

ミ  
ズ  
ウ  
ク  
オ



## Mizuko, l'enfant de l'eau

Ce scénario se propose essentiellement d'introduire un cadre de campagne ultérieur, centré sur un petit clan de samouraï provinciaux. Le scénario lui-même est très simple et son principal objectif est de laisser les joueurs croire à un classique scénario d'enquête avant de placer les personnages devant un dilemme moral à même de tester leurs « valeurs ». La fin est très ouverte et peut déboucher sur plusieurs types de campagne.

Un cadre spatial et chronologique précis est fourni, ainsi qu'une brève histoire du clan auquel appartiennent les personnages afin qu'il puisse directement servir de base de jeu. Certains éléments de background ont été choisis pour fournir des points d'accroche aisés à d'éventuels scénarios ultérieurs ou pour permettre au meneur de « faire japonais » sans errer des heures sur wikipedia... Les termes techniques (marqués d'une astérisque) sont repris dans un lexique final. Aucun de ces éléments n'est réellement indispensable au scénario : on peut en jouer une version réduite à la seule trame sans qu'il perde de son intérêt. De même, l'action peut être aisément transférée d'importe où et n'importe quand car le scénario n'a de lien à aucun grand événement politique. De même, la majeure partie des Avantages/Défauts du clan des joueurs sont à déterminer. Toutefois, il vaut mieux en conserver le nom ou, du moins, l'idéogramme Matsu qui entre dans sa composition, pour utiliser pleinement l'un des éléments du scénario. Il est également nécessaire que l'un des personnages soit doté d'une bonne compétence en médecine.

### **Synopsis :**

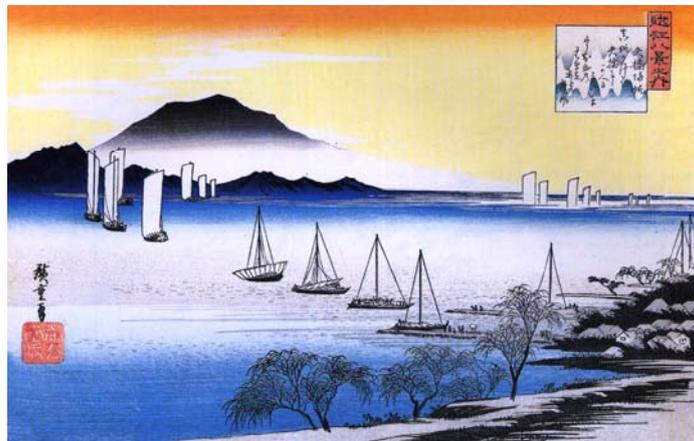
Le clan auquel appartiennent (ou que servent) les joueurs, les **Kuromatsu**, domine le petit port de **Saru-no-Oi** de conserve avec une seconde famille de *buke*\*, les **Morioka**. Les deux maisons sont alliées de longue date, mais l'événement central du scénario va mettre à mal cette alliance. La fille du chef du clan Morioka meurt des suites d'une brève maladie. Son médecin, incarné par l'un des joueurs, identifie un empoisonnement. Une enquête est lancée, menée par les **Kuromatsu**. A son terme, le coupable se révèle être le frère cadet du chef de leur clan. Il faut alors pour les **Kuromatsu** choisir entre préserver leur alliance avec les **Morioka** en livrant un membre de leur clan, tenter d'étouffer l'affaire et d'effacer les pistes menant au responsable ou prendre l'initiative agressivement et éliminer les **Morioka** avant que

## Mizuko, l'enfant de l'eau

ceux-ci ne tirent vengeance de la mort de la jeune fille.

### La province d'Ômi

La province d'Ômi, dont les beautés s'imposent comme un thème courant de la poésie et de la peinture dès le XVI<sup>e</sup> siècle (*Ômi Hakkei*), correspond au bassin de l'immense lac Biwa qui s'étire sur 64 km. C'est donc une véritable petite mer intérieure (685 km<sup>2</sup>) dont les eaux s'écoulent par la rivière Seta, laquelle rejoint la mer à Osaka, en passant au sud de Kyôto. Cet accès aisé aux capitales politiques et économiques du Japon se double d'une situation privilégiée pour contrôler les communications avec les provinces orientales et septentrionales : tant le Nakasendo\* que le Tokaido\* débouchent en Ômi à Asazuma, tandis qu'au nord du lac, une série de cols donnent accès aux provinces du Hokuriku\*. Par ailleurs, les terres fertiles de la rive orientale du lac ont depuis des siècles été divisées en quelque trois cents domaines dont les redevances enrichissent traditionnellement temples et aristocrates de la capitale. Les plus anciennes plantations de thé du Japon s'étendent également autour de Sakamoto. La province est donc sillonnée de marchands les plus divers. Les puissants *bashaku*\*, des maquignons doublés de transporteurs, ont plus d'une fois marché sur Kyôto pour faire entendre leurs revendications ; sur le lac lui-même, d'anciens marins établis à Katada, sur la rive occidentale, en son point le plus étroit extorquent d'énormes péages sous la protection bienveillante des sanctuaires du Mont Hiei\* et perpétuent avec bonheur les traditions de piraterie de leurs ancêtres lorsque le besoin s'en fait sentir...



Hiroshige, *Bâteaux sur le lac Biwa*

## Mizuko, l'enfant de l'eau

Ômi est donc un carrefour stratégique et Oda Nobunaga\* ne s'y est pas trompé. Dès 1576, il abandonne le contrôle de sa province d'origine à son fils Nobutada\* et bâtit sur les rives du lac un château sans commune mesure avec tout ce qui existe alors, le symbole même de sa toute-puissance, Azuchi\*. Les plus fidèles vassaux de l'hégémon s'installent également sur les bords du lac : Akechi Mitsuhide\* tient le château de Sakamoto\* au sud-ouest, surveillant le sanctuaire du *kami*\* du Mont Hiei\*, tandis qu'Hashiba Hideyoshi a édifié au nord-est Nagahama\*, au débouché du Nakasendo\*. Une fois de plus, le « singe » a tiré son épingle du jeu : il contrôle dès lors le village de Kunimoto, l'un des trois grands centres de production de mousquets du Japon...

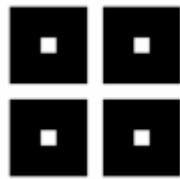


Le château d'Azuchi\*

La conquête de la province a été facilitée par ses divisions intestines. Comme tant d'autres grandes familles de l'époque de la splendeur du shôgunat Ashikaga\*, le grand clan Sasaki\* s'est effondré au lendemain de la guerre d'Ônin\*. Ses deux branches principales, les Rokkaku\*, au sud du lac, et les Kyôgoku\* au nord, sont entrées en lutte et les derniers, à leur tour, se sont vus dépossédés par leurs principaux vassaux, les Asai\* dans le premier quart du XVI<sup>e</sup> siècle. Lorsqu'Oda Nobunaga résolut de marcher sur Kyôto en 1568, il se vit refuser le passage par Rokkaku\* Yoshiharu. Fort de son alliance de revers avec Asai\* Nagamasa, époux de sa soeur Oichi, Nobunaga vainquit aisément les Rokkaku\* lors de son avance sur la capitale. Deux ans plus tard, Shibata Katsuié\* brisait définitivement la puissance du vieux

## Mizuko, l'enfant de l'eau

clan. Néanmoins, inquiet de la montée de l'influence de son beau-frère, Asai\* Nagamasa rompit son alliance et attaqua les arrières des Oda alors qu'ils faisaient campagne contre les Asakura en Echizen\*. Simultanément, les moines guerriers du Mont Hiei\* entraient également en guerre. Pour chacun, le prix de leur trahison fut l'extermination. La Montagne sacrée fut systématiquement ravagée en 1571, Odani\*, la capitale des Asai\*, rasée en 1573 et la famille du daimyo contrainte au seppuku, sans égard pour les liens familiaux l'unissant aux Oda.



*Mon des Kyôgoku\**



*Mon des Asai\**



*Mon des Rokkaku\**

Seul survit de l'ordre ancien, le vieux Rokkaku\* Yoshitaka, père du dernier daimyo Rokkaku\*. Devenu moine, il s'est vu concéder le droit de faire retraite au Kannonji\*, au pied de son ancien château. Là, il a fondé une école d'arts martiaux dont la renommée attire les bushi ambitieux, le Sasaki\* ryû. On le dit pourtant toujours lié aux survivants de la ligue guerrière de Kôga\*, canton du sud de la province, réputée pour leur tradition ninja... Quant à son fils Yoshiharu, ayant vainement tenté de relancer la lutte en s'alliant aux Takeda, il sert à présent Hashiba Hideyoshi.

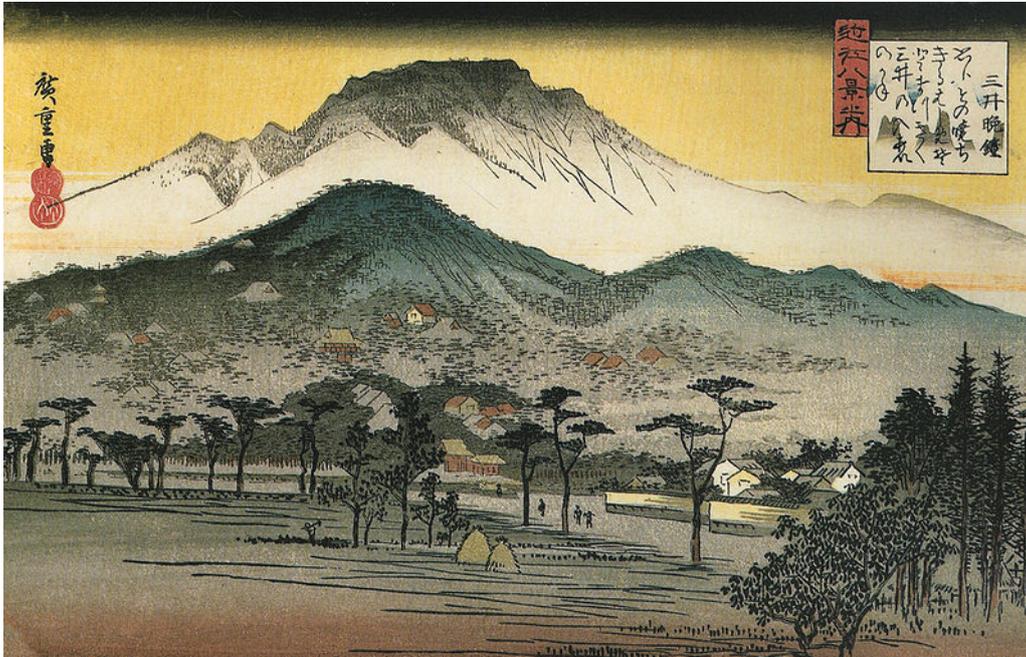


La charge de Shibata Katsuié\*  
à la bataille d'Anegawa (1570)

La destruction du Mt Hiei\* a profité doublement à Ôtsu\*, ancienne capitale impériale devenue métropole régionale avec près de vingt mille habitants. Bien qu'il

## Mizuko, l'enfant de l'eau

ait aussi souffert dans les combats, le grand temple de la ville, l'Onjôji ou Miidera (Temple des Trois Puits), rival traditionnel de l'Enryakuji, maître temple du Mont Hiei\*, est devenu le principal centre de la secte Tendai\*. Il se partage l'attention des pèlerins venus à Ôtsu avec l'Ishiyama-dera\*, puissant temple de la secte Shingon\*.

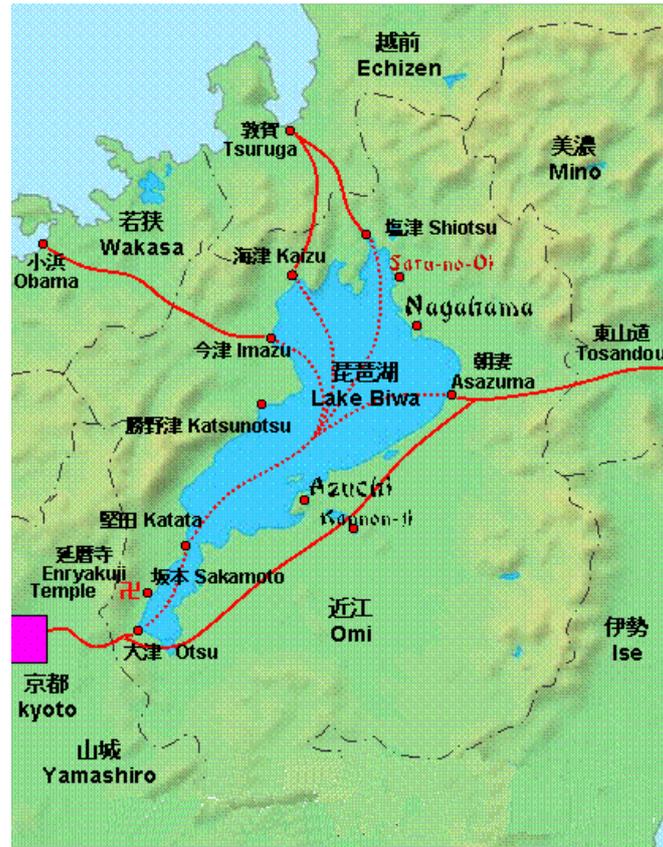


Hiroshige, *Soir sur le Miidera*

Par ailleurs, la rivale économique d'Ôtsu\*, Sakamoto\*, ne peut lui contester plus longtemps le contrôle du commerce : trop dépendants du patronage des temples du Mont Hiei\*, ses fameux brasseurs de saké-usuriers (*sakaya*\*), gestionnaires d'entrepôt (*dosô*\*), grossistes (*toimaru*\*) et belliqueux maquignons (*bashaku*\*) ont perdu de leur superbe. En revanche, la primauté économique d'Ôtsu commence à pâlir devant la cité nouvelle qui se développe à grands pas au pied d'Azuchi. Stimulée par l'abolition des taxes et des guildes (*rakuza*\*) décrétée par Oda Nobunaga\*, par l'obligation faite aux marchands ambulants d'y faire étape et par la riche clientèle des généraux Oda, une véritable ville-champignon se développe entre la citadelle et d'antiques sanctuaires : le Kannonji\*, dédié au bodhisatva de Compassion, à l'est, et l'Ômihachiman\*, dédié au kami de la guerre, sur une colline boisée dominant le lac, ou encore le Kuwanomi-dera\*. Les Jésuites eux-mêmes, soucieux de se rapprocher du centre du pouvoir, viennent d'y ouvrir un séminaire... Au nord du lac, les ports de Kaizu\* et Shiotu\* bénéficient de même du rattachement progressif au Tenga des

## Mizuko, l'enfant de l'eau

provinces du Hokuriku\* dont ils sont les débouchés naturels. Les richesses du Wakasa\* affluent quant à elle à Imazu\* et Katsunotsu\* avant que les bateliers ne les convoient vers Otsu\*. Seuls les les *Katata-shû\**, pâtissent du nouvel ordre : l'abolition des péages a réduit leurs revenus et la sécurité mis fin à l'opportunité de louer leur service comme protecteurs des convois, tandis que leur affiliation ancienne à la Jôdoshinshu\* compromet leurs chances de s'entendre avec le maître d'Azuchi\*.



La province d'Ômi

### Le clan Kuromatsu

#### Historique :

Les **Kuromatsu** sont l'une des nombreuses petites familles de *buke\** provinciaux (*kokujin\**) de la province d'Ômi qui fournissent l'essentiel des troupes des grands daimyo. La famille descend des **Kiyowara**, un clan de guerriers de la province de **Sagami\***, vassaux du grand clan **Sasaki\***. Lorsque ce dernier se vit confier la charge de la province d'Ômi par les shôgun **Ashikaga**, le chef des **Kiyowara** fut nommé « intendant militaire » (*jitô\**) sur un domaine (*shôen\**) du **Nanzen-ji\***, situé au nord-est du lac Biwa. Comme tant d'autres clans guerriers, la branche principale des **Kiyowara** a disparu lors des guerres d'Ônin\*. En revanche,

## Mizuko, l'enfant de l'eau

une branche cadette, les **Kuromatsu**, a survécu. Le nom du clan reflète son origine : lors d'une attaque surprise d'un clan rival contre les **Kiyowara**, le fondateur, **Kiyowara Shigehide**, parvint à prévenir de l'invasion en mettant le feu à un grand pin en remplacement du bûcher préparé comme signal et dont l'avant-garde ennemie s'était d'emblée emparée pour préserver le secret de son offensive. Prévenu, le chef des Kiyowara put mobiliser à temps et vaincre l'adversaire. En souvenir de son exploit, **Kiyowara Shigehide** devint **Kuromatsu Shigehide**, *kuromatsu* signifiant « pin noir ».



Hiroshige, *Pluie sur un pin au bord du lac d'Ômi*

Avec ce nouveau nom, les **Kuromatsu** reçurent la charge de protéger l'envoi des redevances du domaine à travers le lac Biwa jusqu'à Sakamoto, le principal port donnant accès à la route de Kyôto. Ils se virent également confier l'exercice des droits de police (*yoriki shiki*\*) sur le village de **Saru-no-Oi** où s'opère la concentration et l'embarquement des produits. Leur rôle dans ce domaine les a amené à plus d'une reprise à se heurter à la *Katata-shû*\* qui revendiquent un monopole abusif sur ces fonctions de protection des transferts de redevances. Les **Kuromatsu** retirent de l'exercice de ces charges le droit de lever une petite taxe sur les envois au Nanzen-ji\*, taxe qui assure l'entretien de la famille. Ils disposent en outre d'un petit domaine agricole centré sur un manoir fortifié (*yashiki*\*).

## Mizuko, l'enfant de l'eau



Le manoir fortifié des Kuromatsu

Le clan sut heureusement s'adapter aux bouleversements politiques qui affectèrent la région au lendemain de la guerre d'Ônin, servant successivement Sasaki\*, Kyôgoku\* et Asai\*. Enfin, il y a neuf ans, en 1573, le clan Kuromatsu a couru le risque de disparaître lorsqu'Oda Nobunaga a conquis les terres du clan Asai\*, successeurs locaux des Sasaki\*. Occupant une position stratégique, le chef des Kuromatsu a toutefois réussi à négocier sa soumission auprès d'Hashiba Hideyoshi en mettant immédiatement à disposition de ce général les infrastructures du port qui facilitèrent le ravitaillement des forces Oda. Les Kuromatsu sont ainsi entrés dans la vassalité d'Oda Nobunaga et leurs droits traditionnels ont été reconnus par le nouvel homme fort de la province d'Ômi. La survie des Kuromatsu est en grande partie liée à leur alliance ancienne avec l'autre grande famille locale de *buke*\*, les Morioka.

Lorsque le scénario commence les Kuromatsu mènent une vie globalement tranquille, bénéficiant de la paix que la domination d'Oda Nobunaga\*, installé plus au sud au château d'Azuchi\*, a apporté à la province. L'essentiel des hommes servant le

## Mizuko, l'enfant de l'eau

clan (une centaine) est absent, servant dans l'ouest lointain sous le commandement d'Hachiba Hideyoshi\* contre les Môri\*. Toutefois, le chef des Kuromatsu peut toujours armer à tout moment une quinzaine d'hommes de la domesticité immédiate et du personnel agricole du domaine. En quelques jours, il peut rassembler une petite soixantaine de cousins plus ou moins lointains, *ji-samourai*\* dépendants ou redevables, ou ex-élèves de Kuromatsu Kansuke. Toutefois, pour ce faire, il faut envoyer des messagers pris sur la quinzaine d'hommes immédiatement disponibles.

### *Les principaux membres de la famille Kuromatsu*

Le clan **Kuromatsu** comprend une quinzaine de personnes importantes sous l'autorité d'un très jeune chef de famille (*soryô*\*). Pour la bonne marche du scénario, les personnages doivent graviter autour du clan. L'un d'entre eux au moins doit incarner le chef du clan dont le prénom n'est donné ici qu'à titre indicatif. Le joueur qui assume ce rôle est bien entendu libre de choisir son prénom.

Les individus mâles décrits ci-dessous sont évidemment tous des samourai.

**Kuromatsu Kanjirô (24 ans)** : l'actuel chef du clan s'est retrouvé à la tête de la famille depuis deux ans après la décision de son père de se retirer du monde. Cette responsabilité lui incombait d'autant plus brutalement qu'il n'était que le deuxième fils. Son aîné **Zenosuke** mourut en effet en 1575. On ne détaille pas davantage Kanjirô pour laisser le maximum de liberté au joueur qui jouera son rôle. La seule limite est que le personnage doit être **mature** ou **jeune** à la limite. Kanjirô réside au manoir (*yashiki*\*).

**Kuromatsu Kansuke (54 ans)** : ce vieux samourai a su gérer avec habileté le passage de la vassalité Asai\* à celle des Oda. Il ressentit toutefois de plus en plus le poids d'avoir abandonné de fait son ancien seigneur et décida finalement de se retirer du monde, sous le nom de **Gannyô**. Il entra donc au **Zadan-ji**, un petit temple zen. Il demeure l'un des personnages les plus influents de la région, car il officia longtemps comme instructeur militaire (*shinan*\*) à Ôdani\* et initia plus d'un samourai de la région aux armes. Toutefois, le vieil homme est fermement disposé à ne pas se laisser aspirer de nouveau dans les affaires du monde. Il doit servir à aiguïser la frustration des joueurs car il est certain qu'ils passeront leur temps à venir le voir pour que le maître de jeu leur donne des conseils à travers lui. Soyez impitoyable, les joueurs doivent comprendre vite qu'ils ne disposeront pas d'un PSJ béquille !!

**O-Kaede (49 ans)** : la matriarche du clan, mère de Kanjirô, est issue d'une riche

## Mizuko, l'enfant de l'eau

famille de Sakamoto\*, les **Masamochi**, assurant le transport du riz de ce port à Kyôto par voie de terre. Très liés aux sanctuaires du Mont Hiei\*, cette famille a été ruinée lors de la destruction de la montagne sacrée en 1571. O-Kaede est elle-même une fervente adepte de la *Jôdoshinshu*\*. Tant son histoire familiale que ses convictions religieuses en font donc une ennemie acharnée des Oda, au grand espoir de son fils qui doit éviter d'incommoder son nouveau seigneur. Bref, utilisez-là pour gâcher la vie de son fils. Le joueur qui incarne le chef de clan doit vite se sentir pris au piège entre son devoir de piété filiale et ses responsabilités politiques. O-Kaede réside au manoir (*yashiki*\*).

**Kuromatsu Zenosuke (décédé)** : le fils aîné d'O-Kaede mourut en 1575 à la grande bataille de Nagashino\*. Sa veuve, **Oki**, issue d'une branche cadette d'un petit clan vivant dans la région d'Ôdani\*, les Makimura, est retournée vivre dans sa famille ne supportant plus sa belle-mère.

**Kuromatsu Yorisuke (22 ans)** : le puîné de Kanjirô et encore un problème pour lui. Yorisuke était le fils préféré d'O-Kaede, partageant sa dévotion à la *Jôdoshinshu*\*. Bravant son père qui le lui interdisait, il quitta la région il y a quatre ans pour partir défendre le Hongan-ji\* contre Nobunaga\*. En bref, encore un parent gênant pour Kanjirô. Il n'intervient pas dans ce scénario, mais peut servir lors de développements futurs.

**Kuromatsu Daisuke (17 ans)** : le plus jeune des fils de Kansuke et clairement l'enfant chéri de la maison. Il a servi ces quatre dernières années au château de Nagahama\* parmi les pages (*koshô*\*) d'Hideyoshi\* et n'est revenu qu'il y a deux mois. C'est un beau jeune homme courageux dont les goûts se sont affinés au contact des artistes qui pullulent dans l'entourage des grands vassaux d'Oda Nobunaga\*. Il y a également bénéficié d'un excellent entraînement martial auprès du Sasaki\* ryû\*. Il joue un rôle essentiel dans le scénario comme on va le voir. Rendez-le sympathique à tous les joueurs, cela compliquera les choses !! Daisuke réside au manoir (*yashiki*\*).

**Kaori (15 ans)** : la jeune sœur de Kanjirô et Daisuke et promise à **Morioka Akitomo** afin que l'alliance des deux familles se renforce encore. Tout cela se présente d'autant mieux que l'alliance politique se double d'un véritable mariage d'amour, les deux tourtereaux se dévorant des yeux depuis leur plus jeune âge. Rendez-les adorables, le probable bain de sang final n'en sera que plus délectable !!

**Gorai (30 ans)** : l'intendant du domaine. Ce fils de Kansuke est né d'un premier lit. Sa mère **Raicho** était issue d'une famille de vassaux des **Saito**\* de la province de

## Mizuko, l'enfant de l'eau

**Mino\***, les **Kajitori**. Elle mourut en couches. Malheureusement pour Gorai, les Kajitori furent parmi les principaux opposants aux Oda lorsque ceux-ci conquièrent le Mino. En conséquence, lorsqu'il négocia son ralliement à Nobunaga\*, Kansuke prit la décision de déshériter son premier fils en gage d'obéissance et transféra le contrôle sur les Kuromatsu au fils aîné d'O-Kaede. Heureusement, Gorai a réalisé pleinement la nécessité de cette décision et soutiendra loyalement son demi-frère. Malheureusement, son caractère bourru et un peu soupe au lait pourrait amener les joueurs, et notamment Kanjirô, à le suspecter de vouloir prendre le contrôle de la famille. Il est également possible d'attribuer son rôle à un joueur qui dans ce cas définira librement sa position vis-à-vis de son aîné. Lorsque ce scénario a été joué Gorai était un personnage joueur. Gorai réside au manoir (*yashiki\**).

**O-Nishi (20 ans)** : l'épouse de Yorisuke. Marié à 15 ans, cette fragile créature passe l'essentiel de sa vie à pleurer en attendant le retour de son époux tout en se faisant houspiller par O-Kaede qui chante les louanges de son fils « champion du bouddha Amida ». La famille d'O-Nishi, les Noboru, a disparu lors la chute des Asai\*. Seul a survécu le frère cadet, devenu moine au Miidera\*. Bref, un côté « demoiselle en péril » qui ne demande qu'à être jetée dans les pattes d'un joueur en tant « qu'amour impossible ». O-Nishi réside au manoir (*yashiki\**).

**Jôkei ama\* (43 ans)** : sœur d'O-Kaede, Jôkei ama est une fidèle de la Jishû\*. Ayant initialement pris les vœux à Sakamoto\* et mené une vie itinérante dans les régions proches de Kyôto, elle vint s'installer à de Saru-no-Oi en 1576 et devint l'abbesse (d'où le suffixe *ama\**) du Temple de l'Étang de la Compassion. C'est une femme de tête à laquelle les Kuromatsu pense immédiatement lorsqu'il ont besoin d'un conseil. Malheureusement, cette fois-ci ça tombe mal...

### Le clan Morioka

Cette famille était déjà dans la région lorsque les Kiyowara arrivèrent au XIV<sup>e</sup> siècle. Les Morioka étaient à l'origine les intendants du domaine du Nanzen-ji\*, mais ils ne tardèrent pas se militariser face aux troubles endémiques. Leur alliance avec les Kuromatsu leur permit de s'approprier peu à peu une bonne partie des revenus du domaine. Malheureusement, Oda Nobunaga\* saisit l'essentiel de leurs terres au lendemain de la défaite des Asai\*. Ils contrôlent néanmoins toujours le Trône du Singe, le petit château qui occupe l'éminence qui surplombe le petit port de

## Mizuko, l'enfant de l'eau

concentration des redevances et lui donne son nom. Une trentaine d'hommes y résident et ils sont susceptibles d'en lever une cinquantaine d'autre en une journée en cas de nécessité, les autres étant en campagne dans l'ouest avec Hideyoshi.

**Morioka Noritomo (52 ans)** : vétéran de nombreuses campagnes couturé de cicatrices et de plus en plus perclus de rhumatisme. Tout comme son compagnon d'armes Kansuke, il envisage de se retirer et a pris contact avec le supérieur du Temple des Dix Directions Illuminées, à Azuchi\*. Il hésite encore car il doute quelque peu des capacités de Terutomo à lui succéder. Il a voulu l'accord matrimonial entre Akinori et Kaori afin de stabiliser la position du clan Morioka après la saisie des terres par Nobunaga. Son amour aveugle pour sa seconde fille, Fujiko, le rattache également à ce bas monde et il envisage pour elle un mariage dans une famille de vassaux de Shibata Katsue, les Sagara. Il espère tirer de cette alliance avec un fidèle du premier vassal de Nobunaga la restitution de toutes les terres du clan Morioka.

**O-Haru (décédée)** : la première femme de Noritomo, née du clan Tachiyame, des vassaux des Rokkaku\* décimés lors de la guerre entre Nobunaga\* et cette famille. O-Haru est la mère de Terutomo et Kazetomo.

**Fuyuko (23 ans)** : cette superbe jeune fille est la troisième épouse de Noritomo. Il s'agissait initialement d'une simple concubine achetée à Kyôto, mais elle a réussi à obtenir de se faire épouser. Elle régit depuis la maisonnée et est donc la rivale directe de Kazetomo. Des rumeurs (infondées) circulent au village au sujet d'une liaison qu'elle aurait entretenue avec Terutomo et en raison de laquelle Noritomo aurait envoyé son fils à Azuchi.

**Terutomo (31 ans)** : fils aîné et futur chef de famille. Terutomo sert actuellement dans la garnison d'Azuchi. C'est un samouraï classique, chatouilleux sur son honneur et porté à régler tous les problèmes par les armes. Il ne sert en outre Nobunaga que du bout des lèvres n'approuvant pas la décision de son père de se soumettre à l'envahisseur. Son épouse, Shiori, est issue d'une famille de *buke* d'Owari, les Masanori. Elle vit avec son propre fils, Jirô, à Azuchi\*.

**Kazetomo (28 ans)** : le second fils de Noritomo est le principal relais de celui-ci sur les terres du clan. Doté d'une vive intelligence et d'un mépris sans fond pour son aîné, il se consume à l'idée de devoir le servir toute sa vie. Depuis six ans, il a en outre pris sur lui de suppléer aux revenus fonciers en déclin du clan en menant des attaques de pillage contre les communautés isolées de la côte nord-ouest du lac. Malheureusement, avec le renforcement de la stabilité et de la sécurité au sein du

## Mizuko, l'enfant de l'eau

Tenga, ce genre d'expédition devient de plus en plus risquée. Bien entendu, le secret de ces expéditions est un secret de polichinelle dans le village, même si personne n'en parle ouvertement. Son épouse, Chiyo, est morte en couche.

**Ietomo (26 ans)** : le troisième fils. Absent de la région depuis des années puisqu'ayant embrassé la vie monastique au Kongôji, un monastère de la *Shingonshû*\* de la province de Kawachi\*.

**Akitomo (18 ans)** : le quatrième fils de Noritomo est issu d'un second lit. C'est lui que son père destine à renforcer l'alliance traditionnelle avec les Kuromatsu, réservant les enfants du premier lit aux alliances plus « juteuses ». Akinori en a conscience, mais ne se sent plus de joie à l'idée d'épouser Kaori. Passionné de poésie *renga*\*, il voue un culte ardent à la figure de Sasaki Takauji\*, se ruinant en coûteux vêtements au grand dam de son guerrier de père ! Il passe le plus clair de son temps à essayer de trouver quelqu'un qui fera des vers avec lui. Bref, il est bien pénible...

**Kimie (27 ans)** : la fille aînée de Noritomo. Frappée par la petite vérole dans son enfance, elle vit en recluse dans le *yashiki*, se livrant à la lecture des *sutras* pour tenter de purifier son karma et de ne pas subir un même malheur dans sa prochaine existence. En bref, une figure secrète à même d'exciter la curiosité des joueurs, bien que leurs personnages soient au courant de l'origine de sa « discrétion ». Pour corser la chose, il est possible qu'elle soit secrètement amoureuse de Kanjirô, ça permettrait éventuellement de sauver la peau des joueurs en la faisant intervenir si le scénario tourne en eau de boudin !

**Fujiko (16 ans)** : la fille chérie de Noritomo, prunelle des yeux de son papa ! Tout ce qu'il y a de plus kawai ! Ne vous attachez pas trop à elle, elle va mourir bêtement !

**Tachiyame Kenzai (45 ans)** : le frère de la première femme de Noritomo, venu vivre auprès de son beau-frère après le massacre de son clan face aux Oda lors de l'élimination des Rokkaku\*. Aigri et revanchard, Kenzai est l'âme damnée de Kazetomo et un excellent combattant formé au Sasaki ryû\*.

### Saru-no-Oi

Ce petit bourg portuaire est situé à une vingtaine de kilomètres au nord de Nagahama, non loin de l'embouchure de l'Anegawa, la rivière où les forces de l'alliance Oda-Tokugawa affrontèrent il y a neuf ans les troupes des Asai\* et des Asakura d'Echizen. Bien peu d'habitant ne possèdent pas quelque arme ou pièce

## Mizuko, l'enfant de l'eau

d'armure abandonnée sur le théâtre de cette boucherie...



L'embouchure de l'Anegawa

Le bourg est le débouché naturel du riche domaine du Nanzen-ji. Bien entendu, cela fait bien longtemps que ce grand temple ne reçoit quasiment plus aucune redevances. Traditionnellement, les navires partaient pour Sakamoto, mais depuis plusieurs décennies les Kuromatsu préféraient orienter les échanges vers Ôtsu : en raison de l'hostilité traditionnelle entre l'Onjô-ji et le Nanzen-ji, ils y ont en effet peu de chances d'être harcelé par les revendications des propriétaires légitimes du domaine dont ils exportent les productions... Enfin, dans les dernières années, les bateaux qui quittent Saru-no-Oi font voile vers Azuchi\* où le marché sans taxes établi par Nobunaga assure un profit maximum.



Hiroshige, *Bateaux de pêche sur le lac Biwa*

## Mizuko, l'enfant de l'eau

Le bourg compte une centaine de maisons, serrées entre deux éminences. Au sud, la plus haute se termine par un à-pic rocheux au-dessus du lac. La forte pente boisée mène à un replat mis à profit par les ancêtres des Morioka pour y édifier leur petit castel. Au nord, il s'agit davantage d'une butte sur laquelle se dresse le sanctuaire du kami du domaine. Au centre du sanctuaire un immense tronc noir est tout ce qui reste du grand pin auquel l'ancêtre des Kuromatsu mit naguère le feu. Le cimetière occupe la pente nord de cette butte. On accède au village par une petite route passant entre les deux éminences et bordée par une petite dizaine de statues grossières du bodhisatva Jizô\*. C'est le terrain de jeu favori des enfants du bourg. Juste à l'entrée du bourg, au croisement avec le sentier qui monte vers le sanctuaire shintô, se trouve un *dôsojin*\*.

La population du petit port est d'environ 600 habitants. Il s'agit essentiellement de pêcheurs, constructeurs de barges et bateliers. Lorsque le scénario se déroule une partie non négligeable des hommes adultes, enrôlés par l'une des deux familles de buke de la zone, a été expédiée dans l'ouest à la suite de Hideyoshi.

En dehors des membres des deux clans *buke*, la personnalité la plus influente de Saru-no-Oi est sans conteste Hitomaru. Il s'agit du représentant d'une firme de prêteurs de Sakamoto qui profita de la destruction du Mont Hiei et de son réseau pour s'émanciper. Il contrôle actuellement les deux greniers de Saru-no-Oi où sont stockées les denrées à envoyer, ainsi que la « Gourde du singe », l'unique auberge-tripot-lupanard du port, où descendent les marins et voyageurs faisant escale. Hitomaru s'est lancé depuis peu dans la production du saké mais la qualité est encore « discutable »... Pour ce faire, il a fait recueilli un brasseur réfugié de Sakamoto, Hidetashi à qui il a donné sa fille en mariage. Par ailleurs, il a conclu un accord avec Ikedoro qui le ravitaille en *shuzo kotekimai*\*, ce gros riz immangeable qui sert de base au saké. Il tente depuis quelques temps de convaincre les Kuromatsu de le cultiver sur leurs terres. Ce projet peut servir à obtenir son aide en cas de problème.

Hitomaru cache enfin un secret : c'est un fidèle des ligues ikko ikki\* de Kaga\* qui pendant des années a aidé messagers et fonds à circuler entre Sakai\* et le Hokuriku\*, pour le compte du temple de la Jôdoshinsû\* de Katata\*. À présent, suite à la terrible répression que mènent Shibata Katsuie\* et Maeda Toshiie\* dans cette région, c'est un passé bien gênant. Il garde néanmoins son vieux mousquet caché dans ses appartements en cas de problèmes. En outre, il a accueilli chez lui trois anciens samouraï des Asai\* devenus rônin suite à la conquête de Nobunaga et qui lui servent

## Mizuko, l'enfant de l'eau

de gardes du corps. Inutile de dire qu'ils ne voient pas d'un bon œil le ralliement des Morioka et des Kuromatsu au clan Oda\*.

Après Hitomaru, il faut citer le vieux Yoshina. Celui-ci a longtemps été le chef de la petite corporation (*za*\*) de bateliers qui assuraient le transport des denrées sur le lac et un opposant traditionnel aux Kuromatsu qui prétendaient surveiller son activité au nom de leur responsabilités en matière de police et de sécurité. En effet, un peu de contrebande n'a jamais fait de mal à personne ! Récemment, l'abolition officielle des guildes dans la région a bousculé son autorité puisque les chefs de famille de Saru-no-Oi n'ont plus besoin de son autorisation pour monnayer leurs services de convoyeurs. Il exerce néanmoins toujours une influence réelle en tant que principal charpentier naval du port et grâce à ses liens familiaux avec les chefs de la *katata-shu*\*. Sa demeure accueille ainsi une petite quinzaine de gros bras tatoués qui lui servent de troupes de choc. Il est également le chef officiel de la *miyaza*\*.

Saru-no-Oi abrite enfin une petite famille élargie d'une dizaine intouchables\* sous l'autorité du patriarche Ikedoro. Ceux-ci assument diverses tâches complémentaires au sein de la communauté. En premier lieu, ils s'occupent de chevaux de bât avec lesquels ils font le tour du domaine pour amener les redevances jusqu'au port. À l'aide de ces mêmes chevaux, il leur arrive d'ailleurs, pour accéder à certaines marchandises, de pousser jusqu'aux cols du Mont Ibuki\* qui livrent accès au Mino\* et aux provinces de l'est par la route du Nakasendô\*. Sur le chemin du retour, ils passent couramment à Nagahama\*. Par ailleurs, ils s'occupent traditionnellement d'assurer la propreté des trois sanctuaires de Saru-no-Oi. Enfin, évidemment, ils s'occupent des funérailles et du ramassage des animaux morts. Attention toutefois, bien « qu'intouchables », ils sont loin d'être inoffensifs : leur famille est liée au puissant réseau des *bakashu*\* du lac Biwa et aux communautés d'artisans du cuir que Nobunaga\* a réuni près d'Azuchi\* pour assurer la fabrication d'armures pour ces troupes. Ils sont également l'un des groupes les plus au fait des développements politiques en raison de leurs pérégrinations fréquentes.

À côté de ces « infrastructures économiques », le bourg abrite trois petits sanctuaires :

**Le temple de l'Étang de la Compassion** : il s'agit d'un petit monastère féminin de la *Jishû*\* où les jeunes filles de bonne famille de la région s'initient aux arts et pratiquent des exercices spirituels. Un petit sanctuaire de Kannon\* se trouve englobé dans l'enceinte du temple. Le jardin est localement célèbre pour son superbe

## Mizuko, l'enfant de l'eau

bassin à lotus et les simples qu'y fait pousser l'abbesse. Celle-ci, Jôkei ama\*, veille sur les âmes d'une dizaine de nonnes et de jeunes filles faisant provisoirement retraite, notamment avant leurs noces.

**Le temple du Couper Assis (Zadan-ji) :** il s'agit d'un petit monastère zen de la secte *sôtô\**. Originellement contrôlé par le Nanzen-ji\*, temple de la secte zen *rinzai\**, le temple est passé à la fin du XV<sup>e</sup> siècle sous contrôle *sôtô*, les Kuromatsu comme les Morioka s'étant entendu pour limiter au maximum l'influence locale du propriétaire légitime du domaine. Il s'agit pour l'essentiel du pendant masculin du temple de l'Étang de la Compassion, dédié à l'éducation des fils de samouraï de la zone. Les chapelles funéraires des Morioka et des Kuromatsu sont également dans ce sanctuaire. L'abbé, Rannyô, est un vieillard béat et sourd comme un pot qui, en raison des heures passées en position de méditation, a le plus grand mal à se déplacer, en raison de ses jambes tordues. Sa congrégation ne comprend que cinq autres religieux. Le temple possède un véritable trésor dont personne dans le bourg ne soupçonne la valeur : un rouleau de peinture représentant le pin du sanctuaire Daimatsu-sha avant qu'il ne brûle. Le tableau a été peint au lavis par Eisai Zenji\*.

**Daimatsu-sha :** ce sanctuaire shintô est dédié au kami du domaine (*shôen\**) et censé assurer prospérité aux cultivateurs et bateliers. Il s'agit du centre la *miyaza\** de Saru-no-Oi dont le chef est Yoshina. C'est là que se réunissait la guilde des bateliers avant sa dissolution. Le lieu sert toujours de « salle communale » au cas où un problème intéressant tout le monde doit être abordé. Le prêtre est un petit bonhomme obèse et débonnaire, du nom de Kimitada, dont la famille occupe ces fonctions depuis des temps immémoriaux. Il est d'ailleurs persuadé qu'il descend d'un noble de la capitale et tend à énerver tout le monde avec ses grands airs. Sa jeune soeur, une *miko\** nommée Kiyô, vit également au temple et est l'objet de tous les fantasmes des mauvais garçons de Saru-no-Oi.

Ok, le décor étant planté, venons-en au plat de résistance : comment tout ce petit monde idyllique va-t-il brutalement s'écrouler !

Un point est essentiel à la bonne marche du scénario : tout le monde se connaît depuis l'enfance ; les samouraï Kuromatsu ont fait leurs armes avec ceux du clan Morioka, Kazetomo et Kanjirô ont à peu près le même âge et Terutomo est certainement un figure de grand frère pour le chef des Kuromatsu. Il en va de même

## Mizuko, l'enfant de l'eau

pour les personnages qui incarnent des serviteurs des Kuromatsu : ils ont toujours leur homologue en face. Bien entendu, en devenant adultes, tout ces gens ont développé des rancœurs, des rancunes, mais fondamentalement ils sont très proches. N'hésitez à en rajouter, ils ont plein de souvenir en commun ! Pourtant, la logique de l'honneur et certaines ambitions personnelles va probablement amener à un bain de sang. Ce serait dommage pour leur moral qu'ils ne sentent pas qu'ils tuent de vieux amis, presque des parents...

### Le petit phénix malade

La famille Morioka vit dans l'angoisse. Depuis une semaine, Fujiko (« Petit phénix ») est alitée et semble dépérir. Le médecin que Noritomo a envoyé chercher n'arrive pas (de fait étant donné les troubles suite à la rébellion d'Akechi Mitsuhide\*, il y a peu de chances qu'il arrive...) et le chef des Morioka s'inquiète. Noritomo prie donc [*le personnage doté de la meilleure compétence en médecine*] de se rendre au château afin de savoir s'il peut faire quelque chose. Il est bien entendu normal que d'autres membres du clan Kuromatsu l'accompagnent puisque les deux familles sont très proches, mais seul le médecin sera admis dans la chambre de la malade. Les autres pourront éventuellement discuter avec les autres membres du clan Morioka.

Le médecin est introduit auprès de la jeune fille en présence de sa nourrice, de sa belle-mère et de ses deux frères présents, Kazetomo et Aritomo. La chambre est obscure, un lourd parfums d'encens y flotte. Au-dessus du lit, une belle calligraphie porte l'inscription Onri Edo Gongu jodô\* (« renonce avec dégoût à ce monde de souillure et aspire avec passion à la terre pure », l'un des grands slogans amidistes\*). Il s'agit d'un cadeau de Jôkei ama\* qui l'a tracé de sa main.

La consultation montre bien que la jeune fille dépérit mais les symptômes ne permettent pas de déterminer la cause de cette consommation. Ses réponses sur ses symptômes sont trop incohérentes (voir plus bas) pour permettre un diagnostic. En fait, il s'agit d'un empoisonnement, mais d'un type quelque peu particulier puisque la victime s'administre elle-même la toxine, comme on va le voir.

Lorsque la consultation se termine, la jeune fille fait signe à sa nourrice, Sui. Celle-ci remet au médecin un poème tracé d'une main fiévreuse, en précisant que sa maîtresse l'a écrit pour le remercier de ses efforts lorsqu'elle a appris qu'il allait venir. Le texte du haïku\* est le suivant :

## Mizuko, l'enfant de l'eau

*Quelle étrangeté !*

*Consumée par l'attente*

*La nuit raccourcit !*

Il est probable que ce don excitera la curiosité des joueurs qui chercheront la clef du poème. Celle-ci réside dans l'homophonie entre le verbe « attendre » et le substantif « pin », ce qu'un personnage *Accompli* en poésie pourrait remarquer. C'est a priori le seul lien entre le poème et le médecin, susceptible d'expliquer que la jeune fille lui remette un tel texte. Il réalisera aussi que le même jeu de mot est à la base de la pièce de Noh\* *Matsukaze*, composée par Ken'âmi\*, dans laquelle deux soeurs, dont l'une se nomme Matsukaze, se consomment d'amour pour un aristocrate de la capitale qui les a abandonnées et dont elles attendent le retour.

Honnêtement, il est très peu probable que les joueurs percent le mystère du haïku\* (voir plus bas), mais cela certainement les faire mariner et les amener à émettre moult hypothèses plus ou moins absurdes... Par exemple, s'intéresser lourdement à Aritomo qui a le malheur d'être passionné par la poésie... Ou encore s'appuyer sur le lien entre le poème et la pièce pour postuler que Fujiko se consume pour un amant qui l'a abandonnée et faire un rapprochement sauvage avec les rumeurs expliquant le départ de Terutomo par une relation avec sa belle-mère. Serait-ce en fait avec sa soeur !? Mes joueurs ont en tous cas émis l'hypothèse... Bref, usez et abusez de ce poème et d'interprétations multiples pour les faire tourner en bourrique ! Notamment, ne donnez pas tout de suite l'information... dites au joueur dont le personnage a poésie que cela lui évoque « quelque chose » dans une pièce de Noh\*, mais que « pour l'instant » il n'arrive pas à se rappeler clairement... Eventuellement, il peut se renseigner, par exemple, auprès de Daisuke qui s'est familiarisé avec le noh\* à la cour de Nobunaga\*.

### ***Et d'autres Romeo et d'autres Juliettes***

Le problème de Fujiko remonte à une retraite pieuse effectuée par la jeune fille au Temple de l'Étang de la Compassion, cinq semaines plus tôt. À l'occasion d'une visite à Jôkei ama\* pour lui porter les offrandes préparées par O-Kaede pour la fête de la fondation du temple, Daisuke a rencontré la jeune fille venue faire retraite. Le soir

## Mizuko, l'enfant de l'eau

même, au pied de la fenêtre de sa cellule, il lui déclarait sa flamme. Par la suite, leurs rendez-vous se poursuivirent une semaine durant à la nuit tombée. Résultat : la belle Fujiko se prépare maintenant à donner un héritier malvenu à Morioka Noritomo...

C'est cette liaison que le haïku évoque : les nuits trop courtes lorsqu'elles sont « consommées » par le feu de la passion du jeune (Kuro)matsu (dont le nom « pin noir » vient du grand pin que son ancêtre enflamma). Évidemment, la jeune fille ne le donne pas en remerciement mais dans l'espoir que son amant le verra. C'est Daisuke qui lui a raconté la pièce de Noh\* qu'il a vu jouer à plusieurs reprises à Azuchi\*.

Sitôt consciente du malheur sur le point de survenir, la belle Fujiko fit venir sa directrice spirituelle, Jôkei, et se confessa à elle. Celle-ci décida de prendre en mains l'affaire afin de sauver la réputation de la jeune fille, de sa communauté, ainsi que la vie des membres de son clan, étant bien consciente que les Morioka n'hésiteraient pas à laver leur honneur dans le sang des Kuromatsu. Elle remit donc à Fujiko, à l'occasion d'une visite officiellement destinée à « la lecture des sutras\* », une potion abortive confectionnée à l'aide des simples qu'elle cultive au monastère. C'est l'absorption de cette potion, trop fortement dosée, qui, associée à de trop fortes émotions, ont causé la maladie de la jeune fille. Bien évidemment, celle-ci invente bon nombre de symptômes pour tenter de cacher son mal au(x) médecin(s) qui l'approche(nt).

### **Le passage de la rivière Sanzu\***

Dès le lendemain de la première consultation au château des Morioka, Fujiko décède, plongeant sa famille dans l'abattement. Son père s'enferme dans sa douleur, laissant les rênes du clan à Kazetomo. Celui-ci suspecte immédiatement sa belle-mère, laquelle, sentant cette hostilité, devient extrêmement nerveuse. Un courrier à cheval part chercher Terutomo qui arrive 24 heures environ après le décès de sa sœur.

Idéalement, [*le personnage doté d'un bon niveau en médecine*] examinera le cadavre de la belle Fujiko avant que les hommes de Ikedoro ne viennent la chercher. L'aspect de la gorge, irritée et gonflée, suggère l'empoisonnement. Effectivement, apeurée par la visite d'un médecin, Fujiko a forcé sur la dose durant la nuit et est décédée. Par ailleurs, le corps présente deux détails intéressants. Sous les ongles rongés de la jeune fille se trouve de la terre marron très sèche avec quelques minuscules bribes de paille. De même, les genoux de la jeune fille sont légèrement

## Mizuko, l'enfant de l'eau

sales, comme si elle s'était tenue à genoux ou avait marché à quatre pattes. Toutefois, il est clair que la terre sous les ongles n'a pas la même couleur que la poussière sur les genoux. L'origine de la terre pose problème car la jeune fille ne sortait pas de sa chambre. Sa nourrice, la vieille Sui (61 ans), peut le confirmer ainsi que le garde du couloir, Marubashi Gonshiro. En fait, la jeune fille a caché la fiole de potion abortive sur l'un des portants de son balcon, dans un nid d'hirondelle. Afin de la récupérer, elle doit s'agenouiller et la prendre dans le nid. C'est ce qui c'est passé cette nuit fatale, d'où la terre marron sous ses ongles, qui provient du nid. La fiole y est toujours et pourra être récupérée.

Si la nouvelle de l'empoisonnement est diffusée, elle provoquera une attaque au vieux *soryô\**, laissant encore davantage de marge de manœuvre à Kazetomo. De droit, l'enquête revient aux Kuromatsu qui exercent les droits de police dans le domaine. La pilule peut être amère pour les Morioka, mais il convient que le joueur qui incarne Kanjirô réalise bien que s'il transige sur ce point, le pouvoir traditionnel des Kuromatsu sera battu en brèche.

Bien entendu, Sui, la nourrice, est au courant, mais elle cache la faute de sa jeune pupille. Si on fouille sa chambre, on trouvera une fiole à demi emplie de sang séché. Lors de l'une de ses promenades, elle a acheté ce sang de poulet auprès d'une servante de l'auberge. En effet, les femmes responsables du lavage du linge de Fujiko se seraient vite rendues compte que la jeune fille n'avait plus ses règles. Au bout d'une petite semaine de retard, alors même qu'elle sentait les regards de plus en plus insistant des lavandières, Sui a mis au point ce stratagème. Le sang du poulet versé sur le linge devait protéger le secret de Fujiko le temps que la potion de Jôkei ama\* fasse son effet. Après la mort de Fujiko, elle tentera de se débarrasser de la fiole et sera peut-être surprise par les joueurs ou par Kazetomo selon le rythme que le meneur veut donner au scénario. La vieille et digne Sui refusera en tous cas obstinément de trahir le secret de sa jeune protégée envers laquelle elle nourrit une affection toute maternelle et sacrifiera sa vie pour en sauvegarder l'honneur. Issue d'une famille au service des Morioka depuis quatre générations, son éventuelle implication dans un assassinat laisse plus que perplexe les membres du clan. Il convient d'utiliser ce stratagème pour détourner un temps les joueurs de la solution : Fujiko n'a pas quitté le château depuis un bon mois et, d'après les lavandières, semblent bien avec un cycle menstruel régulier depuis qu'elle est revenue.

## Le chemin blanc entre les rivières

Les gens de la famille Kuromatsu seront dès l'origine extrêmement peïnés car Fujiko était bien connue de tous. Il ne sera donc pas évident de remarquer immédiatement le trouble de Daisuke. Celui-ci erre durant la journée. On peut apprendre qu'il a emprunté le *sutra du cœur\** au Zadan-ji. Dans sa chambre se trouve une copie déjà bien avancée de ce texte. On peut le croiser immobile en lisière du village en train de contempler les *dôsojin\**. Si on le surveille, on le verra se rendre au cimetière familial du Zadan-ji pour y cacher une petite statue en bois de Jizô\*. Il s'agit aussi de la divinité tutélaire des enfants et notamment des enfants mort-nés qui attendent leur parent sur les bords de la rivière Sanzu\*, le Styx japonais. Sous le Jizô est gravé le mot Kimoko\*, c'est-à-dire Petit poil de tortue. Dans le bouddhisme zen, cette expression désigne quelque chose qui n'existe pas vraiment. Il s'agit en fait d'un curieux nom posthume (*kaimyo\**) choisi par Jôkei pour l'enfant de Daisuke et Fujiko. Toutefois, le sens de ce mot ne pourra pas apparaître comme tel d'emblée aux personnages. Ils pourront savoir également qu'il s'est rendu au sanctuaire demander à la *miko\** de le mettre en communication avec un certain Kimoko, mais que la tentative a échoué. Si on l'interroge à ce sujet, il prétendra que c'est le surnom d'un autre page d'Azuchi\*, un ami mort en combattant contre les Môri\*.

Recopier le *sutra\* du cœur* et remplacer la tablette funéraire normale par une statue de Jizô\* sont deux composantes essentielles du rituel bouddhiste appelé *kuyô\** et censé apaiser l'esprit d'un enfant auquel un avortement a refusé de voir le jour. Ces êtres malheureux sont appelés couramment « enfant de l'eau », *mizuko\**, d'où le titre du scénario.

Bien évidemment, avec tout ce qui précède (et à condition de savoir l'interpréter), il faudrait être bien bête pour ne pas comprendre que Daisuke a quelque chose à se reprocher. Il faudra donc multiplier les fausses pistes et les rumeurs pour compliquer la tâche des joueurs et ne pas les jeter d'emblée sur leur frère.

Qui peut vouloir la mort de Fujiko ? Sa belle-mère, jalouse de son influence sur son père ? Sa sœur, mocheté recluse qui a eu le temps de devenir aigrie jusqu'à la haine ? Quelqu'un hostile à l'alliance projetée entre les Sagara et les Morioka ? Est-ce une vengeance contre ces derniers pour le ralliement aux Oda\*, perpétrée par les rônin logeant chez Hitomaru ?

Lorsqu'ils auront compris le truc du poison, ils chercheront probablement

## Mizuko, l'enfant de l'eau

l'amant dans son entourage plus immédiat. Ils devraient réaliser assez vite que la jeune fille n'a pu avoir l'occasion de prendre un amant au château où elle est trop surveillée. Dès qu'ils en sont là et qu'ils ont compris le stratagème de Sui, ils arriveront inmanquablement au temple de l'Étang de la Compassion, puisque c'est le seul endroit où s'est rendu Fujiko récemment. Une fois là, le médecin pourra facilement reconnaître parmi les simples cultivées par l'abbesse les plantes servant aux potions abortives. Par ailleurs, de l'autre côté du mur d'enceinte, on est dans le Temple du Couper Assis, où font retraite les jeunes samourais, notamment à la veille de leur gempuku\*... En y enquêtant, ou par hasard, ils devraient découvrir le petit jizô\* dans leur chapelle funéraire et, en interrogeant les moines comprendre que la seule personne qui a pu le laisser n'est autre que Daisuke. Il niera évidemment, ce qui devrait les amener à le surveiller et à terme à identifier le rituel kuyô\*.

Bref, l'enquête en soi ne sera pas si difficile que cela. De fait, ce n'est qu'après avoir trouvé le « coupable » qu'ils seront confrontés au véritable problème posé par le scénario : ils auront certainement mis les hommes du clan Morioka au courant de leurs premières investigations et trouvailles. En revanche, il y a fort à parier qu'une fois identifié le coupable, ils préféreraient étouffer l'affaire pour éviter l'affrontement entre leur famille et leurs puissants voisins. Mais, à ce moment, ils devront choisir entre livrer leur jeune frère et tenter d'obtenir la grâce pour leur famille ou faire front, tenter d'accuser un innocent ou lancer une attaque préventive sur le clan adverse.

Face à cette crise, il est certain que les joueurs courront consulter Kuromatsu Kansuke au monastère. Que cela ne les aide en rien, c'est trop facile de se jeter sur les psj pour avoir la solution ! L'ancien chef du clan s'est retiré des choses du monde et n'entend pas y revenir pour le bien de ses enfants qui doivent selon lui s'affirmer. Si on lui demande conseil, il hurlera : « Vous êtes venus à moi en quête de sagesse, de conseils, de réponses ; je vous les refuse : n'est-il pas dit si tu rencontre le bouddha, tue le bouddha ? jiriki !!! ». Le *jiriki*\* est « la force personnelle », l'un des dogme du zen qui croit que l'homme possède en lui la force de faire son propre salut. Et il se retirera. Si ses enfants lui apprennent qu'ils vont se battre à cause de « l'enfant » de Daisuke, il rira et dira « Fushô est le prix ! » : le *fushô*\* désigne dans le zen le « Non-né », image de l'Absolu, de la Vraie Réalité qui ne connaît ni naissance ni mort, ni devenir, ni disparition et échappe au temps. Kansuke espère qu'en se battant pour ce « non-né », l'enfant mort avant de naître, son successeur se réalisera comme homme.

## Mizuko, l'enfant de l'eau

Normalement après avoir reçu deux réponses de ce type, vos joueurs devraient ne plus revenir voir un maître zen de si tôt... Autant de liberté gagné pour vous !!

Quant à leur mère, elle citera la parabole du Chemin Blanc : un homme pourchassé par des ennemis qui veulent sa mort doit choisir entre plonger dans une rivière de feu ou de glace. Toutefois, il découvre *in extremis* un chemin blanc passant entre les rivières et s'échappe. Ce chemin c'est le bouddha Amida\* dont la compassion sans limite assure à l'homme son salut dès lors qu'il s'en remet à lui. Puisqu'ils sont face à un problème insoluble, ils doivent réciter le *nembutsu*\* et en attendre le salut. C'est le principe du *tariki*\*, « la force de l'autre », qui est à la base du bouddhisme amidiste : en ce temps de décadence, l'homme n'a plus la capacité de faire lui-même son salut et doit se livrer à la compassion de forces supérieures.

En bref, merci papa, merci maman...

### ***Mumonkan\****

Les joueurs sont clairement dans une situation sans issue et devront faire un choix selon leurs valeurs, entre la protection de leur famille et une justice plus désincarnée qui condamnerait Daisuke.

Quoiqu'il en soit, si les joueurs ne brouillent pas les pistes, Kazetomo ne tardera pas à comprendre ce qui s'est passé, surtout si les joueurs ont mis un Morioka au courant du fait qu'il y a eu empoisonnement. Il peut par exemple surprendre Sui avec la fiole et parvenir malgré tout à la faire craquer ; ou bien encore enlever discrètement Jôkei ama\* pour confirmer des soupçons et se faire donner le nom de l'amant. Il convient d'utiliser ce genre d'événement pour faire rebondir l'intrigue et éviter que les joueurs aient l'occasion d'enquêter tranquillement. Kazetomo fera part de ses conclusions à Terutomo à l'arrivée de celui-ci. Les Morioka ne tarderont dès lors pas à attaquer le manoir des Kuromatsu pour tirer vengeance de la mort de Fujiko. Leur objectif principal sera la pauvre Kaori, prunelle des yeux de ses frères. Terutomo l'enlèvera avec ses hommes laissant peint au sang le mot *urameshiya*\* (vengeance) et incendiera au besoin le manoir des Kuromatsu. Il sera également d'avis de tuer Jôkei et d'incendier le Temple de l'Étang de la Compassion, ce qui pourrait faire réagir les villageois et notamment Hitomaru. Puis Terutomo et Kazetomo attendront les personnages avec leur otage, placardant partout des défis

## Mizuko, l'enfant de l'eau

s'ils tardent à se montrer. Éventuellement, pour compliquer encore les choses, Kazetomo pour alors décider de profiter de l'occasion pour prendre la tête du clan et organiser l'assassinat de Terutomo, en faisant porter le chapeau aux Kuromatsu...

Quoi qu'il en soit, lorsque la tension est à son comble ou au contraire que les joueurs pensent avoir réussi à étouffer l'affaire, un messager débarque dans le port et annonce la nouvelle : Akechi Mitsuhide\* vient d'attaquer Kyôto, Oda Nobunaga\* serait mort, la guerre civile semble inévitable...

La vieille alliance entre Kuromatsu et Morioka leur avait jusqu'à présent permis de surmonter toutes les crises politiques. Qu'en sera-t-il après le drame de l'enfant de l'eau ? La menace de la reprise de la guerre civile les amènera-t-elle à une trêve ambiguë ? Ou l'un des clans saisira-t-il l'occasion des troubles pour éliminer l'autre ? Ce serait certainement en tous cas l'option de Kazetomo...

Pour la poursuite des aventures des Kuromatsu, jouez au maximum des éléments de background fournis au fil du texte. Iront-ils rejoindre leurs hommes engagés face aux Mûri sous les ordres d'Hashiba Hideyoshi\* ? Dans ce cas, ils les retrouveront déjà à proximité de Kyôto, Hideyoshi\* étant revenu à marche forcée pour châtier Akechi Mitsuhide\*. N'oubliez pas que les Morioka servent dans la même armée : régleront-ils leurs comptes au beau milieu de la bataille de Yamazaki\* alors que se joue le sort de la nation ? Si Terutomo et Kazetomo les attaquent et les obligent à fuir, peut-être devront-ils se replier auprès de la famille de leur mère, les Masamochi. Mais ceux-ci sont une riche famille de Sakamoto\*, le château d'Akechi Mitsuhide\*... Ils risquent fort de se trouver enfermer dans la ville assiégée par les forces d'Hideyoshi\*, alors qu'Akechi Hidemitsu\*, le gendre de Mitsuhide\*, se prépare à orchestrer l'incendie du château, le massacre des familles et le suicide collectif des vassaux de l'assassin de Nobunaga\*. En bref, ils ne s'ennuieront pas, surtout s'ils ont dans les pattes leur mère, leur soeur et un lot de vieux domestiques fidèles et empotés...

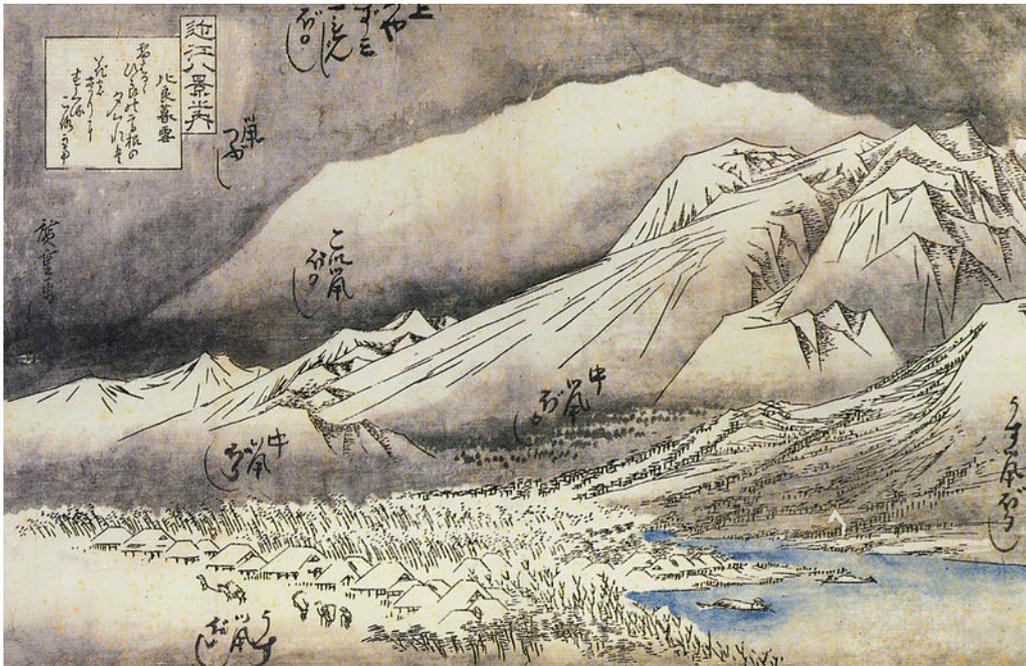
Dans un an environ, la région où se situe Saru-no-Oi sera le théâtre d'événements dramatique lorsque Hideyoshi\* s'imposera comme le successeur de Nobunaga\* en remportant la bataille de Shizugatake\* contre Shibata Katsui\*. L'une des clefs de la bataille fut une opération amphibie lancée depuis le lac sur le flanc de Shibata\*. Dans ce contexte, évidemment, le contrôle des ports sera indispensable... Et de même, le regroupement du plus grand nombre possible de navires... Quel rôle

## Mizuko, l'enfant de l'eau

jouera alors Saru-no-Oi ? Les Kuromatsu sauront-ils jouer de leurs contacts auprès des bateliers du lac Biwa pour jouer un rôle dans cette célèbre bataille ?

Personnellement, lorsque j'ai fait jouer le scénario les joueurs ont compris les causes du décès de Fujiko, mais n'ont pas réagi à temps pour pouvoir s'opposer par les armes aux Morioka. Ils ont dû s'embarquer en catastrophe au cœur de la nuit avec toute la famille pour sauver leur peau et partir à l'aventure sur les routes.

Ils emmenaient pour seule richesse le tableau d'Eisai Zenji\*, espérant s'en servir pour obtenir les faveurs de l'un des grands du Tenga.



Hiroshige, *Neige sur le mont Hira au dessus du lac Biwa*

## Mizuko, l'enfant de l'eau

### Lexique :

Ce qui ne figure pas dans la liste ci-dessous a été inventé pour les besoins du scénario. Les références marquées *LdB*, renvoie au livre de base de *Tenga*. Rien de ce qui suit n'est indispensable pour faire jouer le scénario, ce ne sont que des informations supplémentaires pour approfondir l'ambiance. Les définitions se recoupent autant que faire se peut : un terme technique cité dans une définition a sa propre entrée dans l'ordre alphabétique.

**Akechi Mitsuhide** : *LdB*, p. 70-71.

**ama** : suffixe désignant la supérieur d'un temple féminin.

**amidistes** : groupe de secte affirmant que la décadence du monde a rendu impossible pour les hommes de faire leur salut en suivant les préceptes du bouddha qu'ils ne peuvent plus comprendre. Il convient à la place de s'en remettre à la compassion du bouddha Amida et d'implorer son aide en récitant le *nembutsu*.

**Asai** : famille de daimyo contrôlant le nord de l'Ômi. Ancien vassaux des Kyôgoku, ils se soulevèrent contre ses derniers et s'emparèrent de leur terres durant le premier quart du XVI<sup>e</sup> siècle. Leur capitale était à Ôdani.

**Azuchi** : la plus grande citadelle du Japon, édifiée à partir de 1576 par Nobunaga.

**bashaku** : maquignons doublés de transporteurs assurant le transit des produits des rives du lac Biwa à Kyôto ou des provinces voisines vers le lac. Organisé en une puissante fédération, ils marchèrent à plusieurs reprises du Kyôto au XV<sup>e</sup> siècle pour exiger l'abolition des barrières douanières qui par dizaines jalonnaient les routes de la province.

**Amida** : bouddha ayant fait vœu de sauver tous les hommes qui feraient appel à lui en les accueillant dans la Terre pure de l'Ouest où ils pourraient mener une vie parfaite leur permettant d'accéder à l'Illumination.

**boddhisatva** : être divin ayant renoncé à la bouddéité pour aider les autres créatures moins avancées sur la voie de l'Éveil.

**buke** : membre de la caste des guerriers, voir *LdB*, p. 91-92.

**dosô** : le *dosô* est une sorte de greniers dont lequel était stockées les marchandises, par extension le terme désigne les gestionnaires de ces entrepôts.

**dôsojin** : couple de pierres sacrées symboliquement mariées par une corde les attachant l'un à l'autre, un « porte-bonheur » classique sur le bord des routes et à l'entrée des villages.

**Echizen** : province du Hokuriku, immédiatement au nord d'Ômi. Longtemps

partagée entre le clan Asakura et les ligues ikko ikki, la province est actuellement sous le contrôle de Shibata Katsuaie.

**Eisai Zenji** : fondateur au Japon de la secte zen *Rinzai*, fin XII<sup>e</sup> siècle.

**Enryakuji** : principal temple du Mont Hiei et chef de file de la branche principale de la secte Tendai, la *sanmon*.

**flushô** : dans la pensée zen, désigne le « Non-né » et est donc une image de l'Absolu, de la Vraie Réalité qui échappe au devenir.

**gempuku\*** : cérémonie par laquelle un jeune garçon accède au statut d'homme. Voir *LdB*, p. 95

**Hachiba Hideyoshi** : *LdB*, p. 71-72.

**Hideyoshi** : voir Hachiba Hideyoshi\*.

**haiku** : court poème de 17 syllabes.

**Hokuriku** : littéralement « terre du nord », groupe de sept provinces : Wakasa, Echizen, Kaga, Noto, Etchû, Echigo, Sado. Voir *LdB*, p. 87.

**Hongan-ji** : Temple du Vœu unique, centre religieux et principal forteresse de la Jôdoshinshû ; sis à Osaka. Assiégé durant dix ans, il s'est rendu en 1581 à Oda Nobunaga.

**ikko ikki** : ligues armées de la Jôdoshinshû.

**Imazu** : port au nord-ouest du lac, lieu d'embarquement des produits venus du Wakasa.

**intouchables** : caste inférieur du Japon, liée aux activités ayant trait à la manipulation des matières mortes, réputées impures. Voir *LdB*, p. 91-92.

**jiriki** : « la force personnelle » et par extension dans la pensée bouddhiste, la capacité de l'individu à faire son propre salut. S'oppose à *tariki\**.

**ji-samurai** : samourai rural.

**Jishû** : secte amidiste\* fondée au XIII<sup>e</sup> siècle par Ippen, proclamant que le *nembutsu* peut permettre d'accéder dès ici bas au salut, sans attendre la renaissance dans la Terre pure de l'Ouest. La secte est réputée pour la pratique de danse collective en l'honneur du bouddha Amida.

**jûtô** : intendant militaire imposés sur les

## Mizuko, l'enfant de l'eau

domaines des temples et des aristocrates par le shôgun.

**Jizô** : bodhisatva qui fit le voeu de récupérer de l'enfer tous les êtres humains. Il s'agit aussi de la divinité tutélaire des enfants et notamment des enfants mort-nés qui attendent leur parent sur les bords de la rivière Sanzu.

**Jôdoshinshu** : Vraie Secte de Terre Pure, la plus puissante des sectes amidiste du temps, contrôlée par les descendants du fondateur, Shinran, depuis le temple forteresse du Hongan-ji.

**Kaga** : l'une des provinces du Hôkuriku, ancien centre des ligues ikko ikki, actuellement placée sous l'autorité de Maeda Toshiie.

**kaimyo** : nom bouddhique posthume.

**Kaizu** : port d'embarquement des produits arrivant en Ômi depuis le Hôkuriku.

**kami** : divinité de la religion shintô.

**Kannon** : bodhisatva de la Compassion.

**Kannonji** : sanctuaire dédié à Kannon au centre de l'ancienne capitale des Rokkaku dont le principal château se trouve à proximité. Le sanctuaire et le château sont à peu de distance d'Azuchi.

**Katata** : port de la rive occidentale, au point le plus étroit du lac.

**Katata-shû** : corporation de convoyeurs-mercenaires venus des rives de la Mer Intérieure et installés à Katata. Ils imposaient de lourdes taxes aux bateaux circulant sur le lac et opéraient un véritable racket de protection.

**Katsunotsu** : port d'embarquement des produits venus de Wakasa.

**Kawachi** : l'une des provinces centrales du Japon au sud de Kyôto, contrôlée par les Hatakeyama et les Myoshi avant de passer sous l'autorité de Sakuma Nobumori, l'un des grands généraux Oda, installé au château de Wakae.

**Ken'ami** : également appelé Kan'ami Kiyotsugu (1333-1384), principal fondateur du théâtre noh.

**Kimoko** : diminutif de Kimo-tokaku, "poils de tortue et corne de lapin", expression zen signifiant la foi dans quelque chose qui n'existe pas vraiment.

**Kôga** : district méridional de la province d'Ômi, organisé durant des décennies en une sorte de « commune » de petits clans guerriers arc-boutés sur des dizaines de petites fortifications jugés sur les hauteurs d'une zone montagneuse. Cette ligue était alliée avec celle de la province d'Iga. Kôga et Iga sont les deux « patries » du ninjutsu.

**kokujin** : *buke* des provinces.

**koshô** : les pages d'un daimyo.

**Kuwanomi-dera** : sanctuaire voisin du Kannonji, dont le rôle historique essentiel se

doit d'être souligné : c'est là que le prunier a été acclimaté au Japon grâce à des plants chinois. Sans le Kuwanomidera, pas de prunes séchées au petit déjeuner !!

**kuyô** : rite propitiatoire des esprits qu'un avortement a empêché de bénéficier de l'existence. Les deux caractères chinois qui forment le mot, Ku-yo, signifient littéralement « offrir » et « nourrir ».

**Kyôgoku** : l'une des deux branches dominantes du clan Sasaki. Ils furent gouverneurs (shûgo) des provinces d'Ômi, Hida, Izumi et Oki avant la guerre d'Ônin. Ils contrôlaient les six districts septentrionaux d'Ômi. Entrés en guerre contre leurs rivaux, les Rokkaku, ils s'affaiblirent et perdirent leurs biens en Ômi au profit des Asai, allié des Asakura, dans le premier quart du XVI<sup>e</sup> siècle.

**Sanzu** : la rivière Sanzu est l'équivalent japonais du Styx.

**Maeda Toshiie** : *LdB*, p. 74.

**Miidera** : voir Onjôji.

**miko** : « prêtresse » shintô, chargé de communiquer avec les esprits. Voir *LdB*, p. 22.

**Mino** : province à l'est d'Ômi, sur le Nakasendô. Le passage d'une province à l'autre s'opère par le col du Mont Ibuki et est contrôlé par la barrière de Sekigahara où sera livrée en 1600 la bataille qui livrera le Japon aux Tokugawa. La capitale en est Gifu, l'ancien château du clan Saito, rebaptisé ainsi par Nobunaga en référence à la citadelle du premier unificateur de la Chine, allusion subtile à son propre projet !

**miyaza** : sorte de « paroisse » locale, la *miyaza* est un groupe humain gérant le sanctuaire d'une communauté villageoise.

**mizuko** : « l'enfant de l'eau », nom donné aux enfants qu'un avortement a empêché de naître.

**Mont Hiei** : montagne sacrée au nord-est de Kyôto censé bloquer les influences maléfiques liées à cette direction. Haut lieu du bouddhisme japonais et notamment de la secte Tendai, dont le principal monastère l'Enryakuji gère le sanctuaire de Hie où se « réside » le kami de la montagne et le kami protecteur de la cour impériale.

**Môri** : voir *LdB*, p. 77-78.

**Mumonkan** : *La barrière sans porte* recueil de koan zen ; par extension, situation sans issue qu'une « illumination » doit débloquer.

**Nagahama** : château bâti en 1575-1576 par Hashiba Hideyoshi pour contrôler Kunitomo, l'un des trois grands centres de production de mousquets du Japon, avec Sakai et le Negoroji.

**Nagashino** : grande bataille livrée en 1575 au cours de laquelle la coalition Oda-Tokugawa écrasa l'armée des Takeda brisant l'échine de ce vieux et puissant clan. Mise en scène dans le film *Kagemusha* de Kurosawa Akira.

## Mizuko, l'enfant de l'eau

**Nakasendô** : grande route reliant l'Ômi à la province de Musashi, via Mino, Shinano et Kôzuke. voir *LdB*, p. 87, le Tôsandô.

**Nanzen-ji** : principal temple de la secte zen *rinzai*, dans la banlieue est de Kyoto, chef de fil des Cinq Montagnes, réseau de monastères zen mis en place sous le shogunat Minamoto.

**nembutsu** : invocation au bouddha Amida afin de bénéficier de son aide pour atteindre l'Illumination en renaissant dans la Terre pure que celui-ci a bâti à l'Ouest ; formule *Namu Amida Butsu*, « gloire au bouddha Amida ».

**Nobunaga** : voir Oda Nobunaga\*

**Noh** : art performatif extrêmement hiératique à mi-chemin du théâtre et de danse développé pour l'essentiel au XV<sup>e</sup> siècle.

**Oda Nobunaga** : *LdB*, p. 68.

**Odani** : capitale des Asai. Château de montagne en retrait des rives du lac, à peu près au niveau de Nagahama. Hideyoshi l'abandonnant pour un site riverain du lac afin de mieux contrôler le plat pays.

**Ômihachiman** : sanctuaire de la province dédié au kami de la guerre.

**Onjôji** : également appelé Miidera, le « Temple des Trois puits ». Principal sanctuaire d'Ôtsu, le temple contrôle l'une des deux branches de la secte Tendai, la *Jimon*. La branche rivale (*sanmon*) est contrôlée par l'Enryakuji.

**Onri Edo Gongu jodô\*** : « renonce avec dégoût à ce monde de souillure et aspire avec passion à la terre pure », l'un des grands slogans amidistes.

**Ôtsu** : ancienne capitale impériale jusqu'en 672. Capitale régionale de la province d'Ômi, principal port de concentration des marchandises venant du nord et de l'ouest et rejoignant ensuite par voie de terre la capitale Kyôto.

**rakuza** : marché libre de taxes et du contrôle des guildes.

**renga** : style et pratique poétique basé sur la collaboration de plusieurs artistes enchaînant de courts poèmes en se répondant mutuellement ; le poème initial, *hokku*, est l'ancêtre du *haiku*.

**rinzai** : principal secte zen, introduite sous le shôgunat Minamoto en 1191 par Eisai, grâce à la faveur des régents Hôjo. La secte se caractérise par son insistance sur les koan, des questions censées amener à constater l'inanité de la démarche intellectuelle et en provoquer le dépassement en une illumination subite. Les principaux temples sont à Kyôto, le Daitoku-ji, le Myoshin-ji, le Nanzen-ji, et le Tofuku-ji.

**Rokkaku** : l'une des deux principales branches des Sasaki, entrée en guerre après la guerre d'Ônin contre la branche rivale des Kyôgoku. Ils contrôlaient les six districts

méridionaux d'Ômi depuis leur château du Kannonji avant d'être vaincus par les Oda.

**Sagami** : province du Kantô, dominée par les Hôjo.

**Saito** : clan dominant la province de Mino avant sa conquête par les Oda. Saito Dosa, le fondateur, commença comme marchand d'huile. Il fut victime d'un soulèvement de son fils qui fournit à Oda, gendre de Saito Dosan, le prétexte nécessaire pour envahir le Mino.

**Sakamoto** : port assurant le ravitaillement des grands sanctuaires du Mont Hiei, célèbre pour ses brasseurs et ses usuriers.

**Sakaya** : brasseurs de saké, fréquemment également usuriers bénéficiant du patronage des temples du Mont Hiei.

**Sasaki** : grande famille descendant de l'empereur Uda (fin IX<sup>e</sup> siècle) et dominant traditionnellement la province d'Ômi depuis le XII<sup>e</sup> siècle. Ils prirent à terme le nom de leur domaine principal, Sasaki. S'étant militarisés, ils devinrent shûgo (gouverneur) dès l'époque Minamoto. Ils se divisent en branches rivales après la guerre d'Ônin et disparaissent. Outre les Rokkaku et les Kyôgoku, ils donnèrent aussi naissance aux Amako, qui dominèrent la province d'Izumo avant d'être détruit en 1576 par les Môri\*, et aux Kuroda de la province de Harima, proches alliés d'Hashiba Hideyoshi\*.

**Sasaki Takauji** : mort en 1373, ce chef du clan Sasaki fut gouverneur de six provinces et passa dans l'histoire et la littérature comme l'incarnation du guerrier cultivé, loué pour son élégance et sa maîtrise de la poésie *renga\** et *waka\**.

**Sasaki ryû** : école d'arts martiaux fondé par l'ancien daimyo Rokkaku Yoshitaka.

**Shibata Katsuie** : voir *LdB*, p. 73.

**shinan** : instructeur militaire.

**Shingon ou Shingonshû** : secte de bouddhisme ésotérique introduite au Japon par Kukai au début du IX<sup>e</sup> siècle. Le centre de la secte est au Kongobuji, le Temple du Pic de Diamant, sur le Mont Koya.

**Shiotsu** : port du nord du lac Biwa, principal point d'embarquement des produits venus du Hokuuriku.

**shôen** : grand domaine agricole, base de la richesse des temples et aristocrates de Kyôto avant que les guerriers ne s'emparent des terres à l'époque Sengoku.

**shôgunat Ashikaga** : voir *LdB*, p. 64-65 et 78.

**shuzo kotekimai** : gros riz immangeable que l'on utilise, en raison de sa teneur en amidon, pour produire le saké.

**soryô** : chef de clan.

**Sôto** : secte zen mettant l'accent sur la méditation assise le *zazen*. Introduite au Japon depuis la Chine par Dôgen. En butte à l'hostilité de la secte concurrente rinzai, Dôgen

## Mizuko, l'enfant de l'eau

fonde en Echigo le monastère Eihei-ji, tête de la secte avec le temple de Kyôto, le Koshôji. Une branche puissante existe dans le Kantô autour du Sôjiji.

**sutras** : texte sacré de la religion bouddhiste.

**sutra du cœur** : le plus célèbre et le plus important de sutra avec le sutra du Lotus (base des doctrines de la secte Tendai et de la secte Hokke). Le nom de sutra du cœur vient du fait qu'il contient le cœur de l'enseignement bouddhique sur la vacuité de tout phénomène.

**tarikî** : « la force de l'autre », dans la pensée bouddhiste désigne la volonté des bodhistava, notamment Amida, de secourir les créatures incapables de faire leur salut. S'oppose à *Jiriki*.

**Toïmaru** : marchands grossistes.

**Tokaido** : voir *LdB*, p. 87.

**urameshiya** : « Vengeance », le cri traditionnel du fantôme japonais.

**waka** : terme générique pour la poésie proprement japonaise ; de fait, s'oppose essentiellement à *renga* en ce que le poème ne participe pas d'un enchaînement comme ce dernier.

**Wakasa** : province sur la Mer du Japon ; essentiellement réputée pour la pêche... le cadre idéal d'une petite campagne tranquille...

**Yashiki** : manoir fortifié.

**Yoriki shiki** : droits de police.



Paysage de Sesshu Toyo



Sesshu Toyo, *Graou va se coucher*