

HIVER

scénario Tenga officiel

MEURTRE

illustrations : Sébastien «Wenlock» Delfino

préambule

Ce scénario est conçu pour être joué de façon indépendante, mais peut être adapté sans difficulté à votre campagne habituelle. Il est prévu pour un groupe de PJ féminins appartenant au même clan de samourais et prises au piège de son château. Idéalement, elles font partie de la cour de ce dernier, et sont probablement les femmes des notables du domaine.

Le fait de jouer des dames rend tout bien plus difficile et participe à l'ambiance du scénario. Ainsi, toute action violente ou socialement inappropriée prend des proportions insoupçonnées. Aussi, il peut être un peu déconcertant pour un meneur débutant. D'autant plus qu'il repose d'avantage sur son contexte que sur son intrigue et peut être abordé de bien des façons. Certains préféreront se lancer bille en tête dans l'enquête qui leur est proposée, d'autres agiront avec plus de cynisme et chercheront surtout à maquiller le meurtre ou à incriminer un innocent afin de préserver les appuis politiques du clan. Toutes ces voies se valent. Contrairement à la plupart des autres scénarios de *Tenga*, il ne prend pas place dans une situation historique précise et peut donc être situé où vous le souhaitez. Le placer dans une des forteresses isolées du centre du pays durant l'hiver 1582, alors que la tension concernant la succession du clan Oda est à son comble, peut être une très bonne piste.

en quelques mots

Alors que les hommes du clan Daikoji sont partis à la guerre, un meurtre a lieu au château et l'assassin rode encore dans les murs. Malgré le danger, les dames de la cour n'ont d'autre choix que de le démasquer avant le retour de leurs époux. Sinon, c'est tout le clan qui risque d'en être tenu pour responsable, et donc de disparaître. Mais, les ambitions et les manigances de ceux qui sont restés au château n'ont rien à envier à celles des guerriers, et préserver la paix, ou même les apparences, pourrait bien l'emporter sur la vérité.

les lieux

Le château Daikoji est un de ces forts montagneux qui surveillent les cols, routes et autres points stratégiques. Sa garnison fait certes partie d'un dispositif de défense solide, mais elle n'en est guère qu'une des pièces mineures, chargée de retenir un éventuel assaillant et de donner l'alerte, le temps que le gros des troupes de leur suzerain puisse contre-attaquer.

Alors que le scénario commence, cela fait deux jours que le château a été vidé de l'essentiel de sa population. Les hommes ont suivi le seigneur de leur seigneur, Ihora Suetaka, à la guerre. Depuis, tout semble vide, trop grand et fantomatique. Ce sentiment est encore renforcé par le climat et le manque de clarté. En effet, à part les quelques hommes de faction, rares sont ceux à se risquer dehors ou à s'occuper à autre chose que le strict nécessaire. Chacun cherche à lutter contre le froid et l'ennui grâce à la compagnie de ses semblables, eux-mêmes souvent déjà massés autour d'un nombre réduit de braseros afin d'économiser le bois. Ainsi, quitter les autres, c'est braver non seulement les frimas, mais aussi l'obscurité et le danger qui pourrait roder dans ce château déserté.

Pour autant, en marge des aristocrates désœuvrés, une petite quinzaine de serviteurs (et autant de gardes) s'active pour que leurs maîtres puissent continuer à s'ennuyer. Nul ne survivrait bien longtemps sans eux.

+ **Ihora Suetaka** (37 ans) est le seigneur du clan Ihora, dont les Daikoji sont les vassaux. Il est assez peu connu par ces derniers qui lui prêtent la réputation d'être beaucoup moins charismatique que ne l'était son regretté père, malgré des qualités évidentes.

+ **Daikoji Narishige** (13 ans) est le troisième fils de Muneshige, mais n'en est pas moins l'héritier du domaine depuis la mort des ses aînés. Il est parti pour la première fois à la guerre, ce qui rend Dame Kazue aussi fière qu'inquiète.

+ **Daikoji Munemaru** (49 ans) est le jeune frère de Muneshige et, bien que brillant, vit depuis toujours dans son ombre. Blessé au bras lors de sa première bataille, il a définitivement abandonné le métier des armes pour se consacrer à la gestion. Il a été contraint de suivre lui-aussi Ihora Suetaka et son frère sur le champ de bataille.

+ **Daikoji Hiromaru** (17 ans) est le fils de Munemaru et de Dame Haru. Couvé par sa mère, il vit mal cette situation, d'autant plus que, pour des raisons qu'il ignore, son seigneur semble lui en vouloir. En effet, il est toujours le dernier à qui on confie des missions dangereuses et même son gempukku a été particulièrement tardif. Par erreur, il attribue tout cela à l'infirmité de son père qu'il méprise. Il a enfin pu partir à la guerre et n'a qu'une hâte : en découdre avec les Hisakawa et montrer sa valeur.



les protagonistes

Ceux qui ne sont plus au château (mais hantent les conversations)

+ **Daikoji Muneshige** (60 ans) est le maître des lieux. Autrefois ambitieux et turbulent, il a appris sur les conseils de sa femme à user davantage de la diplomatie que de ses armes. Malgré un réalisme politique virant parfois au cynisme, il est considéré avec respect et bienveillance par les membres de son clan, qui n'ont pour la plupart jamais connu que lui.

Les residents

+ **Dame Kazue** (52 ans) est la femme de Daikoji Muneshige et donc la maîtresse des lieux. Femme à poigne, elle est le véritable pouvoir derrière le trône de son époux et s'évertue depuis plus de trente ans à en faire un puissant à l'échelle de la province, sinon du pays. Au fil des ans, alors que sa beauté fânait, elle a appris à jouer des sourires et des compliments, mais elle reste pour tous une figure autoritaire, parfois agressive.

+ **Tôdô** (77 ans) est la mère de Muneshige et Munemaru, devenue nonne il y a vingt cinq ans à la mort de son époux. Ceci lui vaut un respect tout protocolaire, mais elle a perdu le pouvoir dont elle jouissait dans ses jeunes années, désormais détenu par Kazue. Pour autant, elle n'en est pas nostalgique. Elle aime se poser en vieille sage, observant les manigances de la cour et ne résistant pas toujours au plaisir de contrarier les plans de sa belle-fille.

+ **Masako** (33 ans) est la femme de Nobushige, le second fils de Muneshige aujourd'hui décédé, et la fille d'Hisakawa Kazunori, le seigneur du clan contre lequel les hommes du château viennent de prendre les armes. Depuis la mort de son époux, elle a également pris le voile, mais son influence à la cour est restée importante, bien qu'inférieure à celle de Kazue à qui elle s'oppose de plus en plus souvent. La guerre avec le clan de son père l'a mise dans une position délicate, et les autres dames ont désormais tendance à en faire leur bouc-émissaire.

+ **Dame Haru** (37 ans) est la femme de Munemaru, et, même si son mari semble être le seul à ne pas le savoir, l'amante et l'amie de cœur de Muneshige. Malgré qu'elle s'en sente coupable et essaye en permanence de préserver les apparences, sinon le secret, elle est privilégiée au sein du château et jalouée par le reste de la cour. Elle se sert toutefois de sa relation avec le seigneur pour surprotéger son fils,

Hiromaru, et faire en sorte qu'il ne connaisse pas le même destin que son époux. Elle est plus que peinée et inquiète qu'ils soient tous deux partis à la guerre.

+ **Dame Noriko** (24 ans) a mauvaise réputation auprès de la cour. On lui prête une frivolité et une légèreté de mœurs qui ne sont pas sans lien avec sa rapide montée en grâce, et nombre des hommes importants du château ont eu le privilège d'avoir partagé sa couche. Toutefois, elle est aujourd'hui enceinte sans être mariée, ce qui permet aux autres dames de la cour d'avoir enfin une raison convenable de lui faire payer sa beauté et son succès. Mais toutes meurent d'envie d'apprendre l'identité du futur père, qu'elle refuse de dévoiler.

+ **Iwaki Kageoka** (13 ans) est le dernier fils du seigneur des Iwaki, qui a été envoyé comme otage au château suite à un accord datant d'il y a trois ans. Bien qu'étant un ennemi Daikoji, il s'est fait une vraie place à la cour et pensait y être chez lui. Meilleur ami de Narishige qu'il considérait comme un frère, il a très mal pris que ce dernier soit amené à la bataille et que lui doive rester au château. Blessé et jaloux, il se sent trahi et est incapable de réfléchir à la portée de ses actes, capable aussi bien de représailles puérides que de l'impossible pour se faire accepter.



Kazue

Tôdô

Moritsune

Les invités

+ **Moritsune Chôzaburô** (43 ans) fait partie de la suite d'Ihora Suetaka et est un de ses conseillers personnels. Athlétique pour son âge, l'homme est un ancien shinobi ayant survécu aux massacres d'Iga. Il a été laissé sur place par son seigneur en prétextant une santé fragile mais doit en apprendre plus sur ce qui se trame chez les Daikoji. Plusieurs rumeurs amènent Suetaka à se poser des questions sur leur loyauté. Le scénario commence par la découverte de son cadavre.

+ **Notoya Sôga** (44 ans) est un maître de thé invité au château par le seigneur Muneshige et Dame Kazue afin de négocier discrètement un approvisionnement en mousquets et en poudre, mais personne ne s'attendait à l'arrivée d'Ihora Suetaka. Malgré les apparences, il n'a rien à voir avec la mort de Chôzaburô.

+ **Kuzai** (55 ans) est arrivé depuis peu, accompagné de son jeune novice, Tagai (15 ans), et reste depuis auprès des deux nonnes du château, Tôdô et Masako, et est très attiré par cette dernière. Ayant plus d'intérêt pour les plaisirs terrestres que pour les choses spirituelles, il va de château en château, usant de son statut et de son jeune novice à la troublante beauté

androgynous pour extorquer de l'argent à ses hôtes. Coincé au château, il cherche comment en tirer profit.

Les serviteurs

+ **Fusae** (45 ans) est de fait celle qui organise et coordonne tout dans le petit monde des serviteurs du château. Femme de caractère, elle n'est pas sans rappeler Dame Kazue et la façon dont cette dernière règne sur la cour. Ce n'est donc sans doute pas un hasard si elle a eu une liaison avec Muneshige il y a quelques années, dont est né Isamu.

+ **Isamu** (20 ans) est le digne fils de sa mère et est un des piliers évidents de la domesticité. Malgré toutes les faveurs discrètes dont il bénéficie de la part de son père – dont le fait d'avoir fermé les yeux sur sa liaison passée avec Noriko-, il ignore l'identité de ce dernier mais n'en éprouve pas moins de ressentiment pour autant.

+ **Namie** (22 ans) jouit, à l'instar de Dame Noriko, d'une réputation sulfureuse au sein du château, cette fois-ci beaucoup plus méritée. Même si la plupart des membres de la cour n'ont même pas conscience de sa présence, elle n'hésite pas à monnayer ses charmes et rêve de s'élever socialement.

Haru



Iwaki



Noriko



CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSÉ

Lors de la soirée précédente, Isamu reçoit une lettre de Masako où elle menace de se suicider s'il continue à se refuser à elle. Or ce dernier est le père de l'enfant de Dame Noriko et a prévu de s'enfuir avec elle dès qu'il le pourra. Il entreprend donc d'aller calmer la nonne mais une dispute s'en suit où elle laisse entendre au jeune homme qu'elle connaît le secret de ses origines. Alors qu'il la repousse, elle tombe et se blesse au visage, puis va se cacher dans la maison de thé pour y pleurer sans être vue. Fusae, qui a entendu la dispute, décide de protéger son fils et Muneshige en se débarrassant de celle qui n'est finalement que la fille de l'ennemi du clan. Elle amène donc du thé empoisonné à Masako, avant de quitter rapidement les lieux.

Mais, avant que celle-ci ne boive, arrive Chôzaburô qui a décidé d'écrire discrètement à son seigneur sur les tractations entre Dame Kazue et Notoya Sôga ayant eu lieu plus tôt dans la journée. Son arrivée provoque le départ de Masako, qui prétend être venue se recueillir. Seul, il boit le thé préparé par Fusae et rédige son rapport avant qu'Isamu ne rentre à son tour, croyant rejoindre la nonne dont il souhaite obtenir le nom de son père. Chôzaburô, perturbé par le poison, est maîtrisé par le serviteur qui le tue avant de réaliser les conséquences de son acte, alors que le thé et l'encre se répandent sur le sol. Le jeune homme lit alors le message de l'ancien shinobi et décide de le brûler dans l'âtre. Toutefois, dans la confusion, il perd la lettre de Masako.

Lorsque celle-ci est rendue publique, la nonne comprend qu'Isamu est le meurtrier et, réalisant qu'elle n'a d'avenir ni avec lui, ni dans ce château, décide de se tuer plutôt que de le dénoncer ou de trahir Dame Kazue.



+ **Genpachi** (35 ans) est à la tête d'une petite troupe de six comédiens itinérants qui avaient été invités au château, mais les événements les empêchent de repartir et ils se sentent de moins en moins à leur aise au milieu de tous ces aristocrates qui cherchent frénétiquement des coupables.

première partie UN MEURTRE AU CHATEAU

Lors de cette première partie, les PJ sont chargés de découvrir l'assassin de Morit-sune Chôzaburô et commencent leur enquête.

Branle-bas de combat au château

C'est la nuit, il ne neige plus depuis quelques heures...

Alors qu'ils dormaient dans leurs chambres, les PJ sont réveillés en sursaut. Dans le couloir, on entend des soldats courir, quelques cris, et dans ce tumulte, la rumeur que le château est attaqué ne tarde pas à se répandre. Fort heureusement il n'en est rien, mais l'alerte a bien été donnée, et

au bout de longues et inquiétantes minutes, tout le monde est rassemblé poliment mais fermement dans la salle principale. Sans s'expliquer le moins du monde ni préciser ce qu'ils cherchent, les quelques gardes restant au château fouillent toutes les chambres avant de compter les personnes présentes sous l'œil inquiet de Dame Kazue. Après quelques temps, une fois que tout le monde est présent, un garde lui glisse quelques mots à l'oreille et cette dernière prend la parole :

« Un événement des plus graves a eu lieu cette nuit. Notre invité, Moritsune Chôzaburô, qui comme vous le savez est également le conseiller personnel et l'ami de notre suzerain, le seigneur Ihora, a été tué cette nuit en nos murs. Outre l'opprobre qu'il jette sur notre seigneur, notre clan, notre château et tous ceux qu'il abrite, il est désormais évident que le meurtrier n'a pas quitté celui-ci. Il en va de la survie du clan Daikoji de le retrouver avant le retour de nos époux et du seigneur Ihora, mais aussi de notre propre sécurité : il pourrait frapper à nouveau. Aussi, je tiens à vous faire savoir que j'ai pris les décisions suivantes : les gardes qui étaient de faction vont le rester, et ont pour ordre de capturer ou de tuer tous ceux qui essaieraient de quitter notre enceinte ou qui seraient surpris à se déplacer tout seul. De plus, ne pouvant m'en charger moi-même sans que notre clan ne paraisse suspect, j'ai décidé que quelques membres de notre cour seraient chargés de faire la lumière sur cette affaire. Je vous prie de faire tout le nécessaire pour les aider dans leurs recherches. Il s'agit de ... ».

Dame Kazue cite ensuite les noms des PJ, provoquant des chuchotements tantôt de soutien, tantôt d'indignation. Elle leur signifie ensuite, avant de se retirer, qu'elle attend d'être avertie de tous leurs progrès et que dès que la chambre du mort sera disponible, ils y seront conviés.

Faute de savoir si elle peut partir ou pas, et un peu abasourdie par la nouvelle, l'assemblée se maintient là, se laissant aller à de nombreux commentaires étouffés. Il est évident que les PJ sont loin d'être épargnés par toutes les paroles assassines qui s'échangent à demi-mots. Au bout d'un moment, alors que les plus hardis commencent à vouloir regagner leur chambre, les gardes restés à l'intérieur leur rappellent fermement, violemment si nécessaire, qu'ils doivent se déplacer à plusieurs.

À ce stade, les PJ devraient se poser de nombreuses questions :

- Pourquoi dame Kazue les a choisis ? Cela reste entièrement à votre discrétion et dépend de leurs historiques, mais elle peut les croire hors de tous soupçons, loyaux, influençables, efficaces, stupides, dispensables, etc.
- Pourquoi affirme-t-elle que l'assassin est toujours dans les murs ? Parce que la neige s'étant arrêtée depuis plusieurs heures, il a été facile de constater qu'il n'y avait pas de traces. De plus, il ne manque personne à l'appel, que ce soit parmi les invités, les résidents ou la domesticité.
- Que faisait le reste de la cour durant la nuit ? S'ils commencent à interroger les autres personnes présentes, toutes prétendent qu'elles étaient en train de dormir. En lui parlant, les PJ peuvent remarquer que Masako a pris un coup au visage, dissimulé à grand renfort de maquillage. Elle prétend être tombée. À ce stade du scénario, tout est fait pour préserver les apparences.
- Pourquoi la chambre n'est pas disponible ? Parce que le corps n'y a pas été découvert, mais qu'il y a été amené par la suite sur ordre de Dame Kazue.

Le mort

Lorsque les PJ peuvent enfin pénétrer dans la chambre de Chôzaburô, ils découvrent que celle-ci est en ordre et que le conseiller a été installé dans son futon, dans la position la plus digne possible. Non loin se trouve un plateau dans lequel sont posés une lettre et un poignard ensanglanté qui lui appartenait probablement. La pièce est bien entendue gardée et on ne quitte pas les PJ des yeux. Toutefois, ceux-ci peuvent reconnaître une odeur de thé assez prononcée.

Selon ce sur quoi ils portent leur attention, les PJ peuvent apprendre les éléments suivants :

- **Le corps (malgré la mine dégoutée du soldat)** Chôzaburô est bien mort d'un coup de poignard porté à l'abdomen, de face, qu'il ne peut s'être porté lui-même. Il est peu probable, mais pas impossible, qu'une femme ait pu lui porter le coup sans qu'il ne résiste assez pour l'en empêcher. Sa main droite et son poignet son tachés et noirâtres.

• Le poignard

Il s'agit bien de celui du samouraï. Il est ensanglanté et semble correspondre à la blessure.

• L'odeur

C'est bien une odeur de thé, mais plus acre. Un connaisseur reconnaîtra sans la moindre hésitation le type de produit spécifique utilisé lors d'une cérémonie du thé.

• La lettre

Il s'agit d'une lettre où une soupirante anonyme menace de se tuer si elle ne regagne pas ses faveurs. Chôzaburô n'est pas nommé, mais n'attire pas l'attention de vos joueurs sur ce point. Quelqu'un faisant particulièrement attention remarquera qu'elle ne sent pas le thé.

• La chambre et les affaires de Chôzaburô

Le conseiller cachait quelques shuriken dans ses affaires. Tout indique donc qu'il s'agit d'un shinobi envoyé par Ihora Suetaka.



deuxième partie

le nid de vipères

Cette partie qui constitue l'essentiel du scénario est beaucoup moins linéaire et repose sur votre capacité à donner vie à cette communauté si particulière, à en improviser les turpitudes, et les réactions parfois outrées, parfois coupables face aux questions des PJ. En effet, tout le monde ou presque a un secret à cacher et même ceux dont ce n'est pas le cas, les comédiens, ont tellement l'habitude de servir de boucs émissaires qu'ils en deviennent nerveux et suspects. Aussi n'hésitez pas à faire intervenir tous les membres de la cour cités précédemment pour influencer les PJ, leur donner des fausses pistes ou de médiocres mensonges, et éventer les secrets des autres pour protéger les siens. Ces petites hypocrisies et autres trahisons polies feront le sel de votre partie, improvisez les

en fonction de la durée que vous voulez donner à cette dernière. Seuls les points ci-dessous sont réellement importants.

La maison de thé

Les lieux du crime, surveillés discrètement par un des gardes de Kazue, et un des seuls endroits à l'extérieur où on trouve des traces de pas dans la neige. Malheureusement, suite aux ordres de la châtelaine, celles-ci sont trop nombreuses pour être identifiables. Les PJ y trouveront la même odeur de thé acre ainsi que des traces de sang indiquant l'endroit précis où se tenait Chôzaburô. Une grande tâche noirâtre sur le sol indique que, selon toute vraisemblance, il était en train d'écrire quelque chose au moment de sa mort et que l'encre a été renversée.

En étant attentifs, les PJ peuvent remarquer que :

- **La forme de la tâche d'encre** montre avec précision où se trouvait son bras, ainsi qu'un objet rectangulaire qu'il tenait sans doute (le message).
- **L'âtre** comporte des traces de papier mal brûlé.
- **Une partie du sol est humide** : le pot à thé a été renversé. Une partie s'est écoulée à l'extérieur de la maison à thé et derrière celle-ci se trouve le cadavre d'un châton, mort pour en avoir bu. Chôzaburô semble par contre avoir fini sa tasse. Tout indique qu'il aurait donc été empoisonné et poignardé.
- **Le pot à thé** comporte effectivement des herbes venimeuses, mais un coup d'œil rapide ne suffit ni à les remarquer, ni à les identifier.
- **Une tasse est manquante**. Apparemment quelqu'un d'autre buvait avec la victime.

L'attitude de Dame Kazue

Au fil de l'enquête, Dame Kazue sollicite fréquemment et formellement les PJ afin de savoir où ils en sont et voir avec eux quelles solutions envisager. En l'absence de son époux, elle a la responsabilité de la survie des Daikoji et compte bien l'assumer, fut-ce au prix de la vérité. D'autant plus si elle apprend que Chôzaburô était un shinobi. Elle a fait déplacer le corps pour éviter d'attirer l'attention sur Notoya Sôga et leurs transactions, mais elle est prête à collaborer si elle sent que les PJ souhaitent aussi

préserver le clan et que le maître de thé peut en sortir blanchi. Selon leur attitude, elle préférera a priori les convaincre plutôt que les menacer ou s'en prendre à eux.

troisième partie

TOUT S'ACCELERE

Lorsque vous estimez que les PJ se sont suffisamment frottés à tout ce petit monde, ou ont suffisamment progressé, débutez cette partie. Idéalement, laissez passer au moins une journée et une nuit complète. Alors que la neige se remet à tomber avec force, comme pour cacher tout ce qui se passe au château, le compte à rebours est désormais lancé et ils n'ont plus que quelques heures pour trouver une solution avant le retour d'Ihora Suetaka et des hommes du clan.

La crise de Kageoka

De nouveau, des cris se font entendre. Dans la neige qui est en train de redoubler, les PJ peuvent voir les gardes tenir en respect un samourai. Deux d'entre eux sont étendus sur le sol et le jeune Iwaki Kageoka leur fait face, en armure, blessé à la cuisse et le front ceint d'un bandeau signifiant à tous sa détermination. Rongé par la douleur de se sentir abandonné par ceux qu'il voyait comme sa propre famille, le jeune homme a perdu pied et a décidé de se retourner contre les Daikoji. Même s'il est évident pour tous qu'il ment, il revendique désormais l'assassinat et a décidé de s'emparer du château pour le compte des Iwaki. Il va falloir des trésors d'empathie ou une fibre maternelle insoupçonnée pour démêler cette situation sans que plus de sang ne soit versé.

Seconds aveux

Comme s'ils n'avaient pas déjà assez à faire avec Kageoka, un hurlement retentit, suivi d'un craquement sinistre alors qu'un corps heurte brutalement le sol aux pieds du bâtiment principal, répandant sang et viscères dans la neige immaculée. Il faut un petit moment pour reconnaître Masako, principalement grâce à ses vêtements de nonne, mais un rapide coup d'œil dans la tour permet de comprendre qu'elle s'est suicidée, non sans avouer dans une lettre avoir poignardé Moritsune Chôzaburô.

De plus, dans l'affolement général, personne ne remarque le cavalier qui vient de franchir les portes du château : les hommes ont perdu et rentrent ce soir. Muneshige est blessé et les pertes sont nombreuses, dont Narishige et Munemaru.

Que faire ?

Alors que les serveurs tentent de masquer les derniers événements, les PJ doivent trouver très vite une solution. Dame Kazue ne se prive ni de le leur faire remarquer ni de leur demander ce qu'ils comptent faire. Masako ne revendique que le coup de poignard, et pas l'empoisonnement et, s'ils y réfléchissent, il est évident qu'elle ne pouvait prendre le dessus sur Chôzaburô. Elle a donc menti.

Mais, le fait que ce soit la fille d'Hisakawa Kazunori pose de nouveaux problèmes. Non seulement l'accuser risque de passer pour un moyen facile et peu crédible de sauver la face, mais elle représentait pour Suetaka le dernier moyen de pression contre son père, qui, ayant triomphé sur le champ de bataille, risque de vouloir châtier les responsables de sa mort et d'avoir du mal à accepter l'idée qu'elle se soit tuée par amour pour un serviteur.

Le repos des guerriers ?

Alors que les hommes du clan reviennent au château, tout peut arriver. Les PJ et Dame Kazue pourront avoir une histoire plausible à leur raconter, vraie ou pas, impliquant un accident ou un meurtre, etc. Si la défaite de Suetaka l'amènera à chercher en priorité des solutions vis-à-vis des Hisakawa, il n'aura aucune patience si on se montre peu crédible ou incohérent. Muneshige, mourant, fera tout par contre pour préserver les siens, alors qu'Hiromaru, héritier de fait, aura bien du mal à s'improviser les épaules pour une telle situation. Selon les décisions des PJ, ce scénario peut aussi bien se finir dans le calme d'un secret honteux que l'on étouffe que par une rébellion sanglante dans la cour du château en flammes. Faites-vous plaisir !