



Ichiriki Ochaya

Intrigues et complots dans une maison
de thé japonaise du XIXeme siècle

1

Un scénario Table Ouverte
pour le Jeu de Role pour Tous
écrit par Fabien Deneuville



Cette table ouverte a été développée pour la FFJDR par Fabien Deneuille, auteur de la Bible du Meneur de Jeu www.labibledumeneurdejeu.com

Le décor

Librement inspirée d'un lieu historique (l'Ichiriki Ochaya existe réellement à Kyoto), l'Ochaya est un « salon de thé » en traduction littérale, en l'occurrence un lieu où viennent se divertir les hommes de statut et de puissance élevés. Les geishas font partie de ces distractions, dansant, plaisantant et (parfois) flirtant. C'est bien plus qu'un simple salon de thé : l'entrée est y très exclusive et on ne peut y venir que sur invitation, soit du propriétaire des lieux, soit d'un client avéré et régulier. Etablissement luxueux et raffiné, il est établi dans le quartier de Gion, le tout récent quartier des plaisirs et des divertissements de Kyoto, établi dans la mouvance de libération des mœurs promulguée par le Shogun.

L'Ochaya est construite dans le plus pur style de l'architecture traditionnelle japonaise. Le bâtiment principal, à un étage, est construit à l'angle de deux rues du quartier de Gion. Quelques pans de murs rouges se distinguent au milieu des piliers et toits de bois sombres. Au pied des angles du bâtiment, des cloisons de bambous sont accolées au mur, officiellement pour repousser les chiens errants, officieusement pour éviter que les conversations à l'intérieur ne soient entendues d'éventuels espions depuis la rue.

Dans la prolongation de ce bâtiment principal, un mur d'enceinte haut d'environ 2 mètres entoure le jardin. C'est dans ce mur que se trouve la porte principale qui permet d'accéder à l'Ochaya. De part et d'autre de cette ouverture se dressent deux piliers sur lesquels sont accrochés deux lampions qui éclairent l'accès à la nuit tombée. Cette entrée mène dans la cour et au jardin d'agrément. Toujours dans un souci de discrétion, un écran de bambou ferme généralement cette ouverture.

Le jardin occupe la moitié de la surface totale de l'enceinte (l'autre étant celle du bâtiment), et il est bien sûr typiquement japonais. On y trouve fleurs, pins, bambous, cerisiers, un petit pont passant au dessus d'un bassin, menant à un pavillon privé dressé sur un « rocher » au milieu de l'eau, appelé « Pavillon de la Lune ». S'y déroulent parfois des cérémonies du thé privées ou des rendez-vous qui nécessitent plus de quiétude que la normale. Accolée au bâtiment principal, une petite réserve sert de stockage pour les vivres et autres denrées utilisées par l'Ochaya (feuilles de thé, riz,...).

La salle principale de l'Ochaya, dans le bâtiment, est une grande salle où se trouvent en permanence quelques clients : samurais, riches marchands, artistes, accompagnés de Geishas qui les y divertissent, chacune à leur manière. Ce peut être en jouant de la musique, en jouant à des jeux de stratégie, en servant de modèle pour un dessinateur d'estampe... Les autres clients peuvent être en contemplation, discussion ou dé-

gustation de thé. Le sol est recouvert de nattes en paille de riz (tatami) et de grands panneaux peuvent coulisser pour donner sur le jardin, laissant entrer beaucoup de lumière dans cette grande salle. Les invités et clients doivent déposer leurs armes à l'entrée, sur un râtelier qui se trouve près de la porte.

Face à l'accès depuis la cour, deux portes coulissantes mènent de cette salle vers un couloir qui s'étend sur toute la longueur du bâtiment. D'autres parois peuvent permettre d'accéder à un petit salon privé ainsi qu'une grande salle de banquet où viennent parfois ripailler de riches nobles au service du Shogun. Un escalier de bois mène à l'étage depuis ce couloir.

Au fond de ce couloir, une porte mène dans le bureau du propriétaire de l'Ochaya, où il rassemble ses papiers, voit ses rendez-vous les plus importants. De ce bureau, une autre paroi coulisse pour ramener vers la grande salle.

A l'étage un petit couloir sépare des salles fermées également par des parois en bambou : on y trouve là quelques salons privés ainsi que 3 chambres, qui sont celles des geisha logée en permanence à l'Ochaya. C'est là qu'elles gardent leurs secrets et leur intimité. A noter que certaines chambres sont communes puisque ce sont 5 ou 6 geishas qui sont présentes en permanence à l'Ochaya.

L'Ochaya est ouverte en permanence, mais le plus gros de l'activité commence en début de soirée, vers 17h pour se terminer tard dans la nuit vers 1h ou 2h du

matin. Il n'y a pas de cuisine dans l'Ochaya, hormis de quoi cuisiner le riz pour nourrir les geishas. Dans le cas d'un banquet, les restaurateurs ou traiteurs viennent de l'extérieur pour livrer leur repas. Ils s'installent en général dans la réserve ou investissent le salon privé du rez-de chaussée près de la salle de banquet.

Annexes

Repères historiques

L'action se déroule en 1857, à l'époque Edo. Le pays est dirigé par un shogun, chaque région étant administrée par un daimyo, qui rapporte au shogun. Le pays vient tout juste de s'ouvrir sur l'extérieur, via la convention de Kanagawa.

La cérémonie du thé

Tradition très importante et ritualisée du Japon, la cérémonie du thé est une façon bien particulière de déguster le thé. Elle suit un code très précis, dans les gestes, de la purification des invités (qui doivent se laver les mains et se rincer la bouche dans un petit bassin en pierre contenant de l'eau fraîche) aux mouvements utilisés pour fouetter le thé vert une fois qu'il est préparé, en passant par les codes des différentes courbettes sociales entre l'hôte et ses invités au moment du service. C'est un moment de détente, de relaxation, en aucun cas une occasion de discuter ou de faire connaissance. La cérémonie peut durer plusieurs heures et prend place dans un lieu isolé spécifique. Dans l'Ochaya, cela peut être par exemple dans le petit pavillon dans le jardin, ou dans le salon privé du rez-de chaussée.





Est ce une maison de passe ?

Cassons le mythe tout de suite : la Geisha n'est PAS une prostituée et la maison de thé n'est PAS une maison de passe. Le cliché de la Geisha « prostituée » a complètement ruiné l'image en Occident d'une profession au demeurant extrêmement noble. A l'époque Edo, les Geishas sont des artistes formées et entraînées à l'art et la manière de divertir un hôte, que ce soit par la musique, la danse, ou la simple conversation. L'image d'Epinal vient du fait qu'effectivement, certaines geishas de bas niveau devenaient « dames d'oreiller », makura geisha, pour les hommes seuls de passage à l'hôtel. L'Ichiriki Ochaya est bien au dessus de tout cela, même si la séduction et les histoires d'amour peuvent bien sur exister, comme nous le verrons dans nos récits et sketches.

L'Okiya

Petite liberté prise par rapport à l'histoire, dans Ichiriki Ochaya, les Geishas dorment dans l'enceinte de l'Ochaya. Ce n'est pas courant dans la mesure où les Geikos, puisque tel est leur vrai nom, sont en fait embauchées par l'Okiya, une maison séparée où sont hébergés les Geikos et leurs apprenties, les Maïkos. Pour simplifier, et comme le code est celui du lieu unique dans la table ouverte, le parti a été pris de loger les Geishas au sein de l'Ochaya. A noter que leur okasan, Jinnai, n'y est pas logée.

Personnages remarquables

Shoji Miyake

Le propriétaire des lieux est un homme discret et effacé, qui n'en reste pas moins extrêmement puis-

sant et influent. C'est un homme (asiatique il va de soi, comme tous les personnages de cette table ouverte, à l'exception du PJ allemand) d'une quarantaine d'années, les cheveux courts grisonnants, qui porte un sobre kimono traditionnel : veste noire et robe grise. Il ne porte aucune arme sur lui. Il se joint aux groupes de conversation de temps en temps, posera quelques questions et laissera ses hôtes répondre et raconter leurs histoires. C'est en fait un ancien chambellan au service du Shogun, qui a repris l'Ochaya il y a quelques années, pour des raisons de divergence avec son maître. Il ne parlera que très peu de son passé : sa ligne de conduite étant que l'Ochaya doit rester un lieu neutre et apolitique.

Jinnai Tsugaru

L'okasan des geishas de l'Ochaya, celle qui en est la mère (au sens figuré) et la maîtresse (lire : employeur) est une ancienne geisha elle-même, ce qui se ressent dans ses manières, son élégance et sa dignité. Son rôle est celui de l'Okiya, celle qui prend sous son aile, éduque les geishas aux différents arts et leur permet de vivre. Elle finance leurs débuts, leur permettant d'acheter un kimono et leurs effets personnels, et ensuite elle est rétribuée par prélèvement de ce que gagnent les geishas pour leur compagnie. Elle est bienveillante vis à vis de ses protégées, mais sait qu'il faut parfois savoir se plier aux règles de la société et entrer dans les normes. Elle a la peau pale, une quarantaine d'années (bien qu'elle fasse plus jeune), le visage rond, des cheveux bruns avec quelques cheveux blancs coiffés avec un chignon. Elle porte un kimono traditionnel féminin bleu et blanc.

Elle est beaucoup plus sociale que Shoji, et n'hésitera pas à aller à la rencontre des nouveaux clients pour proposer la compagnie de ses filles.

Eiko

La plus belle des geishas de l'Ochaya, et elle le sait et en joue. C'est une musicienne qui sait jouer le sakuhachi, cette flute traditionnelle japonaise, comme personne. Autant elle est très forte pour jouer de cet instrument, autant elle est imbue de sa personne et considère les autres geishas comme ses rivales. Il est vrai que sa beauté lui attire de nombreux regards chez les clients de l'Ochaya et un peu de jalousie de la part de ses consœurs. Jinnai doit d'ailleurs parfois la rappeler à l'ordre. Elle porte un magnifique kimono rouge ainsi que des cheveux bruns longs et fins, qu'elle préfère porter détachés, ce qu'on lui tolère, sauf pour les grandes occasions.

Sofu Kaieda

Un riche marchand de la ville de Kyoto, qui est un véritable habitué de l'Ochaya. Il a hérité de l'entreprise de commerce de tissu de son père et en a bien profité : c'est un hédoniste et un bon vivant, qui dépense à tout va. Son comportement parfois un peu trop épanché voire débauché (il aime bien l'alcool de riz, avouons-le) lui vaut parfois le courroux de Shoji, qui l'a déjà exclu une fois avant d'aller raconter tout l'histoire à sa famille. Ne pouvant se passer tout de même d'un aussi bon client, il lui a permis de revenir, à condition qu'il sache se tenir... ce qui est (en général) le cas. Il ne porte pas le kimono traditionnel mais une tenue de ville et d'apparat, beaucoup plus clinquante. C'est un homme dans la trentaine, joufflu, les cheveux bruns, petit et plutôt bedonnant. Il arrive quasiment à chaque fois à se faire inviter aux banquets qui ont lieu à l'Ochaya.





Situations

Pour quelques milliers de yens

Un noble samouraï en armure, une trentaine d'années, fort et musclé, entre dans l'Ochaya et après avoir déposé ses armes, il se dirige vers Shoji et montre le bureau : apparemment il voudrait lui parler en privé. Shoji va voir Jinnai et tous les trois entrent dans le bureau. En demandant aux geishas ou en essayant de se souvenir (si un des PJ fait partie des geishas), on peut trouver l'identité de l'inconnu : Sadao Aoki. C'est le fils d'un noble de la région qui vient souvent et a des rapports privilégiés avec Kaede, la plus jeune et la plus timide des Geishas. Si les PJs la préviennent (elle est en haut, dans sa chambre), elle descendra dans la grande salle et se tiendra prête. Sinon, Jinnai ira la chercher en sortant du bureau. Sadao est venu pour racheter Kaede à Jinnai, en vue de l'épouser. Bien que l'idée ne plaise pas à l'Okasan, elle ne peut cependant pas légalement s'y opposer. Et quand l'intéressée l'apprendra, elle refusera en bloc de suivre son nouveau « propriétaire », quitte à s'enfuir dans le jardin ou à essayer de monter à l'étage et de menacer de se défenestrer. Non pas parce qu'elle ne l'apprécie pas mais elle ne se sent pas prête à devenir femme mariée et veut rester geisha. Quel parti prendront les PJs ?

Un spectacle troublant

Une troupe de théâtre Kabuki arrive, alors que le soleil se couche, pour interpréter une pièce dans la salle principale de l'Ochaya. Si le personnage de

Saburo est en jeu, on peut alors imaginer qu'il fait partie de cette troupe qui va se donner en spectacle. Le chef de cette troupe va voir Jinnai qui les avait invités ici. Le petit salon privé du rez-de-chaussée est réquisitionné pour servir de lieu pour que les acteurs puissent se préparer. Quelques dizaines de minutes plus tard, le spectacle commence. Comme le veut la tradition, les acteurs sont maquillés (et non masqués) et portent un maquillage stylisé blanc en poudre de riz et des lignes de couleur qui reflètent la nature du personnage (rouge héros, vert être surnaturel, violet noble...). La représentation commence, en musique, avec chants et interprétations. Elle raconte l'histoire d'un fantôme, un Onryo, celui d'une femme qui revient se venger de son mari infidèle. Seulement en plein spectacle, l'acteur qui joue cette créature surnaturelle est soudain pris de soubresauts... Shoji, perturbé quitte la salle et va se réfugier dans son bureau. Les autres spectateurs se demandent si c'est prévu dans la pièce ou non, l'acteur jette un regard supplicier au groupe. On ne sait pas si c'est dans le jeu ou pas, que vont faire les joueurs ? S'ils ne font rien, un autre acteur de la troupe ira au secours de cet homme, et demandera de l'aide : il a en fait eu une crise d'épilepsie. Shoji reste quant à lui perturbé, non pas car il se sent coupable de ce qui se passe, mais car il a déjà entrevu ou entendu parler des rumeurs de fantômes à la nuit tombée à l'Ochaya et il s'est senti mal au moment où il a vu l'acteur commencer à trembler. Cette situation peut servir d'introduction pour le sketch « Soupçons de l'au-delà » présenté plus loin.

Le banquet du complot

En tout début de soirée à l'Ochaya, une troupe de 4 samurais d'apparence riche et noble, accompagnés de servants et de laquais, arrivent à la maison de thé. Ils viennent saluer Shoji, qui écrit quelque chose sur un parchemin puis ils vont s'installer dans la salle de banquet. Quelques temps plus tard, un restaurateur et ses deux fils arrivent et vont s'installer dans la réserve et/ou le salon privé du bas si celui ci est libre : ce sont eux qui vont fournir le repas pour le banquet de ces samourais dans la salle arrière. Sofu essaiera de s'y faire inviter mais n'y arrivera pas, pour une fois ! Au cours du repas, ils ne sortent que très peu et il est difficile d'en savoir plus. Si dans les PJs il y a un samurai d'une maison noble, il lui sera possible d'essayer, sur un jet de dé, de se souvenir de qui sont ces personnes. En cas de réussite, il saura se remémorer qu'un ou deux d'entre eux sont des nobles affiliés au daimyo de la région. Les autres sont inconnus. La même information peut être obtenue de Shoji, bien qu'il faudra pour cela le convaincre de rompre un secret quasi professionnel. Si les personnages parviennent à dérober le parchemin discrètement ils pourront même lire le nom de famille d'un des organisateurs : Oishi-san. Un PJ versé dans la noblesse ou au courant des secrets pourra savoir que c'est un détracteur du shogun, surtout depuis qu'il a promu la politique de l'ouverture aux occidentaux. Les PJs peuvent agir et essayer de les espionner ou ne rien faire. Dans un cas comme dans l'autre, ils peuvent apprendre qu'une rébellion se prépare (dans

le premier cas en écoutant discrètement aux portes, dans le second, via une des geishas PJ ou PNJ, comme Eiko ou Kaede qui aura été dans la salle pour divertir en faisant de la musique ou la conversation et qui aura pu surprendre des conciliabules plus secrets au passage). La phrase qui a été entendue contenait « renverser le shogun » ce qui est sans équivoque. En réalité 2 nobles rebelles locaux, dont le dénommé Oishi-san, sont en train de négocier un accord avec 2 autres nobles d'une région plus lointaine, en vue d'une rébellion. Que vont faire les personnages ? Les interrompre et essayer de les faire changer d'avis en les divisant ? Ne rien faire ? Essayer d'alerter le shogun en envoyant un message ? Leur demander tout de suite d'arrêter ? Se joindre à la rébellion ? Attention car Shoji ne verra pas d'un bon œil toute opération politique car son Ochaya est censée rester neutre... cependant lui faire croire qu'il peut être arrêté pour trahison et couverture de rébellion peut être une manière de le convaincre d'agir.

Embuscade au pavillon de la Lune

En fin d'après-midi, un riche marchand (très âgé) et son fils (pas très fin d'esprit) arrivent à l'Ochaya. Si les personnages se renseignent, ils peuvent savoir que c'est Goro Satomi, un forgeron célèbre pour ses armures solides utilisées par les légions du Daimyo, et son fils Yozo. Ils ont réservé le Pavillon de la Lune (le petit pavillon sur le rocher dans le jardin) pour une cérémonie du thé, le vieillard pensant que cela « ouvrira l'esprit de son fils ». Or son fils est beaucoup plus alerte





qu'il n'en a l'air et est tellement avide et plein de rancœur vis à vis de son père qu'il a embauché un assassin pour le tuer. La cérémonie du thé est très longue, commence dans l'après-midi pour finir à la nuit tombée. C'est dans le noir que ce discret tueur, vêtu d'habits sombres, viendra passer par dessus le mur et se faufile dans les ombres du jardin pour passer à l'action. Les PJs peuvent être impliqués de plusieurs manières : soit ils sortent dans le jardin à la nuit tombée et peuvent deviner du mouvement discret, ou encore entendre un cri venant du pavillon, soit c'est Sofu qui peut les avertir du problème : alors qu'il était dans le jardin en train de « s'aérer entre deux verres » il a cru voir une forme bouger, comme une bête dans les buissons. Les PJs pourront ensuite agir, fouiller les buissons, trouver des traces et essayer d'empêcher la manigance avant qu'il ne soit trop tard.

L instant culturel

A noter que ces 3 de ces 4 situations sont inspirées de faits réels ou d'éléments de la vie quotidienne :

– Il arrivait que certains hommes aisés venaient « racheter » les Geishas pour les épouser ensuite.

– Le Kabuki est un art théâtral très en vogue à l'ère Edo et les pièces parlaient souvent d'histoires fantastiques ou surnaturelles.

– L'Ichiriki Ochaya de Kyoto a effectivement été un lieu qui aurait couvert des réunions de nobles préparant la rébellion contre le Shogun, qui donnera lieu ensuite au retour de l'empereur et aux débuts de l'ère Meiji.

– La dernière situation est un peu plus imaginée. A noter que le terme d'assassin a été préféré au terme de « ninja », le ninja restant un élément appartenant beaucoup plus au Japon médiéval qu'à l'ère Edo, et très loin de l'image d'Epinal que l'on en a en Europe !

Sketch 1

Soupirs de l'au delà

Situation

Le fantôme d'une femme trompée hante les murs de l'Ochaya et terrorise la vie nocturne de la maison de thé.

Figurants

-Maemi, geisha de l'Ochaya, intelligente et spécialisée en calligraphie, c'est aussi la plus superstitieuse, la plus sensible, à la fois au sens physique et au sens spirituel du terme. Les cheveux roux qu'elle porte parfois détachés, le visage fin, un kimono aux couleurs claires, elle est assez mystérieuse pour les autres filles et prétend avoir déjà vu un fantôme ou un être spirituel étrange dans l'Ochaya. Si les autres pensent qu'elle est un peu folle et instable, elle sait au fond d'elle-même que l'au-delà existe et Shoji, ne dit rien, mais est aussi convaincu qu'il y a quelque chose de paranormal qui se trame. Elle est assez lunatique et influencée par l'arrivée du fantôme. Alors qu'elle était en séance calligraphique avec Ujisato, elle l'a emmené dans une chambre où le drame va commencer à se dérouler.

-Ujisato est un marchand itinérant, qui est parfois de passage à Kyoto et aime à s'arrêter à l'Ochaya. Il est secrètement amoureux de Maemi mais n'ose réellement exprimer ses sentiments. C'est un homme entre deux âges, la peau tannée par le soleil et les cheveux très courts, le front dégagé. Il a fait fortune dans le commerce de l'alcool mais cela lui pose un réel cas de conscience : il aspire de plus en plus à se tourner vers d'autres activités. Il

est passionné par les estampes, la calligraphie et tous les arts « écrits ». Il sait que Maemi est parfois un peu bizarre, mais il n'en sait pas plus sur l'histoire de fantôme. Il sera cependant prêt à aider les PJs si ces derniers ont besoin d'aller chercher une personne ou une information en dehors de l'Ochaya. Il se proposera d'ailleurs pour le faire, ce qui permet au meneur de maintenir tous les PJs dans le même lieu tout en leur offrant la possibilité de faire appel à des ressources extérieures.

-Mayoko Mayu, fantôme Onryo, est effectivement un être surnaturel qui terrorise les nuits de l'Ochaya. Il y a une dizaine d'années, Mayoko était mariée à un restaurateur plutôt débauché, du nom de Tamotsu. Ce dernier, travailleur mais dépensier, était toujours en train de faire disparaître les économies du couple. Cela rongait Mayoko de l'intérieur, qui par ailleurs ne voyait jamais revenir son mari le soir, ou en tout cas, pas avant des heures très tardives. Un soir, elle l'a suivi et a vu où il se rendait : l'Ichiriki Ochaya. S'infiltrant discrètement à l'intérieur, elle a pu l'apercevoir en compagnie des geishas. Il n'a bien sûr pas eu de rapport charnel avec ces dames, mais c'en était trop pour elle ce qui l'a décidée de mettre fin à ses jours en se jetant par la fenêtre du premier étage de sa demeure. Depuis, son âme n'a pas trouvé le repos, et elle hante l'Ochaya, prenant possession des geishas lorsque la lune brille dans le ciel en les poussant à la culpabilité et au suicide. Maemi, la plus sensible, est sa cible privilégiée et ce soir, elle va la faire passer à l'acte. En tant que fantôme, elle n'est visible que des femmes (sauf





si un rituel particulier à base d'encens est effectué). Elle ressemble à une femme, silhouette blanchâtre translucide, propre sur elle, les cheveux attachés et portant un kimono. Dans ses yeux rougeoisent cependant les flammes de la vengeance ! Elle ne peut affecter le monde réel mais peut « posséder » (prendre le contrôle de l'esprit) des femmes.

Action !

Ce qui démarre ce sketch, c'est un cri qui peut être entendu depuis l'extérieur de l'Ochaya ou le couloir du rez de chaussée. Cela vient du premier étage et c'est Ujisato qui l'a poussé pour alerter du problème. Si les personnages ne sont pas dans ces lieux pour l'entendre, un PNJ (Eiko ou Jinnai) peut les alerter du problème. Ils peuvent alors soit grimper à l'étage, soit se rendre à l'extérieur. Depuis une fenêtre du premier étage Maemi, qui n'est visiblement plus elle-même menace de sauter. Ujisato est dans la même pièce, une chambre de geishas et essaie de la raisonner, mais il n'est vraiment pas à l'aise. Les personnages peuvent s'essayer à leur tour de la raisonner ou bien anticiper la chute et trouver un moyen de l'amortir ou de rattraper Maemi (en utilisant les tatamis par exemple ou en se montrant créatifs). Si une femme monte dans la chambre, elle pourra finir par voir apparaître le fantôme et essayer de le faire partir en le menaçant. Cela sera suffisant dans un premier temps et permettra de faire revenir Maemi à ses sens. Une fois remise, Maemi pourra leur dire qu'elle risque de revenir, que ce n'était pas la première fois et qu'il faut agir : faites leur sentir qu'il faut agir ! Ujisato se proposera de les

aider et leur rendre service s'ils ont besoin de lui. Les informations que les personnages peuvent glaner :

– Les autres geishas peuvent leur apprendre que ce n'est pas la première fois que Maemi délire de la sorte.

– Si l'histoire de l'apparition s'ébruite, Shoji restera en retrait, manifestement gêné. Dans le cas où la situation du théâtre de Kabuki a été jouée, peut être sera t'il plus facile de le faire parler sur ce sujet, au calme dans son bureau. Il pourra expliquer que l'ancien propriétaire lui avait parlé de cette histoire de fantôme. Il n'en avait dit plus si ce n'est que « c'est un secret que garde la lune ». Les PJs doivent alors faire le rapprochement avec le pavillon du jardin où se trouvent les estampes et parchemins qui racontent toute l'histoire. Dans le cas où les joueurs auraient du mal, le meneur peut leur demander un jet sous la caractéristique d'intelligence pour leur donner un indice ou le mettre dans la bouche d'un PNJ (Sofu par exemple).

– Une autre chose à faire pourrait être d'envoyer Ujisato au temple prendre l'avis d'un sage ou d'un moine pour savoir que faire face à cet esprit mauvais. Un personnage comme le maître de Taijutsu, l'acteur de Kabuki ou un PNJ membre de la troupe de Kabuki pourrait aussi trouver l'information : les esprits sont des Onryos, des fantômes en colère qui peuvent encore hanter les vivants. Les éliminer est difficile mais en leur parlant en face et en leur expliquant pourquoi ils doivent cesser de hanter tel lieu ou tel personne il est possible de les chasser. Faire apparaître l'esprit à la vue de tous est possible en brûlant un bouquet d'herbes et

d'encens (à l'Ochaya il est possible de trouver les ingrédients pour cela dans la réserve, notamment en puisant dans les feuilles de thé pour compléter le bouquet). Tous peuvent alors interagir avec l'esprit.

– Dans le pavillon de la Lune, un personnage attentif pourra remarquer que l'intérieur du bâtiment ne correspond pas à la surface extérieur : il y a un recoin caché, une porte camouflée derrière un des pans de mur en bois qui peut pivoter. Les personnages peuvent détecter cela et trouver une caissette contenant des parchemins et estampes. Cela raconte l'histoire de Mayoko Mayu, ce fait divers qui a eu lieu il y a une dizaine d'années. Les personnages peuvent alors apprendre toute l'histoire (cf description de Mayoko Mayu) et auront donc les arguments pour faire comprendre à l'esprit qu'il doit partir.

Evènement terminal

L'esprit va tenter à nouveau de prendre possession d'une geisha voire d'un PJ ! Pour tenter à nouveau de le mener à se donner la mort, ou à chercher à violenter d'autres ou à commettre un crime ! (si le joueur est à l'aise, on peut lui proposer de jouer vraiment cet aspect du personnage, en lui expliquant seul à seul la situation et en lui demandant de jouer comme si son personnage était vraiment possédé par l'esprit, le but de l'esprit étant de faire le plus de mal et de peur possible). Il faut

alors agir et vite ! La solution : faire comprendre à l'esprit que ce n'est pas sa faute si son mari a fauté et que les geishas ne sont pas responsables, mais son mari l'était. Pour ce faire, il faut réussir à enfermer le possédé dans une pièce (en fermant les fenêtres !) et une femme peut alors voir l'esprit. Sinon, en balayant la pièce de la fumée du bouquet d'encens, il est aussi possible de faire apparaître l'esprit aux yeux de tous, tous pouvant alors lui parler. Il risque cependant de ne pas être content et d'attaquer mentalement les personnes présentes, ou physiquement via la possédée. La discussion sera houleuse. Si le roleplay des joueurs est bon, l'esprit est convaincu et part de l'Ochaya, pour partir trouver le mari fautif. Si les joueurs ont du mal à saisir le concept, le meneur peut aussi imaginer que l'esprit finit par se matérialiser sous l'effet du bouquet d'encens et tout peut alors se régler en un combat classique, l'esprit s'évaporant une fois achevé.

Bonus d'expérience

Les personnages ayant été confrontés à l'esprit en direct peuvent faire un jet de progression pour augmenter leur caractéristique de Mental. Egalement ils gagnent le droit de relancer le dé sur un jet futur lié à la connaissance du monde des esprits ou fantôme ou pour combattre une créature surnaturelle.





Sketch 2 Règlement de comptes entre rônins

Situation

Kuranosuke est un samouraï rônin, autrement dit qui a été banni de son clan avec 47 camarades. Pour retrouver son honneur, il doit retrouver Kira Yoshinaka, un autre rônin par qui tout est arrivé et le tuer, or ce dernier a trouvé un refuge régulier à l'Ochaya.

Figurants

-Kuranosuke, samouraï rônin, il a grandi dans une famille noble du Nord du Japon et était le chef des armées de son daimyo. Un parcours exemplaire, il avait été promu relativement jeune pour son courage et son sens de la stratégie. Mais il a été dupé. Kira Yoshinaka, plus âgé que lui et jaloux de son succès lui a tendu un piège. Il a dirigé ses hommes dans une embuscade contre un convoi qu'on lui avait fait croire comme étant composé de brigands et dans l'obscurité de la nuit, il a eu du mal à voir que ce que ses hommes ont attaqué était un convoi transportant secrètement le fils du daimyo pour le mettre en lieu sur. L'erreur ultime a été commise par ses hommes dans la bataille où ils ont blessé au visage le fils en question, lui laissant une cicatrice visible. Il a eu la présence d'esprits d'arrêter ses hommes avant un drame, mais il était déjà trop tard. Ses hommes ont été punis d'exil et Kuranosuke a accepté l'exil avec eux, s'estimant tout autant responsable que ses troupes. Avant de quitter sa province, il a réussi à découvrir que c'était Kira Yoshinaka qui

avait tout manigancé. Ce dernier est aussi en exil et c'est maintenant son devoir, avec ses 47 camarades que de le retrouver. Suivant sa piste, il a découvert que c'était à Kyoto qu'il s'était réfugié et qu'il fréquentait régulièrement l'Ochaya.

-Kira Yoshinaka, rônin en exil, c'est lui qui en tant qu'ancien général démis de ses fonctions suite à la nomination de Kuranosuke, a été à l'origine de la manigance qui l'a fait chuter. Démasqué, il a été contraint à l'exil et a trouvé refuge à Kyoto où il pense être en lieu sur. L'Ochaya fait partie de ces endroits où il cherche à oublier le passé et à passer du bon temps par moment. C'est un samouraï discret, d'environ 50 ans, qui porte barbe et moustache finement taillées.

-Haruki, marchand et livreur de feuilles de thé, un fournisseur régulier de l'Ochaya, il a la confiance de Shoji pour les approvisionnements dans divers cépages de thés. Il passe en général en milieu d'après-midi, une à deux fois par semaines avec de lourds sacs de feuilles de thé. Kuranosuke l'a repéré alors qu'il pistait Kira et a pensé à l'utiliser pour l'embuscade qu'il va tendre à son ennemi juré. Il l'a acheté pour qu'il livre à l'intérieur des sacs de sa prochaine livraison (qui a lieu ce jour), une petite caissette contenant quelques armes discrètes (saï, poignard, nunchaku) et dissimulables. Celle-ci sera dans la réserve, dans l'un des sacs de feuilles de thé. Les PJs pourront le voir faire sa livraison dans l'après-midi.

Action !

Ce sketch se déroule en plusieurs phases, à alterner avec des situations plus simples ou des scènes d'interaction entre les PJs. Dans l'après-midi, Haruki livre des feuilles de thé et dépose des armes dans la réserve, dissimulées dans un sac de thé. En début de soirée, Kuranosuke arrive, boit (ou fait semblant, si certains joueurs veulent l'examiner plus attentivement, ils peuvent découvrir ce détail) et enfin se fait passer pour ivre. Que les PJs le démasquent ou non, ils devront décider de ce qu'ils font de cette personne. Shoji pourrait leur préciser de le mettre dehors, Kuranosuke demanderait plutôt, malgré son état d'ébriété, à être mis dans la réserve jusqu'à ce qu'il se sente mieux, ce que Shoji acceptera. Les PJs devront alors l'amener et l'installer dans la réserve (les PJs masculins devraient d'eux-mêmes se proposer d'aider...)

Dans l'étape suivante, Kira arrive en cours de soirée et demande à s'isoler en compagnie d'Eiko, ils iront dans un des salons privés de l'étage, dont la fenêtre donne sur la cour. Plus tard, soit les PJs ont la présence d'esprit de se dire qu'il faut aller vérifier dans la réserve (ce peut être sur un jet d'Intelligence éventuellement), soit ils peuvent apprendre la nouvelle directement si Shoji demande à une geisha ou à un autre personnage d'aller rechercher du thé dans la réserve. Le personnage pourra constater que la réserve est en désordre, un sac de thé a été ouvert et quelques feuilles traînent sur le sol. De plus, l'ivrogne a disparu !!! (il s'est en fait caché dans un recoin du jardin, plus précisément sous les eaux sombres

du bassin, respirant avec un bambou). Cela devrait lancer un début d'enquête sur l'affaire. En fouillant le sac de thé, on peut retrouver la caissette qui contient encore quelques couteaux de lancer. Il peut être envisageable d'envoyer un message ou d'envoyer chercher Haruki qui niera tout en bloc (même si les personnages pourraient en étant malins lui faire avouer qu'il avait reçu de l'argent pour faire cela). Les PJs peuvent lancer des recherches, voir des traces dans le jardin, mais rien plus concluant. A un moment opportun, quand plus personne ne pourra le voir, Kuranosuke sortira de l'eau et grimpera aux boiseries de la Maison de Thé dans la cour pour aller ouvrir une fenêtre et entrer dans le salon privé à l'étage. On peut imaginer qu'un PJ perspicace et au bon endroit au bon moment pourrait apercevoir cette silhouette grimper sur le toit, ce qui accélèrera forcément l'arrivée de l'événement terminal.

Evènement terminal

Que les PJs soient en train de mener l'enquête ou non, les personnages sont alertés par un cri à l'étage, c'est Eiko, qui a été prise en otage par Kira. Dans la pièce, Kira tient en otage Eiko, face à eux se trouve Kuranosuke, dans son état normal bien sûr, arme à la main. Une fenêtre est ouverte : c'est par là qu'il est arrivé bien sûr. Soit les personnages réussissent à calmer le jeu et la situation directement, soit Kira va manœuvrer et se déplacer en tenant Eiko pour venir près de la fenêtre. S'il y parvient, il poussera Eiko sur le sol et sautera par la fenêtre. Les PJs devront agir vite et





essayer de le rattraper. Le meneur peut terminer cette situation de plusieurs manières : soit un arrêt d'Eiko dans la cour, soit si les personnages sont dépassés, Kuranosuke pourra faire appel à ses hommes en sifflant, qui étaient installés dans une maison non loin de l'Ochaya. Dans ce cas ils arrivent dans la cour (une véritable armée !) et les personnages pourront prendre parti : faut il laisser la vengeance s'accomplir ou non ?

Bonus d'expérience

Les personnages qui sont arrivés au bout de ce sketch peuvent bénéficier d'une progression comme définie dans les règles du Jeu de rôle pour tous en Force, Agilité, ou Intellect (au choix du joueur).