

Shiro no Dame

Par Aemon et Gorthor

LE VILLAGE ET SES ENVIRONS

Village du clan de la Grue, au bord d'une route impériale, Shiro no Dame est bien placé et profite d'un commerce et d'un emplacement qui le fait prospérer au delà de tout espoir. Cela n'est pas pour déplaire à Doji Namaiki, assez fier et arrogant : en effet, ce dernier fut "muté" de force dans ce village pour lui apprendre le respect : il avait eu le culot de tenter des intrigues directes sur les courtisans scorpions sans en faire part à Kakita Yoshi.

Bien sûr, personne n'avait prévu la création de la route impériale à cet endroit. Ce retournement de situation est dû à un samurai honorable, Doji Yasashi, trompé par la détresse et le désespoir de Doji Namaiki. Yasashi lui avait promis de lui donner un coup de main, ce qu'il fit en demandant une petite faveur à Otomo la-nièce-de-l'Empereur par courrier. Il va sans dire que la création de la route impériale est à l'origine de cet essor commercial qui pourtant ne parvient pas encore à affecter une atmosphère qui étreint le village depuis sa création.

Plus directement, ce village est en expansion mais il reste un village quand même (entre 500 et 700 âmes), sans fortifications, ni de réelle demeure seigneuriale. Doji Namaiki a dû faire construire en toute hâte une sorte de grande maisonnette d'un étage en essayant de cacher cette petitesse par un étalage de tissus ma foi fort colorés tout autour de la demeure, lui donnant l'impression de "grandeur" que des regards perçants ne manqueront toutefois pas de percer à jour. La petitesse de la maisonnette pose également un problème d'un autre genre : Namaiki ne peut réellement recevoir plus de deux ou trois hôtes de marque, devant se rabattre sur les deux petites auberges quand ses invités sont plus nombreux. En effet, les villageois ont été surpris par un tel développement et Doji Namaiki ne dispose pas réellement de moyens pour agrandir en conséquence, ce qui le crispe énormément.

Une petite rivière coule un peu au sud du village, parallèlement à la route impériale (qui elle est au nord), facilitant les corvées de lessive et l'approvisionnement en eau. Plus loin, le village en soi, à une centaine de mètres de la demeure de Doji Namaiki. Il est composé de deux auberges qui se font face, encadrant la seule et unique "artère" du

village. Cette artère coupe le village en deux, proposant à la vue de la demeure de Namaiki, au bout de celle-ci (au nord), une magnifique vue sur le village et la rivière que la route rejoindra lorsqu'elle sera achevée. Ainsi, la Demeure du Namaiki est la prochaine chose visible dès que l'on sort de la route impériale toute proche (une centaine de mètres) pour avoir ensuite une vue plongeante sur le village...

Tout le reste n'est qu'un réseau inextricable de petites ruelles sombres et puantes, serpentant entre les maisonnettes ou cabanes et donnant parfois accès à quelques passages larges d'un à deux mètres maximum. Doji Namaiki a dû abattre quelques cabanes pour créer ces trois rues presque "normales", perpendiculaires à l'artère de part et d'autre. Elles aèrent difficilement un village qui semble avoir été conçu par un maître se régaland d'ombre, de puanteur et de petitesse. Il n'y a clairement aucune cohérence dans l'agencement de ces maisons.

Les villageois eux-même ne s'expliquent pas ce phénomène. D'ailleurs, le fait que Namaiki ait fait construire sa demeure à une petite centaine de mètres du village n'est pas si innocent : il y plane comme une gêne, tout le monde sent que ces constructions ne sont pas dans l'ordre des choses. Pourtant, les paysans ne peuvent s'empêcher de bâtir leurs maisons collées les unes aux autres, sans prendre en considération le besoin d'aération et d'espace.

UN SOMBRE SECRET

Enfermée au centre de cette toile nébuleuse de ruelles obscures se trouve une cabane, sans porte, ni fenêtre. Elle est au centre du village et pourtant personne ne sait où elle se trouve. En réalité, elle est la raison de l'agencement de ce village. Une vieille femme le sait, mais elle ne dévoilera rien sur la cabane, son contenu ou ses gardiens, si ce n'est par métaphores.

Dans cette fameuse cabane se trouve un objet oublié de beaucoup, recherché par d'innombrables yeux de sang, et protégé par une poignée d'hommes et de femmes prêts à tout pour le garder caché. Dissimulé dans une niche secrète, un sombre pouvoir dort, protégé de toute intrusion. Sa corruption est confinée par toute une série de protections et de Kamis enchâssés dans les murs.

De plus, un Maître des Glyphes Yogo veille. Il a littéralement recouvert l'intérieur de la cabane de glyphes afin de contrôler la souillure. Néanmoins, son clan savait qu'il ne pouvait l'isoler totalement. Afin de le contrôler, ils décidèrent donc d'en laisser une partie "sortir" de façon contrôlée, afin que les défenses soient plus efficaces. De cette cabane émane donc l'impression de gêne, cette impression qui pousse les gens à construire si proche qu'ils suppriment peu à peu les voies de circulation du village.

Pour y pénétrer, il suffit d'aller dans la cabane située juste en face (les paliers se touchent presque), à laquelle on a volontairement donné un aspect encore plus dégradé que les autres, avant de la couvrir d'excréments : tout est fait pour éloigner les curieux de cette cabane habité par un petit vieux en haillons et son fils.

Le vieil homme est bien sûr le Maître des Glyphes, d'une puissance redoutable. Il a suivi l'entraînement de l'école des Tensaï de la Terre, et a subi de plein fouet sa malédiction lors de la mort de son unique fils. A ses cotés, un Shosuro, "ninja" talentueux (classique, pas l'un de ceux assistés par les pouvoirs de l'Ombre) qui le protège corps et âme.

Le flux de corruption qu'ils laissent sortir de la cabane est canalisé. La gêne, l'atmosphère étouffante ne sont qu'un "soupir" émanant du parchemin qui est trop léger pour réellement affecter les gens. Mais tous les mois, lors de la nouvelle lune, un soupir plus gros que les autres est relâché par le parchemin. Les deux hommes amènent donc une victime dans la cabane, qui suite à un rituel subit la corruption que les glyphes ne peuvent stopper.

Ils se débarrassent ensuite de la victime, généralement de manière simple et efficace, mais une exception peut toujours arriver (une autre piste pour les pjs pourrait être de retrouver un paysan infecté délirant sur une "corruption imposée" dans la région). La victime est de toute façon portée disparue, mais personne ne se pose réellement de questions, le taux de mortalité étant ce qu'il est.

TRAHISON ET VENGEANCE

Après le coup de main de Doji Yasashi, Doji Namaiki, surpris par l'ampleur de son aide, l'a accueilli très chaleureusement quand celui-ci lui a rendu visite, soi-disant pour vérifier que son aide promise avait bien porté ses fruits. En réalité, Doji Yasashi avait appris la raison de l'exil de Doji Namaiki : quand il était retourné auprès d'Otomo La-nièce-de-l'Empereur pour la remercier de la faveur, Kakita Yoshi l'avait attrapé au passage, lui

demandant poliment mais sèchement pour quelle raison il avait osé importuner Otomo La-nièce-de-l'Empereur à ce sujet. Celle-ci ne pouvait en effet supporter Doji Namaiki, qui avait espéré l'épouser. Doji Yasashi, étonné, avait alors demandé plus de détails, et s'était rendu compte de sa boulette. Il était allé voir son daimyo afin de demander un seppuku, qui lui avait été refusé afin qu'il puisse racheter son erreur. Il a donc été dépêché à Shiro no Dame pour annoncer à Doji Namaiki son "retour en grâce", et l'inviter à revenir à la capitale... afin qu'il en prenne prochainement pour son grade.

Doji Yasashi arrive donc à Shiro no Dame. Il est bien accueilli, jusqu'au moment où il transmet à Doji Namaiki le parchemin contenant l'ordre de retour. Ce dernier comprend ce qui se passe, et sait qu'il ne peut refuser. Il élabore alors un plan, et propose donc à Yasashi de rester quelques jours sur place, le temps qu'il prépare ses affaires.

Doji Namaiki va se débarrasser de Yasashi. Son arrivée ne peut être niée, mais si Yasashi disparaît rapidement, Namaiki pourra clamer ne jamais avoir reçu l'ordre de retour. Cela lui laisserait le temps de chercher de nouveaux appuis politiques, notamment du côté du clan du Lion. Celui-ci pourrait en effet ne pas rester insensible à l'opportunité d'un tel allié (Namaiki reste un excellent courtisan), qui pourrait mettre de nombreuses personnes dans l'embarras, y compris Kakita Yoshi lui-même.

Namaiki va s'arranger pour que la personne qui a accompagné notre honorable Samuraï (un élève, un moine, un heimin, peu importe selon vos goûts) tue son compagnon (chantage sur un sombre secret ou autre). A sa mort, Doji Yasashi, fou de rage, de colère, n'emprunte pas le pont des âmes mais retourne auprès du traître, qui a selon les ordres de Doji Namaiki récupéré la lame de Yasashi. Voyant le fantôme de Yasashi, son assassin pris de panique lâche la lame avant de partir en courant jusqu'au temple le plus proche, rongé par les remords.

Le fantôme va le poursuivre afin de le tuer mais après l'avoir coincé et au moment de le déchirer avec son katana, Doji Yasashi entend son assassin lui avouer avoir subi des pressions de la part de Doji Namaiki. Fou de colère, le fantôme de Doji Yasashi le laisse en vie, et se dirige chez Doji Namaiki pour se venger. Ce dernier, d'abord surpris, jouera ensuite avec habileté sur le désir de vengeance et la part de culpabilité de Yasashi dans toute l'affaire pour détruire son honneur, le tout en quelques minutes. Le doute s'insinuera chez Doji Yasashi, qui verra alors son katana lui glisser entre les doigts.

C'est le signe de sa déchéance. Il quitte les lieux en hurlant de colère et de tristesse. Doji Namaiki récupère alors l'arme, pensant l'utiliser dans un quelconque coup contre ses adversaires. Mais le lendemain matin, cette dernière disparaît. Le fantôme, convaincu d'avoir perdu tout honneur, n'a pu prendre son arme par lui-même. Il a donc contrôlé une heimin qui s'est acquittée de cette tâche pour lui, ne gardant de ce contrôle qu'un très vague souvenir, qu'elle assimilera à un rêve.

Le fantôme a ainsi récupéré la lame, mais ne peut se venger lui-même. Il va donc la poser dans l'une des ruelles du village, attendant que quelqu'un le ramasse, attiré par une voix suppliante. Cette personne sera saisie de visions de la scène, assez floues mais suffisamment claires pour lui donner des indices quand à la mort de Doji Yasashi. Le porteur sera ainsi guidé par le fantôme jusqu'au traître, qui révélera tout au porteur.

Le porteur, se rendant compte de ce que Yasashi demande, lui fait savoir que Doji Namaiki ne peut être jugé, ni tué de sang froid. C'est alors qu'il se fait découper par le yorei, ce dernier se rendant compte que le porteur n'est pas digne d'une telle tâche.

Voilà donc le cycle poursuivi par le yorei :

- attirer un samurai (les seules personnes honorables selon Yasashi devenu fou) et le bombarder de visions de son meurtre
- l'amener jusqu'au traître qui révélera toute l'affaire
- demander vengeance, et si le porteur de la lame refuse, l'étriper.

MATSU BUTA

C'est alors qu'intervient Matsu Buta. Envoyé suite aux tentatives de Doji Namaiki de se rapprocher du clan du Lion, il vient vérifier les affirmations de ce dernier. En effet, le courtisan a informé le Lion du fait que son clan l'aurait trahi de façon ignoble, et tentait de l'écraser car il refusait de se plier au jeu hypocrite de la Grue.

Selon Namaiki, c'est en tentant de sauver un courtisan Ikoma des manipulations de ses pairs qu'il se fit mal voir et fut muté à Shiro no Dame. Il aurait accepté son sort, la conscience tranquille car il aurait réussi à sauver le barde d'un complot proche de couvrir de honte le clan du Lion. Mais voilà que maintenant, à cause de son succès, sa famille se préparait à le muter dans un endroit encore plus reculé afin de le punir de sa générosité.

En filigrane, Namaiki a laissé entendre dans sa lettre qu'une sécession à la mode Yasuki n'était pas à écarter, si un allié tel que le Lion pouvait le protéger. Namaiki a donc proposé que le clan du Lion envahisse la région, ce à quoi il n'opposerait qu'une résistance de principe, avant de leur donner accès aux richesses céréalières de la région (qu'il a évidemment exagérées dans sa lettre).

Matsu Buta vient donc vérifier la véracité de ses dires. S'ils s'avèrent qu'ils sont fondés, l'attaque pourrait avoir lieu rapidement. Dans le cas contraire, elle aurait probablement quand même lieu, mais Namaiki ne serait alors plus en position de force. Plusieurs solutions pourraient alors s'offrir à son clan : il pourrait premièrement s'arranger avec la Grue. La mort de Namaiki dans le chaos résultant de l'invasion arrangerait tout le monde, et la région pourrait alors être partagée en deux. Dans le cas où la Grue s'opposerait à un tel arrangement, les Lions pourraient laisser Namaiki en vie et l'utiliser comme agent infiltré.

Il faut noter que tout cela arrangerait grandement le clan du Scorpion. Ses membres en profiteraient pour pointer du doigt la route impériale responsable d'un bain de sang, demandant à ce que cette dernière soit abandonnée. Si les Lion avalent l'histoire de Doji Namaiki, il faudrait que ce dernier décède afin que l'ouverture du village cesse : trop de passage et de remises en état nuiraient à leur couverture. Ils souhaitent que ce village reste conforme à leur plan, dans l'anonymat le plus total, afin de protéger le secret qu'il renferme.

Les scorpions pourraient également avoir pensé se débarrasser de Doji Namaiki pendant la guerre, en s'en servant comme réceptacle, tout simplement. Il suffirait de faire en sorte que l'invasion se déclenche à quelques jours de la nouvelle lune.

CONSEILS DE JEU

Quelques notes supplémentaires pour maîtriser ce scénario :

Les PJs peuvent être envoyés par Kakita Yoshi ou la nièce de l'Empereur. Ceux-ci souhaiteraient avoir des preuves suffisantes pour disgracier Doji Namaiki, en prouvant par exemple son implication dans la disparition de Doji Yasashi.

Ils peuvent aussi être envoyés par les Lions, pour espionner Doji Namaiki et vérifier ce qu'il dit. Ils pourraient encore être envoyés par le clan du Scorpion pour discréditer Doji Namaiki, protéger le parchemin, et s'assurer de la guerre.

Enfin, pour un groupe plus indépendant, la piste donnée par la découverte d'un heimin réceptacle pourrait servir d'introduction.

CHRONOLOGIE

Les PJs arrivent au village.

Les deux premiers jours, rien ne se passe. Ils découvrent peu à peu l'ambiance du village.

Au détour d'une ruelle, un PJ tombe sur l'arme.

Peut-être incité à le faire par la voix, un PJ la prend. Il ne lui arrive rien dans l'immédiat. Des rumeurs quand à la venue de Matsu Buta arrivent jusqu'aux PJs.

Les visions commencent.

Les PJs vont peu à peu s'y intéresser, et découvrir des informations sur le Yorei en interrogeant les heimin.

Matsu Buta arrive.

A ce niveau là, rien de réellement complexe, les pjs auront juste une petite enquête avec le katana (qui n'est guère complexe en elle-même, mais permet d'aborder des psychologies marquées) et un jeu de courtisan chez Namaiki avec Matsu Buta qui apporte beaucoup de possibilités.

Et quelques semaines après...

Les troupes du clan du Lion vont débarquer.