

La dame voilée

par Lord Skeletor

Complots. Trahisons. Meurtres. Mensonges. Vengeance.

Sur la route de Sugadaira, le destin d'une mystérieuse étrangère et de sa servante s'apprête à croiser le vôtre.

Saurez-vous sauver l'honneur de La Dame Voilée ?

Attention ! Les noms et prénoms sont écrits à la japonaise, dans l'ordre « Nom – Prénom ».

Le scénario

L'action se déroule à l'automne 1606, dans la province de Shimotsuke, à 34 *ri* (soit 133 km, un *ri* équivalant à 3,94 km) au nord d'Edo, la capitale du shogunat, puis dans la région sud-ouest de la province de Mutsu, contrée à la fois forestière et montagnarde située 8 *ri* (31 km) plus au nord.

Dame Nobushige O-Kyo, la « Dame Voilée », est la veuve du seigneur Nobushige Yoshiro, ancien *daimyo* (seigneur) du *han* (fief) de Sugadaira, qui soutenait le parti de Toyotomi Hideyori contre celui du futur shogun Tokugawa Ieyasu.

Matsuda Suekiyo était le vassal et lieutenant de Nobushige Yoshiro, et s'était associé à d'autres *hanshis*, Ikegami Goro, Gomesato Ryuji, et Terumoto Kato afin de provoquer la chute de ce dernier puis s'approprier le fief de Sugadaira.

Après réflexion, les conjurés ont résolu de fausser délibérément les ordres à transmettre aux troupes Nobushige au cours de la bataille de Sekigahara, le 20 octobre 1600, les mouvements de troupes devant ainsi faire croire à la soudaine défection de Nobushige Yoshiro au profit de Tokugawa Ieyasu.

Ayant eu vent du tempérament de

Tokugawa Ieyasu, les conjurés estimaient que Tokugawa sanctionnerait durement Nobushige Yoshiro pour son apparente trahison.

Méfiant les uns envers les autres, les conjurés ont rédigé et signé un document en quatre exemplaires, dans lequel ils expliquent les détails leur complot. Chacun des conjurés a caché son document dans un endroit sûr. De cette manière, si l'un des conjurés entend « doubler » les deux autres, ceux-ci auront un moyen de pression contre lui.

Le plan des conjurés se déroula comme prévu : Nobushige Yoshiro fut condamné au *seppuku* par Tokugawa devenu shogun, et Sugadaira fut donné en fief à son premier lieutenant Matsuda Suekiyo qui (d'après les témoignages concordants de ses complices), avait manifesté sa désapprobation à son seigneur Nobushige quant à la défection mais obéi par loyauté.

Devenu maître de la maisonnée, Matsuda se montra rapidement soupçonneux et impitoyable. Sous son impulsion, les conjurés éliminèrent ou éloignèrent progressivement toutes les personnes qui auraient pu soupçonner leur complot, des familiers les plus proches de Nobushige jusqu'aux serviteurs les plus humbles.

Quelques mois plus tard, une femme de chambre de Dame Nobushige O-Kyo qui vivait encore dans la maison-

née, ayant surpris une conversation entre Ikegami Goro et Terumoto Kato, découvrit l'existence du complot entre ces deux hommes ainsi que celle des documents secrets, sans toutefois en connaître plus de détails (ignorant notamment la participation de Matsuda), et révéla ces informations à sa maîtresse.

Dame Nobushige O-Kyo ayant entendu obtenir justice auprès de Matsuda Suekiyo, celui-ci lui donna maintes assurances de sa bonne foi.

Une semaine plus tard, dans un bois à l'écart de Tadami (la capitale du fief), Dame Nobushige O-Kyo fut violée à plusieurs reprises par les conjurés, avant d'être battue et laissée pour morte.

Toujours vivante, la veuve Nobushige a résolu de se venger. Elle a pris contact avec un ronin, ancien serviteur de Nobushige, et, avec son aide, a recruté des hommes.

A présent, six ans après la chute du seigneur Nobushige, sa veuve est devenue une *anago*, un chef de la pègre, et a mis au point un plan pour venger son époux :

C'est à la fin de l'automne que part pour Edo le dernier convoi de poudre d'or récoltée pour le compte du shogun par les prospecteurs des fleuves de la province de Mutsu. Ce convoi est très chargé car il s'agit de l'un des derniers sinon le dernier de

la saison : l'hiver arrivant, les fleuves seront bientôt gelés et leur prospection impossible.

Dame Nobushige va faire attaquer le convoi de poudre d'or du shogun, à son passage sur le territoire du *han* de Sugadaira, par ses hommes qui porteront le *mon* du Seigneur Matsuda.

La situation apparente sera celle d'une attaque du convoi shogunal par Matsuda. Ainsi, la colère du shogun, espère la Dame Voilée, s'abattra sur Matsuda Suekiyo.

Le convoi passera par la Route de l'Est non loin de Tadami, quelques jours après l'arrivée de la Dame Voilée dans le fief.

Les bandits au service de la Dame Voilée se sont déjà introduits dans le *han*. Ils se sont installés dans le village proche de Negi, et terrorisent les villageois afin que ceux-ci se gardent de révéler leur présence.

Pendant ce temps, la Dame Voilée entend discrètement pénétrer dans le fief avec une servante, sous le prétexte d'aller aux sources thermales de Gomori.

C'est sur la route qu'elle rencontre les PJ, et au poste de contrôle qu'un peu plus tard elle est reconnue par l'un des conjurés, Gomesato Ryuji, lequel prévient le seigneur Matsuda qu'il a cru reconnaître la veuve Nobushige. Le seigneur Matsuda doute de ce témoignage, convaincu que Dame Nobushige est morte et bien morte.

Trois jours après son arrivée dans Tadami, elle piège Ikegami Goro, le plus dangereux des conjurés, en le faisant séduire par sa servante Hanae, et tente ainsi de faire croire à un double suicide (la servante s'étant sacrifiée pour sa maîtresse).

Ce faux double suicide n'étant pas convaincant, le seigneur Matsuda, enfin convaincu de la survie de la veuve Nobushige, fait arrêter toutes les personnes arrivées en même temps que la Dame Voilée afin de les interroger personnellement : Les PJ font partie de ces personnes.

Matsuda finit par décider de confier aux PJ le soin de rechercher la Dame

Voilée, en leur expliquant qu'il ne veut pas éloigner ses hommes pour des raisons de sécurité. En réalité, il est certain que les PJ et la Dame Voilée sont de mèche, et il les fait suivre afin qu'ils le mènent à cette dernière.

Les PJ enquêtant sur la Dame Voilée découvriront un village asservi par les bandits au service de la Dame Voilée, et finiront par comprendre le plan élaboré par celle-ci pour faire tomber le seigneur Matsuda.

Celle-ci finira par leur révéler son histoire, et les suppliera de leur accorder son aide afin de réhabiliter feu son époux.

Acte I : Sur la route de Sugadaira - Premier jour

Synopsis : Les PJ doivent escorter une mystérieuse étrangère, apparemment *buke* (de la caste des samourais), jusqu'aux sources thermales de Gomori, dans le *han* (fief) de Sugadaira, au sud de la province de Mutsu.

Scène 1 : Une agression au bord du fleuve

Les PJ, à la recherche de quelque travail, se trouvent au début de l'aventure à 34 *ri* au nord d'Edo, sur une route menant de Shimotsuke à Mutsu. Alors qu'ils traversent un fleuve, dépourvu de pont, à bord de *rendais* (plates-formes portées par des passeurs de très basse caste appelés « *hakada-mushis* » en raison de leur quasi nudité permanente), ils peuvent observer une sorte de petit attroupeement houleux un peu plus loin sur la berge.

Un jet de **[Mind+Observation/4 (3 avec « Keen Eyes »)]** permet de détailler la scène du regard : un peu plus d'une demi-douzaine de passeurs un peu « pressants » tentent manifestement d'agresser sexuellement deux jeunes femmes.

La première, d'une vingtaine d'années, porte des vêtements de servante ou de domestique, passablement déchirés. Elle agite maladroitement un *bo* et tente de faire un bouclier de son corps à une autre femme, celle-ci voilée, laquelle a sorti son *kaiken* et me-

nace leurs assillants de celui-ci.

Le kimono de soie bleu nuit de la Dame Voilée est à demi ouvert sur sa poitrine, les pans en ont été retroussés par les mains baladeuses des passeurs. Le voile de soie noire, qui lui emmailote la tête et laisse habituellement transparente la forme d'un long museau, a glissé pour laisser apparaître des yeux désespérés, d'un violet extrêmement profond. Les vêtements de soie, le port altier malgré la situation, et surtout le *kaiken* de celle-ci manifestent son appartenance à la caste *buke*.

Les passeurs entourant les femmes tentent par des pincements, des claques, des poussées, de les éloigner à la fois du rivage et de la zone de traversée du fleuve, afin de les amener à l'écart, derrière un rideau de saules touffus poussant à quelques dizaines de mètres de là.

A la vue de cette scène, les passeurs qui transportent les PJ à bord des *rendais* vont ralentir voire arrêter le rythme de la traversée, afin de laisser du temps à leurs collègues et d'empêcher les PJ d'intervenir.

Les PJ qui décideront de descendre de leur *rendai* pour traverser par eux-mêmes le fleuve se heurteront à deux difficultés :

- ils ne connaissent pas le fleuve, et ne savent où poser le pied. Un jet de **[Speed+Swimming/5,3]** sera nécessaire pour se déplacer à plus de la moitié de son mouvement ;

- les passeurs dans le fleuve comme ceux de la berge tenteront d'intimider les PJ pour que ceux-ci passent leur chemin.

Les passeurs du fleuve tenteront de gêner les PJ, mais sans les blesser (du moins au tout début).

Les *Hakada-Mushis* fuieront lâchement dès que trois d'entre eux seront hors de combat.

Si les PJ parviennent à sauver la Dame Voilée (et sa jeune servante Hanae), celle-ci les saluera avec gratitude et leur demandera de l'escorter jusqu'aux sources thermales de Gomori,

en échange d'un bon prix (10 kans pour chaque PJ immédiatement, et 10 de plus à l'arrivée, sachant qu'elle est prête à monter jusqu'à 15 pour sa sécurité).

Cependant, elle gardera son voile en toutes circonstances, camouflant ses traits et rendant la détermination de son âge (28 ans) ou la mémorisation de ses traits assez difficile, sauf à réussir des jets de **[Mind+Observation]** contre le score en **[Will+Deceit+Presence]** de la Dame Voilée.

Si les PJ se montrent trop curieux et pressent un peu trop de questions la Dame Voilée, celle-ci rétractera sa demande d'escorte, et reprendra seule (avec sa servante Hanae à quelques pas en arrière, portant un baluchon) le chemin du Nord.

Si les PJ acceptent d'escorter la Dame Voilée, rendez-vous à la scène 2.

S'ils refusent, ou bien s'ils se sont montrés trop curieux, passez à la scène 3.

Scène 2 : Une simple escorte

Le voyage (normalement à pied) sur la route menant de Shimotsuke à Mutsu ne présente pas de difficultés particulières, sinon que la Dame Voilée exige de s'arrêter au prochain *juku* (relais d'étape) rencontré afin de prendre un bain et de se changer après sa mésaventure.

Si les PJ essaient de lier connaissance avec la Dame Voilée, celle-ci sera courtoise et agréable, mais éludera toute question portant sur elle-même ou sa servante Hanae.

La servante apparaîtra aux PJ comme assez avenante, gaie, enjouée, docile, et complètement loyale à l'égard de sa maîtresse. Elle refusera de parler de sa maîtresse avec les PJ, et rapportera toute question indiscrete à sa maîtresse.

Libre au meneur de jeu d'agrémenter ce voyage de quelques péripéties, ou bien d'accélérer jusqu'à la scène suivante.

Scène 3 : Au sekisho (poste de contrôle) - Troisième jour

Au poste de contrôle de la frontière de la province, qu'ils aient voyagé ensemble ou non, tant les PJ que la Dame Voilée et sa servante attendent quelques minutes dans une file de voyageurs. Les palanquins des plus hauts personnages nobles sont d'abord contrôlés, puis les samourais de rang élevé, puis les autres dans l'ordre décroissant (réel ou simplement perçu) de rang et de richesse.

Tous montrent leur *tegata* (laissez-passer) pour pouvoir franchir la frontière vers la province de Mutsu. Ces laissez-passer sont délivrés par les autorités locales de la région de départ des PJ, et chaque PJ réussissant un jet de **[Career/2d6]** dispose d'un tel document (une tablette de bois gravée pour les *buke*, et un document de papier pour les basses castes). Les PJ ne disposant pas de laissez-passer peuvent cependant tenter :

- de soudoyer le fonctionnaire de contrôle, lequel est un peu malhonnête et particulièrement vénal ;
- de contourner le poste de contrôle en passant par les champs et les petits chemins de campagne. Cette dernière solution est cependant délicate en ce que des gardes armés patrouillent les alentours.

A la vue de la Dame Voilée, un *hanshi* (samourai du fief) de race féline, portant le *mon* (blason) du seigneur Matsuda se met à la dévisager attentivement (il s'agit de Gomasato Ryuji). Les PJ, s'ils observent la Dame Voilée, peuvent le remarquer par un jet de **[Mind+Observation/2D8 (2D6 avec « Keen Eyes »)]** réussi.

A bout de quelques minutes, il prend un cheval et quitte précipitamment le *sekisho*, empruntant la route du *han* de Sugadaira à bride abattue, ce que les PJ peuvent remarquer avec un jet de **[Mind+Observation/2D6 (2D4 avec « Keen Eyes » ou « Keen Ears »)]**. La Dame Voilée ne remarquera ni ce personnage, ni son départ précipité.

Scène 4 : Le han de Sugadaira - Quatrième jour

A 7 kilomètres du poste-frontière, la capitale du *han* de Sugadaira est Tadami. Il s'agit d'une ville typique de l'époque Tokugawa, ouverte, soignée, et relativement aisée, située sur les rives du fleuve Abukuma. Les PJ entrant dans la ville seront sollicités par les filles des auberges, et dévisagés par les guerriers au service du seigneur Matsuda, *daimyo* de Sugadaira.

Si les PJ décident de surveiller la Dame Voilée durant son séjour à l'auberge, elle se comportera comme n'importe quel curiste pendant deux jours. Mais à l'aube du troisième jour, la Dame Voilée et sa servante Hanae auront mystérieusement disparu.

La ville de Tadami offre de nombreuses activités, et les PJ devraient pouvoir trouver du travail (escorte, protection rapprochée) pour au moins trois jours. Même s'ils peuvent être amenés à se déplacer durant ces trois jours, ils doivent tous se trouver dans la ville au matin du quatrième jour de leur arrivée, pour les besoins du scénario.

Si les PJ ont accompagné la Dame Voilée, celle-ci, avant de leur verser leur dû, leur demandera de traverser la ville et de l'accompagner jusqu'à la source thermale de Gomori, située à 1 km à l'ouest, où elle a déjà réservé des accommodations (uniquement pour elle-même) dans une auberge confortable destinée aux nombreux curistes attirés par les propriétés de la source thermale.

Si les PJ se sont en outre comportés de manière respectueuse et discrète avec la Dame Voilée, celle-ci les invitera à prendre le thé à l'auberge, avant de les payer et de les laisser vaquer à leurs occupations.

Acte II : A la recherche de la mystérieuse étrangère

Synopsis : Les PJ sont convoqués par Matsuda Suekiyo, *daimyo* de Sugadaira, lequel requiert qu'ils retrouvent la dame voilée. En effet, un étrange *shinjū* (double suicide) a eu lieu la veille.

Scène 1 : Matsuda Suekiyo, daimyo de Sugadaira - Septième jour

Au matin du quatrième jour de l'arrivée des PJ dans Tadami, les *hanshis* Matsuda viennent en nombre afin de les arrêter et de les conduire auprès du seigneur Matsuda Suekiyo, *dainyo* de Sugadaira. Les armes des PJ *bukene* leur sont pas confisquées, mais c'est en revanche le cas pour les armes apparentes des PJ de basse caste.

Le seigneur Matsuda est un panda ap-prochant de la quarantaine d'années, de taille moyenne, au menton un peu fuyant, et très légèrement bedonnant. Il reçoit les PJ dans une salle officielle de sa forteresse sur les hauteurs de Tadami. Les PJ ne sont pas seuls, dix autres personnes de toutes castes ayant apparemment été arrêtées avec ceux-ci.

Se tenant le long des cloisons de la salle, une vingtaine de samourais dont les mains ne quittent pas un instant la garde de leur sabre surveillent attentivement les PJ. Parmi les samourais se tenant sur le côté se trouve Gomesato Ryuji, le samourai que les PJ ont peut-être remarqué au poste de contrôle.

Le seigneur Matsuda s'attendra à une grande humilité et à une extrême politesse de la part de toutes les personnes qu'il interroge ainsi que des PJ. Il dissimule mal une certaine rage. Il finit même par ordonner l'exécution immédiate du jeune homme qui ose lui répondre en bégayant. Ordonnant à ses samourais de mettre immédiatement à mort tout impudent qui refuserait de lui répondre, il demandera aux PJ sur un ton impérieux :

- d'où ils viennent ;
- ce qu'ils sont venus faire dans le *han* ;
- ce qu'ils savent sur la Dame Voilée ;
- ce qu'ils savent sur la servante de la Dame Voilée ;
- quels sont leurs liens avec Ikegami Goro.

La rage du *dainyo* de Sugadaira est légitime. Son plus fidèle lieutenant et meilleur bretteur du *han* Ikegami Go-

ro a été retrouvé mort le matin de la veille dans une maison discrète un peu à l'écart de la ville. Il semble avoir commis un *shinjû* (double suicide) avec une mystérieuse étrangère, arrivée semble-t-il dans Tadami il y a quatre jours en même temps que les PJ.

Une fois que les PJ auront répondu (bien ou mal) à ses questions (ils n'ont aucune raison de mentir), le *dainyo* ordonnera aux présents de le suivre dans une petite cour un peu à l'écart de la forteresse.

Au centre de cette cour, une civière portant une masse informe, cachée par une couverture. Sur un ordre de Matsuda, deux serviteurs de soulèvent la couverture de la civière, et les PJ pourront découvrir deux cadavres allongés et enlacés. Le cadavre du dessus est celui d'un homme entre deux âges et assez fort, qui s'est manifestement planté un *tanto* en plein coeur (la lame ressort entre deux côtes), et qui porte la livrée du seigneur Matsuda : Ikegami Goro. Le cadavre inférieur est celui d'une femme à la gorge tranchée, que les PJ reconnaîtront sans peine : Il s'agit d'Hanae, la servante de la Dame Voilée.

En apparence, Ikegami Goro et Hanae auraient nourri un amour secret et interdit, et auraient préféré mourir ensemble que de devoir vivre séparés, Ikegami Goro ayant d'abord tranché la gorge de la jeune servante avant de s'allonger sur elle et de se suicider à son tour.

Dans tous les cas, le seigneur Matsuda demandera aux PJ d'enquêter sur ce *shinjû* dont il est persuadé qu'il s'agit en réalité d'un assassinat. De manière singulière, Matsuda semble réticent à se séparer de ses hommes et à les envoyer enquêter sur le sujet.

Les PJ ont la possibilité de fuir immédiatement le *han* de Sugadaira à partir de ce moment. Si c'est le cas, ils apprendront quelques semaines plus tard que le seigneur Matsuda a attaqué le convoi shogunal de poudre d'or et a

été obligé de se faire *seppuku*. Les PJ se retrouveront pourchassés par ceux des hommes de Matsuda devenus ronins et entendant venger leur maître. Mais ceci est un autre scénario...

Si les PJ acceptent d'enquêter, rendez-vous à la scène suivante.

Scène 2 : Enquête sur le shinjû d'Ikegami Goro

Les indices que les personnages pourront recueillir, et permettant de déterminer que le *shinjû* d'Ikegami Goro et d'Hanae est en réalité un assassinat :

- Ikegami Goro était censé se marier la semaine suivante avec une fille de samourai, et semblait anticiper cette perspective avec une trépidation mal dissimulée ;

- Hanae est parfaitement inconnue à Tadami. Elle est réellement arrivée il y a quatre jours et pas un de plus : Comment une idylle peut-elle naître et se terminer par un *shinjû* en moins de quatre jours ?

- Il y a un petit éclat de métal à l'intérieur de la plaie d'Ikegami Goro, alors que le tanto qui y est planté est parfaitement intact, ce que l'examen approfondi du cadavre par un personnage disposant de compétences médicales permettra de déterminer. C'est-à-dire qu'Ikegami Goro a été mortellement transpercé par une autre arme avant de l'être par le tanto ;

- Interroger les personnes vivant autour de la maison où les deux cadavres ont été retrouvés permettra d'apprendre que, la veille de sa mort, Ikegami Goro a été vu le soir, entrant dans la maison avec une femme, qui est ressortie au cours de la nuit (elle a été remarquée par un vieil homme insomniaque mais très myope qui n'a pu que déterminer le sexe de la silhouette) ;

- La maison où l'on a retrouvé les cadavres appartient au propriétaire de la maison de jeux Toranawa.

Pendant leur enquête, les personnages ont la singulière impression d'être observés, voire suivis. Il ne leur sera pas trop difficile de repérer les hommes de Matsuda qui les filent discrètement.

Scène 3 : La maison de jeux Toranawa (la « corde du tigre »)

La maison de jeux Toranawa (la « corde du tigre », d'après son enseigne) est la plus grande de Tadami. Elle est tenue par un gros rat gris du nom de Genjiro, qui est le propriétaire de la maison où l'on a retrouvé les corps. Gras et taciturne, entouré de deux gardes du corps boeufs armés de tetsubos, Genjiro refusera bien entendu de parler aux PJ.

Si les PJ se présentent comme samourais, il racontera ne pas se souvenir précisément de qui est venu lui louer la maison : « Un homme jeune, et portant le daisho, je crois... ».

Si les PJ se présentent comme roturiers, il leur expliquera avoir acheté la protection de l'*oyabun* (chef yakuza) local, et leur demandera de quitter son établissement (« s'ils ne veulent pas avoir des ennuis »).

Aux PJ de faire parler Genjiro. Toutes les solutions sont envisageables, de la plus pacifique à la plus violente.

Les informations utiles que Genjiro est prêt à donner sont les suivantes :

- C'est un couple de mystérieux étrangers, des marchands d'après leurs vêtements, qui a loué la maison il y a quatre jours. La femme était probablement infirme ou défigurée, car elle se cachait sous un voile de soie ;

- L'homme, un bouc de forte stature, ressemblait à un marchand, mais avait des manières assez brutales, qui ont rappelé à Genjiro les manières d'un *kobun* (membre d'un gang yakuza) ;

- Genjiro, méfiant, avait envoyé un jeune garçon les suivre. Le couple est sorti de la ville par la porte nord.

Scène 4 : En dehors de la ville

Une femme correspondant à la description de la Dame Voilée, accompagnée d'un bouc de forte stature, a été vue sortant de la ville par la porte nord.

Les PJ interrogeant les gardes et personnes se trouvant habituellement aux portes de la ville et sur la route pourront obtenir les informations suivantes :

- La Dame Voilée et le bouc se sont d'abord éloignés de Tadami, vers la route de l'Est. Cette route passe assez loin de Tadami, dans un défilé encaissé. Les PJ qui visiteront le défilé seront rapidement convaincus qu'il s'agit d'un endroit idéal pour une embuscade.

- Le couple formé par la Dame Voilée et le bouc a été ensuite vu à l'opposé de la Route de l'Est, empruntant la Route de l'Ouest qui permet d'atteindre les régions montagneuses situées au nord-ouest de la province.

Si les PJ suivent la piste de la Dame Voilée sur la Route de l'Ouest, ils finiront par trouver un petit sentier qui bifurque de la route, s'éloigne de la ville et bifurque au nord, vers des collines abritées par une forêt de conifères. Ce sentier mène à l'ancien pavillon de chasse Nobushige. Il s'agit d'un pavillon de chasse spacieux mais assez vétuste. Une dizaine de serviteurs du seigneur Matsuda s'affairent pour le remettre en état, car le seigneur Matsuda a apparemment l'intention d'y séjourner prochainement.

A ce moment, les PJ sont encore suivis par les hommes de Matsuda, à moins qu'ils ne s'en soient débarrassés d'une manière ou d'une autre.

Scène 5 : Le village de Negi - Huitième jour

En explorant les environs du pavillon de chasse, les PJ découvriront une piste très discrète, mais très récemment fréquentée. Cette piste mène jusqu'à un village au nord, distant d'environ deux *ri*, entouré par des champs où quelques paysans de race indéterminée s'affairent à déterrer des oignons, sous la surveillance d'hommes en armes.

Il s'agit du village de Negi. Les PJ pourront observer les paysans suspendant les oignons fraîchement déterrés sous des abris afin de les faire sécher. Chaque partie du village est semblée être patrouillée par des gardes armés. Ces hommes sont des bandits, au service de la Dame Voilée, et ils ont ordre de ne pas se laisser découvrir. Ils tenteront de capturer les PJ si ces der-

niers se font remarquer.

Si les PJ étaient encore suivis par les gardes de Matsuda, ces derniers se feront remarquer puis capturer à ce moment-là.

Les bandits de la Dame Voilée désarmeront tout individu repéré avant de l'enfermer dans une cabane de stockage des oignons séchés. Ils ont des arcs, et n'hésiteront pas à cribler de flèches tout individu qui tentera de s'échapper.

Ce que les PJ peuvent découvrir en espionnant le village (ou bien en se faisant capturer et en écoutant les conversations) :

- Le seul barbier du village a été forcé à couper les cheveux de tous les gardes en forme de *mage* (la houppette portée par les membres de la caste des *bukè*). Il ne reste plus qu'une dizaine d'hommes en file indienne, qui attendent de passer sous le peigne et le rasoir.

- Presque toutes les villageoises sont mises à contribution afin de broder et coudre des *mons* (écussons) sur les *kataginu* (vestes sans manches) des guerriers, elles sont surveillées en permanence par des hommes d'armes. Les *mons* ainsi cousus sont ceux de Matsuda.

- Le convoi shogunal, chargé de poudre d'or, passera par la Route de l'Est le lendemain dans la matinée, et « tous les préparatifs doivent être terminés avant ».

- Il y a deux jours, deux des bandits, en état d'ébriété, ont tenté de violer une jeune villageoise. La Dame Voilée les a fait émasculer puis crucifier au centre du village. Les cadavres s'y trouvent encore, pourrissant et empestant l'atmosphère.

- La Dame Voilée ne se trouve pas au village. Elle est partie avec trois de ses lieutenants, un boeuf, un lapin, et un bouc (vers le lieu de l'embuscade).

- Les bandits sont environ soixante-dix en tout.

A la fin de la journée, une fois tous les écussons cousus et les coupes de cheveux faites, la plupart des bandits

quittent le village afin de préparer l'embuscade contre le convoi de poudre d'or. Une quinzaine de bandits patibulaires restent sur place pour surveiller les villageois et les personnages éventuellement capturés. Dès que reviendront les bandits chargés de poudre d'or, tous les villageois et tous les prisonniers capturés seront mis à mort puis le village brûlé afin d'effacer les preuves et de ne laisser aucun témoin.

Acte III : La vengeance de la Dame Voilée

Le mystère semble levé. La Dame Voilée a rassemblé des bandits pour attaquer le convoi revenant vers Edo, chargé de la poudre d'or prospectée dans les rivières de Mutsu. Il faut prévenir le *dainyo* de Sugadaira et stopper l'attaque des bandits.

Scène 1 : Une course contre la montre

Aux PJ de se débrouiller à partir du moment où ils ont compris que la Dame Voilée entend attaquer le convoi shogunal en faisant croire à la culpabilité du seigneur Matsuda. De nombreuses pistes sont possibles, selon qu'ils ont été capturés ou non, selon qu'ils comprennent les enjeux de la situation ou non, selon qu'ils aient plus ou moins de temps pour tenter d'empêcher l'embuscade.

Scène 2 : L'attaque du convoi - Matin du neuvième jour

Au matin du neuvième jour, le convoi de poudre d'or protégé par une cinquantaine de soldats armés de pied en cap, et menés par un guerrier en armure suit la Route de l'Est dans le défilé assez encaissé, correspondant au lieu choisi pour l'embuscade. Le convoi est attendu par les bandits au service de la Dame Voilée.

La tactique élaborée par les bandits est de se diviser en trois groupes :

Le premier groupe de 15 hommes, devra laisser tomber des pierres et tirer des volées de flèches sur le convoi, afin de le bloquer au fond du défilé et de tuer un maximum de soldats. Ils ont des consignes spéciales

pour éliminer le plus vite possible le chef du convoi et démoraliser les soldats. Dans un second temps, deux groupes d'une vingtaine d'hommes chacun entrent des deux côtés dans le défilé afin d'engager les soldats en combat rapproché et de leur couper toute retraite. Pris en étau, les soldats n'auront aucune chance. Chacun des groupes est mené par l'un des lieutenants de la Dame Voilée.

A partir du moment où les soldats protégeant le convoi ne sont plus qu'une petite quinzaine, les archers au-dessus du défilé doivent tirer des flèches lestées à leur extrémité par des balles de son, pour étourdir et assommer les soldats plutôt que les tuer. Selon le plan de la Dame Voilée, deux ou trois soldats doivent en effet être épargnés afin de rapporter l'attaque au shogun.

Aux PJ d'intervenir de la manière qu'ils jugeront la plus appropriée, mais il y a des chances que ça implique un certain nombre de coups de sabre. La Dame Voilée, à cheval, observe de loin la scène de l'embuscade.

Si les PJ parviennent à protéger le convoi, la Dame Voilée prendra la fuite à cheval, rendez-vous à la **scène**

3

Si les PJ ne parviennent pas à protéger le convoi, ils seront massacrés à moins de ne prendre la fuite. S'ils parviennent à s'enfuir, rendez-vous à l'épilogue.

Scène 3 : Les félicitations du seigneur Matsuda - Après-midi du neuvième jour

Matsuda félicitera les PJ ayant déjoué le complot contre lui. Il les invitera à l'accompagner dans son *takagari* (pavillon de chasse), où il se rendra le lendemain soir avec une poignée d'hommes de sa suite et un certain nombre de courtisanes accortes, afin d'y passer une petite semaine.

Scène 4 : L'histoire de Dame Nobushige O-Kyô - Soir du neuvième jour

Le soir du neuvième jour, la Dame Voilée se débrouillera pour entrer en contact avec les PJ. Elle leur demandera audience de la manière la plus

respectueuse, et leur exposera son histoire, et ses raisons pour vouloir la mort du seigneur Matsuda.

Elle suppliera ensuite les PJ de lui accorder leur aide afin de disculper son époux. Comme le seigneur Matsuda leur fait confiance, elle les suppliera de rechercher des preuves du complot ourdi par les conjurés contre feu le seigneur Nobushige Yoshiro, et en particulier l'une des trois copies des documents secrets prouvant le complot en la possession de chacun des conjurés.

Aux PJ de décider s'ils aideront la Dame Voilée.

Si les PJ acceptent la supplique de Dame Nobushige, il ne leur restera plus qu'à enquêter sur le complot, et notamment sur les endroits où pourraient se trouver les documents secrets. La Dame Voilée leur révélera dans ce cas qu'il existe une cache d'armes secrète sous un meuble dans l'une des chambres du pavillon de chasse, à laquelle ils pourraient accéder en cas de danger, car en effet, les personnes entrant dans le pavillon de chasse doivent laisser leurs armes à l'extérieur.

Si les PJ décident de ne rien faire, rendez-vous à l'épilogue.

Scène 5 : Au pavillon de chasse - Onzième jour et suivants

Le lendemain, les PJ partent avec le seigneur Matsuda pour le *takagari* (pavillon de chasse). Les personnes entrant dans le pavillon de chasse doivent laisser leurs armes à un serviteur, à l'entrée, pour qu'il les entrepose à l'extérieur.

Aux PJ d'enquêter et d'interroger les hommes de Matsuda et les courtisanes, afin d'essayer de retrouver les documents.

La première copie du document secret, scellée à la cire, appartenant à Matsuda Suekiyo, se trouve tout simplement dans le double fond d'une boîte en laque contenant des onguents et parfums, et dont il ne se sépare jamais.

La seconde copie, appartenant à Gomesato Ryuji, a été confiée par celui-

ci à une courtisane du quartier des plaisirs de Tadami dont il est amoureux, et est « à remettre à l'*O-Metsuke* (commissaire en chef) d'Edo au cas où il lui arriverait quelque chose ». Or la courtisane a décajeté le document et entend le conserver. Elle aimerait faire chanter les conjurés, mais hésite encore à le faire, car elle craint pour sa vie.

La troisième copie, appartenant à Terumoto Kato, était cachée sous une latte de plancher de la maison de son frère, maison qui se trouve dans un autre fief, distant de 63 *ri* au sud-ouest. Cette maison a cependant brûlé, et la copie a été détruite.

La quatrième copie appartenait à Ikegami Goro, et celui-ci la gardait cachée dans un tatami de son logement. Terumoto Kato (qui avait espionné Ikegami Goro) a récupéré cette copie du document, et il entend la cacher. Toutefois, il n'a pas encore eu l'occasion de s'éloigner du fief de Sugadaira afin de trouver un endroit sûr. C'est la raison pour laquelle il porte actuellement cette copie sur lui.

Quand les PJ auront posé trop de questions indiscretes, Matsuda deviendra soupçonneux, et demandera à un serviteur d'aller chercher ses armes et celles de ses hommes, afin de faire tuer les PJ. Fort heureusement, les PJ pourront se défendre avec les armes de la cache que leur a indiqué la Dame Voilée.

Il suffira aux PJ de remettre une copie du document secret à l'*o-metsuke* d'Edo pour que le shogun comprenne son erreur et réhabilite le seigneur Nobushige, une semaine plus tard. En revanche, il ne pourra pardonner à Dame Nobushige d'avoir mené une attaque contre son convoi de poudre d'or, et lui ordonnera de se faire *seppuku*.

Epilogue : La fin de Dame Nobushige O-Kyô ?

Si le seigneur Matsuda n'est pas mort, la Dame Voilée (si elle est encore en vie) sera toujours à la tête de bandits, et voudra toujours assassiner Matsuda. Mais auparavant, elle cherchera à se

venger des PJ.

Si le seigneur Matsuda est mort, qu'il ait été tué par les PJ, par la Dame Voilée, ou bien que son suicide ou son exécution aient été ordonnés par le shogun, la vengeance de Dame Nobushige O-Kyo, la Dame Voilée, sera enfin accomplie. Aux sources thermales de Gomori, elle contempera alors une dernière fois le château qui était le sien, avant de se trancher net la carotide et de rejoindre son époux.

Caractéristiques des personnages non-joueurs

Acte I

Hakada-Mushis (au nombre de 4 par *rendai*, plus 6 sur la berge) : Comme des « **Thug Bandits** » (voir page 157), mais la compétence *Weapon* est remplacée par la compétence *Swimming*, et le gift *Resolve* est remplacé par *Sure-footed*.

La Dame Voilée

Body d4, Speed d6, Mind d8, Will d6, Career : noble déchue d6 - Race : Canine (Lévrier)

Compétences : Deceit d12, d6 - Diplomacy d12 - Dodge d8 - Inquiry d6 - Literacy d6, d6

Lore : Nobility d6 - Lore : Underworld d6, d4 - Observation d6 - Persuasion d10

Presence d10, d6 - Stealth d4 - Weapon : Kaiken d6

Gifts : Cleverness (x2), Quickness, Combat Sense, Keen Nose, Speed Save, Streetwise

Initiative d8, d4 - Dodge d8, d6 - Soak 4

Stride 1, Sprint d6, Dash 5, Run 12

Primary weapon : Kaiken - Attack roll d6, d4 - Range : Close - Damage 1d20 (Stab)

Secondary weapon : Naginata - Attack roll d6, d4 - Range : Reach - Damage 2d20 (Cleave, Rebound, Stab)

Hanae, servante de la Dame Voilée - Race indéterminée - Tous les jets sont

à 1d6, 1d4

Acte II

Samourais du fief de Sugadaira : « **Thug Bravos** » (voir page 158)
Matsuda Suekiyo, *dainyo* de Sugadaira : « **Minion Bravo** » (voir page 159)
Gomesato Ryuji, conjuré et *hanshi* de Matsuda : « **Elite Bravo** » (voir page 160)

Acte III

Bandits demeurés au village : « **Thug Bandits** » (voir page 157)

Bandits attaquant le convoi, tous armés de katanas : 1 « **Minion Bandit** » (voir pages 158 - 159) pour 4 « **Thug Bandits** » (voir page 157)

Soldats protégeant le convoi : « **Minion Bravos** » (voir page 159)

Les trois lieutenants de la Dame Voilée : « **Elite Bandits** » (voir pages 159 - 160)

Matsuda Suekiyo, *dainyo* de Sugadaira (voir acte II)

Gomesato Ryuji, conjuré et *hanshi* de Matsuda (voir acte II)

Terumoto Kato, conjuré et *hanshi* de Matsuda : « **Elite Bravo** » (voir page 160)

Garde rapprochée de Matsuda : « **Minion Bravos** » (voir page 159)

Les courtisanes : Tous les jets sont à 2D4, sauf pour la séduction et les arts : 2D8.

Glossaire alphabétique des termes employés

Anego : Mot d'argot pour désigner un chef de la pègre de sexe féminin ou l'épouse d'un chef de la pègre. Dérivé d'*ane*, « soeur aînée ».

Buke : 1. Maisonnée d'un samourai. 2. Caste des samourais hommes et femme.

Dainyo : Seigneur

Edo : Capitale et siège du shogunat.

Fudai : Cercle intérieur des clans ayant fait allégeance aux Tokugawa. Les clans du *fudai* étaient déjà les alliés des Tokugawa avant la bataille de Sekigahata, qui plaça le clan Tokuga-

wa au pouvoir pour deux siècles.

Hakada-mushi : « Ver nu », passeur de fleuve portant (avec 3 autres acolytes) un *rendai*.

Han : Domaine féodal ou fief.

Hanshi : Samourai au service d'un *han* (fief féodal).

Jingasa : Casque de soldat.

Juku : Relais-étape. Durant la période d'Edo, les principales routes sont jalonnées de relais-étapes, à un jour de marche les uns des autres, où les voyageurs peuvent trouver des auberges et des maisons de thé.

Kaiken : Poignard d'autodéfense caché sous le kimono. Souvent porté par les épouses et filles de samourais.

Kataginu : Veste sans manches (et sans côtés) destinée aux *buke* sur laquelle peuvent être cousus des *mon* (un dans le dos, et deux sur le devant au niveau des épaules).

Katana : Sabre long de la paire traditionnelle (*daisho*), très légèrement incurvé.

Kobun : Membre subalterne de clan Yakuza.

Mage : Houppette des samourais.

Mon : 1. Piécette de cuivre. 2. Blason.

O-metsuke : Inspecteur en chef. Rang le plus élevé au sein des forces de l'ordre du shogunat. Sous les ordres directs des *rojus*, conseillers du shogun.

Oyabun : Littéralement, « statut de père ». Désigne un chef de clan Yakuza.

Rendai : Brancard carré se portant au dessus des épaules, et utilisé pour faire traverser les rivières aux voyageurs. Nommé ainsi en raison de sa ressemblance avec l'autel Rendai (autel du lotus) dans les temples bouddhiques.

Ri : Unité de distance égale à 3,94 kilomètres.

Sekisho : Poste de contrôle entre Edo et les autres régions du pays. Lors de ces haltes obligatoires sur les grandes routes menant à Edo, tous les voyageurs doivent présenter leurs papiers. Chaque *sekisho* emploie une femme pour inspecter les palanquins transportant les passagers de sexe

féminin. Généralement, cette mission est confiée à l'épouse d'un *hanshi*. L'étiquette et la morale ne permettent pas qu'un homme inspecte le palanquin d'une femme.

Seppuku : Suicide rituel. Commence par une brève méditation, souvent accompagnée de la composition d'un poème. Les hommes s'ouvrent le ventre avec leur *tanto* (couteau) en une deux ou trois incisions (selon leur courage et la cruauté de leur second) avant que d'être décapités par leur second pour abrégé leurs souffrances, tandis que les femmes se tranchent net la carotide.

Shinjū : Double suicide. Spécialité des amants que le système de castes strict empêche de consommer leur passion au grand jour. Populaire en théâtre, littérature, et dans les journaux à scandale.

Takagari : Fauconnerie (par extension, pavillon de chasse). Durant la période d'Edo, la fauconnerie est l'une des activités favorites des daimyos et du shogun lui-même. Le *takagari* peut durer une semaine, voire plus, la journée étant consacrée à la chasse et la soirée à des plaisirs disséminés. Les gens du peuple ne sont pas autorisés à élever des rapaces, sous peine d'être condamnés à mort.

Tegata : Document officiel permettant de franchir un *sekisho*. Le *tegata* des samourais est une tablette de bois, ayant la forme d'une pièce de *shogi* (jeu d'échecs japonais) et mesurant 5 sur 4 (15 cm x 12 cm). Le *tegata* des roturiers est calligraphié sur du papier, émis par le *meishu* (responsable des chefs de village) de la communauté d'origine du voyageur et contresigné par le seigneur du *han* ou le magistrat des voyages.

* * * * *

Rappel : ce 16^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Haagen (en sa qualité de gagnant du 15^{ème} concours) :

- thème : Mystérieux(se-s) inconnu(e-s) ;
- élément : poudre.