

Âpres négociations

Table des matières

Avant-Propos	2
Synopsis	2
L'histoire : ce qui s'est réellement passé	3
Scénario, conseils et chronologie	5
Les Personnages Joueurs	8
Les Lieux	14
Les Personnages Non-Joueurs	15

迎
生
先
友
誼
生

Crédits

Textes : Jérôme "Brand" Larré

Maquette : Alexandre Labeille • **Relectures :** Yannick Le Bret

Remerciements : Les organisateurs de RPGers ainsi que tous ceux qui ont improvisé ce scénario : Christian Alexandre (*Nabashima Toshinori*), Yann Gebbink (*Ginnosuke*), Enzo Girardi (*Dame Kaoru*), Benoît Guillet (*Fujiwara no Kawabe*), Jérôme Pourailli (*Oseki Ieaki*), Sasha (*Anayama Nakatsugu*), Régis Simon (*Okubo Tanabe*).

Site internet : www.tartofrez.com

Utilisation de ce document

Ce scénario a été mis gratuitement à votre disposition sur le site www.tartofrez.com. Il est donc fait pour que vous vous en serviez autant que vous le souhaitez. Toutefois, si vous voulez faire un lien depuis un autre site ou le modifier, ayez la gentillesse de m'en parler et de faire un lien sur le site originel et pas directement sur le fichier. De plus, j'apprécie grandement tout retour à son sujet.



Avant-propos

Ce scénario a été improvisé lors de la convention RPGers 2005 et a réuni sept joueurs et un meneur de jeu qui avaient tous envie de jouer à un jeu médiéval japonais (en l'espèce Tenga) et qui se sont mis d'accord pour un scénario de négociations.

Reposant presque uniquement sur les talents d'interprétation des joueurs, il ne demande presque aucune préparation. Il peut donc vous être particulièrement utile lorsque vous n'avez pas eu le temps de préparer un scénario pour votre campagne habituelle ou lorsque vous êtes plus nombreux que prévu. Certains joueurs m'ont soufflé que cela pouvait également faire un bon décor de campagne ou une bonne liaison entre deux campagnes. En ce qui me concerne, faites-en ce que vous voulez tant que vous vous amusez.

Comme il a été joué sans faire référence à un système de règles, vous ne trouverez aucune donnée technique dans ce scénario. Si cela vous est nécessaire, il vous sera facile d'en créer pour le jeu de votre choix. De même, s'il a été joué comme prenant place durant la période historique des royaumes en guerre, il est absolument indépendant de tout contexte historique ou politique et vous pouvez donc l'insérer dans le jeu de votre choix.

La contrepartie de cet état de fait est que vous aurez du mal à le jouer si vos joueurs sont timorés dans leur interprétation. À vous donc de les connaître et de préparer en fonction d'eux. C'est un scénario de négociations et tout dans ce scénario se règle par la négociation, aussi bien la guerre que les affaires amoureuses ou les enquêtes. Tout.

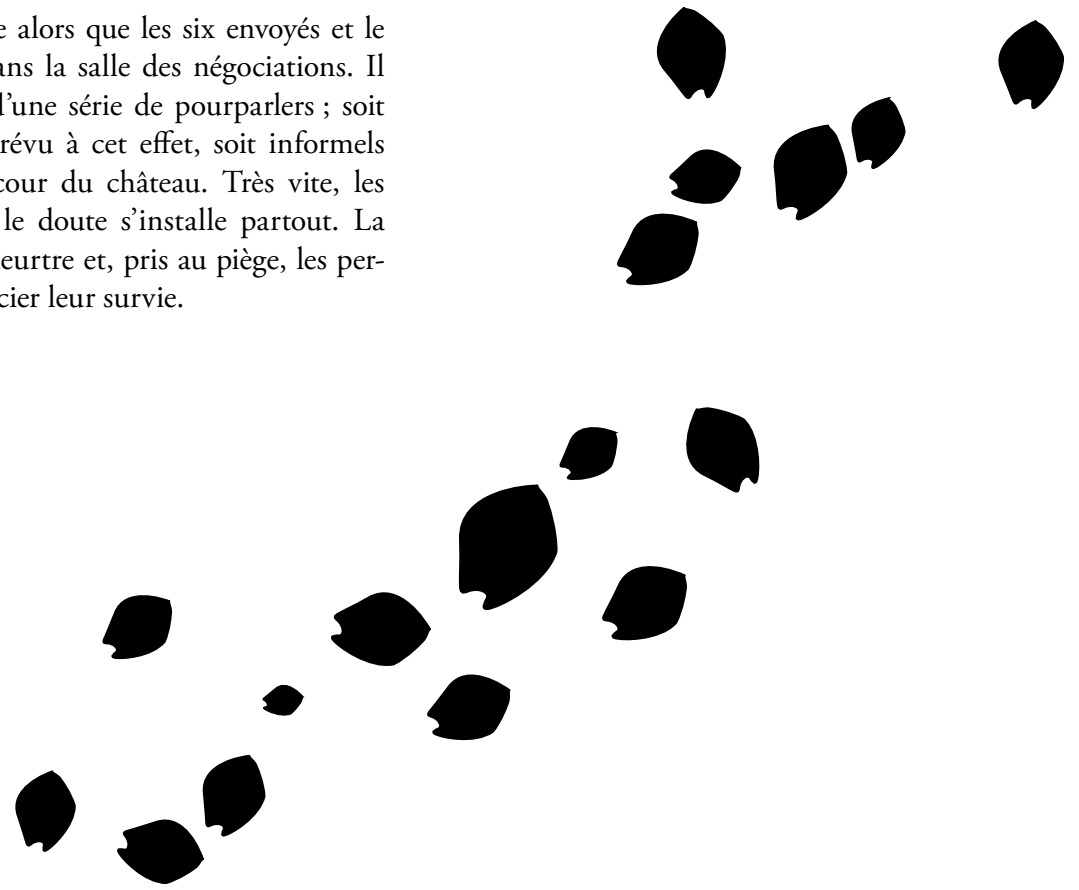
En attendant, bon jeu !




Synopsis

Dans ces terres en guerre incessante, une bataille particulièrement violente oppose deux clans : les Okubo et les Anayama. Durant celle-ci, le Daimyo Anayama meurt devant les yeux d'un Kuge (noble impérial) qui désirait profiter de l'hospitalité du château Anayama. Ce dernier ordonne alors la fin des hostilités et demande aux deux chefs de venir le lendemain chacun avec deux hommes. Les deux délégations auront pour but de négocier les conséquences de la bataille.

Le scénario commence alors que les six envoyés et le noble impérial sont dans la salle des négociations. Il s'agit essentiellement d'une série de pourparlers ; soit formels dans le lieu prévu à cet effet, soit informels dans les allées de la cour du château. Très vite, les camps s'estompent et le doute s'installe partout. La politique se mêle au meurtre et, pris au piège, les personnages doivent négocier leur survie.





L'histoire : ce qu'il s'est réellement passé

Dix ans plus tôt...

Il y a de cela quelques années, Fumiyasu régnait sur la famille des Anayama. À force d'intrigues et de manœuvres, certaines militaires, certaines politiques, il parvint à donner à cette famille presque éteinte une réelle importance et à l'imposer comme un clan majeur au niveau local. Naturellement, ceci ne s'est pas fait sans coups bas et Fumiyasu était bien trop malin pour ne pas se rendre compte que son ascension ne lui avait pas procuré que des amis. Plutôt que de prendre le risque de se faire assassiner, il décida alors de se faire moine (il prit alors le nom bouddhique de Ginnosuke) et d'abdiquer publiquement en faveur de son fils, Nakayasu. Celui-ci n'était alors qu'un jeune samouraï qui avait eu la chance de naître dans un clan dont il était l'héritier et de ne pas connaître les troubles qu'avaient connus Fumiyasu dans sa jeunesse. Selon ses propres critères, il était bien trop inculte pour prendre sa suite de façon correcte, mais suffisamment malléable pour que le moine continue à tirer les ficelles dans l'ombre.

Pourtant, le clan Anayama, celui que Fumiyasu avait pour ainsi dire créé de ses propres mains, aurait besoin d'un chef habile, de quelqu'un capable de prendre sa suite quand il ne serait plus là, de faire en sorte que le clan lui survive et qu'il prospère. Aussi, le moine convainquit Nakayasu d'envoyer son second fils, Nakatsugu, à la capitale où il recevrait une éducation bien plus poussée qu'aucun des

deux n'avait pu jamais obtenir. Le daimyo de façade, pour qui l'essentiel était de s'occuper lui-même de l'éducation de Nakamune, son héritier, céda sans trop de difficultés.

Il y a peu...

Mais au fur et à mesure des années, Nakayasu se montra non seulement moins malléable que prévu, mais également un terrible gestionnaire. La situation ne plaisait guère à Ginnosuke, mais celui-ci, faute de successeur trouvant grâce à ses yeux, prit son mal en patience. Il attendit donc le retour de son petit-fils préféré, Nakatsugu, pour reprendre les choses en main. Les aberrations diplomatiques de Nakayasu ayant provoqué une guerre avec le clan Okubo, Ginnosuke commença à fomenter un plan pour le faire assassiner durant une bataille et mettre Nakatsugu à sa place. Comme cela risquait de provoquer une défaite quasi-immédiate, il finança le train de vie d'un noble impérial, Fujiwara no Kawabe, et s'arrangea pour que celui-ci se trouve à proximité lors de la mort de Nakayasu et qu'il puisse utiliser de son influence pour que la défaite soit peu douloureuse pour les Anayama. Malheureusement pour lui, la guerre tourna bien plus à son désavantage qu'il ne l'avait imaginé.

Dans le camp adverse, le seigneur Okubo Tanabe était un daimyo à la réputation exemplaire, connu aussi bien pour ses prouesses tactiques que pour sa sagesse. Pourtant, ses décisions étaient souvent « éclairées » par les agissements beaucoup moins avouables de quelques hommes qui se chargeaient des basses besognes pour lui, qu'il s'agisse d'espionnage, parfois, ou d'assassinats, beaucoup plus souvent. Sans qu'aucun d'entre eux

ne soit à proprement parler un ninja, le daimyo avait entendu parlé de ces légendaires guerriers de l'ombre et avait décidé de se doter d'une telle arme. Oseki Ieaki était l'un deux, un des « bras gauches » de Tanabe. Son bras droit par contre, Nabashima Toshinori, était un général à la fois très capable et un homme d'honneur, strict mais sincère. À tel point que le seigneur lui faisait parfois la remarque qu'il était encore moins moderne que lui. Sans qu'il ne le réalise vraiment, Toshinori était la cause de la plupart des succès militaires du clan Okubo et Tanabe en était, lui, très conscient. Il s'assurait par divers moyens de conserver la loyauté du général. Dernièrement, ce contrôle s'exerçait en repoussant sans cesse son autorisation d'épouser la femme dont il était épris, une certaine Dame Kaoru, et en mettant Oseki Ieaki sous ses ordres, pour qu'il puisse l'abattre rapidement si jamais il devenait gênant. Naturellement il était hors de question de lui parler de l'existence de tels hommes.

La veille de la bataille

La veille de la bataille, Okubo Tanabe envoie Oseki Ieaki assassiner Anayama Nakayasu peu avant qu'au sein d'une dispute, Nabashima Toshinori comprenne qu'il ne le laisserait jamais épouser Dame Kaoru. Dans le camp adverse, Ginnosuke s'arrange pour qu'un de ses hommes de confiance tue Nakayasu le lendemain.

Alors qu'il venait pour l'abattre, Ieaki s'aperçoit que Nakayasu est l'homme qu'il cherchait depuis des années et pour lequel il avait pris Okubo Tanabe. Il refuse aussitôt d'accomplir son forfait, révèle tout au daimyo Anayama et lui propose de se mettre à son service. Ce dernier lui propose alors d'aller remettre une lettre à son fils le lendemain, après la bataille, si

jamais il ne devait pas y survivre, et de la lui garder précieusement dans le cas contraire. Il fait également partir une missive pour son allié et ami, Matsumura Norishige.

✿ La bataille

Durant la bataille, Nabashima Toshinori s'aperçoit que son seigneur va être en difficulté, mais grâce à son grand sens tactique, il s'assure que ses hommes aillent suffisamment lentement à la rescousse de Tanabe pour que ce dernier soit mortellement blessé sans que l'on puisse l'accuser de trahison ou de négligence. Tanabe meurt dans les bras de Toshinori, mais non sans le maudire. Cela dit, bien avant qu'il ne puisse annoncer la mort du daimyo, une rumeur envahit le champ de bataille.

En effet, dans le camp adverse, alors qu'il était en train de se battre sur un des flancs de la bataille, un des fantassins de la troupe d'Anayama Nakayasu, sous les ordres de Ginnosuke, abat son propre seigneur d'une flèche dans le dos. Le tout sous les yeux de Fujiwara no Kawabe.

Celui-ci fait immédiatement cesser la bataille, se présente aux Anayama (ce qui revient plus ou moins à s'inviter chez eux) et demande aux chefs du clan qui est l'héritier de Nakayasu. Ginnosuke répond instantanément Nakatsugu et la clameur s'empare alors de la ville. Le noble interdit alors tout combat et convie Nakatsugu et les deux personnes de son choix ainsi que Tanabe et les deux personnes de son choix pour négocier les termes de la reddition des Anayama.

✿ Après la bataille

En entendant la nouvelle de la mort de Nakayasu, Oseki Ieaki se dirige vers le château des Anayama, se faisant passer pour un messenger quand le besoin s'en fait sentir. Demandant après le fils de Nakayasu, il est reçu par Nakatsugu avec qui il s'entretient et délivre le message. Ce dernier comprend qu'il détient de lourds secrets sur Tanabe et décide de l'amener dans la salle des négociations pour se servir de lui comme d'un atout dans sa manche à la fois contre les Okubo, en les décontenançant et en leur faisant croire qu'ils connaissent leurs cachotteries – quelles qu'elles soient –, et contre son grand-père, en lui montrant qu'il a de la ressource et ne se contentera pas d'être une marionnette.

Chez les Okubo, Toshinori et Kaoru sont plus ou moins pris au dépourvu par la présence du Kuge et par la tenue des négociations. Ils ne peuvent annoncer la mort de Tanabe, faute de quoi ils n'apparaîtraient plus comme des vainqueurs lors des pourparlers, mais ne peuvent ni le présenter au noble, ni trouver un prétexte justifiant son absence sans une atteinte à l'étiquette inqualifiable. Dame Kaoru propose alors une solution à son amant. Elle connaît un homme, un ami à elle, de confiance, qui est le portrait craché de Tanabe : un potier du nom de Tadateru Ugiaki. Le général ne se fait guère prier et accepte l'invitation, ils se rendront le lendemain tous les trois chez les Anayama. En effet, il aura besoin de tout le soutien de Dame Kaoru à la fois pour venir en aide à Ugiaki et détourner l'attention quand ce sera nécessaire. Il passe ensuite une partie de la nuit à enseigner au potier son nouveau rôle de daimyo.

De son côté, après avoir passé en revue les troupes et organisé l'après bataille, Nakamune rentre enfin au château où il apprend qu'il n'est plus l'héritier. Là où d'habitude il aurait laissé parler sa colère, il est abasourdi par la nouvelle et commence à réfléchir sur tout ce qu'il vient de lui arriver aujourd'hui, et sur tout ce qu'il pourrait arriver le lendemain.

Beaucoup plus loin, Matsumura Norishige a rassemblé son armée et commence sa marche forcée vers le château Anayama.





Scénario, conseils et chronologie

En fait ce scénario est d'une simplicité extrême à mener et d'une très grande liberté, à moins bien sûr de tomber sur des joueurs inactifs ou incapables d'apprécier autre chose que le combat dans une partie de jeu de rôle. C'est en grande partie dû au fait que ce scénario n'en est pas un, ou du moins pas un au sens classique. Il s'agit plus d'un décor avec tous les éléments dont vous aurez besoin pour passer une soirée de jeu sur le thème de la négociation.

Votre rôle va être presque uniquement de planter ce décor, de vous assurer qu'aucun camp ne prenne trop facilement l'ascendant sur l'autre, notamment en gérant la découverte des secrets de chacun, et de préparer chacune des petites surprises devant amener à la partie suivante. Vous pouvez utiliser d'autant de stratagèmes ou d'intrigues secondaires que vous le souhaitez (après tout, lâchez-vous, c'est un vrai nid de vipères fait exprès pour cela) mais un seul a suffit pour que tout s'enchaîne sans problèmes lors de la partie où ce scénario a été joué pour la première fois : « La colère de Nakamune ».

Quoi qu'il en soit, souvenez-vous que ce scénario est fait pour être joué comme une pièce de théâtre et non comme une épopée. Tout s'y joue en deux endroits différents mais dans un même lieu, en une journée, et avec un nombre réduit de personnages. Mais rien ne vous empêche d'en faire le début ou l'aboutissement de quelque chose de plus épique et spectaculaire.

Il est en gros constitué de trois parties :

- les délibérations vers un premier accord politique ;
- les délibérations vers un second accord politique ;
- la drôle d'enquête.

Les deux premières parties vont être rythmées par le joueur jouant Fujiwara no Kawabe qui animera les discussions et gèrera le temps, alternant les périodes de négociations formelles, dans la salle prévue à cet effet, et les discussions des jardins. Il est vivement conseillé de faire s'asseoir les deux seigneurs (Okubo Tanabe et Anayama Nakatsugu) en face l'un de l'autre, chacun au centre de leur délégation, et de placer le noble impérial (Fujiwara no Kawabe) entre les deux, face à vous.



Première partie

Logiquement, si vous avez bien fait votre travail, tous les joueurs seront conscients que leur personnage risque gros et qu'ils ont intérêt à ce que les négociations se poursuivent calmement, sans en venir à la force. En caricaturant, mais en ne citant qu'une partie des raisons, le Kuge risque sa vie si un des clans décide de faire un coup de force (il serait un témoin trop gênant), les Okubo se feraient massacrer dans les murs de leurs ennemis alors que les Anayama risquent de provoquer la prise de la forteresse par les troupes ennemies.

Il est donc probable qu'après une rapide présentation et un éventuel rapport de force, les joueurs s'orientent très rapidement vers la recherche d'un consensus. Ayant finalement assez peu d'informations au début, et après de premières négociations formelles introduisant les prétentions de chacun, les joueurs auront rapidement

besoin d'éléments nouveaux pour faire rebondir leurs discussions et trouver des compromis acceptables. À vous donc de donner des éléments aux joueurs pendant les négociations informelles pour qu'ils puissent jouer avec et trouver un consensus tout en vous permettant de préparer progressivement ce qui va rendre ce consensus impossible à la fin de la première partie. Là encore, un exemple est donné avec « La colère de Nakamune ». De votre côté, vous devez surtout comprendre que les négociations informelles sont le moment où vous pouvez agir le plus librement pour réguler le déroulement de la partie, en rééquilibrant les rapports de force, en donnant des pistes sur le secret de tel ou tel personnage, ou plus simplement en faisant évoluer le monde autour des personnages. En effet, ce sont les seuls moments où ils ont un contact avec le monde extérieur.

Une fois qu'ils semblent arriver à un consensus, faites soit intervenir un servent, soit profitez de la prochaine sortie dans les jardins pour le briser et faire rebondir la partie. Malgré les signes avant-coureurs de ce retournement de situation, il doit être rapide, brutal et sans appel. L'idéal serait même de blesser un personnage suffisamment pour rappeler aux joueurs dans quelle réalité évoluent leurs personnages, mais sans pour autant l'empêcher de participer aux pourparlers.

La colère de Nakamune

Cette petite trame a pour but de rythmer la première partie du scénario. Cela dit, elle peut tout à fait être remplacée par ce qu'il vous conviendra et qui aurait le même effet. Bien qu'étant l'élément se rapprochant le plus d'un scénario au sens classique, elle n'est qu'un détail de la partie, un prétexte, et peut être modifiée si vous le souhaitez. Elle implique par contre que le consensus diplomatique se fasse autour de Nakamune.

Après une nuit de doute, Nakamune n'arrive pas à se raisonner. Il a beau tourner le problème dans tous les sens, il a été écarté au profit de son jeune frère Nakatsugu, et ce avec le consentement de Ginnosuke. Il méprisait déjà Nakatsugu, mais il n'aurait pas soupçonné cela de son grand-père. Au fur et à mesure que la journée avance, il va tenter de reconquérir ce qu'il a perdu et va acquérir la conviction que Nakatsugu manipule Ginnosuke et a organisé l'assassinat de leur père.

Durant le début de la première partie, il va donc se promener furieux dans les jardins et, dès leur première sortie de la salle, une partie au moins des Okubo vont le remarquer. S'ils discutent avec lui, ils pourront remarquer qu'il parle de « son » château, et qu'il semble tout à fait fréquentable, bien que très préoccupé. De plus, ils devraient être particulièrement surpris de croiser ce fils dont ils n'ont jamais entendu parler.

Un peu plus tard, dans une des prochaines discussions dans les jardins, il s'entretiendra avec au moins

Tanabe dans la maison de thé du château. Si les Okubo ont proposé de le mettre au pouvoir ou de renforcer son assise, il les remerciera

et déclarera prêt à leur rendre hommage tant qu'il continue à gérer ses terres. Si les Okubo n'ont pas choisi cette voie, il la mentionnera subtilement, et, dans tous les cas, dira aux Okubo de se méfier des apparences, car « du vieillard et du jeune homme, ce n'est pas forcément celui qu'on croit qui conseille l'autre ». Il fera aussi quelques allusions sur le fait qu'il n'est pas sûr que son père soit mort de façon tout à fait régulière.

À ce moment-là, si les Anayama cherchent à lui parler, il sera introuvable car les servants le couvriront, quitte à mentir et à le faire passer pour pâle. S'ils insistent, il arrivera discrètement après avoir fini la discussion dans la maison de thé et n'hésitera pas à montrer son ressentiment envers son frère et son grand-père.

Enfin, lorsque le consensus sera établi ou presque, lors de la prochaine sortie dans les jardins, il se jettera sur son frère, sabre au clair, en disant (et tous ceux autour pourront l'entendre clairement) qu'il vient venger l'assassinat de son père. Il faudra l'intervention de plusieurs joueurs pour l'arrêter (il est transcendé par son désir de vengeance) et ils devront aller jusqu'à le tuer pour l'empêcher de mettre son plan à exécution. L'idéal serait de le faire après qu'il ait blessé au moins un personnage (Nakatsugu ou ceux s'étant interposés).

Désormais, le doute est jeté sur Nakatsugu, tout le travail de négociations est à refaire, et la seconde partie du scénario peut commencer.

际快



Deuxième partie

Les personnages, sinon les joueurs, devraient maintenant être plus stressés et se demander à quelle sauce ils vont être mangés.

S'ils ont besoin d'os à ronger pour trouver une nouvelle piste de négociation, n'hésitez pas à leur en donner, mais a priori, cela ne devrait pas être le cas sauf blocage extrême. Durant cette deuxième partie, les joueurs devraient chercher d'eux-mêmes un second compromis dont chacun tire autant d'avantages que le premier. Le mieux est donc de gérer la seconde partie un peu comme la première, en augmentant la pression et en accélérant le jeu et les découvertes autour des secrets des uns et des autres.

De même, il est grand temps que les « camps » se défassent et que de nouvelles alliances se nouent, mais de façon transverse cette fois-ci. En effet, tous les joueurs ont des choses à négocier aussi bien au sein de leur camp que contre le camp adverse, et choisir les bons alliés peut leur permettre d'arriver à leurs buts personnels avec le soutien de leurs adversaires du début. N'hésitez donc pas à leur suggérer subtilement (et individuellement) l'idée si vous les voyez partis sur des rails.

Si tout se passe comme prévu, la paranoïa et la suspicion devraient rapidement s'installer, du fait de quelques révélations et de possibles retournements. Toutefois, paradoxalement, les personnages devraient néanmoins se diriger vers un second consensus.

Les secrets des personnages

Tous les personnages ont des secrets plus ou moins importants qui pourraient les mettre en péril, ou du moins dont leurs adversaires pourraient se servir lors des négociations. Voici une liste rapide et pas forcément exhaustive de toutes ces petites choses qu'ils ne veulent pas ébruiter :

- **Okubo Tanabe** : Il s'agit d'un imposteur, d'un ancien déserteur ayant pris la place du vrai daimyo mort durant la bataille.
- **Nabashima Toshinori** : Il a tué son propre seigneur pour épouser Dame Kaoru.
- **Dame Kaoru** : Ses enfants sont à la merci des Anayama. Elle a déjà été mariée et est à l'origine du subterfuge des Okubo.
- **Fujiwara no Kawabe** : Ce noble impérial n'est pas là par hasard. Il a vu la mort du seigneur Anayama et est corrompu par Ginnosuke. Il cherche juste à être entretenu pour garder son train de vie à la capitale.
- **Anayama Nakatsugu** : Il a reçu une lettre de son père le prévenant d'un complot et ne devrait pas être l'héritier.
- **Ginnosuke** : Il a fait assassiner son fils, le seigneur Anayama, pour mettre son petit-fils favori à la place de celui que ce dernier avait désigné comme son successeur, corrompt Fujiwara no Kawabe, et cherche à assurer la puissance de son clan et à tirer les rennes dans l'ombre.
- **Oseki Ieaki** : Traître à la cause Okubo, il est un des anciens hommes à tout faire de Tanabe, y compris les choses les plus inavouables. Il est le seul à savoir qu'Anayama Nakayasu n'était pas le fils de Ginnosuke. Même ce dernier n'est pas au courant.



Troisième partie

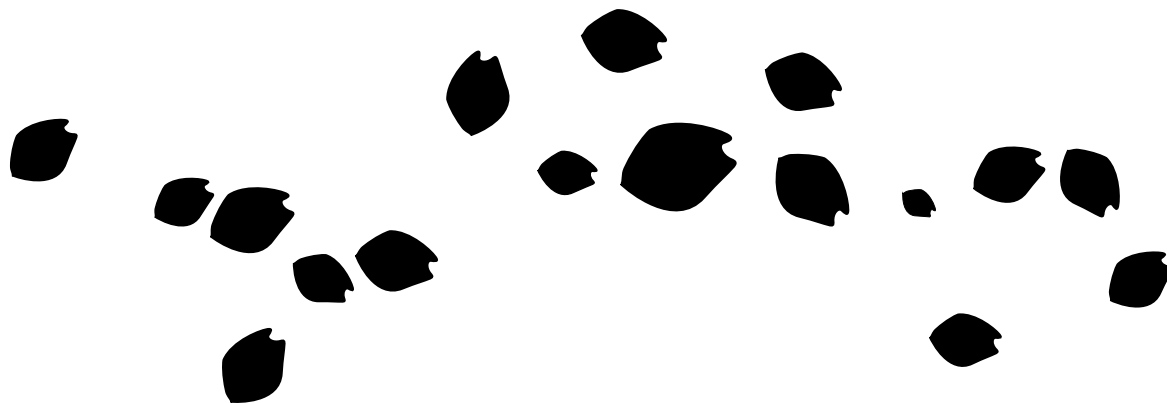
Alors que la soirée commence et que joueurs et personnages sont enfin arrivés à un second consensus, un serviteur vient interrompre les négociations et avertir Fujiwara no Kawabe qu'une troisième armée est en vue. Après avoir pris les renseignements nécessaire, il s'avère qu'il s'agit de celle de Matsumura Norishige et qu'elle encercle les assiégeants (les Okubo).

Les personnages peuvent avoir des réactions diverses, comme tenter de le rallier à leur cause ou de lui mentir. Laissez-les faire et continuer à comploter. Si la paranoïa s'est installée, les réactions devraient être nombreuses et lourdes de conséquences.

Dans la plupart des cas, rapidement, un messenger des Matsumura arrive et le seigneur exige qu'on lui livre l'assassin de son allié Nakayasu. Il précise qu'il a été averti par ce dernier qu'il risquait d'être assassiné et qu'il avait été averti de la même façon qu'un certain Oseki Ieaki avait prévenu Nakamune. Il sait que le tueur est dans la salle des négociations et attend qu'on le lui livre. Il n'hésitera pas à donner l'assaut si on ne s'exécute pas.

Clairement, Norishige ne rigole pas et a les moyens de sa politique. Son armée, bien que levée à la hâte, est suffisamment importante pour balayer les survivants des Okubo et des Anayama, et ce même dans le cas d'une alliance. Il n'a rien contre les Okubo et n'est pas intervenu dans la guerre qui les a opposé aux Anayama mais il est cependant l'allié traditionnel de ces derniers. Il vouait une très grande estime à Nakayasu, déteste cordialement Ginnosuke et méprise Nakatsugu, le considérant comme un fils indigne. Il n'hésitera d'ailleurs pas à les rabaisser face au Kuge et aux Okubo. Toutefois c'est un homme sincère, et si jamais on lui livre un assassin crédible avec une explication convaincante (il est loin d'être idiot), il se retirera sans prendre la ville.

En attendant, vous aurez donc à mener une troisième phase de négociations combinée à une enquête. Ceux n'ayant aucune idée de qui a tué Nakayasu souhaitant sûrement le découvrir alors que les deux au courant (Ginnosuke et Fujiwara no Kawabe) tenteront très probablement de le cacher. Dans tous les cas, vous devriez avoir une belle brochette de personnages peu scrupuleux tentant de négocier leur survie avec les autres, sachant que l'un d'eux devra mourir ce soir. À peu de choses près, vous n'avez plus rien à faire, alors contentez-vous de profiter du spectacle.





Les personnages joueurs

Les personnages sont répartis en trois camps : les Anayama, vaincus, les Okubo, vainqueurs et un personnage neutre, *Fujiwara no Kawabe*



Clan Anayama, les vaincus

Ce clan, pourtant vaincu en apparence, pourrait bien tirer son épingle du jeu et négocier des conditions à son avantage. Ses trois représentants sont *Nakatsugu*, l'héritier de *Nakayasu*, le daimyo mort, *Ginnosuke*, l'antépénultième daimyo devenu moine, et *Oseki Ieaki*, un traître de l'armée Okubo.

Anayama Nakatsugu, actuel héritier du clan Anayama

Âgé d'à peine 17 ans, vous êtes le nouveau seigneur du clan Anayama, mais les choses se sont passées un peu trop précipitamment et malgré votre deuil, vous allez devoir assumer sur l'instant des responsabilités pour lesquelles vous n'étiez pas préparé.

Historique :

Voilà dix ans vous avez été envoyé à la capitale pour y recevoir une éducation de qualité auprès des plus grands centres culturels du pays. Vous avez eu la chance de naître dans un grand clan autrefois dirigé par votre grand-père *Ginnosuke*, un homme très sage devenu moine depuis, puis par votre père, *Nakayasu*, un illustre guerrier connu à la fois pour son

courage et pour ses qualités de cœur.

Mais lorsque vous êtes revenu au château, il y a peu, les événements tragiques se sont multipliés. Tout d'abord, vous n'avez pas reçu l'accueil de vous attendiez de votre frère *Nakamune*, devenu depuis une sorte de brute écervelée, certes capable dans le métier des armes mais incompetent pour tout le reste. Il s'est rapidement montré jaloux de vos capacités et vous a mis à l'écart. Heureusement, votre grand père s'en est aperçu et vous a aidé à supporter tout cela. Puis, rapidement, la guerre avec les Okubo a éclaté et, plus vite que vous ne pensiez, la bataille fit rage devant vos portes.

Puis, hier, la défaite fut totale. *Nakayasu*, votre père, fut défait durant la bataille et seule la présence miraculeuse d'un noble impérial (*Fujiwara no Kawabe*) dans les environs évita le pire. Lorsque ce dernier demanda qui était l'héritier du château, votre grand-père eut le coup de génie de vous nommer. Depuis, vous êtes donc l'héritier des Anayama et en êtes le premier surpris. Vous aviez toujours pensé que *Nakamune* hériterait, mais il est évident que le pauvre n'a pas reçu votre éducation et serait un bien mauvais choix pour le clan.

Peu après, quelqu'un se présentant comme un messager des Okubo, *Oseki Ieaki*, est venu vous remettre une lettre de votre père. Son explication de comment il est entré en contact avec votre père à la veille de la bataille est pour le moins confuse, mais vous comprenez dans ses allusions à mots couverts qu'il s'agit d'un assassin de *Tanabe* qui a changé de camp. Dans sa lettre, votre père vous prévient qu'il pensait qu'il allait être assassiné lors de la bataille, et que puisque vous lisez cette lettre, cela signifie qu'il est mort et que vos propres jours sont probablement comptés. Par contre, il affirme avoir toute confiance envers le porteur du message.

Là encore, tout cela vous semble obscur, mais vous demandez à *Oseki Ieaki* de faire partie de votre délégation pour, à la fois, décontenancer *Okubo Tanabe* en lui montrant que vous êtes au courant de ses petites manigances, avoir plus d'informations sur vos ennemis et montrer à *Ginnosuke* que vous avez de la ressource et qu'il faudra désormais compter avec vous.

Ce que vous pensez de :

- **Ginnosuke** : votre grand-père et votre modèle, le fondateur de votre clan, mais vous n'êtes pas prêt à devenir un de ses pions sans réagir.
- **Oseki Ieaki** : votre père avait suffisamment d'estime envers lui pour lui confier un message aussi important. Il semble animé de motivations simples, et donc facile à manipuler. Il n'y a nul doute qu'il fera un bon outil.
- **Okubo Tanabe** : un grand seigneur de guerre qui, sous une apparence de respectabilité, sait très bien user de politique et de méthodes plus « modernes ».
- **Nabashima Toshinori** : un général réputé, mais là encore, un homme entravé par des codes moraux d'un autre âge.

Ginnosuke, moine et daimyo retiré

De façon officieuse ou officielle, vous êtes depuis toujours le dirigeant du clan Anayama. À 63 ans, vous trouvez enfin le moyen de vous débarrasser de votre encombrant fils *Nakayasu* et de mettre une autre de vos marionnettes à sa place, votre petit fils, *Nakatsugu*. Votre plan impliquait malheureusement une défaite militaire, mais vos talents de diplomate et tous les dessous de table que vous avez pu donner à *Fujiwara no Kawabe*, le noble impérial animant les pourparlers de reddition, devraient transformer cette défaite en victoire. Votre victoire.

Historique :

Lorsque vous veniez de passer votre gempuku, il y a presque cinquante ans, votre père eut le malheur de déplaire à son seigneur d'alors. Pour le punir, celui-ci fit tuer tous les hommes de votre famille, n'en laissant qu'un seul, vous. Il vous donna alors un lopin de terre à gérer, avec une poignée d'ashigaru. Pourtant, à grand renfort d'intrigues, de coups de force et d'arrangements réciproques avec des voisins peu scrupuleux, vous avez finalement réussi à prendre sa place et à créer le puissant clan Anayama.

Pendant des années, vous avez régné sur le clan et l'avez développé à tel point que de nombreux seigneurs de guerre locaux s'inquiétaient de le voir grandir, et n'auraient sûrement pas hésité à vous faire assassiner. Pour éviter une telle éventualité, vous abdiquez alors en faveur de Nakayasu, votre fils, prenez l'habit de moine, et continuez à le contrôler dans l'ombre. Par contre, ce dernier n'étant qu'une brute dégénérée, né dans un clan dont il était l'héritier sans pour autant comprendre sa chance, vous décidez de faire d'un de vos petit-fils un successeur acceptable et de l'envoyer à la capitale pour qu'il y reçoive une éducation éclairée, et qu'il devienne à la fois bon diplomate et bon gestionnaire (deux qualités totalement étrangères à votre fils). Nakayasu souhaitant garder auprès de lui son premier né, Nakamune – et décidant donc d'en faire quelqu'un d'aussi stupide et inculte que lui –, vous réussissez à négocier le départ de *Nakatsugu*. C'était il y a environ dix ans.

Si votre plan se déroulait parfaitement au début, votre idiot de fils devint de plus en plus indépendant et de moins en moins contrôlable, multipliant les erreurs de gestion. Il était en train de dépenser en quelques années ce que vous aviez mis une vie à amasser. Malheureusement, ne pouvant le remplacer

avant le retour de *Nakatsugu*, vous êtes obligé de ronger votre frein pendant quelques années. Puis, vous profitez de la guerre que Nakayasu a déclenchée avec les Okubo pour concevoir un plan et le mettre en œuvre. Vous décidez de faire assassiner Nakayasu, votre propre fils, par un de ses hommes lors d'une bataille, et vous faites venir un noble impérial, *Fujiwara no Kawabe*, à qui vous versez des pots-de-vin depuis des années, pour qu'il fasse cesser les combats à la mort de votre fils, enregistre votre petit-fils favori, *Nakatsugu*, comme héritier légitime et force l'armée Okubo à entamer des négociations quant aux conséquences politiques de la bataille. Votre habile stratagème et le fait que vous entreteniez l'homme animant les pourparlers devraient vous garantir de transformer votre défaite militaire en victoire politique.

Ce que vous pensez de :

- **Anayama Nakatsugu** : votre petit fils favori, façonné à votre image. Il est encore un peu naïf mais vous lui apprendrez. Nul doute qu'il deviendra très vite un chef très capable pour le clan. D'ici là, vous avez bien l'intention de lui montrer quoi faire, même s'il est officiellement le daimyo.
- **Okubo Tanabe** : un seigneur de guerre réputé. Dans tous les cas un homme qu'il vaut mieux avoir avec soi que contre soi, surtout sur le long terme. Nakayasu a fait l'erreur de le provoquer et n'a eu que ce qu'il méritait.
- **Nabashima Toshinori** : un général à l'ancienne. Vous appréciez ce genre d'hommes.
- **Fujiwara no Kawabe** : un noble impérial, il faut donc le laisser toujours sauver la face et avoir la présence protocolaire. Mais dans les faits, vous le contrôlez lui aussi.

Oseki Ieaki, traître à l'armée Okubo

Vous êtes un ancien samurai qui a accepté de faire les pires besognes pour un maître qui avait toute votre loyauté. Mais vous venez de vous apercevoir que vous vous êtes trompé sur lui et que vous serviez en fait l'ennemi de l'homme que vous vouliez servir. Vous avez aussitôt changé de camp et êtes devenu de fait un traître en plus d'un assassin. Mais maintenant l'homme que vous souhaitiez servir est mort et vous tentez tant bien que mal de servir son fils. Vous voilà maintenant dans la salle des négociations face à vos anciens maîtres qui ont triomphé des nouveaux. On ne peut pas dire que la situation soit à votre avantage...

Historique :

Il y a quelques années, vous serviez Saito Hirahiko, votre premier maître, envers qui vous aviez une loyauté sans faille. Malheureusement, il mourut de vieillesse et vous fit promettre de trouver et de servir son seul fils, qu'il eut lors d'une relation illégitime avec la femme d'un des suivants du clan qui régnait autrefois sur cette province.

Les années passèrent et vous avez alors croisé la route de celui qui était depuis lors devenu le seigneur *Okubo Tanabe*. Reconnaisant en lui le fils d'Hirahiko, vous l'avez servi au maximum de vos capacités, acceptant même de vous salir les mains à sa place en assassinant pour lui, dans l'ombre, ou en espionnant certains de ses ennemis. Cela vous a beaucoup coûté, mais vous étiez conscient que dans une telle époque, soit vous alliez au bout de votre loyauté et acceptiez de sacrifier votre honneur pour le sien, soit il ne tarderait pas à se faire surpasser par ses ennemis.

Il y a deux jours, il vous envoya assassiner le daimyo du clan Anayama, Anayama Nakayasu. Pourtant, une fois sur place, vous avez reconnu dans votre cible les traits

de votre ancien maître et vous avez été pris d'un effroyable doute. Tout ce que vous aviez fait pour les Okubo ne reposait que sur un horrible quiproquo. Nakayasu était l'homme que vous aviez cherché pendant si longtemps. Saisi par une détresse à la hauteur de votre déception, vous lui avez tout raconté et lui avez offert vos services. Celui vous proposa alors une mission de la plus haute importance. Pensant qu'il y avait de grandes chances qu'il ne survive pas à la bataille du lendemain, ils vous chargea d'amener une missive à son fils si tel devait être le cas.

Malheureusement, les événements lui donnèrent raison et vous avez donc rencontré *Anayama Nakatsugu* après la bataille et lui avait remis la missive. Ayant tous les deux discuté assez longuement (vous avez eu grand peine à lui cacher la nature de vos missions pour *Okubo Tanabe*), il a accepté de vous prendre à son service, vous demandant même de l'accompagner dans des négociations avec les Okubo le lendemain.

Ce que vous pensez de :

- **Anayama Nakatsugu** : un homme cultivé et savant. Son père devait être un grand homme pour que son fils aie tant de sagesse.
- **Okubo Tanabe** : un seigneur de guerre particulièrement intelligent. Bon stratège, bon diplomate et excellent politicien. Il vous a commandé un grand nombre d'assassinats et de sombres missions. Vous venez de le trahir et le face-à-face ne va pas être de tout repos.
- **Nabashima Toshinori** : votre ancien général. Un tacticien hors pair et un homme droit mais cruel. Il est peu probable qu'il se souvienne de vous, vous n'étiez pour lui qu'un sergent sous ses ordres.
- **Dame Kaoru** : une superbe femme que vous avez aperçu quelques fois dans l'entourage du seigneur, mais vous ignorez de qui il s'agit.



L'arbitre des négociations

Le noble impérial apparu au milieu des combats, *Fujiwara no Kawabe*, a un statut et une importance protocolaire bien supérieurs à tous les autres personnages. Sa seule présence suffit à graver dans le marbre les décisions qui seront prises lors des négociations et à assurer que ces dernières se passent de la meilleure des façons.

Fujiwara no Kawabe, noble impérial

Ces temps sont bien troubles et même pour vous, noble impérial, il vous arrive de manquer d'argent pour financer votre vie à la cour. En général cela vous amène à sortir de la capitale, une activité des plus désagréables. Et c'est exactement ce que vous faites aujourd'hui, à animer une négociation faussée entre pathétiques samurais ; dont un qui croit non seulement vous manipuler car il vous finance, mais qui croit en plus que vous ne vous en rendez pas compte. Vivement que tout cela se termine, et si cela peut en plus vous rapporter quelques amis bien placés et quelques subsides, cela n'en sera que mieux.

Historique :

Vous êtes *Fujiwara no Kawabe*, un noble impérial, un membre d'une de ces familles d'où naissent les empereurs, descendants directs des kami sur Terre, et non l'un de ces obscurs samurais, engeances de serviteurs ayant profité d'un vague moment de faiblesse de la cour impériale pour s'émanciper.

Toutefois, la vie à la cour coûte cher, et vous avez besoin de l'argent que vous donnent divers clans samurais, croyant s'attirer vos bonnes grâces. Il y a peu, l'un d'entre eux, *Ginnosuke*, un daimyo prétendument

devenu moine (mais qui ne doit tromper personne tellement le subterfuge est grossier), vous a offert une somme importante pour témoigner de la mort de son fils, nommer son petit-fils comme héritier et animer des négociations.

Prétextant un voyage au temple d'Amae-Ji, vous vous êtes donc rendu sur place et avez vu hier, au milieu d'une bataille, l'un des hommes d'Anayama Nakayasu, le daimyo officiel du clan Anayama, tirer une flèche dans le dos de son seigneur et le tuer net. Naturellement vous avez agi comme convenu, fait comme si c'était une mort honorable au combat, demandé après l'héritier – *Ginnosuke* vous a alors fait enregistrer son petit-fils *Nakatsugu* comme tel – et convoqué une délégation de chaque clan pour négocier les conditions de la défaite.

Aujourd'hui vous allez animer ces pourparlers, cette misérable parodie de politique faite par de grossiers soldats incultes, et repartir à la capitale le plus vite possible avec votre argent. Bien entendu, c'est aussi l'occasion de voir ce que vous pouvez retirer de la situation et comment en profiter au maximum. Après tout, cela ne vous déplairait pas non plus de donner une leçon à ce *Ginnosuke* qui se croit plus malin que tout le monde. Vous devez faire bien attention toutefois, car si votre importance protocolaire vous protège partiellement, elle ne vous sera d'aucune utilité si un des deux clans (ou les deux) décide de prendre l'avantage par la force et de vous faire disparaître.

Ce que vous pensez de :

- **Anayama Nakatsugu** : un brave garçon complètement manipulé par son grand père.
- **Ginnosuke** : un samurai qui se croit plus intelligent que tout le monde sous prétexte que les samurais incultes de sa province ne l'ont pas encore découvert.

Pathétique. Au moins il paye.

- **Okubo Tanabe** : un autre de ces soldats à s'être élevé au-dessus de ses semblables à force de trahisons ou de massacres. Combien est-il prêt à payer ?

Conseil d'interprétation :

Lorsque vous animez les négociations, procédez en alternant les phases de négociations formelles dans la salle prévue à cet effet, où les deux camps s'exposent leurs points de vue, et les phases de discussions informelles, dans les jardins, où tous peuvent discuter entre eux des propositions qui leur sont faites.



Clan Okubo, les vainqueurs

Ce clan vient en vainqueur aux négociations et il est là uniquement pour imposer sa volonté aux vaincus et faire attester des conditions de victoire par un noble impérial. Toutefois, de nombreux secrets font qu'ils pourraient avoir bien plus à perdre qu'à gagner. Ses trois représentants sont *Okubo Tanabe*, le daimyo du clan, *Nabashima Toshinori*, son fidèle général et bras droit, et *Dame Kaoru*, une courtisane de toute beauté.

Okubo Tanabe, daimyo victorieux

Vous vous êtes mis dans une situation périlleuse. Ancien samurai devenu déserteur puis potier, vous voilà à vous faire passer pour un daimyo mort afin que son clan puisse passer pour être victorieux. Le moins que l'on puisse dire est que vous avez déjà vécu plus sereinement.

Historique :

Votre vrai nom est *Tadateru Ugiaki* est vous êtes un ancien samurai, qui, dégoûté par la mort inutile de milliers de soldats dans des batailles qui ne servaient plus à rien, à décidé de quitter le service de son seigneur et de vivre une vie tranquille comme simple heimin. Etant particulièrement doué pour la poterie, la vie d'artisan vous semblait toute destinée.

Pourtant, il y a quelques années, vous croisez la route de *Kaoru*, la plus belle femme que vous n'avez jamais rencontrée, alors accompagnée de son mari, dans un petit village et après des événements peu reluisants (le village en question était encerclé par des brigands, et le mari de *Kaoru* a fuit l'abandonnant là, enceinte et avec un nourrisson dans les bras) vous partagez la même route pendant quelques années. Puis, vous finissez par vous arrêter dans cette province alors qu'elle décide de continuer sa route.

Tout se passa pour le mieux jusqu'à ce qu'elle revienne vous chercher avec une petite troupe hier soir, vous apprenant non seulement que le seigneur des terres sur lesquelles vous viviez était mort le jour même dans une bataille contre le clan Anayama, que vous en étiez le portrait craché, et qu'il fallait absolument que vous vous fassiez passer pour lui pendant quelques heures. Même si vous n'aviez guère la possibilité de refuser, vous avez accepté de bon cœur (vous vous maudissez maintenant), sans trop savoir si c'était dû à son charme ou à votre plaisir de la revoir.

Après une nuit à vous faire expliquer comment interpréter votre rôle par *Nabashima Toshinori* et *Dame Kaoru*, vous allez désormais entrer dans la salle des négociations et jouer votre vie.

Ce que vous pensez de :

- **Dame Kaoru** : une femme pleine de mérite, vraiment. Elle n'a pas eu une vie facile et elle continue pourtant d'aller de l'avant.

- **Nabashima Toshinori** : un général discipliné mais apparemment loyal. Le genre à envoyer des milliers de gens à la mort pour conserver son honneur. Il vaut peut-être mieux ne pas lui expliquer que vous n'êtes pas un potier.

- **Anayama Nakatsugu** : d'après *Toshinori*, il s'agit d'un jeune blanc-bec inexpérimenté qui revient de la capitale.

Nabashima Toshinori, général et bras droit du daimyo

Pendant des années vous êtes resté le bras droit de l'homme qui vous empêchait sciemment d'épouser la femme que vous aimiez. Toujours loyal et honorable, vous n'avez jamais failli jusqu'à ce qu'hier vous le tuiez et soyez désormais le plus indiqué pour prendre sa place. Vous allez enfin pouvoir épouser *Dame Kaoru*, vous avez pour ainsi dire le destin du clan Okubo entre vos mains, mais pour cela, encore faut-il que vous ne soyez pas confondu et que ces négociations se terminent à votre avantage.

Historique :

Depuis votre plus jeune âge, vous avez toujours été un samurai aux ordres d'*Okubo Tanabe*. Vos qualités martiales et tactiques, votre droiture et votre comportement honorable en toute situation ont fait de vous un général respecté par vos hommes et craint par vos ennemis. Vous vous êtes élevé dans le sillage de votre seigneur et l'avez toujours servi avec succès.

Cependant, il y a quelques années, vous avez rencontré

une femme superbe, *Dame Kaoru*, au temple *Amae-ji* et en êtes tombé éperdument amoureux. Votre charme naturel étant ce qu'il est, elle a fini par se rapprocher de vous et rejoindre votre suite. Cependant, ceci ne vous satisfaisait pas et vous souhaitiez l'épouser. Vous avez alors demandé l'autorisation à votre seigneur, pensant faire la surprise à l'élue de votre cœur, mais contre toute attente, celui-ci a refusé. Blessé par une telle ingratitude, vous avez néanmoins pris sur vous et avez reformulé votre demande plusieurs fois depuis. Cela vous a bien pris plusieurs mois, mais vous avez fini par vous rendre compte qu'il ne vous laisserait jamais la prendre pour femme, peut-être même parce qu'il la convoitait.

Hier, lors de la bataille, vous avez failli et avez sciemment laissé votre seigneur mourir en prenant volontairement plus de temps que vous n'en aviez pour vous porter à son secours. Bien sûr, vous n'avez pas porté le coup fatal, mais vous avez laissé les soldats ennemis le faire, vous payant même le luxe d'arriver en héros et de prendre *Tanabe* mortellement blessé dans vos bras après avoir chassé les troupes adverses. Le temps que sa mort soit officielle, une clameur s'était emparée du champ de bataille : le seigneur ennemi, *Anayama Nakayasu* venait de mourir et un noble impérial, *Fujiwara no Kawabe* avait non seulement exigé la fin des hostilités, mais également la tenue de pourparlers pour négocier les conditions de la victoire.

Dans une telle situation, vous ne pouviez vous permettre d'annoncer la mort de votre seigneur au risque de perdre votre avantage lors des négociations avec les *Anayama*. Pour autant, vous ne pouviez ni expliquer son absence, ni y aller avec lui. *Dame Kaoru* vous proposa alors un habile subterfuge. Elle connaissait un potier du nom d'*Ugiaki* qui était le portrait craché de *Tanabe*. Avec votre accord, elle

partit le chercher et vous passèrent la nuit à lui apprendre à jouer le rôle d'*Okubo Tanabe*. Comme vous n'étiez pas encore tout à fait rassuré sur sa capacité à berner le vieux et sage *Ginnosuke* (alors que cela ne devrait poser aucun problème pour le jeune *Anayama Nakatsugu*), vous avez demandé à *Dame Kaoru* de faire partie de la délégation pour supporter vos efforts.

Ce que vous pensez de :

- **Dame Kaoru** : la femme de votre vie. Vous avez sacrifié votre loyauté pour elle mais vous ne le regrettez pas. À vous de reprendre une vie exemplaire à ses côtés.
- **Okubo Tanabe/Ugiaki** : ce potier a appris très vite les bonnes manières et semble relativement vif d'esprit. Tant mieux, une erreur de sa part pourrait vous séparer de tout ce que vous avez jamais souhaité. Par contre, vous vous demandez quels rapports il entretient exactement avec *Dame Kaoru*.
- **Anayama Nakatsugu** : un jeune blanc-bec inexpérimenté qui revient de la capitale.
- **Ginnosuke** : un vieux samurai devenu moine, et l'ancien daimyo de ces lieux. Un homme à l'ancienne qui est tout à fait à l'image de tout ce que vous avez cherché à devenir : sage, droit et infailible.

Dame Kaoru, courtisane

Depuis toujours vous vivez avec une terrible malédiction : votre beauté. Vous avez fini par apprendre à vivre avec, mais où que vous décidiez de vous installer, vous finissez toujours par attirer l'attention et le désir de quelqu'un qui se fera un plaisir de détruire votre vie. Depuis toujours déçue par les hommes – à part votre ami *Ugiaki* -, vous vous retrouvez dans une situation délicate, à devoir gérer un combat qui n'est pourtant

pas le vôtre, juste pour vous assurer que vos enfants, eux, aillent bien.

Historique :

Depuis toute petite, certains hommes se sont battus pour vos faveurs. D'autres ont essayé de les prendre de force. Quoi qu'il en soit, votre beauté a toujours été votre fardeau et vous avez été tentée plusieurs fois de vous lacérer le visage, ne serait-ce que pour pouvoir enfin vivre en paix.

Il y environ quatre ans, alors que vous croyiez avoir trouvé l'amour en un jeune samurai avec qui vous aviez un enfant et en attendiez un autre, vous vous êtes retrouvée coincée dans un village assiégé par des brigands. Votre mari s'enfuit alors durant la nuit, vous laissant mourir sur place. Rapidement vous vous êtes liée d'amitié avec un des rares hommes à vous avoir jamais traité avec respect, *Tadateru Ugiaki*.

Le problème des brigands réglé de façon incompréhensible, vous avez voyagé pendant quelques années avec votre ami, jusqu'à ce que vos routes ne se séparent, pas très loin d'ici. Il décida de s'installer comme potier pendant que vous souhaitiez trouver un endroit où l'on pouvait s'occuper dignement de l'éducation de vos enfants. Vous avez alors entendu parler d'un temple réputé dans les environs, l'*Amae-Ji* et, comme celui-ci semblait avoir les qualités nécessaires, vous leur avait confié l'éducation de vos enfants.

Mais, comme toujours, un général du nom de *Nabashima Toshinori* se sentit alors terriblement attiré par vous et commença à vous faire la cour. Pour une fois, ce ne fut pas si désagréable et vous avez alors accepté de faire partie de sa suite et avez ainsi rejoint le clan *Okubo*.

Quelques années passèrent jusqu'à ce que hier, dans une bataille contre le camp *Anayama*, le seigneur *Okubo*

Tanabe ne meure. Or, comme le seigneur adverse était aussi mort dans la même bataille, que personne n'était au courant du sort de *Tanabe*, et que des négociations menées par un noble impérial devaient avoir lieu pour décider des conditions de la victoire du clan, il fallut trouver un stratagème pour ne pas laisser paraître la mort du seigneur.

Le hasard voulu qu'*Ugiaki* et le daimyo se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Vous avez donc proposé à *Toshinori* de faire appel à lui pour prendre la place de son seigneur, ce qu'il a accepté immédiatement. Vous êtes donc parti chercher *Ugiaki* et avez passé la nuit avec *Toshinori* à lui apprendre à faire illusion devant les Anayama. À l'aube, par mesure de sécurité, *Toshinori* vous a demandé de l'accompagner aux négociations pour l'aider à assister *Ugiaki* et pour détourner l'attention quand ce serait nécessaire.

Ce que vous pensez de :

- **Okubo Tanabe / Tadateru Ugiaki** : un homme toujours très serviable avec vous et un des seuls à vous avoir jamais témoigné un réel et profond respect. C'est un maître potier au talent incomparable, mais il semble plus occupé à fuir quelque chose qu'à exploiter son talent.
- **Nabashima Toshinori** : votre vie entière, vous avez dû vous retrouver malgré vous dans l'entourage d'hommes qui vous voyaient dans le meilleur des cas comme un trophée. Alors pourquoi pas celui-là ? Il est non seulement un bon parti mais aussi un homme réellement honorable, avec une vraie noblesse de cœur.





Les lieux

L'essentiel du scénario se passe dans le château des Anayama. À cause des différends qui opposent Anayama et Okubo, il est de toute évidence préparé pour la guerre. Les réserves ont été rentrées et les matières de première nécessité stockées. Seuls les hommes semblent manquer tant les pertes ont été importantes pour les deux clans.

Toutefois, au milieu des camps de fortune accueillant réfugiés et blessés, certains restes de-ci de-là laissent à penser que ce lieu fut autrefois un centre culturel important.

La salle des négociations

Contrairement à ce à quoi on aurait pu s'attendre, Fujiwara no Kawabe, le noble impérial, n'a pas choisi de faire se tenir la controverse dans la salle principale du château, mais dans une salle moyenne, un peu à l'écart, où tous pourront parler sans être entendu par des oreilles indiscrettes. De plus, pour s'assurer que personne ne puisse s'approcher sans être vu, le seigneur Fujiwara a fait ouvrir en grand les shoji de toutes les salles mitoyennes et seule sa servante est située de l'autre côté de la porte.

Toutefois, si le mobilier y est réduit à sa plus simple expression, la pièce reste luxueuse et on peut observer de superbes décorations sur les murs, représentant des tigres et des paons.

Les jardins et la cour du château

Dans la cour intérieure du château se trouvent de petits jardins autrefois coquets mais qui, sans être pour autant mal entretenus, ont dû souffrir que toutes les attentions soient tournées vers la guerre. On y trouve entre autres de nombreux cerisiers, un jardin de pierre tout à fait correct pour une province aussi éloignée de la capitale, de nombreuses allées et contre-allées, mais aussi un petit étang avec une maison de thé.

Même s'ils n'ont pas été prévus pour ça, les jardins sont un endroit parfait pour continuer les négociations de façon beaucoup plus discrète.

L'extérieur du château

Massée à l'extérieur de la ville qui entoure le château, on trouve l'armée Okubo. Elle a également subi de nombreuses pertes, mais il est fort probable que si les combats devaient reprendre, elle s'emparerait de la forteresse ennemie. Toutefois, en attendant, elle est cantonnée à l'extérieur d'une ville sans défense, n'osant s'y aventurer sans un ordre de son seigneur, surtout tant qu'un noble impérial s'y trouve.



Les personnages non joueurs

Il y a assez peu de personnages non joueurs réellement importants, si on excepte la foule de serviteurs et d'hommes en armes. De façon générale, ils se contentent de faire ce qu'on leur demande, ayant aussi peur que les personnages joueurs que la situation dégénère mais sachant très bien que si tel devait être le cas, ils paieraient les premiers les pots cassés. Mais, parmi cette masse de figurants anonymes se dressent trois personnages qui ont un impact particulier sur les événements.

Anayama Nakayasu, daimyo vaincu du clan Anayama

Cela faisait presque dix ans que Nakayasu occupait le rôle de Daimyo du clan Anayama à la suite de son père retiré, Fumiyasu, dont le nom de moine est désormais Ginnosuke. Décédé la veille lors de la bataille, il était un homme d'un peu moins de quarante ans, sévère, cruel parfois, mais qui prenait son rôle à cœur. Bien que loin d'être idiot, il fut malheureusement meilleur guerrier que gestionnaire ou diplomate. Et s'il su gagner l'amitié et le respect de certains de ses ennemis sur le champ de bataille, ainsi que celui d'une bonne partie de son peuple (l'autre lui étant au contraire totalement hostile suite à quelques « démonstrations de force »), sa gestion calamiteuse du trésor seigneurial et de la politique fit que le fief et le clan Anayama sont en bien plus mauvais état maintenant – même sans la guerre – que lorsque Fumiyasu a abdicé. Heureusement pour sa réputation, presque personne ne s'en est aperçu.

Anayama Nakamune, héritier écarté du clan Anayama

Nakamune est le premier des fils de Nakayasu et son héritier de fait. Elevé à l'image de son père, et bien meilleur diplomate, il partage avec lui son caractère sanguin, son attitude martiale et sa totale incompetence pour toute ce qui concerne la gestion d'un fief. Il supporte très mal la décision de son grand père de faire de son jeune frère, Nakatsugu, un quasi-étranger, le nouveau daimyo du fief qui lui revient. Pour l'instant, il obéit mais cache difficilement sa colère, qui se transformera en défiance, puis en haine quand il finira par avoir la conviction que Nakatsugu a fait assassiner leur père. Il pourra devenir un temps l'allié des Okubo s'il pense qu'ils peuvent l'aider.

Il a par contre le soutien de la quasi-totalité des serviteurs et hommes du château qui voient d'un très mauvais œil qu'on le dépossède pour nommer à sa place un étranger, bien moins bon guerrier qui plus est. Même s'ils sont tous très préoccupés par leur propre survie, certains d'entre eux n'hésiteront pas à prendre des risques pour l'aider ou le couvrir.

Matsumura Norishige, daimyo du clan Matsumura

Norishige est un ancien ennemi de Ginnosuke, mais qui a acquis un respect certain pour Nakayasu qu'il a appris à apprécier à sa juste valeur (et visiblement même un peu plus). À tel point que les Matsumura, même s'ils n'ont pas participé à la guerre contre les Okubo, sont traditionnellement alliés aux Anayama. Assez âgé, il apprécie les hommes à poigne et en est un lui-même. L'idée que Nakayasu soit mort assassiné, que ce soit par les Okubo ou les membres de son propre clan, lui est difficilement supportable. Aussi, comme s'il rendait un service à un vieil ami, il va exiger qu'on lui livre le coupable et est prêt à donner l'assaut si nécessaire. Et c'est toujours par respect pour lui qu'il ne prendra pas son fief alors que celui-ci est diminué.