeler les autorités.

+ **S'ils cherchent à en savoir plus auprès de Kansuke**, celui-ci feindra l'humilité en prétendant ne pas avoir d'ennemis (ce qui est vrai), avant que son orgueil reprenne le dessus et lui fasse dire qu'il est envié par nombre de ses confrères. Il ne s'émeut guère de la mort d'Eiichi mais s'épanche sur la difficulté de retrouver un apprenti convenable pour un « pauvre » artisan comme lui.

+ **S'ils demandent à Kansuke de vérifier à nouveau qu'on ne lui a rien volé**, il en viendra à la même conclusion. Toutefois, si on lui demande de vérifier une nouvelle fois, il comptera une pièce de trop dans la réserve, même s'il ne sait pas encore laquelle. Sinon, il ne s'en apercevra que le lendemain matin. Dans tous les cas, il est interrompu avant de l'identifier.

## Le pistolet de trop

Il y a effectivement une arme de trop dans la réserve. Elle imite le style de Kansuke à la perfection et il faut réussir un test Difficile en Artisanat (teppo) ou en Teppo pour la distinguer d'un original. En effet, la différence tient à ses ornements, qui incluent quelques motifs bouddhistes en plus, et un léger défaut en moins au niveau de la crosse. Autrement dit, l'imitation est meilleure que l'original et a donc sans doute été faite par un artisan plus compétent que Kansuke, ce qui n'est pas sans l'énerver.

## Une mariée en plein doute

Alors que les personnages rentrent à la boutique ou que l'artisan est en train de chercher pourquoi il a plus de pièces dans sa réserve que prévu, ils voient arriver un palanquin rouge orné de symboles religieux et une dizaine de samourais en armes, arborant les couleurs des Oda sous d'épais manteaux de paille. Après qu'ils aient inspecté l'intérieur de la boutique et s'être enquis de la présence du personnage doté de la plus grande réputation martiale (appelé désormais « champion »), entre une jeune noble, coiffée d'un chapeau pourvu d'un voile translucide. Une fois qu'on lui indique où se trouve le champion, elle s'adresse à lui d'une voix douce mais laissant deviner l'autorité naturelle d'une personne habituée à être le centre de toutes les attentions : « *Je suis ravie de vous rencontrer. Vous n'êtes pas sans savoir que je vais me marier d'ici trois jours et j'ai...comment dire...entendu courir les plus folles rumeurs sur mon promis. Je ne sais que trop bien qu'il ne s'agit que de*

*calomnies, mais j'apprécierai beaucoup que vous vous chargiez de m'assurer qu'il ne s'agit bien que de cela. De calomnies infondées. Bien sûr, tout ceci n'est que la lubie d'une jeune fille si impatiente à l'annonce de son mariage qu'elle n'ose croire à une félicité aussi parfaite, aussi je vous demande de bien faire attention à ce que mon futur époux n'en découvre rien. Sachez que je comprendrais que malgré votre sens de l'honneur vous estimiez devoir réclamer une compensation financière. Le samourai ici présent y pourvoira. Pour ma part, je reviendrai demain soir pour apprendre ce que vous aurez découvert ».*

La jeune femme est une comédienne, Chiyo, qui tente de se faire passer pour Konoe Hanae. Elle fera donc en sorte de paraître aussi noble que possible (même si un test Très Difficile en influence permet de détecter un vocabulaire sans doute un peu familier) et n'hésitera pas à feindre d'être outrée si on lui demande son identité ou de celle de son futur mari, au point même de faire craindre aux personnages d'avoir été impolis ou maladroits. En effet, elle pense qu'il s'agit de la meilleure stratégie pour rendre ses mensonges crédibles et que cela ne les empêchera pas de découvrir la piste menant à Konoe Hanae.

Toutefois cela laisse les personnages devant plusieurs questions :

+ **Qui est cette femme ?** S'ils ont des contacts au sein de la noblesse, vont voir Ibiya Ryôkei ou se renseignent au palais, ils n'auront aucun mal à apprendre que le mariage de la fille du Premier ministre de la cour impériale et de Niwa Nagatsugu doit avoir lieu dans trois jours. S'ils essayent de

reconstituer le trajet suivi par le palanquin, ils apprendront qu'il est parti au début en direction du palais, puis ils perdront sa trace après un changement d'itinéraire.

+ **Comment savait-elle que le champion était là alors qu'il vient d'arriver ?** Il a été reconnu chez Ibiya Ryôkei par un des proches de Zeniya Sôtotsu. Celui-ci avait au départ prévu de manipuler un petit officier, mais a trouvé plus avantageux de changer ses plans : le champion aura sans doute bien du mal à se défendre, surtout s'il s'est fait connaître comme un opposant des Oda.

### **Un bien étrange client**

Durant la matinée du jour suivant l'attaque sur l'échoppe, un impressionnant samouraï au casque orné de bois de cerf vient acheter un mousquet pour en faire présent à son seigneur. Il s'agit d'Honda Tadakatsu, l'âme damnée de Tokugawa Ieyasu. Il semble hésiter devant plusieurs modèles avant de se montrer de plus en plus pointilleux, à tel point que seul le pistolet en trop semble correspondre à ses critères. Si on ne le lui présente pas, il insiste, prétendant l'avoir vu quelques jours plus tôt et demandera à ce qu'on vérifie, voire deviendra particulièrement intimidant pour obtenir ce qu'il veut. Si on le lui présente, il paiera rubis sur l'ongle sans prendre le temps de négocier. Mais l'homme n'a rien d'un connaisseur ou d'un amateur d'art. Il sait juste que les espions de son maître ont placé les résultats de leur mission dans ce pistolet, et il est persuadé (et il est bien le seul) qu'il s'agit d'un habile stratagème pour les lui faire passer discrètement. Si les personnages le suivent ou se renseignent à son sujet, outre prendre des

risques certains, ils découvriront qu'il se rend dans le quartier le plus aisé de la ville. Ils n'auront sans doute aucun mal à apprendre que la propriété dans laquelle il pénètre est celle d'Imai Sôkyû, l'homme le plus influent de l'Egôshû et donc de Sakai, qui y reçoit le seigneur de Mikawa et sa suite. S'ils persistent, ils pourront voir quelques heures plus tard la dizaine de personnes qui forment la délégation (dont Hattori Hanzô et Anayama Baisetsu, un ancien général ayant trahi les Takeda), quitter la ville très rapidement. En effet, Ieyasu se sait sans défense et, lorsqu'il apprend la mort de Nobunaga, il décide de rejoindre ses troupes plutôt que de laisser à ses rivaux le loisir de l'assassiner.

Ces découvertes ne permettront pas aux personnages d'en apprendre davantage sur les infidélités présumées de Niwa Nagatsugu, mais, en plus de les placer au premier rang d'une fuite – dont vous saurez très probablement vous resservir dans de prochains scénarios – elles pourront éventuellement leur faire comprendre que beaucoup de choses très importantes se passent en ville. De plus, cela devrait leur permettre d'y voir plus clair, en séparant les divers problèmes auxquels ils sont confrontés et en enlevant une partie du mystère qui entoure leur arrivée.

Les réactions des samourais peuvent être aussi diverses que les approches des personnages. Leur présence étant déjà connue de tous, les samourais se moquent d'être vus. Ils veulent avant tout rentrer dans leur province le plus vite possible et aideront même les personnages si cela leur semble être un gain de temps. Aussi, ils ne devraient prendre le risque d'en perdre en s'en prenant à eux qu'en cas d'extrême nécessité.

## **Prouver l'infidélité (3 juin 1582)**

À ce stade, les personnages se demanderont probablement quoi faire. Une fois l'identité des futurs mariés découverte, ils peuvent procéder de bien des façons. La tâche peut apparaître ardue, mais est en fait aisée pour qui peut évoluer au travers des diverses classes sociales de Sakai.

+ **Si les personnages se renseignent directement sur Niwa Nagatsugu en ville, au port, etc.** : il est difficile de trouver quelqu'un en disant du mal ou colportant des rumeurs. Il est le frère du commandant en chef des forces qui occupent la ville et peu se risqueraient à s'en attirer les foudres.

+ **Si les personnages se renseignent au palais**, ils doivent faire très attention à ne pas attirer les soupçons. La garde est présente et vigilante, même si le ballet des dignitaires et autres serviteurs leur permet d'entrer dans la cour sans difficulté. S'ils se montrent convaincants, Ibiya Ryôkei peut également leur fournir un prétexte officiel. Toujours est-il que le mariage est sur toutes les lèvres de la bonne société de Sakai. De façons certes fort différentes, dames comme servantes pérorant sur l'âge avancé de la mariée, le physique de Nagatsugu ou ses prétendues infidélités.

Quoi qu'il en soit, s'ils font l'effort de chercher Nagatsugu et d'être à un endroit où il a des raisons de passer dans la journée, ils finissent par le voir et peuvent le suivre facilement. Il les mène alors jusqu'à une ancienne ferme fortifiée aux portes du quartier des exclus, abandonnée depuis longtemps. Les personnages sont donc surpris d'y apercevoir de loin une demi-douzaine de samourais

visiblement aguerris (la garde personnelle de Nagatsugu) et une très jeune femme, sans doute une adolescente (Sakiko). Celle-ci lui saute au cou de façon totalement impudique avant qu'il ne la fasse vite rentrer dans le bâtiment, craignant apparemment qu'on ne l'ait aperçu. Il sort seul quelques heures plus tard et se dirige vers le port.

Le soir, Chiyo est comme prévu au rendez-vous. Une fois l'information connue, elle ordonne qu'on paye les personnages avant de se retirer, apparemment affectée.

### **Mauvaise nouvelle?**

Venant de la capitale, les personnages précèdent la nouvelle de la mort de Nobunaga. Alors que la ville grouille de troupes Oda, la tension va devenir de plus en plus palpable au fur et à mesure que la rumeur se répand. Les patrouilles se multiplient, seigneurs comme courtisans ne savent plus quelle décision prendre ni vers qui orienter leur loyauté. Toute la ville est troublée, et on sent presque dans l'air ce doute, entre risque, opportunité, attentisme et prudence. À vous de bien faire ressortir ce climat si particulier qui rend tout le monde particulièrement nerveux, mais a l'avantage d'occuper l'attention.

La nouvelle du coup d'État n'arrive que le 2 juin 1582 à la nuit tombée. Le lendemain, l'essentiel du palais est au courant et se demande encore comment réagir. Dans le doute la garde et les patrouilles sont doublées. À partir du 4 juin, la rumeur enfle dans toute la ville et est de toutes les conversations. Le 5 juin, le jour du mariage, si la mort de Nagatsugu n'est pas officielle, celle de Nobunaga suffit à son annulation.

## Deuxième partie :

### Histoires de famille.

Durant cette deuxième partie, les personnages apprennent qu'ils ont été manipulés et rencontrent la vraie Hanae, furieuse, qui désire comprendre qui a révélé le secret de la cachette de Sakiko et a cherché à nuire à son futur mari. Elle les charge de découvrir qui a fait appel à eux. Les choses se compliquent quand Sakihisa, le père d'Hanae, leur fait une demande similaire et que les cadavres commencent à s'amonceler.

#### Une mariée en colère (4 juin 1582)

Le lendemain matin, toute la ville semble agitée d'une même clameur. En effet, on a affiché sur la plupart des panneaux habituellement réservés aux communications officielles ou à la recherche de criminels un message signé du champion. Celui-ci annonce que Niwa Nagatsugu se rend dans le quartier des exclus pour y rencontrer une autre femme que sa future épouse et que celle-ci, Konoe Hanae, non contente de douter de sa sincérité, lui a demandé de le suivre pour en avoir le cœur net. Devant les commentaires des curieux, les personnages ne devraient pas tarder à comprendre qu'ils ont intérêt à faire profil bas et qu'ils sont en grand danger, d'autant plus que le nombre de patrouilles en ville a très sensiblement augmenté (cf. *funeste nouvelle*).

Lorsqu'ils reviennent chez Kansuke, ils sont attendus par une seconde jeune noble, qu'ils n'ont jamais rencontrée, et son escorte. Il s'agit de Konoe Hanae en personne. Bien que son vocabulaire reste aussi courtois qu'on peut l'attendre de quelqu'un de son rang, et que le contraste avec celui de Chiyo devient subitement évident, son ton trahit une colère froide qui renforce encore la beauté de ses traits. Elle prend à partie le champion et ses compagnons, leur demandant comment elle a pu les engager vu qu'elle ne les a jamais rencontrés et n'hésite pas à se montrer incisive, voire cinglante. Le scandale est tel que le mariage devra probablement être au moins reporté, sinon annulé. Toutefois, les excuses des personnages achèvent de la convaincre qu'ils ne sont que les dindons de la farce. Mais cela ne l'aide que partiellement à se calmer et il faut l'arrivée inopinée d'un second groupe de samouraïs dans la boutique désormais surpeuplée pour qu'elle reprenne une contenance presque impériale. Elle les congédie alors, leur affirmant sans sourciller que les personnages travaillent pour son père, Konoe Sakihisa, et qu'ils sont donc sous sa protection. Devant leur probable surprise, elle les charge de retrouver ceux qui les ont piégés et de venir lui faire part de leurs avancées tous les soirs au palais, faute de quoi ils seront laissés à la justice des Oda.

#### Retrouver les conspirateurs

Les personnages n'ont qu'un nombre limité d'options pour retrouver la trace des usurpateurs. Voici quelques éléments selon la direction dans laquelle ils désirent chercher.



+ **En reconstituant le trajet suivi par le palanquin la veille**, en demandant aux samouraïs en faction, à des enfants des rues ou via des contacts peu regardants, ils apprennent que le convoi s'est dirigé vers le quartier des exclus. Sur place, il est très difficile de trouver des témoins. Non seulement il faisait nuit et les habitants se protégeaient de la pluie, mais ces derniers sont des intouchables qui savent que trop que parler aux étrangers est le meilleur moyen de s'attirer des ennuis. Cependant les personnages remarquent un prêtre bouddhiste à proximité de ce qui tient lieu de fosse commune, pratiquant un rituel funéraire pour une pauvre malheureuse. Il s'agit de Chiyu, tuée d'un coup de sabre, et dont on a retrouvé le corps au petit matin. De plus, ils apprendront qu'il s'agit d'une comédienne itinérante et que « *des samouraïs ont sans doute encore voulu s'amuser... qu'est ce que vous voulait qu'on y fasse ?* »

+ **En essayant de comprendre d'où venait l'escorte**. En effet, la fausse noble était accompagnée de plusieurs hommes aux couleurs des Oda qui étaient tous de vrais samouraïs, ou du moins avaient une réelle attitude martiale. Les personnages en viendront peut-être à suspecter les autorités. Ils auront raison, mais il est très difficile de remonter la piste de ces « samouraïs » et de les retrouver autrement que par hasard. S'ils y arrivent et réussissent à les faire parler, les soldats diront la vérité : ils ont reçu des ordres « *qui venaient d'en haut* », dont celui de se débarrasser de Chiyu, mais ignorent qui au sein de leur hiérarchie en est à l'origine.

+ **En cherchant qui a affiché les messages sur les panneaux**, les résultats sont plus ou moins les mêmes. Il semble que ce sont les petites mains

habituelles qui ont transmis les messages. Dans certains cas, il pourrait même s'agir de samouraïs. Là encore, la piste semble mener aux autorités et au clan Oda.

## **Brutale convocation**

En milieu de journée, ou au moment qui vous semblera le plus opportun, les personnages sont encerclés par un groupe de soldats. S'ils se réclament de la protection de Konoe Sakihisa, leurs adversaires ricanent, expliquant que c'est justement lui qui les envoie et qu'ils sont convoqués immédiatement au palais.

Sur place, on les amène sous bonne garde face au Premier ministre qui leur tient peu ou prou le même discours que sa fille, si ce n'est qu'il est d'un calme glaçant, posé mais sûr de sa force. Il veut que les personnages retrouvent la jeune femme qui était avec Niwa Nagatsugu et qu'ils viennent l'entretenir de leurs avancées tous les matins. Si les personnages évoquent sa fille, voire même commencent à s'émouvoir de recevoir sans cesse des ordres de personnes qu'ils ne connaissent pas, il s'en amuse et leur dit que cela ne change rien. Lui non plus n'hésite pas à menacer à mots à peine couverts : il sait qu'ils étaient présents au Honnô-ji.

## **Retour à la ferme fortifiée**

Si à un moment ou un autre, les personnages retournent à la ferme fortifiée, ils trouveront un bâtiment en apparence désert, toutes portes et ouvrants fermés. À l'intérieur, l'odeur est

insoutenable et le sol jonché de corps. Tous les hommes présents la veille ont été massacrés, et un test Moyennement difficile en Médecine permet de s'apercevoir qu'ils ont été empoisonnés avant d'être achevés sans pitié. Dans une pièce, en fouillant dans les placards, les personnages trouvent les vêtements d'une jeune fille d'une dizaine d'années, et un test Difficile en Droit, Etiquette, ou Savoir (héraldique) permet de reconnaître les symboles de la lignée des Fujiwara, dont descendent les Konoe. Non loin de là, sur le sol, gît le corps de Niwa Nagatsugu, qui ne porte aucun signe d'empoisonnement. Un nouveau test de Médecine permet d'identifier les nombreuses marques qu'il porte comme des signes de ligatures et de tortures (Facile, peut aussi être obtenu avec un test de Vigilance Moyennement difficile). Il est sans doute mort une bonne heure après ses compagnons (Difficile).

Demandez un test de Vigilance aux joueurs et déclarez qu'un ou plusieurs d'entre eux aperçoivent une silhouette qui les observe en silence depuis les poutres du bâtiment, probablement depuis leur arrivée. Dès que les personnages réagissent, l'homme saute sur l'un d'eux et se précipite vers la sortie, essayant de passer en force. Il est grand, chauve, très maigre, et son allure trahit une expertise martiale et la faculté de se battre en gardant la tête froide. Il a l'œil suffisamment exercé pour sauter de façon à ne pas encaisser les coups des personnages les plus dangereux et se jeter sur ceux qui devraient lui permettre de s'enfuir.

Il s'agit de Shinbei, l'« homme à tout faire » d'Hanae. Suite à l'affichage du secret de Niwa Nagatsugu dans toute la ville, il a convenu avec ce dernier de mettre Sakiko en lieu sûr et a trouvé

tout le monde mort à son arrivée à la ferme. Il ignore que le massacre est dû aux hommes de Sakihisa et que Nagatsugu a été torturé et tué pour découvrir où se trouvait la jeune fille. Surpris par l'arrivée des personnages et espérant le retour du responsable de ce carnage, il a décidé de se cacher. Mais découvert par des personnages qui n'en savent pas plus que lui, il préfère s'enfuir sans leur faire du mal : ils travaillent aussi pour Hanae après tout. Assurez-vous qu'il sorte libre ou mort de cette altercation, mais ne puisse être interrogé.

## **Le creux de la vague**

Pris entre le marteau et l'enclume au sein d'une famille qui se déchire et semble bien décidée à se servir d'eux pour régler leurs comptes, les personnages se demanderont sans doute comment s'en sortir. Ils sont au centre des attentions de plusieurs groupes qui n'auront guère de scrupule à les intimider ou leur mettre la pression. Ce sera d'ailleurs l'occasion de placer un combat si vos joueurs semblent en avoir besoin. Aidez-les éventuellement lors de leurs rapports avec les Konoe – Hanae va davantage s'inquiéter de savoir où est Nagatsugu, puis qui l'a tué, que de savoir qui les a engagés – mais, globalement, laissez-les faire. Il y a suffisamment d'éléments pour leur permettre d'explorer de nombreuses directions, surtout si vous servez de l'aide de jeu « *Sakai* » dont il est fait mention précédemment pour leur faire découvrir la ville dans ce qu'elle a de plus corrompu. Une fois qu'ils s'y seront suffisamment frottés, ou s'ils se montrent particulièrement ingénieux, lancez la troisième partie du scénario.

## *Troisième partie : À Sakai, tout a un prix.*

Durant cette dernière partie, les personnages sont confrontés aux deux secrets qui sont à l'origine de tous leurs problèmes : celui de la famille Konoe et celui du chantier.

### **Réunion familiale (5 juin 1582 ?)**

Alors que les personnages sont en train de faire leur rapport à Konoe Hanae, celui-ci est interrompu par l'arrivée inopinée de son père, Sakihisa. Arborant un sourire carnassier, il les salue, leur demande de ne pas s'embarrasser du protocole et hoche la tête en direction d'un des gardes protégeant sa fille. Au moment où il répond de même, les personnages reconnaissent Shinbei. S'ils réagissent, Hanae, qui a toute confiance en lui, les coupe sèchement. Sinon, Sakihisa explique qu'il a jugé bon de venir puisque, d'après lui, tous deux cherchent finalement la même chose : retrouver sa fille. À ces mots, Hanae blêmit un court instant.

Content de son effet, Sakihisa accepte de répondre aux questions sur Sakiko mais se garde de rien dire qui puisse trahir l'identité de sa mère. Il demande alors à tous de reprendre là où ils en étaient.

Quoi que les personnages choisissent de raconter, il les félicite puis déclare que tout rentrera très vite dans la normale tandis que Hanae pâlit de plus

belle. Enfin, il leur annonce qu'il a trouvé qui a cherché à les manipuler lors de leur arrivée. Le palanquin rouge serait à proximité du port, dans un entrepôt appartenant à un chrétien du nom d'Ibiya Ryôkei. La suite, ajoute-t-il, ne le regarde plus.

Proche à la fois d'Hideyoshi et de Mitsuhide, Sakihisa est au courant du projet du chantier et du groupe formé par Zeniya Sôtotsu. Il ignorait que sa famille allait en être la victime, mais n'a pas mis longtemps à comprendre à qui il devait ce scandale. Il n'hésite donc pas à les lâcher en pâture aux personnages afin de ne pas être soupçonné du meurtre de Nagatsugu. De plus, il sait que les personnages connaissent Ryôkei, mais, à moins qu'ils le lui aient dit, feindra de l'ignorer. Il espère qu'ils accuseront le marchand ou décideront de se taire et d'enterrer l'affaire.

### **Une sombre affaire de gros sous ?**

Si les personnages vont vérifier, ils trouveront bien le palanquin. S'ils vont demander des comptes à Ibiya Ryôkei, celui-ci avoue tout sur le chantier et sa cabale, même s'il est dur de lui arracher le nom d'Hideyoshi. Il insiste toutefois sur le fait qu'il n'a jamais été prévu d'impliquer le champion, qu'il a été mis devant le fait accompli, et qu'il a toujours eu l'intention de leur donner la somme due à Gozan, ce qui est vrai. Si la mort de Nagatsugu n'est pas publique, il ne lui viendra même pas à l'esprit d'en parler, et ne s'en défendra que s'il en est accusé.

## Le secret des Konoé

Lorsque les personnages repartent du palais ou de chez Ibiya Ryôkei, ils sont interpellés par Shinbei. Sa maîtresse a besoin d'eux immédiatement et craint pour sa vie. Il les mène à elle ou tente de les forcer à le suivre. Elle se cache dans une maison du quartier marchand et est en train de préparer ses affaires, prête à fuir. Elle leur expliquera que son père a tué Nagatsugu pour retrouver sa sœur et qu'il s'apprête à leur faire subir le même sort. Mais à peine a-t-elle dit ça que Sakiko désigne la rue au travers d'un des ouvrants en lâchant un « *Maman!* » craintif qui fait éclater Hanae en sanglots.

+Si les personnages regardent dans la rue, ils aperçoivent une douzaine d'hommes, apparemment des soldats, parmi lesquels ils reconnaissent quelques-uns des gardes de Sakihisa.

+S'ils lui demandent pourquoi elle leur ment, ou s'énervent, elle rétorque qu'elle n'a pas menti, avant d'étouffer un « *...et elle non plus* » entre ses dents. S'ils ont l'indélicatesse de continuer, elle ne dira plus rien, apparemment incapable de reprendre le dessus.

À moins qu'ils ne prennent les choses en main, Shinbei propose de tenir la maison avec les personnages pendant que les femmes s'échappent. Hanae leur dit alors avoir prévu de s'enfuir grâce à un navire européen. Elle doit prendre une barque sur les quais du quartier barbare dans deux heures et les supplie de les y rejoindre, se sentant obligée d'ajouter qu'elle n'a plus qu'eux à présent.

Le combat peut se dérouler de la façon que vous

souhaitez, ou même ne pas avoir lieu, mais vous sentirez peut-être un besoin de se défouler chez vos joueurs.

## Le quartier barbare

Alors que les personnages arrivent aux environs des quais du quartier barbare, ils entendent un cri de femme venant de l'église. Sur place, ils voient Hanae une flèche dans le torse, en train de se vider de son sang, entourée par une douzaine de soldats et un Sakihisa à la mine faussement grave. À quelques mètres de sa fille dont le râle d'agonie est encore amplifié par l'écho de l'église, il annonce aux personnages sans sourciller « *Elle est tombée de cheval. Elle est morte. Je suis dévasté* ». À eux de voir comment ils réagissent, mais s'ils lui en laissent le temps, Sakihisa regagne son palanquin, et alors qu'il s'y installe, ils peuvent voir subrepticement Sakiko, à l'intérieur, arborer un sourire innocent. Celui de son père l'est beaucoup moins...

## *Pour aller plus loin...*

Ce scénario peut se finir de façon plus ou moins heureuse, mais le statu quo reste le plus probable, à moins que les personnages ne meurent en voulant venger Hanae. Ils peuvent profiter de l'argent de Ryôkei et rentrer au sanctuaire des cornes comme continuer leur périple dans Sakai, mais les quelques rencontres faites ces jours-ci risquent de changer leur destin à tout jamais. S'il est en vie, Sakihisa renonce peu après à son titre et se fait moine pour se désolidariser symboliquement de Mitsuhide tandis que, un an plus tard, le chantier donnera naissance au château d'Osaka.