

Un tableau bien vivant

par Xaramis

Quand remonter la piste de l'étrange disparition d'une jeune fille amène à découvrir un seigneur aux goûts artistiques non moins étranges.

L'histoire en quelques mots

Enquêtant sur la disparition de la fille de leur daimyo local, les PJ découvrent que cette disparition n'est pas isolée, et qu'un couple de rabatteurs n'y est probablement étranger. Ce couple travaille pour le compte d'un puissant seigneur qui apprécie les tableaux vivants, ceux tatoués sur l'ensemble du corps des jeunes filles. Ce seigneur a décidé d'offrir un de ces tableaux à son suzerain, mais il veut que le cadeau soit parfois, d'où les enlèvements pour trouver la « toile » qui conviendra parfaitement.

Le « cadeau », qui part en convoi vers le château du suzerain, est-il la jeune fille que recherche les PJ ? Comment vont-ils tenter de s'en assurer ? Et comment agiront quand ils sauront qui c'est ?

Mademoiselle Natsuko a disparu

La maisonnée du seigneur Hiroshudo est en émoi. Mademoiselle Natsuko, unique fille et fierté de son père, a disparu. Elle avait déjoué la surveillance de sa dame de compagnie et rien n'a été retrouvé d'autre que ses luxueux vêtements, près du lac.

Constat plus étonnant encore : dans son kimono, méticuleusement plié, a été retrouvé un bijou féminin de grande valeur, enveloppé avec grand soin dans du papier de soie.

Malheureusement, l'affluence des ser-

viteurs affolés et leurs piétinements en tous sens ne permettent pas de déceler des traces au sol pour comprendre ce qui a pu se passer.

Le seigneur Hirushido, désespéré par la disparition de sa fille, charge certains de ses hommes-liges (les PJ), de la retrouver et de la lui ramener.

D'autres disparues

Une première enquête dans les terres avoisinantes (y compris dans les villages paysans) apprend aux PJ que la disparition de Mademoiselle Natsuko n'est pas un cas unique dans la région. D'autres jeunes filles se sont, elles aussi « évaporées ».

Mais il est bien difficile de trouver des points communs entre elles, en dehors de leur jeune âge. Elles sont de physiques et de statuts sociaux très variés : des maigres et des rondes, des grandes et des petites, des riches et des pauvres, etc.

Et, de chaque fille disparue, il ne restait que ses vêtements, et un cadeau enveloppé dans du papier de soie, un cadeau de valeur est à peu près fonction du niveau social des parents de la disparue.

Ceci devrait amener les PJ à se demander ce qui peut bien les relier d'autres. Des interrogatoires (plus ou moins discrets, plus ou moins délicats) font ressortir que, dans la majorité des cas, des gens se souviennent avoir vu, peut-être avant la disparition d'une jeune fille, un couple de marchands. Le recoupement des témoignages, des sou-

venirs parfois flous, conduit à penser qu'il s'agit toujours du même couple.

Sur la trace de drôles de marchands

Laissons les PJ quadriller quelque temps la campagne, avant de leur permettre de renifler la piste de ce couple de marchands. Une piste qu'ils peuvent suivre, de village en village, d'auberge en auberge, pour finir par découvrir qu'ils travaillent pour le seigneur Maruhishi, d'une petite ville voisine (un seigneur d'un rang un peu plus élevé que le seigneur Hiroshudo). Des rumeurs (persistantes surtout dans les quartiers populaires de la ville, mais qu'il faudra aller entendre dans des endroits peu fréquentables, aux risques et périls des PJ) voudraient que ce couple serve en fait de « rabatteurs » pour le seigneur Maruhishi, bien connu pour son goût pour les jolies jeunes filles.

Un étrange esthète

Si les goûts du seigneur Maruhishi le porte vers les jolies jeunes filles, pourquoi les « marchands » auraient-ils pris la peine (voire le risque) d'enlever ou faire enlever des jeunes filles à la beauté peu assurée ? Pour l'apprendre, les PJ devront aller renifler du côté du château lui-même. Suborneront-ils des gardes ? Interrogeront-ils des serviteurs ? A

eux de voir. De toutes façons, il y a bien des silences qui se laisseront acheter.

Et si les PJ mettent la main sur le couple de « marchands » et les interrogent [*jétons un voile pudique sur la scène de l'interrogatoire*], toutes les informations, en se recoupant, confirment ce qui a déjà été établi : le seigneur aime les jolies filles, et pourtant il a aussi « fait venir » des filles moins gracieuses.

Les « marchands » indiquent aussi que les cadeaux laissés avec les vêtements étaient une façon de dédommager la famille de l'absence de leur fille.

Mais tout le monde ignore ce que le seigneur Maruhishi mijote...

Une des seules choses qui filtre, c'est que Maruhishi va entreprendre, dès le lendemain, un voyage vers une grande ville proche, pour offrir à son suzerain un cadeau somptueux et original.

[*Peu importe le temps mis par les PJ à arriver à ce stade de l'histoire, le départ est de toute façon prévu pour « le lendemain ».*]

Le seigneur Maruhishi part en voyage

Le départ du seigneur Maruhishi se fait en convoi. Souhaitant faire à tous la démonstration de sa prestance, le seigneur a revêtu sa plus belle tenue et chevauche sa plus belle monture, entouré de ses meilleurs samurai.

Le cortège comprend également un palanquin très richement orné, mais entièrement clos, entouré de gardes à l'attitude vigilante, ainsi qu'un groupe de prêtres et de novices, dont la présence et les prières doivent mettre le convoi à l'abri des malheurs.

Le secret n'a pas été totalement gardé, et il se murmure ici et là, que dans le palanquin, se trouve une jeune fille superbe, et que c'est elle le cadeau qui sera fait par Maruhishi à son suzerain.

Nul doute que les PJ voudront vérifier cela, mais il est impossible, pour l'instant, de s'approcher du palanquin. Ils

devront donc suivre le cortège et attendre un moment plus propice (baisse d'attention des gardes, établissement d'un camp le soir, etc.).

Une occasion se présente

Suivant les envies taquines du MJ ou l'humeur des joueurs, la période d'observation du cortège peut être plus ou moins longue. Mais elle n'est surtout pas là pour tuer l'ambiance.

Laissons-les échafauder quelques plans, puis offrons-leur une occasion, avec une aide extérieure.

Cette occasion se présente le deuxième jour du voyage. Surgissant de nulle part (ou presque) une bande hétéroclite de paysans renforcés par quelques brigands attaque le convoi.

S'ils observent l'assaut, les PJ se rendent compte que la troupe d'assaillants a deux objectifs :

- le seigneur Maruhishi et sa garde rapprochée, que les assaillants tentent, à tout le moins, de retenir loin du palanquin s'ils n'arrivent pas à les submerger sous le nombre ;
- le palanquin lui-même.

Qui sait ce que les PJ feront ? Se jetteront-ils dans la mêlée, choisissant un camp ou l'autre ? Ou resteront-ils spectateurs ?

Quoi qu'il en soit, le palanquin finit par être renversé et une partie des assaillants cherche à emporter au loin la jeune fille qui y était effectivement recluse.

Mais, dans le même temps, un des novices tente aussi de s'enfuir, poussant des cris aigus tandis que les prêtres lui courent derrière avec une étonnante célérité, tandis qu'un samurai de l'escorte hurle « Surtout en l'abîmez pas ! ».

Quel tableau !

Le novice défile... en direction des PJ (où que ceux-ci soient). Si les PJ lui portent secours, ils découvrent que c'est en réalité une jeune fille, qui

leur raconte son histoire : elle a été enlevée à sa famille, amenée au château du seigneur Maruhishi, tatouée sur l'ensemble de son corps, et destinée à être offerte en guise de peinture vivante. Elle a entendu des rumeurs sur d'autres filles enlevées elles aussi, sur lesquelles des essais de tatouage ont été faits, et qui ont disparu après qu'il avait été constaté que le seigneur n'était pas satisfait de l'œuvre. Si plusieurs filles ont été enlevées, c'était pour faire des essais sur plusieurs types de peaux.

Un dénouement au choix du MJ

Selon l'humeur du MJ, le dénouement peut prendre plusieurs formes :

- le « novice » est Netsuko, la fille du seigneur Hiroshudo ;
 - le « novice » n'est pas Netsuko, mais la fille du palanquin, qui servait uniquement de leurre, est bien Netsuko ;
 - aucune des deux n'est Netsuko.
- Dans ce cas, il se peut que Netsuko soit encore au château de Maruhishi, ou qu'elle ait été éliminée.

Selon le dénouement choisi, les perspectives au-delà de ce scénario varient. Les rétorsions contre Maruhishi pourront être envisagées s'il est prouvé qu'il a porté atteinte à des filles de seigneurs. Mais si ce sont juste des filles de paysans...

* * * * *

Rappel : ce 12^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Bertram (en sa qualité de gagnant du 11^{ème} concours) :

- thème : une étrange disparition ;
- élément : toile.