

SCENARIO TENGA : Le voyage de Noritoshi

Julien « Jorune » Moreau

Le voyage de Noritoshi

Ce scénario pour *Tenga* a été écrit dans le cadre de la convention « *Il était une fois Onyria III* ».

Bien que très largement fictif, il se base sur une situation historique, celle du siège du château de Takamatsu qui se passe plus ou moins au moment de l'assassinat de Nobunaga décrit dans le livre de règle de Tenga. Si certains protagonistes ont réellement existé (Hashiba Hideyoshi, Mōri Terumoto, Shimizu Muneharu), ce n'est pas le cas de la plupart des PNJ et situations rencontrés dans ce scénario.

Il est prévu pour être joué par un groupe de cinq personnages prêtirés fournis et exige, pour être joué dans des conditions optimales, que les joueurs comprennent bien les objectifs et motivations principales de ces derniers. En effet, la personnalité de l'un d'entre eux, et la façon dont celle-ci contraste à la fois avec les mœurs dominantes de l'époque et avec celles de ses camarades est le moteur de bien des situations.

En quelques mots

Ce scénario est centré autour du périple d'un samouraï à l'hiver de sa vie et de sa suite, partis porter secours à un de ses neveux. L'esprit du vieil homme est certes un peu déclinant, mais ses valeurs et sa droiture restent inchangées, ce qui ne va pas sans poser de nombreux problèmes à ses suivants. En effet, ceux-ci ont fort à faire pour lui épargner d'être confronté directement aux vicissitudes de l'époque et doivent parfois subir des demandes qui apparaîtraient comme fantasques pour qui ne partagerait pas leur tendresse pour le seigneur.

Malheureusement, le neveu dont il est question est au contraire bien ancré dans les troubles qui agitent le Tenga et défend le dernier château empêchant les Oda d'envahir le vaste territoire des Mōri. Le voyage risque donc d'amener bien des désillusions au vieux samouraï, tant sur ce qu'est devenu cette terre qu'il a défendu au péril de sa vie que ses propres suzerains qui doivent, de leurs côtés aussi, composer avec leurs propres priorités.

Le vieil homme réussira-t-il à sauver son neveu ? Les autres personnages réussiront-ils à le sauver ou seront-ils les témoins impuissants d'une cruelle désillusion qui pourrait bien être fatale pour le patriarche ? Dans tous les cas, le voyage n'aura rien d'une balade de santé, car il est aussi droit que têt. Pourquoi se priverait-il ? C'est leur seigneur après tout !

Protagonistes

Daigorō : Maquereau de la cité d'Akaiwa (scène 3)

Gunpei : Prêtre shintoïste de Norimura (PJ)

Hashiba Hideyoshi : Général de Nobunaga chargé de mener la guerre contre les Mōri (cf. Tenga, p 72)

Ichikaze Ari : Fils d'Okibo (scène 2)

Ichikaze Okibo : Seigneur voisin de Noritoshi (scène 2)

Kazue : Servante de Noritoshi (PJ)

Kingorō : Serviteur de Noritoshi (PJ)

Mōri Terumoto : Seigneur du puissant clan Mōri dont sont vassaux les Shimizu (cf. Tenga, p 77)

Moroko Shino : Gouverneur de la cité d'Akaiwa (scène 3)

Natsuko : Vieille prostituée de la cité d'Akaiwa (scène 3)

Shimizu Fumiko : Mère de Katsu et belle fille de Noritoshi (scène 1)

Shimizu Muneharu : Neveu de Noritoshi et seigneur du château de Takamatsu

Shimizu Murasumi : Père officiel de Katsu et fils de Noritoshi (scène 1)

Shimizu Noritoshi : Vieux samouraï idéaliste, grand-père de Katsu (PJ)

Shimizu Katsu : Jeune samouraï, petit-fils de Noritoshi (PJ)

Toda Nobuo : Vieil ami et garde du corps de Noritoshi (PJ)

Scène 1 : Le message de Muneharu.

Le décor: La maison de Noritoshi

Il s'agit d'une grande maison qui surplombe le village de Norimura sur les terres du clan Mōri.

Shimizu Noritoshi est le plus jeune oncle de l'actuel seigneur, Shimizu Muneharu, l'un des principaux généraux du clan Mōri. Bien que ce dernier a toujours eu beaucoup d'affection pour son vieil oncle, le fief de Noritoshi est cependant d'une taille particulièrement modeste. Cela ne le dérange pas réellement, heureux qu'il est de désormais vivre une vie tranquille dans cette maison avec son petit-fils, son vieil ami et garde du corps Nobuo et ses deux serviteurs.

À l'arrière de la maison, un jardin potager fournit l'essentiel des besoins de la maisonnée. À côté de ce potager, un poulailler fournit les œufs et parfois une volaille au seigneur des lieux.

À l'intérieur, autour d'une cour carrée où trône le puits, on découvre une étable délabrée, où se reposent le cheval du seigneur et un âne, et le bâtiment principal. Ce dernier possède des murs aussi épais que décrépis.

Dans la maison, le plancher est parsemé de trous, le mobilier est vieux et souvent bancal, rafistolé par Kingorō. Tentures et rideaux ont jauni avec le temps.

Passé le petit hall d'accueil et son râtelier d'armes, deux couloirs distribuent les chambres des serviteurs, la cuisine et la salle d'audience, qui sert, désormais, de débarras. Kazue et Kingorō vivent là. Gunpei vit au village, entretenant le petit sanctuaire shintoïste qui se trouve à son orée.

L'arrière de la maison est consacré aux chambres de la famille seigneuriale. Seules celles de Noritoshi et Katsu sont utilisées. Nobuo s'est installé dans une petite chambre pour lui permettre de vivre au plus près du seigneur. Il existe une troisième chambre, la plus spacieuse. C'est celle de Murasumi et Fumiko, les parents de Katsu (Murasumi étant le fils de Noritoshi). Fumio est morte en accouchant de Katsu il y a 15 ans. Murasumi est mort l'an dernier, en « héros », lors d'une bataille au service du Seigneur Shimizu Muneharu, son cousin et le neveu de Noritoshi. Ce dernier refuse que l'on touche quoi que ce soit à cette chambre.

Les chambres sont regroupées autour d'une salle principale où Noritoshi, Katsu et Nobuo prennent leurs repas.

Il est important que vous preniez un peu de temps pour décrire cette maison. L'ambiance vieillotte, délabrée et marquée par les drames du passé doit être là. Mais aussi le confort de cette vie pour les serviteurs et l'affection qu'ils éprouvent pour leur vieux maître. Tout cela conditionnera ensuite le comportement des joueurs.

Une bien sombre nouvelle

C'est la nuit, il pleut.

Alors que Noritoshi a convoqué tous ses proches dans la grand-salle, un jeune garçon d'une douzaine d'années est assis dans un coin, occupé à dévorer sans grâce un daikon fraîchement déterré.

Quelques minutes auparavant, ce messenger a transmis à Noritoshi un message qui émane de Shimizu Muneharu, son neveu mais aussi son suzerain.

Si vous souhaitez laisser le personnage incarnant Noritoshi lire cette lettre, vous la trouverez à la fin de ce scénario.

« Mon cher oncle,

Comme vous le savez, j'ai l'honneur d'avoir été chargé par notre seigneur Mōri Terumoto de la défense du château de Takamatsu. Les épreuves de la guerre ont transformé cette forteresse en véritable clef de voûte des défenses du territoire Mōri. Ce n'est donc pas un hasard si elle subit désormais le siège des troupes d'Oda Nobunaga, menées par Hashiba, un de ses généraux les plus redoutables.

Mais notre seigneur n'est pas homme à céder aussi facilement et nous savons qu'il a levé une armée et se dirige en ce moment même à notre secours.

Pourtant, je vous écris néanmoins pour vous faire mes adieux. Car la nouvelle est également arrivée aux oreilles Oda et l'assaut ne saurait tarder. Je suis votre neveu et, comme vous l'auriez fait en pareille situation, je tiendrai jusqu'au bout et mes hommes avec moi. En ce moment où les Shimizu ont enfin l'occasion de rendre aux Môri tout ce qu'ils leur doivent, ma tête est emplie des souvenirs des conversations que nous avions lorsque j'étais enfant.

Sachez que tout le temps que nous gagnerons pour notre seigneur, c'est vous qui le gagnez avec nous.

*Que les Kami continuent de vous accompagner.
Votre neveu, Shimizu Muneharu. »*

Noritoshi a décidé de se porter au secours de son neveu et maître. Si vous ne lui avez pas déjà fait lire la lettre de Muneharu, le joueur incarnant Noritoshi prendra donc le relais de votre description et c'est lui qui annoncera à sa suite ce que va être désormais leur objectif: venir en aide à son neveu!

Assurez-vous que chaque joueur comprenne bien les quelques éléments essentiels de son personnage avant de lancer l'action :

- + Noritoshi a décidé de partir dans sa quête insensée et rien ne pourra l'en dissuader ;*
- + Ses serviteurs ont un véritable attachement pour lui et ne le laisseront pas tomber. Ils veulent l'épargner et le préserver ;*
- + Seul Gunpei a une priorité légèrement différente : protéger son fils.*

Pour le reste, ils sont totalement libres, mais ces quelques points sont nécessaires à la tenue du scénario.

Se préparer pour le départ

Laisser les joueurs se préparer. Si les trois samouraïs vont sans doute s'occuper essentiellement de leurs armes (ils ne sont pas assez riches pour posséder des mousquets, mais accordez-leur les armes blanches, arcs et flèches qu'ils pourraient désirer), c'est aux serviteurs de penser à prendre le reste: provisions (y compris pour les bêtes: un cheval pour le maître, un âne pour porter le gros des affaires), matériel pour dormir à la belle étoile, bref, tout ce qui pourrait être utile. Le cas échéant, mettez un peu de pression (pas la peine d'en faire un enjeu majeur non plus) sur le fait qu'ils seront tenus pour responsables de tout oublié.

Gunpei est vite mis au courant des projets de Noritoshi. Il suffit d'un villageois ou deux ayant eu à faire à la maison seigneuriale, et l'information fait le tour du village. L'inquiétude s'empare alors du moine qui décide d'accompagner Noritoshi pour essayer de faire ce qui sera en son pouvoir pour protéger son fils.

Il ne devrait pas être difficile pour lui de rejoindre le groupe. Toutes les bonnes volontés sont bonnes à prendre et la venue d'un moine représente après tout l'assurance d'avoir la faveur des kamis.

Gunpei habite dans le petit sanctuaire shintoïste qui se dresse à la sortie du village. Il sera bien sûr possible de faire une offrande aux kamis avant de partir.

Le village de Norimura, lui, est un village calme et traditionnel. Entourée de rizières, la population mange à sa faim. Néanmoins, le contrecoup de la guerre se fait sentir jusqu'ici. Cela fait des semaines qu'aucun marchand ou camelot d'aucune sorte ne s'est présenté au village.

Vous pouvez cependant prendre le temps de le décrire un peu. Après tout, les PJ y vivent depuis des années. Ils sont (pour l'instant) dans un abri calme, tranquille où ils sont appréciés de la population. Cette dernière est composée d'honnêtes paysans et artisans. Un villageois peut par exemple faire des cadeaux de dernière minute à certains personnages. L'idée, en insistant sur l'aspect positif du village, est de préparer le contraste avec la suite. Un peu comme, dans le Seigneur des Anneaux, la Comté fera figure, tout au long de la quête, de refuge à chérir et à protéger.

Bien sûr, si le verrou de Takamatsu venait à tomber, tout cela pourrait bien être remis en cause.

Scène 2 : Le seigneur voisin.

La route pour aller à Takamatsu est longue. Et elle commence par le domaine voisin du village de Norimura. Il ne faut qu'un peu plus d'une journée de marche pour y parvenir depuis Norimura. Les joueurs arriveront vraisemblablement le lendemain de leur départ, dans l'après-midi.

Ce domaine est dirigé par un autre vassal de Muneharu, le seigneur Ichikaze Okibo. Malheureusement, le seigneur Okibo est absent. Il est déjà parti rejoindre Muneharu avec la plus grande partie de ses troupes.

C'est son fils aîné, Ichikaze Ari, qui est donc resté au château pour diriger le domaine, essentiellement composé d'un gros bourg du nom d'Okan. À l'entrée de celui-ci, en haut d'une butte, se dresse le petit château de la famille Ichikaze.

C'est un château peu fortifié, se contentant d'un simple fossé sous les murs du bâtiment.

Clairement une résidence davantage bâtie pour le confort que pour la guerre.

Néanmoins, une vingtaine de soldats sont encore présents autour du jeune seigneur.

La discipline de cette garde est assez bonne et nos PJ doivent se présenter avant de pouvoir pénétrer dans le château. Un samouraï les escortera jusqu'au dojo où s'entraîne Ichikaze Ari.

Le dojo est traditionnel : un plancher des boiseries sur les murs et les devises de la famille calligraphiées sur les murs. Quelques râteliers proposent des bokkens et autres armes émoussées.

Ari est en tenue d'entraînement et se livre à quelques assauts avec son sensei, laissant transparaître un niveau respectable.

Ari souhaite la bienvenue à Noritoshi, mais manque un peu de cérémonie. En effet, il n'interrompt pas son entraînement et n'écoute que d'une oreille distraite le message apporté par les PJ. Son attitude sera assez ouvertement moqueuse envers le vieux Noritoshi.

«Môri Terumoto est notre seigneur à tous, y compris celui de votre neveu. Il a levé une armée conséquente pour venir en aide à Takamatsu. S'il n' a pas jugé bon de faire appel à nous, pourquoi devrions-nous nous précipiter?

Qui plus est, mon père est déjà sur place, à se battre. Je n'ai ici qu'une garnison réduite, destinée à maintenir l'ordre sur notre fief.. »

Faites en sorte que les joueurs comprennent, à ses sourires et ses coups d'œil condescendants, qu'Ari ne prend pas Noritoshi et donc l'ensemble des PJ, au sérieux. Malmené sur son sens de l'honneur ou de l'hospitalité, il se vexera et invitera les PJ à partir (s'ils se montrent violents, les gardes les mettront dehors *manu militari*). Néanmoins, si les PJ arrivent à l'impressionner, il pourra leur apporter une aide non négligeable, sous la forme d'un don financier assez important pour pouvoir enrôler quelques mercenaires.

« La ville d'Akaiwa est le point de chute d'un tas de déserteurs et de mercenaires. Vous devriez pouvoir sans peine ni délai y rassembler une troupe à même de vous aider. Je suis certain que sous votre commandement, elle ne manquera pas de faire une différence...

Je ne peux dégarnir la garnison de ce château sans manquer cruellement à mon devoir, mais, pour m'excuser, je serais ravi de vous aider à remplacer les hommes que je ne peux vous confier par ceux d'Akaiwa...si votre volonté d'aider votre neveu souffre d'employer de telles troupes, bien entendu. »

Caractéristiques d'Ari: prenez celles du « daimyo malgré lui » p14 du livre des règles.

Le maître d'armes sera un « sensei réputé » P27 et pour les gardes, prenez de « jeunes samouraïs en devenir », p18.

Scène 3 La ville d'Akaiwa

Il faut trois jours de marche pour arriver à Akaiwa. Vous pouvez faire une ellipse sur le trajet ou bien y passer plus de temps et décrire les villages croisés de plus en plus délabrés. Si vous sentez le besoin de mettre un peu d'action, un attaque de brigands est tout à fait probable sur cette route en ces temps de guerre. N'ayez pas la main trop lourde cependant.

Akaiwa est une petite ville entourée d'un rempart. Un faubourg composé essentiellement d'etas s'étend de part et d'autre de la ville autour des portes nord et sud. L'odeur infâme des tanneries se fait d'ailleurs sentir à proximité du petit cours d'eau qui traverse la cité.

Mais en ces temps de guerre, la ville est devenue un refuge pour les populations chassées par le conflit, gens du peuple comme soldats en déroute, mercenaires sans solde ou déserteurs.

Devant cet afflux de population, la misère s'est installée. De nombreux mendiants, certains mutilés, sollicitent les passants. De très jeunes femmes et même quelques hommes vendent leurs charmes dans les faubourgs. Les PJ peuvent si vous le souhaitez assister (et peut-être intervenir) à une bagarre opposant plusieurs mendiants pour une botte de daikons.

Les portes sont gardées par quatre soldats en armure et équipés de lances et de sabres.

Les rues de la ville sont sales, jonchées d'excréments. Là aussi, les miséreux de tout bord se serrent au bord des voies. Plus les personnages progresseront vers le cœur de la ville cependant, moins les miséreux seront nombreux. La milice protège les quartiers de ceux qui la payent.

S'ils se renseignent, les PJ pourront apprendre plusieurs choses:

- + Le seigneur Môri Terumoto est arrivé à proximité de la forteresse de Takamatsu. Ses troupes auraient livré bataille à quelques lieues au sud de la ville.

- + Le gouverneur de la cité, Moroko Shino, a mauvaise réputation. On dit qu'il se fiche totalement du sort de la population ou du tour de la guerre. Seule sa fortune personnelle lui importe et il vit reclus dans sa belle villa où la majorité de la milice de la ville se regroupe pour assurer sa sécurité.

- + Pour recruter des hommes, le meilleur endroit reste le marché couvert de la cité.

Kazue, le personnage de la servante, connaît très bien la ville. Venir ici n'est pas un bon souvenir pour elle, mais il est vrai que sa connaissance des lieux peut être un atout.

Elle sera capable de dénicher par exemple une auberge peu chère (dans le cas où nos PJ n'auraient pas obtenu la dotation de Ari).

Cette partie du scénario est assez ouverte et selon le temps à votre disposition et les envies de vos joueurs. Vous pouvez donc passer rapidement cette cité ou au contraire vous y attarder. Voici quelques éléments pour animer le séjour des PJ. Seul le dernier est indispensable à la poursuite du scénario.

Le temple de la secte Sannô-Shintô.

C'est ici le temple principal dans la région de la secte Sannô-Shintô. Gunpei peut avoir recours à eux. Selon ce qu'a décidé le personnage, les moines pourront tenter de l'aider à convaincre Katsu d'abandonner le chemin tracé par son grand-père.

Ou bien, contre une bonne dotation et un comportement pieux (assorti de paroles convaincantes) l'abbé pourrait accepter de fournir une escorte d'une dizaine de moines guerriers à Noritoshi.

Ce temple se trouve à l'intérieur de la ville, dans quartier plutôt miséreux. Les PJ ne « tomberont » pas dessus. Ils ne devraient s'y rendre que si Gunpei le désire (et sans son aide, impossible de convaincre l'abbé d'aider la cause du Seigneur Muneharu).

Le bordel

Au gré des errances des PJ, Kazue pourrait bien faire une mauvaise rencontre. Natsuko, une prostituée assez âgée, a été contrainte par la guerre à rempiler. Pour cela, elle n'hésite pas à racoler bien au-delà des abords de son établissement. Elle pourrait reconnaître Kazue et préviendrait alors Daigorô, le rustre qui a pris le contrôle de la plupart des bordels de la ville. L'homme a beau être grande gueule et large d'épaules, il est peu courageux lorsque l'on creuse un peu. Toutefois, il ne peut rester sans réaction: une fille qui s'enfuit et

n'est pas punie, c'est mauvais pour son image et pour les affaires. Il fera alors suivre les PJ. Une fois qu'il aura découvert l'endroit où ils vont passer la nuit, il tentera alors de s'introduire dans le bâtiment en compagnie de deux autres malfrats et d'enlever la belle.

Aux Pjs de parvenir à les mettre en fuite, ce qui arrivera dès le premier homme tombé. Si les Pjs décident de poursuivre les agresseurs, ces derniers trouveront refuge « la Fleur d'Akaiwa », le bordel où a longtemps travaillé Kazue. Ce sera l'occasion d'apprendre le passé difficile de leur compagne.

Si elle est prévenue, la milice « *a bien autre chose à faire que se soucier des problèmes des catins* ».

Utiliser les caractéristiques des « criminels »(p14) pour Daigorô et ses malfrats.

Le marché couvert:

C'est dans ces halles, au cœur de la ville, que les quelques marchandises qui parviennent encore jusqu'à Akaiwa peuvent être achetées. Les prix atteignent cependant des sommets, ce qui explique la présence de miliciens affichant ostensiblement leurs armes et n'hésitant pas à bousculer les passants. Profitez-en pour exposer quelques produits typiques en vous aidant de la p103.

Après s'être frayé un chemin dans la foule en évitant d'éventuels voleurs à la tire, les PJ peuvent accéder à une estrade sur laquelle se dresse un large tableau des annonces. Là, ils pourront accrocher leur annonce de recrutement et donner rendez-vous aux hommes d'armes désireux de se faire quelque argent. Néanmoins, les joueurs devront comprendre que cela implique de rester dans la ville plusieurs jours ce qui leur fera perdre du temps. Arriver seuls mais tôt ou avec une troupe, mais tard, tel est le choix qu'ils devront alors faire.

La maison du Gouverneur

C'est ici que sont concentrés la majorité des miliciens, pour protéger le Gouverneur de la vindicte populaire.

Il faudra insister lourdement pour convaincre les gardes de l'entrée de laisser les personnages rencontrer le Gouverneur. Sa demeure est grande et luxueuse. Les personnages traversent un jardin resplendissant avec des massifs de fleurs bien entretenus, un jardin de pierre, des cerisiers japonais et plusieurs tsukubai (petites fontaines) dont un shishi-odoshi (une fontaine « chasse-cerf »: un bambou est posé en équilibre et frappe une petit rocher à intervalles réguliers, faisant un bruit sec et bien sonore).

Le Gouverneur accueillera les personnages dans ce jardin, étendu sur une litière confortable. Shiro est un gros homme barbu, vêtu d'un kimono de prix. Une servante joue du biwa à quelques mètres de là. Un garde du corps patibulaire se tient debout derrière son maître. Un plateau de fruits alléchant est posé sur une table basse. Shino Moroko proposera aux serviteurs de Noritoshi d'aller se restaurer (un repas frugal mais meilleur que ce qu'ils ont mangé depuis leur départ) tandis qu'il déjeunera avec Noritoshi, Nobue, Katsu et le moine Gunpei.

Si Noritoshi accepte, la musicienne s'interrompra pour mener les serviteurs du groupe jusqu'aux cuisines. Livrés à eux-mêmes, les PJ pourront faire ce que bon leur semble, tant qu'ils restent discrets.

Pendant ce temps, les autres personnages pourront déguster le repas proposé par leur hôte. Néanmoins, les choses se gâtent vite. Shino ne dissimule pas son goût du luxe et de l'argent. Il ne fait pas mystère de son désintérêt pour la guerre et son vainqueur. Sa ville est en déliquescence, mais pour lui c'est la faute de la guerre et tout reprendra son cours lorsque celle-ci sera finie, d'un côté ou d'un autre. Il est pour la paix, car elle facilite les affaires et lui permet d'augmenter les taxes. Mais il refusera absolument d'envoyer des hommes avec Noritoshi. « J'en ai un besoin urgent, ici, pour assurer l'ordre dans la ville. »

Si les personnages disposent de quelques hommes, il acceptera cependant de vendre à « un bon prix » des armes pour mieux les équiper. C'est tout ce qu'il est possible de négocier avec lui.

Scène 4 : Les pillards de morts

A quelques lieues au sud-est d'Akaiwa (donc quelques heures de marche), les PJ tomberont sur un grand champs de bataille. L'odeur de mort et de charogne est quasi insupportable. Il y a des centaines de morts.

Parmi les étendards, peut-être les PJ reconnaîtront-ils le mon du seigneur Ichikaze. Le corps d'Okibo est étendu, nu, parmi les cadavres de ses samourais, eux aussi dépouillés. Tout son équipement et jusqu'à ses sous-vêtements ont été dérobés. C'est le cas de nombreux autres samourais.

Plus loin, sur le champ de bataille, ils pourront apercevoir une grande charrette pleine de matériel. Quatre hommes, habillés et armés comme des samourais, fouillent les cadavres et délestent les morts de leurs affaires. Ils ont un foulard sur le visage pour se protéger de l'odeur. Interpellés, ils n'éprouvent pas la moindre honte pour les tabous qu'ils enfreignent et qui devraient horrifier nos personnages (notamment Gunpei le moine Shinto). Morceaux choisis de leurs répliques : « *Ils n'en ont plus besoin, là où ils sont partis* »; « *Quoi, z'avez un problème? Vous savez, personne ne s'étonnera de quelques morts de plus ou de moins...* ».

Adaptez la réaction de ces pillards à la force de votre groupe à ce moment, et laissez ce dernier décider de la meilleure attitude à adopter.

+ S'ils sont seuls, considérez qu'il y a 5 pillards (bandits de grand chemin, p12) et qu'ils ne se feront pas prier pour attaquer nos héros. Néanmoins, ils fuiront au premier mort dans leur camp.

+ Si les personnages sont accompagnés d'un maximum de 10 hommes, augmentez le nombre des pillards en conséquence (les joueurs en affrontant toujours 5, le reste sera pris en charge par leurs troupes).

+ Si l'escorte qui accompagne les joueurs est supérieure à 10 hommes, les pillards tenteront de prendre la fuite avec leur chargement.

Variante: si vous joueurs ont réussi à rassembler quelques mercenaires, remplacer les pillards par les propres soldats qui accompagnent les Pjs. Comment réagiront-ils devant le manque de morale et d'honneur évident de leurs propres hommes? Vaut-il mieux être seul ou mal accompagné?

Scène 5 : L'alliance de Môri Terumoto

Cinq jours après leur départ d'Akaiwa, les personnages arrivent enfin en vue de la grande forteresse de Takamatsu. Ils arrivent sur une petite colline qui leur offre une vue imprenable de la situation.

Devant eux, au pied des collines, s'étend une région marécageuse. L'armée de Môri Terumoto, nombreuse et bien équipée, y a installé son campement.

Au-delà, le château de Takamatsu...entouré d'eau!

Toute la zone autour du château a été inondée. Nulle bataille en vue. Les défenseurs du château sont d'évidence pris au piège.

De là où ils sont, les PJ peuvent apercevoir au loin l'armée du général d'Oda Nobunaga, Hideyoshi.

À peine les personnages entameront-ils la descente de la colline qu'ils seront interceptés par une patrouille du clan Môri. Il ne devrait pas être possible de passer à travers leurs lignes sans se faire intercepter.

Noritoshi et sa suite seront ensuite emmenés vers la tente de commandement. Môri Terumoto, entouré de ses conseillers et de quelques gardes les y accueille aimablement. Vous trouverez sa description dans le livre de *Tenga*, p77. L'humeur du conseil de guerre a l'air excellente, les conseillers sont souriants.

Le seigneur Môri a la voix douce et, lui aussi, un sourire engageant. Il accueille Noritoshi et sa suite avec courtoisie. Il est impressionné par cette marque d'honneur et de fidélité de la part du vieux samourai. Néanmoins, il ajoutera que c'était inutile. La grande bataille n'aura pas lieu.

En discutant avec Terumoto ou avec ses conseillers, les Pjs finiront par apprendre ce qui s'est passé: Hashiba Hideyoshi, le général de l'armée ennemie, a détourné le cours de la rivière Ashimori pour inonder la forteresse et toute la zone qui l'entoure, rendant toute sortie, et donc toute tentative de briser le siège, impossible.

Cependant, les événements se sont retournés : Hideyoshi a proposé une trêve et une alliance à Terumoto . Surpris au premier abord, le seigneur Môri a fini par accepter pour éviter une sanglante et incertaine bataille contre l'un des meilleurs stratèges du Tenga.

Cette nouvelle toute récente explique la bonne humeur qui règne dans le camp et qui peut surprendre les personnages pensant débarquer en plein conflit.

Ne donnez pas toute l'information d'entrée aux joueurs. Laissez-les poser des questions, apprendre petit à petit ce qui s'est passé et comprendre ce qui en découle: sans doute sont-ils venus pour rien.

Bien entendu, il serait très malséant d'expliquer au Seigneur Môri que s'allier avec son ennemi d'hier, après tout le mal qu'il a fait, n'est pas un choix très honorable.

Inutile de dire que si cette suggestion est faite malgré la bienséance, Terumoto le prendra très mal. Les excuses ont alors intérêt à être rapides et sincères si le PJ veut éviter une situation très délicate pour lui et ses compagnons.

S'il est interrogé sur la position de Muneharu, Terumoto apprendra aux personnages que la négociation vient seulement de se terminer et qu'il n'a pas encore eu le temps d'en informer le seigneur de Takamastu.

Bien entendu, il proposera à nos personnages de le faire eux-mêmes. Après tout, la visite de son vieil oncle devrait faire plaisir à Muneharu.

Si les PJ sont accompagnés de troupes, celles-ci resteront avec l'armée Môri. C'est une grande barque qui est confiée aux personnages pour traverser l'étendue d'eau qui les sépare des remparts.

Scène 6: la forteresse inondée.

Du fait de l'entente entre les deux armées, les personnages pourront traverser l'étendue d'eau sans problème.

L'odeur des lieux est abominable. Une odeur de mort, de pourriture et de moisi soulève le cœur de notre petite troupe. Des cadavres de soldats, mais aussi de quelques civils, flottent ici ou là à la surface.

Parvenus au pied des murs, une échelle de corde est lancée pour leur permettre de prendre pied dans la forteresse.

Du haut des remparts, la vue qu'ils découvrent peut faire frémir nos héros. Les allées et jardins sont inondés. L'eau arrive à la poitrine des plus grands. Les femmes, les enfants, les malades sont installés dans le dénuement le plus total sur les toits et dans les rares bâtiments dotés d'étages.

Plusieurs bâtiments se sont effondrés sous la pression de l'eau. Malgré le travail des soldats, il y a encore de nombreux corps d'homme ou d'animaux coincés dans les décombres. Des hommes se déplacent sur des grands bouts de bois surnageant comme ils peuvent tandis que la plupart se contentent d'attendre la fin sans un mot. En effet, du sinistre spectacle qu'offre cette forteresse, ce qui impressionne le plus est sans conteste le silence assourdissant qui règne partout. La population est épuisée, résignée aussi. C'est à peine si l'arrivée de Noritoshi et sa suite provoque quelques regards. Il n'y a plus d'espoir en ces lieux.

Deux gardes accompagnent les PJ vers Shimizu Muneharu. Il se tient avec deux conseillers dans l'une des tours qui encadrent le château. Sur le trajet, les personnages peuvent constater que de nombreuses personnes sont malades. Bien avant l'inondation, le siège avait déjà pris un lourd tribut sur les défenseurs de Takamatsu.

L'humidité est partout, même haut dans la tour. Les meubles en bois cèdent. Les cloisons se gondolent et se déchirent. Même les plus beaux kimonos semblent défraîchis et dégagent une odeur entêtante de moisi.

Le visage de Muneharu fait peur à voir. Des cernes profonds soulignent ses yeux. Âgé de 46 ans, il en fait dix de plus. Le sourire qu'il arbore à la vue de son vieil oncle ne parvient pas à effacer les nouvelles rides apparues sur son visage.

Il est sincèrement ravi de le voir même s'il regrette qu'il soit venu lui-même et se reproche de l'avoir attiré loin du confort de sa demeure.

Une fois échangées les politesses d'usage, il fera un bilan sans concessions de l'état de son château. Son armée est aux abois. Ils sont pris au piège. La plupart des vivres ont été emportés. L'eau continue de monter. Les hommes sont épuisés sans parler de la population. Les maladies et la vermine se répandent partout dans les rangs. Le moral est au plus bas.

Si un personnage a cependant réussi à prévenir Muneharu d'épargner son vieil oncle, il jouera le jeu et dressera un tableau bien plus optimiste, jusqu'à ce que les oreilles de son oncle se soient éloignées.

Une fois informé de l'alliance conclue entre son seigneur et le général Hideyoshi, son visage se fera encore plus sombre. Le seigneur de Takamatsu prend visiblement sur lui pour ne pas exploser et sa voix se fera basse, pleine de colère contenue. Il ne pourra toutefois pas s'empêcher de fustiger du bout des lèvres la lâcheté de son maître. Après tous les efforts consentis, tous les morts, tous les sacrifices, il ne peut se résoudre à baisser les armes et à s'allier avec Nobunaga. Il ne sait que trop bien qu'il ne tardera pas à revenir à la charge et que si un samouraï ne peut rester fidèle à ceux qui le dirigent, il doit au moins le rester à ceux qu'il dirige. Ces derniers mots sont ceux de Noritoshi, quand Muneharu était jeune (mais le vieil homme se souvient-il les avoir jamais prononcés?).

N'hésitez pas à insister sur la position de ce dernier : comme son oncle, il n'a plus que son honneur et sa droiture.

La suite est écrite par l'Histoire. Muneharu fera savoir sa décision à son maître qui lui ordonnera de se rendre. Nouveau refus de Muneharu. Le lendemain, au matin, alors que la lumière est la plus éclatante, Shimizu Muneharu, son second (un des PJ?) et quelques serviteurs (d'autres PJ?) embarquera sur la même barque qui a permis à nos amis d'entrer dans la forteresse. Une fois éloigné de la forteresse et bien en vue des deux armées, il pratiquera alors le rituel du seppuku, dans le calme des eaux détournées de la rivière Ashimori.

N'hésitez pas à faire participer les joueurs à cet événement historique. Ils ne peuvent pas changer le cours des choses, mais ce n'est pas une raison pour les laisser passifs. Il y a d'ailleurs un enjeu majeur pour eux : comment va réagir Noritoshi à tout ça? Le vieil homme, au fil du voyage, s'est de plus en plus fatigué (voir briefing du personnage). Il dort désormais beaucoup.

Peut-être n'a-t-il pas tout saisi? Peut-être les PJ ont-ils réussi à le protéger de l'affreuse réalité, de ce qu'il pense être une trahison de Terumoto envers son vassal?

Si c'est cela, au moment que vous jugerez adéquat (juste avant ou juste après la mort de son neveu), très fatigué, Noritoshi demandera un endroit où s'allonger pour faire une petite sieste. Il s'endormira, un sourire aux lèvres...et ne se réveillera jamais.

Si jamais, au contraire, Noritoshi a parfaitement réalisé tout ce qui s'est passé, laissez le joueur choisir son destin. Seppuku aux côtés de son neveu? Tentative d'assassinat du daimyo (vouée à l'échec)? Ou bien une crise cardiaque fatale et douloureuse? Il peut aussi survivre et perdre totalement la raison, ombre émaciée, vidée et surtout brisée du samouraï qu'il fut...

Tout est possible.

Quant aux autres PJ, là aussi tout est possible. Certains peuvent choisir de suivre le daimyo de la famille Mōri et entrer à son service. Ou bien quitter la région et chercher fortune ailleurs.

Que fera le jeune Shimizu Katsu? Il est l'héritier officiel de son grand-père. Il peut rentrer au village prendre sa suite. Peut-être toujours assisté du fidèle Nobuo? Et des autres serviteurs. Ou bien préférer suivre son véritable père sur les chemins de la spiritualité?

Tout est ouvert, laisser les joueurs décider de la destinée de leur personnage comme ils le souhaitent. Après tout, cela sera une autre histoire...

Annexe 1 : la lettre de Muneharu

Mon cher oncle,

Comme vous le savez, j'ai l'honneur d'avoir été chargé par notre seigneur Môri Terumoto de la défense du château de Takamatsu. Mais les épreuves de la guerre ont transformé cette forteresse en véritable clef de voûte des défenses du territoire Môri. Ce n'est donc pas un hasard si elle subit désormais le siège des troupes d'Oda Nobunaga, menées par Hashiba, un de ses généraux les plus redoutables. Mais notre seigneur n'est pas homme à céder aussi facilement et nous savons qu'il a levé une armée et se dirige en ce moment même à notre secours.

Pourtant, je vous écris néanmoins pour vous faire mes adieux. Car la nouvelle est également arrivée aux oreilles Oda et l'assaut ne saurait tarder. Je suis votre neveu et, comme vous l'auriez fait en pareille situation, je tiendrai jusqu'au bout et mes hommes avec moi. En ce moment où les Shimizu ont enfin l'occasion de rendre aux Môri tout ce qu'ils leur doivent, ma tête est emplie des souvenirs des conversations que nous avons lorsque j'étais enfant.

Sachez que tout le temps que nous gagnerons pour notre seigneur, c'est vous qui le gagnez avec nous.

Que les Kami continuent de vous accompagner.

Votre neveu, Shimizu Muneharu.

Annexe 2 : les personnages

Shimizu Noritoshi: Seigneur fatigué.

Historique:

Shimizu Noritoshi est un samouraï, le dernier né d'une grande fratrie dont l'aîné était le père de l'actuel seigneur, Shimizu Muneharu, l'un des principaux généraux du clan Môri. Muneharu a toujours eu de l'affection pour son vieil oncle. Le fief de Norithoshi est cependant petit du fait de sa lointaine position dans l'arbre généalogique de la famille. Noritoshi vit dans une maison confortable et assez grande avec son petit fils, son vieil ami et garde du corps Nobuo et ses deux serviteurs Kingoro, son homme à tout faire et Kazue, servante et cuisinière.

Ambition:

Toute sa vie durant, Noritoshi a été fidèle son seigneur et au clan Môri. L'Honneur n'est pas pour lui un vain mot. Il est ce qui distingue l'homme de l'animal et le samouraï du commun. Désormais âgé, Noritoshi voit sa santé décliner. Il sent bien que ses jours sont comptés et qu'il n'a plus la force ni la lucidité d'antan. Mais il est déterminé à rester digne et à respecter les codes de l'Honneur jusqu'au bout.

Muneharu a besoin de lui. Il est son neveu mais aussi son seigneur. Impossible de rester les bras croisés. Noritoshi compte bien voler à son secours!

Interprétation:

Le concept du personnage est une sorte de Don Quichotte version Tenga: un noble idéaliste et honorable, gagné petit à petit par une folie douce. Concernant l'Honneur, Tenga vous propose une vision pragmatique: l'honneur c'est se comporter à tout moment de la manière dont on s'attend à ce que vous le fassiez.

Exemples: Ne pas se laisser marcher sur les pieds par quiconque d'un rang inférieur. Montrer du respect à vos supérieurs. Payer vos dettes (y compris morales). Servir son seigneur. Ne laisser personne (sauf son seigneur), se moquer de vous, de votre famille, de votre seigneur.

L'âge de Noritoshi compliquera la tâche. En fin de journée, Noritoshi est fatigué par exemple. Il essaie de ne pas le montrer, mais il aura du mal à rester réveillé ou à se réveiller en urgence en pleine nuit. Vous pouvez aussi, de temps en temps, ignorer ce qu'un PJ ou un PNJ dit, parce que vous estimez que Noritoshi ne l'a pas entendu (attention à ne pas le faire trop systématiquement et à ne pas sombrer dans le ridicule). Vous êtes le seigneur de la petite troupe, mais...vos forces déclinent et vous êtes douloureusement conscients que sans eux vous n'irez pas loin.

Ajoutons pour finir que Noritoshi est plutôt un bon bougre, qu'il a de l'affection pour sa famille et sa suite et n'ait pas quelqu'un porté sur la violence ou la cruauté. Malgré tous ses défauts, il est encore animé par un courage et une détermination farouche qui forcent le respect. Incarnant Norithoshi, vous ne devriez pas abandonner votre mission, quelles que soient les difficultés!

Note: vous êtes le seul personnage à disposer d'un cheval.

Shimizu Katsu: Samourai inexpérimenté.

Historique:

Âgé d'à peine 15 ans, le petit-fils de Noritoshi vient à peine de passer son gempukku. Son père, Shimizu Murasumi est mort au champ d'honneur au service du Seigneur Muneharu, cousin de Murasumi (et donc neveu de Noritoshi), il y a quelques mois. Katsu a grandi dans l'ombre du « héros », du grand samouraï, loyal et fidèle qu'était son père, portrait vivant de Noritoshi au même âge..

Katsu n'a jamais connu sa mère Fumiko, morte en couches.

Ambition:

Aujourd'hui le jeune samouraï brûle de faire ses preuves et de se couvrir de gloire, de suivre les traces de son grand-père et de son père.

Interprétation:

Katsu se prend très au sérieux. Il sourit peu et, au contraire, a un regard noir, révélateur d'un caractère buté. Impulsif, Katsu est chatouilleux sur la question du courage et peut très vite se retrouver sabre au clair, surtout s'il a l'impression que l'on manque de respect à son grand-père pour lequel il a une grande affection. Katsu réalise cependant que Noritoshi faiblit et cela lui fait peur. Dans le fond de son cœur, il ne se sent pas prêt à devenir le seigneur de Norimura et le maître de la maisonnée.

La présence de Nobuo, qu'il respecte beaucoup, le rassure un peu.

Et le prêtre Shinto, Gunpei, qui a servi de professeur de lettres et de religion au jeune homme, a toujours été de bon conseil et d'une compagnie plutôt agréable.

Tôda Nobuo: Yojimbo fidèle.

Historique:

Grand et large d'épaules, ce quadragénaire raisonnable est au service de Noritoshi depuis 15 ans. Au départ roturier, il a affronté bien des dangers pour servir la famille Shimizu aux cotés du regretté fils de Noritoshi, le courageux Murasumi. C'est Noritoshi qui a fait de lui un samouraï. Pour cela, Nobuo sera éternellement reconnaissant au vieil homme.

Ambition:

Nobuo a de l'affection pour son seigneur et regrette de voir son esprit s'effriter progressivement. Néanmoins, il reste fidèle à son devoir de protéger le vieil homme. D'une certaine manière, il a projeté cette obligation sur le petit groupe qui suit le seigneur. Le garde du corps s'occupe de calculer et de percevoir les taxes du village, dont la plus grande partie est remise, sans aucune erreur et avec honnêteté au seigneur Muneharu qui dirige la province. Le reste constitue le budget de la maisonnée et Nobuo le gère avec parcimonie. Nobuo a été le compagnon d'armes du fils de Noritoshi, Murasumi et avait du respect pour ce dernier. Il est bien décidé à faire son possible pour que le jeune Katsu suive la voie de son père et de son grand-père, dans un monde qu'il sait sombre et cynique, laissant peu de place à l'honneur.

Mais un doute étreint son cœur: Katsu ne ressemble pas du tout à Murasumi. Et Nobuo a fait et refait le calcul. Neuf mois avant la naissance de Katsu, Murasumi était en pleine campagne militaire (et Nobuo l'accompagnait d'ailleurs).

Nobuo n'a pas de certitude. Et quand bien même, cette nouvelle pourrait faire un mal profond à Noritoshi...

Interprétation:

Raisonné. La tête sur les épaules, voilà ce qui caractérise le mieux Nobuo. C'est un homme fidèle et loyal. Courageux aussi. Mais, à l'abri des regards de Noritoshi, il est capable aussi de faire ce qu'il faut pour servir sa maison. Cela ne veut pas dire qu'il aime ça...

Au quotidien, c'est Nobuo qui gère la maisonnée. Bien sûr, en présence de Noritoshi, il convient de laisser le rôle du chef au vieux samouraï... au moins en apparence.

Kingorô: Serviteur plein de ressources.

Historique:

Kingoro a 49 ans dont 35 au service de Noritoshi. Il se charge de biens des corvées. Il s'occupe du poulailler, des nécessités de bricolage de la maison et accompagne Nobuo dans la perception et le calcul des taxes. En fait, il sait un peu tout faire.

Ambition:

Kingoro est discret, malin...et sait mettre, quand il le faut, ses scrupules dans sa poche. S'il ne partage pas sa foi en l'Honneur, il a de l'affection pour son vieux seigneur qui lui a permis d'élever sa famille dans la sécurité. Maintenant que ses enfants sont partis et que sa femme est morte, Kingoro estime devoir encore quelque chose au vieil homme.

Interprétation:

Le cheveu rare, trapu, Kingoro a un regard qui laisse passer toute l'astuce dont il est capable. Une sorte de renard. Il est vêtu simplement, comme l'homme du peuple qu'il est. Pensez au Scapin de Molière, le serviteur vif d'esprit qui trouve des solutions davantage basées sur la ruse que sur la force. Bien entendu, la plupart de ces expédients ne seraient pas au goût du seigneur Noritoshi, intraitable sur les choses qu'il convient de faire ou pas, quelles que soient les circonstances. Il faut donc faire en sorte qu'il ne s'aperçoive de rien...

Nobuo, le fidèle garde du corps et homme de confiance de Noritoshi, peut admettre plus facilement les réalités du monde. Au moins en privé. Il reste cependant un samouraï, engoncé dans une morale inutile et parfois même dangereuse aux yeux de Kingoro.

Kazue, servante reconnaissante

Historique:

Âgée de 25 ans, cette jolie fille a fui la ville d'Akaiwa et son destin de prostituée. Ses pas l'ont conduite, il y a deux ans à Norimura où elle a proposé ses services au seigneur local. Malgré ses faibles compétences, le vieux seigneur l'a accepté dans sa maisonnée. Les finances de son nouveau maître étant au plus bas, il y a des moments difficiles, mais le mode de vie de la jeune femme est enfin apaisé.

Ambition:

Kazue ne veut plus penser à son ancienne vie. Elle a vécu des moments très douloureux et ne veut plus être confrontée à la violence et l'appétit de luxure des soldats. Elle ne comprend pas les obsessions de son maître mais ne s'en préoccupe guère, au final.

Néanmoins, Kazue commence à prendre de l'âge. Elle aspire à trouver un mari et à fonder une famille. Maintenant que les choses sont devenues plus tranquilles, elle espère que cela va devenir facile.

Interprétation:

Kazue a appris à devenir une servante discrète et compétente. Elle s'occupe notamment de la propreté de la maison, du jardin potager (elle s'est découvert un véritable attrait pour le jardinage) et de la cuisine.

L'annonce du voyage de leur petite maisonnée ne devrait pas la rassurer et faire ressurgir le spectre de son passé.

Kazue a de l'affection pour celui qu'elle surnomme, en secret, le petit guerrier, Katsu, le petit-fils de Noritoshi. Très croyante, elle fait régulièrement des prières aux Kamis et respecte le moine Gunpei.

Gunpei: Moine pragmatique

Historique:

Âgé de trente-six ans, Gunpei est un moine Shinto de la secte Sannô-Shintô, puissante dans la région. Lettré, il vit depuis 20 ans dans le petit temple du village. Il estime que les temps sont durs et nécessitent d'être réaliste. Il est plutôt content de son sort de prêtre qui lui permet de vivre de façon satisfaisante.

Ambition:

Gunpei craint que le vieil homme ne farcisse la tête de Katsu avec ses fadaises sur le Devoir et l'Honneur. S'il veut survivre, le jeune homme doit apprendre à compter d'abord sur ses compétences, son jugement et ne pas hésiter à prendre ce qu'il veut dès qu'il le peut! Si Gunpei s'inquiète autant du sort du jeune homme, c'est parce qu'il en est le véritable père. Pendant que « le héros », Shimizu Murasumi bataillait et, finalement, se faisait trucher bien loin de son épouse, Gunpei, plutôt bel homme, séduisait cette dernière (morte en couches depuis).

Gunpei regrette cette erreur de jeunesse, mais il est bien décidé à veiller sur son fils. Néanmoins, il a bien conscience que si son crime était connu, c'est la mort qui l'attendrait. Quoi qu'il en soit Gunpei a décidé de suivre le jeune homme et de profiter de tous les moments possibles pour lui asséner quelques leçons sur la vie, ainsi que pour le protéger de la folie du seigneur.

Interprétation:

Le Shinto est une religion prônant la vénération des kamis. Ces derniers sont très divers, dieux (kamis célestes), esprits de la nature ou même certains esprits des morts.

Le Shinto se caractérise par de nombreux interdits: tout ce qui a trait au sang, à la mort (comme un cadavre) est tabou. Il y en a bien d'autres!!

La secte Sannô-Shintô est une secte prônant le respect de la vie et la bienveillance avec autrui. Depuis la chute de l'Enryaku-ji, leur principal monastère, détruit par Oda Nobunaga il y a une dizaine d'années, la secte est hostile au tyran.

Gunpei est un moine atypique. Il est croyant et instruit, mais il fait passer sa vie et son confort avant sa foi ou la politique (les sectes du Tenga se mêlent beaucoup de politique). Il est cependant assez malin pour feindre d'être l'homme pieux qu'il paraît être.