

Le fils chéri

scénario pour Tenga

par Xaramis

Informations préliminaires

Un scénario d'introduction

L'ambition de ce scénario est de permettre une découverte simple de l'univers de Tenga, en y entrant par la petite porte. Inutile d'avoir des connaissances sur la politique des querelles entre grands clans ; il s'agit ici d'affaires domestiques bien éloignées des rivalités des hommes forts du pays.

L'histoire en quelques mots

Le seigneur Shirô Tsuji veut marier son fils Satô à mademoiselle Tomiko, fille du seigneur Kazunori Shigeki. Mais le cœur de Satô penche pour une autre jeune femme, Sui, d'une catégorie sociale bien inférieure. Or, Satô n'est pas le fils de Shirô Tsuji ; il est en réalité le fils d'une femme de très modeste extraction, Haru, qui avait substitué son propre enfant à celui du seigneur Shirô Tsuji à la naissance, pour lui offrir un meilleur avenir. Haru est bien décidée à ce que son fils ne ruine pas le plan qu'elle avait échafaudé pour lui, et elle est prête à tuer pour cela.

Les PJ, pour la plupart étrangers à ce petit coin de Japon, se retrouvent mêlés à cette affaire et devront peut-être choisir leur camp.

Les PJ, dans tout ça ?

Les PJ peuvent appartenir à deux groupes différents :

- certains doivent obligatoirement être des membres d'un clan qui a récemment subi une lourde défaite (militaire). Ils ont été obligés de fuir le territoire de leur clan d'origine, et ils cherchent un refuge momentané, alors que des membres du clan ennemi sont à leur poursuite. Ces PJ-là ne connaissent donc pas le contexte local, qu'ils devront découvrir et comprendre au fil de l'aventure. *Archétypes de PJ indicatifs pour ce groupe : Espion débrouillard, Héros inassouvi, Jeune samurai en devenir, Rebelle, Vieux courtisan fidèle ;*
- d'autres PJ sont des membres du village dans lequel vivent Sui et Haru. Les dessous des affaires de leur seigneur ne les concernent pas en détail, mais ils en subissent toutefois les

conséquences, en termes de taxes, de brimades, etc. *Archétypes de PJ indicatifs pour ce groupe : Enfant des rues, Guérisseur aguerri, Médecin idéaliste, Mère courage, Miko apeurée, Potier effacé, Rustre ambitieux, Tanneur comblé.*

Ce scénario pourrait être l'occasion que ces deux groupes de PJ finissent par fusionner pour devenir un seul et même groupe qui vivra d'autres aventures communes dans l'univers de Tenga.

Prologue (pour les PJ « étrangers »)

Les PJ cherchent à trouver un refuge temporaire dans un village d'une contrée qu'ils connaissent assez mal pour l'instant.

Chemin faisant, ils tombent sur un couple de jeunes gens attaqués par quelques brigands loqueteux. Les brigands sont rapidement et facilement mis en fuite par des PJ armés et résolus, mais les deux jeunes gens disparaissent sans même

remercier les PJ de leur avoir porté secours.

Ces deux jeunes gens ont une importance majeure dans la suite de l'aventure, mais il est opportun que le MJ traite cette entrée en matière de façon à ce que cette importance à venir ne saute pas immédiatement aux yeux des joueurs.

Acte 1 – Trouver refuge dans le village

Les PJ « étrangers » finissent par trouver un village qui leur semble assez « tranquille ». Le village relève du fief de Shirô Tsuji, un petit seigneur local qui tente de mener sa barque sans trop se mêler des querelles des hommes forts du pays.

Les PJ étrangers vont devoir négocier avec les autorités du village le droit de rester quelques jours parmi eux avant de reprendre leur route. Ils vont, en outre, devoir trouver le moyen de se cacher, pour que leur présence ne soit pas visible par le premier poursuivant venu (il faut, par exemple, cacher les armes, les armures, les chevaux, etc., pour se fondre dans le décor villageois).

Cette partie de l'aventure est prétexte à des confrontations entre les deux sous-groupes de PJ, ainsi qu'entre les PJ et divers groupes de villageois. Certains villageois sont hostiles à la présence des fuyards dans leur bourg, car ils considèrent que cette troupe en déroute fait peser sur eux la menace de représailles par les poursuivants, ainsi que la

menace d'actions de la part du seigneur Shirô Tsuji. D'autres villageois pensent que ces personnes pourraient leur venir en aide, momentanément, pour certaines tâches pénibles de saison ; en échange de l'hospitalité momentanée par le village, les fuyards prêteraient leurs mains à ces travaux. Enfin, quelques villageois à l'esprit plus retors se disent qu'offrir l'hospitalité à ces fuyards endormira peut-être leur méfiance, et qu'ils pourront les supprimer et les dépouiller de leurs biens.

Acte 2 – Dissensions

Dans cette deuxième partie de l'aventure, les tensions montent entre PJ et villageois « ordinaires ».

Une jeune fille du village, Sui, est molestée par des inconnus alors qu'elle revenait du château de Shirô Tsuji où elle s'était rendue pour livrer des provisions. Un ou plusieurs PJ se trouvent non loin de là lorsque l'agression a lieu, et ils peuvent se porter au secours de la jeune fille. Les assaillants se dispersent facilement, utilisant leur connaissance des lieux pour ne pas être pris. Un élément peut intriguer les PJ : il leur semble qu'un jeune homme était présent sur les lieux, sans pour autant faire partie des agresseurs, mais que ce jeune homme a disparu à la faveur du combat. *[Ce jeune homme n'est autre que Satô, qui était venu rencontrer Sui en cachette. Les assaillants sont des villageois poussés*

par Haru, la vraie mère de Satô, qui veut empêcher l'idylle entre Satô et Sui de se développer.]

Le lendemain de cet incident, une patrouille d'hommes d'armes au service de Shirô Tsuji fait du tapage dans le village ; les soldats cherchent à savoir si des villageois ne sont pas mêlés aux agressions de deux marchands attaqués la veille dans les parages. *[Cette agression n'a, en fait, jamais eu lieu. C'est Satô qui a soufflé cela à l'oreille de son père, car il veut se venger des villageois qui les ont agressés, Sui et lui.]*

Parallèlement, certains villageois (dont Sui) et peut-être certains PJ sont pris de malaises. On les pense empoisonnés. [Haru vise surtout Sui, mais pour camoufler son crime, elle empoisonne aussi quelques « innocents » pour faire diversion.]

Plusieurs villageois, parmi lesquels Haru, ne manquent pas l'occasion d'accuser les PJ fuyards d'avoir amené le malheur sur leur village.

Acte 3 – Secrets dévoilés ?

La troisième partie de l'aventure doit conduire les PJ (fuyards et villageois) à comprendre ce qui se trame.

Divers indices les amènent à comprendre que trois personnages jouent un rôle central dans l'affaire : Sui (la jeune fille agressée), Haru (la mégère hargneuse) et le mystérieux jeune homme dont Sui se refuse tout d'abord à dire qui il est. Sous la pression des PJ (et peut-être de certains villageois), Sui finit par avouer que son

amant n'est autre que Satô, le fils du seigneur Shirô Tsuji, dont le mariage avec Tomiko, fille du seigneur Kazunori Shigeki, est prévu pour dans quelques semaines.

En remontant la trace des villageois qui avaient agressé Sui et/ou en trouvant qui a empoisonné certains villageois, les PJ verront que c'est bien Haru l'instigatrice de ces différents malheurs. Mais il sera bien difficile (voire impossible) de lui faire avouer pourquoi elle tient tant à ce que les amours de Satô et Sui soient brisés et que Satô puisse épouser la promise que son père a choisie pour lui.

Peut-être certaines personnes, au village ou au château se souviennent-elles qu'à la naissance de Satô, c'était Haru qui avait servi de nourrice : Mieko, l'épouse de Shirô Tsuji était en effet morte en couches et, de son côté, Haru avait perdu son propre enfant, mort-né. Haru, servante bienveillante, avait donc contribué à élever le fils de Shirô Tsuji. L'affection entre le fils du seigneur et sa nourrice est-elle si forte, tant d'années plus tard, qu'elle conduit Haru à tout faire pour protéger Satô ?

La vérité est bien plus dure que cela. Mieko est bien morte en couches, mais l'enfant de Haru n'était pas mort-né. Haru a tué l'enfant d'Mieko et lui a substitué le sien. Satô est donc l'enfant de Haru, ce que tout le monde ignore à part elle, et sa vraie mère est prête à tout pour que son fils ait un destin autre que celui d'un manant.

Galerie des PNJ

Shirô Tsuji, un seigneur qui a négocié un bon mariage pour son fils

L'ambition de Shirô Tsuji est simple : trouver un « bon parti » auquel marier son fils. En cela, mademoiselle Tomiko, fille du seigneur Kazunori Shigeki semble faire l'affaire. Cela permettrait d'assurer une paix durable entre les deux seigneurs, et peut-être d'asseoir la fortune des deux familles. Il se raconte que Shirô Tsuji est si content de pouvoir conclure cette alliance matrimoniale qu'il envisage de faire à Kazunori Shigeki un cadeau bien exotique, une épée et une dague venant de la lointaine Espagne.

Satô, son fils, amoureux de « la fille qu'il ne faut pas »

Satô, lui, n'est pas autant versé que son père dans les calculs matrimoniaux. Sincèrement amoureux de Sui, il ne cherche toutefois pas à s'opposer de manière frontale aux projets que son père concocte pour lui, et se révèle plus insouciant que Sui quant à la préservation du secret de leur relation.

Sui, une jeune femme amoureuse d'un homme « trop haut pour elle »

Sui sait que son amour pour Satô contrevient aux convenances sociales, mais elle ne veut pas y renoncer. Néanmoins, bien consciente des soucis que cela pourrait représenter pour son ami et pour elle si une telle relation

venait à être découverte, elle prend soin de garder un voile étanche de secret sur cette idylle.

Haru, une mère prête à tout pour assurer un bon avenir à son fils

Haru ne reculera devant rien pour que son fils ait le destin dont elle rêve pour lui. Rien ni personne ne devra se mettre en travers du chemin qu'elle a tracé pour lui : elle tuera, voire se sacrifiera, plutôt que d'y renoncer.

Les poursuivants des PJ

Le détail de leur nature et de leur force dépendra du groupe de PJ qu'ils poursuivent. Le MJ veillera à adapter cette opposition pour qu'elle soit une menace pour les PJ, mais qu'elle ne constitue pas leur préoccupation majeure dans cette aventure.

Notes diverses

Inspirations

La trame de ce scénario m'a été assez directement inspirée par un chapitre d'une bande dessinée de la série *La marque de la sorcière*, d'Harriet et Redondo. J'avais déjà emprunté à un autre chapitre d'un autre tome de la série la trame de mon scénario *La lande du bouc*, pour *Te Deum pour un massacre*.

Avertissement

Ce scénario, pensé pour *Tenga*, n'est pas encore passé sous les yeux experts de l'auteur du jeu, Brand, et ne peut donc prétendre

représenter une orthodoxie ni en matière de respect de l'esprit du jeu, ni en matière de vraisemblance historique. Dans un proche avenir, toutefois, je soumettrai ce texte à Brand en tant que matière première à une réflexion pour un scénario plus élaboré et peut-être plus conforme à l'esprit du jeu.