

清 SUNDA

水 MIZU

村 MURA

LE VILLAGE DE L'EAU PURE



GUIDE DES AVENTURES

GUIDE
DES
AVENTURES

SUNDA
MUZU
MURA

Cet ouvrage présente une série d'aides de jeu destinées à faire vivre des aventures à vos joueurs ayant pour cadre le contexte de Sunda Mizu Mura. Il offre des axes de campagnes, des DFF et scénarios plus ou moins classiques qui peuvent pour certains ouvrir sur de véritables campagnes à eux seuls.

■ PREMIÈRE PARTIE - LES AXES DE CAMPAGNES ■

- | | | | |
|---|-----------------------------------|----|--|
| 6 | Axe de Campagne Crabe | 9 | Guerre des Esprits |
| 6 | Guerre des Clans | 9 | Ère des Quatre Vents |
| 6 | Guerre contre l'Ombre | 10 | Axe de Campagne Magistrats d'Émeraude |
| 7 | Guerre des Esprits | 10 | Guerre des Clans |
| 7 | Ère des Quatre Vents | 11 | Guerre contre l'Ombre |
| 8 | Axe de Campagne Outremonde | 11 | Guerre des Esprits |
| 8 | Guerre des Clans | 12 | Ère des Quatre Vents |
| 8 | Guerre contre l'Ombre | | |

■ DEUXIÈME PARTIE - DÉFI FOCUS FRAPPE ■

- | | | | |
|----|----------------------------|----|---|
| 14 | Sainte querelle | 17 | Un bambou, deux bambous, trois bambous... |
| 14 | Flammes infernales | 18 | Souvenir de voyage |
| 14 | La cité du vice | 18 | Des problèmes de flottaison |
| 15 | Du sang dans la baie | 19 | Le thé des amertumes |
| 15 | Meurtres au bordel | 20 | Le prix de l'avarice. |
| 16 | Le pinceau de la discorde | 20 | Ballade sur le fleuve |
| 16 | Pour quelques koku de plus | 20 | Pas de repos pour les braves |
| 17 | L'homme au katana | 21 | Entre le marteau et l'enclume |

■ PREMIER SCÉNARIO - LA COLÈRE DE RYUJIN ■

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 24 | Présentation | 34 | Kuni Shinarai |
| 24 | Synopsis | 34 | L'abbé Mizubo |
| 25 | Derrière le voile | | et les autres suivants de Daikoku |
| 26 | Le plan de Tosho | 35 | Que peuvent faire vos joueurs ? |
| 27 | Un point d'ordre historique | 36 | Déroulement événementiel |
| 28 | Déroulement de la Colère de Ryujin | 36 | Événements antérieurs au scénario |
| 31 | Les personnages joueurs | 37 | Phase un |
| 31 | Personnages magistrats impériaux | 43 | Phase deux |
| 32 | Personnages affiliés au clan du Crabe | 50 | Le jour d'après ? |
| 33 | Les gens influents et leur implication | 52 | Annexes |
| 33 | Le Conseil | 52 | La Kumo |
| 33 | Kuni Hayesu | 52 | Les Goélands de l'Eau Pure |

- 53 San le komuso,
un Deux Ex Machina multi-usages
- 54 Et le vrai Ryujin dans tout ça ?
- 55 Personnages non-joueurs**
- 55 Moine de Daikoku et Suitengu
- 55 Les abbés de Daikoku

- 55 Kaneire (bourse)
- 56 Ochiba (feuille morte)
- 57 Tosho (livre)
- 57 L'esprit-kumo
- 58 La Grande Araignée
- 60 Tableau récapitulatif des évènements**

DEUXIÈME SCÉNARIO - L'OR DU REQUIN

- 62 Préambule
- 62 Une petite histoire oubliée
- 63 Un héritage inattendu
- 64 Une pluie malvenue
- 64 Et maintenant ?
- 65 Expédition dans les égouts
- 66 Sous-traiter l'affaire

- 67 Le trésor du Requin d'Or
- 68 Conséquences
- 69 Annexes
- 69 Amener les joueurs au village de l'eau pure
- 69 Un peu d'action dans les ordures
- 70 Caractéristiques des PNJ

TROISIÈME SCÉNARIO - OÙ ES-TU, USAGI ?

- 72 Pris à la gorge
- 74 Gentil lapin
- 75 Entrevue dans le Haut Quartier
- 76 Premières investigations
- 77 Faux et usage de faux
- 77 La grande évasion
- 79 De l'art de mener des affaires lucratives
- 80 La sage-femme voyante qui aimait les lapins
- 80 Le quart d'heure qui défoule

- 81 The Monty Pythons Strikes Back
- 82 Pour conclure
- 82 Annexes
- 82 Yazuki Naoko
- 83 Hida Tenbo
- 84 Masami
- 84 Les dangereux « sectateurs » de Masami
- 84 Le lapin

QUATRIÈME SCÉNARIO - JOLIES POUPÉES

- 86 Souvenirs...
- 86 Sunda Mizu Mura
- 87 Les personnages joueurs
- 88 Première partie**
- 88 Débuter l'enquête**
- 88 L'entourage des victimes
- 88 Enquête de voisinage
- 88 La Magistrature
- 89 Dans les « bas-fonds »
- 89 Une fausse piste menant à de vrais problèmes
- 91 Retour à notre enquête**
- 91 Les fabricants de poupées
- 93 La recherche du criminel**

- 94 Seconde partie**
- 94 L'arrivée du seigneur Asahina Ryomara**
- 94 Asahina Ryomara
- 95 Sakuza
- 95 Oroku
- 97 La suite des évènements**
- 97 Réception au Palais
- 98 La taverne abandonnée
- 99 Conclusion**
- 100 Annexes**
- 100 Kuso
- 100 Les hommes de Kuso
- 100 Oroku / Makori

CINQUIÈME SCÉNARIO LES BAS-FONDS DE L'EAU PURE

- | | |
|---|---|
| 102 Informations préalables | 111 Le clan Scorpion |
| 102 Petite présentation de l'histoire | 112 La famille Daidoji |
| 103 <i>Enquête en eaux troubles</i> | 113 Le gang des Fils du saule |
| 103 Un matin comme les autres... | 113 La magistrature d'émeraude |
| 103 Le pavillon des feuilles errantes | 104 Conclusion |
| 103 Étrange rencontre dans les geôles | 115 <i>Annexes</i> |
| 105 Les fugitifs | 115 Règlement de comptes à Sunda Mizu Mura |
| 106 L'enquête : « sur les traces de l'innocence » | 116 La Guerre des gangs |
| 106 Yasuki Nomohiro | 116 Les gangs rivaux |
| 107 La jeune femme | 117 Caractéristiques des protagonistes principaux |
| 107 Le théâtre des masques dorés | 117 Yazuki Chobari |
| 108 L'assassin | 118 Ichiba |
| 108 L'auberge des marées favorables | 118 Futse |
| 108 Futse, ronin des Écailles de la carpe | 118 Koi, l'assassin |
| 108 Natsubure et le gang des Fils du saule | 118 Yazuki Nomohiro |
| 109 Yasuki Chobari | 119 Les postes de yoriki à Sunda Mizu Mura |
| 111 « Et maintenant, que vais-je faire...? » | 119 Les koban |
| 111 La famille Yasuki | |

AUTRES AVENTURES À SUNDA MIZU MURA

P.120

Coordination éditoriale : Olivier Akae Sanfilippo. **Rédaction :** Aldo *Pénombre* Pappacoda, Olivier Akae Sanfilippo. **Maquette :** Yohan *Yoh Vasse*. **Illustrations de couvertures :** Olivier Akae Sanfilippo. **Illustrations Intérieures :** Bertrand *Kumanagai* Daine, Charles-A. *Izi* Moigno, Olivier Akae Sanfilippo, Olaf et Seshiru, Yohan *Yoh Vasse*. **Cartographies :** Olivier Akae Sanfilippo. **Relectures :** Pascal *Kakita Yoshino* Broxolle, Kevin *Irazetsu* Civy, Xavier Colette, Laurent *Bob Darko* Devernavy, Aldo *Pénombre* Pappacoda, Claude *Iezan* Sanfilippo, Olivier Akae Sanfilippo, Yohan *Yoh Vasse*.



LA VOIX DE
ROKUGAN

La reproduction, la copie et la traduction, même partielle, de ces textes et documents est interdite sans une autorisation. Les textes et images de cette publication restent la propriété de leurs auteurs. Leur reproduction est interdite sans leur accord. Le contenu éditorial de cette publication n'a aucun caractère officiel par rapport à la société AEG ou la gamme *Legend of the Five Rings*.

La Voix de Rokugan remercie AEG et EDGE pour leur soutien et leur aide.

Nous remercions la communauté de la Voix de Rokugan pour leur soutien.

Legend of the Five Rings et toutes les marques y étant associées sont TM et © Alderac Entertainment Group Inc. Tous Droits Réservés.

Au sujet des participants

Aldo *Pénombre* Pappacoda : <http://www.penombre.com> – Yohan *Yoh Vasse* : <http://nintaka.canalblog.com>

Olaf et Seshiru : <http://chaospider.blogspot.com> – Olivier Akae Sanfilippo : <http://akae.over-blog.com>

Bertrand *Kumanagai* Daine : <http://users.skynet.be/kumanagai>

Imprimé par CAMPUS COPIE, 9 Pavillon Casimir Delavigne, 76130 Mont-Saint Aignan

PREMIÈRE PARTIE

水

LES ANES
DE CAMPAGNES



AXE DE CAMPAGNE CRABE

L'axe essentiel d'une campagne Crabe n'a pas forcément besoin d'être l'Outremonde, bien qu'il soit quasiment impossible d'évoluer dans ce clan sans y être confronté, en particulier durant les temps forts de l'histoire contemporaine. Cependant, il y a aussi les guerres avec les autres clans, le conflit souterrain entre les Yasuki et les autres puissances économiques de l'Empire ainsi que les problèmes purement internes au clan du Crabe.

En premier lieu, et quelle que soit la période historique concernée, la situation politique de Sunda Mizu Mura peut permettre un tas de complots ou de coups fourrés entre membres du clan du Crabe. Le Conseil n'apprécie guère l'autonomie de l'enclave des Arsenaux Kaiu, pas plus que celle du dojo de Sunda Mizu Ryu. Les élèves du prestigieux dojo ont quant à eux de nombreux accrochages avec les guerriers de la Garde Grise, les plus douloureux étant ceux qui impliquent des bushi qui furent eux aussi autrefois élèves de Sunda Mizu Ryu. Au sein même de la famille Yasuki, l'orgueil et les rivalités commerciales minent la solidarité familiale traditionnelle. Les membres les plus en vue du Conseil sont les négociants les plus influents de la cité mais pas forcément les plus appréciés, y compris au sein de leur propre famille. Surtout, dans une ville aussi peuplée et vouée à l'argent, on peut facilement trouver des agents sans lien avec leur employeur... ou des boucs émissaires.

Sunda Mizu Mura est donc une ville où un groupe de PJ issus des différentes familles du Crabe a toutes les chances de se retrouver écartelé entre allégeances familiales, intérêts supérieurs du clan et motivations plus personnelles. Si vos joueurs voulaient incarner une bande de Crabes mais craignaient de se retrouver à jouer des gros tacherons qui fracassent de l'oni, voilà l'occasion de les plonger jusqu'au cou dans des manipulations, des trahisons et des coups fourrés que ne renierait pas le clan du Scorpion. Les Yasuki jouent de l'étiquette autant que n'importe qui et si le reste du clan s'y attache généralement peu, cela ne les rend pas pour autant plus stupides ou maladroits. Les « affaires de famille » au sein du clan du Crabe n'ont rien de feutré, mais elles

demandent autant de calcul et de ruse que n'importe où ailleurs. Au sein même du Conseil, les antagonismes sont bien réels et s'attacher les faveurs de Yasuki Toroboshi ou d'un de ses « adjoints » revient fondamentalement à se placer en opposition à d'autres membres de ce petit groupe.

GUERRE DES CLANS

L'alliance entre l'Outremonde et le clan du Crabe ainsi que les troubles civils au sein de la métropole risquent d'occuper à plein temps des PJ Crabe. S'ils ont noué de bons rapports avec des représentants d'autres clans, ou si leur attitude envers l'Outremonde est telle qu'ils refusent jusqu'à l'idée que leur Champion passe une telle alliance, leur situation va s'enrichir d'un certain nombre de dilemmes personnels et éthiques sur lesquels vous pourrez jouer à fond. Ils ne se trouveront pas nécessairement sur le front, aux côtés des gobelins et des oni qui massacrent les samurai de la Grue ou les habitants d'Otosan Uchi, mais ils ne vont pas s'enluyer non plus.

GUERRE CONTRE L'OMBRE

La problématique essentielle de PJ Crabe pendant ce conflit coïncide avec celle de tous les autres samurai, jusqu'à ce que l'ennemi soit démasqué : ils vont se retrouver manipulés par les séides de l'Ombre, directement ou à travers d'autres personnes dupées par les Goju, jusqu'à finir s'ils n'y prennent garde par nuire aux intérêts de leur clan, voire de l'Empire. Si un ou plusieurs de vos PJ ont des accointances avec le Kolat (par exemple à travers ses agents Yasuki), ils risquent à l'inverse de se retrouver impliqués de manière majeure dans toutes les phases du conflit. La conspiration se livre en effet à une lutte secrète de longue haleine contre l'Ombre et doit



également faire face avec le retour de Shinjo à son pire cauchemar : être dévoilée. C'est à l'issue de ce conflit, pour mémoire, que l'un des seuls Dix Maitres survivants, Doji Akae, va réorganiser le Kolat et lui donner sa forme actuelle, celle des Dix Sectes. Vos PJ pourraient avoir un rôle à jouer également dans ces événements s'ils ne font pas partie des dupes mais des agents actifs de la conspiration. Une fois la conspiration en cours de réorganisation, leurs actes durant la Guerre contre l'Ombre pourraient même leur permettre d'obtenir des responsabilités de premier plan dans les rouages des nouvelles sectes du Koku, du Jade ou même du Tigre selon leur implication.

■ GUERRE DES ESPRITS ■

La plupart des samurai du Crabe sont trop occupés à lutter contre l'ennemi immémorial pour se demander s'il vaut mieux servir un Hantei ou un Toturi. À son avantage, le fondateur de la nouvelle dynastie jouit d'un respect certain, en plus d'être un Tonnerre et d'être même parvenu à revenir du Yomi. De son côté, le Chrysanthème d'Acier a pour bras droit un ancien champion du clan, Hida Tsuneo, qui se trouve être aussi un des élèves les plus respectés dans l'histoire du dojo de Sunda Mizu Ryu. Cependant, dans son ensemble le Crabe demeurera favorable à la nouvelle dynastie et les actes odieux du Hantei paranoïaque ne feront que fragiliser sa position. La Guerre des Esprits peut s'avérer intéressante par ailleurs, car elle est le théâtre d'un conflit militaire qui touche directement la ville, un siège mené par Hida Tsuneo et qui dure près de sept semaines. Les opportunités de gagner de la Gloire et une certaine aura aux yeux des autres habitants de la ville ne vont pas manquer à ceux qui se dresseront devant un des plus redoutables guerriers de ce conflit.

■ ÈRE DES QUATRE VENTS ■

Sunda Mizu Mura est concernée au premier chef par les troubles au sein de la famille Yasuki, déchirée entre son allégeance,

l'appartenance au clan de la Grue de Yasuki Hachi et les prétentions d'Akodo Kaneka qui prend un temps le contrôle de Yasuki Yashiki. Sans parler de l'enjeu économique et stratégique majeur que représente Sunda Mizu Mura tant pour le clan du Crabe que celui de la Grue. La Deuxième Guerre Civile Yasuki va s'accompagner de coups fourrés, trahisons, changements d'allégeance et opérations pas très reluisantes dans lesquelles des samurai connus pour leur adaptabilité, leur fiabilité ou leur sens de l'opportunisme pourraient trouver beaucoup d'occasions. Ou beaucoup d'ennuis.

On peut ajouter à cela les divisions propres à tous les clans en ce qui concerne celui des Quatre Vents qu'ils aimeraient voir sur le trône. Il est peu probable que vos joueurs n'aient pas individuellement leur petite idée sur la question... même si leurs amis ou leurs supérieurs ne la partagent pas forcément. Cependant, le seul des candidats au trône qui sera un temps dans les parages est Akodo Kaneka, les autres n'auront guère l'occasion de séjourner dans le voisinage de la Baie des Poissons Morts.

Enfin, le retour de Iuchiban marquera profondément le clan du Crabe. Tout d'abord, la Pluie de Sang va frapper durement un clan peu porté sur l'honneur et qui compte le plus grand nombre de personnes déjà souillées (officiellement ou pas) dans ses rangs. Ensuite, l'implication directe de Hida Kisada dans la défaite finale de Iuchiban et son retour définitif en tant que mortel vont certainement provoquer pas mal de débats au sein du clan. Et il ne faut pas oublier que pendant un temps, les suivants de Daigotsu proposeront aux Crabes sur le Mur de s'allier avec eux contre les Adeptes du Sang, donnant des garanties de « confiance » assez troublantes. Cette période sera marquée par la réalisation que les suivants du Sombre Seigneur qui a pris la succession de Fu Leng sont bien plus organisés que par le passé et surtout qu'ils possèdent leur propre vision, déformée et pervertie, du bushido. Il y a fort à parier que certains de ces individus tenteront de profiter des opportunités de toutes sortes que peut offrir une ville si peu portée sur la morale.



AXE DE CAMPAGNE OUTREMONDE

À la base, l'Outremonde peut se greffer sur n'importe quel type de campagne, impliquant vos joueurs comme ronin, Magistrats Impériaux ou membres du clan du Crabe entres autres. Nous allons simplement aborder les spécificités de cet axe au regard de Sunda Mizu Mura.

Fondamentalement, une campagne basée sur l'Outremonde implique deux types de menaces : extérieures et intérieures. Les menaces extérieures concernent essentiellement les activités les plus visibles de l'Outremonde. La proximité de la Muraille Bordant l'Océan dont certaines vallées et grottes abritent des serviteurs de Fu Leng représente un vivier d'opérations de nettoyage pour les PJ, et de raids contre les villages voisins ou les caravanes pour leurs adversaires. Des samurai du Crabe (ou même des Magistrats Impériaux) ne manqueront pas d'opportunités de sortir leurs katana. Des ronin pourront trouver des boulots de courte durée dans des opérations d'escorte ou de nettoyage.

Les menaces intérieures quant à elles concernent tous ces individus (ou créatures) qui agissent furtivement, souvent presque sous le nez des autorités. La part d'enquête et de manipulation politique est plus importante dans ce genre de situations que les coups de sabre. La grande cité dispose de quelques personnes à demeure qui peuvent détecter les menaces les plus flagrantes ou faire appel à des spécialistes pour les assister. Cependant, on a souvent des mauvaises surprises et il y a bien des moyens pour les corrompus de ne pas se faire repérer.

Isolément, un maho-tsukai, une sorcière des marais ou une poignée de suivants de Fu Leng ne sont pas une menace majeure, à moins d'avoir le moyen de frapper directement là où ça fait mal (en détruisant le Grand Temple de Daikoku ou en corrompant certains membres du Conseil par exemple). Cependant, la région est également assez bien pourvue en Adeptes du Sang et bien qu'ils ne soient techniquement pas des serviteurs de l'Outremonde, ces sectateurs possèdent trois avantages : ils sont bien implantés, ils sont organisés et ils savent se cacher. Si un maho-tsukai solitaire

reste un bon moyen d'initier vos joueurs aux périls et horreurs de l'Outremonde, une cellule d'Adeptes du Sang peut s'avérer une menace bien plus difficile à détecter et à neutraliser. À l'encontre de la majorité des groupes de maho-tsukai, les disciples de Iuchiban sont souvent des gens qui connaissent à fond leur « territoire » et les personnages importants qui y résident. Certaines cellules sont vieilles de plusieurs générations après tout.

■ GUERRE DES CLANS ■

Durant la Guerre des Clans, la Consommation et l'alliance passée par Kisada avec Fu Leng provoquent autant d'opportunités pour les séides du Sombre Seigneur de s'en prendre à des populations décimées, effrayées et désorientées. À partir de 1127, lorsque les armées maudites font ouvertement route vers la capitale pour écraser l'Empire, les choses deviennent bien plus « simples » parce que même si vos PJ ne peuvent identifier les ennemis les plus discrets, ils ne manqueront jamais d'occasions de tuer des serviteurs de Fu Leng.

■ GUERRE CONTRE L'OMBRE ■

La Guerre Contre l'Ombre présente une situation encore plus confuse mais similaire. Fondamentalement, l'Ombre a tout intérêt à brouiller les pistes pour réduire les chances que l'on se mette à soupçonner qu'elle existe. Et des êtres souillés, qu'ils soient asservis au néant ou simplement utilisés, représentent des boucs émissaires de choix. Le Crabe mobilise ses forces pour tenir Shiro Hiruma reconquis, puis pour voler au secours de ceux assiégés à l'intérieur mais il y a aussi, avec la mort de Hida Yakamo, Tonnerre et Champion de Clan, un coup terrible porté au moral des défenseurs de l'Empire.



Enfin, bien évidemment, il y a la préparation de la grande expédition jusqu'à Volturum. Le rassemblement d'autant de samurai en cours de préparatifs, dispersés dans toutes les provinces du Crabe, représente une mine d'opportunités pour que vous remettiez en scène un PNJ oublié (une amante, un ennemi...) ou normalement basé à l'autre bout de Rokugan. L'Ombre (et les serviteurs de Kuni Yori alliés à elle à ce moment là du conflit) s'efforceront d'intervenir pour démoraliser et retarder les armées de l'Empire, voire même pour enlever ou éliminer certains chefs.

La longue marche à travers l'Outremonde, les incessantes batailles livrées jusqu'à la conflagration finale, le retour des Shiryo revenus du Yomi peuvent aisément faire l'objet d'une ou plusieurs séances et marquer durablement vos joueurs.

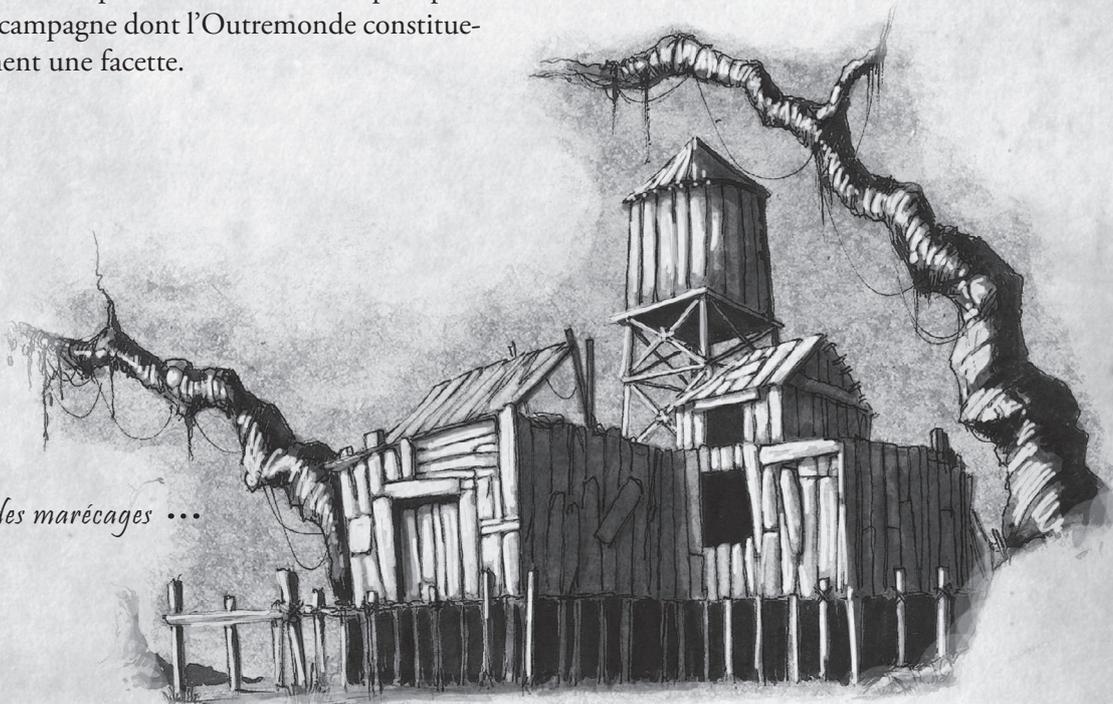
■ GUERRE DES ESPRITS ■

Le conflit ne concerne pas directement l'Outremonde et les activités des ennemis immémoriaux de l'Empire sont relativement insignifiantes au regard des deux précédents conflits. On en reste cependant à des menaces mineures de tous types et cette période est sans doute plus propice à une campagne dont l'Outremonde constituerait seulement une facette.

■ ÈRE DES QUATRE VENTS ■

Elle est marquée par le retour de Iuchiban, son conflit avec Daigotsu et les prémices de plusieurs changements fondamentaux dans la nature des ennemis de l'Empire. Si les Seigneurs Oni et les multiples horreurs des terres souillées demeurent une menace majeure, le rassemblement des Égarés sous l'égide de Daigotsu, les premiers pas dans l'établissement d'une culture qui reflète sinistrement celle de l'Empire et la démesure surpuissante du terrible Iuchiban avec sa Pluie de Sang sont autant de périls auxquels l'Empire n'est pas accoutumé. Il faut compter avec les troubles causés par la Pluie de Sang mais aussi avec la diminution des réserves de jade disponible, largement employées durant la grande marche jusqu'à Volturum. Fort heureusement pour l'Empire, Daigotsu est temporairement mis hors de combat et Iuchiban perd un peu de temps à asseoir son pouvoir dans les provinces souillées que contrôlait son rival. Mais cette époque est celle des alliances de courte durée avec ceux qui sont avant tout des ennemis irrécupérables. À un niveau très personnel, vos PJ pourraient même trouver des côtés très attrayants aux doctrines des vassaux de Daigotsu.

Cabane des marécages ...



AXE DE CAMPAGNE MAGISTRATS D'ÉMERAUDE

DURANT LA GUERRE DES CLANS

Comme vous l'avez déjà remarqué, aucun Magistrat d'Émeraude ne se trouve en poste à Sunda Mizu Mura en 1122. Cet état de fait qui commence en 1120 ne devait être que momentané mais il perdure durant toute la période de la Guerre des Clans et jusqu'au couronnement de Toturi 1er. À la base, nous avons considéré que la situation politique délicate entre le trône et un certain Hida Kisada qui cachait à peine ses ambitions est responsable de cette carence à l'origine, le pouvoir central hésitant sur la conduite à tenir. L'absence de magistrat résident perdura une fois Hantei Sotorii sur le trône, le jeune souverain ayant beaucoup de difficultés à asseoir son pouvoir dès les débuts de son règne. Il faut également compter avec l'effet déstabilisateur de la mort de Doji Satsume, qui exerçait la charge de Champion d'Émeraude depuis des décennies et qu'il était impossible de remplacer au pied levé. Son successeur, Kakita Toshimoko, ne reprendra le contrôle de la magistrature impériale qu'en 1127, à un moment où l'Empire se trouvait déjà au bord du gouffre.

Durant toute cette période, vous avez donc la main libre pour faire de vos PJ les Magistrats Impériaux qui prennent en charge la cité. Le contexte se prête à diverses entorses aux coutumes et procédures, ce qui peut vous permettre de catapulte à des postes de responsabilité des samurai relativement jeunes et inexpérimentés. En contrepartie, la Magistrature d'Émeraude et les légions impériales ont les mains occupées par l'apparition de la Consommation, les troubles entre les clans du Lion, de la Grue et du Crabe qui tentent de s'emparer des territoires Scorpion et un tas de problèmes secondaires qui découlent d'un pouvoir central qui fait la preuve de son inconstance, puis de sa totale corruption. Il sera donc difficile à vos PJ de compter sur l'appui d'un Champion d'Émeraude ou du reste des forces directement au service de l'Empereur. Plus que jamais, des PJ magistrats devront marcher sur le fil du rasoir car leur autorité sera bien plus symbolique que réelle et autant le Conseil de la cité que ses

principales factions le comprendront très facilement. Dans notre chronologie, le Conseil passe brutalement à l'action en 1127, tentant d'interpeller ou d'éliminer tous les représentants des autres clans. Des gens qui pourraient trahir la prochaine invasion d'Otosan Uchi ou les détails du pacte entre Kisada et l'Outremonde. Voire qui pourraient tenter d'agir. Cependant, des magistrats aussi proches des terres souillées ont toutes les chances, à l'instar de certaines personnes dans la cité, d'apprendre des choses intéressantes avant ce moment. De fait, les premières preuves de l'alliance impie peuvent être découvertes dès l'année précédente, lorsque les armées Crabe/Outremonde marchent en direction de Beiden. Il est peu probable que des magistrats soient pris au dépourvu s'ils tiennent le Conseil à l'œil, vu que celui-ci est impliqué dans la logistique des armées Crabe. Peut-être que leurs propres actions peuvent même sensiblement impacter les plans de Hida Kisada. Dans le même temps, ils se retrouvent seuls et quasiment sans alliés. Il devrait normalement leur être impossible de découvrir le plus important avant qu'il ne soit trop tard. Surtout que dès 1126, de nombreux serviteurs de l'Outremonde « désertent » et se répandent dans le sud de l'Empire. Les arrêter est une des missions de la Magistrature Impériale (et pour vous un bon moyen de leur donner quelques indices révélateurs...).

Selon toute probabilité, vos PJ magistrats n'auront en fin de compte que deux possibilités face à un Conseil qui les surveille et a l'avantage sur eux à tous les niveaux : se joindre aux opposants qui se dressent contre les abus des Yasuki ou quitter la ville et tenter de rejoindre les défenseurs de l'Empire. À ce moment-là, il ne sera plus question de parler pour empêcher les choses de se dégrader ou pour obtenir des informations mais de rester en vie et gagner quelques alliés, voire les moyens de quitter la cité. Se joindre à la « résistance » peut sembler plus judicieux mais elle manque d'organisation et n'est pas au service des intérêts impériaux. Ces gens se sont rassemblés pour des raisons diverses, plus opportunistes qu'idéalistes en général, et la plupart sont simplement terrorisés par l'idée que des hordes



corrompues campent à peu de distance de leurs maisons. Ils sont également bien plus déterminés à agir contre les criminels qui profitent de la période pour les pressurer que contre des êtres de cauchemar ou des guerriers déformés par le Mal.

Les représentants des autres clans seront des alliés de peu de poids dans l'ensemble. Cependant, les ronin du Scorpion pourraient souhaiter lancer vos PJ contre le Crabe, dans la perspective d'obéir aux ordres de l'impératrice Kachiko qui veut plonger l'Empire dans la confusion et le chaos.

En résumé, une campagne de magistrats durant la Guerre des Clans et l'Ère du Vide risque fort de tourner à de la guérilla urbaine ou rurale, tandis que l'Empire s'enfonce dans la division et que ceux qui devaient le protéger contre l'Outremonde se mettent en marche à ses côtés. Les opportunités politiques seront probablement délimitées par cette situation et par la précarité de la position des magistrats.

GUERRE CONTRE L'OMBRE

À l'inverse de la période précédente, le conflit qui oppose les séides du Néant à l'Empire reste souterrain durant la majeure partie de son histoire ou alors marqué par des événements difficiles à lier entre eux. Il vous est donc aisé de placer vos premiers jalons dans le cadre de l'offensive de l'Ombre en les dissimulant derrière les rivalités existantes au sein de la cité. Nous n'avons décrit qu'une seule personnalité ayant des liens directs avec l'Ombre (Kitsuki Kaemon) mais rien ne vous empêche d'en créer d'autres, ou de laisser les sinistres Goju mettre la main sur certains PNJ décrits dans ces pages.

Le pouvoir impérial se montre relativement fort durant les premiers troubles de cette période et un magistrat résidant est donc tout à fait logique à Sunda Mizu Mura. Des PJ débutants ou relativement inexpérimentés pourraient être nommés comme yoriki afin de seconder un PNJ qui servirait de mentor et de supérieur à vos joueurs, surtout s'ils maîtrisent mal les subtilités du contexte. À l'inverse, les pions de l'Ombre ou une autre faction profitant de l'inquiétude qui s'empare progressivement du

pays pourraient se débarrasser du magistrat en place, ce qui pourrait donc vous donner l'opportunité de faire de vos joueurs ses remplaçants.

À noter que Kakita Toshimoko qui détient la charge de Champion d'Émeraude se « suicide » pour partir secrètement à la recherche de l'Empereur disparu. C'est Shinjo Shirasu qui prend les rênes de la Magistrature mais sans avoir le statut de Champion. Pendant longtemps, le clan de la Grue a eu la haute main sur la magistrature impériale (presque tous les Champions d'Émeraude furent issus de ce clan et le dojo des Magistrats Doji a d'étroites relations avec celui des Magistrats d'Émeraude). Après le mariage de l'empereur avec une femme issue du clan du Phénix et la disparition de Toshimoko, la Grue n'acceptera certainement pas l'influence croissante de personnages issus de la Licorne comme Shinjo Shirasu dans des domaines où sa prééminence était jusque-là assurée. Une campagne de magistrats en cette période est donc propice à toutes les confusions : l'Ombre monte les samurai les uns contre les autres, diverses factions tentent de profiter de la situation, le Kolat agit de manière plus directe et surtout, les rangs mêmes de la magistrature peuvent être divisés selon que les juges impériaux considèrent Shinjo Shirasu comme un dirigeant capable, un mal nécessaire ou une aberration. Toute une partie de votre campagne peut donc avoir lieu très loin de Sunda Mizu Mura, alors que notables de la cour et des clans complotent avec des magistrats divisés sur l'autorité et les convictions de l'homme qui assure l'intérim du Champion d'Émeraude. Les occasions d'agir physiquement ne manqueront pas mais durant cette période, vos PJ risquent fort la plupart du temps d'avancer dans le noir le plus complet, alors que même ceux qu'ils croient être leurs ennemis peuvent n'être que des pions involontaires de l'Ombre, ou des gens ayant simplement des convictions différentes des leurs.

GUERRE DES ESPRITS

Le conflit a peu d'impact direct sur la grande cité, en dehors du siège mené par Hida Tsuneo. Majoritairement, la population n'a pas de

préférence pour une dynastie plutôt qu'une autre mais assez rapidement, les manières expéditives du Chrysanthème d'Acier ne manqueront pas de lui aliéner beaucoup de monde. De toute manière, vos PJ en tant que Magistrats Impériaux ont un lien d'allégeance des plus directs et explicite avec l'empereur Toturi. Lui préférer le Seizième Empereur revenu d'entre les morts ne pourrait que leur causer un grand déshonneur...

ÈRE DES QUATRE VENTS

À l'image du reste de l'Empire, les magistrats sont divisés quant à l'héritier du trône et chacun souhaite que l'un des Quatre Vents l'emporte sur les autres. Deux problèmes politiques plus particuliers concernent les Magistrats Impériaux avec l'essor d'Akodo Kaneka en tant que Shogun et la Deuxième Guerre Civile Yasuki, ces deux problèmes ayant justement des implications locales directes dans les provinces Crabe qui bordent la Baie des Poissons Morts. Le fait que le nouveau Champion d'Émeraude prête une double allégeance à la Grue et au Crabe ne peut que compliquer encore les choses. Au sein même des Yasuki, de vieilles rivalités peuvent dégénérer, amplifiées par la défection de certains cartels qui rejoignent la Grue et par les manœuvres souterraines de la Secte du Koku qui ne fait qu'aggraver le problème.

Durant toute la période où il séjourne à Yasuki Yashiki, Akodo Kaneka ne manquera pas de tenter de s'imposer aux représentants du pouvoir impérial, et des magistrats basés à Sunda Mizu Mura devraient être tout en haut de sa liste. Kaneka bénéficie du soutien d'une bonne partie du clan du Lion mais aussi du Khan et de Yoritomo Kumiko. Son « pouvoir » tient essentiellement à un gros coup de bluff à l'origine, mais il sera difficile de ne pas tomber sous sa coupe. Les Yasuki du Conseil pourraient voir un intérêt à monter les Magistrats Impériaux contre le Shogun, espérant ainsi le forcer à abandonner la région et surtout le quartier général de leur famille. Le fait que Kaneka soit allié avec le Khan de la Licorne (une puissance commerciale terrestre majeure et rivale des cartels Yasuki) et possède le

soutien de la fille de Yoritomo (le clan de la Mante demeurant la principale puissance commerciale maritime) ne peut là encore que fragiliser la position des Yasuki déjà divisés autour du contrôle de leur famille. Dans le même temps, le Kolat quant à lui ne serait pas forcément hostile à ce qu'un bâtard parvienne à s'imposer et à fragiliser le fameux pouvoir divin de l'Empereur. Ne serait-ce que sur le plan symbolique, cela ferait avancer les idées qu'ils veulent répandre au sein des castes de l'Empire : les hommes peuvent forger leur propre destin en dépit des diktats divins.

Une autre complication plus locale, mais essentiellement invisible, concernera la Tour Ténébreuse, la faction du Scorpion contrôlée par Bayushi Atsuki. Atsuki n'a pas de réels intérêts à Sunda Mizu Mura mais ses shugenja expérimentent la maho et la famille Kuni est sans doute la plus au fait des dangers de telles recherches. Obtenir des documents sensibles ou faire chanter certains shugenja du Crabe ne mobilisera qu'une poignée d'agents de la Tour mais un malheureux concours de circonstances peut impliquer vos joueurs... La Tour a également toujours besoin de ressources et comme elle agit dans l'ombre des cartels Scorpion du trafic de l'opium, elle peut être impliquée dans le détournement de certaines cargaisons à destination des provinces du Crabe. Cela pourrait par ricochet provoquer quelques échauffourées dans la cité entre des agents de la Tour et des cartels. Surtout, cela pourrait faire grimper les prix de l'opium...

Enfin, le retour de Iuchiban va provoquer quant à lui une secousse majeure dans tout l'Empire, surtout à cause de la Pluie de Sang. Comme nous l'avons déjà évoqué dans la chronologie de Sunda Mizu Mura, une énorme cité aussi proche des territoires corrompus et peuplée de gens à la moralité des plus réduites représente un énorme réservoir de gens facilement corruptibles par la Pluie de Sang... en l'espace de quelques jours, vos joueurs peuvent brutalement passer d'une campagne très politique à un cataclysme social majeur, avec troubles de l'ordre et étripages dans les rues. Des Magistrats Impériaux ne sont pas censés s'occuper du maintien de l'ordre mais combien se réfugièrent derrière ce genre de restrictions pour rester inactifs face à un tel cataclysme ?



DEUXIÈME PARTIE

水

DÉFI
FOCUS
FRAPPE



剛崎 三海
吹巻

廣重画

SAINTE QUERELLE

Défi

Les PJ doivent se rendre dans l'un des temples mineurs de Daikoku pour y faire une offrande, soit en leur nom propre, soit pour rendre une faveur à quelque éminent personnage. A moins qu'on leur en ait simplement donné l'ordre.

Focus

Alors qu'ils arrivent à proximité du temple, ils voient survenir un groupe de moines et de fidèles affiliés à un temple rival. Ils arborent des banderoles agressives et sont armés de bâtons ou de gourdins. Depuis le temple où les PJ doivent se rendre sortent des moines armés de manière similaire. Une bagarre risque fort de se déclencher d'ici quelques instants et plusieurs passants seront probablement également impliqués.

Frappe

Si les PJ interviennent, leur autorité de samurai sera bien malmenée car les moines ont l'esprit échauffé et savent que le Conseil de la cité se fiche pas mal de leurs querelles. Diplomatie et fermeté donneront certainement de meilleurs résultats que les habituelles marques de supériorité agressive, surtout qu'il faut ne pas perdre la face publiquement. Si jamais un PJ dégaine son arme, les deux groupes se ligueraient contre lui et le bastonneront, ce qui risque de nuire à sa réputation.

FLAMMES INFERNALES

Défi

Alors qu'ils traversent un quartier modeste de la cité, les PJ assistent à un départ d'incendie. Les flammes prennent très vite et embrasent plusieurs bâtiments proches, créant la panique. Et les Brigadiers risquent fort d'arriver trop tard pour empêcher le feu de faire des victimes.

Focus

Aider les habitants menacés à évacuer les lieux en vitesse le temps que les secours arrivent risque de faire courir quelques risques à vos samurai, mais relève d'une conduite des plus honorables. Cependant, il y a un petit problème.

Frappe

Un esprit du feu corrompu (Moetechi no Oni – Créatures de Rokugan) est responsable de l'incendie. Pénétrer dans un des bâtiments en flammes risque d'attirer son attention, car il souhaite faire d'autres victimes. Une fois vaincu, il restera à découvrir qui a bien pu l'invoquer ou ce qui a pu l'attirer là.

LA CITÉ DU VICE

Défi

Alors que la nuit est bien avancée et que vos PJ sortent d'un établissement des quartiers de plaisir, l'un d'eux est percuté par une fillette en fuite, poursuivie par des gros bras.

Focus

L'enfant est âgée d'une dizaine d'années. Il s'agit d'une petite paysanne de la province vendue par ses parents couverts de dettes. Son acheteur ne forme pas des véritables geisha, mais des prostituées et à peu près tout le monde en ville sait très bien à quoi s'en tenir. L'enfant n'a aucune envie d'une telle existence et elle a pris la fuite à la première occasion.

Frappe

Faire fuir les gros bras ne devrait poser aucune difficulté à de véritables samurai. Un prisonnier ou la fugitive peuvent mener les PJ jusqu'à la maison discrète où d'autres filles se trouvent prisonnières. Cependant la vente d'enfants est une pratique tolérée de longue date et tout à fait légale. Les Yasuki en profitent pour cautionner des réseaux de prostitution sous couvert d'activités plus respectables et de fait, les autorités locales ne soutiendront pas les PJ, à moins de devoir sauver les apparences.



■ DU SANG DANS LA BAIE ■

Défi

Tout le monde parle du cadavre d'une courtisane en vue (une prostituée donc, pas une geisha), retrouvé sur la berge du fleuve par la Garde des Eaux. Mais on n'évoque qu'à demi-mot le fait que le corps arborait des plaies marquées par la Souillure.

Focus

Une petite enquête permettra de découvrir que l'établissement qui employait la jeune femme fait partie de ceux qui louent des bateaux lampions. Une de ces embarcations a justement disparu quelques nuits auparavant. Le corps de la prostituée est le seul qui a été retrouvé et on ignore ce que sont devenus les autres occupants du bateau. Outre deux autres courtisanes et les bateliers, l'embarcation accueillait quelques jeunes gens des milieux aisés de la cité ou des samurai aussi respectables que discrets...

Frappe

Le responsable des morts est une créature corrompue installée depuis peu dans la baie. Il peut s'agir d'un Troll Aquatique (Umibozu) ou d'un Wanizame. Voire d'un shugenja Ningyo rendu fou par un trop long séjour dans les eaux bordant l'Outremonde. Plutôt que de s'en prendre aux promeneurs nocturnes assez rares sur les rives, il préfère fracasser la coque d'une embarcation et attaquer les passagers qui tentent de fuir à la nage. Plusieurs pêcheurs ont également été victimes du monstre mais ils n'avaient pas des familles influentes pour s'inquiéter de leur sort... ou de leur réputation.



■ MEURTRES AU BORDEL ■

Défi

Depuis quelques semaines une vague de meurtres assez glauques fait frissonner les habitants du quartier de la Sinueuse. Les victimes, outre le fait qu'elles fréquentent ce quartier, ne semblent pas avoir de points communs entre elles. Les autorités ne parviennent pas à trouver un coupable et la population du quartier se fait de plus en plus rare, au grand dam des patrons des établissements. Des petites milices s'organisent et les mercenaires en armes se multiplient dans les rues malgré les interdictions de la Garde Grise. Mais, en dépit de ces mesures, les meurtres se font de plus en plus nombreux et fréquents, les deux derniers n'étant espacés que d'une nuit.

Focus

Les PJ pourront mener une petite enquête qui leur révélera rapidement que les victimes fréquentaient les endroits les plus « douteux » du quartier (bordels torves, fumeries d'opium, combats clandestins à la « Demeure des Fleurs Amères »...). En faisant appel à diverses solutions (Kitsuki, esprits...) ils pourront déterminer une heure précise, durant laquelle tous les meurtres ont lieu. Le fait que le quartier soit moins fréquenté pourrait leur permettre d'organiser une surveillance plus serrée des personnes quittant certains lieux intéressants à cette heure (un PJ peu attaché aux convenances pourra même se faire passer pour un des clients).

Frappe

Le criminel ne manquera pas à l'appel. Il s'agit en fait d'un illuminé visiblement rattaché à une secte ou un groupe obscur ! Il punit les « déviants » et les « impurs » et semble faire référence à un maître, supérieur ou mentor qu'il nomme le « Très Honorable ». Le meurtrier faisait-il partie d'un groupe voulant « nettoyer » la cité et de ce fait, la série de meurtres va-t-elle continuer ? Et qui est ce « Très Honorable » ? Son but premier semble être de plonger la cité dans la terreur afin de ramener la population à de plus pieuses activités. Mais peut-être que quelque chose de très différent se cache derrière ces apparences ?

**LE PINCEAU
DE LA DISCORDE**

Défi

La famille vassale Kano, vouée à perpétuer au sein des Yasuki les talents artistiques et techniques hérités du clan de la Grue, organise un concours improvisé de peinture. La nouvelle a rapidement circulé à Sunda Mizu Mura et Yasuki Yashiki, les principaux endroits où l'on trouve des samurai d'autres clans en nombre. Le village de Kano Mura se trouve à quelques kilomètres de Yasuki Yashiki, sur une route annexe que peu de gens empruntent à moins d'en connaître l'existence. Le concours a lieu dans quatre jours, ce qui laisse à peine le temps de se rendre sur place.

Focus

La famille Kano se révèle accueillante mais le petit concours rassemble peu de monde. En dehors des Kano, le Crabe compte peu d'artistes talentueux et les peintres des autres clans sont peu nombreux dans les parages, ou ne désirent pas se rendre à Kano Mura. La majorité des participants sont de simples amateurs et les trois « stars » du concours appartiennent toutes au clan du Crabe : Yasuki Tokimaru, Yasuki Hiroshige et Kaiu Minako. Un peintre de la famille Asahina qui pensait arriver à temps pour participer a été victime d'une regrettable méprise et séjourne pour quelques jours dans une geôle de Yasuki Yashiki...

Frappe

En fait, les Yasuki ont ordonné aux Kano de monter cette affaire pour embarrasser les autres clans, mais leurs vassaux ne l'entendent pas de cette oreille. Hiroshige est membre de la famille vassale et il va faire exprès de réfréner son talent, afin de laisser une chance aux samurai des autres clans de briller. Seuls des individus très observateurs ou des peintres expérimentés se rendront compte de la manœuvre, qui va placer Hiroshige en porte à faux vis-à-vis des seigneurs Yasuki. C'est peut-être l'occasion de décrocher un des prix du concours, d'humilier le clan du Crabe en dévoilant le pot aux roses ou de lier une relation amicale avec les Kano, assez différents du stéréotype Yasuki.

**POUR QUELQUES
KOKU DE PLUS**

Défi

Un PJ étranger à la cité n'a pas reçu l'argent que lui envoie son épouse (ou si celle-ci l'accompagne, l'argent expédié par leur seigneur). Il va falloir parer aux urgences tout en résolvant ce problème rapidement. Avant de devoir emprunter à un usurier si possible...

Focus

C'est un messager que le PJ connaît de vue qui apporte normalement les pièces d'or emballées dans du papier et qui repart avec un reçu portant le sceau du destinataire. L'homme est peut-être en retard, à moins qu'il ne lui soit arrivé quelque chose sur la route.

Frappe

Le messager a été agressé dans une taverne mal famée, où il s'était arrêté en arrivant en ville. A moins qu'il n'ait été attaqué dans une rue peu fréquentée qu'il a du emprunter. On le retrouvera vivant mais inconscient et bien amoché dans une ruelle. Un de ses agresseurs sentait la colle à bois et le mauvais



alcool. L'argent est détenu par un petit patron du crime qui dirige pour la façade une petite entreprise de menuisiers près du port. L'endroit est toujours occupé par quelques « menuisiers » plus doués avec des poignards que des scies à bois.

L'HOMME AU KATANA

Défi

Invités par une de leurs relations, les PJ ont l'occasion de dîner dans un salon privé d'un restaurant parmi les plus réputés de la cité. Tout se passe pour le mieux jusqu'à ce qu'un hurlement rapidement suivi de cris de panique retentisse dans le bâtiment.

Focus

Un bushi du clan du Scorpion qui dînait seul dans une alcôve a apparemment été pris d'un coup de folie. Il a brandi son sabre et s'est mis en devoir de tailler en pièces la serveuse et plusieurs clients attirés par son hurlement. L'homme s'avère impossible à calmer et il faudra littéralement le découper en morceaux, tandis qu'il hurle des paroles décousues dont il ressort que tout le monde est « coupable » et doit être « jugé ».

Frappe

Une fois le meurtrier éliminé, ses papiers de voyage s'avéreront faux. Il s'agit certainement d'un renégat qui a trahi son clan, voire même d'un ronin ayant tué un samurai du Scorpion. Bien qu'il possède une certaine somme d'argent sur lui, l'homme arbore surtout une épée absolument magnifique, une arme digne d'un grand seigneur avec laquelle il vient de commettre un massacre. Rien ne permet a priori à vos PJ de s'en rendre compte mais il se trouve



que ce sabre est le sinistre katana Jugement. Une des quatre Épées de Sang, qui fut offerte en 509 au Champion Hida Tenburo et qui disparut après qu'il ait massacré sa famille et se soit donné la mort.

UN BAMBOU, DEUX BAMBOUS, TROIS BAMBOUS...

Défi

À la suite d'un impair qui lui aurait valu de sérieux ennuis, un de vos PJ a vu sa tête sauvée par un notable religieux respecté (un shugenja influent, un moine du Grand Temple de Daikoku...). Il est temps de lui rendre une petite faveur afin de solder cette « dette ».

Focus

Pour une raison mystérieuse, le sauveur de notre PJ a absolument besoin d'une jeune pousse de bambou prélevée près d'un ruisseau précis au cœur de la forêt maudite toute proche de la cité. Il est impératif que cette pousse soit déterrée durant une nuit de pleine lune.

Frappe

Le PNJ fait des recherches sur la légende du Pinceau Fou. Si ses théories sont justes, il devrait être en mesure de créer un nouveau pinceau enchanté, ce qui confirmera la véracité de ce conte populaire. Malheureusement, la forêt est non seulement maudite mais également le refuge d'une cellule d'Adeptes du Sang. Par ailleurs, rien ne prouve que le PNJ ait raison. Il se peut tout à fait que ses expériences ne donnent aucun résultat. Ou au contraire qu'elles attirent l'attention d'un kansen...

SOUVENIR DE VOYAGE

Défi

Depuis quelques jours, une étrange épidémie se répand dans les quartiers au bord de l'eau. Les victimes se comptent par dizaines et la maladie qui les frappe s'avère mortelle plus de deux fois sur trois.

Focus

C'est un navire du clan de la Mante de retour des Royaumes d'Ivoire qui est le porteur initial de l'infection. On ne s'en est pas encore vraiment rendu compte mais en attendant de pouvoir la soigner, il se trouve que la progression de la maladie est freinée par l'ingestion de sel ou de vinaigre, deux denrées abondamment utilisées par les équipages des navires au long cours. Les marins de la Mante sont donc des porteurs sains mais capables de contaminer des personnes ayant un tout autre régime alimentaire...

Frappe

L'épidémie s'étendra pendant un certain temps, causant de nombreux troubles avant qu'on ne parvienne à la neutraliser. C'est l'occasion de montrer à vos joueurs que vivre dans une métropole n'est pas toujours une bonne chose, car la contagion et les émeutes inciteront à tous les excès, y compris de la part de la Garde Grise. Le plus ennuyeux, c'est que le bateau de la Mante fera d'autres escales et qu'il y a peu de chances, à moins que son équipage reste

à terre plusieurs semaines, qu'on découvre la vérité rapidement. Si la maladie ne finit pas par prendre le dessus et décimer les marins en mer, ils risquent fort de créer d'autres foyers d'infection dans l'Empire.

DES PROBLÈMES DE FLOTTAISON

Défi

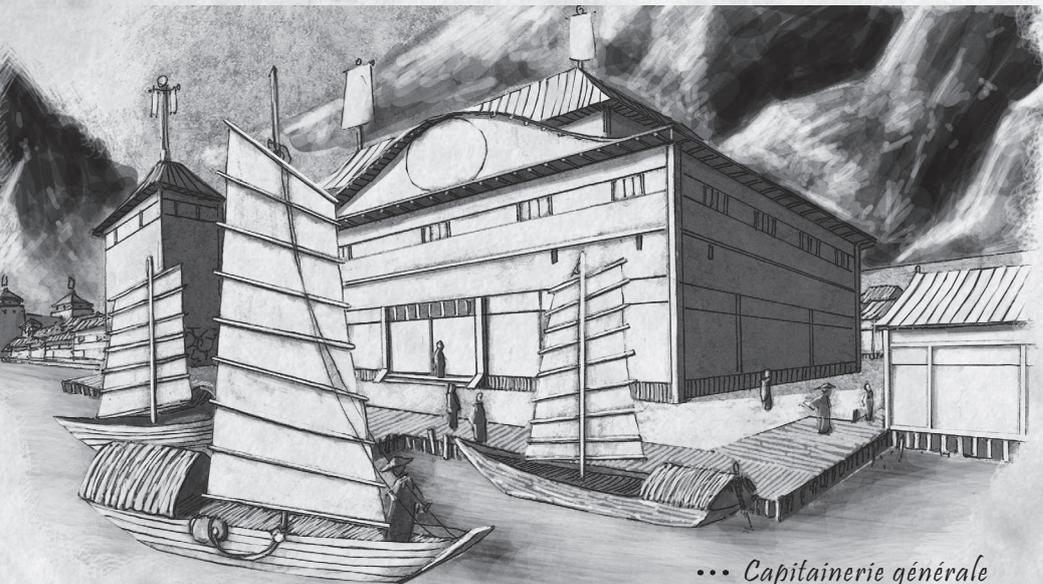
Plusieurs navires récemment sortis des Arsenaux ont étrangement coulé quelques jours après leur mise à l'eau. Jusqu'ici les dégâts n'avaient été que matériels, mais le dernier naufrage a causé la noyade de quatre marins et le fils d'un notable de la cité a manqué y rester lui aussi.

Focus

Les PJ sont chargés de mener une enquête afin de déterminer la cause de ces naufrages. Ils peuvent être au service des Arsenaux dont la réputation est en jeu, ou bien du magistrat Kuni Hayesu qui voit là l'opportunité de fourrer son nez dans les affaires de la famille Kaiu. Ils peuvent aussi être des amis ou serviteurs du noble qui a manqué perdre son fils. Les PJ peuvent eux aussi être des naufragés d'un précédent désastre. Si aucun membre du groupe n'appartient à la famille Kaiu, le personnel des arsenaux se montrera très réticent à parler.

Frappe

Finalement l'enquête les mènera certainement sur la piste d'un sabotage. Le bois semble avoir littéralement rompu de manière inexplicable. La recherche d'un éventuel coupable ne donnera rien. Le bois semble parfait (il est même d'une très grande qualité) mais peut-être que si l'on remontait son cheminement... La source du problème vient de la forêt d'où est



... Capitainerie générale



extrait le bois. Il s'agit d'un nouveau lieu de coupe assez récent. L'esprit de la forêt considère le bois comme sacré et pour punir les vils profanateurs, l'entité a maudit le bois afin qu'il se brise alors de manière inexplicable. (Ce scénario pourrait rejoindre le scénario du second recueil de scénarios de la Voix de Rokugan : *Le Festival des Lucioles*).

LE THÉ DES AMERTUMES

Défi

Qu'il s'agisse d'un accident, d'une imprudence ou des conséquences d'un combat contre les forces de l'Outremonde, un des PJ s'est retrouvé marqué par la Souillure dans le cadre de votre campagne.

Le seul moyen d'enrayer la progression de la corruption est l'ingestion quotidienne du célèbre Thé Aux Pétales de Jade. Le souci étant que le Thé est normalement distribué à des gens dûment enregistrés auprès des tsukai-sagasu de la famille Kuni. Ceux-ci inspectent d'ailleurs régulièrement les personnes contaminées et il est plutôt difficile d'éviter les rumeurs de circuler. Le Thé permet d'enrayer le mal et d'effacer ses marques les plus visibles mais il n'a que peu d'effet contre le regard des autres.

Et si votre PJ souhaitait garder sa contamination secrète ?

Focus

Le Thé est produit par un nombre restreint de moines, dans des plantations étroitement surveillées. On ne le vend pas ni ne l'entrepouse mais on le distribue à travers un réseau étroitement contrôlé. Un réseau qui n'a rien à voir avec ceux des négociants Yasuki. Dans les faits, obtenir illégalement du Thé aux Pétales de Jade n'est pas totalement impossible. Juste sensiblement plus difficile que d'obtenir du « poivre gaijin » (de la poudre noire).

Chercher à obtenir discrètement le Thé va poser deux types de problèmes à vos PJ : les charlatans et les chasseurs de sorciers. Les charlatans vont tenter de vendre au prix fort des mélanges d'herbes sans aucune propriété réelle et les rares

qui tentent ce genre de trafic sont des gens aussi doués que prudents. Il ne s'agit pas d'escrocs à la petite semaine mais de gens méticuleux, qui savent calculer les risques et disparaître dans les ruelles sombres avant même qu'un samurai ait fini de dégainer son arme.

De leur côté, les Tsukai-sagasu ont monté plusieurs attrape-nigauds dans les provinces du clan du Crabe. Les « contacts fiables » que l'on peut recommander à des gens insuffisamment méfiants les mèneront tout droit à un rendez-vous, auquel plusieurs guerriers Hida expérimentés secondés par un (ou plusieurs...) chasseur de sorciers les attendront de pied ferme. Si l'intermédiaire pense qu'il n'a pas affaire à un individu isolé mais à une cellule organisée (par exemple lorsque plusieurs samurai de clans différents viennent le voir ensemble...), il se peut qu'on vende à vos PJ une ou deux vraies doses de Thé. Histoire de pouvoir les appâter afin qu'ils reviennent et qu'on parvienne à identifier l'ensemble de « leur cellule ».

Plus grave encore, il y a un certain Hiroto, un taver- nier qui jouit d'une réputation d'homme discret et digne de confiance dans certains cercles...

Frappe

Hiroto est en fait un agent au service d'un groupe qui se fait fort d'utiliser le besoin des gens en détresse pour pouvoir les faire chanter. Ce groupe ne possède pas de Thé authentique et son seul véritable objectif vise à obtenir le moyen d'identifier à coup sûr les gens souillés. Hiroto peut ainsi être au service du clan du Scorpion, toujours avide d'utiliser les secrets d'autrui à son propre profit. Ou un des Adeptes du Sang de la Cellule de l'Eau Pure, qui se sert des imprudents attirés dans ce piège comme victimes pour ses rituels. Il peut également être un agent du Kolat. Dans tous les cas, il n'agit pas seul. Si on le réduit au silence, d'autres chercheront à le venger. Ou un message fera rapidement comprendre à des PJ naïfs que quelqu'un sait et qu'ils ne savent quant à eux rien de ce quelqu'un.

Qu'il parvienne ou pas en fin de compte à obtenir illégalement son Thé aux Pétales de Jade, votre PJ se retrouve désormais avec un problème de plus sur les bras.



LE PRIX DE L'AVARICE

Défi

Un agent de la famille Daidoji recrute des PJ ronin pour attaquer un petit groupe d'hommes, qui convoient une statue votive en bois précieux jusqu'à Kyuden Hida.

Focus

La statue est offerte par le Conseiller Yasuki Nashira à la famille Hida et représente le fondateur du Crabe lui-même. Sa protection est assurée par deux moines et quatre bushi de la Garde Grise.

La statue, haute d'environ cinquante centimètres, possède une certaine valeur. Son tetsubo miniature est clouté de fragments de jade comme le serait une arme réelle et chacun est gravé d'un minuscule kanji sacré. De même, la réplique de l'armure légendaire Ketsuen est faite de fines plaques d'argent brossé, gravé et peint de couleur sombre.

Frappe

Les Daidoji se moquent bien de ce que deviendra la statue, du moment que Nashira perd la face. Notamment, ils se fichent bien que les PJ tentent éventuellement d'en revendre des morceaux pour se faire de l'argent. Cependant, les hommes de Nashira, en relation avec l'Auberge des Marées Favorables, auront plus de facilité à trouver les voleurs s'ils essaient de gagner de l'argent avec la statue au lieu de la détruire, ou de la cacher pour quelques années.

espionner à sa place. Pas question d'agir ouvertement, ce qui reviendrait à alerter les suspects et empêcherait d'entendre ce qu'ils ont à se dire.

Focus

Embarquer à bord d'un bateau lampion implique d'être connu dans le milieu nocturne de la cité... ou d'avoir quelqu'un qui se porte garant de vous, volontairement ou pas. Le bateau quitte le rivage deux heures après le coucher de soleil et demeure au milieu du fleuve jusque peu avant l'aube. Il s'agit d'une longue péniche pourvue d'un grand salon et de quelques pièces plus « intimes ». Elle embarque une douzaine de fêtards, la majorité se connaissant de longue date, et autant d'artistes, parmi lesquels un certain nombre de « danseuses ». Un équipage de quatre hommes discrets, légèrement armés, assure la manœuvre. Pas question d'embarquer avec son sabre ou une autre arme visible, bien évidemment. Et on paye d'avance.

Frappe

Une fois à bord, il faudra espionner la conversation compromettante, tout en donnant le change. Il y aura quelques risques d'impair et d'autres secrets inattendus ou des pistes intéressantes peuvent apparaître au détour des conversations. Si jamais l'enquêteur se montre trop curieux ou que sa couverture est éventée, l'équipage tentera de le réduire au silence, avec l'aide de certains passagers. Son cadavre sera lesté de quelques lourdes pierres que l'on garde à bord pour faire disparaître les occasionnelles victimes, prévues ou non, des « festivités ».

BALLADE SUR LE FLEUVE

Défi

Un PJ magistrat (ou leur supérieur s'ils sont yoriki) apprend par un indicateur que deux personnes impliquées dans une enquête vont avoir une discussion confidentielle à bord d'un bateau-lampion le soir même. A moins qu'il ne dispose de pouvoirs magiques permettant d'entendre la conversation à bonne distance, notre PJ va devoir se débrouiller pour embarquer à bord, ou envoyer quelqu'un

PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

Défi

Alors que les PJ passent dans le Quartier des Franges ou ses environs, ils voient un homme fou furieux s'attaquer aux passants, hurlant des insanités dont il ressort qu'il est persuadé d'avoir affaire à des créatures de l'Outremonde. Déterminé à tuer à mains nues tous ceux qui croisent sa route, l'homme semble mal nourri et crasseux mais c'est une force de la



nature et un guerrier accompli. Il arbore également un tatouage de crabe sans pinces sur les poignets.

Focus

Il faudra faire quelques recherches pour découvrir que ce genre de marques désigne normalement les malheureux confiés au Temple des Huit Pétales. Plusieurs personnes brosseront un tableau assez ambigu, voire alarmant, de cette institution. Cependant, les tatouages semblent très récents. En réalité, il s'agit d'un ronin capturé par les gens de l'auberge où il résidait. Drogué à l'opium et torturé par ses kidnappeurs portant des masques de démons, privé de sommeil et de nourriture, il a fini par plonger dans la folie. Les aubergistes (un vieux couple et leurs deux garçons adultes) sont les parents d'un patient mort dans les cellules du Temple quelques années auparavant. Ils veulent faire fermer cet endroit auquel ils vouent une haine féroce.

Frappe

Cela fait des années que les coupables font courir des rumeurs sur le Temple des Huit Pétales, en pure perte. Cependant, leurs histoires se sont suffisamment répandues pour qu'on ne soit plus en mesure de remonter jusqu'à eux par ce biais. À l'inverse, si l'on obtient la coopération des responsables du Temple, une enquête sur les patients morts ou disparus pourrait dévoiler une piste intéressante. Cependant, le sojo Odatara n'est pas un homme facile. Il sait qu'il bénéficie de la protection des Hida ainsi que celle des Tsukai-sagasu. Et il n'a aucune intention de montrer ses archives ou les détails de ses travaux. Surtout à des gens qui n'y comprennent rien...

*Temple des
Huit Pétales ...*

ENTRE LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Défi

Un PJ dont l'allégeance ne plait guère au clan du Crabe (ronin, Grue, Scorpion...) est brutalement pris à partie par trois élèves de Sunda Mizu Ryu. Ceux-ci se mettent à l'insulter, le bousculer et ainsi de suite.

Focus

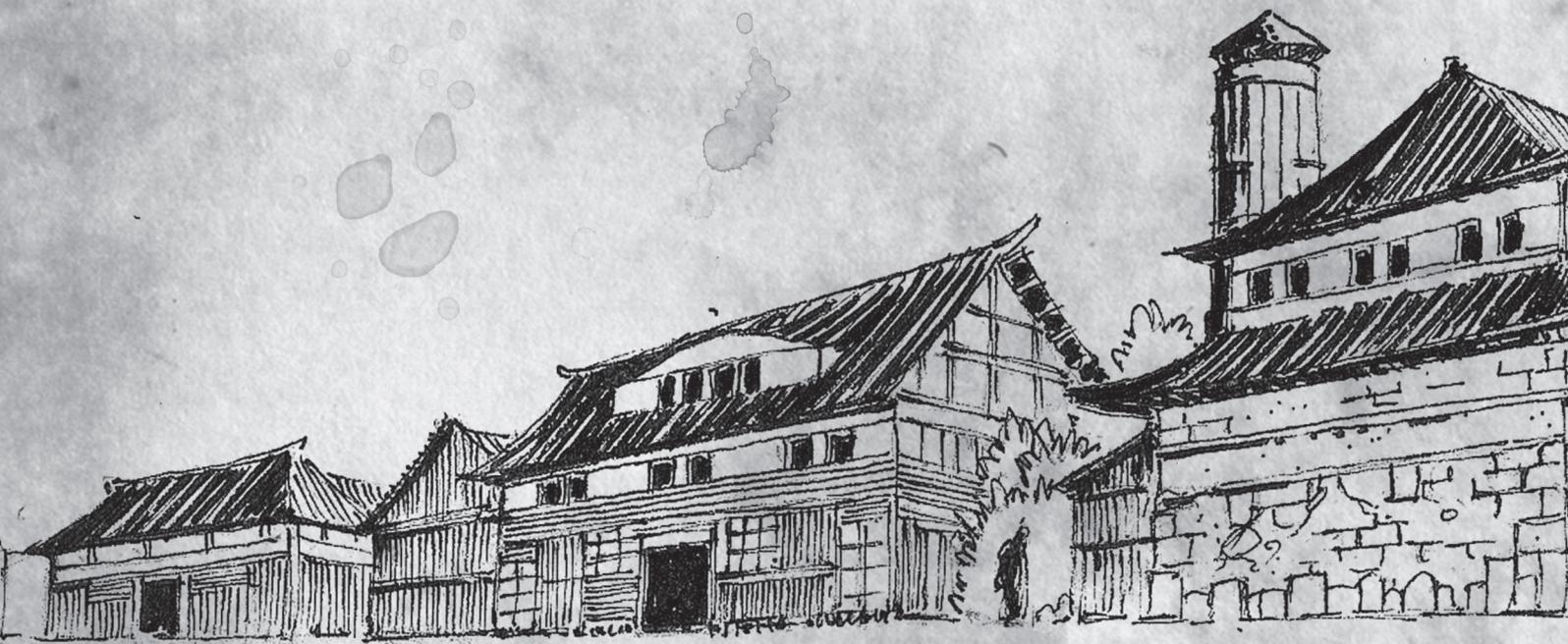
Les assaillants se moqueront ouvertement du PJ s'il tente de se soustraire honorablement à leurs assauts, par exemple en leur proposant un duel au premier sang ou en appelant à leur honneur. Alors que la situation s'envenime, une patrouille de six bushi de la Garde Grise survient.

Frappe

La Garde Grise n'apprécie pas forcément davantage le PJ que ses agresseurs mais l'occasion est trop belle pour passer à côté. Quelques sommations à la limite de l'insulte vont rapidement mener à une bagarre violente. Plusieurs blessés sérieux resteront sur le carreau et lorsque la situation se calmera, le témoignage du PJ sera attendu avec impatience. S'il survit à l'échauffourée évidemment... Bien entendu, il sera difficile lors de l'enquête qui suivra de ne pas se mettre à dos le dojo de la cité ou son principal corps militaire, voire les deux à la fois.



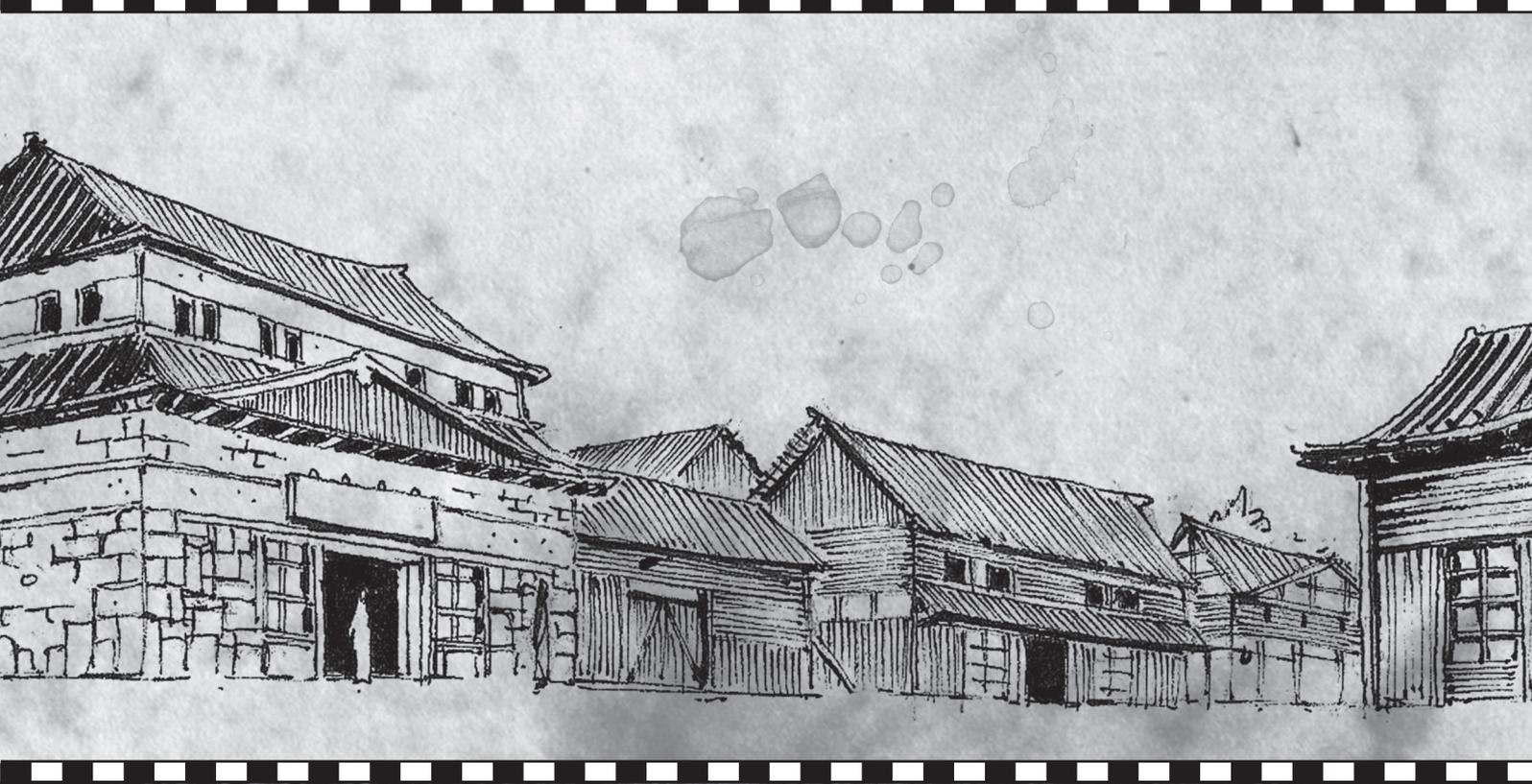
LES SCENARIOS



PREMIER SCÉNARIO

水

LA COLÈRE
DE KYUJIN



PRÉSENTATION

Ce scénario va confronter vos joueurs à un groupe de fanatiques qui veulent attirer le courroux des puissances célestes sur la cité de Sunda Mizu Mura. Ces individus ignorent quant à eux qu'ils sont en fait manipulés par une entité bien plus sinistre. Il est tout à fait possible d'ailleurs que personne ne le sache jamais et que vos joueurs ignorent vraiment ce qu'ils auront peut-être pu empêcher. S'ils échouent, par contre, le résultat pourra s'avérer des plus terribles.

A priori, ce scénario est adaptable facilement quelle que soit l'époque à laquelle vous jouez. Il n'y a qu'un seul élément lié à une période historique précise, mais son cas sera abordé plus loin. Par ailleurs, si les PNJ dont les caractéristiques apparaissent dans ce scénario ne sont pas liés à une époque précise de la storyline, il n'en va pas de même pour des protagonistes déjà décrits dans le Guide du Maître de Sunda Mizu Mura, avec lesquels vos PJ seront amenés à interagir. Il s'agit là de la seule difficulté possible en ce qui concerne l'époque de jeu car vous serez peut-être amené à leur trouver des remplaçants. Vous pouvez aussi reprendre certains d'entre eux comme il vous plaît, la plupart n'ayant en fait pas de réels liens dans leur background avec des événements historiques précis. Dans l'idéal, la Colère de Ryujin implique que vos PJ aient une autorité officielle, soit en tant que Magistrats Impériaux, soit en tant que samurai du clan du Crabe mandatés par les autorités de la cité, ou celles du clan.

SYNOPSIS

Dans la Colère de Ryujin, nous allons nous intéresser au fanatisme religieux et notamment à l'intolérance que l'on peut trouver au sein d'une foi polythéiste, qui embrasse plusieurs manières d'envisager le rapport au divin. Dans sa vision de la religion de Rokugan, AEG considère que la plupart des sectes et congrégations travaillent dans un certain respect mutuel et en relative bonne intelligence. Il nous a semblé préférable, sans remettre en question cette vision dans son ensemble, de nous

attacher à certaines exceptions à la règle. Même si d'une façon générale les moines rokugani semblent bien plus proches de l'archétype monastique idéal qu'imaginent les profanes, ils n'en restent pas moins des hommes. Avec un passé, des travers et des a priori. Ils sont censés chercher à progresser spirituellement et aider le reste de la population à faire de même, mais certains attachent bien plus d'importance à leur propre aura de gloire et à leurs certitudes qu'à se remettre en question.

Comme vous l'avez déjà constaté, Sunda Mizu Mura se trouve dans une situation paradoxale car elle compte au nombre des plus grands ports de l'Empire alors que l'on n'y trouve aucun temple de Suitengu. Le Mémorial, la grande statue dans la baie, est le seul signe important de la Fortune des Marins dans la grande cité, qui lui a préféré l'immense et généreux Daikoku au point d'en arriver à négliger une divinité si importante pour ceux qui parcourent la mer.

On pourrait croire que Suitengu prendrait fort mal la chose et au cours des siècles, on a souvent lié à son courroux les secousses sismiques locales et les légendaires vagues de poissons bouillis, qui ont donné son nom à la baie, rejetés par le ressac. La statue du Mémorial montre aux pieds de Suitengu son serviteur, le dragon Ryujin aux écailles de corail. On pense que Ryujin racle les fonds sous-marins de son corps gigantesque et ébouillante les poissons de son souffle terrible lorsque le puissant Suitengu estime nécessaire de se rappeler au bon souvenir des mortels.

Dans ces occasions, les offrandes et autres actes propitiatoires se multiplient sur le front de mer et aux alentours du Mémorial, mais les choses reprennent assez rapidement leur cours normal et la vie continue comme si de rien n'était.

Pour l'abbé Toshō, arrivé du nord il y a quelques années, cela ne suffit pas. Selon lui, le grand Ryujin doit durement châtier les opportunistes qui négligent son maître et surtout, il doit épargner les vertueux qui ne l'ont jamais oublié. Un grand cataclysme, qui dévastera les bateaux et les demeures des adeptes de Daikoku dans la grande ville mais laissera indemnes les fidèles de Suitengu, doit avoir lieu.



DERRIÈRE LE VOILE

Cette obsession trouve ses origines dans la foi mais aussi dans le parcours de l'abbé, qui se trouve être un homme impulsif et violent, autrefois samurai de la famille Daidoji et capitaine d'un de ses navires de commerce. Avant d'être moine, Tosho a passé toute sa vie d'enfant élevé dans la haine des Yasuki puis toute sa vie d'adulte à rivaliser avec leurs capitaines et leurs courtiers. Lorsqu'il a pris sa retraite une dizaine d'années auparavant, il est parti empli d'amertume parce qu'il avait encore quelques comptes à régler avec ses vieux ennemis. Après être demeuré quelques temps sur les terres de son ancien clan, il a fini par se croire investi d'une mission sacrée et il a abandonné ses fonctions à la tête de son monastère à un de ses adjoints. Accompagné par ceux qu'il jugeait les plus prometteurs (et surtout les plus jeunes, donc malléables et au sommet de leur forme physique), l'abbé charismatique a donc décidé de s'installer au cœur des provinces du clan du Crabe. Depuis six ans, le petit groupe s'efforce de miner l'influence des autres cultes dévots aux fortunes et d'assurer la prééminence de Suitengu. S'ils ont pu obtenir quelques résultats à Fundai Mura par exemple, Sunda Mizu Mura est demeuré un défi au-delà de leurs moyens. La rancœur a lentement macéré dans le cœur de Tosho ainsi que dans celui de plusieurs de ses suivants. Et en fin de compte, il a fini par adopter un point de vue beaucoup plus radical, comme on peut le voir.



Pour s'assurer que la « légitime vengeance » de Suitengu s'accompagne d'une recrudescence de la foi envers la Fortune des Marins, l'abbé et son petit groupe de fanatiques vont agir selon deux angles d'attaque différents.

En premier lieu, ils vont s'efforcer de nuire au culte de Daikoku en ternissant son image aux yeux de la population. Ils vont pour ce faire exacerber les tensions entre les congrégations rivales de Daikoku et se faire passer pour certains de leurs membres afin de jouer les agents provocateurs.

En second lieu, certains adeptes de Suitengu vont également prêcher avec constance sur les quais. Les sectateurs sont peu nombreux mais Tosho a compris que tous n'étaient pas aussi résolus que lui à défendre leur fortune tutélaire par tous les moyens. Les plus timorés de ses disciples ignorent les intentions réelles de l'abbé ainsi que les agissements de leurs confrères dans la confiance. Au total, les adeptes de Suitengu ne sont qu'une douzaine en comptant Tosho. Quatre d'entre eux n'ont pas été jugés assez fermes et dignes de confiance pour connaître les véritables intentions de leur chef. Ils ont donc été envoyés à Sunda Mizu Mura, ce qui permet à Tosho à la fois d'avancer ses plans et de ne pas les avoir dans les pattes.

Les deux groupes agissent donc séparément et de fait, ceux chargés de prêcher sur les quais répandent la bonne parole sans se douter un instant que d'autres agissent dans l'ombre. Ils pensent que leurs frères sont restés dans un bâtiment délabré que le petit groupe a entrepris de restaurer à Fundai Mura. Cet ancien entrepôt devrait finir par servir de temple à Suitengu, avec l'approbation de la famille Fundai. En réalité, certains des confrères de nos prêcheurs vont également se rendre en ville pour semer la discorde. Dans un souci de clarté, nous distinguerons donc au sein des sectateurs le quatuor des Prêcheurs (très convaincus de leur cause mais dans le brouillard) et le reste du petit groupe, les Extrémistes (qui sont prêts à tout afin de provoquer la colère de Ryujin).

LE PLAN DE TOSHO

Le postulat de base de l'abbé et de ses disciples consiste à convertir des gens (la mission des Prêcheurs) tout en incitant les indécis à s'éloigner des adeptes de Daikoku de plus en plus violents (par la faute des Extrémistes). Évidemment, ce plan ne permet en rien un « courroux divin » de Suitengu. De fait, et cela les Prêcheurs ne l'ont pas encore compris, leur rôle est surtout de donner au courroux divin une explication acceptable : la violence au sein des adeptes de Daikoku, qui finira forcément par déborder et par atteindre les prêcheurs de Suitengu, sera perçue comme un signe d'impiété envers les Fortunes et une insulte envers Suitengu lui-même. Sa colère sera donc plus aisément justifiée aux yeux du public...

Quant à cette colère terrible, c'est une toute autre affaire aux bien plus sombres origines. Depuis quelques temps, Tosho reçoit des indications dans ses rêves. Visité par Suitengu, il sait que pour aider son dieu à déchaîner son « juste courroux », il lui faut libérer le grand dragon Ryujin, qui sommeille au fond des eaux. Et pour cela, il lui faut accomplir un certain rituel. Les Extrémistes ont donc pour double mission de jouer les agents provocateurs et de préparer le rituel qui permettra à Ryujin de dévaster la ville au nom de Suitengu. Dans la mythologie rokugani, les Fortunes sont des êtres capricieux et on attribue tout naturellement la plupart des désastres naturels ou surnaturels à leur intervention directe. Tosho est cependant trop envahi par la haine qu'il éprouve depuis toujours envers les Yasuki pour réaliser que provoquer un cataclysme meurtrier est quand même quelque chose d'assez étrange...

Ce que l'ancien Daidoji ignore, c'est que le rituel en question ne libérera pas le moins du monde le dragon Ryujin. En dehors de quelques très rares érudits du clan de la Mante, nul ne sait que Ryujin est en fait le roi des serpents de mer géants Orochi et qu'il se moque bien de ce qui peut se passer à Sunda Mizu Mura. Le grand reptile a bien des rapports épisodiques avec Suitengu et lui reconnaît une certaine supériorité mais il n'est ni son agent, ni son vassal. Fondamentalement, la

croissance des mortels en un lien d'allégeance liant Ryujin et la Fortune Suitengu est donc erronée, de même que l'idée couramment répandue que le « dragon aux écailles de corail » réside dans les profondeurs de la Baie des Poissons Morts. Les origines de telles convictions sont nébuleuses et dans le fond sans grand intérêt en ce qui nous concerne. Peut-être existe-t-il vraiment un dragon au fond de la baie. Peut-être que ce dragon a effectivement un lien avec Suitengu. Toujours est-il qu'il n'y a pas de réponse définitive à de telles interrogations. La grande statue représentant Suitengu et « Ryujin » à Sunda Mizu Mura n'est au final que le résultat d'un quiproquo, ou d'une croyance erronée. Suitengu n'y attache pas d'importance excessive et le vrai Ryujin s'en moque d'autant plus qu'il ignore jusqu'à l'existence de ce monument.

Le rituel que va tenter Tosho est donc voué à l'échec. Pire encore, il aura cependant un effet et pas des moindres. Car ce que Tosho croit être des visitations de sa fortune tutélaire n'a rien à voir avec la Fortune des Marins. L'être qui s'adresse à lui dans ses rêves et qui lui dicte comment agir n'est pas Suitengu, ni Ryujin. Il s'agit de la Grande Araignée d'Eau, la reine souillée des esprits Kumo.

La Grande Araignée a un lien karmique avec la famille Daidoji, depuis qu'elle fut attirée sur ce monde par la haine qui déchirait le clan de la Grue durant la guerre qui vit les Yasuki rejoindre le clan du Crabe. Certains Daidoji sont d'ailleurs vraiment liés à elle, à travers un désavantage décrit dans *Secrets of the Crane* qui s'appelle « Âme de l'Araignée ». Une version actualisée pour la 4^{ème} édition vous en est proposée dans les annexes de ce scénario.

La bigoterie de Tosho, sa haine envers les Yasuki et son lien avec le monstre emprisonné dans les profondeurs de la mer ont attiré l'attention de la Grande Araignée sur lui. Le rituel qu'il va s'efforcer de mettre en œuvre ne vise en fait qu'à permettre la libération du monstre. Avec les conséquences que cela implique.



UN POINT D'ORDRE HISTORIQUE

Dans la storyline officielle, la Grande Araignée d'Eau est invoquée durant la Guerre contre l'Ombre, grâce à des pantins du Néant qui créent un sort terrible, la Sombre Étreinte de la Kumo (*Secrets of the Crane* et *Prayers & Treasures*) ainsi qu'un nemuranai capable d'invoquer le monstre, le biwa de l'Araignée. Seuls quelques Asahina connaissent sa véritable nature.

Si vous jouez avant cette période, ni ce sort, ni le biwa n'existent. Tosho va donc devoir créer de toutes pièces un rituel qu'il pensera être le moyen d'invoquer Ryujin. Mais, même après cette période, les shugenja de la famille Asahina connaissent suffisamment la nature du biwa pour l'avoir entreposé au plus profond des caveaux de Shinden Asahina. Il devrait donc normalement être hors de portée d'un groupe de moines, même si la Grande Araignée peut savoir, par le lien qui l'unit à cet objet, où il se trouve. De plus, Tosho et ses disciples ne sont pas shugenja et n'ont donc

pas la possibilité de lancer eux-mêmes le sort de la Sombre Étreinte.

Cependant, la Grande Araignée en sait suffisamment sur le sort et le biwa pour pouvoir donner à Tosho de précieuses indications. Il va donc tenter de créer de toutes pièces un rituel ayant les mêmes effets que le sort de la Sombre Étreinte de la Kumo, bien qu'il s'avère plus difficile à mettre en œuvre.

(Faire intervenir le biwa ou un shugenja aurait bien simplifié les affaires de la reine des Kumo mais cela nous aurait empêché de vous proposer ce scénario. Nous avons donc fait le choix suivant : plutôt que d'inciter ses pions à voler un objet dissimulé au plus profond de Shinden Asahina – ce qui pourrait poser certains problèmes pratiques et intriguer les sectateurs – la Grande Araignée va les manipuler plus en douceur en les incitant à réaliser avec beaucoup d'efforts un rituel qui leur demandera tant de concentration pour être créé qu'ils pourraient bien ne pas se rendre compte de certains de ses aspects les plus douteux...).



Bien que difficile à créer et à mettre en œuvre, le Rituel pourra permettre le retour du monstre. Cependant, la reine des Kumo se nourrit non seulement de chair et de sang mais aussi de haine et de colère. À tout prendre, si elle parvenait à se manifester dans un endroit où le ressentiment et la colère sont puissants, ce sera toujours ça de gagné en prime. Surtout, le chaos lui donnera autant de temps pour se gorger avant qu'une tentative organisée de le repousser puisse être concrétisée. Sunda Mizu Mura, au cœur de laquelle les jalousies générées par les inégalités et l'opportunisme mercantile abondent, est un buffet des plus acceptables pour le monstre. Si en plus vous jouez durant une période où les tensions locales sont exacerbées (durant les derniers mois de la Guerre des Clans ou pendant la Deuxième Guerre Yasuki entre autres), cela ne pourra que stimuler davantage l'appétit de la Grande Araignée. Sunda Mizu Mura est donc à la fois un prétexte pour focaliser la haine de Tosho et de ses sectateurs, mais aussi la cible réelle de celle qui tire les ficelles.

DÉROULEMENT DE LA COLÈRE DE RYUJIN

L'ensemble du scénario s'articule de manière chronologique, à savoir selon une série d'évènements qui devraient normalement se succéder avec ou sans l'intervention de vos PJ.

Ces évènements sont conçus de manière à ce que certains jouent un rôle crucial dans le déroulement du scénario alors que d'autres ne posent que des problèmes ponctuels. La première catégorie d'évènements implique que l'inaction ou l'incompétence de vos joueurs les mène tout droit à la fin la moins souhaitable possible, du point de vue des habitants de Sunda Mizu Mura. Les autres évènements représentent des crises isolées dans un ensemble plus vaste. Les résoudre peut empêcher certains problèmes secondaires, ou offrir à vos PJ des moyens de se « raccrocher » à l'intrigue principale s'ils ont manqué une étape importante, mais leur déroulement n'a pas d'impact direct sur les évènements essentiels. Ces évènements secondaires ne font que donner un peu plus d'ampleur au problème et compliquer les choses.

Le scénario se découpe en deux phases. La première voit l'animosité entre les congrégations rivales prendre de l'ampleur jusqu'à la mort d'un moine de Suitengu.

La deuxième phase se déroule alors que l'on tente de juguler la crise désormais déclarée, tandis que parallèlement les sectateurs de Suitengu se préparent à l'ultime étape de leur plan et mettent en œuvre leur grand rituel. Si celui-ci arrive à son terme, les conséquences n'en seront que très douloureuses.

La Première Phase de notre scénario débute de manière banale, par une altercation entre congrégations rivales de Daikoku comme il y en a assez souvent à Sunda Mizu Mura. Suffisamment souvent, en fait, pour que vos PJ ne se rendent pas forcément compte que cet évènement marque le début du scénario. Par la suite, la rivalité interne aux congrégations de Daikoku va progressivement s'exacerber, attisée également par l'impact que commencent à avoir les Prêcheurs de Suitengu arrivés à Sunda Mizu Mura quelques semaines auparavant.

L'idéal serait, surtout si vos joueurs ne connaissent pas la ville, de leur laisser quelques semaines pour se familiariser avec la cité, quitte à les occuper avec un ou deux autres DFF. Durant ces semaines, les fidèles de Suitengu chargés de prêcher la bonne parole vont se mettre au travail et leur réputation va lentement croître. Vous pouvez donc les intégrer facilement en toile de fond pendant que vos joueurs apprendront à connaître la ville et y accompliront leurs premiers exploits. Évidemment, vous pouvez aussi faire arriver leurs PJ *in media res*, en pleine crise comme cela se fait souvent dans les scénarios de jeu de rôle. Mais il nous semble plus judicieux de semer des germes de problèmes qui seront sous les yeux de vos joueurs, sans qu'ils réalisent forcément qu'ils seront impliqués là dedans plus tard... quand un élément de l'arrière-plan apparaît comme normal et semble uniquement faire partie du décor, il est d'autant plus amusant de s'en servir plus directement par la suite. Et de fait, il y a déjà des décennies que les affrontements entre congrégations se produisent. Un de plus ou de moins...

En ce qui les concerne, les Prêcheurs de Suitengu ne vont pas chercher à provoquer leurs confrères des autres congrégations mais de fait, ceux-ci verront assez mal l'arrivée du petit quatuor prosélyte. Depuis que la Fortune de la richesse a établi sa prééminence à Sunda Mizu Mura, les adeptes de Suitengu n'ont jamais tenté de manière concertée de prendre de l'ascendant. Il y a eu au cours des siècles des petits groupes de fidèles formels et certaines familles de marins se transmettent évidemment les vieilles prières de père en fils, comme les Goélands de l'Eau Pure, sur lesquels nous allons nous étendre plus longtemps par la suite. Cependant, Tosho est le premier à donner un tour offensif et vindicatif à une foi qui jusqu'à présent était des plus passives, puisque dans le fond personne n'a jamais non plus interdit aux fidèles de Suitengu de rendre hommage à leur saint patron.



En fait, le respect envers la Fortune des Marins n'a jamais disparu de la cité mais il a perdu son caractère formel et officiel, les rites publics laissant la place à des manifestations de piété plus discrètes et personnelles. Cela va de pair avec le fait que Suitengu s'intéresse à des gens qui fondamentalement, passent l'essentiel de leur vie à bord et non en ville. Chaque capitaine sait qu'une fois seul face à la mer, les choses se jouent dans le quotidien du marin et dans sa piété et non dans les offrandes et la pompe auxquels on peut se livrer à quai. Jusqu'à l'arrivée de Tosho, les adeptes de Suitengu n'éprouvaient dans le fond pas de réel besoin d'étendre aux « terriens » leur foi et ni eux, ni leur divin patron, ne se préoccupaient excessivement de ce qui se passait à terre. Bien qu'il y ait un nombre appréciable de chapelles et de temples dédiés à Suitengu le long du littoral de l'Empire, la majorité de ses adeptes se trouve le plus souvent au milieu des vagues et s'y livre à divers actes symboliques et offrandes qui plaisent à la Fortune.

Une fois que les Prêcheurs commenceront à faire parler d'eux, les gens qui préfèrent Daikoku ne manqueront pas de constater que le petit groupe de fidèles de Suitengu gagne en force et bénéficie d'une bienveillance passive certaine de la part de la population. Dans leur fanatisme naïf, les quatre Prêcheurs vont laisser échapper à plusieurs reprises que leur abbé, installé à Fundai Mura, aurait censément des visions d'apocalypse. Et qu'ils se trouvent là pour exhorter les gens à faire acte de contrition. Outre le malaise que leurs affirmations vont causer, il y aura plusieurs heurts violents mais limités entre nos quatre moines et certains de leurs rivaux adeptes de Daikoku.

Arrivés par la suite, les autres suivants de Tosho, les Extrémistes, vont entreprendre de semer la zizanie au sein des groupes de moines voués à Daikoku. Dans leur idée, si la rivalité déjà bien réelle entre ces groupes augmente et que dans le même temps on s'en prend aux « inoffensifs adeptes de Suitengu », l'image de marque du culte de Daikoku ne pourra que prendre du plomb dans l'aile. Surtout, l'idée qu'un châtement divin se rapproche parce que la piété des religieux fait défaut

ne pourra que se répandre plus facilement. Ainsi, de plus en plus de gens se tourneront vers les prêcheurs de Suitengu. Ce qui exacerbera encore les tensions des moines de Daikoku contre eux mais aussi entre congrégations rivales alors qu'une autre fortune s'installe dans leur pré carré. Pour atteindre leur objectif, certains suivants de Tosho vont se faire passer pour des moines de congrégations de Daikoku rivales et se livrer à des actes de provocation contre des temples mineurs connus pour être hostiles à « leurs » groupes.

A l'insu des sectateurs, ils bénéficieront d'une aide aussi discrète qu'efficace en la matière. En tant que souveraine des Kumo, la Grande Araignée a réussi avec beaucoup d'efforts à prendre contact avec l'un de ses sujets. Cet esprit-araignée qui vivait dans la Muraille Bordant l'Océan avec un petit groupe de ses semblables a rejoint la grande cité. Utilisant la faculté surnaturelle de son peuple à prendre l'apparence d'autrui, la Kumo va elle aussi agir en tant qu'agent provocateur. L'esprit-araignée peut également vous servir de « joker » afin de compliquer les choses, ou de relancer l'action si vos joueurs se sont embourbés.

Finalement, le conflit va encore s'aggraver avec la mort d'un des sectateurs de Suitengu. La piété mal placée de Tosho et la mort d'un de ses suivants vont provoquer la colère de Suitengu, ce qui va se traduire par une visitation onirique, un présage frappant tous les religieux de la cité. La mort du moine marque la fin de la première phase et le début de la seconde.

Durant cette deuxième phase, les responsables religieux de la cité vont s'efforcer de calmer le jeu. Cependant, certains de leurs fidèles (ainsi que l'esprit Kumo et les Extrémistes) vont leur compliquer la tâche. Loin de se résorber, le problème va encore gagner en ampleur et échapper au contrôle des autorités, en impliquant également des marins, des ouvriers dévots et plus généralement des gens qui se sentent proche d'une des congrégations de la cité. Celles de Daikoku s'entredéchireront tout en tentant de s'opposer à l'essor des adeptes de Suitengu. Les disciples d'autres fortunes pourront





d'ailleurs éventuellement subir la vindicte de gens aussi agressifs qu'obtus.

Enfin, Toshō aura terminé ses préparatifs et organisera ce qu'il pense être l'invocation de Ryujin. À ce stade, soit vos joueurs auront compris qu'il se passe quelque chose de vraiment anormal et essayeront de l'arrêter, soit ils seront restés trop en retrait et

passifs, à moins qu'ils n'aient perdu leur temps à courir dans tous les sens pour réprimer les troubles qui se sont multipliés.

S'ils n'arrêtent pas Toshō, la Grande Araignée sera invoquée. Elle surgira des eaux de la Baie et s'en prendra aux habitants de Sunda Mizu Mura. Et après, tout le monde perd...



LES PERSONNAGES JOUEURS

L'un des intérêts de notre trame est de donner à des PJ qui ont une certaine autorité l'occasion de prendre en charge un problème qui, a priori, ne les concerne qu'indirectement au départ. En effet, qu'ils soient au service du clan du Crabe ou du Champion d'Émeraude, vos PJ n'ont pas de réel ascendant sur les affaires internes de la Confrérie de Shinsei. Là où ils interviennent, en fait, c'est justement parce que dans la Colère de Ryujin, ces affaires internes débordent largement sur le quotidien des habitants de Sunda Mizu Mura. Cependant, selon qui mandate vos joueurs, leurs possibilités d'actions et leurs intérêts n'iront pas forcément dans le même sens.

PERSONNAGES MAGISTRATS IMPÉRIAUX

L'Empereur étant l'ultime échelon du système religieux, c'est tout naturellement que les errements de « son » clergé peuvent concerner des Magistrats Impériaux. S'ils ne s'informent pas eux-mêmes de ce qui se passe, l'abbé du Grand Temple Mizubo ou l'un de ses rivaux aborderont la question des tensions exacerbées entre moines. Normalement la Confrérie devrait elle-même régler ce genre de détails. Il devra donc être évident à vos joueurs que, quelle que soit son identité, le responsable qui les entreprend le fait dans la perspective de gagner l'ascendant sur ses homologues, en étant « soutenu » par des magistrats qui n'ont pas d'autorité directe sur ces gens.

Quel que soit son auteur, cette manœuvre va devenir une sacrée épine dans le pied de vos magistrats. En effet, dès que l'on verra les PJ peu ou prou impliqués dans la situation, on va se mettre à les attendre au tournant. Jusqu'à présent, les rivalités entre moines de Daikoku ne dérangeaient pas trop le monde extérieur, en dehors des rixes qui opposaient les membres les plus virulents des congrégations. Les habitants de la cité ont depuis des générations pris l'habitude de considérer cela comme un désagrément, au même

titre que les moussons par exemple. Les précédents Magistrats Impériaux en résidence à Sunda Mizu Mura se sont bien gardés d'intervenir, laissant les autorités du clan du Crabe se débrouiller avec ces « troubles civils mineurs ». De fait, ces magistrats ont agi conformément à la Charte des Magistrats d'Émeraude, qui en la matière ne les autorise à s'impliquer qu'à partir du moment où les « troubles mineurs » prennent trop d'ampleur.

S'ils ont un minimum de finesse, vos joueurs devraient rapidement comprendre qu'ils ont tout intérêt eux aussi à ne pas s'impliquer dans les rivalités internes au clergé de Daikoku. La présence des Prêcheurs pose cependant un problème supplémentaire, car ils contribuent à faire croître les tensions. Surtout, si personne ne découvre le pot aux roses assez vite, Tosho invoquera la Grande Araignée... En résumé, et contrairement à ce qui se passe le plus souvent dans une accroche scénaristique, nos valeureux Magistrats d'Émeraude devraient a priori surtout éviter de débouler dans cette situation sans s'assurer qu'ils mettent bien les pieds sur un sol stable. A contrario, s'ils ne font rien ou restent trop passifs, leur honneur personnel pourrait se ressentir durement de l'arrivée de la Grande Araignée et du désastre qu'elle provoquera.

Durant tout ce scénario, la moindre des déclarations de vos joueurs peut être prise comme une annonce qu'ils privilégient une des factions impliquées dans une situation de plus en plus explosive : les moines de Suitengu, ceux du Grand Temple de Daikoku ou ceux des congrégations mineures. Par ricochet, cela ne manquera pas de susciter encore plus d'antagonismes. Surtout, si par exemple vos PJ font trop ouvertement la preuve qu'ils attachent plus de respect au Grand Temple qu'à ses rivaux, cela peut altérer de manière durable la nature de leurs rapports avec le Conseil de la cité. Leurs décisions, ou leurs prises de parti, pourront donc avoir un certain retentissement à long terme, bien au-delà de la conclusion de la Colère de Ryujin.

Une difficulté supplémentaire provient du fait que la responsabilité des différentes congrégations de Daikoku dans l'escalade de la violence n'est que



partielle. L'esprit-Kumo, divers radicaux laïcs fidèles de Suitengu et les moines Extrémistes sont autant de facteurs de troubles, qui n'apparaîtront pas de manière visible. Et pourront même demeurer dans l'ombre très longtemps, si l'on se contente de s'intéresser aux chefs les plus en vue des congrégations religieuses.

PERSONNAGES AFFILIÉS AU CLAN DU CRABE

Pour qu'ils se retrouvent impliqués au premier chef dans ce scénario, des PJ du Crabe devront se voir attribuer des responsabilités officielles... ou officieuses. Sur un plan officiel, la Garde Grise et la Garde des Eaux sont des organisations directement concernées par le maintien de l'ordre. Cette situation ainsi que la composition de ces deux groupes les amèneront bien évidemment à une gestion « carrée » du problème. Comme elles l'ont toujours fait par le passé, les forces de l'ordre géreront au coup par coup les altercations entre les groupes rivaux de moines de Daikoku. Des arrestations de courte durée et des amendes infligées aux différents temples ont jusqu'à présent permis d'éviter que les choses ne s'enveniment trop, sans pour autant régler le problème de fond. Ce qui convient assez bien au Conseil qui chapeaute ces mêmes forces de l'ordre... Par rapport à des Magistrats Impériaux, des samurai au service du Crabe auront l'avantage

d'être mandatés par une autorité qui se trouve présente en ville. S'ils froissent certaines personnes, les notables Yasuki autant que les chefs monastiques ne perdront pas de temps avec « des sous-fifres » et tenteront directement d'agir auprès du Conseil, ou du magistrat de la cité Kuni Hayesu.

Même si le Conseil n'est pas en bons termes avec le Grand Temple de Daikoku, il ne peut cependant ouvertement tout lui reprocher. Et dans le même temps, tout le monde aura vite compris que s'ils parviennent à s'implanter durablement en ville, les Prêcheurs de Suitengu et leurs prédictions apocalyptiques ne vont faire que causer d'autres problèmes. Les ordres donnés à nos braves samurai risquent donc de changer assez souvent, voire même d'être parfois très contradictoires. Dans un premier temps, on leur demandera surtout d'agir dans une perspective « d'apaisement musclé », c'est-à-dire de procéder avec une combinaison de négociations et de violence policière. Tout en faisant en sorte d'être un peu plus favorables aux congrégations qui s'opposent au Grand Temple, cela va sans dire. Au fur et à mesure que les choses vont se compliquer, la position de vos joueurs fera de même. Divers mécènes Yasuki qui sponsorisent tel ou tel temple mineur ne manqueront pas d'en profiter pour gagner de l'influence au détriment de leurs rivaux. Des tractations diverses auront lieu avec le Conseil, ou certains de ses membres individuellement, ce qui ne fera que rendre encore plus opaque la situation.



... Le Grand Temple

LES GENS INFLUENTS ET LEUR IMPLICATION

LE CONSEIL

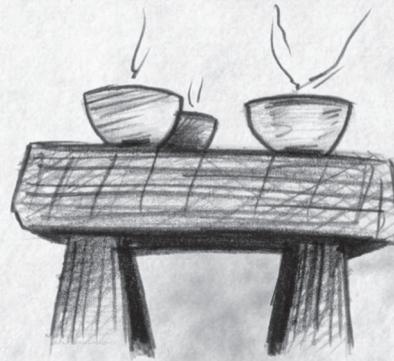
Les maîtres de la cité seront divisés quant à la ligne de conduite à adopter. Yasuki Toroboshi obtiendra que la majorité s'accorde à laisser pourrir la situation afin de placer en mauvaise posture l'abbé Mizubo et le Grand Temple. Initialement, ternir la réputation du Grand Temple n'incitera pas forcément les marchands qui bénéficient de sa protection à rejoindre une des congrégations rivales, mais elle en poussera quelques-uns à abandonner cette protection. Et donc à tomber sous la coupe des agents du Conseil.

À l'issue de la Première Phase (marquée par la mort d'un Prêcher de Suitengu), le Conseil va changer de tactique. Il tentera de peser en douceur sur les abbés des congrégations qu'il contrôle, afin qu'ils contribuent à l'effort collectif pour calmer les troubles, mais en faisant bloc de manière assez visible contre Mizubo et le Grand Temple. Le principal obstacle à cette idée fumeuse, c'est qu'à ce stade-là, les congrégations mineures de Daikoku seront devenues bien plus antagonistes que de coutume et que le Conseil n'a aucune influence ni sur le Grand Temple, ni sur les adeptes de Suitengu. Ses tentatives ne vont faire que rendre la situation plus confuse alors que les abbés tenteront à la fois de calmer leurs groupes respectifs, de régler quelques comptes et de rejeter sur le voisin la responsabilité de la situation. N'oublions pas non plus que les Conseillers sont à la fois alliés et concurrents, voire rivaux. Ils tenteront donc en coulisse de privilégier la faction ou la congrégation qui leur semble le plus utile, quitte à aller à l'encontre de ce qu'ils ont décidé avec les autres Conseillers....

À moyen terme, malgré toute une série de retournements et de coups fourrés internes, l'influence du Conseil devrait finalement permettre que les choses se calment vraiment, mais d'ici là, Tosho risque fort d'avoir invoqué la Grande Araignée...

Enfin, le Conseil ne souhaite pas que les adeptes de Suitengu s'installent durablement en ville, car cela

ne pourrait que réduire l'influence qu'ils ont sur les capitaines affiliés au clan du Crabe, qu'ils exploitent avec une vigueur des plus méprisables.



KUNI HAYESU

À partir du début de la Deuxième Phase, Hayesu sera sur la sellette et le saura. Il agira donc dans un esprit nettement plus coopératif avec vos samurai, qu'ils représentent l'Empereur ou soient au service du magistrat de la cité lui-même. Fondamentalement, Hayesu ne souhaite pas que le Conseil et les moines qui sont inféodés à ses intérêts prennent l'ascendant sur le Grand Temple, qui constitue un contre-pouvoir nécessaire dans son idée. Hayesu est assez informé des principaux enjeux de pouvoir et d'influence qui ont lieu au sein de la cité et, bien qu'il soit au service de Toroboshi et ses pairs, il ne partage pas vraiment l'avidité et la mégalomanie des Yasuki de Sunda Mizu Mura. Dans le même temps, tout ce qu'il peut espérer au mieux serait que les choses se calment et il va devoir jouer serré : aider discrètement vos joueurs sans qu'on puisse lui reprocher d'aller à l'encontre des intérêts de ceux qui l'ont nommé à la place qu'il occupe.... Le magistrat de la cité n'a rien pour ou contre le culte de Suitengu d'une manière générale, mais ses représentants actuels sont visiblement une source de problèmes. Il cherchera donc à les faire expulser de la cité, surtout une fois Tosho et le reste de ses sectateurs présents dans les murs.

KUNI SHINARAI

Contrairement à Hayesu, Shiranai aura une approche plus tranchée de cette crise. Bien que Tosho et ses sectateurs méritent d'être réprimandés, elle ne voit aucune objection à l'installation durable d'une congrégation de Suitengu dans la métropole. La Fortune des Marins lui semble tout aussi respectable que celle de la Richesse, et sans doute moins susceptible d'encourager les travers bien connus des Yasuki... Évidemment, la shugenja sera soucieuse du radicalisme avéré des Prêcheurs mais c'est surtout à partir de la mort de l'un d'entre eux (et du rêve apocalyptique qui s'ensuivra) qu'elle se demandera si une véritable catastrophe n'est pas sur le point de survenir. Cependant, comme très certainement la majorité des gens qui seront informés de ce rêve, Shiranai commettra l'erreur de l'interpréter comme un avertissement abondant les déclarations prophétiques des sectateurs de Suitengu. Elle sera donc, et elle ne sera pas la seule, plus encline à les écouter qu'auparavant.

L'ABBÉ MIZUBO
ET LES AUTRES
SUIVANTS DE DAIKOKU

Mizubo comprendra rapidement que les troubles en cours ne peuvent que desservir le Grand Temple et plus généralement la foi de Daikoku. Il sera aussi soucieux de leur impact sur la population, car il juge cette ville déjà bien trop imprégnée de jalousie et de rivalités. Durant toute la crise, l'abbé se montrera très ferme avec ses moines et fera le maximum pour empêcher qu'ils n'aggravent la situation. Il n'y parviendra pas toujours mais il évitera ainsi une véritable explosion de violence.

La plupart de ses rivaux agiront au moins en apparence selon le même souci et prétendront, avec plus ou moins de sincérité, faire régner une discipline rigide et punir sévèrement leurs disciples qui voudraient aggraver la situation. Il faudra un peu de persévérance et de méthode pour s'apercevoir que la plupart s'en moquent totalement, voire participent activement aux troubles en question.

QUE PEUVENT FAIRE VOS JOUEURS ?

En réalité, pas grand-chose, en ce qui concerne la crise apparente en tous cas.

Pour les samurai mandatés par le clan du Crabe, l'autorité dont ils sont investis leur donne le droit d'arrêter les moines pris en flagrant délit, parce qu'ils troublent l'ordre public. De même, ils peuvent solliciter Kuni Hayesu pour les autoriser à perquisitionner un temple. Le magistrat de la cité en fera la demande officielle et elle sera bien évidemment acceptée par l'abbé du temple concerné. Cela ne prendra qu'un ou deux jours, mais pourrait permettre évidemment de faire disparaître certaines choses... obtenir la permission de perquisitionner un site religieux sans l'accord de principe de ses responsables sera plus difficile à obtenir. Kuni Hayesu y rechignera durant toute la première phase du scénario, sauf si on le persuade que seule une action prompte et rapide permettra d'obtenir des résultats décisifs. Ce qui demeure assez peu vraisemblable mais pas impossible, selon le degré d'opportunisme et de mauvaise foi de vos honorables samurai.

A moins qu'ils n'aient un statut assez important (de 3 ou plus), vos PJ seront traités avec politesse et respect par les religieux mais ceux-ci leur feront toujours bien comprendre qu'ils ne leur doivent rien dans le fond. Stricto sensu, la loi se trouve du côté de vos samurai, mais la coutume, et l'aura dont on les entoure, demeurent des atouts que les moines utiliseront à fond en cas de besoin. Évidemment, ils finiront toujours par s'incliner devant l'autorité mais de manière plus ou moins rapide et leur collaboration pourra se réduire à un strict minimum arraché par la contrainte, donc plus pesant qu'utile. Enfin, ils ne manqueront pas d'obtenir de leurs protecteurs au sein du Conseil des repréailles plus ou moins feutrées contre des samurai trop arrogants...

Dans le cas de Magistrats Impériaux, la situation pourrait s'avérer un peu plus compliquée. Jusqu'à ce que les choses prennent une certaine ampleur (le début de la Deuxième Phase en fait), intervenir dans ces troubles ne leur

incombe point à moins qu'ils ne le réclament. Auquel cas, bien évidemment, on sera très heureux de les laisser porter le chapeau si les choses continuent à s'aggraver. Les différents chefs des congrégations se montreront toujours scrupuleusement polis envers les représentants du Champion d'Émeraude, et navrés qu'ils aient dû se déranger pour « si peu de choses ». Selon toutes les apparences, une collaboration franche et active sera à l'ordre du jour. Dans la réalité, bien évidemment, tout le monde ou presque les considérera comme des gêneurs à circonvenir. En termes de pouvoir de police pure, les Magistrats Impériaux ne pourront se substituer aux autorités locales que dans deux cas de figure, si l'on s'en tient à la Charte des Magistrats d'Émeraude :

– Face à des troubles manifestement de grande ampleur, ce qui ne surviendra que durant la deuxième phase de ce scénario, les troubles précédents relevant normalement du maintien de l'ordre local. Sauf si vos magistrats font du rentre-dedans et réclament un Droit d'Investigation Privée, *ce qui reviendra à les laisser gérer seuls le problème.*

– En déclarant agir dans le cadre de la charte pour empêcher que se propagent des Activités Blasphématoires. Un tel sophisme serait l'objet d'un refus incrédule de la part n'importe quel Gouverneur en tant normal mais en l'occurrence, Toroboshi ne se fera pas trop prier pour les laisser se jeter dans la fosse aux lions tous seuls....

Dans tous les cas, les PJ devraient vite se rendre à l'évidence que la plupart des responsables des congrégations mineures de Daikoku manquent de sincérité. Non seulement ils laisseront les coudées franches à leurs suivants pour faire empirer les choses, mais certains n'ont même pas été officiellement avalisés dans leurs fonctions par la Confrérie de Shinsei. Des Magistrats Impériaux tiennent là une opportunité assez intéressante : celle de faire fermer plusieurs temples mineurs de Daikoku. Cela sort du cadre strict de ce scénario, car il faudra l'aval des autorités supérieures



de la Confrérie de Shinsei. Mais certains temples mineurs pourraient bien devoir fermer leurs portes et leurs moines devoir rejoindre une congrégation plus « acceptable », ou même être défroqués.

Toujours est-il que rapidement, quelle que soit leur position, vos joueurs devraient

avoir l'impression de patauger dans une situation sur laquelle ils n'ont pas de prise réelle. Ils risquent même de s'embourber dedans puisque les coulisses de ce problème, à savoir le véritable scénario, sont difficiles à percevoir. Toute la difficulté sera donc de les inciter à saisir les quelques opportunités d'aller au-delà des apparences qui leur seront offertes.

DÉROULEMENT ÉVÉNEMENTIEL

Les différents événements prévus et l'implication possible de vos PJ sont décrits de manière chronologique. Le début du scénario lui-même correspond au jour « J-0 » durant lequel a lieu l'évènement 5.

ÉVÉNEMENTS ANTÉRIEURS AU SCÉNARIO

Évènement 1 *Arrivée des Prêcheurs (J-25)*

Les quatre envoyés de Tosho apparaissent pour la première fois à Sunda Mizu Mura. Ils commencent à répandre leur foi sur les quais.

Évènement 2 *Arrivée de la Kumo (J-16)*

L'esprit-araignée fera le maximum pour passer inaperçu et se contentera dans un premier temps d'observer les Prêcheurs ainsi que les moines de Daikoku. La Kumo ne connaît pas la ville et dans le même temps, elle va chercher un moyen de se procurer de la nourriture sans attirer l'attention. L'esprit est résolument carnivore et préfère la viande humaine à celle des animaux. Afin d'éviter de créer de nouvelles fausses pistes, nous allons considérer que dans un premier temps, la Kumo parvient à ne pas laisser de traces de ses petits repas pris sur le pouce.

Évènement 3 *Premier heurt entre les Prêcheurs et les moines du Temple Rouge (J-15)*

Le premier heurt a lieu sur les quais des embarcadères de l'ouest. Les quatre Prêcheurs sont pris à partie par six moines de Daikoku affiliés au Temple Rouge. Il n'y a aucune violence physique mais les échanges verbaux, bien que courtois, témoignent d'une tension certaine. Surtout de la part des sectateurs de Suitengu, assez revendicatifs sur leurs présages de châtement divin. Cet événement pourra faire l'objet de rumeurs, ou être découvert par vos PJ une fois impliqués de plain-pied dans ce scénario. Il sert surtout à vous donner l'occasion d'informer vos PJ de la présence des suivants de Tosho.

D'autres heurts du même genre pourront avoir lieu par la suite, aussi souvent que vous le souhaitez. Même si cet événement est a priori unique, il peut néanmoins se reproduire plus ou moins à l'identique selon vos besoins.

Évènement 4 *Arrivée des agents provocateurs de Tosho (J-10)*

Deux moines Extrémistes arrivent incognito en ville. Ils ne portent pas de robes monastiques et dissimulent leurs crânes rasés avec des



chapeaux de paille. Les deux hommes se font passer pour des manœuvres à la recherche de travail et prétendent venir du village situé à proximité de Koten, le Mémorial des Ancêtres du clan du Crabe. Tous deux possèdent un peu d'argent mais travailleront pour parfaire leur couverture. Surtout, ils éviteront d'entrer en contact avec les Prêcheurs, pour ne pas être reconnus.

PHASE UN

Évènement 5 Altercation entre moines de Daikoku (9-0)

Le Grand Temple organise une procession d'une dizaine de moines, avec encens, chants religieux et une statue votive de Daikoku promenée sur les épaules de quatre vigoureux moines. Quelques fidèles de la divinité accompagnent les religieux en suivant leur petit groupe et sur le chemin, divers individus interpellent les moines, s'agenouillent en prières, chantent... jusqu'à ce que, par une curieuse « coïncidence », cette procession en croise une autre, organisée par le Temple des Quatre Pièces d'Or. Ce groupe ne compte que cinq moines mais davantage de fidèles et plusieurs ont fermement l'intention d'arrêter la procession du Grand Temple. A moins qu'une autorité visible et conséquente (une escouade de bushi par exemple) n'empêche la situation de dégénérer, il va y avoir des insultes et des provocations qui vont finir par déclencher une bagarre en règle. Dans le feu de l'action, l'une des statues votives peut être projetée au sol et des étalages proches saccagés. Comme vous le savez, le Conseil n'apprécie guère le Grand Temple de Daikoku et de fait, il « encourage » les autres congrégations à se livrer à de tels actes, en se montrant assez négligent en ce qui concerne les enquêtes menées à la suite d'altercations entre moines. Fort heureusement, les bagarres entre processions restent relativement rares et la plupart du temps, ce sont des moines isolés qui sont pris à partie par ceux de congrégations rivales.

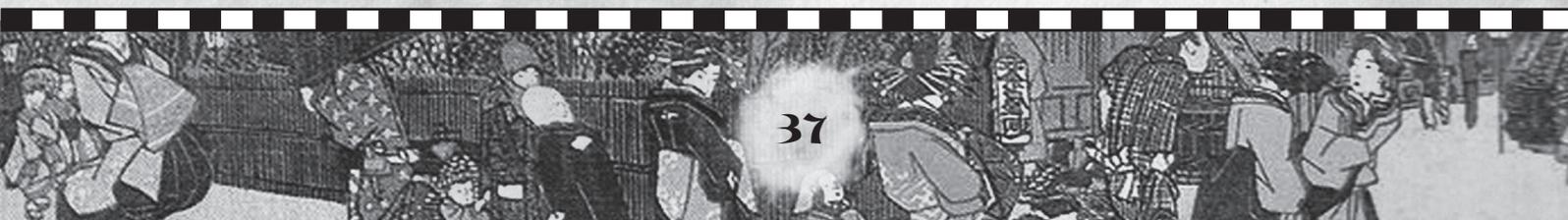
À vous de voir si vos joueurs assistent ou pas à l'affrontement. S'ils se trouvent sur place et tentent

de s'interposer, laissez les faire, il se peut qu'ils empêchent une explosion de violence. Cependant, si jamais ils se servent de leurs armes et mutilent ou tuent l'un des protagonistes, la foule se dispersera immédiatement, avec des cris effrayés. Cela ne manquera pas d'être rapporté par ailleurs aux autorités. Rappelons que si techniquement un samurai a le droit de tuer pour défendre son honneur, ou se défendre lui-même, rien ne l'autorise pour autant à commettre des meurtres. Comme d'une manière ou d'une autre ce scénario s'adresse à des PJ ayant un statut officiel, on ne leur dira rien, officiellement. Au pire, on leur suggérera de prendre garde à faire un usage proportionné de la violence. Si leurs victimes appartiennent à la caste des heimin, il se peut aussi qu'à l'avenir, la bonne volonté que l'on manifeste à leur égard soit un peu « forcée ». Dans le cadre de notre enquête, on peut aussi envisager que certaines informations leur soient plus ou moins délibérément dissimulées.

Si un ou plusieurs moines ont été sérieusement blessés ou tués, par contre, il va y avoir quelques complications. Le Conseil devra porter une plainte officielle contre des PJ Magistrats Impériaux, ou demander à Kuni Hayesu de sanctionner ceux au service du clan du Crabe. À terme, on finira par leur donner raison puisqu'ils sont intervenus en situation de trouble manifeste à l'ordre public. Cependant, il serait intéressant de mettre sur la sellette vos PJ quelques jours, histoire de faire un peu monter la pression. Un ou deux points de Gloire et d'Honneur seront probablement le prix d'un empressement excessif à brandir le sabre.

Vous pouvez aussi compliquer les choses en considérant qu'un samurai de rang suffisamment important, qui passait par là lui aussi, a décidé de témoigner que les PJ se livraient à des exactions inutiles. Pour peu que ce samurai ou sa suite aient été malmenés durant l'altercation, on pourrait même juger commode d'en faire porter la responsabilité à vos joueurs... dans cette éventualité, une perte d'Honneur et de Gloire plus significative sera à l'ordre du jour. Un ambassadeur en visite ou un envoyé personnel de Yasuki Taka feront très bien l'affaire dans cette idée.

Le plus important au regard de cet évènement réside dans ses suites. En effet, non seulement il



y aura d'autres altercations de ce genre, comme il y en a toujours eu par le passé, mais la situation développée dans ce scénario ne va faire que leur donner plus d'ampleur. Si vous souhaitez illustrer à quel point les choses dégénèrent ou que vous avez besoin de relancer un peu votre partie avec un peu d'action, il est aussi logique que souhaitable que des altercations de plus en plus violentes se produisent après celle-ci. Auquel cas, le rôle qu'auront joué vos PJ dans ce premier affrontement peut avoir une certaine influence sur les suivants. En effet, s'ils sont reconnus pour être particulièrement violents, voire meurtriers, ils attireront sur eux la haine de certains fanatiques et on peut très bien leur lancer des cailloux dans la mêlée générale, ou faire courir des rumeurs ordurières à leur sujet le reste du temps. Des désespérés suffisamment motivés par un moine ou un shugenja fanatique pourraient même s'en prendre directement à un PJ, bien que nous ne recommandions pas cette option, à moins que vous ne vouliez donner un tour nettement plus violent à ce scénario.

Autant la Kumo que les Extrémistes de Suitengu peuvent être témoins de l'affrontement entre les deux processions, ou en entendre parler par la rumeur publique. Toujours est-il qu'ils ne manqueront pas d'essayer d'en tirer partie.

Évènement 6 *Incendie d'un temple mineur (9+3)*

Le Temple de la Prospérité Sereine est un petit bâtiment dédié à Daikoku, installé dans le Quartier du Roc. Il ne compte que deux moines permanents, tous deux parents du négociant Yasuki Bayuri, un des membres du Conseil et le principal mécène du petit édifice. Cet évènement aura lieu durant la nuit et peut se dérouler de deux manières à votre convenance :

– soit le responsable est l'esprit-araignée, qui aura pris soin de se faufiler sur place sans se faire repérer. Histoire de laisser un « indice » compromettant, la créature aura abandonné une sandale largement imprégnée de talc. Volé durant la bagarre entre les deux processions

qui a eu lieu trois jours plus tôt, l'objet indique clairement qu'un moine a pénétré dans cet endroit. Cependant, si l'on interroge l'esprit de la sandale (Communion - Terre), on pourra découvrir qu'après avoir été perdue durant la bagarre, elle a été rangée dans une besace et sortie pour être abandonnée là... À noter que les deux moines locaux n'appartiennent pas à une véritable congrégation et ne disposent pas d'une formation monastique poussée. Notamment, ils n'ont pas de talc et ne s'entraînent pas aux arts martiaux...

– soit il s'agit des deux Extrémistes infiltrés en ville, qui auront pour l'occasion revêtu des burees monastiques et rossé les deux moines de l'endroit (les sectateurs de Suitengu n'ont guère eu de difficulté à cet égard, car leur entraînement contrairement à celui de leurs victimes est bien réel). Ces deux hommes n'ont rien abandonné derrière eux mais se sont laissés voir par leurs victimes et les ont même insultées.

L'incendie sera cependant rapidement maîtrisé par les Brigadiers du Roc, car les deux moines ont été réveillés par les flammes (ou sont parvenus à donner l'alerte malgré les coups qu'on leur a infligé). Le petit temple sera en partie détruit mais trois ou quatre semaines de travaux devraient y remédier. Surtout, il n'y a pas eu de victime...

En ce qui concerne l'implication vos joueurs, cet incendie est jugé suffisamment grave pour que les autorités s'y intéressent. Si vos PJ sont des Magistrats Impériaux n'ayant pas déjà décidé de s'occuper peu ou prou du problème des affrontements entre congrégations de Daikoku, le clan du Crabe les conviera à participer à l'enquête. En effet, l'Empereur est le chef suprême de la hiérarchie religieuse et un incendie de lieu saint impliquant apparemment des religieux ne peut que concerner le trône. Surtout, Kuni Hayesu espère bien en réalité que les PJ s'embourberont dans le problème des congrégations de Daikoku. Lorsqu'ils auront compris de quel borbier inextricable il s'agit, le magistrat de la cité espère qu'ils se montreront plus compréhensifs à son égard, ce qui peut toujours servir un jour...



Hayesu tentera donc dans la mesure du possible de toujours paraître prêt à aider nos Magistrats Impériaux, même s'il ne peut rien faire qui ait une véritable importance dans la pratique.

Si vos PJ ont reçu délégation du clan du Crabe, Hayesu leur ordonnera d'enquêter sur cette affaire car on ne peut décemment se contenter de « gérer » ces troubles comme par le passé (à savoir, laisser faire et donner de temps en temps à la Garde Grise l'occasion de bastonner la foule). Jamais les rivalités internes au clergé de Daikoku n'avaient dégénéré au point qu'on s'en prenne directement à un lieu saint et qu'on tente de le détruire.

Dans les ruines, on peut donc trouver la sandale « compromettante » abandonnée par la Kumo au cas où vous le choisiriez comme votre coupable, ou interroger les deux moines qui parleront de leurs agresseurs tandis qu'ils s'affairent à trier ce qui peut être sauvé des décombres. Ils ne seront pas en mesure d'identifier leurs assaillants avec précision mais diront clairement qu'ils portaient des robes monastiques de couleur jaune (la couleur de Daikoku) et avaient le crâne rasé. Interroger les kamis locaux donnera des résultats mitigés : les seuls kamis de l'eau présents sont survenus après le début de l'incendie (lorsque les Brigadiers sont intervenus pour éteindre les flammes), ceux du Feu n'ont rien à dire à part qu'ils auraient bien aimé incendier un ou deux bâtiments de plus. Les kamis de l'Air qui se trouvaient là ont été bouleversés par les flammes et ne reviendront pas. Les esprits de la Terre n'ont rien à dire si les incendiaires étaient des Extrémistes, ils les jugent sans intérêt. Cependant, s'il s'agissait de la Kumo, ces esprits s'appesantiront longuement sur un détail qui les préoccupe : l'intrus a pénétré dans le bâtiment en passant par une fenêtre, puis en marchant le long des murs en s'aidant de ses mains et pieds nus... si l'un de vos joueurs possède la capacité de communiquer avec les kamis du Vide, il pourra éventuellement apprendre (grâce à l'usage de sorts comme Lecture de l'Essence du Livre de base de la 4^{ème} édition) un indice supplémentaire : si le coupable était l'esprit-araignée, les kamis du Vide savent que l'incendiaire dissimulait sa véritable apparence par la magie, mais pas ce qu'il était véritablement. Si ce sont les deux Extrémistes qui ont mis le feu, les

esprits du Vide diront qu'ils ont perçu l'hostilité des deux hommes envers la ville tout entière. Ils sont donc très probablement des étrangers.

Nous vous laissons choisir le coupable de l'incendie dans la mesure où vous souhaitez plus ou moins « violemment » attirer l'attention de vos joueurs sur le fait que quelqu'un profite sans doute de la situation, voire tire les ficelles.

Évènement 7 Raid sur le Grand Temple de Daikoku (9+5)

M enés par deux moines du Temple Rouge, une trentaine de dockers et de mauvais garçons vont s'en prendre au marché du Grand Temple en pleine journée. Ce raid, encouragé par le Conseil en sous-main, ne tournera pas à l'avantage des attaquants mais permettra quand même de créer une certaine panique. Il y aura plusieurs dizaines de blessés et pas mal de dégâts parmi les marchandises et étals du Marché. S'ils sont arrêtés, les deux moines prétendront évidemment avoir agi de leur propre chef et leurs supérieurs les sanctionneront durement (bastonnade publique et travaux disciplinaires).

Cet évènement peut impliquer ou pas vos PJ mais a surtout comme intérêt de montrer qu'il existe un risque bien réel d'escalade. Ce qui va d'ailleurs se confirmer dès le lendemain.

Évènement 8 Agression d'un moine de Daikoku (9+6)

V os joueurs seront prévenus au matin du septième jour que durant la nuit, un jeune frère affilié au Grand Temple, qui rentrait tardivement d'une visite à une famille de fidèles, a été apparemment agressé et sauvagement battu. Le jeune moine, gravement blessé, restera plongé plusieurs jours dans l'inconscience, à moins qu'on n'utilise la magie pour le soigner. Lorsqu'il sera en mesure de témoigner, il indiquera n'avoir rien soupçonné d'anormal, n'ayant croisé qu'un vieillard sur son chemin. La pluie est tombée durant une bonne partie de la



soirée et le moine profitait d'une accalmie pour s'en retourner au Grand Temple. Son agresseur lui est tombé dessus par surprise mais n'avait pas d'armes. Le moine se souvient d'un homme de carrure massive et au crâne rasé. Le jeune moine a bien essayé de se défendre mais déjà sonné par le coup en traître qu'on lui a infligé sur la nuque, il n'a pu vraiment s'opposer au colosse inconnu.

Il n'y a pas de témoins de l'agression. En réalité, la Kumo est la responsable. Elle ne cherchait pas spécialement notre moine mais l'a croisé alors qu'il rodait nuitamment sous la forme du vieillard, à la recherche d'une proie facile. L'esprit araignée venait juste de dévorer un chat errant et il a saisi l'opportunité de faire grimper les tensions dans la cité en adoptant un déguisement ambigu, qui donne à penser qu'il peut être lui aussi un moine. Et effectivement, il y a plusieurs moines de carrure notable dans le clergé de Daikoku. Cependant, la victime de l'agression ne s'en souvient pas forcément, mais il se trouve que la Kumo n'a pas été en mesure malgré ses aptitudes de parfaire son déguisement. Notamment, l'esprit ne maîtrise absolument pas les arts martiaux. Les PJ ont là un indice assez intéressant, mais encore faut-il qu'ils pensent à poser des questions précises à la victime sur la manière dont son agresseur a procédé.

Par ailleurs, les esprits de la Terre présents dans une ruelle proche pourront indiquer avoir vu un vieil homme manger un chat... vivant. Ceux des flaques d'eau de pluie montreront distinctement le vieillard croiser le moine, puis se métamorphoser en homme massif au crâne rasé et commencer à le suivre durant quelques secondes avant de passer à l'attaque. Et si l'on peut les contacter, les esprits du Vide mentionneront encore une fois la nature non humaine de l'agresseur.

Si à cette occasion, ou à la suite de l'incendie du Temple de la Prospérité Sereine, vos joueurs parlent aux autorités d'un monstre se faisant passer pour un homme, le clan du Crabe tentera d'obtenir le plus de précisions possible. Malheureusement, aucun kami sur les lieux du crime n'a vu la forme véritable de la Kumo et il pourrait tout aussi bien s'agir d'un maho-tsukai aux mœurs répugnantes que d'un oni changeforme. En tout état de cause, trouver un individu capable de se déguiser

instantanément dans une grande ville sans avoir la moindre idée de son identité ou de son apparence véritable est a priori impossible. Même par la magie, vos joueurs finiront par arriver dans une impasse car les esprits locaux ne prêteront guère attention à un homme parmi d'autres, tant que rien de bizarre n'attire leur attention. Quadriller la cité en mobilisant les ressources du clan du Crabe pourrait s'avérer utile, mais cela n'est même pas certain. Surtout, une telle opération à grande échelle va forcément attirer l'attention, provoquer l'inquiétude alors que les choses s'avèrent déjà assez compliquées. De plus, le criminel mystérieux ou quelqu'un du même genre pourrait en profiter pour réaliser de nouveaux méfaits. Le Conseil s'opposera vigoureusement à toute campagne à grande échelle. Si vos joueurs sont Magistrats Impériaux et tentent de passer outre en usant de leur droit de réquisition, on s'opposera à eux pied à pied. Le Conseil rappellera que le clan du Crabe gère les menaces de l'Outremonde et dispose de ses propres experts qui ont « leurs méthodes à l'efficacité prouvée ». Effectivement, les Magistrats d'Émeraude ont toute latitude pour s'intéresser à ce genre d'affaires, conformément à leur charte, mais la présence d'un homme ou d'un être utilisant la maho ne justifie pas une mobilisation générale. Enfin, à l'heure actuelle, aucun lien direct entre cet être mystérieux et les troubles agitant les moines ne peut être prouvé. Rien ne dit qu'il ne profite pas simplement de l'occasion dans le fond...

Au final, vos joueurs ne devraient arriver à rien de bien concret. On ne s'opposera bien évidemment pas à ce qu'ils poursuivent leurs investigations et « pour montrer sa bonne volonté » le Conseil leur prêtera une escouade ou deux d'ashigaru, voire de bushi de la Garde Grise, avec l'approbation de Kuni Shiranai qui demandera à être tenue au courant des suites de l'affaire. S'ils savent que le Temple des Huit Pétales existe et abrite souvent un Tsukai-sagasu, les PJ pourront solliciter son aide, le Conseil ira dans leur sens. De fait, le Tsukai-sagasu sera détaché quelques jours du Temple et procédera à ses propres recherches, qui se révéleront infructueuses tant la ville est vaste.

Un certain ressentiment voilé sous les politesses de l'étiquette risque ainsi de s'établir entre vos magistrats et les autorités locales, ce qui peut avoir des



conséquences intéressantes dans la thématique « je vous l'avais bien dit » au fur et à mesure que les choses continueront à dégénérer. À vous de voir à partir de là si vous souhaitez garder la Kumo en activité, ou si vous voulez la donner en pâture à vos joueurs (quitte à les endormir en leur faisant croire qu'ils ont « réussi » à neutraliser la menace de votre scénario). De toute manière, l'esprit-araignée ne peut que participer à un mouvement d'ensemble qui continuera tout seul sans lui.

*Évènement 9
Altercation entre moines
de Suitengu et de Daikoku (9+9)*

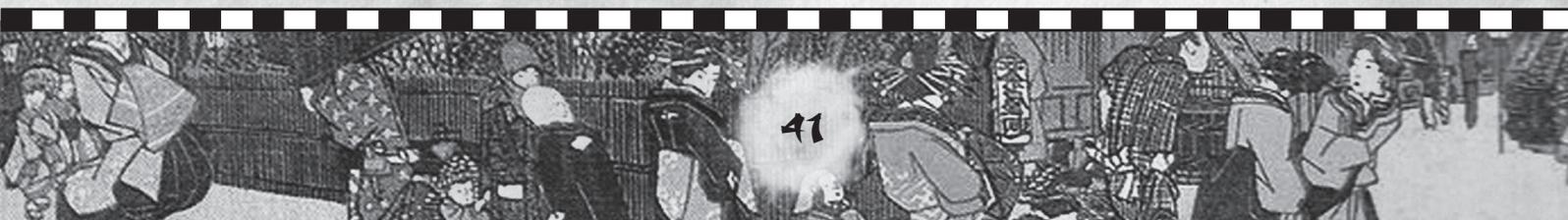
Un petit groupe de jeunes moines affiliés au Temple Rouge s'en prend directement et violemment à un Prêcher de Suitengu, sur les quais des Embarcadères du Sud. La bagarre dégénère très vite en mêlée générale, lorsque plusieurs marins et dockers s'en mêlent. Finalement, les autorités de la Capitainerie tombent sur tout le monde à bras raccourcis. L'un des moinillons du Temple Rouge, deux marins et le Prêcher ne survivent pas à leurs blessures. Une dizaine d'individus se retrouvent emprisonnés en attendant d'être jugés. Si vos PJ sont Magistrats d'Émeraude, cela les concerne dans la mesure où deux religieux ont trouvé la mort dans le combat. Avec des PJ affiliés au clan du Crabe, ce trouble majeur à l'ordre public et le fait qu'ils soient déjà sur l'affaire du temple incendié et/ou de l'agression nocturne d'un moine de Daikoku ne peuvent que les amener à s'intéresser à cet évènement dramatique.

Une enquête menée en interrogeant les protagonistes, ou avec la collaboration des kamis ne produira guère de résultats : personne n'avait envisagé qu'une altercation ait lieu, ni qu'elle soit aussi violente. Au mieux, les moines du Temple Rouge pourraient indiquer qu'un passant se réclamant de leurs fidèles les aurait apostrophé en pleine rue et se serait plaint de la présence récurrente des adeptes de Suitengu sur les quais. Ce qui les aurait incités à aller voir sur place. Le passant en question sera décrit comme étant très probablement un marin. Vous pouvez considérer qu'il s'agissait là encore de la Kumo... ou

pas. Après tout, une telle coïncidence est tout à fait vraisemblable. De toute manière, le passant anonyme ne pourra jamais être identifié avec certitude. Fondamentalement, il n'y a aucune information réellement utile que l'on puisse glaner en cette occasion. Simplement, il sera désormais évident que la situation dégénère de plus en plus et que les esprits s'échauffent dangereusement. Surtout qu'il y a maintenant des morts...

Si vos PJ ne font rien par eux-mêmes, Kuni Hayesu ordonnera aux moines des différentes congrégations de Daikoku de rester cloîtrés dans leurs temples durant une semaine entière. Quelques heures plus tard (et après les récriminations qui lui auront été adressées par plusieurs membres du Conseil et autres personnages influents de la cité qui financent certains temples), cette mesure sera ramenée à deux jours. Un tel revirement ne manquera pas d'éclairer vos PJ, s'ils l'ignoraient, sur le fait que le magistrat local a des comptes à rendre et peu de marge de manœuvre la plupart du temps. Ce secret de polichinelle sera facile à éventer, par exemple en écoutant les commentaires des badauds lorsque la deuxième annonce officielle – qui ramène de sept à deux jours l'assignation des moines « à domicile » - aura été placardée en ville.

Les trois autres Prêchers, qui ne se trouvaient pas sur les quais à ce moment-là, viendront officiellement déposer plainte auprès des autorités de la cité et de la Magistrature Impériale. Et s'ils viennent après la publication du second édit du magistrat de la cité, ils ne manqueront pas de faire un esclandre. Au cas où il serait besoin de le préciser, faire jeter dehors ou bastonner des moines sans raison n'a rien d'une très bonne idée en général. À Sunda Mizu Mura, où les gens sont un peu moins portés sur la rigidité des conventions sociales, cela demeure plus envisageable, à condition de donner les apparences que l'on a le bon droit avec soi. En clair, faire bastonner des moines est une mauvaise idée, mais les menacer loin des oreilles du public ou administrer une correction qui laisse peu de traces à l'un d'eux à titre d'exemple sont une toute autre affaire... cependant, un samurai qui s'abaisserait à ce genre d'acte verrait son honneur s'en ressentir quelque peu. Après tout, les apparences sont bel et bien du côté des sectateurs de Suitengu : l'un des leurs a été pris à parti,



bousculé et tué sur les quais par des représentants d'une congrégation rivale. Et les autorités n'ont pas été en mesure de le protéger. Incidemment, et cela peut avoir de l'importance pour la suite, cette confrontation avec les Prêcheurs peut permettre à vos joueurs, s'ils n'avaient pas attaché d'importance à ce fait pourtant crucial, d'en découvrir plus sur les raisons de leur présence à Sunda Mizu Mura. Ils révéleront, ou confirmeront le cas échéant, que leur abbé de Fundai Mura les a envoyés ici, pour avertir la population d'adopter un comportement plus vertueux et dévot. Le vénérable Toshō fait des rêves prophétiques alarmants et souhaite protéger les habitants de « ce nid d'iniquités ». Pour les joueurs un peu distraits ou manquant de méthode, c'est une ultime occasion de se poser des questions qui leur ont peut-être échappé jusqu'à présent...

Enfin, si vos PJ recherchent des coupables, il sera aisé de leur en donner. Entre les interrogatoires des témoins et des prisonniers ainsi que l'usage de la magie, il sera rapidement possible d'identifier les auteurs des coups les plus dangereux. À noter que tous les morts n'ont pas été tués directement mais ont péri des suites de leurs blessures. Si la plupart des affrontements ont eu lieu sans armes ou avec des gourdins improvisés, il y a bien un ou deux poignards ou harpons de pêcheurs qui ont contribué à faire de cette bagarre un drame. En fin de compte, il sera toujours possible de pendre quelques têtes brûlées mais cela ne fera qu'accroître le ressentiment des fidèles de Suitengu et Daikoku à l'égard de leurs rivaux. Si vous voulez meubler les jours suivants de nouveaux troubles, les radicaux des deux cultes auront tendance à agir de manière plus rapide et décisive, afin de réduire les chances d'être capturés par les autorités. On verra donc se multiplier les opérations coup de poing et autres altercations aussi brèves que discrètes, mais qui feront encore grandir le malaise ambiant.

Évènement 10 Premier Présage (9+10)

La mort d'un moine de Suitengu va attirer l'attention de sa fortune tutélaire. Non pas

que Suitengu s'intéresse forcément au destin individuel de ses adeptes, mais il se trouve que depuis un certain temps déjà (depuis que la Grande Araignée se fait passer pour lui dans les rêves de Toshō en fait), il ressent que quelque chose de très louche a lieu dans la Baie des Poissons Morts. La mort soudaine d'un de ses adeptes déclenche alors sa première réaction.

Ce scénario n'a pas pour but de jeter des lumières sur l'étendue des pouvoirs et la psyché d'une fortune, mais de rappeler que d'une certaine manière, à sa façon incompréhensible pour les mortels, Suitengu « sait » ou « perçoit » certaines choses. Et que comme tous les êtres divins, il communique le plus souvent de manière cryptique avec les mortels, par choix, ou parce que justement il n'a pas le choix... toujours est-il, toutes ces considérations mises à part, que le résultat, du point de vue des rokugani, reste le même.

En l'occurrence, tous les moines et shugenja présents dans la cité le jour de la mort du moine de Suitengu vont alors faire le même rêve sinistre durant la nuit du 9^{ème} au 10^{ème} jour de notre chronologie. Dans ce rêve, on pourra voir une grande métropole en ruines, rappelant aisément Sunda Mizu Mura. Elle est baignée par une mer de sang et des corps gonflés pourrissent dans les rues parsemées de flaques rouges, témoignages d'un raz-de-marée terrible. Ce présage a pour but d'alerter les mortels sur les risques d'une violence accrue qui pourrait embraser les dévots et s'étendre au-delà de leur conflit pathétique.

Mais dans l'esprit des Prêcheurs et surtout des deux Extrémistes envoyés là, le rêve aura un effet sensiblement différent. À leurs yeux, ce présage confortera les prédictions apocalyptiques de leur abbé : une punition divine ne va pas tarder à s'abattre sur la cité. Fort de ce « signe », les deux Extrémistes vont alors modifier leurs plans : l'un d'eux va demeurer à Sunda Mizu Mura pour poursuivre l'œuvre instiguée par Toshō, tandis que l'autre va se précipiter à Fundai Mura pour prévenir l'abbé de cet « heureux présage ». L'Extrémiste qui restera dans la cité va quant à lui continuer à surveiller discrètement ses coreligionnaires, tout en se faisant parfois passer pour un moine de Daikoku, afin de faire croître le ressentiment contre « ces oiseaux de mauvais augure qui sévissent sur les quais ».



PHASE DEUX

*Évènement 11
Conclave des dirigeants
de Daikoku (9+13)*

La mort du Prêcheur de Suitengu, le rêve qui a assailli les religieux dans toute la cité et plus généralement la situation de conflit presque ouvert entre les différents groupes d'adeptes de Daikoku amènent l'Abbé Mizubo à inviter les chefs des autres congrégations de Daikoku à une conférence au sommet. Outre les représentants de la Confrérie du Temple Rouge et du Temple des Quatre Pièces d'Or, une demi-douzaine d'autres congrégations participent à cette réunion. Si vos PJ sont Magistrats Impériaux, ils recevront une invitation à titre d'observateurs. Sinon, à moins qu'une autorité civile doublée d'une autorité religieuse (Kuni Shiranai ou un autre shugenja détenteur d'une position officielle dans la cité) ne les mandate comme représentants, cela se passera sans eux.

La discussion entre les moines ne se passera pas au mieux. Fondamentalement, ce sont des rivalités futiles, sous-tendues par les ambitions de différents notables et l'hostilité du Conseil à l'égard du Grand Temple, qui sont la cause des inimitiés. Dans le même temps, les prises de position sans compromission de Mizubo ne simplifient pas les choses. Vous trouverez en annexe les descriptions, à toutes fins utiles, des chefs du Temple Rouge et du Temple des Quatre Pièces d'Or, les deux groupes rivaux du Grand Temple les plus importants. Au final, chacun campant sur ses positions, cette réunion ne donnera rien de concret.

Bien qu'ils n'aient pas d'autorité officielle sur les affaires de nos ecclésiastiques, des samurai subtils et qui jouent la carte de l'apaisement pourraient tenter de jeter les bases d'une amélioration durable de la situation, en plus de participer à la résolution de la crise présente. Mais nous sortons largement du cadre de ce scénario dans cette perspective.

Il vous appartient de décider si vos samurai doivent être partie prenante d'un conclave qui a priori ne devrait pas les impliquer et ne débouchera normalement sur rien. Cependant, vu de l'extérieur,

cela montrera que le clergé de Daikoku veut prendre les choses en main. Malheureusement, cela ne gênera en rien l'Extrémiste resté en ville, ou la Kumo si elle peut encore agir. De même, le double jeu auquel se livrent certains dirigeants des congrégations mineures de Daikoku ne simplifiera pas les choses, puisque de toute manière ils laisseront les coudées franches à leurs ouailles contre le Grand Temple. Ce signe apparent que les choses pourraient s'améliorer peut donc en fait donner un faux sentiment de sécurité à la population, voire à vos joueurs, surtout s'ils ont l'impression d'avoir fait la différence durant le conclave.

*Évènement 12
Tosho est prévenu des
derniers développements (9+14)*

L'Extrémiste qui a quitté Sunda Mizu Mura pour prévenir Tosho arrive à Fundai Mura et annonce à ses frères le présage apocalyptique. Même si cela surprend fortement Tosho, il le cache bien et reprend la balle au bond. La totalité des Extrémistes se met alors en route vers Sunda Mizu Mura. À ce stade, le Rituel est quasiment terminé et de toute manière, le groupe de sectateurs sera tout aussi bien dans la grande ville qu'à Fundai Mura. Tosho compte profiter de la situation pour, sous couvert de venir jouer la carte de l'apaisement, se trouver un lieu approprié à la réalisation du Rituel et continuer à répandre la confusion jusqu'au moment fatidique.

Si pour une raison ou une autre vos joueurs ont appris d'où venaient les Prêcheurs, ils auront peut-être décidé de venir voir Tosho avant cette date. La petite congrégation s'est installée dans un ancien entrepôt reconverti en temple et officiellement, elle collecte des dons pour financer la construction d'un véritable temple. Celui-ci devrait d'ailleurs voir ses fondations se dresser d'ici quelques mois. Tosho et ses sectateurs prendront bien garde à ne rien montrer d'alarmant. L'abbé fera le maximum pour avoir l'air soucieux de ce qui se passe. Si on l'interroge sur ses « rêves prophétiques », il confirmera qu'il est visité par Suitengu et que celui-ci l'a averti qu'un grand danger menaçait la cité.



Mais dans cette belle histoire, on pourrait se demander pourquoi Tosho, fort de ses prophéties, ne s'est pas rendu lui-même à Sunda Mizu Mura au lieu d'y envoyer ses disciples. La vérité est que l'abbé souhaitait poursuivre l'élaboration du Rituel et qu'en se rendant à Sunda Mizu Mura pour prêcher, il aurait eu le double problème de devoir gérer ses disciples les plus modérés (qu'il a envoyé à sa place) en les maintenant à l'écart de ses plans et de passer beaucoup de temps en public alors qu'il pense avoir plus important à faire. Évidemment, il prétendra simplement que ses devoirs l'accaparent trop pour qu'il puisse quitter sa congrégation. Cette explication cousue de fil blanc ne manquera pas d'intriguer vos joueurs, surtout si par la suite ils découvrent que Tosho quitte Fundai Mura pour se rendre au Village de l'Eau Pure avec la totalité de ses disciples.

Se rendre à Fundai Mura *après* cette date revient à découvrir un temple vide. Ce qui en soi devrait également inciter vos joueurs à se poser des questions : pourquoi Tosho n'a-t-il pas laissé au moins un disciple pour veiller sur les lieux ?

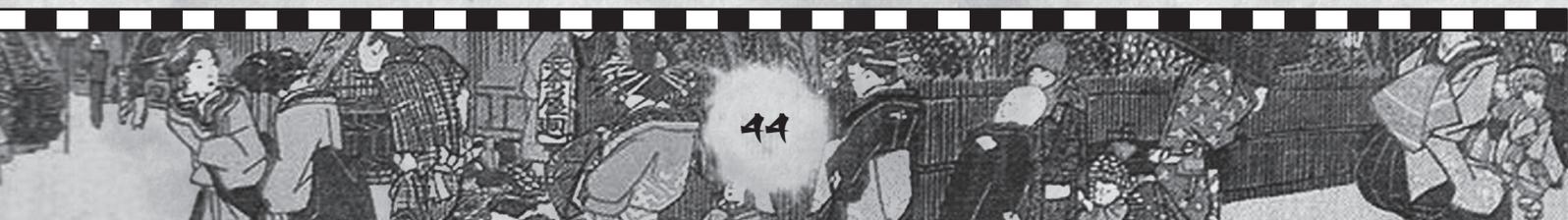
Les charpentiers des environs et leurs suzerains de la famille vassale Fundai n'ont pas grand-chose à dire, car ils ont les mains plus que pleines avec l'activité de leur chantier naval, le plus réputé du clan du Crabe et l'un des plus renommés de tout l'Empire. Selon eux, ou des représentants d'autres clans venus négocier la construction d'un bateau pour leurs suzerains, les moines de Suitengu sont assez renfermés. On les voit surtout lors des cérémonies pour bénir les coques des navires, ou lors d'offices célébrés à la demande d'un capitaine de passage. Le reste du temps, ils demeurent dans leur entrepôt reconverti, sauf pour ceux qui parcourent les environs afin de collecter les dons nécessaires à la construction de leur futur temple. Cependant, à côtoyer régulièrement les moines, les habitants de Fundai Mura n'ont pas manqué de constater qu'ils étaient assez virulents et d'avis bien plus tranchés que d'autres religieux qu'ils connaissent. Plusieurs personnes se souviennent même de sermons de Tosho dans lesquels il critiquait ouvertement les adeptes de Daikoku et la famille Yasuki, leur reprochant de ne pas avoir la « pureté d'intention » propre aux « vertueux charpentiers de Fundai Mura » entre autres choses.

Évènement 13 *Attaque des Goélands sur le Temple des Quatre Pièces d'Or (9+15)*

Plusieurs marins affiliés aux Goélands de l'Eau Pure (un petit groupe de fidèles de Suitengu décrit en annexe), décident de frapper un grand coup et dévastent le Temple des Quatre Pièces d'Or. Dans l'esprit des marins, cet endroit qui se trouve à l'entrée du Quartier des Plaisirs du Roc et qui a été financé entre autres par un usurier (une catégorie d'individus méprisables s'il en est) est le reflet du peu de vertu des habitants de Sunda Mizu Mura. L'assaut sera mené en plein jour par des hommes portant des foulards et dont les tatouages de marins auront été recouverts de suie ou de tissu. Le but des assaillants est de saccager le temple et si plusieurs portent des gourdins improvisés ou des bâtons, aucun n'arbore d'armes plus conséquentes, ni n'a l'intention de tuer qui que ce soit. Les Goélands ont été alarmés par les prédictions des Prêcheurs et certains d'entre eux ont par ailleurs quelques rancœurs à l'égard des habitants de Sunda Mizu Mura (parce qu'ils ont été victimes d'arnaques de bas étage par exemple). Plusieurs ont déjà participé à des altercations mineures ces derniers jours mais il s'agit là de leur première action collective.

Les marins, bien que rompus aux activités physiques, n'ont rien de combattants émérites. Que vos PJ soient de passage dans le quartier ou que les moines du petit Temple des Quatre Pièces d'Or soient livrés à eux-mêmes, l'attaque risque fort de tourner mal pour les Goélands. Ils causeront des dégâts et malmèneront sérieusement une poignée de passants et de moines mais, bien qu'ils n'aient pas d'entraînement martial trop poussé, les religieux du temple ne sont pas non plus inoffensifs et ont déjà par le passé eu affaire à des clients éméchés sortant du quartier des plaisirs. Y compris des samurai avec leurs sabres...

Au final, même si vos joueurs ne sont pas impliqués dans cet évènement, quatre des marins seront mis hors de combat et capturés. Dans le cas où vos joueurs incarnent des Magistrats Impériaux, la suite ne les concerne normalement pas, à moins qu'ils aient déjà visiblement pris en charge les histoires d'attaque sur des temples, ou arguent du fait que



la plupart des marins ne sont pas natifs de la cité, voire étrangers au territoire du clan du Crabe. En temps normal, c'est le genre de « sophisme » que les autorités de la cité n'accepteraient pas, mais en l'occurrence, un ou deux jets de Sincérité ou d'Intimidation à l'encontre de Kuni Hayesu devraient faire l'affaire...

À l'inverse, des PJ affiliés au clan du Crabe se verraient rapidement chargés des suites données à cette affaire. Fondamentalement, les autorités attendent une punition exemplaire à l'encontre des marins et un dédommagement pour le temple suite aux dégâts causés. La méthode la plus évidente consiste à se renseigner sur les capitaines de nos marins et à faire jouer leur responsabilité. Il ne sera guère difficile de savoir où l'on peut les trouver, puisqu'ils fréquentent le même établissement lorsqu'ils sont à terre, l'Auberge de la Plume Bénie, dans le Quartier des Embarcadères du Sud.

Face aux autorités du clan du Crabe, les trois capitaines responsables protesteront pour la forme et de manière imagée, mais se calmeront rapidement si l'on fait preuve d'intimidation. À l'encontre de représentants de l'Empereur, ils seront presque terrifiés et d'une humilité remarquable. Une douzaine de koku de dédommagement et l'engagement des capitaines à renvoyer ou à bastonner leurs hommes suffiront largement à calmer l'affaire, à la grande satisfaction du Temple des Quatre Pièces d'Or.

Cependant, l'intérêt est justement de donner l'occasion à des samurai un peu plus astucieux que la moyenne de tisser des liens avec les capitaines qui fréquentent le grand port de Sunda Mizu Mura, s'ils ne l'avaient pas déjà fait. En effet, ces heimin ne sont pas tous affiliés aux cartels Yasuki mais aussi à leurs concurrents Grue, Mante, voire Phénix. Ils ont donc une vision de la cité assez différente de celle de ses habitants. À long terme, certains d'entre eux, surtout si l'on se montre assez fin dans la manière de régler leur embarras actuel, pourraient parfois apporter des informations ou des éclaircissements intéressants sur les dessous de certaines affaires.

En ce qui concerne le problème en cours, il se trouve que s'ils ont l'impression d'avoir affaire à des gens raisonnables (c'est à dire des samurai qui cherchent plus à calmer le jeu qu'à trouver des coupables à

châtier), l'un ou plusieurs de nos capitaines peuvent avoir quelques informations mineures à donner. Ou peuvent s'engager à servir d'yeux et d'oreilles à propos de la crise en cours.

À des samurai étrangers à la cité (comme des Magistrats d'Émeraude), les Goélands peuvent révéler l'opposition entre le Grand Temple et les congrégations rivales de Daikoku, si vos joueurs sont assez obtus pour n'avoir rien compris jusqu'à présent.

Surtout, il se trouve que les navires de ces hommes font parfois escale à Fundai Mura. Ils connaissent de vue les Prêcheurs et même plusieurs des Extrémistes ainsi que l'abbé Tosho. Ils pourront révéler, incidemment et sans forcément faire le lien avec le problème en cours, qu'ils s'attendaient justement à ce que l'abbé lui-même, connu pour ses discours virulents et son mépris envers les Yasuki, fasse partie du groupe venu répandre les prophéties de Suitengu à Sunda Mizu Mura.

Si vos joueurs percutent sur cet indice, ils chercheront sans doute à rencontrer Tosho, soit en le faisant convoquer à Sunda Mizu Mura, soit en se rendant à Fundai Mura. Deux jours de marche soutenue ou un peu plus d'une demi-journée de cheval suffisent à traverser la distance séparant les deux agglomérations.

S'ils prennent la route à cette date, il est donc tout à fait possible que vos samurai croisent sur leur chemin le groupe de sectateurs. Tosho prétendra s'être mis en route pour aller admonester ses ouailles, qui d'après la rumeur causeraient certains troubles à Sunda Mizu Mura. Cependant, des PJ observateurs ou qui lui parlent de prophéties apocalyptiques ne tarderont pas à le voir tomber le masque. A moins qu'un de ses disciples ne trahisse son fanatisme par un commentaire malvenu, si l'on provoque les autres moines qui a priori devraient laisser leur abbé parler en leur nom.

Poussé dans ses retranchements, Tosho se mettra à jouer dans le registre du moine soucieux du bien-être des autres. Il prétendra s'inquiéter vraiment pour les habitants de la cité, et se montrera en apparence accablé par le fait qu'au lieu de « les conseiller et les aider », ses quatre envoyés aient donné un tour encore plus dramatique à tout cela. De fait, depuis qu'il est au courant du rêve prophétique qui a frappé les religieux de la cité, Tosho a du mal à



contenir son excitation et ses dons de comédien s'en ressentent quelque peu.

S'il peut faire illusion envers des profanes, il n'est pas du tout dit que l'abbé parvienne à tromper un shugenja ou un samurai soucieux de spiritualité avec ses explications fumeuses, vraiment très vagues. De bons jets d'Intuition permettront même de comprendre qu'il réfrène difficilement une certaine exaltation et une certaine impatience. Si jamais il a l'impression que la vérité risque d'éclater au grand jour, l'abbé n'hésitera alors pas à s'en prendre physiquement à ses interlocuteurs, soutenu par ses disciples.

Autant dire qu'il se peut donc que cette rencontre tourne au bain de sang, opposant vos joueurs à Tosho et sept de ses disciples Extrémistes.

Cette éventualité peut être pour vous un moyen de conclure prématurément le scénario. Par exemple, si vos joueurs n'arrivent pas à vraiment s'impliquer dedans, ou au contraire, pour les récompenser de leurs efforts s'ils en sont arrivés là par leurs propres moyens. Dans cette deuxième éventualité, vous pourriez faire en sorte que le témoignage d'un moine survivant (voire de Tosho s'il est pris vivant) donne à vos PJ quelques éclaircissements sur ce qui s'est passé. Ils sauront ainsi que les adeptes de Suitengu comptaient provoquer un cataclysme en invoquant le dragon Ryujin mais ils ne découvriront jamais l'implication de la Grande Araignée dans cet événement. Cette rencontre devrait normalement ne pas avoir lieu, ou ne pas prendre un tour décisif, mais vous avez là une première occasion de conclure le scénario en cours. Nous ne la recommandons pas, mais, il nous a semblé utile de vous fournir une issue de secours à toutes fins utiles.

Évènement 14
Arrivée de Tosho
à Sunda Mizu Mura (9+18)

La nouvelle de l'entrée en ville d'un groupe de moines de Suitengu se répandra comme une trainée de poudre. Convoqué par les autorités (ou vos PJ), Tosho assurera être ici dans un esprit d'apaisement et comme de juste, il se montrera tout disposé à discuter avec ses homologues dédiés à Daikoku. Dans l'intervalle, les autorités de la cité

mettront un point d'honneur à faire vider un entrepôt sur le bord de mer. Tosho insistera beaucoup pour dire qu'il n'a pas besoin d'égards particuliers et que cela conviendra parfaitement à un hébergement temporaire. Il demande simplement à pouvoir séjourner dans un endroit duquel on peut voir le Mémorial de Suitengu dans la baie, ce qui sera aisé à arranger.

Par une curieuse coïncidence, le Conseil fera publier l'annonce qu'un autre notable du culte de Suitengu est attendu en ville. En effet, en pèlerinage depuis Samui Kaze Toshi dans les territoires du sud, le vénérable abbé Makuro a été mandaté par la Confrérie de Shinsei pour venir calmer les esprits échauffés au sein des ouailles de la Fortune des Marins.

Pour tout le monde, une solution à la petite crise qui perturbe la cité depuis une quinzaine de jours est donc en vue. Tout n'est plus qu'une question de jours. Dans l'intervalle, la situation se calmera rapidement, tout le monde s'attendant à ce que les choses se règlent bientôt. Cependant, évidemment, il ne va pas du tout en être ainsi.

Évènement 15
Le Second présage (9+20)

Durant la nuit, on entendra des grondements semblant surgir des profondeurs du sol ou de la baie. Il sera évidemment difficile d'en savoir plus en pleine nuit. Tenter d'interpeller les esprits de la Terre ou de l'Eau pour tirer cela au clair sera peut-être pour vous, Maître du Jeu, l'occasion de remettre un peu certains PJ à leur place : en substance, les esprits refuseront tout simplement de leur répondre. Ils ont autre chose à faire et fondamentalement, aucun compte à rendre aux mortels sur leurs actes. On l'oublie souvent mais le rôle d'un shugenja n'est pas de *commander* aux esprits mais de solliciter leur faveur. Et durant cette nuit, il se trouve que les Kamis des éléments seront occupés à répondre aux injonctions de Suitengu lui-même.

La Fortune perçoit un peu mieux les choses qu'aparavant et sait pertinemment que l'arrivée de Tosho



dans la cité n'arrangera pas les choses. Sans savoir de quoi il retourne exactement, Suitengu comprend qu'une catastrophe s'annonce et que Tosho va en être responsable. Dans le même temps, il ne peut communiquer avec le petit groupe de sectateurs par un rêve ou autre présage ciblé (l'emprise de la Grande Araignée y fait obstacle). Reste alors à secouer un peu tous ces mortels pour qu'ils fassent quelque chose.

À l'aube du 21^{ème} jour de notre chronologie on découvrira donc, à la consternation générale, des milliers, des dizaines de milliers de poissons morts, ébouillantés, sur les plages de la baie. Le genre d'évènement qui a précisément donné son nom à l'endroit mais qui ne survient que de manière très exceptionnelle. Et qui signifie clairement le mécontentement des puissances célestes.

Tosho et compagnie en profiteront alors pour, en masquant à peine une jubilation un peu excessive vu les circonstances, déclamer de plus belle que Suitengu est mécontent et que le dragon Ryujin ne va pas tarder à punir tous les mécréants de la cité. La consternation cédera rapidement la place à la panique et à des accès de piété aussi soudains que ridicules. S'ils ne sont pas enfermés par les autorités, ou par vos PJ, les sectateurs de Suitengu seront assaillis de suppliants en larmes, gesticulants et terrorisés. L'abbé mégalomane jouera un bon moment sur ce fait avant finalement, si on lui force un peu la main, d'ordonner aux fidèles récents ou plus sincères de se retirer dans leurs demeures et de prier pour le pardon des fortunes. Vos PJ peuvent intervenir à tout moment mais s'ils agissent trop brutalement, une émeute aussi soudaine que brutale risque d'éclater et se solder par des dizaines de victimes... si cela a lieu, la Garde Grise interviendra avec la Garde des Eaux et un couvre-feu général sera décrété du crépuscule à l'aube. Tous les édifices religieux seront placés sous surveillance et les moines des différentes congrégations, quelle que soit leur allégeance, « priés » de ne plus circuler dans la cité. Au cas où la Kumo envoyée par la Grande Araignée est encore en activité, elle ne manquera pas de faire quelques victimes.

Si, par bonheur, vos joueurs parviennent à éviter l'émeute en laissant un peu la bride sur le cou de

Tosho pour mieux le reprendre en main ensuite, ce qui demandera quelques efforts d'interprétation notables, il n'y aura pas de violence mais le couvre-feu sera quand même instauré par précaution, pendant que les autorités de la cité enquêtent.

Malheureusement, dans un cas comme dans l'autre, l'inquiétude ne manquera pas de se répandre. Diverses anecdotes circuleront sur des suicides brutaux, des gens qui lèguent tout à coup toutes leurs possessions au culte de Suitengu avant de se cloîtrer chez eux en prières, des dévots de Daikoku ou d'autres fortunes qui renient leur foi ou brûlent les objets saints couteux qu'ils ont achetés et ainsi de suite. Si en plus il y a eu une émeute et que les religieux sont cantonnés dans leurs édifices sacrés, divers groupes de fanatiques se livreront cependant à de violentes altercations dans certains recoins de la cité, ce qui par ricochet provoquera la colère du voisinage, ainsi que l'intervention musclée des Brigadiers ou de certains petits cartels de voyous, puis des forces de l'ordre. On ne sera pas (pas encore) au bord de la guerre civile mais la situation tournera à l'enchevêtrement de coups de main, de règlements de compte, bagarres, vols, meurtres, délires hystériques et ainsi de suite.

Tous les shugenja qui tenteront après la nuit funeste de contacter les Fortunes ou les esprits, ou d'utiliser un quelconque talent divinatoire, n'obtiendront rien de précis. Si ce n'est pour quelques-uns de nouvelles visions comme celle du premier présage, montrant une cité en ruines au bord d'une mer de sang.

Cependant, un shugenja qui possède l'un des avantages suivants : Ami des Éléments, Bénédiction des Éléments, Choisi par les Oracles, Grande Destinée ou Kami Amical, et prend au moins deux augmentations sur son jet peut obtenir une information assez cruciale : Suitengu est mécontent car loin de se prémunir du désastre à venir, les mortels tournent le dos à la seule solution possible.

Ce qui ne devrait pas manquer d'intriguer vos joueurs : après tout, on serait en droit d'attendre de Suitengu qu'il soit rassuré par l'arrivée de ses adeptes, ceux-là même qui prêchent à tort et à travers qu'un désastre va survenir. N'ont-ils pas désormais une audience sans commune mesure ?



*Évènement 16
Rencontre entre
Tosho et Mizubo (J+22)*

Les autorités arrangeront une entrevue entre les deux abbés le lendemain de la découverte des poissons morts dans la baie. Comme le veut la coutume, les tonnes de poisson bouilli rejetées sur le rivage ne sont pas consommées mais incinérées, car elles manifestent le courroux divin. Cependant, personne ne s'inquiète réellement de savoir ce que les *eta* font vraiment de tout ce poisson qu'il empilent sur des bûchers improvisés au bord de l'eau avant de les asperger d'huile pour bouter le feu aux monceaux de viande gorgée d'eau. Pour les intouchables de Sunda Mizu Mura (et pour un certain nombre de *heimin* dans la *dèche* chronique qui sont venus « jouer les curieux »), les repas vont pendant quelques temps être un peu plus consistants qu'à l'accoutumée... mais dans le fond, qui s'en soucie ? Il faut déjà faire avec la puanteur de toute cette chair morte qui commence à pourrir sur le rivage...

L'entrevue entre le chef des sectateurs de Suitengu et celui du Grand Temple de Daikoku sera une nouvelle occasion pour vos PJ de découvrir la vérité, sauf qu'ils n'auront reçu aucune invitation mais seront avertis ensuite de ce qui s'est passé. Durant la discussion entre les deux abbés, Mizubo au caractère bien trempé et Tosho en plein délire en viendront rapidement à échanger des menaces et des récriminations, puis à en venir aux mains !

Évidemment, une fois les deux abbés séparés, on essaiera d'étouffer l'affaire. Autant pour préserver la réputation des deux congrégations que pour éviter de nouveaux troubles... Mais heureusement pour vos PJ, cette tentative fera long feu.

*Évènement 17
Révélation de dernière minute (J+24)*

L'un des Prêcheurs de Tosho se rendra auprès de vos PJ, qui à ce stade doivent être connus de la plupart des gens impliqués dans la crise en cours. Il leur confiera avoir vu son maître portant

des traces de coups sur la figure faire un sermon devant leur groupe rassemblé. Un sermon particulièrement virulent dans lequel Tosho révèle à ses Prêcheurs médusés (à contrario de leurs confrères Extrémistes qui jubileront ouvertement) qu'il peut enfin invoquer le grand Ryujin pour châtier cette ville immonde.

Le jeune Prêcheur a beau croire aux prédictions apocalyptiques et détester la corruption que l'on peut voir partout à Sunda Mizu Mura, il comprend avec ses deux confrères survivants que leur petit groupe a été écarté par Tosho. Qu'un plan sinistre, qui va provoquer des milliers de morts, est en marche. Le fanatique ne pleurerait pas sur les « innocents » de la cité au point où il en est, mais dans le discours de Tosho, celui-ci a pris à partie les deux Extrémistes qui s'étaient clandestinement rendus en ville... et les Prêcheurs ont alors compris que leurs frères avaient aidé à provoquer la crise en cours. En clair, les Prêcheurs viennent de réaliser que Tosho a fait en sorte que ses prédictions se réalisent, en les manipulant pour répandre le chaos dans la cité. Afin de provoquer pendant ce temps un cataclysme qui n'aura rien d'une « intervention spontanée » des puissances célestes.

Évidemment, au moment où le jeune moine fait ses révélations à vos joueurs, le temps est plus que compté. Les sectateurs ne vont pas tarder à se mettre en route pour le Mémorial au milieu de la baie. Afin de réaliser le Rituel.

Il vous appartient de prévoir à quel moment survient cette révélation finale. Si vos PJ ont bien progressé, il se peut tout à fait qu'ils fassent surveiller Tosho à toutes fins utiles et qu'ils décident d'agir, sans savoir exactement de quoi il retourne, dès que quelque chose de suspect leur est rapporté. Auquel cas, ils croiseront le jeune moine alors qu'ils sont sur le point de passer à l'action, et il leur racontera ce qu'il a compris à toute vitesse.

S'ils sont encore dans le brouillard, le Prêcheur surgira vraiment à la dernière minute. De fait, Tosho se moque de lui et de ses deux confrères. Il a d'ailleurs ordonné à ces derniers de rester dans l'entrepôt et de passer leur temps à prier, pour que Ryujin les épargne car leur abbé les juge, lui, trop timorés. Les deux jeunes fanatiques, abandonnés par le pilier de



leur foi, sont complètement désarçonnés. Le temps que leur confrère prévienne vos PJ, le Rituel peut tout à fait déjà être en cours...

C'est finalement à vous de voir comment vous voulez conclure cette partie, selon les efforts de vos joueurs, leur degré d'implication et la durée de tout cela.

Abordons ce dernier point du scénario plus en détail.

Évènement 18 Le Rituel

Dans l'idéal, Tosho et ses sectateurs Extrémistes comptent embarquer à bord de petites embarcations pour se rendre sur le petit îlot du Mémorial de Suitengu. Là, ils formeront un cercle et brandiront des flambeaux pour déclamer le rituel qui durera un long moment. Depuis la cité, on pourra entendre de manière vague le bruit de leurs chants et les curieux pourront voir le petit groupe avec ses torches rassemblés autour du Mémorial, mais après tout, qui s'inquiéterait de voir des religieux de Suitengu au pied d'une statue de leur Fortune tutélaire ?

La première difficulté pour vos PJ sera d'atteindre l'îlot au plus vite. Ce qui signifie que plus ils perdront de temps à rassembler des troupes par exemple, plus le problème de transporter ce petit monde jusqu'à l'îlot se posera. Dans la précipitation, la réquisition de barques de pêche et embarcations du même genre est à l'ordre du jour, ce qui va évidemment créer une certaine confusion quand on verra des samurai en armes sauter dans des barques pour ramer comme des fous furieux vers le Mémorial.

Bien que les Extrémistes soient absorbés par le Rituel, celui-ci n'a en fait besoin que d'un seul officiant véritable, Tosho. Plus que le rituel lui-même, c'est le lien karmique qu'il entretient avec la reine des Kumo à travers son avantage Ame de l'Araignée qui est essentiel. Tosho ne sait pas cela mais il sait que comme dans la plupart des cérémonies, les officiants en arrière-plan n'ont pas forcément une importance cruciale. Dès que les sectateurs auront remarqué qu'on essaye de les interrompre, plusieurs d'entre eux arrêteront leurs prières pour s'interposer. Ils ne disposent pas d'armes à projectiles et devront

attendre que leurs poursuivants accostent mais peut-être pouvez-vous vous laissez aller à mettre en scène quelques actions acrobatiques combinant Kiho et arts martiaux. Face à des gens résolus, nombreux et compétents, les sectateurs ne constituent pas un véritable obstacle mais leur désir d'aboutir et leur fanatisme sont tels qu'il sera impossible de les arrêter autrement que par la force.

Si vos PJ jouent de malchance, traînent trop sur la route ou s'acharnent sur les disciples sans s'occuper de Tosho, celui-ci peut éventuellement parvenir au bout du Rituel. Et alors...

Tout autour du Mémorial, les eaux se déchaîneront tout à coup, emportant quelques sectateurs et renversant aussi des embarcations. La statue de Suitengu se lézardera dans un grand craquement qui pourra être entendu depuis les quais de la cité. Une odeur immonde de viande avariée prendra tout le monde à la gorge et soudainement, une énorme, une gigantesque patte noire et velue surgira des flots. L'extrémité de l'appendice prendra appui sur les eaux déchainées comme s'il s'agissait d'un sol stable, tandis que d'autres pattes feront à leur tour leur apparition et que finalement, alors que Tosho se mettra à hurler en réalisant tout à coup ce qui se passe et que la panique se répandra, une colossale et hideuse tête pourvue de huit grands yeux luisant d'une lumière maléfique émergera de l'onde.

La titanesque reine des Kumo surgira complètement de la mer, la vague qu'elle provoquera noyant certainement la plupart des gens encore vivants sur l'îlot. Dans un grand craquement, la tête du Mémorial se séparera de son corps et s'écrasera sur les rochers, broyant Tosho et ses derniers disciples, voire même un samurai trop près de lui, avant d'éclater en morceaux.

Alors, la reine des Kumo se mettra à rire, d'un rire monstrueux qui rappellera la stridulation d'un insecte et qui résonnera jusqu'aux extrémités les plus lointaines de la cité.

Et elle commencera à marcher sur la mer, provoquant de nouvelles vagues sur son passage, droit vers les quais et le festin qui l'attend...

Si les choses en arrivent là, ce qui est dans le fond la conclusion la moins souhaitable d'un point de vue scénaristique mais la plus amusante pour un Maître de Jeu, n'hésitez pas à y aller franchement :



les vagues qui se déchainent sur le rocher du Mémorial peuvent aussi bien menacer la vie de vos joueurs que celle des fanatiques. La reine des Kumo possède, il faut le rappeler, un effet de Peur de rang 7 et si jamais l'esprit-araignée qu'il avait envoyé en ville vit encore, rien ne vous interdit de le faire intervenir. Il peut très bien s'être rendu sur l'îlot juste avant Tosho et ses sbires,

ou accompagner vos PJ en se faisant passer pour un des hommes mobilisés dans l'urgence. Entre la surprise causée par la révélation de la véritable nature du Rituel et le chaos ambiant, n'hésitez pas à faire s'effondrer d'un coup la suffisance de vos joueurs s'ils ont pêché par négligence ou orgueil... car le moment est venu de passer à la caisse.

LE JOUR D'APRES ?

Si jamais vos PJ n'ont pas réussi à empêcher l'arrivée de la Grande Araignée, leur premier souci sera de parvenir à éviter qu'elle ne fasse des milliers de victimes. Autant dire que s'ils sont arrivés jusqu'au Mémorial et qu'ils n'ont pas été vaincus par les sectateurs ou noyés par les vagues qu'a causées le monstre en apparaissant, ils vont devoir survivre assez longtemps pour pouvoir le tuer ou trouver un autre moyen de le vaincre.

Fondamentalement, la Grande Araignée est totalement immortelle. La vaincre en combat ne fera que la forcer à retourner dans sa prison liquide, dont elle cherchera bien évidemment à s'évader. Hé oui, c'est comme ça. Est-il besoin d'ajouter que cet être possède entre autres qualités celles d'être très rancunier et de pouvoir contacter sa progéniture sans difficulté aucune ? Pour un tas de raisons, il est fortement souhaitable que vos PJ n'aient pas à affronter le monstre et parviennent plutôt à empêcher qu'il apparaisse.

Le seul moyen « pratique » de renvoyer la reine des Kumo dans sa prison consiste pour un shugenja membre du clan de la Grue à employer le sort Sombre Étreinte de la Kumo, décrit en annexe. Mais la probabilité pour que ce sort soit utilisé reste faible. En effet, selon la période à laquelle vous jouez, ce sort n'existe pas forcément (il a été conçu durant la Guerre contre l'Ombre) et quand bien même cela serait le cas, il faut encore que vos PJ connaissent son existence. Auquel cas, il faut aussi qu'ils sachent que les Asahina l'ont conçu mais qu'ils se sont bien gardés de le partager vu ce qu'il permet de faire... Autant dire qu'a priori, ne sachant pas de quoi il retourne avant la toute dernière minute, vos PJ qui

connaîtraient l'existence du sort n'ont normalement aucune raison de l'avoir sous la main. Ce qui signifie, si l'on décide de l'employer, qu'il va falloir perdre plusieurs jours pour l'obtenir et laisser le clan du Crabe se débrouiller seul pour gérer une situation cataclysmique : un monstre légendaire qui a toute une ville et pas des moindres à sa merci.

Il est donc plus que probable que l'arrivée de la Grande Araignée entraîne un de ces combats épiques durant lequel vos PJ vont tenter de la distraire de toutes ses proies potentielles et de la tuer, pendant que le titan se précipitera sur une cité prise par surprise et invoquera quelques-uns de ses enfants pour occuper les gêneurs. Autant dire qu'il va y avoir pas mal de morts avant que les efforts conjugués de vos joueurs et du clan du Crabe ne tuent les Kumo et ne renvoient dans son maelstrom leur géniteur. Au vu des caractéristiques du monstre, il n'est pas dit qu'il ne décime pas vos joueurs au passage...

Si jamais la Grande Araignée a pu apparaître, on ne manquera pas de demander à vos PJ de rendre des comptes une fois qu'elle aura été vaincue. C'est le moment de leur resservir toutes les assurances qu'ils ont pu donner et toutes les vantardises qu'ils ont répandu autour d'eux. Autant dire que plus ils ont fait preuve de condescendance et de suffisance, plus il sera facile de les enfoncer, le Conseil n'attendant que l'occasion de toute manière de trouver des boucs émissaires. Qu'ils n'aient absolument rien compris avant qu'il soit trop tard ou aient trop flâné en route, vos PJ se verront « chargés » au maximum et un tas de gens influents de Sunda Mizu Mura ne manqueront pas de brosser



d'eux un tableau des plus éloquents. Il leur sera alors difficile d'éviter l'exil ou le seppuku. Pour peu qu'ils aient eu le malheur de se vanter de leurs compétences devant des représentants d'autres clans en ville, il n'est pas dit que le déshonneur qui rejaillira sur leurs supérieurs ne se solde par l'autorisation de s'ouvrir le ventre... à vous de voir comment vous gérez ce genre de soucis de réputation, avec quelques centaines de morts, une panique générale et un monstre légendaire en balade dans la balance.

A contrario, arriver à défaire Tosho et ses sbires avant qu'il ne soit trop tard n'ouvrira pas forcément non plus la porte qui mène aux escaliers d'une gloire rayonnante. Parce que, selon toute probabilité, vos PJ n'auront pas découvert le fin mot de l'histoire, voire n'auront même pas tenu informées les autorités de ce qui semblait se passer.

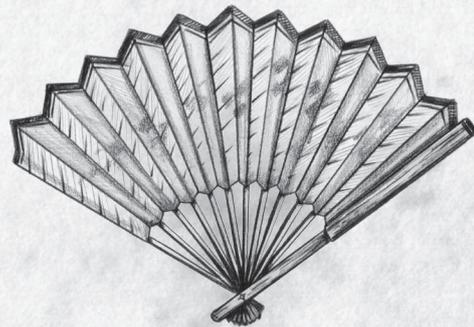
Tout au plus pourront-ils prétendre avoir sauvé la cité de « Ryujin », ce qui restera encore à prouver si Tosho a été interrompu assez tôt dans son rituel. Étant des samurai, on ne remettra pas leur parole en doute, bien évidemment, mais prétendre à un exploit dont la seule partie visible – par des dizaines, voire des centaines de témoins de toutes les castes – n'est pas à la hauteur de leurs « affabulations » n'est pas exactement un bon moyen de devenir des héros reconnus de tous...

S'ils appartiennent au clan du Crabe, une promotion semble logique mais on n'ira pas jusqu'à leur reconnaître tout le mérite de leurs actes, à moins que les événements abondent dans leur sens. Le Conseil jouera de toute son influence à la fois pour éviter que ces événements n'éclaboussent davantage l'image de la cité et celle de ses dirigeants.

Des représentants du Champion d'Émeraude verront leur réputation grimper sensiblement dans la cité, si et seulement si on peut attester du fait que Tosho et compagnie semblaient des illuminés dangereux, résolu à provoquer une catastrophe dont la nature exacte restera problématique. Cependant, le Champion d'Émeraude lira attentivement leur rapport et ne manquera pas de s'entretenir avec vos PJ s'il en a la possibilité. Ils pourraient alors se voir offrir un peu d'aide dans leur mission s'ils restent à Sunda Mizu Mura (un ou deux adjoints dignes de

confiance qui ne sont pas recrutés localement par exemple... ou un budget de fonctionnement plus conséquent...). Sinon, on peut leur offrir une promotion et les charger dans la foulée de parcourir l'Empire afin de régler d'autres « menaces d'une gravité exceptionnelle ».

Tout comme les héros, les samurai ne connaissent pas le repos...



Evidemment, tout cela implique que les autorités locales attestent qu'il se passait quelque chose de vraiment pas normal. Il n'y a après tout en apparence aucun lien direct entre les sectateurs de Suitengu et les troubles ayant agité la cité. Jusqu'à ce qu'ils se précipitent au Mémorial et entament un cérémonial bizarre, tout ce qu'on peut leur reprocher concerne leurs prédictions apocalyptiques qui ont contribué à faire empirer une situation déjà tendue... c'est à peu près en tous cas la ligne de conduite qu'adoptera la Confrérie de Shinsei, qui tentera d'éviter qu'on parle trop ouvertement d'un groupe de moines prêts à dévaster une ville de belle taille par fanatisme... et personne n'a vraiment envie de mécontenter les gentils moines de la Confrérie, n'est-ce pas ? On fera donc le maximum pour persuader vos joueurs que certaines preuves et certains faits ne devraient pas être admis officiellement.

Et ensuite, laissez les mariner là-dedans et trouver quelque chose pour s'en sortir. On ne les accusera jamais d'avoir assassiné des moines mais un tas de commères ne manqueront pas dans le splendide Village de l'Eau Pure, de brocarder nos vaillants samurai... que voulez-vous, le peuple a parfois besoin de médire pour soulager sa colère et les jaloux eux ont souvent besoin de médire pour soulager leurs rancœurs...



ANNEXES

LA KUMO

Nous l'avons déjà dit, la Kumo (esprit-araignée) qui se rend à Sunda Mizu Mura s'apparente à un joker, qui doit vous servir à relancer l'action, à interpeller vos joueurs et plus généralement, à les ramener si nécessaire dans le droit chemin. Le destin de la créature se trouve entièrement entre vos mains. Vous pouvez faire en sorte que vos PJ la démasquent rapidement, et l'éliminent, si vous pensez qu'elle ne vous est plus utile. Ou si au contraire, vous trouvez qu'ils vont un peu trop vite et souhaitez les inciter à baisser leur garde en leur donnant un coupable tout désigné...

Si vous jugez utile de garder le monstre en vie jusqu'à la fin, celui-ci commencera alors à espionner Tosho et ses suivants dès que l'abbé manipulé par la Grande Araignée arrivera en ville. Vous pouvez donc le faire intervenir quand vous le désirez pour surprendre vos joueurs. Voire leur offrir une nouvelle révélation de dernière minute. Par exemple, la Kumo pourrait être sur les talons du Prêcher qui décide de prévenir vos PJ de ce qui se passe, et le frapper juste avant qu'il ne commence à parler. Le jeune moine à l'agonie pourra quand même faire ses révélations et si le corps du monstre se trouve juste à côté, elles prendront tout à coup une signification nouvelle...

Ou alors, l'esprit-araignée peut éliminer les deux autres Prêchers abandonnés par Tosho et être surpris par vos PJ alors qu'ils pénètrent dans l'entrepôt en espérant intercepter l'abbé.

Autre possibilité déjà évoquée, il peut se rendre jusqu'au Mémorial afin de se prosterner devant son roi lorsque celui-ci surgira. Et si vos PJ parviennent à tuer Tosho ou à le capturer avant qu'il ne soit trop tard, la Kumo folle de rage pourrait alors surgir de sa cachette sous sa véritable forme et se jeter sur eux en hurlant sa haine et en les accusant d'avoir fait capoter la machination de son maître. Vous avez là une alternative qui vous permettrait donc de donner une indication assez claire de ce qui se passait vraiment sans avoir à faire intervenir la Grande Araignée en personne.

LES GOÉLANDS DE L'EAU PURE

Les Goélands sont un exemple parmi d'autres de confrérie laïque rassemblant des fidèles voués à une Fortune, ou à un temple précis. Il existe dans l'Empire des centaines de petits groupes de ce genre, la plupart étant informels et constitués d'un noyau de familles ou de voisins. Leurs membres officient généralement comme des dévots, premiers à se joindre aux processions officielles, à apporter leur aide aux moines qui rénovent le temple local, à organiser une collecte en vue d'un pèlerinage ou d'une offrande conséquente et ainsi de suite... Il y a aussi des groupes un peu plus radicaux, qui s'opposent parfois entre eux comme à Sunda Mizu Mura, bien évidemment.

Les Goélands rassemblent une amicale d'une demi-douzaine de capitaines de navires et la plupart des membres de leurs équipages respectifs. Au total, cette confrérie compte une soixantaine de membres environ. Elle n'est pas vraiment structurée mais d'une façon générale, les capitaines y conservent le privilège hiérarchique dont ils jouissent à bord de leurs navires. La confrérie ne fait pas de publicité quant à son existence mais accueille tous ceux qui professent une certaine piété à l'encontre de Suitengu. Elle peut donc constituer une plaque tournante mineure des échanges d'informations (et de désinformation) entre les différents cartels impliqués dans le commerce maritime.

Fondamentalement, les Goélands fonctionnent comme un réseau de solidarité, aidant leurs membres à trouver des médecins, donnant un pécule aux veuves de ceux qui périssent en mer, prenant en charge les frais d'obsèques et ce genre de choses. Bien qu'ils soient affiliés à des clans aux intérêts souvent antagonistes, les membres de ce groupe se voient avant tout comme des marins. L'ennemi commun, c'est la mer, quel que soit le *mon* qui figure sur vos papiers de voyage. Les « terriens », ceux qui ne vivent pas en mer, ne peuvent comprendre certaines choses.

Bien évidemment, il arrive que les gens dont dépendent les capitaines leur ordonnent de faire certaines choses en marge de la loi, voire d'agir à l'encontre d'autres capitaines du groupe, lié à un cartel de clan rival. Dans la mesure du possible, les Goélands ne font que ce qu'on attend d'eux en la matière, et limitent les dégâts s'ils le peuvent. Pas question de couler un navire rival, ou de faire passer son équipage pour des pirates par exemple. Par contre, s'arranger pour qu'un concurrent soit coincé au port quelques jours de plus pour des histoires de paperasse ou de cargaison douteuse fait partie de la routine et la plupart du temps, les réunions des Goélands sont meublées d'anecdotes et de moqueries bon enfant sur ce genre de choses.

Comme le nom de la fraternité l'implique, Sunda Mizu Mura lui sert de quartier général. Les Goélands ne possèdent pas de véritables locaux mais constituent la grosse majorité de la clientèle de l'Auberge de la Plume Bénie, tenue par un ancien membre forcé d'abandonner la mer après qu'un mat effondré lui ait brisé les deux jambes.

Les capitaines des Goélands veillent à ce que la statue de Suitengu du Mémorial soit régulièrement entretenue et ne manquent jamais d'y déposer quelques offrandes en quittant le port. Ils visitent également régulièrement les chapelles et temples de leur fortune tutélaire dans les différents ports où ils accostent. Ils importent donc un grand nombre de rumeurs plus ou moins fondées provenant de toutes les côtes de l'Empire. Il est rare que les six capitaines soient à quai en même temps mais aussi qu'on n'en trouve aucun à un moment ou un autre. Cependant, ils s'efforcent d'être à la Plume Bénie durant les derniers jours de l'année, afin de célébrer ensemble le nouvel an. À cette occasion, ils rassemblent des fonds pour faire venir à Sunda Mizu Mura un moine de Suitengu, afin qu'il bénisse leurs navires.

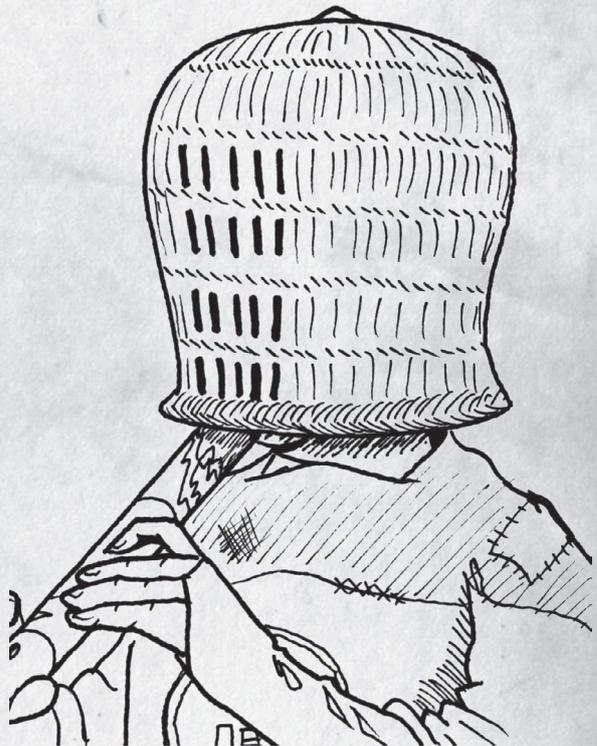
La jeune Miki, capitaine de l'Épave décrite dans le Guide du Maître, appartient aux Goélands de l'Eau Pure.

**SAN LE KOMUSO,
UN DEUX EX MACHINA
MULTI-USAGES**

Le flûtiste muet qui apparaît parfois à l'improviste à Sunda Mizu Mura a été conçu dans deux optiques : afin d'illustrer la vie des komuso, courant des plus particuliers de la Confrérie de Shinsei, mais surtout pour vous servir à l'occasion à ramener vos joueurs dans le droit chemin.

L'intérêt essentiel de notre ami qui a des dons de voyant, c'est qu'il ne parle jamais. Il n'est donc pas en mesure de tenir de longs discours et communiquer soit par gestes, soit par écrit. Seulement et cela n'est pas tout à fait une coïncidence de la part du komuso énigmatique, San a une écriture quasiment illisible et dessine de manière particulièrement atroce. Il faut donc le plus souvent lui demander des explications les plus courtes et imagées possibles.

Vous avez ainsi, avec le moine errant, un PNJ qui peut remettre les yeux de vos joueurs en face des trous à l'occasion, mais qui ne pourra jamais en faire trop à leur place. Ca n'est pas parce qu'il est



parfois nécessaire de faire intervenir un deus ex machina qu'il doit forcément faire tout le travail, n'est-ce pas ?

Si vos joueurs s'emmêlent les pinceaux ou s'égarerent durant ce scénario, le komuso peut donc apparaître à l'improviste et faire quelques « révélations » cryptiques histoire de les amener à se poser des questions. Par exemple, il pourrait dessiner grossièrement le Mémorial de Suitengu avec une araignée gigantesque l'enserrant dans ses pattes... ou siffler un trille moqueur de son instrument à l'intention de Tosho avant de lui tourner le dos. A moins qu'il n'apparaisse tout à coup sur la scène d'un crime et tire la manche d'un PJ pour lui montrer un indice qu'il n'aurait pas remarqué ?

Notre komuso n'est ni surpuissant, ni omniscient. Surtout, il suit sa propre quête spirituelle, apparaît et disparaît sans prévenir. Il refuse de rendre des comptes à quiconque sans y être contraint. Et comment le contraindre dans le fond ? L'emprisonner, le tuer ou le torturer ne lui desserrera pas les lèvres et peut priver vos joueurs d'un atout de poids qu'ils regretteront dans le futur...

Vous avez donc la possibilité de faire intervenir le komuso si cela vous semble nécessaire dans ce scénario. Ou dans n'importe quelle autre aventure. Il est là pour ça. Il montrera du doigt, attirera l'attention, se tiendra aux côtés de vos joueurs si nécessaire mais jamais il n'agira à leur place, ou ne prendra les choses en main tout seul. Les samurai incarnés par vos joueurs ne comprendront sans doute jamais le komuso et c'est très bien ainsi. Dans l'absolu, vous-même n'avez même pas besoin de lui trouver des explications, des motivations ou une histoire. Il est juste là pour servir des forces qui le dépassent et de son point de vue, c'est ainsi que les choses doivent être.

ET LE VRAI RYUJIN DANS TOUT ÇA ?

Comme cela a été dit dans les premières pages de ce scénario, le vrai dragon Ryujin n'a guère de rapports avec Suitengu et à peine plus avec les mortels. Le roi des Orochi

se moque totalement de ce qui peut se passer à terre et, n'étant pas véritablement une Fortune, il est très peu probable qu'il entende jamais une prière à son intention. Ca n'est pas parce que dans l'univers de L5a les dieux existent que les gens sont forcément dans le vrai en ce qui les concerne, après tout. Le titre de ce scénario est donc volontairement mensonger. Il reflète la perspective erronée de Tosho et de ses sectateurs et peut, éventuellement, brouiller les pistes si d'aventure un de vos joueurs jette un œil là où il ne devrait pas... oui, nous avons pensé à ça, aussi. Que voulez-vous, on sait comment ils sont, parfois....

Évidemment, si le cœur vous en dit, rien ne vous empêche de faire intervenir Ryujin, par exemple lors du Rituel alors que la Grande Araignée apparaît tout à coup, le roi des Orochi pourrait venir lui dire sa manière de penser, puisque le seigneur des Kumo s'est servi de son nom pour manipuler Tosho... cela pourrait éventuellement constituer un final encore plus cataclysmique, et donner un autre sens au titre du scénario évidemment. Encore faudrait-il que vous ayez une explication au fait que Ryujin soit informé de ce qui se passe. Ou vous pouvez décider que malgré tout, dans votre univers, le lien supposé entre Ryujin et Suitengu est bien tel que les mortels l'imaginent. À vous de voir.

Nous n'avons pas souhaité aborder franchement cette possibilité. Comme dans tous les univers impliquant des êtres divins, il est difficile à chaque MJ de trouver un juste équilibre entre des divinités (ou assimilés) omniprésentes et des dieux qui se contentent d'intervenir par l'intermédiaire des règles et des bénéfices accordés à certains personnages. La vision présente dans ce scénario n'a pas pour vocation de définir une fois pour toutes de telles choses. Mais à toutes fins utiles, oui, c'est une éventualité qui ne nous a pas échappée. Si elle vous plait, n'hésitez pas. Nous l'avons délibérément exclue mais maintenant que vous l'avez entre les mains, ce scénario n'est plus le nôtre. Il vous appartient.



PERSONNAGES NON-JOUEURS

MOINES DE DAIKOKU ET SUITENGU

Moine de Rang 1 – Temple des Mille Fortunes

Honneur : 5.0 Gloire : 2.0 Statut : 0.0

Air 2

Eau 2

Feu 3

Terre 2

Vide 3

Kiho : 4 kiho.

Compétences Principales : Athlétisme 2, Connaissance (au choix) 2, Connaissance (Histoire) 2, Défense 1, Jiu-jitsu 3, Médecine 2, Méditation 3, Connaissance : Théologie 2.

Les moines forment la grande majorité des religieux de Sunda Mizu Mura. En réalité, l'entraînement de la plupart des religieux des congrégations mineures de Daikoku atteint péniblement ce niveau et leur piété religieuse n'est pas forcément à la hauteur de leur image. Leur Honneur peut varier de 3.0 à 5.0 (ce qui est assez rare) et la plupart ne connaissent que des kiho de niveau de maîtrise 3-4.

À l'inverse, les sectateurs de Suitengu autant que les moines du Grand Temple bénéficient du soutien effectif de la Confrérie de Shinsei. Leur formation ainsi que leur entraînement ont été correctement et rigoureusement accomplis. Ils bénéficient donc souvent de kiho de niveau 4-5, de trois ou quatre rangs de compétence supplémentaires et éventuellement d'un rang dans un Trait de votre choix.

Si vous désirez employer des moines plus expérimentés (pour refléter la diversité de leurs aptitudes ou parce que vos PJ sont d'un rang conséquent), certains peuvent être de rang de maîtrise 2 ou 3. Il vous suffit de considérer que pour chaque rang de Maîtrise supplémentaire par rapport à un moine «standard», il faut

rajouter un rang dans deux Anneaux distincts et un Kiho de niveau 5. Enfin, majorez toutes les compétences de un rang.

LES ABBÉS DE DAIKOKU

Mizubo est déjà décrit dans le Guide du Maître de Sunda Mizu Mura. Considérez ses homologues comme des moines des Mille Fortunes de rang 2 (pour la plupart) ou 3 (pour ceux des congrégations vraiment conséquentes comme le Temple Rouge). Dans la mesure où certains peuvent être en relation avec vos joueurs, voici quelques exemples de chefs de congrégations mineures.

KANEIRE (BOURSE)

« Abbé » du Temple des Quatre Pièces d'Or, Kaneire est en fait un cousin éloigné de l'usurier Zunto. Trapu et carré, il était auparavant charpentier mais l'alcool et le jeu ont poussé sa femme et la plupart de ses relations à l'abandonner lorsqu'il s'est retrouvé à la rue. Kaneire n'a jamais cessé de prier Daikoku depuis qu'il est adulte et malgré sa déchéance, il voit sa position actuelle comme une nouvelle chance. Zunto est parfois embarrassé quand son cousin le remercie avec effusion pour l'avoir mis là où il est, tout en insistant lourdement sur le fait que Daikoku-kamisama est certainement le véritable responsable de sa bonne fortune. Kaneire se comporte de manière rigoureuse et avec le fanatisme propre aux gens qui ont trouvé la foi au fond du désespoir et se sentent investis d'une mission. Parfois, il en fait même un peu trop si l'on considère le genre de « fidèles » que le Temple des Quatre Pièces d'Or peut attirer au vu de son emplacement. Heureusement, la poignée de disciples qu'il mène se montre bien plus compréhensive...

OCHIBA (FEUILLE MORTE)

L'actuel responsable de la Confrérie du Temple Rouge est un homme mince et sec, dont les origines samurai sont évidentes. Autrefois membre de la famille Yasuki, il a déplu à certaines personnes. Ses commentaires acérés et son humour cynique ont froissé la susceptibilité de gens importants et l'ont mené à prendre une retraite un peu prématurée, il y a déjà sept ans. Il a délibérément pris ce nom qui évoque les feuilles automnales aux teintes proches de celles du Temple Rouge, mais sans aucune connotation positive ou esthétique. La plupart des gens trouvent qu'il a fait preuve d'un humour vraiment douteux en cette occasion, ce qui fait ricaner l'abbé quand on lui rapporte de tels propos. Ochiba n'apprécie pas sa position et plus le temps

passé, plus il en vient à haïr le comportement de tous ces marchands, qu'il méprisait déjà quand il était des leurs. Il accomplit ses devoirs avec un laxisme évident mais fort heureusement, il n'a pas encore été jusqu'à dire franchement ce qu'il pensait des Oenzo ou de son ancienne famille. La plupart de ses disciples sont plus soucieux de la réputation des Oenzo et du Temple Rouge, ce qui fait qu'ils parviennent à rattraper la plupart des situations. Ochiba ne coopérera qu'avec des gens pour lesquels il éprouve une certaine estime et avec le temps, aiguillonné par la colère et le sentiment d'injustice, il s'est découvert un attrait très net pour les spéculations métaphysiques et philosophiques. En particulier parce qu'elles déplaisent à la plupart des fidèles du Temple Rouge.

Temple Rouge ...



**TOSHO
(LIVRE)**

Moine de Rang 4 – Temple des Mille Fortunes

Honneur : 3.2 Gloire : 5.0 Statut : 0.0

Air 4 Intuition 5

Eau 3 Force 4

Feu 3 Intelligence 5

Terre 3

Vide 4

Kiho : Âme des 4 Vents (Air), Flots en Toute Chose (Eau), Tonnerre des Flots (Eau), Chant du Monde (Vide), Effleurer le Dragon du Vide (Vide), Lucidité souveraine (Vide), Danse des Flammes (Feu).

Avantages/Désavantages : Bénédiction des 7 Fortunes (Benten), La Haine au Cœur (famille Yasuki), Âme de l'Araignée.

Compétences principales : Athlétisme 3, Bâtons 2, Calligraphie 1, Cérémonie du Thé 1, Connaissance (Routes Maritimes) 2, Connaissance (Histoire) 3, Défense 3, Divination 2, Étiquette 3, Sincérité 3, Jiujutsu 5, Médecine 2, Méditation 4, Connaissance (Théologie) 5, Commerce 2, Artisanat (Marin) 3, Connaissance (Pègre) 2.

Le chef des fanatiques de Suitengu est un homme de belle apparence. Ancien capitaine, sa peau a toujours été hâlée par l'océan mais contrairement à beaucoup, elle est restée remarquablement lisse et uniforme. Tosho a pris son nom monastique dans l'espoir qu'il l'aiderait à abandonner derrière lui son ancienne existence de marchand, de samurai et de marin. Mais sa haine envers les Yasuki et surtout le lien karmique qui l'attache à la Grande Araignée se sont montrés les plus forts. Éloquent, calculateur, charismatique et persuadé d'être l'élu de son dieu, Tosho possède toutes les qualités qui font un gourou redoutable. Et c'est exactement ce qu'il est devenu. En public, il joue à fond sur un comportement paternaliste, alternant sourires et allusions plus ou moins voilées

mais jamais agressives à tous ses « rêves prémonitoires ». Lorsqu'il s'échauffe ou déclame un sermon à ses disciples, sa nature haineuse donne d'autant plus de vigueur à des propos par ailleurs nettement plus douteux.

Quelques autres noms de moines : Awa (écume), Sazanami (vaguelette), Dou (cuivre), Ouyou (généreux).

L'ESPRIT-KUMO

(Ennemis de l'Empire p.227)

Air 3 Réflexes 4

Eau 4 Force 5

Feu 3 Agilité 4

Terre 3

Attaque : 7g4 Dommages : 6g2

ND pour être Touché : 30

Blessures : 16 +5/ 32 +10/ 48 +15/ 64 Mort

Souillure : 3

— **Camouflage** : en modifiant sa coloration pour imiter son environnement, une kumo obtient un bonus de +2g0 à ses jets de Discretion.

— **Peur 2.**

— **Toile** : permet de projeter une toile sur un adversaire (Action Complexe), jusqu'à une portée de 6 mètres, sur un jet d'attaque de 6g4. Si l'attaque est réussie, la victime est Enchevêtrée et peut se libérer en réussissant un jet de Force ND 20 (Action Complexe).

— **Venin** : la kumo peut cracher un venin d'araignée jusqu'à 4,50 m (5g1 pour toucher) qui s'introduit dans le système sanguin (comme décrit dans le Livre du Vide de L5A 4°).

— **Compétences : Athlétisme 3, Discretion 5.**

Capacité optionnelle : les kumo ont la faculté de prendre l'apparence d'êtres humains et de s'infiltrer ainsi au sein de la société. Un des exemples les plus marquants est le village de Dokugumo Mura, sur les terres de la famille Yogo (Secrets of the Scorpion p. 68).

Il s'agit d'une capacité de métamorphose limitée. La kumo peut prendre forme humaine (ou reprendre sa forme d'araignée) en effectuant une Action Simple.



LA GRANDE ARAIGNÉE

(Créatures de Rokugan p.108)

Air 2 Intuition 7

Eau 8

Feu 3 Intelligence 7

Terre 7

Attaque : 5g3 Dommages : 8g8

ND pour être Touché : 30

Blessures : 32 +5/ 64 +10/ 96 +15/ 128 Mort

Souillure : 9

— Camouflage : La reine des kumo peut modifier sa coloration pour qu'elle corresponde à son environnement, ce qui lui donne un bonus de 2g0 à ses jets de discrétion.

— Toile : peut projeter une toile sur ses adversaires au prix d'une Action Complexe. Cette action à une portée de 24 mètres sur un rayon de 3 mètres et nécessite un jet d'attaque à 6g4. Si l'action est réussie, la victime est Enchevêtrée et peut tenter de se libérer en effectuant une Action Complexe et en réussissant un jet de Force ND 25.

— Venin : la morsure de la Grande Araignée transmet un venin extrêmement mortel, qui tue sur le champ toute victime ne parvenant pas à réussir un jet en Terre (ND 35).

— Réduction 10

— Peur : 7

— Mère des Kumo : au prix d'une action, la Grande Araignée peut une fois par jour invoquer jusqu'à six Kumo qui apparaîtront dans les trente mètres autour d'elle.

— Immortelle : même tuée, la Grande Araignée est simplement renvoyée dans le tourbillon qui lui sert de prison. Elle reviendra un jour...

Rappels de règles

Avantage : Âme de l'Araignée (Soul of the Spider – Secrets of the Crane)

Valeur : 3 points (Daidoji seulement)

Les Daidoji qui laissent la haine ou la jalousie diriger leurs existences peuvent voir une portion infime de leur âme être remplacée par l'essence de la Grande Araignée à leur insu. Lorsqu'il est provoqué, insulté ou sous l'emprise de la colère, un personnage

possédant cet Avantage doit faire un jet de Volonté (ND 15) pour ne pas réagir avec violence. Le ND de ce jet est majoré à 25 s'il possède également le désavantage Impétueux.

Cependant, l'influence de la reine des Kumo a aussi ses avantages. À l'exception de ceux lancés par des Esprits, tous les sorts visant à influencer ou contrôler les réactions du personnage voient leur ND de lancement être majoré de 5 points. Par ailleurs, le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite dès qu'il doit faire un jet pour résister au poison.

Sort : Sombre Étreinte de la Kumo (ce sort apparaît dans Prières et Trésors)

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : 3 heures par rang de maîtrise du shugenja

Aire d'Effet : la Grande Araignée

Portée : spéciale

Lancer ce sort permet d'appeler à soi la Grande Araignée depuis le tourbillon où elle est emprisonnée. Elle émerge alors de l'étendue d'eau la plus proche du shugenja qui soit assez grande pour l'accueillir. La Grande Araignée obéit aux ordres de son invocateur du moment qu'il s'agit de s'en prendre à ses ennemis. Cependant, elle prend ses ordres à la lettre et n'hésitera pas par exemple à piétiner des alliés ou des innocents qui se trouvent sur son chemin. Elle acceptera également d'attaquer des forces nettement supérieures, car même vaincue, la Grande Araignée est simplement renvoyée dans sa prison.

La Grande Araignée disparaît d'elle-même à la fin du sort et ne s'en prend jamais directement à son invocateur ou à ses alliés, sauf s'ils l'attaquent ou qu'elle peut en profiter en interprétant un ordre mal formulé. Si son invocateur ou ses alliés s'en prennent à elle, la Grande Araignée cesse d'être contrôlée et dévaste tout ce qui se trouve à sa portée. Ce sort ne permet pas d'invoquer la Grande Araignée si elle est déjà libérée de sa prison. Enfin, un personnage qui lance ce sort plus d'une fois par semaine provoque la fureur du monstre qui l'attaquera dès qu'il est invoqué.

Si, et seulement si, le shugenja qui lance ce sort appartient au clan de la Grue, il peut également se servir de son pouvoir pour contrecarrer celui de



la reine des Kumo. Ainsi, si l'Araignée est à moins de 200 mètres du shugenja, il peut la forcer (sans avoir aucun jet à faire à part pour lancer le sort) à retourner immédiatement dans sa prison liquide. Cependant, si la Grande Araignée a été invoquée par un shugenja lui aussi membre du clan de la Grue, les deux shugenja doivent procéder à un test

d'opposition de Volonté pour savoir lequel influencera le monstre. On ajoute la différence entre les rangs de Maîtrise des deux shugenja au résultat du jet de celui qui tente de renvoyer la Grande Araignée et il bénéficie d'une augmentation gratuite si l'un de ses ancêtres ou de ses proches a été victime du monstre. Si un shugenja ne parvient pas à renvoyer la reine des Kumo de cette manière, son sort échoue et il doit le relancer pour faire une nouvelle tentative.

Nemuranai : le biwa de l'Araignée (The Spider Biwa – Secrets of the Crane)

Cet instrument façonné par les suivants de l'Ombre Rampante durant sa guerre contre l'Empire a été fabriqué dans un étrange bois sombre, presque noir. Des motifs qui rappellent des toiles ou des fils sont gravés sur sa surface. Ses cordes sont de soie pâle, qui rappelle nettement celle d'une toile d'araignée et qui adhère très légèrement au toucher, sans pour autant gêner le musicien. Lorsqu'on joue du biwa de l'Araignée, il produit un son étrange et vaguement inquiétant, alors que le bois sombre semble devenir tiède comme la chair d'un être vivant.

Tant que l'on joue du biwa, la Grande Araignée peut communiquer par la pensée avec le musicien. Son objectif sera normalement d'obtenir sa confiance jusqu'à attendre le bon moment. Alors, le monstre révélera une mélodie secrète. Si on la joue avec le biwa, elle reproduira les effets du sort « La Sombre Etreinte de la Kumo » comme si le musicien était un shugenja de rang égal à son propre rang de Maîtrise. Notons que la Grande Araignée sait se montrer très persuasive et flatteuse, au point qu'il est difficile de lui résister. Dans l'absolu, il suffirait d'arrêter de jouer du biwa pour se débarrasser de ses insinuations mais l'instrument peut d'une manière ou d'une autre inciter son propriétaire à se remettre à jouer plus tard. Le MJ reste seul juge en la matière mais le biwa de l'Araignée est un outil très dangereux et très difficile à circonvenir. Il est d'ailleurs totalement impossible de l'endommager ou le détruire à moins que la Grande Araignée renonce volontairement à la corruption et à ses appétits malsains.



TABLEAU RÉCAPITULATIF DES ÉVÉNEMENTS

ÉVÉNEMENT	DATE	DESCRIPTION
Évènements antérieurs au scénario		
1	J-25	Arrivée des Prêcheurs à Sunda Mizu Mura
2	J-16	Arrivée de la Kumo en ville
3 *	J-15	Premier heurt entre les Prêcheurs et les Moines du Temple Rouge
4	J-10	Arrivée des agents provocateurs de Tosho (deux Extrémistes)
Première Phase		
5 *	J 0	Altercation entre moines de Daikoku
6	J+3	Incendie d'un temple mineur de Daikoku
7	J+5	Raid sur le Grand Temple de Daikoku
8	J+6	Agression d'un moine de Daikoku
9	J+9	Altercation entre moines de Suitengu et de Daikoku
10	J+10	Premier Présage
Deuxième Phase		
11	J+13	Conclave des dirigeants de Daikoku
12	J+14	Tosho est prévenu des derniers développements
13	J+15	Attaque des Goélants de l'Eau Pure sur le Temple des Quatre Pièces d'Or
14	J+18	Arrivée de Tosho à Sunda Mizu Mura
15	J+20	Le Second Présage
16	J+22	Rencontre entre Tosho et Mizubo
17	J+24	Révélation de dernière minute
18	J+24	Le Rituel

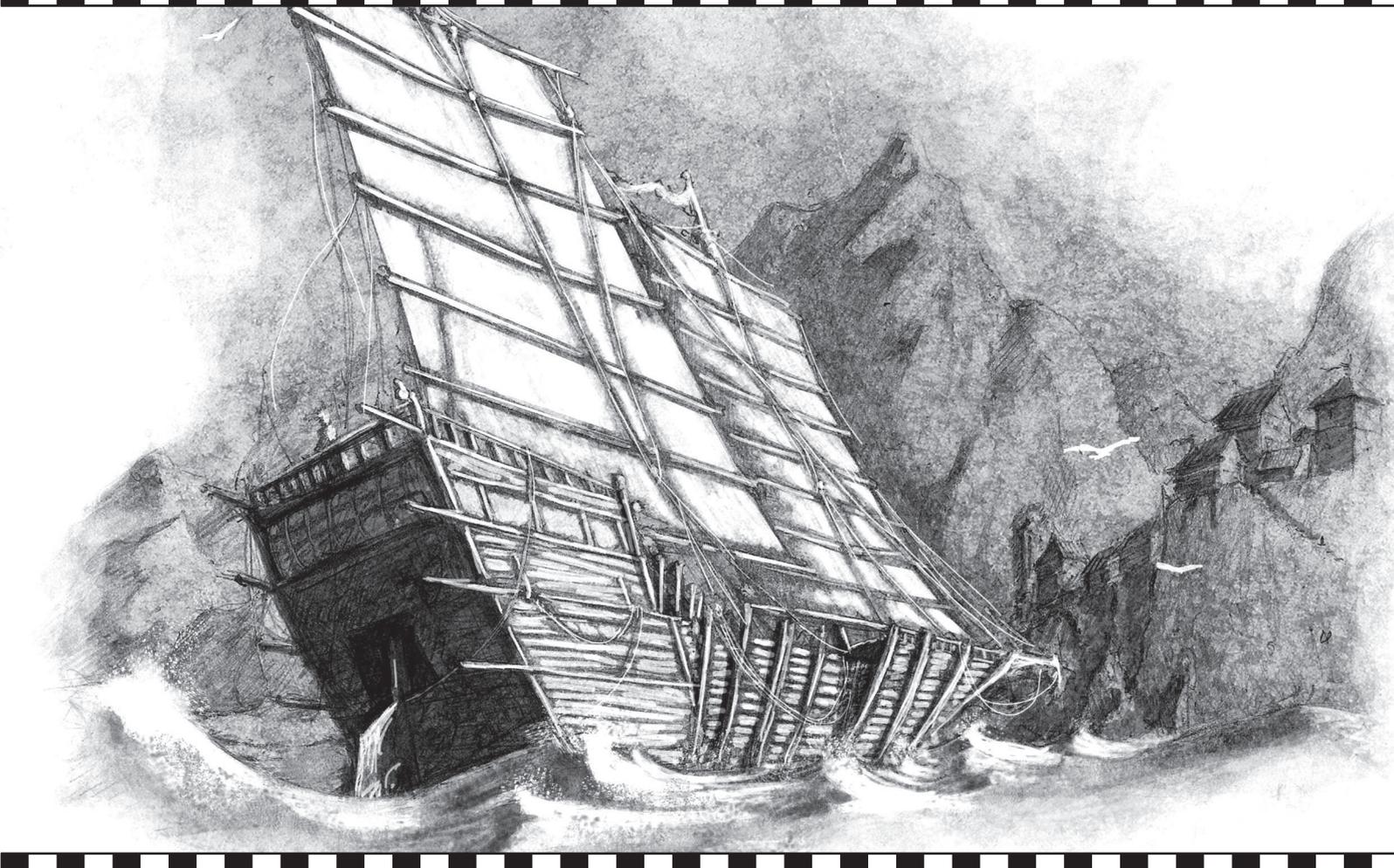
** Des évènements analogues à ceux libellés de cette manière peuvent se produire aussi souvent que vous le désirez. Il vous faut cependant modifier quelques détails pour les rendre plus vraisemblables selon où et comment ils se déroulent.*



DEUXIÈME SCÉNARIO

水

L'OR DU REQUIN



PRÉAMBULE

Parfois, il est difficile de faire la part entre le destin et le hasard. Un évènement qui semble anodin peut très bien trouver sa source dans un enchaînement de circonstances sur lequel on ne pourrait que s'interroger, si l'on pouvait les voir.

Ce scénario parle d'un tel enchaînement, sans grande importance et qui n'a même pas besoin d'être révélé à vos joueurs. De fait, il ne nous sert que de prétexte en coulisse, bien évidemment. Entre nous et vous.

Notre histoire parle d'un trésor dont on ignore l'existence, parce que la malchance ou le destin en ont décidé ainsi. Et ce trésor, bien évidemment, vos joueurs vont avoir l'opportunité de le trouver.

Mais notre histoire parle aussi de ces enchaînements de circonstances qui font que dans le fond, si certains

objets n'ont pas à être retrouvés, c'est peut-être car ils posent plus de problèmes qu'autre chose.

Pas des gros problèmes, n'est-ce pas ? Nous ne parlerons pas de sombres menaces, ou de grands complots. Ni de reliques maléfiques ou de secrets cataclysmiques. Juste de petites choses, plus personnelles, plus prosaïques. Le monde, l'Empire, vivent quotidiennement au beau milieu d'une multitude de choses de ce genre. Cette fois, nous allons simplement les considérer par le petit bout de la lorgnette. Et vous seul saurez de quoi il retourne. Tout simplement.

Ce scénario, toutes proportions gardées, déploie beaucoup d'espace et de mots pour aborder quelque chose qui dans le fond n'a pas une si grande importance. Sauf pour ceux qui sont directement impliqués dedans, évidemment.

UNE PETITE HISTOIRE OUBLIÉE

Il y a environ deux siècles, en 906 très précisément, les wako du Requin d'Or furent décimés durant leur attaque audacieuse de Sunda Mizu Mura. La majorité des pirates fut tuée sur les quais ou dans la baie du port et bien peu parvinrent à rejoindre la haute mer.

Un des capitaines pirates abandonna son équipage dès que les choses tournèrent mal et parvint à se réfugier dans les égouts de la cité. Il y demeura caché plusieurs jours avant d'oser revenir à l'air libre.

Notre pirate avait mené ses hommes dans un assaut audacieux, qui leur permit de dévaliser plusieurs résidences de négociants du Quartier du Grand Temple. Et il dissimula l'or et les objets précieux qu'il avait gardé avec lui dans un sombre recoin des égouts de la cité.

Dès qu'il le put, il traça de mémoire un plan de fortune pour retrouver son butin. Il ne lui restait plus qu'à attendre que la tension retombe et à prendre contact avec certaines personnes en ville, avec lesquelles il avait déjà travaillé par le passé, pour écouler son butin.

Malheureusement pour lui, notre capitaine avait été blessé pendant les combats et son séjour dans les égouts avait provoqué l'infection de ses plaies. Il fut rapidement atteint par la gangrène mais, trop effrayé par la perspective d'être dénoncé par ses « partenaires », il préféra se terrer dans un bouge de la Sinueuse. Finalement, il mourut dans une chambre anonyme, qui sentait le moisi et la chair putréfiée.

Le peu de possessions qu'il avait fut revendu par le tenancier du bouge. Celui-ci découvrit la carte sommaire et comprit, sans savoir qui était le défunt, qu'il y avait de l'or caché dans les égouts.

Il lui fallut un moment pour parvenir à obtenir des indications précises sur le réseau et à relier le fragment de carte qu'il possédait avec les informations obtenues. Il grava les indications nécessaires sur une plaque de bois (pour ne pas risquer que la carte soit abîmée durant son expédition dans les eaux puantes), embaucha son neveu simple d'esprit et se rendit jusqu'à l'endroit où se trouvait le butin du pirate.

Las, les moussons furent particulièrement fortes cette année et les premières pluies provoquèrent



l'engorgement des égouts. Nos deux chasseurs de trésors finirent noyés et comme le tenancier n'avait prévenu personne de son expédition, on n'eut jamais l'idée d'aller le chercher dans les égouts.

Le morceau de bois, protégé par une épaisse couche de verni, resta pendant des décennies coincé dans un cloaque. Bien qu'attaqué par la putréfaction, il ne fut pas complètement détruit et bien des années plus tard, une nouvelle inondation des canalisations l'emporta vers la mer.

La mince plaque de bois dérivait alors jusqu'aux rives Asahina de la Baie des Poissons Morts et fut découverte par Saule Cendré, un vieux moine du temple de Jurojin tout proche.

Plus que centenaire, Saule Cendré était très myope et pour tout dire, il n'avait plus tous ses esprits. Intrigué par le morceau de bois gravé sur lequel il trébucha, il le ramena au temple et entreprit de le restaurer.

Malheureusement, son esprit battait déjà la campagne et il finit par oublier sa trouvaille, tandis que la sénilité s'emparait lentement de lui. D'âge canonique et dévoué à la Fortune de la Longévité, on le choya jusqu'à son dernier jour car avant que son esprit s'obscurcisse, bien avant qu'il ne devienne moine, il avait été poète, et de talent encore. Un sage avisé, un observateur de la nature humaine dont les œuvres sont encore connues à l'époque actuelle.

Les novices ne firent guère attention lorsqu'ils inventorièrent ses quelques biens. On décida d'entreposer le tout dans un coin, en attendant de voir si les parents de Saule Cendré désiraient recouvrer ses dernières œuvres.

L'année suivante, il y eut une petite mais virulente épidémie dans la région et le moine en charge de retrouver les parents de Saule Cendré fut au nombre des victimes. Et l'on oublia dans un vieil appentis le coffre contenant les affaires du vieux poète.

UN HÉRITAGE INATTENDU

L'un de vos PJ se trouve être un descendant de Saule Cendré. Voilà évidemment pourquoi nous n'avons pas déterminé qui il était avant d'entrer dans les ordres. C'est à vous de le définir en fonction de vos joueurs.

Le fait est que le Temple de Jurojin de la Baie des Poissons Morts a récemment changé de direction. Le nouvel abbé, en poste depuis deux ans, a demandé il y a peu un inventaire exhaustif des vieilleries oubliées du temple. On a ainsi découvert un petit coffre contenant les ultimes possessions de l'arrière-arrière-grand-père d'un de vos PJ, ou de son arrière-arrière-grand-cousin. Il a fallu quelques temps à notre abbé pour parvenir à savoir qui étaient les derniers parents du défunt (surtout si le joueur qui vous intéresse se trouve être ronin ou membre d'un clan mineur) mais les archives du clergé de Jurojin et la célébrité du défunt ont permis qu'il identifie votre PJ.

Deux jeunes novices ont alors reçu pour ordre de se rendre jusqu'au dernier lieu de résidence connu de l'héritier de Saule Cendré.

Selon les occupations du PJ concerné, il sera plus ou moins aisé aux deux moines de le trouver. Ils finiront cependant par y arriver et leur rôle consiste simplement à remettre au PJ une invitation fort bien écrite de la part de l'abbé Nuage Intemporel. Nuage souhaite que l'héritier de Saule Cendré (le poète est également mentionné sous son nom samurai dans la missive) vienne récupérer ce qui lui revient de droit, tout simplement.

Il sera aisé à votre PJ, ou à un proche s'il est ignare à ce point, de réaliser les implications d'avoir pour ancêtre un poète célèbre. Sans être l'équivalent de gens comme Rezan ou Shosuro Furuyari, notre vieux poète était un homme célébré de son vivant et dont la réputation a largement perduré après sa mort. Qui sait s'il n'est pas justement l'un des modèles d'un de vos PJ aux prétentions artistiques ?

Autant dire que le prestige d'être un de ses descendants, voire de détenir ses dernières œuvres, sera des plus notables.



UNE PLUIE MALVENUE

Les jeunes moines sont tout disposés à attendre le PJ et à l'accompagner jusqu'au temple auquel ils doivent maintenant retourner. Le voyage, qu'on l'entreprenne depuis Sunda Mizu Mura ou d'ailleurs, ne devrait pas poser de réel problème, à moins que vous en décidiez autrement. Après tout, si vos joueurs opèrent habituellement près des montagnes de la Grande Muraille du Nord et que vous utilisez ce scénario comme prétexte pour les amener mine de rien au Village de l'Eau Pure, le voyage sera probablement bien plus long et risqué que s'ils n'ont que quelques jours de route autour de la Baie à faire.

Sur les derniers jours du voyage, la pluie marquera le périple des PJ. En période de mousson, rien de bien anormal. Le reste de l'année, elle sera remarquable par sa densité et sa durée.

Un certain inconfort sera à prévoir, mais là encore, a priori rien de bien sérieux. Une ou deux sandales, un kimono et un peu de fierté ont toutes les chances d'être les seuls dommages permanents affectant nos braves samurai.

Mais ce déluge ne sera pas sans conséquence car malheureusement, il aura irrémédiablement détrempé une bonne partie du contenu du coffre attendant les PJ. Autant dire que le papier vieilli qui recueillait les ultimes poèmes de Saule Cendré n'aura pas survécu à cet accident. Ou si peu. À la limite, quelques feuillets gorgés d'eau pourront encore montrer les fragments de phrases à jamais perdues.

Restent quelques menus objets moins fragiles. Une magnifique pierre à encre offerte à notre poète par son chef de famille au sommet de sa carrière. Un pinceau de roseau délicatement ciselé, réalisé par un illustre artisan Kakita, qui pourrait encore remplir son office si l'on remplaçait ses poils. Un éventail de soie à la qualité exceptionnelle, qui a survécu à l'eau par miracle. Souvenir d'une belle depuis longtemps disparue.

Et une plaque de bois usagé, inégale, gonflée par l'eau. Vernie et quelque peu restaurée, elle arbore d'étranges tracés rectilignes assez abimés et quelques kanji devenus illisibles. À l'exception d'un seul, qui dit simplement « richesses ».

ET MAINTENANT ?

Et bien, c'est le moment où vos joueurs vont faire toute la différence, bien sûr. S'ils sont un peu observateurs et perspicaces, ils comprendront rapidement que ces tracés montrent une sorte de réseau. Et que vu l'absence de bâtiments, reliefs ou autres points de repère sur la carte, il s'agit plus vraisemblablement d'un réseau souterrain... qui mène à un lac ou à la mer s'il faut en croire le dessin grossier qu'on peut voir en bas du panneau.

Selon toutes les apparences, quelqu'un a dissimulé quelque chose à un endroit précis. Quelque chose de précieux.

Il leur reste à trouver quoi.

Évidemment, la plupart des samurai ne sont pas censés s'intéresser à l'or et à ce genre de choses. Cependant, les origines de vos PJ ou leur situation

pourraient les amener à considérer les choses différemment. Par ailleurs, il y a aussi le plaisir de l'énigme : quelles richesses ? Qui les a mises là ? Pourquoi ? Et puis, selon toutes les apparences, il pourrait s'agir d'une carte dressée par Saule Cendré lui-même.

La difficulté, bien évidemment, réside dans le fait de savoir dans quel coin de l'Empire se trouve ce réseau. Rectiligne, il pourrait correspondre à des galeries de mine. Mais quelle mine irait jusqu'à la mer ou un lac souterrain ?

S'ils comprennent qu'il s'agit d'un tracé d'égouts, alors il leur reste à savoir de quelle cité. La plus proche du Temple de Jurojin, c'est Sunda Mizu Mura évidemment... maintenant, s'ils décident de partir là où aurait pu habiter Saule Cendré avant



d'entrer dans les ordres, vous avez le choix : les laisser patauger dans les égouts d'une ville lointaine en pure perte... ou faire en sorte qu'ils comprennent rapidement que c'est une fausse piste. Après tout, l'homme était assez célèbre pour parcourir l'Empire et a été invité à de nombreuses cours de son vivant. Est-il envisageable d'aller à la recherche des plans d'égouts de tous les endroits où il a pu passer ? Et comment s'assurer de ne pas avoir oublié précisément le bon ?

Il se peut aussi que vos joueurs décident rapidement que dans le fond, tout ça n'a rien d'intéressant. Ou même qu'ils ne réalisent absolument pas à quoi ils ont affaire.

Ca n'est pas grave, sauf si ce scénario était un prétexte pour les amener à Sunda Mizu Mura. Si c'est précisément le cas, vous trouverez plus loin un moyen de vous sortir d'affaire.

Et si vraiment, ils ne veulent pas s'impliquer là-dedans, n'en faites pas une affaire d'état. Jusqu'à

présent, cette carte au trésor a changé plusieurs fois de mains et ceux qui l'ont détenu n'ont pas compris ce qu'elle représentait, ou sont morts en tentant de s'enrichir.

Dans le fond, s'ils jettent le morceau de bois dans le four le plus proche, l'oublient en quittant le temple de Jurojin ou dans le grenier de la maison du descendant de Saule Cendré (laissant ainsi dans ces deux derniers cas à quelqu'un d'autre dans un futur plus ou moins lointain l'opportunité de récupérer ce même trésor à leur place...), ma foi... nous avons bien dit au début de ce scénario que certaines choses n'ont pas forcément à être retrouvées, n'est-ce pas ? Et que parfois, les évènements conspiraient pour qu'elles ne le soient pas...

Dont acte.

Oui, comme nous l'avons dit, ce scénario n'a pas forcément une grande importance, sauf pour ceux qui y participent. Et donc, pas grande importance non plus... pour ceux qui n'y participent pas. Tant pis pour eux, que voulez-vous.

EXPÉDITION DANS LES ÉGOUTS

Dans le cas où vos joueurs seraient modérément éveillés (parce que franchement, on leur a mis un beau panneau sous le nez exprès rien que pour eux), ou qu'ils s'intéressent plus au mystère d'un trésor qu'à sa valeur pécuniaire, il leur faut comme on l'a vu localiser la cache de ces mystérieuses richesses.

Nous l'avons également déjà indiqué, la piste la plus évidente d'un réseau d'égouts, c'est la cité la plus proche. À savoir le Village de l'Eau Pure. La carte n'indique pas l'échelle des tracés qui y figurent mais la densité des galeries et canalisations représente un indice de taille : il ne s'agit pas d'un patelin de seconde zone.

Arrivés en ville, nos samurai ont trois possibilités :

- prendre les choses en main eux-mêmes, donc descendre dans les égouts...
- engager des gens qui seront moins portés qu'eux sur les aspects dégradants de la chose...
- révéler la vérité aux autorités locales

Ce qu'il vous faut savoir à ce stade, c'est que le trésor a déjà été « trouvé ». Par le petit groupe de nezumi qui a précisément élu domicile dans les égouts de la cité. Qui se retrouve donc avec un joli tas de trucs « brille-brille » dans les pattes. Si jolis, si brillants (même s'il faut les nettoyer dix fois par jour au moins) que bon, avant qu'ils acceptent de s'en séparer, le soleil sera tombé du ciel de lassitude.

Donc, si nos courageux samurai s'aventurent dans les égouts, ce sera pour s'apercevoir qu'une nichée de nezumi squatte à deux pas du trésor. Et qu'ils n'ont pas du tout l'intention de partager leurs « brille-brille ».

Selon ce que vos joueurs savent des nezumi, ou des éventuels rapports qu'ils ont pu avoir avec des hommes-rats par le passé, les choses peuvent se passer plus ou moins bien. Au moindre signe d'agressivité, les hommes-rats attaqueront avec férocité. Ils ne sont pas d'un courage exemplaire, loin s'en faut, mais là, ils



sont chez eux et normalement les « gris-bleu-noir » d'au-dessus (la Garde des Eaux en clair), leur laissent ce « territoire » riche en déchets plus ou moins comestibles sans difficulté. Autant dire que si on les met le dos au mur, ils se battront... comme des rats.

Évidemment, il se peut que nos courageux nezumi se fassent tailler en pièces sans trop de risques pour vos PJ. Rappelez-vous cependant de deux choses. La première, c'est que les blessures abondamment arrosées d'eau insalubre ont tendance à évoluer de manière assez regrettable... comme un capitaine pirate réfugié ici même autrefois l'a découvert à ses dépens. La deuxième, c'est que la Garde des Eaux ne manquera pas de mener une discrète mais efficace enquête pour savoir qui a bien pu trucider les nezumi. Ca n'est pas que leur mort soit vraiment source de regrets, mais que du point de vue de la Garde, elle implique un groupe de gens bien organisés, capables de tuer et décidés à ne pas laisser de traces de leur passage dans les égouts. Mettez ce genre de conclusions dans la tête d'un policier n'importe où, montrez-lui une poignée de gens qui font comme si de rien n'était mais sont certainement les coupables... laissez mijoter et voilà un beau groupe de PJ placé dans la rubrique gang mafieux ou organisation criminelle sans même s'en apercevoir. Et un jour, un jour... ça peut avoir des conséquences. Donc, s'ils ne font pas preuve d'assez de

précautions, vos PJ vont se retrouver à leur insu avec des gens assez ambigus qui regarderont souvent par-dessus leur épaule...

Plutôt que la violence, on peut également tenter la négociation. Là, c'est à vos joueurs de déployer des trésors d'imagination pour offrir quelque chose de suffisamment intéressant aux nezumi pour qu'ils acceptent de se séparer des « brille-brille ». Éventuellement, les hommes-rats marchanderont par petits lots et pas tout leur trésor d'un coup. Dans les égouts puants et à la lueur de quelques pauvres lanternes, la scène sera sans doute assez... surréaliste.

A priori, des « brille-brille » plus intéressants que de l'or font une bonne monnaie d'échange. Perles, pierres précieuses, ou même objets en verre soufflé par exemple. Sinon, des armes auront tout autant d'attraits. Pour la nourriture, les nezumi ont tout ce qu'il faut et ils se montreront très réticents face à toute proposition de partenariat ou d'entraide plus nébuleuse. D'abord parce qu'ils ont peur de se faire avoir. Ensuite et surtout parce qu'ils craignent que les « gris-bleu-noir » de la Garde des Eaux découvrent qu'ils ont passé alliance avec une autre « tribu » de sans-poils. Alors que quelques arrangements ponctuels sous le coude, par contre, s'avèrent beaucoup moins risqués.

SOUS-TRAITER L'AFFAIRE

Si vos PJ n'ont pas envie de se souiller en allant barboter dans les égouts, ils ont bien évidemment la possibilité d'envoyer quelqu'un d'autre le faire à leur place.

– S'ils emploient des eta ou d'autres gens de peu d'importance, leurs envoyés risquent fort de décamper dès qu'ils verront l'ombre d'un nezumi dans la lueur tremblotante de leurs lanternes. Auquel cas ils refuseront tout net de descendre affronter un monstre dont la description sera très nettement exagérée. Une complication possible est envisageable si vos PJ

font appel aux eta de la cité. Ceux en charge de l'entretien des égouts connaissent l'existence des nezumi mais ils ont de prudents rapports avec eux. De plus, ils savent qu'ils sont protégés par la Garde des Eaux. Les intouchables se garderont bien de révéler tout ça, évidemment. Ils ont mieux à faire que d'attirer l'attention de la Garde des Eaux sur leurs pauvres têtes. Ils prétendront alors obéir mais se cacheront un bon moment à peu de distance. Puis, ils reviendront tous crottés et raconteront qu'il n'y a absolument rien à l'emplacement indiqué par la carte. Comme ils n'ont pas eu le



courage d'aller sur place, ils n'ont rien sur eux de compromettant mais rien ne dit que vos PJ les croient sur parole. Menacés, ils cracheront le morceau. Tout au moins, une partie du morceau : ils savent qu'il y a des nezumi dans ce secteur des égouts et ils ont trop peur pour aller les affronter. Mais jamais, oh grand jamais, ils ne parleront du fait que des gens « importants » n'ignorent rien de cette situation. Dans le pire des cas, vos PJ peuvent les tuer... mais la Garde des Eaux peut quant à elle éradiquer leurs familles. Le choix est vite fait, n'est-ce pas ?

– Si dans un élan regrettable de naïveté ou parce qu'ils ont décidé que cette affaire de trésor était dans le fond sans intérêt vos PJ dévoilent l'affaire aux autorités de Sunda Mizu Mura, les choses prendront une toute autre allure. Une expédition de la Garde

des Eaux se rendra sur place, sans qu'on autorise les PJ à l'accompagner. Elle négociera en douce avec les nezumi et ramènera une partie du butin. Celui-ci sera ostensiblement montré aux PJ et les autorités se confondront en effusions obséquieuses. On les invitera sans doute à une ou deux réceptions, histoire qu'ils se fassent un peu connaître. Et puis on se dépêchera de les oublier. S'ils sont ronin ou particulièrement pingres, on offrira à vos PJ la moitié de ce qui sera ramené à l'air libre, soit l'équivalent d'une trentaine de koku au grand maximum (une belle somme, même pour certains samurai de clans majeurs). Mais de tels individus ne seront certainement pas invités par les notables ou les gens en vue dans la cité. Par contre, ils pourront attirer l'attention d'employeurs ou de « partenaires » potentiels en ville.

LE TRÉSOR DU REQUIN D'OR

Notre capitaine pirate était seul et il ne se promenait pas avec un gros coffre rempli de pièces d'or pour tout dire. Cependant, il était quand même bien chargé. On compte une centaine de koku dans sa petite cagnotte improvisée. Il faut ajouter à cela quatre objets précieux :

- un miroir d'argent poli de petite taille, avec une bordure d'or ouvragé.
- Un lot de cinq beaux saphirs (il y en avait neuf à l'origine mais les autres ont disparu avec la bourse qui les contenait, qui a rapidement pourri dans l'eau croupie des égouts).
- Une statuette d'or pur représentant Amaterasu.
- Un wakizashi à lame de jade, frappé du sceau de la famille Kuni.

Ce dernier objet est le plus intéressant. En effet, il appartenait à un influent magistrat, Kuni Gonshiro, qui périt durant les combats dans la cité. On ne retrouva jamais le wakizashi que l'on considéra perdu corps et biens.

Or, notre capitaine pirate qui tua (aidé de ses hommes) le valeureux Kuni prit l'épée avec lui et elle ne rejoignit donc jamais le butin des survivants de l'attaque.



CONSEQUENCES

Ce scénario sans prétention n'est pas exempt de petites opportunités et complications après que le trésor ait été retrouvé.

Vos samurai peuvent décider de garder le trésor pour eux, ou en remettre tout ou partie à leurs clans respectifs. S'ils agissent discrètement et sont membres de clans pas trop honorables, on ne leur posera pas trop de questions et on saura se souvenir de leur intérêt pour la puissance économique du clan. Oui, c'est un peu comme un pot de vin, mais qui n'en a pas l'air. Tous samurai qu'ils soient, les gens avec des responsabilités ne sont pas tous complètement à côté de la plaque, question finances.

Si vos joueurs n'ont pas d'affiliation, ou un Honneur suffisamment bas pour décider de garder le magot pour eux, a priori, la totalité du trésor peut valoir dans les trois cent koku. Autant dire que ceux qui se partageront cette richesse auront de belles années en perspective. On peut raisonnablement supposer que vos PJ seront tentés de garder le wakizashi à lame de jade. Ca n'est pas tous les jours qu'on met la main sur une telle arme. Cependant, s'ils décident d'enquêter sur ses origines (en cherchant le poinçon du fabricant sur la lame et à qui correspond le *mon* personnel sur la tsuba rouillée), ils découvriront rapidement à qui le sabre court appartenait.

Des hommes avisés, ou honorables, considéreront certainement comme normal de se rendre auprès de la famille Kuni, afin de lui restituer l'épée d'un de ses samurai. Qui plus est, un samurai dont la petite mais modeste réputation était apparemment méritée.

Là encore, tout dépend de la manière dont vos PJ s'y prennent. S'ils agissent seuls, sans passer par les autorités, il leur faudra quelques efforts pour trouver un descendant de Gonshiro. Lequel s'avérera être très honoré par l'acte des PJ et leur réputation auprès de la famille Kuni en ressortira grandie. Ce qui, au vu du caractère revêche des shugenja du Crabe, est un gain des plus précieux pour l'avenir. Cependant, les autorités de Sunda Mizu Mura comprendront à posteriori rapidement de quoi il retourne et le Conseil, autant que les représentants officiels des Kuni en ville, n'apprécieront que modérément d'avoir été ainsi doublés.

Si au contraire vos PJ contactent le Conseil, ou Kuni Shiranai par exemple, la situation tournera sensiblement de la même manière que s'ils avaient laissé les autorités récupérer le trésor à leur place. Sauf que, bien évidemment, on leur donnera quand même le beau rôle. Il leur faudra partager la gloire d'avoir retrouvé le wakizashi de Kuni Gonshiro avec un tas de gens qui tenteront de leur voler la vedette dès qu'ils auront le dos tourné. Mais au moins, ils ne vexeront personne.

Cependant, dans tous les cas de figure, si la recherche du trésor s'est passée sans la participation des autorités, on pourra légitimement s'interroger sur les circonstances exactes dans lesquelles nos valeureux samurai ont retrouvé un objet disparu durant l'attaque du Requin d'Or, plus de deux cents ans auparavant.

Alors, au final, vos PJ vont-ils broder une belle histoire expliquant de manière aussi enjolivée que peu vraisemblable et avec suffisamment de détails qui clochent pour intriguer tout le monde comment ils ont retrouvé le précieux wakizashi ? Ou vont-ils plutôt admettre que par curiosité et peut-être par rapacité, ils sont allés patauger dans les égouts puants de la cité, eux, nobles samurai rayonnant d'honneur et de pureté ?

A moins qu'ils ne décident de garder le wakizashi, sans rien dire à personne. Ce qui veut dire qu'un jour, peut-être, lorsqu'ils seront au cœur de l'Outremonde et que l'un d'eux brandira l'épée de jade, des guerriers du Crabe tous proches s'interrogeront sur sa provenance... et tout le monde connaît le sens de la diplomatie et la courtoisie des guerriers du Crabe.

Nous vous l'avions dit, parfois, le destin conspire pour que certaines choses n'aient pas lieu. Ou ne soient pas retrouvées. Des choses sans grande importance... sauf pour ceux qui sont directement impliqués. N'est-ce pas ?

Le fait d'avoir rencontré les nezumi n'est pas non plus anodin. Comme nous l'avons vu, s'ils ont été massacrés par vos PJ, cela ne manquera pas d'inquiéter la Garde des Eaux. Cependant, s'ils concluent un accord mutuellement satisfaisant



avec les hommes-rats, cela peut aussi avoir certaines retombées. Dans les faits, la présence des nezumi dans les égouts n'est pas vraiment un reproche que l'on puisse faire aux Yasuki. Il s'agit d'un « secret » dont pas mal de monde a connaissance dans la cité, sans qu'il soit vraiment public. Rien n'interdit d'ailleurs expressément d'avoir des relations avec ces « nuisibles ».

Mais la Garde des Eaux, voire d'autres groupes plus discrets, ont aussi intérêt à ce que ce qui se passe dans les égouts n'attire pas trop l'attention. Et si des samurai, a fortiori des *étrangers*, se mettaient à entretenir des relations avec cet atout dans le jeu de certains Yasuki... cela pourrait avoir des conséquences assez imprévisibles. À tout le moins, on pourrait déjà en arriver à les considérer comme de vilains fouineurs.

ANNEXES

AMENER LES JOUEURS AU VILLAGE DE L'EAU PURE

Si vos PJ ne sont pas déjà installés à Sunda Mizu Mura et que vous vous servez de ce scénario pour les y amener, le fait qu'ils décident par exemple que cette histoire de trésor n'a aucun intérêt est un peu ennuyeux. Cependant, l'abbé Nuage Intemporel vous offre l'occasion de les remettre sur la route sans difficulté. Il se trouve en effet que notre religieux doit envoyer divers manuscrits précieux à ses confrères du Grand Temple de Daikoku. En effet, les moines de Jurojin sont réputés pour la qualité de leurs œuvres de restauration. Manuscrits, tableaux (cartes au trésor...), objets sculptés, etc. Le Grand Temple leur a donc confié quelques mois auparavant d'épais rouleaux bien abîmés par le temps. Malgré ses nombreux artisans, Sunda Mizu Mura ne dispose pas de gens capables de tels travaux, tout au moins avec le degré de compétence requis.

Si vos PJ manifestent clairement qu'ils n'ont pas l'intention de s'attarder dans le coin, l'abbé leur proposera d'accompagner trois de ses disciples chargés des précieux rouleaux jusqu'à Sunda Mizu Mura. Qu'ils souhaitent repartir vers le nord par bateau, ou aller montrer leur vaillance sur le Mur des Bâisseurs face aux séides de Fu Leng, le Village de l'Eau Pure est une escale toute indiquée.

En échange de leur bienveillante coopération, Nuage Intemporel n'a guère de choses à offrir. Sa très sincère gratitude, les bénédictions non moins sincères

de sa congrégation. La gratitude du Grand Temple de Daikoku est également acquise d'office. Et puis, ça fait toujours du bien au score de Gloire d'aider de pieux moines dans leurs œuvres. Autant dire que dans le fond, il faudrait vraiment qu'ils soient des samurai particulièrement rustres pour que vos PJ refusent de rendre ce petit service.

À vous de voir si vous voulez qu'un groupe de brigands leur cause quelque soucis sur la route, ou qu'ils soient pris dans une échauffourée entre une patrouille Yasuki et leurs rivaux Daidoji. Sinon, le voyage devrait être calme et sans mauvaise surprise. Avec un peu de chance, l'un de vos joueurs additionnera deux et deux pendant ce périple, pour se dire que ça vaudrait peut-être le coup de réexaminer cette carte plus attentivement. Gardez-lui une barre chocolatée ou un bonbon, il l'aura bien mérité. Peut-être que grâce à lui, ils feront ce scénario en fin de compte. Sinon, et bien, on ne va pas les forcer non plus, pas vrai ?

UN PEU D'ACTION DANS LES ORDURES

C'est un poncif que de mettre en scène des gens patibulaires, ou aux vues plus ou moins inavouables, qui se promènent discrètement sous les pavés, avec de l'eau putride jusqu'aux genoux sur la route de leur prochain forfait.

Si vous ne voulez pas déroger à cette vieille habitude, vous avez le loisir de rendre le périple souterrain de



vos joueurs un petit peu plus mouvementé. Plusieurs cas de figure sont envisageables à cette fin :

– Un fugitif en cavale. Criminel recherché, renégat dont la tête a été mise à prix, notre fugitif s'avérera être un homme déterminé à tout pour survivre. Le système judiciaire rokugani a cette particularité que nombre de crimes sont punis de mort, et que certaines de ces morts ne sont ni rapides, ni indolores. Plus votre groupe de PJ est puissant et plus le criminel sera endurci, et risquera gros. Tomber sur sa planque de fortune ou le rencontrer par hasard deviendra donc potentiellement très mortel.

– Des contrebandiers au travail. Ce petit groupe d'hommes préférera fuir dans un dédale qu'ils connaissent bien plutôt qu'affronter des adversaires résolus. Un ou deux d'entre eux pourraient cependant se sacrifier pour faciliter la fuite des autres, qui abandonneront leur cargaison sans hésitation. Les ballots de tissu ciré qu'ils transportent à dos d'homme contiennent de la soie, ou des épices, voire de l'acier. La valeur totale de ce chargement n'est pas extraordinaire mais elle vaut bien qu'on le passe en douce plutôt que d'avoir à payer des taxes dessus. Si vos PJ font un prisonnier, vous avez toute latitude pour faire de ces contrebandiers les employés d'un petit patron local de la pègre... qui peut agir à son compte ou servir de paravent à un réseau plus vaste. Comme ceux de Yasuki Toroboshi, Yasuki Minako, voire Yasuki Bayuri (si le chargement est constitué d'acier ou d'armes). Autant dire que remettre un tel exécutant aux autorités est un excellent moyen d'attirer l'attention de ces puissants personnages sur vos joueurs...

– Un assassin en maraude. A priori, cet individu furtif fera le maximum pour ne pas être repéré. D'ailleurs il repèrera sans doute vos PJ bien avant qu'ils ne puissent avoir l'occasion de détecter sa présence. Notre homme est en route vers son prochain travail et dans la mesure du possible, s'il est découvert il

préfère courir que combattre. Un assassin préférera également se donner la mort plutôt que de risquer la capture et bien évidemment, il ne se promène pas avec des indices sur son affiliation ou ses commanditaires. S'il faisait partie d'un groupe organisé (comme les Tresseurs, ou une cellule d'Adeptes du Sang, un commando Daidoji, une escouade de shinobi Scorpion...), ses camarades chercheront évidemment à savoir ce qu'il est devenu. Et à s'assurer de manière définitive que ceux qui l'ont tué n'ont pas eu le temps de lui arracher des informations, bien sûr...

– Une patrouille de la Garde des Eaux. Ce petit groupe de quatre hommes n'apprécie aucunement ce genre d'opérations. Les patrouilleurs des égouts sont généralement choisis parmi les bushi objets de sanctions disciplinaires, ou qui ont eu le malheur de déplaire gravement à un de leurs supérieurs. Quand il n'y a pas assez de candidats, on procède même à un tirage au sort, truqué la plupart du temps... A moins que vos PJ n'aient un statut officiel rudement spécial, leur permettant de se promener dans... ahem... les égouts... les patrouilleurs tenteront de les interpeller et de les emmener au poste. Et ils n'hésiteront pas à user de la force pour y parvenir. Dans les égouts, on ne porte pas d'armures mais l'usage de longues piques s'avère très utile pour tenir à distance les rats (la plupart du temps, il suffit d'en tuer quelques-uns pour que les autres prennent la fuite).

CARATÉRISTIQUES DES PNJ

Si vous avez des PJ relativement puissants, vous pouvez ajuster ces archétypes vous-même ou au contraire employer ceux proposés dans le supplément *Ennemis de l'empire* qui dispose d'un chapitre sur les ronin et d'un autre sur l'Outremonde et les nezumi.



TROISIÈME SCÉNARIO

水

où es-tu,
Usagi ?



Ce scénario à la tournure ouvertement parodique est destiné à des PJ qui n'ont pas encore acquis une véritable importance sociale (jisamurai, personnages débutants, ronin...) et qui pour une raison ou une autre se sont retrouvés dans une situation inconfortable vis-à-vis du Conseil de Sunda Mizu Mura. Rien de très sérieux mais toute bévue ou faute mineure qui pourrait être reprochée à vos PJ par les autorités de la cité fera parfaitement l'affaire. Dans le cas de ronin, il n'est même pas nécessaire que ce qu'on leur reproche soit authentique... ce scénario concerne donc des PJ de rang 1, au statut social des plus modeste, voire franchement limite. Et qui ont d'une façon ou d'une autre eu maille à partir avec les autorités pour des broutilles ou sont victimes d'un quiproquo. Éventuellement, il n'est pas vraiment difficile de l'adapter à des personnages mieux lotis sur le plan social autant qu'en matière d'expérience. Si vous voulez leur donner une petite leçon d'humilité après toutes ces occasions où ils ont fait les matamores et ramené leur fraise. Quand on est MJ, on prend son plaisir là où on peut, hein.

Un membre de la très auguste assemblée du Conseil va faire appel à nos valeureux samurai pour régler un petit problème. D'un certain point de vue, il est même franchement insignifiant pour tout dire. Mais il n'en pose pas moins un réel souci à une personne suffisamment importante pour que vos

PJ se retrouvent sur la brèche. En échange de leur bonne volonté, on leur promet de passer l'éponge sur leurs manques passés, voire même leur verser une indemnité convenable s'ils sont des samurai sans maître.

Fondamentalement, ce scénario est conçu pour vous offrir ainsi qu'à vos joueurs une occasion de lâcher un peu la pression. Cela ne veut pas dire qu'il est dépourvu de défis ou que les actes de vos joueurs n'auront aucune conséquence bien évidemment. Mais dans l'idéal, il serait bien qu'ils en viennent rapidement à se sentir dans la peau de personnages de petit calibre, dans une sorte de mauvais soap rokugani. Sans pour autant laisser de côté des attendus très sérieux comme le bushido ou le danger, il peut être agréable, au moins le temps d'une partie, de voir les choses d'une manière un peu plus... décalée. C'est ce que nous espérons vous proposer dans les pages qui suivent. A priori, il n'y a pas de difficulté particulière, ni d'intrigue alambiquée. Seuls les personnages que rencontreront vos joueurs donnent un peu de relief à une situation qui doit en permanence leur sembler un mélange de pathétique et de ridicule.

Si vous connaissez, et appréciez, la série animée Samurai Champloo, alors vous savez quel genre de « références cinématographiques » (comme on dit dans ces cas-là) nous avons outrageusement exploitées.

PRIS A LA GORGE

Même dans la famille Yasuki, qui compte plus que son lot d'individus vénaux, humainement douteux voire franchement immondes, on a des principes. Oh, rarement des choses qui prêtent à conséquence, bien sûr, mais on n'échappe pas totalement aux normes et aux attentes de la société en fin de compte.

Ainsi, notre ami Yasuki Sobuju, qui serait bien en peine de compter tous ses koku et qui trempe dans plus d'affaires douteuses que nous ne saurions les compter, est très préoccupé par une seule et unique personne, qui en ce moment lui pourrit

sérieusement l'existence. Non, il ne s'agit pas de sa maîtresse Keiko, l'agent du Kolat. Ni de ses chers confrères du Conseil, qui lui pourrissent modérément la vie en permanence. Et il ne s'agit pas non plus d'un des innombrables salauds de bas étage qui travaillent plus ou moins directement pour lui.

Nous parlons de sa tante, Yasuki Naoko.

La veuve de Yasuki Nogara, duquel Sobuju a hérité le cœur de sa fortune actuelle, est depuis toujours une épine dans le pied du magnat du Conseil. Petit déjà, il avait droit à de nombreuses remarques moqueuses



ou insultantes sur son apparence physique plutôt ingrate de la part de sa chère tantine. Naoko était autrefois quant à elle d'une beauté « reconnue », dans le genre vulgaire. C'est ce physique, bien plus qu'une intelligence des plus sommaires, qui lui a permis d'épouser le défunt Nogara, déjà bien plus âgé qu'elle à l'époque.

Avec les années, les attributs un peu tapageurs de Naoko se sont fanés mais son intelligence médiocre ne s'en est pas épanouie pour autant. Au contraire, elle a lentement mais sûrement laissé la place à une rapacité aussi pitoyable que mesquine, même selon les critères Yasuki. Les rokugani n'ont peut-être pas d'expression assez imagée pour décrire quelqu'un dans ce genre.

Ou en tous cas, ces intéressantes notions argotiques ne sont pas parvenues jusqu'à nous. Mais de notre côté, nous pourrions certainement classer la charmante veuve dans la catégorie des pétasses vieillissantes sans trop s'éloigner de la vérité. Feu Nogara, qui n'avait guère d'estime pour son cher neveu, en avait encore moins pour son épouse. Il savait pertinemment pour quelles raisons il l'avait épousée et son seul regret fut sans doute que leur mariage s'avère stérile. Durant ces années de félicité

conjugale toute relative, Naoko mit un point d'honneur à dilapider une part notable de la fortune pourtant conséquente de son époux dans des futilités. Si certaines épouses décident de se faire nonnes une fois veuves, la tante de Sobuju quant à elle ne compte pas s'y résoudre. Avec un mélange inimitable de vulgarité, de mesquinerie et d'agressivité condescendante, elle a clairement fait comprendre à son neveu qu'elle exigeait d'être entretenue aussi longtemps que possible. Et qu'elle comptait bien pouvoir satisfaire ses caprices comme par le passé.

Certains samurai, attachés aux convenances, ne manqueraient pas de remarquer que

normalement, à partir d'un certain âge les gens de leur caste ont pour habitude d'entrer dans les ordres. Et Sobuju aimerait bien qu'il en soit ainsi en ce qui concerne sa chère tantine. Jusqu'à présent, on ne peut pas dire que ses espoirs aient la moindre chance de se concrétiser dans un avenir proche. Non seulement Naoko est encore relativement jeune (bien que la rapide dégradation de sa beauté lui donne une apparence sensiblement plus vieille que ses quarante-deux ans), mais elle dispose également de « relations ». En fait, il se trouve qu'elle n'a en réalité absolument aucune influence d'aucune sorte, quoi qu'elle puisse en penser. Mais cela n'empêche pas le daimyo de la famille Yasuki et quelques autres de considérer qu'in-

fliger sa présence à Sobuju est une bonne chose. Ils ont donc fait clairement comprendre à Sobuju qu'il devait s'occuper de sa chère tantine. Que voulez-vous, très peu de gens arrivent à supporter la voix horripilante et les geignements de notre entrepreneur de choc et ces gens puissants trouvent là un petit plaisir aussi mesquin qu'innocent au détriment de l'infortuné neveu...

Donc, notre honorable Conseiller doit veiller à satisfaire les lubies de quelqu'un qui n'a jamais

eu beaucoup de qualités et qui accumule les caprices comme ses parents accumulent les koku. Évidemment, tout le monde fait semblant de plaindre notre pauvre Sobuju, tout en riant sous cape. Et l'intéressé, qui ne peut décemment prétendre vouloir se débarrasser de sa tante alors qu'il est censé comme tout le monde respecter ses aînés, surtout une « pauvre veuve sans défense », doit serrer les dents et supporter cela en silence. En théorie. Parce qu'en pratique, il n'a ni la force de caractère, ni la patience pour supporter quoi que ce soit sans se plaindre de sa voix si... fascinante.

Et c'est précisément la dernière lubie en date de la chère tantine qui va impliquer vos joueurs.



Yasuki Sobuju ...



GENTIL LAPIN

Il y a quelques mois déjà, Naoko a obtenu en cadeau de son « cher neveu » un splendide lapin au pelage blanc, qui arbore une marque des plus remarquables sur le crâne : des poils d'un bel ébène qui forment très exactement la silhouette d'une carpe. Pour les distraits, la carpe est traditionnellement liée à la famille Yasuki depuis toujours. On la trouve même sur le blason familial.

Et bien évidemment, le lapin en question a disparu. Et devinez qui va devoir le retrouver ?

Mais avant d'en arriver là, étendons-nous un peu sur le pauvre animal.

À la base, on pourrait simplement se dire qu'un lapin de plus ou de moins, ma foi... mais Naoko ne l'entend pas de cette oreille. En premier lieu, la marque sur le front de l'animal est un excellent moyen de se la jouer devant ses « chères amies ». Ces épouses de samurai assez aisés pour qu'elles n'aient guère de soucis matériels dans la vie. Et beaucoup, beaucoup trop de temps à perdre. Non, nous ne sommes pas dans la série *Desperate Housewives*. Mais ça se pourrait, ça se pourrait... toujours est-il que Naoko a pris rapidement l'habitude de se promener partout avec son animal dans les bras, minaudant et bêtifiant à loisir sur « son amouuuur de lapin ».

Par ailleurs, dans la mesure où elle peut éprouver quelque chose d'authentique, il se trouve que notre veuve de charme est effectivement attachée à son animal fétiche. Vraiment. D'ailleurs, depuis qu'il a disparu, elle ne dort plus, mange à peine et pleure souvent. Mais officiellement, bien sûr, elle est juste malade. Souffrante. Ce genre de choses. Personne ne sait que le cher animal est en vadrouille, quelque part dans la cité. Si cela s'apprend, Naoko sait qu'elle va perdre la face devant ses « amies » et que toute la ville en fera des gorges chaudes en moins de temps qu'il n'en faut à un Hida pour siffler une bouteille de saké. Elle gagne donc du temps et s'accroche à l'espoir qu'on lui ramène son cher compagnon.

Le lapin, par contre, n'a pour la petite histoire pas la moindre intention de revenir.

Ce que personne n'a encore réalisé, c'est que notre lapin est un peu plus intelligent que la moyenne. Entre les animaux tous simples et les esprits venus

du Chikushudo, il existe une catégorie assez nébuleuse d'êtres qui, sans être vraiment « éveillés », possèdent des capacités supérieures à ceux de leur espèce. Quant on parle de chiens, ou de chevaux, de chats... d'une fidélité ou d'une intelligence remarquables, il s'agit généralement d'êtres de ce type. Peut-être que certains se réincarneront ultérieurement en esprits du Chikushudo, ou en humains ou allez savoir en quoi d'autre... ça n'est pas notre sujet de toute manière.

Notre lapin, donc, est sensiblement plus futé que le reste de son espèce. Et à la base, les lapins ont déjà une tendance prononcée à l'évasion. Quand en plus on est un être suffisamment perceptif pour appréhender pleinement ce que signifie être à la merci de Yasuki Naoko, ma foi... il se trouve que par le passé, notre chère vieille veuve a eu de nombreux animaux de compagnie en tous genres. Et que la plupart ont disparu ou sont morts malgré les soins dont elle les entourait. Ou peut-être en fait à cause des soins dont elle les entourait. Et de son affection égoïste et étouffante. Feu Yasuki Nogara a souvent soupiré de soulagement en considérant que toute la capacité affective, la *redoutable* capacité affective, de sa chère épouse s'exerçait exclusivement sur des animaux sans défense, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Pour rien au monde le vieux roublard n'aurait souhaité que cela change. Ça ne l'a pas empêché de mourir, bien sûr, mais à tout prendre, où qu'il se trouve désormais, Nogara doit probablement penser que tout compte fait, ça aurait pu être bien pire...

Notre lapin a rapidement compris, lui aussi, que sa survie et ce qui lui tient lieu d'âme étaient en jeu. Il a tenté à plusieurs reprises de s'échapper mais cette fois, par contre, il a pu quitter la demeure de sa maîtresse dans le quartier noble. Et avec tout ça, il s'est retrouvé plongé dans de nouveaux ennuis. Pensez-y la prochaine fois que vous aurez à manger du lapin : vous aurez peut-être rendu un fier service à un pauvre animal que de lui épargner ce genre de vicissitudes... mais nous y reviendrons un peu plus loin.

Inconsolable, Naoko s'est rendue chez son neveu et après quelques échanges et aimables pressions dont



les détails sont trop pathétiques et sordides pour qu'on les présente ici, Sobuju a accepté de faire son possible pour qu'on retrouve le cher animal. Discrètement, cela va sans dire.

Un des secrétaires du Conseiller a donc pris contact avec vos PJ. Par le biais de leurs supérieurs (s'ils sont affiliés à la Garde Grise par exemple), dans une des tavernes qu'ils fréquentent (s'ils sont ronin) et même éventuellement dans les geôles de la cité s'ils y sont enfermés pour une peccadille quelconque. L'homme ne prendra même pas la peine de décliner son identité mais remettra à nos

samurai de choc une lettre de la main de Sobuju, les invitant à se présenter à une adresse du quartier noble. La lettre vaut autorisation de pénétrer dans le quartier en question aux yeux des autorités. Cela ne veut pas dire pour autant qu'on acceptera des personnalités en armure ou qui feraient « mauvais genre ». Même si vos PJ ignorent les subtilités politiques locales ou n'ont jamais entendu parler de Sobuju, le sceau officiel et les mentions idoines qui l'identifient sur sa lettre comme un membre du Conseil, donc un des « adjoints » directs du Gouverneur de la cité, devraient rapidement amener vos joueurs à faire preuve d'une certaine circonspection polie.

ENTREVUE DANS LE HAUT QUARTIER

Autant parce qu'elle ne souhaite pas apparaître comme dépendante de son neveu que parce que l'intéressé estime déjà qu'il supporte sa présence bien plus qu'il ne devrait, Naoko a obtenu une luxueuse résidence dans le quartier noble de Sunda Mizu Mura. Le genre de maison avec son petit étang et ses carpes dans un jardin plus grand que les demeures dans lesquelles s'entassent les familles nombreuses des classes populaires. Les calligraphies et peintures sur les murs ne sont pas les plus belles, ni les plus coûteuses, de la cité, mais elles ne sont pas loin d'être les plus vulgaires. L'ensemble de la demeure est tout empreint des excès « nouveau riche », jusqu'à la caricature. N'hésitez pas à forcer le trait, afin qu'en comparaison la plupart des autres Yasuki de la cité (qui pour certains n'ont pas non plus très bon goût quoi qu'ils en pensent) apparaissent comme des individus au sens esthétique remarquable.

Outre Naoko et le groupe de domestiques qu'elle martyrise quotidiennement avec ses lubies, Sobuju et deux membres de la Garde du Conseil se trouvent à la résidence pour l'occasion. Bien qu'il sache pertinemment que le secret absolu n'existe pas dans la cité, le Conseiller préfère encore régler cette question chez sa tante que dans sa propre maison ou dans le Palais du Conseil.

Il découvrira rapidement qu'il aurait mieux fait d'organiser les choses autrement. En effet, bien

qu'il s'attende à expliquer lui-même à vos PJ ce qu'il veut leur confier comme mission, il va également falloir compter avec la présence de Naoko, qui va déployer toute la palette de son talent oratoire. Elle ne manquera absolument aucune occasion de déclamer à quel point son cher lapin lui manque, que son honneur risque d'en pâtir, qu'elle se sait abandonnée de tous et que si jamais elle perd la face, il va y avoir des « pertes collatérales »... Entre le charisme des plus douteux de Sobuju et les grandes envolées de sa tante (qu'il tentera de circonvenir, ce qui ne manquera pas de provoquer une rafale d'accusations et de reproches) l'entrevue risque vite de tourner à la pantalonnade tragi-comique. N'hésitez pas si vous avez quelques talents en la matière à vous lâcher à fond. Dans l'idéal, il faudrait qu'au bout de trois minutes vos joueurs aient déjà envie de s'enfuir. Qu'au bout de dix minutes ils songent sérieusement à faire un massacre et qu'à l'issue de cette scène, ils redoutent plus que la mort l'idée de devoir rendre compte d'un échec à Sobuju et Naoko.

Fondamentalement, ce que l'on attend d'eux est des plus simples : retrouver le lapin et le ramener au plus vite, sans faire de vagues. Et ce scénario ne recèle aucune menace ou aucun obstacle incontournable. Mais ça ne veut pas dire pour autant qu'ils vont rigoler.



PREMIÈRES INVESTIGATIONS

Notre lapin a simplement profité d'un moment d'inattention de sa maîtresse pour s'enfuir. Caché un bon moment dans un coin du jardin, il a pu profiter du fait que la cuisinière réceptionnait une livraison pour quitter la résidence. Les kamis locaux détiennent cette information mais peut-être que vos PJ réaliseront qu'il n'est pas très respectueux envers les esprits des éléments que de les inciter à rendre compte des allées et venues d'un animal. Comme personne parmi les domestiques n'a vu le lapin s'enfuir, il se peut que l'on en arrive à se demander si l'un d'entre eux ne serait pas le responsable de la disparition de la mascotte chérie de Yasuki Naoko. En ce qui la concerne, la veuve capricieuse a une liste de coupables tout désignés longue comme le bras : d'une manière ou d'une autre, tous les membres de sa domesticité lui ont déplu par le passé et elle les houspille quotidiennement. Pour elle, chacun de ses domestiques a au moins un mobile et si pour l'instant elle ronge son frein suite à une sérieuse dispute avec Sobuju, elle ne va pas tarder à réclamer à nouveau qu'on les mène tous jusqu'au bourreau afin qu'il fasse avouer le coupable. Entre autres récriminations concernant ses serviteurs, on peut citer par exemple :

- Aoi la chambrière qui la peigne de manière trop vigoureuse et lui arrache donc des cris de douleur chaque jour (Aoi est d'une douceur comparable à celle de la brise mais l'hypersensibilité excessive de Naoko et son narcissisme l'empêchent de réaliser qu'elle peut difficilement trouver mieux).

- Kudo le jardinier qui ne fait que la contredire en matière d'arrangements floraux et d'entretien du jardin (malgré tous ses efforts, le pauvre homme n'est pas parvenu à améliorer un peu l'esthétique franchement « exotique » du jardin et s'enfonce dans la dépression).

- Nasu le portier qui passe son temps à dormir et accueille les visiteurs avec son haleine



qui empeste l'alcool (c'est vrai mais le pire reste à venir parce que Kudo songe de plus en plus sérieusement à passer ses après-midi dans la loge de Nasu, afin de noyer sa déprime dans le saké de mauvaise qualité...).

- Okuno la cuisinière qui jure comme une putain, la ramène sans cesse et dont Naoko est persuadée qu'elle doit cracher dans ses plats quand elle la fait battre par Nasu. (Okuno est aussi orgueilleuse que grande gueule et ne s'abaisserait jamais à ce genre de mesquinerie. Elle a trop d'estime pour son propre travail. Par contre, il lui arrive parfois de songer à sa maîtresse avec un rictus inquiétant, lorsqu'elle manie son grand couteau à volaille... quant aux corrections infligées par Nasu, Naoko n'y assiste pas en personne et n'a toujours pas compris que le vieux portier n'a jamais touché la cuisinière... il a trop peur qu'elle mette quelque chose dans son saké pendant qu'il dort).

Que vos joueurs s'acharnent ou pas à trouver un coupable parmi les domestiques de Naoko, le fait est qu'ils ne ramèneront pas le lapin de cette manière. Mais ça risque quand même de les occuper un bon moment.

Si par contre ils se décident malgré tout à solliciter les kamis ou considèrent d'entrée de jeu qu'il s'agit plus probablement d'une fuite que d'un enlèvement, leur enquête ne piétinera pas trop longtemps.

FAUX ET USAGES DE FAUX

Yous connaissez les PJ : ils sont parfois bornés et refusent de faire le moindre effort intellectuel mais par contre, dès qu'il s'agit de se sortir d'un mauvais pas avec une entourloupe de bas étage, ils déploient souvent des trésors d'imagination surprenants. Ils sont comme ça, que voulez-vous ! Gageons qu'il y en aura bien un qui songera qu'un lapin blanc en vaut un autre et qu'il n'est pas si difficile que cela de faire une belle marque noire ayant la forme d'une carpe. Il se trouve que s'ils pensent ainsi être particulièrement malins, notre ami Yasuki Sobuju l'a été lui aussi et avant eux encore. Et s'il fait appel à une bande de samurai désœuvrés plutôt que de prendre un pinceau pour barbouiller un lapin acheté au marché le plus proche, c'est parce que malgré tout, il n'est pas totalement stupide, lui.

Il sait que Naoko éprouve une très forte affection (possessive, gluante, étouffante même) pour son animal de compagnie et qu'il est donc plus que probable qu'elle découvre qu'on tente de la tromper. Sobuju a jugé plus raisonnable de ne pas prendre ce risque et il espère que vos joueurs seront

assez subtils pour comprendre qu'ils ne sont pas là pour rien. Dans le cas contraire, s'ils ramènent un lapin grimé afin de ressembler à l'animal perdu, Naoko se montrera durant quelques secondes très contente. Vous avez certainement déjà vu quelqu'un bêtifier de manière outrancière devant un pauvre nourrisson sans défense ou un animal sans échappatoire... donc vous imaginez facilement ce que cela va donner. Tout au moins pendant un petit moment, le temps que le regard de notre veuve de choc devienne tout à coup soupçonneux et qu'elle se mette à inspecter l'animal sous toutes les coutures.

Et après, ça va commencer à crier. Très fort. Et le voisinage va avoir des choses à raconter. Très amusantes. Vos PJ ne perdront pas forcément de la Gloire ou leur Honneur dans cette affaire (encore que celui-ci en pâtisse quand même un peu, hein...) mais bon, est ce qu'ils ont vraiment envie de passer les semaines suivantes à entendre les gens ricaner dans leur dos et leur sortir des réparties d'une drôlerie toute relative sur les lapins et les carpes ?

LA GRANDE ÉVASION

Pour en revenir à notre lapin, il se trouve qu'après avoir réussi à s'échapper de la résidence, il n'est pas allé bien loin en fait. À quelques pâtés de maison de là, il est tombé nez à nez avec un jeune homme des plus entreprenants, un certain Manobu. Notre ami Manobu est apprenti auprès d'un menuisier, qui compte un certain nombre de résidents du quartier noble dans sa clientèle. Il se rend donc parfois dans les résidences aisées pour y réaliser de menus travaux qui demandent une certaine expertise et sa convoitise s'est progressivement éveillée. Depuis quelques mois, notre jeune menuisier arrondit ses fins de mois en fournissant des renseignements sur les résidences dans lesquelles il travaille : leur opulence, qui les habite, la présence

de gardes... ce genre de choses très utiles à la Bande des Colibris, un petit groupe de cambrioleurs et de monte-en-l'air qui se trouve avoir pour recéleur un certain usurier du Quartier du Roc du nom de Zunto. Oui, ce Zunto là.

Manobu n'est pas d'une intelligence fulgurante, mais il possède une solide dose de ruse et d'opportunisme, qui en fait le digne représentant de tous ces heimin qui peuvent quotidiennement s'élever sur le plan éthique en contemplant l'honorabilité des samurai Yasuki. Et lorsqu'il a vu passer un magnifique lapin blanc avec un luxueux ruban tressé de fils d'or autour du cou, son instinct a précédé sa pensée et il s'est emparé illico de l'animal. Terrorisé par le jeune homme qui l'a attrapé par la peau du cou et



l'a aimablement secoué quelques instants pour lui faire comprendre qu'une certaine discrétion était de rigueur, notre lapin s'est blotti sans demander son reste dans la brouette avec laquelle Manobu trimballe ses outils et quelques morceaux de bois pour les réparations les plus basiques.

Manobu sait que Zunto écoule les marchandises de ses « amis » cambrioleurs et s'est donc rendu auprès de l'usurier, dans l'idée qu'un animal avec un ruban de fil doré autour du cou doit bien valoir quelque chose... Sachant que dans le pire des cas, un lapin représente une quantité appréciable de protéines animales à se mettre sous la dent. Avant que certains esprits chagrins ne se manifestent, il convient de rappeler que les préjugés des rokugani envers la viande concernent surtout la viande dite rouge et qu'ils sont beaucoup plus accommodants envers la volaille, le lapin ou le lièvre. Surtout les rokugani issus des classes populaires, ou le pragmatisme et la pression économique surpassent largement la force des impératifs religieux. En particulier ceux véhiculés essentiellement par la caste samurai, qui dans sa grande majorité n'a pas trop à se poser la question de savoir si elle aura quelque chose à manger demain... voilà pour l'intermède culturel.

Il se trouve que la jeune servante d'une résidence voisine, sortie pour faire une course, a justement vu notre menuisier en pleine action. La fillette est un peu simple d'esprit et ne sait pas à qui appartient le lapin. Mais elle s'imagine qu'il y a sans doute d'autres animaux mignons avec des rubans dorés qui se promènent dans les parages et dès qu'elle a une minute, elle sort de la maison cossue où elle travaille pour aller farfouiller dans les coins et recoins du quartier. Autant dire qu'il y a toutes les chances qu'elle rencontre vos PJ. Et il se trouve que Manobu

a déjà travaillé dans la maison où elle est employée, ce qui fait qu'elle sait comment il s'appelle et quel métier il exerce...

Avec tout ça, il ne devrait guère être difficile si l'on s'adresse à l'un des intendants des demeures voisines de découvrir l'identité de l'artisan pour lequel travaille Manobu. L'homme s'appelle Oniji et jouit d'une modeste réputation. Il a aussi une certaine dose de subtilité et voir débarquer chez lui une bande de samurai vaguement patibulaires va l'inciter, dans un de ces éclairs de génie communs aux pleutres en infériorité numérique, à faire carpette et à leur livrer sans vergogne son apprenti. Il se fiche pas mal de savoir ce que Manobu a fait, du moment que ça ne l'éclabousse pas. La discussion avec vos PJ pourra peut-être donner l'occasion de leur faire une petite démonstration de cette indignation vertueuse et moralisatrice qui saisit souvent les rokugani qui souhaitent se dédouaner lorsqu'un proche est pris la main dans le sac, si le goût vous en dit.

Manobu quant à lui devrait a priori ne pas poser plus de problèmes. Éventuellement, si vous voulez un peu d'action,

il peut paniquer lorsqu'il voit arriver nos aimables chasseurs de lapins et prendre la fuite. Une petite poursuite dans l'atelier de menuiserie et les rues attenantes peut avoir lieu, ou pas. C'est selon vos préférences. Une fois aimablement prié de coopérer avec des représentants de la caste samurai, notre jeune menuisier se dépêchera de tout avouer. A priori, on ne peut vraiment l'accuser de vol mais bon, si vos PJ décident de faire un exemple, personne ne les en empêchera. Ce qui ne veut pas dire que le « téléphone rokugani » (la rumeur, donc) ne fonctionnera pas à pleine vitesse dès qu'ils auront quitté les parages... quelqu'un dans le groupe n'avait pas encore le désavantage Mauvaise Réputation ?



Zunto ...



DE L'ART DE MENER DES AFFAIRES LUCRATIVES

Évidemment, lorsque Zunto a vu débarquer notre jeune menuisier et sa trouvaille, il a levé un sourcil assez surpris. On trouve un tas de choses sur ses étagères, et bien d'autres encore dans divers compartiments aussi petits que discrets de sa boutique, mais ça n'est pas tous les jours qu'on lui pose un lapin sur le comptoir.

Et pourtant... Par une de ces coïncidences cosmiques qui n'étonnent plus les joueurs depuis des lustres, il se trouve que précisément, à ce moment-là, Zunto pouvait avoir l'usage du pauvre animal. Pas pour lui, ou alors au court-bouillon, mais pour une de ses habituées qui avait des besoins bien spécifiques, Masami.

Notre usurier a donc acheté le pauvre lapin à Manobu, pour la somme totalement astronomique de 3 bu d'argent. Puis, il a attendu patiemment sa cliente et lui a vendu l'animal.

Zunto a un certain nombre de relations d'affaires samurai et sait donc manier les gens de cette caste avec le mélange approprié de politesse et d'intimidation feutrée lorsqu'ils sont ses débiteurs. Même si vos PJ ne détiennent aucune autorité officielle, à moins qu'ils ne lui doivent de l'argent il n'a pas prise sur eux et sait où se trouve sa place. A priori, donc, on devrait s'attendre à ce qu'il fasse preuve d'un esprit des plus coopératifs.

Cela ne sera pas le cas, pour deux raisons. La première, c'est que Zunto est un des protégés de Yasuki Nashira et que peu de monde dans la cité l'ignore. La seconde, c'est qu'il a justement sous la main de quoi calmer les vellétés autoritaires de vos joueurs.

Hida Tenbo, un membre de la Garde Grise, a des soucis récurrents. Des soucis qui l'ont mené jusqu'à l'alcool et depuis peu à l'opium. Et Tenbo n'a pas beaucoup d'argent... il en doit d'ailleurs pas mal (sept koku pour être précis) à Zunto et pour écrémer un peu ses dettes, il a accepté l'offre de l'usurier. À savoir qu'en dehors du service, le guerrier de la Garde Grise vient passer quelques heures à jouer les gros bras pour calmer les ardeurs de certains clients de Zunto.

Oui, ça veut dire que si vos PJ font du rentrededans, Tenbo aussi leur rentrera dedans... et pas au figuré. Il convient de rappeler au passage que même sans être de service, Tenbo est un samurai membre

de la Garde Grise. Ce qui peut poser quelques soucis à vos PJ s'ils le malmènent ou l'envoient rejoindre ses ancêtres. Et si, par la suite, Sobuju pourrait éventuellement (si on le supplie assez fort et assez longtemps ?) leur éviter des ennuis officiels, et bien, il peut arriver à vos PJ un tas de choses intéressantes dans une ville marginalement corrompue où ils ont réussi à se mettre à dos une force militaire pas vraiment portée sur la conciliation et la diplomatie...

Quelle que soit la manière employée pour obtenir de Zunto des informations, au final, il n'a que peu de choses à dire. Oui, il a bien acheté un lapin avec une tache noire et il l'a revendu à Masami. Masami est une sage-femme un peu foldingue qui a pour clientèle les déshérités qu'on trouve autour du quartier eta. Elle est aussi diseuse de bonne aventure et voyante. Enfin, c'est elle qui le dit, hein. Comme sa clientèle la paie surtout de bric et de broc et non avec des pièces de monnaie, il lui arrive de mettre au clou certains de ces objets en échange d'argent. Zunto les revend ensuite à divers brocanteurs et artisans, comme il le fait des objets laissés en gage dans sa boutique, lorsque ses débiteurs lui font défaut.

Ca fait plusieurs semaines, déjà, que Masami harcèle Zunto ainsi que plusieurs autres commerçants, pour qu'on lui procure « le signe de l'animal sacré des Yasuki », ce qui ne manque pas de rendre perplexes ses interlocuteurs. Surtout sachant qu'elle-même ignore de quoi il peut bien s'agir. Jusqu'à ce que Zunto se retrouve avec un lapin portant une marque en forme de carpe sur le front. Vous ne pensiez pas qu'elle était là juste pour faire joli, pas vrai ?

Lorsque Masami est venue pas plus tard qu'hier avec un sac plein de trucs divers et a commencé à marchander avec sa rapacité habituelle, Zunto lui a sorti le beau lapin blanc de derrière son comptoir et la sage-femme lui a lâché sans rechigner toute sa camelote. Oui, que voulez-vous, Zunto a parfois grand cœur... surtout qu'il s'est bien gardé de dire à Masami que le vieil écritoire d'ivoire poli qu'elle lui avait agité sous le nez quelques minutes auparavant (probablement récupéré dans les ordures par un des clients de la sage-femme) pouvait valoir une belle somme, une fois nettoyé et poli.



LA SAGE-FEMME VOYANTE QUI AIMAIT LES LAPINS

Dis comme cela, ça fait un peu pathétique. Surtout que, parce qu'on est sur les terres du clan du Crabe et qu'il fallait remplir le quota « menace outremondésque » à tout prix, nous avons fait de Masami une maho-tsukai. Oui, nous avons très honte de nous, et de notre usage des platitudes scénaristiques les plus éculées, mais cela ne nous a pas arrêtés pour autant.

En résumé, Masami est persuadée que le lapin qui porte « le signe » est l'ingrédient indispensable à un rituel maho qu'elle compte bien réaliser. Enfin, un rituel... Disons un fatras de trucs improbables de son invention. Avec ça, elle compte bien devenir la nouvelle Iuchiban. Au moins. Et s'ils savaient, vos PJ trouveraient certainement l'affrontement qui les attend à la hauteur des meilleures légendes épiques de Rokugan. Au moins. Mais bon, on ne va pas les achever avec ça, hein...

Zunto peut indiquer que Masami habite certainement dans les secteurs nord de la ville, près du quartier eta. C'est donc une petite expédition dans les coins les plus miteux de Sunda Mizu Mura qui est à l'ordre du jour. Vous prenez n'importe quelle série policière avec ses porte-à-porte dans les banlieues

qui craignent, vous changez le décor, vous glissez quelques onomatopées japonisantes et vous remplacez le cambouis et les poubelles par la boue et les rats crevés. Voilà, vous y êtes. C'est le moment de vous mettre en mode semi-automatique et de finir la nuit, en laissant vos joueurs gaspiller leur bonne volonté avec les autochtones. Certains sont assez désespérés pour ne même plus avoir peur de se faire éventrer par un katana..., évidemment, même dans les quartiers déshérités, le « téléphone rokugani » fonctionne à la vitesse de la lumière. Une seule goutte de sang et tout le monde disparaîtra dans le décor pendant des heures...

Quand vous estimerez vos joueurs assez énervés pour profiter pleinement du combat qui les attend ensuite, ou qu'il vaut mieux arrêter là les frais, un indigène laissera enfin échapper que Masami loge dans un vieux bâtiment abandonné. Une ancienne forge. Elle n'y réside pas seule et protège ses maigres possessions grâce à quelques déshérités qui craignent ses « pouvoirs incommensurables » (c'est Masami qui les qualifie ainsi, personne dans les parages n'ayant le vocabulaire et les connaissances pour avoir un jugement aussi précis sur sa maîtrise des arts noirs).

LE QUART D'HEURE QUI DÉFOULE

Dans la plus éculée des traditions rôlistes, il nous reste à organiser la confrontation finale à l'issue de laquelle nos vaillants héros pourront récupérer la princ... pardon, le lapin.

La forge contient un véritable bric-à-brac d'outils rouillés, de panneaux de papier moisi et autres rebuts sans grand intérêt. L'enclume du forgeron était un des rares vestiges ayant une certaine valeur mais elle a disparu avec son propriétaire, lorsqu'il s'est enfui afin de ne pas rembourser certains collègues de Zunto. Il y a aussi un certain nombre de draps de soie, de kimono et de petits meubles plus ou moins abîmés, certains ont peut-être même autrefois été des objets plutôt luxueux. Ce sont là tous les trésors de « la nouvelle

Iuchiban », qui valent bien plus à ses yeux que la vie de tous les habitants de Sunda Mizu Mura.

Au centre de la pièce principale, on a creusé à travers le sol de terre battue une petite dépression entourée d'une margelle grossière de tuiles d'ardoise. Quelques braises y sont soigneusement entretenues et permettent au petit groupe d'habitants de se chauffer et de cuire leur nourriture. La grande marmite rouillée habituellement placée au-dessus des flammes se trouve pour l'instant dans un coin de la pièce. La charmante Masami entourée de ses sbires y plonge régulièrement notre pauvre lapin et le brandit ensuite à bout de bras au-dessus de sa tête en déclamant un fatras de mots sans queue ni tête, que tentent de reprendre en



chœur (avec des résultats assez pitoyables) ses « adeptes ». La marmite est remplie d'un mélange d'eau et de fluides plus... douteux, dont une bonne dose du sang de Masami elle-même.

Bien que la scène soit des plus pathétiques, Masami possède en réalité quelques pouvoirs bien réels. Pas de quoi arrêter un groupe de PJ déterminés, mais juste assez pour leur occasionner une brève montée de tension. Cinq vauriens, aussi bêtes que sales et totalement persuadés d'avoir affaire à une grande sorcière, lui servent d'armée. Et ils sont trop idiots pour réaliser que se jeter sur des samurai armés de pied en cap avec pour tout arsenal des couteaux ébréchés, des tenailles de forgeron rouillées et des gourdins est d'une stupidité sans nom. A priori, gérer la suite des événements ne

devrait pas vous poser de difficulté. Les statistiques de ces PNJ apparaissent dans l'appendice. Ils ne représentent pas une menace sérieuse mais de bons jets de dés restent toujours possibles...

Cet obstacle éliminé, il ne reste plus qu'à récupérer le lapin à moitié noyé et complètement terrorisé. Avant de le rendre à sa maîtresse, il serait judicieux de le récupérer à fond. Il serait même crucial que vos PJ le fassent de suite... vraiment. En effet, la terreur a déjà rendu notre lapin à moitié fou. Et il se trouve que la mixture dans laquelle il a failli se noyer contenait entre autres choses le sang caillé de Masami, qui n'a pas oublié de consciencieusement se tailler les veines pendant près d'un mois en attendant le moment où « le signe de l'animal des Yasuki » lui serait révélé. Un sang de maho-tsukai médiocre mais cependant bel et bien contaminé par la Souillure...

THE MONTHLY PYTHONS STRIKES BACK

Allez, si vous connaissez vos classiques, vous avez déjà compris ce qui va se passer ensuite : alors, soit vous donnez à vos joueurs le bénéfice du doute, soit vous les laissez se jeter tous seuls dans les ennuis.

La première éventualité suppose que vos PJ nettoient rapidement le lapin, avant qu'il ne devienne vraiment maboul et que la Souillure ne s'installe en lui. Et il se trouve, par un malheureux hasard, qu'il n'y a pas vraiment d'eau claire dans les parages immédiats. Dommage, hein ? Mais quelques minutes de recherche déterminée pourront facilement remédier à cela. S'ils agissent ainsi, alors, nous allons tous droit vers un (relatif) Happy End...

Si par contre vos joueurs commettent l'erreur de se contenter de frotter le lapin et de s'en retourner chez eux en se bouchant le nez pour le plonger dans une baignoire, ou pire encore qu'ils décident de le ramener en l'état à Yasuki Naoko parce qu'elle leur a sérieusement pompé l'air... alors, là...

Inutile de dire que Naoko sera d'une exubérance aussi volubile que pénible en voyant revenir son « cherrrrr amourrrrr » de lapin. Enfin, s'il est propre. Sinon, on va avoir droit à une intéressante séance de

récriminations et de menaces sous les yeux de son neveu, qui aura du mal à se retenir d'implorer à voix haute les Fortunes de le sauver en rasant la ville avec un tsunami ou un tremblement de terre.

Pendant que sa maîtresse se livrera à ses prouesses oratoires plus ou moins aimables envers vos PJ, notre lapin va sentir la moutarde lui monter sérieusement au nez et finalement, quand l'autre idiotie à la voix criarde sera à portée (ou quand elle se penchera pour le prendre dans ses bras s'il est lavé de frais), il va lui sauter à la gorge !

À vous de gérer ça comme vous l'entendez, depuis une simple mais amusante scène de panique qui se terminera plutôt bien (si l'on excepte que le lapin devra être taillé en pièces) jusqu'à une tragédie sanglante, si l'on peut appeler la mort de Naoko égoragée par un lapin devant témoins une tragédie...

Entre nous, évidemment, si vous êtes d'humeur un peu taquine, rien ne vous empêche de considérer que même s'ils l'ont récupéré à fond, il était trop tard pour que vos PJ sauvent le lapin. Quoi qu'il arrive, ils auront donc un monstre aussi furieux que ridicule (et apparemment groggy) à ramener à la résidence du quartier noble où on les attend de pied ferme...



POUR CONCLURE

Dans l'éventualité d'une fin sanglante, il va sans dire que vos PJ feraient bien de se faire oublier quelque temps. Même s'il est secrètement réjoui de la mort de sa tante, Sobuju n'en considérera pas moins comme une atteinte à ce qui lui sert de prestige que des gens recrutés par ses soins soient responsables d'une tragédie aussi... pathétique. D'ailleurs, rien ne dit qu'il ne lâche pas les noms de vos PJ dans la nature lorsque ses relations l'asticoteront poliment sur la mort aussi surprenante que *particulière*, de Naoko. Bref, il va y avoir comme qui dirait une hémorragie de points de Gloire sur certaines feuilles de personnage. Et des complications assez pitoyables seront sans doute à envisager par la suite. Si vous voulez donner un tour plus sérieux à ce cafouillage, la disgrâce de vos PJ peut devenir bien réelle et ils peuvent se retrouver forcés de quitter la ville, ou même voir leurs têtes mises à prix par Sobuju, s'ils décampent sans demander leur reste lorsque le lapin trucidé Naoko.

Sinon, vous pouvez toujours dans l'éventualité d'une fin heureuse considérer que Sobuju les paie rubis sur l'ongle (ou éponge certaines ardoises auprès des autorités de la cité) avant de les congédier. S'ils avaient ramené un lapin Souillé mais sont fort heureusement parvenus à empêcher qu'il égorge sa maîtresse, il y aura certainement de l'engueulade et de

la coupe salariale dans l'air mais bon... l'honneur sera sauf, si on peut dire...

Mais si jamais vos PJ ont réalisé un sans-faute, alors ils pourront constater que parfois, le mieux est vraiment l'ennemi du bien. Parce que Sobuju va véritablement les encenser, conjointement avec sa tante. Évidemment, être dans les petits papiers d'un membre du Conseil peut potentiellement devenir une bonne chose... mais vous savez quel genre d'individu est Sobuju et qui tire en réalité ses ficelles. L'avoir pour protecteur ou pour employeur est donc un excellent moyen de se retrouver dans des situations sans doute moins ridicules que ce scénario, mais pas forcément plus satisfaisantes. Voire même sources d'ennuis assez sérieux à bases de comploteurs machiavéliques, d'esclavagistes odieux, d'officiels véreux et autres individus en comparaison desquels l'habitant moyen de Sunda Mizu Mura ferait figure de saint homme. Et si Sobuju a un pouvoir bien réel, il ne faut pas oublier non plus qu'il est aussi égocentrique que pingre et certainement assez susceptible en prime. Un véritable parangon de vertu samurai pour tout dire.

Avec ça, vous ne devriez pas avoir trop de soucis pour martyriser vos joueurs pendant un bon moment si l'envie vous en prend, n'est-ce pas ?

ANNEXES

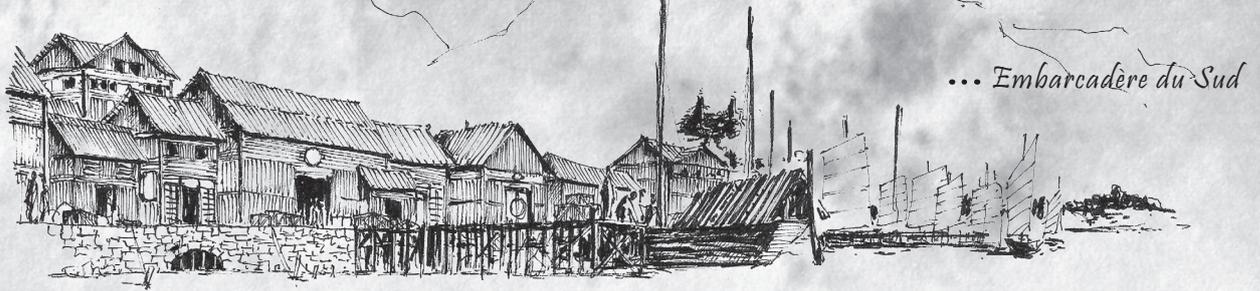
YASUKI NAOKO

La veuve de Nogara est une caricature vivante de sa famille et de la caste samurai. Elle ne sait absolument rien faire de son existence à part profiter outrageusement de son statut et des disponibilités financières qui l'accompagnent. Il y a une vingtaine d'années, elle était selon ses propres termes d'une beauté renversante. N'importe quel samurai du clan de la Grue ou du Scorpion l'aurait plutôt sans hésiter classée dans la rubrique des pétasses bas

de gamme, mais même dans la famille la plus « raffinée » du clan du Crabe, on n'est pas trop exigeant en la matière. Cette beauté toute relative a disparu depuis longtemps, mais Naoko continue à se comporter comme si elle était le summum de la prestance féminine. Avec son absence totale de finesse et sa vulgarité prononcée, le résultat est assez... détonnant. Ses deux seuls atouts sont d'être née dans la bonne caste et d'avoir attiré l'œil de Nogara qui en fit son épouse.

Avec de telles « qualités » à son actif, quelques semaines passées à côtoyer régulièrement notre veuve





pousseraient n'importe qui à embrasser sans restriction aucune la cause des Kolats et à œuvrer pour renverser l'Ordre Céleste... Fort heureusement, non seulement nos conspirateurs (avec la remarquable inefficacité qui les caractérise) n'ont pas encore découvert cette arme absolue qui se trouve juste sous leur nez, mais de plus, vos joueurs n'auront pas à rester aussi longtemps dans les parages de Yasuki Naoko. Mais ça ne veut pas dire qu'ils ne doivent pas en baver un peu, par contre. Ca n'est pas parce que ce scénario est parodique qu'il faut leur épargner les tragédies et les choix douloureux qui font les grandes histoires du genre...

Naoko n'a pas de caractéristiques significatives. Vraiment. Ni d'école. Les choses de ce genre, c'est bon pour les gens médiocres. Vous savez, ceux qui n'arrivent pas à se faire entretenir.

HIDA TENBO

Bien qu'il soit doté d'une morphologie impressionnante que l'on peut comparer – avec quelques efforts – à celle de Hida Kisada, Tenbo n'a jamais eu le privilège de se voir attribuer un surnom aussi flatteur que « le grand ours ». Lui, ça serait plutôt « la grosse barrique ». Tenbo a servi sur le Mur pendant huit ans et il a une dizaine de patrouilles dans l'Outremonde à son actif. Durant ces expéditions et certaines nuits de garde, il a vu des choses qui lui ont un peu tourné la tête, pour tout dire. Le genre de trucs que tout MJ qui se respecte inflige à ses joueurs lorsqu'il veut les terroriser. Eux s'en remettent généralement assez bien, même s'ils doivent remplir une nouvelle feuille de personnage, mais Tenbo, lui, pas vraiment. Avec tout ça, plus l'ennui, l'influence des copains de chambrée et la pression, il s'est mis à boire. Enfin, à boire bien plus que ne le font les Hida en général, c'est à dire beaucoup. Et puis finalement, comme la plupart des guerriers de la Garde Grise, il a été muté à Sunda Mizu Mura, où il ne serait plus un risque majeur pour ses petits camarades. Désormais,

il peut abuser de son autorité et martyriser des heimin sans défense, à jeun, bourré, en colère ou simplement parce que le temps lui déplaît. Et surtout, il peut obtenir bien plus facilement de l'opium qu'il n'y parvenait auparavant. Ca lui permet d'oublier sa déchéance entre deux bastonnades en règle de gens qui ne lui ont rien fait. C'est comme cela que le clan du Crabe considère qu'il peut encore le mieux « protéger l'Empire ». Oui, même chez les Hida, on partage un peu ce sens prononcé pour la périphrase fleurie des rokugani...

En termes de jeu, quelle que soit la puissance de votre groupe, Tenbo doit faire figure de monstre. Du genre à faire cauchemarder les gobelins, qui en ont vu d'autres. Évidemment, pour éviter de transformer nos héroïques samurai en sushi, et parce que quoi qu'on en dise jouer aux dominos tout seul c'est moins marquant que le jeu de rôle, vous pourriez considérer que l'alcool et l'opium amoindrissent un peu les capacités de la... créature. Si vous êtes de bonne humeur, ça va sans dire. L'autre bonne nouvelle, c'est qu'a priori, tant que vos chasseurs de lapin ne sortent pas leurs sabres, Tenbo se « contentera » de leur cogner dessus à coups de poing jusqu'à ce qu'ils crient grâce, fuient ou capitulent, au lieu de leur briser tous les os du corps avec son tetsubo.

Voici les caractéristiques de notre monstre, dans la perspective de secouer un groupe de PJ de rang 1.

Bushi Hida de rang 3

Honneur : 2.8 Gloire : 2.0 Statut : 2.0

Air 2 Réflexes 3

Eau 3 Force 4

Feu 3

Terre 4

Vide 3

Avantages/Désavantages : Compulsif (Alcool, Opium).

Compétences Principales : Art de la Guerre 3, Armes Lourdes 3, Défense 4, Jiu-jitsu 5, Kenjutsu 5, Connaissance : Sunda Mizu Mura 2, Kyujutsu 3, Athlétisme 5.

MASAMI

Notre rebouteuse / sage-femme / voyante / mahotsukai est une femme entre deux âges, plutôt trapue et avec un regard dur qui fait fuir les chiens errants et provoque les accouchements spontanés presque aussi bien que les décoctions qu'elle fait ingérer de force à ses patientes. Nul ne saura jamais quel kansen particulièrement mal fichu est venu lui susurrer les sombres mystères de la magie du sang à l'oreille, mais voilà, elle en connaît assez pour s'être engagée sur le chemin de la damnation éternelle. Et pas suffisamment pour réaliser à quel point ses maigres pouvoirs sont ridicules. Masami est un concentré de toute la haine et de tout le désir de vengeance qu'éprouvent les déshérités du glorieux « Ordre Céleste » dont vous rebattez les oreilles de vos joueurs à tout bout de champ. Une véritable bombe à retardement en clair. Mais vu sa puissance, la bombe sera certainement un pétard mouillé tout au plus.

Il se peut que quelque part, quelque chose de particulièrement pervers ait envoyé ses « rêves prophétiques » à Masami, juste pour rigoler un coup. Ou qu'à force de manger un peu n'importe quoi et de sniffer de la colle à bois notre amie prenne ses hallucinations pour des visions. Cela n'a aucune espèce d'importance. De toute manière, Masami ne survivra pas à ce scénario et dans les vastes plans nébuleux de la Destinée, elle n'a absolument aucune espèce d'importance. Si ce n'est de compliquer un tout petit peu la vie de vos joueurs.

Honneur : 1.2 Gloire : 0.0 Statut : 0.0

Air 2 Intuition 3
Eau 2
Feu 2
Terre 3 Volonté 4
Vide 2

Souillure : 1.2

Sorts de Maho : Hémorragie, Songes Pêcheurs, Rite Sanglant.

Compétences : Art de la Magie 1, Connaissance : Maho 1, Divination 2, Médecine 3, Connaissance : Anatomie 1, Commerce 2, Intimidation 3, Sincérité 2, Défense 1, Couteaux 3.

LES « DANGEREUX »
SECTATEURS DE MASAMI

Honneur : 1.4 Gloire : 0.0 Statut : 0.0

Air 2
Eau 2 Force 3
Feu 2
Terre 2
Vide 2

Compétences : Compétence d'Arme 2 (au choix Couteaux ou Bâtons), Défense 1, Jujutsu 2, Intimidation 2, Sincérité 2, Athlétisme 1.

LE LAPIN

Air 1 Réflexes 2
Eau 2
Feu 1 Agilité 2
Terre 2
Attaque : 2g2 Dommages : 1g1
ND pour être Touché : 10
Blessures par rang : 2

Avantage/Désavantages : Rapide, Sombre Destin (hé oui...)

Une fois Souillé, notre animal change quelque peu. Il perd son désavantage Sombre Destin (qui est désormais accompli) mais, en contrepartie, il devient un *ultimate-ninja-death-warrior* de l'Outremonde. Enfin, toutes proportions gardées, hein... c'était quand même un pauvre lapinou à la base... herbivore, inoffensif et plutôt peureux.

Air 1 Réflexes 4
Eau 2
Feu 2 Agilité 3
Terre 3
Attaque : 3g3 Dommages : 2g2
ND pour être Touché : 20
Blessures par rang : 3
Avantage : Rapide.



QUATRIÈME SCÉNARIO

水

JOLIES POUPEES



Ce scénario amènera vos PJ sur les traces d'un tueur en série au cœur de la cité. Il s'adresse à un groupe de personnages s'étant déjà quelque peu familiarisés avec Sunda Mizu Mura. Il s'agit d'un scénario d'enquête pour des joueurs plutôt subtils, qui savent se débrouiller et prendre des initiatives. Ils devront composer avec la population locale et les autorités, mais aussi naviguer au sein des milieux plus sensibles des bas-fonds. Leurs actions peuvent avoir de nombreuses conséquences pour leur futur au sein de la cité. Bien qu'il ne soit pas forcément nécessaire que les PJ soient très expérimentés, il serait peut-être judicieux qu'ils ne soient pas des jeunes samourai fraîchement sortis de leur gempukku ! Il ne vous restera qu'à adapter la puissance des PNJ à la leur mais le principal protagoniste ne serait pas trop crédible si vous deviez l'adapter à des PJ tout juste créés.

Ce scénario se découpe en deux périodes. Un peu à la manière des séries télévisées,

il amorcera un fil rouge qui semblera se clore dans une impasse pour mieux reprendre un peu plus tard. Dans un premier temps il lancera les PJ sur la piste du criminel. Ils devront mener leur enquête et découvriront peut-être d'autres sinistres activités n'ayant aucun rapport avec celles qui les intéressent. Finalement, ils ne mettront pas la main sur l'assassin et malgré leurs recherches, ils devront se résoudre à l'idée qu'ils ne l'ont pas eu. Ils retourneront ainsi à d'autres considérations, contraints d'attendre que le meurtrier se manifeste à nouveau (s'il le fait). Finalement, dans un second temps, c'est un véritable coup du hasard, ou des Fortunes, qui va relancer toute l'affaire. Avec l'arrivée en ville d'une personne qui va pousser le meurtrier à changer radicalement de stratégie. La seconde partie du scénario peut survenir rapidement ou pas après la première, à votre guise. Il va sans dire que bien connaître la cité s'avèrera indispensable à la gestion de Jolies Poupées, surtout si vous intercalez quelques DFF entre les deux parties du scénario.

SOUVENIRS...

Ashahina Makori était un jeune shugenja, fou amoureux de la fille de son seigneur, Sazuka. Dans le secret il déclara sa flamme à la douce et jeune damoiselle, sous le charme de l'élégant prêtre. Un jour le seigneur les surprit et décida de chasser Makori de son château. Toutefois ce dernier n'abandonna pas ses sentiments sur l'autel du déshonneur et entreprit de revenir quelques semaines plus tard, pour emmener avec lui Sazuka, afin qu'ils puissent tous deux quitter la province pour vivre leur amour.

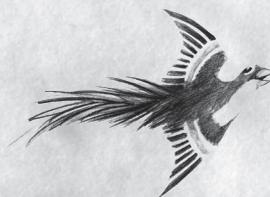
Ils s'apprêtaient à s'enfuir lorsque, prise de remords, elle refusa de quitter son père. Makori insista et, peut-être trop emporté par sa fougue, il fit peur à sa douce qui cria ! Les gardes du seigneur arrivèrent prestement et se saisirent du jeune shugenja.

Makori fut traîné en place publique, fouetté, humilié, et on finit par lui marquer le visage au fer rouge, le défigurant à jamais. Il fut jeté sur le bord d'un chemin...

Jamais plus on n'entendit parler de lui...

SUNDA MIZU MURA

Depuis quelques mois des jeunes filles disparaissent dans les quartiers populaires de la cité. Les autorités locales commencent seulement à s'y intéresser, alors que huit disparitions ont déjà été signalées. Ce soudain intérêt vient des récentes plaintes que plusieurs familles ont directement adressées au Palais de Justice de la ville. La famille Yasuki, qui n'aime pas les scandales de ce genre, nuisibles en règle générale à ses affaires, a demandé aux forces de police locales de mener leur enquête. Mais la magistrature ne semble pas faire grand cas de ces disparitions et l'affaire n'avance guère !



LES
PERSONNAGES JOUEURS

Les raisons de leur implication dans l'enquête peuvent être multiples :

- Une des filles disparues peut être celle d'un serviteur de longue date d'un des personnages, qu'il apprécie particulièrement. Ce serviteur peut avoir supplié le personnage de retrouver sa fille.

- La disparue pouvait être une informatrice sur une affaire intéressant un de vos PJ. Elle détient des informations capitales (des noms de membres de la pègre locale impliqués dans un vol, où se trouve un objet/une preuve/ une personne recherchée, etc.).

- Elle peut également être l'enfant illégitime d'un personnage ou de son père, et il peut craindre que cet enlèvement ne fasse l'objet d'un futur chantage sur sa famille.

- Les personnages peuvent avoir été mandatés par un autre samurai pour des raisons similaires.



- Des membres de la magistrature du clan du Crabe pourront avoir été mandatés pour élucider cette affaire. Kuni Hayesu leur a demandé de faire la lumière sur les meurtres, voyant que ses adjoints ne trouvaient rien. Ne voulant pas mettre en évidence les carences de ses subordonnés, il mandatera les personnages de manière semi-officiuse. Cependant, s'ils découvrent des faits qui auraient dû sans difficulté être déjà connus des autorités, il est très possible qu'Hayesu ordonne que l'enquête soit officiellement reprise par vos PJ. Ce qui ne simplifiera pas forcément leurs relations avec leurs confrères par la suite.

- Des membres de la Magistrature d'Émeraude peuvent mener une enquête parallèle à celle des autorités. Il sera plus délicat de justifier de leur implication, mais leur statut peut leur permettre de naviguer plus sereinement. Si la jeune fille qu'ils recherchent les sert directement, on ne pourra que leur suggérer de laisser les autorités locales s'occuper de l'affaire mais un peu de rentre-dedans fera rapidement reculer les Yasuki, qui ne veulent pas perdre la face.

- A contrario, si les PJ sont des étrangers, nouvellement installés, ou affiliés à un autre clan, ils vont devoir marcher sur des œufs, montrer patte blanche ou bourse généreuse. Les autorités du clan du Crabe n'aiment pas que l'on vienne fourrer le nez dans leurs affaires et la famille Yasuki n'apprécie guère la mauvaise publicité : ça n'est jamais bon pour le commerce. Les PJ devront se montrer inventifs et persuasifs pour obtenir des informations des autorités et surtout ne pas s'attirer des représailles. Agir de manière plus discrète est tout à fait envisageable mais demandera bien plus de précautions.

Note au MJ : si vous suivez le scénario les personnages ne réussiront pas à sauver la jeune fille qu'ils recherchent. Toutefois vous pouvez décider qu'elle survivra. Cela peut même être plus intéressant. Si vous faites ce choix, le plus simple consiste à la garder emprisonnée dans le repaire de l'assassin, qui a fui avant d'achever son rituel. Ils la découvriront alors dans le grenier de son atelier, droguée et à peine consciente. Si par contre la jeune fille est décédée, vous allez devoir décider de son statut éventuel. Selon son identité et celle de vos PJ, il peut y avoir diverses conséquences à cette fin tragique.

Vos PJ peuvent intervenir de diverses façons et mener leur enquête en fonction de leurs allégeances et positions :



PREMIERE PARTIE

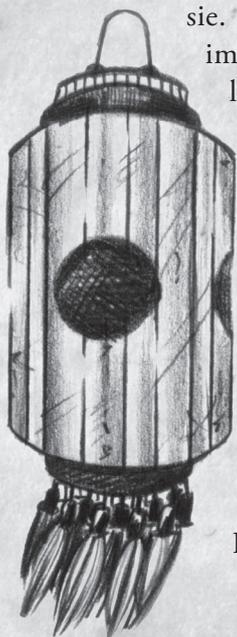
DÉBUTER L'ENQUÊTE

Si les enquêteurs du magistrat local avaient fait leur travail sérieusement, ils auraient déjà pu établir que les disparitions se cantonnent à une zone bien déterminée. Cette zone embrasse le Quartier du Roc et ses abords directs. Toutefois, mais ça nul ne le sait, le meurtrier à d'autres victimes à son compte (cf. description du personnage de Oroku plus bas). Quelques doshin ont eu connaissance de ces disparitions, qui frappent la frange la plus pauvre de la population, mais n'ont jamais fait (ou voulu faire) le rapprochement avec cette nouvelle vague de meurtres.

L'ENTOURAGE
DES VICTIMES

Les demeures où vivaient les jeunes femmes sont la majeure partie du temps modestes, toutefois une des familles vient de la bourgeoisie. Outre leurs origines sociales sans importance particulière, il semble que les seuls liens entre les jeunes filles résidaient dans leur beauté, leur âge (entre 15 et 16 ans) et le fait d'habiter dans le même secteur de la cité.

Dans leurs affaires les PJ trouveront peu de choses si ce n'est chez certaines d'entre elles de très jolies poupées. Il ne semble pas y avoir eu de trace de lutte. Les parents disent avoir découvert leur disparition au matin. Bref rien de plus !

ENQUÊTE DE
VOISINAGE

En interrogeant les voisins des victimes on arrive à déterminer approximativement le moment des disparitions, au cœur de la nuit. En effet certains ont aperçu une silhouette traîner dans les parages à ces heures-là, les nuits durant lesquelles les jeunes filles disparaurent.

L'une d'entre elles avait été abordée par un homme portant une lourde écharpe autour du cou, lui cachant une partie du visage (ce pourrait être, si vous avez choisi cette option, la jeune femme qui avait un lien avec les personnages). C'est une voisine qui a aperçu la rencontre de loin, en fin d'après-midi, la veille de la disparition de la jeune fille. Les lieux n'étaient pas suffisamment éclairés et la voisine trop éloignée pour qu'elle ait pu apercevoir distinctement l'interlocuteur de la jeune fille.

LA MAGISTRATURE

Le yoriki chargé de l'enquête se nomme Yasuki Mitsurugi. Il s'agit d'un homme à l'allure assez banale et au ventre légèrement bombé à force de faire trop bonne chère. Il est souriant mais garde une certaine contenance et fait montre de savoir-vivre. Mitsurugi a une trentaine d'années et porte toujours des kimonos simples mais élégants. Il ne détient pas plus de renseignements que les PJ mais il semble ne pas aimer que l'on vienne marcher sur ses plates-bandes. Si les personnages se montrent trop curieux ou trop condescendants, il leur expliquera comment s'occuper de leurs affaires et les redirigera

auprès du Magistrat de la cité, s'ils souhaitent plus de renseignements. Face à des interlocuteurs d'un rang élevé ou Magistrats d'Émeraude, il gardera un ton poli mais fera la carpe et leur fera comprendre qu'il vaut mieux pour eux s'adresser directement à ses supérieurs.

Quant aux doshin travaillant sur l'affaire, ils semblent craindre d'en parler. Il faudra alors se montrer persuasif ! Intimidation, corruption... Le tout sera de taper sur la bonne personne. À vos joueurs de montrer un peu de psychologie. Au final ils pourront apprendre que les autorités sont particulièrement réticentes au sujet de cette affaire, pour la simple et bonne raison qu'il est possible qu'elle soit en rapport avec les petites manigances d'un membre du Conseil. Les représentants de l'ordre ne diront jamais de qui il pourrait bien s'agir, mais pour information, ils font référence au trafic d'êtres humains que dirige le Conseiller Yasuki Sobuju. Bien entendu ils savent pour la plupart qui tire les ficelles. Mais jamais, ô grand jamais, il ne leur viendrait à l'esprit de lâcher ce nom dans la nature. Au pire si l'un d'eux y est contraint, il avouera nerveusement que Sobuju trempe dans des trucs pas nets question disparitions. Mais que vos joueurs ne comptent pas sur son futur témoignage. Qui le prendrait au sérieux de toute manière ?

Cependant, vos PJ pourront également apprendre que dans les milieux de la pègre, personne ne semble véritablement informé sur cette affaire. On pourra toutefois leur indiquer une personne qui pourrait leur en dire davantage sur ce qui se passe dans ces cercles-là. Il s'agit d'un certain **Musai**, une petite frappe mais qui en connaît long sur le milieu !

DANS LES « BAS-FONDS »

Une enquête parmi la « faune » de la ville ne donnera pas grand-chose d'autre que des regards suspicieux, voire quelques démonstrations d'animosité ! Musai confirmera l'existence d'un trafic d'humains, dont les victimes sont souvent embarquées sur des navires pour disparaître on ne sait où...

Il ne parlera jamais de Sobuju pour la bonne raison qu'il ignore, comme la plupart des gens de son acabit, son implication. Il sait cependant que des gens influents couvrent ce trafic. Il faudra bien entendu allègrement alourdir sa bourse pour lui faire cracher le morceau ! Il révélera alors qu'une « cargaison » est prévue au départ cette nuit. Le navire en question se trouve à quai aux Embarcadères du Sud. Il se nomme « la Filante » et son capitaine, un ronin, répond au nom de Kuso. Bien entendu il s'agit là d'une fausse piste en ce qui concerne l'enquête des jeunes filles disparues qui intéresse nos PJ. Mais la Filante doit effectivement quitter le port avec un groupe d'hommes et de femmes enchaînés dans sa cale. Une confrontation avec Kuso et ses hommes peut parfaitement survenir. Le combat ne devrait pas être trop difficile, mais rendez-le assez cinématographique, avec les marins et hommes de main se servant de la topographie particulière des lieux (un navire à quai) et de divers éléments du décor pour se défendre, etc.

UNE FAUSSE PISTE MENANT À DE VRAIS PROBLÈMES

Les captifs libérés, on ne pourra identifier aucune des disparues en leur sein. S'il y a des survivants dans l'équipage, ils diront ne jamais avoir vu une des jeunes filles, ce qui est la vérité. Si vos PJ ont la bonne idée de capturer et interroger les marins ou Kuso, ils pourront obtenir, avec quelques efforts, plusieurs renseignements :

- Les marins savent que le navire se dirige en dehors de la baie pour rejoindre un petit archipel composé de quelques récifs et de minuscules îles arides. Cet archipel est situé au large du Pont des Marées. Il est assez proche des eaux putrides de l'Outremonde pour que les patrouilles du Crabe restent à bonne distance, ce qui en fait une destination de choix pour les pirates et contrebandiers. De plus, l'archipel n'est référencé sur aucune carte maritime. On abandonne généralement



les prisonniers sur un petit îlot. Kuso en possède la carte afin de pouvoir manœuvrer au sein des récifs. Il ignore qui vient ensuite récupérer les captifs et s'en moque. En fait des pirates qui travaillent l'une des Dix maîtres Kolat, embarquent ensuite les malheureux pour les vendre comme esclaves dans des terres inconnues. Les pirates se paient sur leurs ventes d'esclaves. Ils reversent une partie de leurs bénéfices à un intermédiaire de Sobuju qui se trouve à Jukami Mura, sur les terres du clan de la Grue.

– Les personnes embarquées dans le navire, sont en majeure partie des hinin et eta dont personne ne se souciera. Ils sont enlevés par un gang urbain qui leur propose de les aider financièrement, ou de leur offrir un lieu où dormir et parfois plus violemment en les capturant dans une ruelle ou après la tombée de la nuit. Il arrive parfois que des voyageurs de passage en ville soient victimes de ce trafic, s'ils louent des chambres dans certains établissements miteux, ou vont dans des lieux « de plaisir » particulièrement malfamés. Notamment en dehors des quartiers réservés de la cité.

– Kuso connaît le chef du gang, à savoir **Tsubure**, un homme peu scrupuleux et particulièrement dangereux installé au cœur du Quartier de la Sinueuse. Il sait également que Tsubure dispose d'une certaine influence, parce que ni la Garde des Eaux, ni la Garde Grise n'ont jamais déboulé au mauvais moment alors que les captifs étaient embarqués à bord de La Filante. Les patrouilles ont tout simplement pour consigne de faire un détour certains soirs mais évidemment, cela n'a rien d'officiel. De même, il est rare que l'on inspecte le navire de Kuso et jusqu'à présent, on s'est toujours contenté de lui demander son manifeste d'embarquement, sans prendre la peine d'aller jeter un œil sous le pont.

– Tsubure de son côté prend ses ordres de **Yasuki Bintaro**, un des yojimbo personnels de Yasuki Sobuju. Sous couvert de fréquenter un

des établissements de « plaisir » du quartier de la Sinueuse (un bordel doublé d'une fumerie d'opium), Bintaro transmet au chef de bande les diverses directives de son maître. Les futurs esclaves sont gardés dans les sous-sols de cet endroit, drogués jusqu'aux oreilles. Les lieux sont surveillés par plusieurs membres du gang et une tentative d'assaut a tout intérêt à être bien préparée. Mais encore faudrait-il pouvoir quitter par la suite le quartier en vie. Même capturé, Tsubure ne révélera rien, conscient du pouvoir de son commanditaire. Il risque d'ailleurs très probablement d'être la victime d'un accident malencontreux avant de pouvoir signer des aveux. Bintaro quant à lui niera tout en bloc et sa position de yojimbo d'un membre du Conseil invalidera totalement le témoignage d'un chef de bande reconnu. Cependant, si les choses en arrivent là, Sobuju devra réorganiser son réseau, mettre Bintaro hors course le temps que la situation se calme, et il saura se rappeler au bon souvenir de vos PJ par la suite.

L'intervention de nos samurai sera forcément un coup d'épée dans l'eau, en ce qui concerne les jeunes filles qu'ils recherchent. Cependant, s'ils ont persisté dans cette fausse piste, ils auront mis le nez là où il ne fallait pas : dans les petites affaires d'un des membres du Conseil. S'ils ne se montrent pas trop insistants pour démanteler le réseau auquel appartient Kuso, on les gardera simplement à l'œil un certain temps. Si par contre ils commencent à remonter la filière ou posent des questions, surtout s'ils ont un pouvoir réel, on ne manquera pas de s'inquiéter. Les suites de cette petite soirée dépendent des intentions de vos joueurs et de leurs moyens d'action. Si Sobuju se sent personnellement menacé, il n'hésitera pas à louer les services d'assassins compétents, ou arrangera la « découverte fortuite » d'objets compromettants dans les affaires de vos joueurs (du « vide liquide » par exemple, ou de la poudre noire...). S'ils sont juste une nuisance, il se contentera d'user de son influence au sein des autorités locales pour leur compliquer la vie et à l'avenir, les rapports de nos personnages avec certains officiels seront entachés de « retard inévitables », et autres « dossiers égarés » ou « regrettables méprises ».



RETOUR À NOTRE ENQUÊTE

Au final, la seule piste valable reste celle des poupées. S'ils ne font pas le point sur l'affaire à ce stade de leurs investigations et ne mettent pas le doigt sur ce détail, il se peut (si cela vous semble vraisemblable) qu'un domestique fidèle d'un des PJ, par exemple, attire son attention sur la beauté extrême de ces objets, vraiment luxueux alors qu'ils sont détenus par des jeunes filles de condition plutôt modeste. A priori, leur prix dépasse le koku, voire frôle les deux chiffres pour certaines. Les familles de certaines des jeunes filles disparues ont d'ailleurs revendu ces magnifiques objets en raison de leur valeur, ce qui explique pourquoi on n'en trouve pas systématiquement dans les affaires des disparues. Afin que la piste ne soit pas trop évidente pour vos joueurs, évidemment... cependant, si vous les savez peu portés sur les enquêtes, rien n'empêche de considérer que les proches des jeunes filles enlevées détiennent encore toutes les poupées.

LES FABRICANTS DE POUPEES

Il va falloir passer un certain temps entre les registres officiels et radio-trottoir pour avoir une idée des artisans susceptibles de fabriquer des poupées de cette qualité. Il se trouve qu'il n'y en a que trois en ville. Malheureusement, l'un d'entre eux, notre coupable, aura été alerté par les recherches de vos PJ... en effet, il n'est pas stupide au point de sous-estimer d'éventuels enquêteurs et il pliera bagage dès qu'il entendra parler des démarches de vos PJ. Radio-trottoir s'avérera d'ailleurs remarquablement efficace à cet égard, car il n'arrive pas tous les jours que des samurai (surtout si vos PJ ont un statut officiel conséquent) s'intéressent à ce genre de choses...

Deux de ces artisans se trouvent dans le quartier du Roc et le troisième dans celui du Grand Temple.

Les petites mains

Cette boutique appartient à un dénommé Judoru et son épouse. Il s'agit de deux vieilles personnes des plus charmantes. Judoru fabrique les poupées alors que son épouse s'occupe des vêtements. Ils ne savent rien de plus que ce que les rumeurs racontent. À savoir qu'un monstre rôde et enlève les jeunes filles !

Les Poupées de Goshai

Goshai est un petit homme maigre et voûté, qui semble avoir une mauvaise vue. Il tient cette boutique de ses parents et leur savoir-faire remonte à plusieurs générations. Goshai fabrique de ravissantes poupées, dont la qualité vaut celle des poupées des jeunes filles disparues. Lui non plus n'en sait pas plus et une fouille de son atelier permettra simplement de constater qu'il doit quelque peu forcer sur la bouteille ! Sans épouse, ni enfant ou apprenti, Goshai est bien parti pour être le dernier de sa longue lignée à pratiquer cet artisanat.

Un amour de porcelaine

Cette dernière enseigne se trouve dans le quartier du Grand Temple. Quand les PJ arrivent, personne ne semble être présent. Et pour cause, l'artisan est justement l'homme qu'ils recherchent et il a pris la poudre d'escampette.

Ils pourront essayer d'entrer, ou d'attendre. En fin de compte, nous savons très bien ce qu'ils feront, n'est-ce pas ?

La boutique se compose d'une première salle où sont exposées les diverses poupées. L'arrière-boutique abrite ses appartements et un petit atelier. On y trouve entre autres choses un petit four, permettant la cuisson d'éléments faits de céramique. Finalement le grenier cache de bien sinistres surprises :

La pièce qui se situe sous les toits est sombre, simplement éclairée par des interstices entre les planches ou la lueur d'éventuelles lanternes apportées par les PJ. Il y a là un vaste fouillis où se mélangent morceaux de bois, caisses, tissus... Les murs sont tapissés de croquis où figure le même visage



féminin, encore et encore. Sur un établi se trouvent des poupées en phase d'assemblage. Leurs visages, toujours identiques (ils sont étrangement similaires au visage qui figure sur les croquis et également à ceux des poupées que possédaient les disparues), sont composés de deux morceaux de porcelaine encore séparés. Sur la face intérieure d'une de ces pièces, on pourra remarquer des kanji et des symboles ésotériques tracés à l'aide d'une encre rouge sombre. Dans un pot, juste à côté, trempe un pinceau. Le liquide poisseux dégage une odeur ferreuse caractéristique : du sang !

Au fond de la pièce règne une certaine obscurité, mais les PJ peuvent discerner une ombre. En s'approchant, il semble qu'un être humain est prostré là. Il n'a pas dit un mot et ne bouge pas d'un pouce. Il semble s'agir d'une femme, dont le visage présente plusieurs similitudes avec celui des croquis sur les murs.

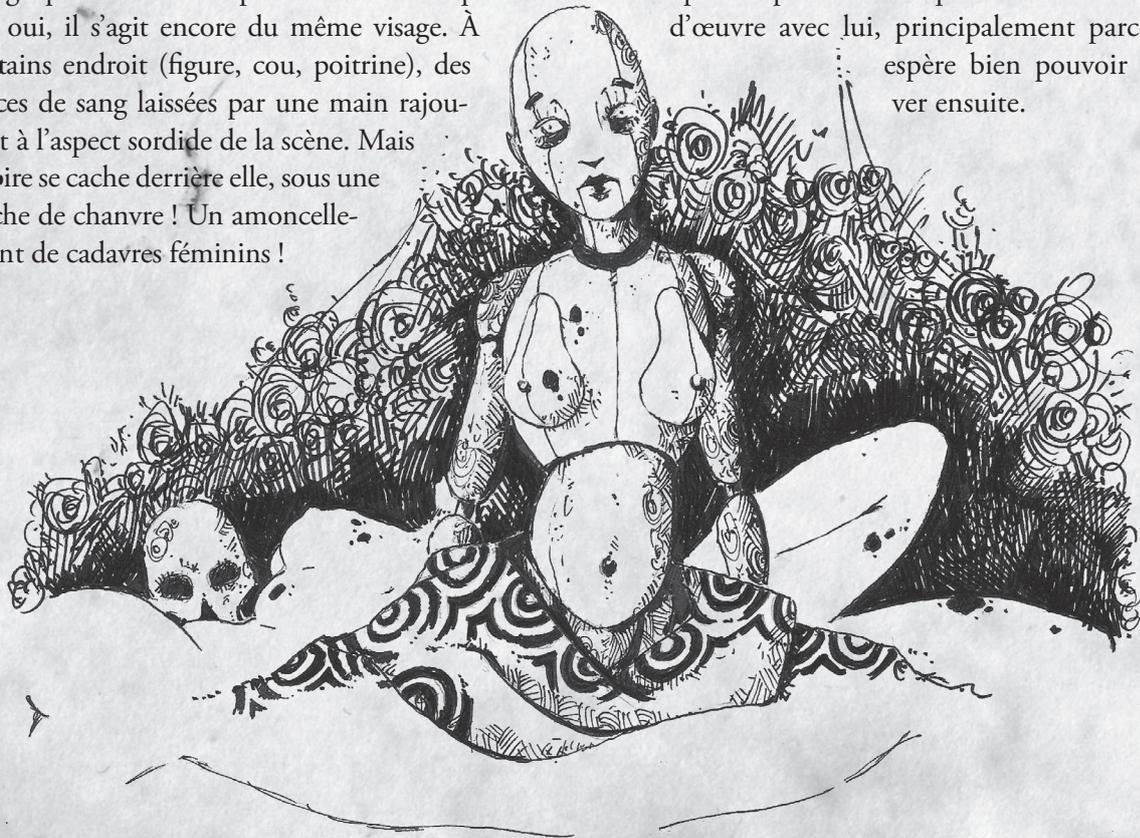
Elle est en partie dénudée et des lignes semblent lui courir sur le corps ! Finalement, un bon éclairage et un examen sérieux devraient dévoiler l'étrange vérité : il s'agit d'une poupée de taille humaine. Son attitude a quelque chose de dérangeant, ainsi que son visage qui affiche une expression mélancolique.

Eh oui, il s'agit encore du même visage. À certains endroits (figure, cou, poitrine), des traces de sang laissées par une main rajoutent à l'aspect sordide de la scène. Mais le pire se cache derrière elle, sous une bâche de chanvre ! Un amoncellement de cadavres féminins !

Elles sont nues, les traits sans expression et leurs positions rappellent des pantins désarticulés ! Elles sont entassées là, certaines depuis des mois. Étrangement aucune odeur ne semble en émaner, peut être en raison d'étranges baguettes d'encens qui brûlent autour d'elles (il s'agit de tsangusuri que notre coupable a réalisé pour l'occasion).

Les visages des malheureuses qui ne se sont pas encore liquéfiées portent les traces de kanji écrits à l'envers. Il ne sera guère difficile de reconstituer les mots « apparence » et « servitude », mais d'autres restent malheureusement illisibles. Enfin, un ensemble de caractères semble énoncer un nom propre de manière syllabique. On peut déchiffrer un *sa*, et un *ka* mais pas la syllabe au milieu.

Le propriétaire absent se nomme Oroku, mais il s'agit en fait d'Asahina Makori, qui a pris ce nom en s'installant en ville il y a quelques années. Oroku/Makori s'est enfui à la nuit tombée, dès qu'il a eu vent des recherches sur les fabricants de poupées. Personne ne l'a donc vu quitter sa maison. Il se cache désormais dans le quartier de la Sinueuse. Il n'a pas osé prendre le risque d'emmener son chef d'œuvre avec lui, principalement parce qu'il espère bien pouvoir récidiver ensuite.



LA RECHERCHE DU CRIMINEL

Retrouver Oroku, même si l'on dispose de sa description, n'est pas forcément aisé. Profitez-en pour exploiter au mieux les divers contacts que peuvent avoir les PJ, lancez des fausses pistes, poussez les à chercher encore et encore, à retourner la cité de fond en comble (ce peut être un bon moyen de leur faire découvrir quelques lieux particuliers). Dans le même temps, assurez-vous de ne pas en faire trop pour qu'ils ne s'égarer pas. S'ils n'apprécient pas les enquêtes, réduisez les péripéties annexes au minimum.

Bien évidemment, personne dans le quartier où se trouve sa boutique ne sait où il a bien pu passer. On le décrira comme un homme au visage dissimulé par une écharpe. Réalisant lui-même la cuisson des éléments en porcelaine de ses poupées, il fut parait-il victime d'un retour de flamme lui occasionnant une blessure qui l'a défiguré. Sa balafre, située sur la joue droite, est partiellement visible par moments, malgré l'écharpe. Mais sur les territoires du clan du Crabe peu de monde prête attention à de vilaines cicatrices, chose particulièrement courante. L'artisan était des plus discrets et peu de gens le connaissaient. Ses clients, si on parvient à en identifier quelques-uns, le décriront comme un homme peu loquace mais très perfectionniste. Une voisine, commère bien connue, pourra raconter que dans ses yeux elle voyait beaucoup de tristesse et peut-être un brin de folie.

En guise de « détails curieux que vous auriez remarqué », certains voisins pourront parler du fait qu'on entendait parfois la nuit des gémissements venant de sa maison. Il devait sans doute regretter son visage brûlé dans ses cauchemars... Plusieurs personnes pourront affirmer qu'il parlait souvent à ses poupées, ce qui faisait rire le voisinage. Comme le dira l'un des voisins « les excentriques et les balafrés ne manquent pas à Sundā ! »

Au mieux, vos PJ auront compris que leur proie se livrait à de la magie noire et que cela concernait la grande poupée trouvée dans son grenier. Il sera probable qu'ils soupçonnent Oroku d'avoir voulu donner vie à sa création, ce qui est effectivement ce qu'il s'efforçait de faire. Il

se procurait ses victimes en leur offrant des poupées auxquelles étaient liés des kamis de l'Air. Ceux-ci, asservis par la magie du sang de l'ancien Asahina, plongeait ensuite leurs victimes dans une transe hypnotique et les menaient comme des somnambules jusqu'à leur maître.

Tenter de faire circuler un portrait du fameux visage féminin qui apparaît sur toutes les poupées d'Oroku est une fausse bonne idée. Oui, il s'agit bien du visage de Sazuka, tout au moins tel que notre psychopathe s'en souvient. Autant dire qu'au vu des canons esthétiques et morphologiques rokugani, identifier une jeune fille précise n'aura rien d'une chose aisée. Évidemment il y a bien une personne qui ressemble fortement au visage qui obsède Oroku, mais elle ne se trouve pas dans la province.

Par contre, si vos PJ insistent pour creuser dans cette direction, n'hésitez pas à leur mettre dans les pattes une ou plusieurs jeunes filles censées ressembler trait pour trait à ce fameux visage. Certaines personnes peuvent de bonne foi faire la confusion avec une jeune femme de leur connaissance. D'autres pourraient désirer se servir de ce prétexte pour approcher vos PJ, surtout dans le cas où leur pouvoir officiel est conséquent. Bref, cette piste ne donnera pas de résultats utiles dans un premier temps. Mais par la suite...

Laissez les PJ patauger dans de vaines recherches, voire même abandonner l'idée de retrouver Oroku. N'hésitez pas à exploiter l'amorce d'un nouveau scénario, afin de faire tomber la tension et amener vos personnages à croire qu'ils n'ont pas réussi à clore cette affaire, parce qu'ils n'ont pas été assez rapides pour empêcher la fuite du criminel. A priori, ne pas être parvenus à arrêter un dangereux maho-tsukai devrait sensiblement les énerver. Le trafic d'êtres humains décrit plus haut peut même vous fournir une diversion toute prête à être exploitée, car représentant un nouveau fil rouge apparent qui devrait mobiliser leurs capacités (et renforcer l'idée qu'ils se sont loupés).

Et puis, quelques semaines plus tard, passez à l'étape suivante de notre scénario.



SECONDE PARTIE

L'ARRIVÉE DU SEIGNEUR ASAHINA RYOMARA

Dans les semaines qui ont suivi la disparition du meurtrier, une annonce est faite dans les hautes sphères de la bonne société locale, puis se répand dans certains autres cercles de la cité. Bien vite la nouvelle finit par faire le tour de la ville :

Un seigneur influent de la famille Asahina devrait arriver d'ici peu. Voire le jour même où vos PJ en entendront parler. Sunda Mizu Mura reçoit rarement la visite officielle d'un représentant du clan de la Grue et certains voient cela comme le prélude à un éventuel rapprochement entre Yasuki et Asahina, deux familles aux territoires voisins.

De fait, Asahina Ryomara dirige en effet un domaine de petite taille assez proche des frontières Crabe. Il se trouve ici pour plusieurs raisons. Il compte tout d'abord visiter certains temples influents de la cité, et se rapprocher éventuellement de certaines congrégations religieuses. Par ailleurs il souhaite approcher le Conseil afin d'éventuellement entamer un processus de paix ou du moins d'apaisement entre les Yasuki et la Grue. Selon la période historique durant laquelle vous faites jouer ce scénario, cette démarche peut avoir un caractère plus ou moins crucial. Le clan de la Grue n'approuve pas ce déplacement, mais Ryomara est soutenu dans ses ambitions de paix par le seigneur de la famille Asahina en personne. Et puis, s'il lui arrive malheur à Sunda Mizu Mura, les familles Doji et Daidoji n'hésiteront pas à se servir de cela pour légitimer une action plus directe contre la famille Yasuki... tout bien considéré, on a donc décidé de le laisser faire.

Ryomara est donc dans une position relativement précaire : concrètement, les agents de

son clan qui opèrent dans la cité ont reçu pour ordre de ne pas l'aider et ses supérieurs se contentent d'un silence prudent, attendant de voir ce que son initiative « malheureuse » peut donner. Dans l'ombre, certains dressent évidemment déjà des plans pour que dans le pire des cas le clan de la Grue puisse espérer des retours intéressants, d'une manière ou d'une autre.

Ryomara ne connaît pas les plans des Daidoji à Sunda Mizu Mura, mais sait qu'il prend de gros risques. Cela ne l'empêche pas d'agir selon ses convictions et son désir d'instaurer une paix durable dans la péninsule.

Dès son arrivée en ville, Ryomara est attendu par une garde d'honneur et des officiels de la cité. Le Conseil n'est pas très enchanté de cette visite mais il ne souhaite pas qu'il arrive quelque chose au membre du clan de la Grue ! De nombreux badauds sont venus voir le noble Asahina et très vite une nouvelle rumeur se répand. Il est accompagné de sa fille, une véritable beauté comme il est rare d'en apercevoir ! La belle se nomme Sazuka et est encore célibataire ! Les PJ devraient très vite faire le rapprochement, surtout lorsqu'ils verront la ressemblance frappante de la jeune fille avec les portraits et les masques des poupées qu'ils ont pu trouver dans la boutique d'Oroku.

ASAHINA RYOMARA

Il s'agit d'un homme de haute stature, âgé d'une quarantaine d'années. Ses longs cheveux gris sont coiffés en une longue tresse et il porte



des kimonos élégants, qui rehaussent son aura de noblesse. Ryomara est un homme autoritaire, protecteur, qui veille jalousement sur sa magnifique fille. Il parle d'une voix calme et mesurée. Intelligent, il n'aborde que des sujets qu'il maîtrise et fait en sorte de ne jamais perdre la face en fin courtisan qui n'a pas peur des défis. Shugenja compétent, Ryomara est aussi féru d'astrologie et de divination depuis toujours. Son arrivée en ville est d'ailleurs en partie motivée par divers présages astrologiques et visions qu'il pense avoir correctement interprétés. Mais il n'en fait pas mention et reste dans le registre purement politique, à moins qu'on ne l'aborde précisément sur ce genre d'aspects plus ésotériques.

R yomara a épousé il y a maintenant de longues années une somptueuse jeune femme du clan de la Grue, du nom de Sazuka. La fille née de leur union, portrait craché de sa mère, a repris son patronyme pour honorer la mémoire de sa génitrice. Car cette dernière mourût quelques semaines après l'accouchement.

Cette femme était bien évidemment la jeune amante de Makori (Oroku), notre fabricant de poupées si particulières. Qui va voir le peu de santé mentale qui lui reste bien malmenée en découvrant simultanément que son amour d'autrefois est morte mais que sa fille lui ressemble trait pour trait et possède le même prénom. Autant dire qu'il ne restera pas inactif devant cette découverte.

Ryomara aime beaucoup sa fille. Il reste mesuré dans ses attitudes avec elle, mais il ne s'empêche pas certaines démonstrations d'affection - sans connotation douteuse - en privé. Toutefois il craint beaucoup pour elle. En effet les auspices sous lesquels elle est née sont assez mauvais et le décès de sa femme des séquelles d'un accouchement difficile n'a fait que renforcer son appréhension. D'après les astres et les rites de divination, le destin de son enfant reste obscur et incertain. Cette crainte de perdre son unique fille fait que la demoiselle, malgré ses 16 ans, son rang et sa beauté, n'est pas mariée, ni même fiancée. Ryomara espère trouver une personne vraiment digne de confiance, qui saura prêter attention à ses mises en garde et surtout veiller sur Sazuka. Il ne s'attend pas vraiment à rencontrer un « élu » satisfaisant à Sunda Mizu Mura, mais tout est possible.

Oui, évidemment, tout est possible ça peut vouloir dire l'un de vos PJ, aussi.

SAZUKA

D'une beauté renversante, Sazuka est une demoiselle bien éduquée, comme il convient aux filles de bonne naissance du clan de la Grue. Mais elle est également dotée d'un charme pétillant et d'une personnalité attachante. De nature aimable, elle fait preuve d'une curiosité intellectuelle vive et affiche souvent un léger sourire, qui ne manque pas de désarmer certains samourai mal débouffés. Comme son père, pour qui elle éprouve un grand respect, elle croit dans les vertus de la paix. Mais elle est peut-être un peu plus insouciant que ce dernier. Elle sait qu'il veille sur elle avec attention, mais parfois elle aimerait pouvoir voler de ses propres ailes. La majorité de ses amies sur les terres des Asahina sont déjà mariées ou au moins fiancées et sa propre situation en la matière commence à sérieusement l'intriguer. Elle se doute que cela a à voir avec les étranges présages astrologiques que surveille régulièrement son père, ou le décès de sa mère, mais Ryomara fait toujours en sorte d'éluder la question dès qu'elle l'aborde !

OROKU

(Asahina Makori)

Makori est issu d'une ancienne famille de la lignée Asahina, dont la renommée s'est lentement éteinte, en partie à cause de la médiocrité de certains de ses membres et de quelques histoires douteuses. Il n'aspire qu'à mener une existence paisible au service de ses seigneurs, sur ce qui restait des terres autrefois confiées à sa famille. Il aborda ses études de shugenja sans zèle excessif mais fit rapidement la preuve de talents notables envers les kamis. Il en vint donc à s'intéresser davantage à ses études religieuses et son potentiel brut s'affina vite de manière remarquable. Il se décida même à aborder seul diverses recherches en



dilettante, dans des domaines plus ou moins ésotériques, se découvrant une nouvelle passion pour la magie et ses subtilités.

Lorsqu'il passa son gempukku on le plaça aux côtés d'un puissant seigneur de la famille Asahina pour parfaire son éducation. Il y rencontra la femme de sa vie, dont il tomba immédiatement amoureux. Mais Sazuka était déjà fiancée à un autre jeune homme, d'une famille plus noble que celle de Makori. Toutefois les deux jeunes gens débutèrent une idylle, qui tourna court lorsque le père de la jeune fille les surprit.

Furieux il demanda à ce que Makori soit affecté loin de son domaine. Le jeune homme ne voulut pas en rester là et l'on connaît la suite, narrée au début de ce scénario.

Après ces événements, Makori connut une longue période de désespoir et d'errance, durant laquelle il survécut par la mendicité. Ses pas finirent par le mener à Sunda Mizu Mura et il passa plusieurs jours dans les geôles de la cité, à ressasser son amour perdu et son visage ravagé. Ensuite, il se mit à vivre de petits boulots, car bien que son visage soit horrible à voir, il était habile de ses mains. Lentement, péniblement, il se fit connaître sous son nouveau patronyme et en fin de compte il devint une sorte de rebouteux et d'artiste en marge de la société. Il fut même accessoiriste pour une troupe de théâtre et marionnettiste.

Ses cauchemars nocturnes étaient peuplés de sa bien-aimée et de voix qui le harcelaient, lui disant qu'elle aurait pu être sienne, qu'ils auraient pu s'aimer éternellement.

A force d'efforts, il finit par gagner assez d'argent pour ouvrir un petit commerce. Il se retrouva ainsi fabricant de poupées, continuant dans le même temps à fournir quelques collègues marionnettistes et à peindre des masques théâtraux.

Mais son obsession avait continué à le ronger et dans son arrière-boutique, il se livra à d'étranges expériences.

Il allia d'abord ses connaissances tsangusuri en matière de fabrication d'objets enchantés à son affinité aux esprits de l'air, pour fabriquer des représentations animées de Sazuka. Mais il ne s'agissait que d'esprits simples, éveillés de la matière de ses poupées et sans personnalité ni véritable vie.

Il lui vint alors l'idée de lier l'esprit d'une personne vivante à ses créations. Bien qu'on lui ait interdit, comme aux autres élèves du Temple du Petit Matin, d'étudier certains domaines, Makori avait bien évidemment entendu parler du sinistre Yajinden. Et à l'époque, sa curiosité l'avait poussé à s'interroger, sans vraiment creuser la question, sur les méthodes qu'avait pu employer le shugenja pour asservir les âmes de quatre honorables samurai et les lier à jamais aux sinistres épées Kenchi.

Son obsession prit alors un tour sinistre, car puisqu'il savait déjà comment animer ses poupées, il était évident qu'il pourrait façonner l'une de ses créations et lui donner une véritable « âme », celle d'une jeune femme qui serait pure et aurait l'apparence de Sazuka !

Il n'avait pas de grands moyens, ni accès à des sources réellement fiables, mais Makori avait toute la persévérance des fanatiques et à force d'efforts, il en arriva au point où il estima pouvoir passer enfin à des essais grandeur nature.

Débutèrent alors les enlèvements...

Ce que ne savent pas les autorités c'est que Makori a fait plus de victimes que les huit jeunes filles disparues. Ses premières tentatives eurent lieu sur des eta ou des mendiants de passage, des gens qui ne manqueraient à personne ou dont on se souciait peu.

Mais bien qu'il soit en mesure de capturer les âmes de ses victimes, il ne pouvait les enchaîner à ses poupées. Elles quittaient rapidement leur réceptacle pour s'enfuir vers le Meido et leur destinée future.

Il persévéra pendant plusieurs années et parvint graduellement à affiner sa méthode, au prix de dizaines de vies innocentes. Il lui avait fallu beaucoup plus de temps que le talentueux Yajinden mais il en arriva à un degré d'expertise similaire. Il se mit alors à enlever des jeunes femmes, si possible ayant une certaine ressemblance avec son amour d'autrefois. Il les choisit parmi ses jeunes clientes. Oroku faisait des prix pour les jolies jeunes filles, ce qui leur permettait de pouvoir s'offrir certaines de ses créations. Comme on l'a vu, il pouvait ainsi capturer ses victimes. Il lui restait alors à les tuer en présence de son chef-d'œuvre, la poupée de taille humaine destinée à devenir sa nouvelle égérie. Les résultats furent de plus en plus concluants mais malheureusement, il était encore loin d'obtenir



un transfert définitif au moment où vos PJ se sont intéressés à ses petites affaires.

Leur enquête l'a forcé à se cacher mais il comptait bien reprendre ses travaux dès que possible. Quitte à s'enfuir discrètement de la cité grâce ses pouvoirs de shugenja le cas échéant. De fait, il restait surtout parce que l'idée de devoir tout reprendre à zéro ailleurs ne l'attirait guère.

Mais l'arrivée de la fille de son égérie va radicalement changer ses plans. Désormais, pourquoi s'acharner à créer une « nouvelle Sazuka » puisqu'il

a l'original sous la main, ou presque ! Dans son état de confusion mentale, Oroku ne réalise même plus que c'est la fille de son ancienne amante et non celle-ci qui accompagne Ryomara. Et peu lui importe dans le fond. Tout ce qu'il lui reste à faire, c'est de s'arranger pour capturer la jeune fille et grâce aux esprits de l'Air, d'en faire enfin son amour éternel. Si jamais elle renâcle, il sera toujours temps au pire de reprendre ses travaux et de créer un nouveau corps de porcelaine, prêt à accueillir et surtout contrôler l'âme de Sazuka.

LA SUITE DES ÉVÉNEMENTS

A ce stade, les PJ peuvent avoir quelques pistes supplémentaires. Ils savent que la jeune personne que Oroku a dessiné doit être Sazuka (ou son sosie), celle dont il s'est inspiré pour faire sa poupée taille humaine. Il devrait leur sembler judicieux de garder un œil sur la jeune fille. Ils ont plusieurs solutions pour veiller sur elle : ils peuvent prévenir le magistrat Kuni Hayesu qui leur donnera une autorisation pour rester dans les parages, voir les assignera à la garde censée servir d'escorte à Asahina Ryomara et sa fille. Si pour une raison ou une autre ils ne peuvent ou ne veulent en passer par là, ils pourront essayer de la suivre mais cela risque rapidement de paraître suspect.

■ RÉCEPTION AU PALAIS ■

On reçoit donc en grande pompe les représentants de la famille Asahina au Palais du Conseil. La famille Yasuki ne saute pas de joie à la perspective d'accepter en ses murs des membres du clan de la Grue, mais elle ne peut déroger aux règles élémentaires de courtoisie. Oroku va agir durant cette réception. Il a réussi à contacter un représentant du Conseil de la cité par le biais d'un de ses serviteurs. Il lui a fait passer le mot selon lequel la jeune Sazuka serait très friande de poupées, qu'elle collectionne. Ce Conseiller sautera sur l'occasion de

s'attirer les bonnes grâces de Ryomara en vue des éventuelles négociations ! La poupée qu'a offert Oroku au Conseiller est superbe et ce dernier a bien entendu accepté le présent. Il a envoyé un de ses serviteurs la chercher. Oroku prend donc un risque évident de se faire démasquer. Malheureusement, il ne voit pas (même si il en existe d'autres) d'autre manière d'agir rapidement et de transmettre la poupée à Sazuka. Nous vous laissons choisir le Conseiller impliqué malgré lui dans cette affaire. Il serait judicieux que notre homme ait été en déplacement durant la première partie de ce scénario, ou s'intéresse peu à ce qui ne relève pas directement de ses affaires. Bref, qu'il ne soit pas trop susceptible d'être informé en détail sur les crimes d'Oroku.

Celui-ci venait juste de reprendre ses travaux (le temps de rassembler les matériaux nécessaires) et dispose donc d'une poupée de taille normale prête à l'emploi. Ne restait qu'à faire un usage judicieux de la magie de l'air, afin de se faire passer pour un de ses concurrents et approcher l'entourage du Conseiller, le temps d'arranger la récupération de son présent.

La poupée est, comme les autres, le réceptacle d'un enchantement. Un kami de l'air y a été enfermé et Oroku lui a promis la liberté en échange de sa victime. La poupée sera offerte à Sazuka lors de la réception. Les PJ ne peuvent risquer d'intervenir lors de l'échange des présents, ils ne pourront que constater les dégâts. Quelques minutes après l'échange de présents, l'esprit de l'air aura pris le



contrôle de celui de la jeune fille et fera tout pour rejoindre Oroku. Dès que la situation le permettra, la jeune Sazuka s'éclipsera de la réception pour se rendre dans la taverne abandonnée où est dissimulé Oroku. La faille la plus évidente du plan d'Oroku réside dans le fait que sa poupée possède bien évidemment elle aussi le visage de Sazuka... ce qui devrait alerter vos joueurs.

Si par miracle ils parviennent à détruire la poupée avant qu'elle soit offerte à Sazuka, nos braves samurai se retrouveront dans une nouvelle impasse. En effet, ils auront sauvé Sazuka mais pas du tout menacé Oroku. Même s'ils surveillent la jeune fille étroitement durant son séjour dans la cité, elle finira bien par en repartir et Oroku ne tardera guère à suivre sa proie, laissant une fois pour toutes le Village de l'Eau Pure (et vos PJ) derrière lui...

En examinant la poupée offerte à Sazuka, des petits curieux minutieux pourront découvrir des symboles ésotériques étranges, qui rappelleront fortement ceux trouvés dans l'atelier d'Oroku. Consulté, Asahina Ryomara pourra identifier des symboles utilisés par les prêtres de la famille Asahina. Ceux-ci ont toutefois été pervertis. Il y est question d'enfermement, de transfert, d'Air, esprit, contrôle, etc.

Les PJ peuvent encore agir à leur guise. Et même se servir de Sazuka comme piste qui les mènera jusqu'à la cachette d'Oroku. S'ils n'ont pas fait attention et qu'elle a quitté les lieux sans qu'ils s'en rendent compte, ils pourront trouver des renseignements de diverses manières. Abordé avec un minimum de franchise sur la situation, le Conseiller ne souhaitera pas être impliqué dans une affaire aussi sordide et fera tout pour aider les personnages, s'ils font en sorte de rester les plus discrets possible sur son implication, même involontaire. Un serviteur les mènera alors jusqu'à l'endroit où Oroku lui a remis la poupée. Il s'agit d'une petite ruelle située à la frontière du quartier de la Sinueuse. En tournant un peu dans les parages, on pourra trouver plusieurs bâtiments délabrés ou à l'abandon. L'un d'entre eux sert bien évidemment de repaire à Oroku. S'ils suivent Sazuka avec l'aide des kamis, vos PJ n'auront aucune difficulté à localiser leur adversaire.

LA TAVERNE ABANDONNÉE

Finalement, ils trouveront Oroku au cœur de sa cachette, il porte un masque (qui représente son visage mais sans la balafre). Là il attend sa douce !!! Selon les actes des PJ, la scène qu'ils découvrent peut varier. Quoiqu'il arrive, le corps de Sazuka tentera de rejoindre à tout prix Oroku. En effet l'esprit de l'air veut être libéré. Il pourra même déchaîner des pouvoirs mineurs liés à l'air (équivalents aux sorts Manteau de Nuit ou Tornade par exemple) contre d'éventuels personnages qui s'opposeraient à ses désirs.

Par ailleurs, un retournement de situation supplémentaire va avoir lieu. Au moment où Oroku s'apprêtera à libérer le kami qui lui a amené Sazuka et à enchaîner à sa propre volonté l'âme de sa victime, les esprits de l'air déjà asservis au shugenja, plus que courroucés par des années de servitude, profiteront de son extrême distraction pour tenter de briser leurs chaînes.

S'ils ne sont pas prudents et que Sazuka leur a échappé, vos samurai peuvent aussi arriver trop tard. Alors que Oroku entame son rituel fatidique, les kamis de l'air se retournent indistinctement contre lui et sa dernière victime.

Les PJ devraient toutefois pouvoir agir, pour sauver Sazuka, attaquer Oroku, mais les kamis ne font pas dans la dentelle. Leurs cibles sont clairement Oroku et éventuellement la jeune fille. Les kamis ne comprennent pas vraiment l'implication de la jeune femme mais pour eux ils ont « l'intuition » que tout ça est de sa faute. Ils « comprennent » que la jeune fille est impliquée et à leurs yeux, elle est donc responsable des sévices qu'ils ont supportés. Les personnages feront inévitablement partie des dommages collatéraux ! Il s'agit d'un final à la fois tragique et impressionnant, la puissance des kamis qui se libèrent soufflant la taverne et tout ce qui s'y trouve !

Au final il se peut que les PJ aient réussi à épargner à Sazuka la fureur des kamis ou la folie d'Oroku. Il sera alors nécessaire de rendre son esprit à la jeune fille. Pour ce faire, il est



indispensable d'entrer en communication avec les esprits de l'air courroucés, notamment celui qui tient la jeune femme sous sa coupe. Si vos joueurs ne comptent aucun shugenja capable de s'adresser aux esprits aériens (peu probable mais pas du tout impossible), ils peuvent demander l'aide du père de Sazuka, qui n'a cessé de faire pression sur le Conseil afin que l'on retrouve sa

filles. Dans ce cas, il tentera d'entrer en communion avec les kamis déchaînés pour les apaiser si ce n'est déjà fait et libérer l'esprit de Sazuka. La présence de Ryomara pourra aussi rajouter à l'intensité dramatique lorsqu'il reconnaîtra Makori (Oroku), son ancien « rival ». Il pourra par la suite conter une partie de l'histoire de ce dernier aux PJ.

CONCLUSION

Les conclusions à ce scénario peuvent être nombreuses. S'ils ont sauvé Sazuka, il se peut que Asahina Ryomara décide de fiancer sa fille à un des PJ, il s'agit d'un excellent parti. De plus la jeune femme est de toute beauté. Selon votre convenance, Sazuka peut même être attirée par le personnage et le fait de pouvoir enfin trouver époux la réjouit de toute évidence.

Si sa fille a survécu, Ryomara fera en sorte d'éluder l'affaire de la poupée, comprenant bien qu'il ne serait pas de bon ton de faire ressurgir quelques affaires obscures concernant un renégat de sa propre famille ! Il remerciera les autorités pour leur écoute. Mais si sa fille est décédée, il s'effondrera et ne sera que peu enclin à continuer des négociations diplomatiques. Le clan de la Grue se servira aussitôt de cet événement pour fustiger une nouvelle fois la famille Yasuki.

Le fait pour les PJ d'avoir tenté de résoudre cette affaire leur attirera la sympathie de plusieurs personnes, au sein des couches populaires des quartiers concernés.

Par ailleurs, la manière selon laquelle ils auront réglé cette affaire aura pu ou non froisser les autorités. Ils auront aussi pu s'attirer les bonnes grâces d'un des Conseillers de la cité, en lui évitant l'esclandre qu'aurait pu provoquer son cadeau « maudit » si cette affaire avait été rendue publique. Ainsi en fonction de leur discrétion il pourra leur rendre quelques menus

services. Il peut être intéressant que ce Conseiller soit un contrepoint à Yasuki Sobuju, que les PJ auront très certainement sur le dos s'ils ont mis les pieds dans ses affaires.

Le MJ peut désormais lancer de nouvelles trames avec le trafic de Sobuju. Cette partie peut être le déclencheur d'une véritable campagne dans les milieux les plus glauques de Rokugan où se mêlent corruption, gangs criminels, pirates, trafic d'êtres humains, drogue, prostitution, et sur une plus grande échelle certaines machinations du Kolat. Les pistes amorcées dans ce scénario sont suffisantes pour vous permettre de mettre en place une suite qui ira dans cette direction.

En ce qui concerne les kamis de l'air enragés, si vos joueurs ont massacré Oroku et déchaîné la puissance des éléments sans faire preuve de doigté, les lieux du sinistre peuvent désormais être hantés par des esprits devenus fous. Des tornades miniatures surgissant de nulle part et balayant une habitation, des plaintes se faisant entendre dans des souffles glacés. Des habitants du quartier pourront être les témoins de mirages suscités par la rancœur des kamis. Il faudra de nombreuses prières et peut-être même des exorcismes divers pour réussir à apaiser leur courroux. Mais les lieux seront inévitablement marqués par les événements, et cela peut un jour concerner plus personnellement l'un ou plusieurs de vos personnages.



ANNEXES

Cette partie contient les diverses données techniques des PNJ. Elles ne sont données ici qu'à titre indicatif. Surtout n'hésitez pas à les modifier.

KUSO

Véritable ronin.

Honneur : 2.5 Gloire : 1.5 Statut : 0.0

Feu 3

Air 3

Terre 3

Eau 3

Vide 2

Avantages/ Désavantages : Relations (réseau de Yasuki Sobuju), Sombre secret (trafic d'êtres humains).

Compétences principales : Couteau 5, Athlétisme 3, Commerce 2, Connaissance : Sunda Mizu Mura 2, Défense 3, Jiujutsu 4, Kenjutsu (katana) 3, Connaissance : Père 3, Navigation 5, Tentation 2.

LES HOMMES DE KUSO

Marins heimin.

Honneur : 2.2 Gloire : 0.0 Statut : 0.0

Feu 2

Air 2

Terre 2

Eau 2 Force 3

Vide 1

Avantages/ Désavantages : -

Compétences principales : Couteau 2, Athlétisme 2, Connaissance : Sunda 1, Jiujutsu 2, Connaissance : Père 1, Navigation 2.

OROKU / MAKORI

Honneur : 0.8 Gloire : 0.1 Statut : 0.0

Shugenja Asahina de rang 4

Feu 3 Intelligence : 4

Air 5

Terre 3

Eau 2

Vide 3

Sorts : Makori dispose de nombreux sortilèges liés aux kamis de l'air et en a inventé plusieurs autres. Ils entrent pour la plupart dans la fabrication de ses poupées, l'enchaînement d'esprits et la manipulation de l'esprit de manière plus générale. Dans ses recherches il a aussi découvert nombre de rituels de maho ou apparentés. Il serait difficile d'établir une liste de tous les sorts de Oroku/Makori. De toute façon, sa maîtrise vous permet d'improviser en fonction de la situation. Toutefois pensez au fait que les rites que fait subir Oroku aux kamis de l'air ne les mettent que rarement en bonne disposition et ses prières font plus office d'ordres que de suppliques ! De plus malgré ses talents, il n'a plus disposé depuis près de 20 ans des moyens auxquels ont accès les shugenja de clan.

Avantages/ Désavantages : Chagrin d'amour, Malédiction des 7 Fortunes (Benten), Obnubilé (par Sazuka et sa vengeance), Savoir interdit (certains secrets de la famille Asahina et les recherches de Yajinden), Vigilant.

Compétences principales : Art de la magie (recherche de sort) 6, Artisan : fabricant de poupées 6, Calligraphie 5, Connaissance : Maho 4, Connaissance : secrets ésotériques de la famille Asahina (Meisho, Yajinden, Tsangusuri, etc) 6, Connaissance : Sunda 3, Couteau 4, Discrétion 5, Médecine 3, Méditation 4, Connaissance : Théologie (Fortunes) 4, Sincérité (Tromperie) 4, Intimidation (Torture) 2.

CINQUIÈME SCÉNARIO

水

LES BAS-FONDS
DE L'EAU PURE

Campagne ronin



INFORMATIONS PREALABLES

Cette trame est établie pour un groupe de ronin, pas nécessairement soudés, qui résident en ville ou qui viennent d'arriver. Cette « campagnette » (dans le sens où elle sert surtout d'introduction qui mènera à divers développements, selon l'orientation qu'elle prendra en fonction des choix et actions des personnages) a pour but d'immerger les joueurs dans les magouilles et trafics de la cité au cœur même des conflits qui agitent les bas-fonds de Sunda. De leur faire comprendre les divers enjeux et protagonistes liés à cet univers. Elle leur fera aussi se rendre compte de la précarité de leur situation et les poussera à devoir agir pour ne pas simplement se faire écraser.

« Les bas fonds de l'eau pure » est adaptée à un groupe plutôt compétent et expérimenté, ou tout du moins débrouillard.

Notes préliminaires pour le MJ : le meneur doit veiller à ce que ses joueurs comprennent bien qu'un ronin doit plutôt fuir, bluffer ou se bagarrer que sortir un sabre et tailler dans le vif... parce qu'un ronin meurtrier devient vite un beau bouc émissaire injouable, surtout s'il tue un samurai

représentant la loi locale... Donc avant de vous lancer dans cette campagne insistez bien sur ce détail qui finalement n'en est pas un !



PETITE PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

Alors que les PJ sont réunis pour diverses raisons dans un salon de thé réputé être un bon coin pour des personnes comme eux, ils vont être arrêtés et jetés en prison sans aucune raison. On va alors leur proposer d'effectuer une petite mission afin de retrouver leur liberté. Mais cette mission constitue en fait un piège, un coup monté qui va faire d'eux des fugitifs, pourchassés pour le meurtre d'un oyabun de la cité par les autorités locales. Les PJ devront alors déployer toutes leurs ressources pour survivre

et essayer de prouver leur innocence. Victimes des manipulations d'un membre de la famille Yasuki (Yasuki Chobari), ils arpenteront les différents quartiers de la cité, s'aventureront dans ses recoins les plus sombres et rencontreront plusieurs des factions de Sunda Mizu Mura.

Cette aventure mêle courses-poursuites endiablées, enquêtes au cœur de la cité, survie en milieu urbain et immersion dans les bas-fonds et les trafics qui s'y déroulent.

ENQUÊTE EN EAUX TROUBLES

UN MATIN COMME LES AUTRES...

Qu'ils connaissent le lieu d'eux-mêmes ou qu'on le leur ait conseillé au vu de leurs « activités », chacun des PJ s'est retrouvé, en ce début de matinée, à déguster une tasse de thé dans l'établissement connu sous le nom de « Pavillon des feuilles errantes » qui se situe dans le Quartier des Embarcadères de l'Est.

LE PAVILLON DES FEUILLES ERRANTES

Il s'agit d'un salon de thé réputé dans le milieu des samurai sans maître et autres mercenaires en tous genres. Un lieu privilégié pour trouver un emploi, obtenir des informations et entendre quelques rumeurs sur la cité. Le patron, Jagatai, est un ancien guerrier de la famille Shinjo qui fut déchu de ses titres, pour on ne sait quelle raison. Il s'est installé en ville il y a de nombreuses années maintenant et son talent pour nouer des liens lui a très vite permis de tisser un réseau étendu de relations en tout genre. Jagatai s'est fait connaître en proposant ses services d'intermédiaire à certains employeurs potentiels, qui désirent rester anonymes. Il demande en échange une commission d'un montant de 5 à 10 % de la somme versée aux mercenaires, prélevée lors de son versement. Jagatai se charge des transactions. La famille Yasuki sait tout de cette petite affaire et elle envoie régulièrement un agent prélever une « taxe » sur ces mouvements de fonds, Jagatai transmettant au passage quelques informations mineures, pour ménager les vrais maîtres de la cité.

En ce début de matinée, le salon de belle taille semble plutôt désert. Certains des personnages savent certainement qu'il n'est pas très fréquenté à cette

heure et que du coup il est plus facile de bénéficier de l'attention du patron. D'autres peuvent être là par pur hasard. Dans la salle principale, seul un ivrogne qui cuve et une jeune fille sont présents. Alors que les PJ discutent avec Jagatai ou prennent un thé, un groupe de la Garde Grise entre bruyamment dans le salon et entreprend de les arrêter. Selon toute évidence, parce qu'ils sont les seuls à avoir l'allure de ronin ou d'hommes d'épée.

Il vaut mieux éviter de faire des vagues, les bushi du Crabe sont assez nombreux et deux autres molosses attendent derrière l'établissement, s'il venait à nos ronin l'idée de fuir par les cuisines ! On ne leur donne aucune explication particulière et les Gardes Gris ne sont pas réputés pour leur patience. Sans aucun ménagement, on amène les prisonniers jusqu'au poste de yoriki d'un quartier voisin. Les Hida n'hésiteront pas à cogner d'éventuels récalcitrants. Aucune des questions de vos joueurs n'aura de réponse et on les enfermera dans la geôle du poste.

ÉTRANGE RENCONTRE DANS LES GEÔLES

Les personnages auront beau crier, appeler, faire du charme, on ne leur répondra pas. Tout au plus, si l'un des ronin est une belle jeune femme, elle aura le « plaisir » de se voir malmener s'il lui venait l'idée de se servir de ses atouts. Les gardes ont reçu ordre de leur supérieur, le yoriki Yasuki Nomohiro, de ne pas s'occuper d'eux et de ne pas répondre à leurs questions. À aucun moment ils n'offriront aux PJ l'opportunité de pouvoir prendre la fuite.

Après les avoir fait mariner un bon moment, un individu dissimulé par d'épais vêtements et portant un panier sur la tête va faire son entrée. Il annoncera tout de go qu'il peut arranger la libération des PJ, à condition qu'ils lui rendent un petit service. S'ils refusent, ils resteront prisonniers. Le ton de l'inconnu est suffisamment menaçant pour donner aux PJ la certitude qu'il ne plaisante pas. Une fois qu'ils auront manifesté leur désir de redevenir libres de manière convaincante, l'inconnu leur fournit les renseignements sur la mission qu'ils doivent accomplir : ils vont devoir rencontrer une personne qu'on leur désigne grâce à une brève description et l'aborder lorsqu'elle sera seule, pour lui remettre un paquet qu'ils ne doivent bien entendu ouvrir sous aucun prétexte ! Il s'agit de Natsubure et ils doivent le retrouver dans une perpendiculaire de la rue des Auberges du quartier des Franges, le soir même.

Une fois dehors les PJ auront tout intérêt à coopérer. Il doit être évident pour eux qu'on les suivra et qu'on s'assurera qu'ils remplissent correctement leur mission. Toutefois ils ne remarqueront aucune filature particulière. En effet, leur commanditaire ne les fait pas surveiller car il estime que les menaces (implicites ou non) devraient suffire. Après tout, il a déjà fait la preuve de son pouvoir sur les autorités en faisant arrêter, puis libérer, des ronin... Si toutefois ils quittent la ville, faites-leur bien comprendre que désormais mettre les pieds à Sunda Mizu Mura sera plutôt épineux. La famille Yasuki leur imputera vraisemblablement un quelconque crime lié à un trafic. Il peut s'agir pour le coup d'une sortie possible du scénario. Dans ce cas, Yasuki Chobari leur enverra toutefois une équipe de tueurs à gages chargés de les éliminer (on ne sait jamais, s'ils leur venaient l'idée saugrenue de parler). Il retiendra de toute évidence le coup avec d'autres ronin. Ce n'est pas ce qui manque par ici.

Mission impossible :

La rencontre doit se dérouler dans une ruelle du quartier des Franges. Lorsque les personnages arrivent, les lieux sont calmes et une silhouette les attend dans l'ombre. Il s'agit de Natsubure, la personne que les PJ doivent rencontrer. Après un échange de regards, il se dirige vers les PJ. Il les laissera prendre la parole. Natsubure est un

homme de haute stature, long avec une charpente puissante. Vêtu simplement, il arbore un grand couteau passé dans son obi. Lorsque les personnages lui tendront le paquet une flèche viendra se ficher dans sa poitrine. Elle perfore un poumon et Natsubure meurt après quelques convulsions, avant que l'on parvienne (même en appelant les kamis à l'aide) à le sauver. Les personnages peuvent apercevoir une silhouette prendre la fuite sur les toits adjacents. Au même moment une jeune femme sortira d'une porte cochère et hurlera au secours avant de s'enfermer (et fuir). Ce cri aura pour effet d'attirer étrangement vite la Garde Grise, le katana au clair. Plus étrange encore il s'agit des mêmes hommes qui ont arrêté nos amis au salon de thé... Autant dire qu'on s'est clairement payé leur tête et que s'ils veulent survivre, il ne leur reste qu'à courir.

Cette course poursuite va dès lors devenir une partie intégrante du scénario. Il faudra vite faire sentir aux PJ qu'ils sont véritablement pourchassés à travers la cité. Servez-vous sans réserve du décor pour une telle scène. Les soldats ne lâchent pas le morceau et ils connaissent bien la cité, ce qui aura pour effet que lorsque les personnages se penseront en sécurité et essayeront de reprendre leur souffle, les guerriers du Crabe débouleront sans prévenir. Multipliez les « accidents » (tuiles qui cèdent sous leurs pas s'ils courent sur les toits, pile de caisses qui chavire...), les événements imprévisibles (d'autres Gardes Gris qui tentent de stopper les PJ, un groupe d'ivrognes qui obstrue une étroite ruelle et qui prendront mal le fait de se faire bousculer, un affrontement bref dans une taverne...). Gérez les personnages, même séparés, le plus simultanément possible. Allez de l'un à l'autre sans perdre de temps, il ne faut pas s'attarder sur un ou l'autre plus que nécessaire, afin de les maintenir sous pression en les laissant en pleine action pour s'intéresser à leur voisin. Cela permet de retranscrire la tension de la situation et de laisser aux joueurs l'occasion de ressentir qu'on les pousse vers une impasse, au propre comme au figuré. Finalement après une traque épique lâchez un peu de pression (alors qu'ils ont trouvé une bonne planque) afin de les laisser méditer sur ce qui vient de se passer et prendre un peu de recul.



Afin de rendre cette partie de l'aventure plus palpitante, il est utile de faire faire aux PJ divers jets somme toute relativement simples (ND de 10 ou 15 la plupart du temps) mais qui permettent de les maintenir sous pression :

– Jets d'Athlétisme pour sauter par dessus des carrioles ou pour éviter un passant

– Jets de Réflexes avec Défense, pour glisser entre les doigts d'un Garde Gris qui rattrape un personnage.

– Jets d'attaque pour repousser un instant un garde afin de reprendre la fuite. Penser à bien privilégier le fait qu'il ne s'agit pas de combat

mais de bousculade. Parce que si on en reste aux règles de combat pur, à la moindre altercation il y aura des morts et je doute que vos PJ aient un avenir à Sunda s'ils ont grièvement blessé ou tué un Garde Gris.

– Jets de Volonté avec Discrétion pour rester caché le temps qu'une patrouille de la Garde Grise passe tout près et qu'il faut garder sa concentration pour ne même pas respirer une seconde.

– Jet d'Acrobatie pour rejoindre des toits et les parcourir sans glisser ou éviter de partir avec une rangée de tuiles qui se dérobo sous les pieds du PJ.

LES FUGITIFS

Désormais les personnages sont des criminels en fuite. Leur implication dans le meurtre de Natsubure est officielle et les autres postes de yoriki ont été informés. Les autorités sont à leur recherche. Il va leur falloir la jouer finement, éviter les patrouilles, trouver de quoi survivre sans attirer l'attention, surtout que des doshin placardent déjà des avis de recherches un peu partout. Les PJ devraient aisément comprendre qu'on les a piégés ! Il va leur falloir prouver leur innocence ou tenter de fuir la cité. Toutefois comme nous l'avons mentionné précédemment, si jamais ils massacrent du Garde Gris, même le fait d'être innocentés pour Natsubure ne leur servira à rien. Pour éviter qu'ils ne décampent de la région et plutôt les pousser à tenter de démêler cette affaire, vous pouvez faire en sorte qu'une personne proche de l'un des personnages tombe entre les mains de la magistrature et se retrouve accusée de complicité dans le meurtre. Le « téléphone roku-gani » (la rumeur publique) leur apportera rapidement la nouvelle.

Les PJ ne disposent que de peu de ressources mais ils doivent s'en servir au mieux. Les criminels à Sunda Mizu Mura ne manquent pas. La taille de la cité et sa démographie facilitent une éventuelle

planque. Le problème majeur réside dans ce que les autorités semblent mettre un point d'honneur à les retrouver. Cet état de fait n'aide en rien à quitter la ville. En effet on placarde des descriptions bien détaillées à toutes les portes de la cité, la Garde Grise et la Garde des Eaux fouillent tous les convois, examinent chaque personne... Très rapidement les rumeurs comme quoi Natsubure possédait des documents compromettants pour la famille Yasuki commencent à filtrer des autorités. En effet Chobari a fait en sorte que le Conseiller pour lequel il travaille fasse pression sur Kuni Hayesu pour faire de la traque de ces criminels une priorité. Malheureusement, cela signifie que l'affaire doit être promptement réglée, avant que des personnages officiels s'interrogent sur l'importance quelque peu excessive qu'on accorde aux soi-disant meurtriers d'un truand de bas étage. La rumeur sur les documents compromettants fonctionnera très bien envers ces gens-là dans un premier temps, mais si les choses traînent trop en longueur, il se peut qu'ils mandatent leurs propres agents pour savoir en quoi ces documents pourraient vraiment être une menace... À terme, cela peut donc se retourner contre Chobari, mais il reste à voir si vos

PJ seront encore en vie à ce moment-là. De manière plus immédiate, continuez à alimenter la tension et la paranoïa des personnages : une patrouille qui semble avoir retrouvé leur piste, des citadins qui les regardent étrangement, des doshin qui interrogent les personnes dans la rue en montrant les avis de recherche. Voire même un chasseur de prime qui leur tombe dessus avec ses assistants !

Une bonne solution consiste à se cacher dans les lieux les plus licencieux, des endroits où l'on pose peu de questions (bordels, fumeries...), dans les quartiers de plaisir, ou dans certains endroits bien plus torves des autres quartiers. Ils pourront payer un tenancier, une prostituée, ou toute autre personne susceptible de garder le silence contre rémunération. Toutefois le risque demeure, et à

tout moment ils peuvent être vendus, ou devenir les victimes d'un chantage (on peut leur demander de remplir quelques petites missions peu honorables en échange du silence). Au final leur situation va rapidement leur paraître intenable et il va devenir évident qu'il est temps de prendre leur destin en main. Cette partie du scénario entremêle donc l'enquête des joueurs, leur besoin de se cacher et d'éventuelles missions ponctuelles dues à un chantage. Les missions doivent être très courtes, voire sans conséquence autres que de charger leur casier si on les identifie. Du genre accueillir un chargement de contrebande, aller secouer un tenancier qui refuse de payer son « assurance »... Ce afin de réduire les risques de trop déliter la trame principale.

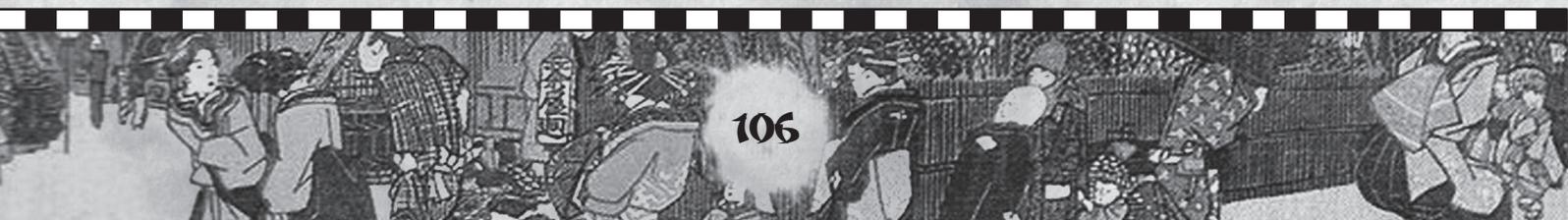
L'ENQUÊTE : « SUR LES TRACES DE L'INNOCENCE »

Les personnages doivent se résoudre à prouver leur innocence donc à se mettre à la recherche des coupables. Contrairement à ce qu'ils pourraient penser, de nombreuses informations peuvent être découvertes avec un peu d'effort, même si les risques demeurent importants. En premier lieu, il sera facile de découvrir qu'un Yasuki ainsi qu'une jeune femme (la jeune femme qui les a surpris) sont témoins dans cette affaire. Si les personnages avaient attrapé l'assassin dans la première partie du scénario, il est aussi possible qu'ils aient brûlé quelques étapes, nous en parleront aussi par la suite. Ensuite ils pourront aussi en apprendre davantage sur le compte de la personne qu'ils auraient assassiné, le fameux Natsubure.

YASUKI NOMOHIRO

Le témoin principal est Yasuki Nomohiro, le yoriki du poste dans lequel ils ont été emprisonnés au début de cette nuit. Les Gardes Gris qui les poursuivent sont ses subordonnés. Les personnages ne l'ont tout bonnement jamais

vu et il semble évident qu'il doit en savoir plus. Pourquoi les avoir incriminés ? Il sera particulièrement difficile d'aborder Nomohiro. Étrangement, depuis le meurtre il est entouré de très nombreux yojimbo (principalement des ronin), et sa demeure est surveillée en permanence par la Garde Grise qui a dépêché une patrouille à sa demande. Les voisins pourront signaler ce fait aux personnages qui viendraient à les interroger. La demeure de Nomohiro est située dans le Quartier de la Rive Est. Il s'agit d'une jolie maison cossue, entourée d'un petit jardin et constituée d'un corps de logis unique mais spacieux. Il est important de montrer aux personnages que tenter de se saisir de Nomohiro revient plus ou moins à un suicide ! De plus, celui-ci ne parlera pas aux personnages, il craint davantage Yasuki Chobari ! C'est d'ailleurs la crainte que ce dernier ne l'élimine (maintenant qu'il ne lui est plus utile) qui le rend si paranoïaque. Et il n'a pas forcément tort. Nomohiro est un personnage sans grande envergure. Il affectionne certains vices plutôt louches impliquant des membres du sexe opposé bien trop jeunes. Chobari sait tout de ces penchants malsains et s'en sert pour faire chanter le yoriki. Il dispose de plusieurs témoignages « potentiels »



qui mettent Nomohiro à sa merci. Les personnages peuvent peut-être en apprendre plus sur les activités de Nomohiro. Pour cela ils devront surveiller les allées et venues nocturnes qui s'opèrent dans la demeure. Ils pourront alors observer certains soirs, un homme amener une jeune fille et la faire pénétrer dans les lieux. Elle n'en sortira qu'au matin avec cette même personne. La jeune enfant est une hinin que loue Nomohiro à ses parents. Les parents ne diront rien, mais en se montrant intimidants, ils finiront par lâcher le morceau. L'enfant, quant à elle, ne sera d'aucune aide, restant muette sur ce qui se passe avec le yoriki.

LA JEUNE FEMME

Le second témoin est la jeune femme qui les a surpris. D'après les rapports, elle vit dans la ruelle où les personnages ont rencontré Natsubure. Sur place, les personnages pourront rapidement se rendre à l'évidence que personne n'habite les lieux. Les voisins (s'ils ne reconnaissent pas les personnages), pourront leur dire que la maison est vide depuis plusieurs semaines, suite au décès de son propriétaire. Décrire au voisinage la jeune femme confirmera bien qu'elle n'est pas du quartier. Mais plusieurs personnes l'ont cependant aperçue et pourront compléter son portrait. Il s'agit d'une fille au visage charmant et aux gestes élégants. Elle n'est pas très grande et sa voix est sûre et mélodieuse. Ses cheveux sans être très longs semblaient bien entretenus (pas très fréquent chez les gens du peuple). Elle ne portait pas les vêtements dans lesquels les personnages l'ont vu. Sans être faits de soie, ses vêtements étaient d'une qualité convenable pour un membre du peuple. En fouillant les lieux, ils ne découvriront pas grand-chose d'autre. Un excellent jet de Perception/Enquête pourra néanmoins leur faire découvrir une trace d'une substance blanche et grasse laissée sur la porte qui donnait sur la ruelle où est mort Natsubure. En faisant attention, un personnage ayant les connaissances appropriées (compétences : Comédie, Déguisement, Courtisan, etc.) pourra se rendre compte qu'il s'agit de maquillage.

Les traces sont infimes. Peu d'hinin ou heimin en portent, les seuls à le faire sont les geisha ou les acteurs et la jeune femme n'avait vraiment pas l'air d'une noble.

En cherchant parmi les quartiers des plaisirs, la description de la jeune femme, permettra de trouver une piste bien plus intéressante. En effet si les personnages ont établi un bon profil physique de la personne recherchée, on finira par leur apprendre qu'elle officie dans une troupe de théâtre du quartier des plaisirs du Roc. Elle se nomme Shiori et la troupe à laquelle elle appartient donne actuellement des représentations, quatre fois par semaine, au théâtre des masques dorés.

LE THÉÂTRE DES MASQUES DORÉS

Il s'agit d'un petit théâtre situé dans le quartier des plaisirs du Roc. Sur la devanture on trouve une paire de masques kabuki peints en or. L'architecture traditionnelle abrite un endroit plutôt bien entretenu. La troupe donne des représentations en soirée. Dès que la jeune Shiori verra les personnages, elle prendra ses jambes à son cou et tentera de fuir ! Elle se servira du décor qu'offre le théâtre pour tenter de les semer, mais ils devraient finir par la rattraper (de toute manière ils pourront la cueillir à l'endroit où logent les membres de la troupe, alors qu'elle rassemble ses affaires au plus vite). Encore une fois cette course poursuite offre l'opportunité d'une nouvelle scène pleine d'acrobatie et de rythme. Une fois en leurs mains la jeune femme terrifiée ne mettra pas longtemps à tout avouer. Elle demandera toutefois à être protégée ou à ce que les personnages la laissent partir. Elle avouera avoir été engagée pour jouer le rôle du témoin, par un ronin du nom de Futse, que l'on peut trouver à l'Auberge des Marées Favorables, dans le quartier des Embarcadères de l'Est. Shiori le connaît depuis quelques années, ils s'entendent plutôt bien et il lui arrive de faire quelques petits boulots pour lui.



L'ASSASSIN

Les personnages peuvent, avec beaucoup de chance, avoir attrapé l'assassin de Natsubure. Si c'est le cas, il ne parlera que contre sa liberté. Il expliquera alors n'être qu'un exécutant et donnera le nom de son commanditaire, Futse. Ce dernier l'a engagé pour assassiner Natsubure en présence des personnages, afin de les incriminer. Si les personnages le remettent aux autorités, l'assassin tentera de s'échapper de sa geôle (s'il n'y arrive pas il mourra dans sa cellule, éliminé par son commanditaire). Il prétendra s'appeler Koi. Il s'agit d'un homme d'apparence somme toute assez banale, de bonne condition physique, d'un peu moins d'une trentaine d'années.

L'AUBERGE DES MARÉES FAVORABLES

Les personnages pourront trouver Futse dans l'auberge. Mais parvenir jusqu'à lui présente quelques difficultés. Ils devront faire preuve de talent pour persuader les ronin des lieux (et ne l'oublions pas, membres de l'organisation des Écailles de la Carpe), pour qu'ils leur désignent l'homme en question. Il se peut même que leur intervention déclenche une véritable bataille de taverne. Cette dernière solution reste la pire envisageable pour les personnages, qui vont se mettre à dos une puissante organisation locale, soutenue secrètement par les autorités. La méthode douce est à privilégier dans cette situation. Futse ne sera toutefois pas du tout coopératif et il faudra l'intercepter avant qu'il ne prévienne les autorités. Selon la manière de procéder des personnages, il peut en résulter une nouvelle course poursuite, voire un affrontement brutal. Une fois attrapé, il faudra que les personnages décampent rapidement avec lui, ou trouvent une planque, pour éviter d'avoir le reste des Écailles de la Carpe sur le dos. Tout au plus ils disposeront de quelques secondes. Une autre solution pourrait être de l'attirer à l'extérieur, en jouant par exemple sur le fait qu'ils retiennent l'actrice Shiori, si c'est le cas.

FUTSE, RONIN DES ÉCAILLES DE LA CARPE

Homme de bonne stature, Futse sert l'organisation des Écailles de la Carpe depuis plusieurs années. On peut le trouver quotidiennement à l'Auberge des Marées Favorables d'où il organise une petite entreprise qui négocie des produits avec les Jardins sous la Cité des Ombres, en territoire Daidoji. Il travaille pour le compte d'un membre de la famille Yasuki, le fameux Yasuki Chobari, au centre de toute cette affaire. Il ne parlera pas aux personnages, car Chobari dispose d'un moyen de pression : sa fille. Futse sait très bien que s'il lui venait à l'idée de dire quoi que ce soit, la gamine serait tuée ou vendue nul ne sait où. Si les personnages insistent quand même (torture, très très grosse somme d'argent, chantage efficace). Il évoquera ce problème mais de révélera rien d'autre. Une option s'offrira aux personnages. En effet s'ils récupèrent la jeune fille des griffes de Chobari, Futse acceptera de témoigner. Il leur proposera cette seule alternative.

Le cas échéant, Futse leur parlera alors de son implication : l'assassin engagé, la jeune comédienne, et le fait d'accuser les personnages.

NATSUBURE ET LE GANG DES FILS DU SAULE

Natsubure est un oyabun connu dans le milieu. Avant son décès, Il travaillait pour Yasuki Chobari et dirigeait un gang au sein de la cité, « les Fils du saule ». On les reconnaît aux motifs tatoués de feuilles de saule qui recouvrent certaines parties de leur corps (à la manière des yakuza). Ils opèrent dans le quartier des plaisirs du Roc et sur les quais du quartier du Grand Temple. Ils s'occupent d'organiser la distribution de l'opium illégal apporté secrètement par la famille Bayushi jusque dans la cité. Bien organisé, le gang évite au mieux la violence pour rester relativement discret. L'enquête va se montrer plutôt délicate dans le milieu de la pègre locale. Les personnages sont des ennemis



officiels du gang qui cherche lui aussi à mettre la main sur eux.

Depuis la mort de Natsubure, son lieutenant a pris la relève. Il s'agit de son propre fils, Ichiba, qui compte bien venger le meurtre de son père. Il n'est toutefois pas stupide et si les personnages arrivent à l'approcher et à être convainquants, il se peut même qu'il les aide. Peu avant sa mort, des rumeurs ont couru sur le fait que Natsubure aurait vendu des informations à des adversaires de la famille Yasuki. Ichiba, n'en croit pas un mot, son père ayant toujours été fidèle à ses maîtres. Il ne peut que se douter que sa mort a quelque chose à voir avec ça. Si les personnages lui parlent de l'implication de Chobari, il restera sceptique, mais ne pourra pas s'empêcher d'imaginer la chose possible, surtout quand on voit la manière dont les autorités ont été rapides sur leur affaire !

La mort de Natsubure a mis un frein temporaire aux trafics avec les intermédiaires de la famille Bayushi. Ichiba souhaite rapidement relancer la machine, surtout qu'en ville les autres gangs tentent du coup de s'accaparer des parts du marché. Il pourra expliquer aux personnages que des gangs rivaux ont déjà organisé des attaques sur des entrepôts ou lors des convois.

YASUKI CHOBARI

Ce petit subalterne, membre de l'administration du Conseil, est au centre de toute cette affaire. Il a tout organisé afin d'impliquer les personnages dans l'histoire. Chobari est un homme intelligent, rusé mais peut-être un peu trop sûr de lui. Ce défaut va sans doute le pousser à sous-estimer le groupe de personnages. Il n'avait pas pensé qu'ils lui poseraient autant de problèmes. D'ailleurs, il s'est convaincu qu'ils quitteront la cité sans attendre et cesseront d'être ainsi un souci, ou que la Garde Grise leur réglerait leur compte rapidement.

Chobari a planifié toute l'opération et Natsubure a été éliminé sur son ordre. Chobari avait plusieurs raisons de prendre cette décision, raisons que nos ronin ont peu de chances de découvrir un jour (Il

compte bien gravir les échelons de sa famille en augmentant notablement sa fortune personnelle et supplanter à long terme son « protecteur » du Conseil). Lui en tous les cas ne lâchera rien ! En premier lieu, Chobari souhaite mettre un terme à son alliance avec le cartel de drogue de la famille Bayushi. Récemment il a été contacté par un émissaire de la famille Soshi qui lui a proposé de meilleurs tarifs et surtout une part directe qu'il n'aura pas à déclarer à ses supérieurs (n'oublions pas que, comme tous les principaux trafiquants et criminels de Sunda Mizu Mura, Chobari sert un des Conseillers de la cité ! Le principal associé des Bayushi dans le trafic d'opium à Sunda Mizu Mura est Yasuki Toroboshi, mais le clan du Scorpion travaille également – plus discrètement encore – avec d'autres membres du Conseil). Il ne peut toutefois pas rompre le contrat avec la famille Bayushi, qui aurait tôt fait de prendre la mouche et lui causer bien du tort. Sans parler de Toroboshi.

Chobari savait que la mort du chef du gang des Fils du saule provoquerait une petite guerre des gangs visant à récupérer le marché de l'opium. Les différents groupes intéressés par cette perspective se livrent à des actions sporadiques qui vont rapidement générer un certain chaos : tout en essayant de nouer des relations avec les Bayushi, les gangs s'efforcent de se mettre mutuellement des bâtons dans les roues, profitant au passage de leurs rivalités pour voler certains chargements d'opium et faire porter le chapeau à l'un de leurs ennemis.

Chobari espère ainsi que la famille Bayushi rompe d'elle-même ses engagements avec le gang des Fils du saule, qui n'arrive plus à garder le contrôle du trafic et fait perdre beaucoup d'argent aux Bayushi. De fait, les membres du Scorpion commencent effectivement à lorgner vers un gang rival, qui leur semble le plus à même de remplacer les Fils du saule.

Par ailleurs, Chobari s'est débrouillé pour faire circuler une rumeur sur la possible allégeance des personnages à la famille Daidoji, expliquant l'action entreprise à l'encontre de Natsubure. Il a profité de cette rumeur pour rompre son alliance avec les Fils du saule, prétextant que Natsubure était compromis avec ces hommes et qu'il fallait prendre ses distances avec eux.



Désormais Chobari a les mains libres pour nouer une nouvelle alliance avec la famille Soshi. Il attend un peu que le tout se tasse, et que la famille Bayushi entre de plain-pied dans cette guerre des gangs pour conclure son nouveau pacte. Le temps que les Bayushi se dépêchent de la guerre des gangs, Chobari aura pu prouver à Yasuki Toroboshi que ses décisions rapides ont permis de trouver un nouveau fournisseur d'opium et ainsi de préserver les intérêts des Yasuki. Sans préciser évidemment qu'il touchera sa petite « commission » sur toutes les transactions à venir, en plus de l'éventuelle mais probable gratitude du Conseiller...

Chobari réside dans une petite demeure nobiliaire urbaine au sein du quartier de l'Ombre de Granit. Elle est suffisamment bien aménagée et protégée pour causer des problèmes à un éventuel assaillant. Une dizaine de samurai veillent sur les lieux en permanence. De plus, Chobari peut compter sur le voisinage pour l'informer de la présence de gens suspects. Un groupe de samurai inconnus, aura du mal à passer inaperçu et les hommes de Chobari seront rapidement informés.

De ce fait il peut paraître judicieux de correctement prévoir une attaque sur la demeure et circuler dans les alentours risque fort d'alerter la Garde ! Plusieurs options s'offrent encore une fois aux personnages. À eux de se débrouiller pour parvenir à mettre la main sur Chobari, mais à quoi cela va bien pouvoir leur servir ? En effet Chobari ne se compromettra pas et si les personnages l'enlèvent ou le tuent, cela mettra définitivement fin à toute possibilité de prouver leur innocence.

Si les personnages souhaitent libérer la fille de Futse, il faudra qu'ils se montrent patients et qu'ils observent avec attention les lieux. Chobari a confiné la jeune Nonoko à son service au sein de la demeure. Elle officie en tant que dame de compagnie. On l'utilise à des tâches relativement simples comme jouer d'un instrument de musique ou servir le thé. Il est donc possible de l'entre-apercevoir de-ci de-là par une fenêtre ouverte, la porte... Les hommes de Chobari savent qu'il s'agit d'un otage et veillent sur elle avec attention.

Le seul moment où les personnages pourraient intervenir discrètement se situe lorsqu'elle se trouve dans sa chambre à l'étage. Si les personnages ont pris le temps de surveiller la demeure, ils auront pu identifier la fenêtre de cette chambre. Elle peut être accessible depuis une section du toit qui couvre une partie du rez-de-chaussée. Ensuite une petite cour intérieure de trois mètres de large sépare le toit du muret d'enceinte de la demeure. Un personnage pas trop mauvais en acrobatie, escalade ou athlétisme pourrait, en restant discret, se glisser jusqu'au toit pour la tirer de là ! Faut-il encore ne

pas lui faire peur et la persuader de suivre les personnages ! Toutefois elle n'est pas non plus stupide et si les personnages sont crédibles ou disposent de preuves quelconques pour étayer leurs dires, elle les suivra rapidement.

Vous pouvez une nouvelle fois pimenter le tout et provoquer une nouvelle poursuite. Quelqu'un peut apercevoir un des personnages et crier... Toutefois s'ils ne se montrent pas suffisamment discrets, l'alarme sera vite donnée et une nouvelle fois ils n'échapperont pas à une course poursuite contre les hommes de Chobari et bien vite la Garde Grise.



« ET MAINTENANT, QUE VAIS-JE FAIRE... ? »

Voilà, les personnages en sont peut-être arrivés là. Suivant leurs actions, ils peuvent décider d'agir de diverses manières. Peut-être est-ce déjà fait. Ils se sont probablement fait de nombreux ennemis mais aussi d'éventuels alliés. À ce moment là d'autres groupes risquent de s'intéresser à eux. Des groupes impliqués au sein de la cité et qui souhaitent en apprendre plus ou alors se servir des personnages. Ce cas de figure peut être apparu avant et il se peut que les personnages aient disposé d'alliés pour mener leur enquête. Toutefois aucun ne s'impliquera avant de savoir réellement ce qui se trame, qui sont les personnes impliquées...

LA FAMILLE YASUKI

Yasuki Chobari et Yasuki Nomohiro sont des acteurs essentiels de la situation présente. Leur carrière, leur vie, dépendent de la chute des PJ. Ils vont donc tout faire pour parvenir à s'en tirer le mieux possible. Toutefois malgré les apparences, ils ne sont pas invulnérables. Nomohiro n'a pas de réel allié, et n'est qu'un exécutant dans le fond. On peut faire pression sur lui si on découvre ses vilains penchants sexuels, par exemple. Chobari quant à lui se trouve bien entendu à la tête d'un cartel important qu'il gère pour un membre haut placé de sa famille. Mais si les intérêts de son protecteur venaient à être en danger, celui-ci l'abandonnerait sans attendre. Par ailleurs, au sein même de la famille Yasuki, il existe de nombreuses rivalités. Si les personnages arrivent à en apprendre plus sur le protecteur de Chobari, il se pourrait qu'ils puissent d'une manière ou d'une autre pousser Toroboshi à s'intéresser de plus près à la loyauté de son subalterne. Par ailleurs, le protecteur de Chobari peut également avoir parmi ses propres ennemis quelqu'un qui découvre l'affaire et décide de contacter les personnages. Yasuki Minako par exemple. Qui pourrait avoir intérêt à aider discrètement les personnages, histoire de plomber davantage la réputation du réseau de Toroboshi aux yeux des Bayushi. Ceux-ci ont

leurs habitudes mais aucune loyauté réelle envers leur partenaire actuel. Ils ont d'ailleurs diversifié depuis longtemps la distribution de l'opium, afin d'en fournir des quantités minimales mais intéressantes aux rivaux du principal bénéficiaire, à toutes fins utiles...

À la fin la famille Yasuki n'offrira pas à ses adversaires une guerre interne ouverte, mais les rivalités pourront permettre aux personnages de tirer leur épingle du jeu.

Chobari fera toutefois en sorte de sauver les meubles au maximum et s'il s'aperçoit que le vent tourne, il prendra les mesures nécessaires.

LE CLAN DU SCORPION

Il s'agit du premier groupe extérieur à la cité impliqué dans cette affaire. En effet, ces événements touchent particulièrement les activités de la famille Bayushi. Officiellement les territoires qu'exploitent les cartels d'opium de Ryoko Owari sont bien délimités, afin d'empêcher des guerres intestines au clan. Toutefois un petit malin ambitieux de la famille Soshi a jugé bon de faire une proposition plus qu'alléchante à Chobari ! Que Chobari s'est empressé d'accepter ! Lorsque l'assassinat de Natsubure aura lieu et que les querelles de gangs vont éclater et entraver la bonne marche du trafic, la famille Bayushi va décider de tirer au clair toute cette affaire. C'est Bayushi Atsuyo, sous les ordres de Chohime, qui va diriger cette enquête. Elle va se mettre en tête de retrouver les meurtriers (nos chers PJ) pour tenter d'en apprendre plus. Très vite il va lui paraître évident qu'ils se sont fait piéger. Elle va alors faire en sorte de les espionner et finalement, si elle le juge utile, les approcher sous le couvert de l'anonymat. Une fois que les personnages auront accumulé suffisamment de preuves contre Chobari, Atsuyo passera à la vitesse supérieure et leur proposera de se concentrer sur lui et sur ses affaires. Les

personnages peuvent avoir remarqué auparavant qu'ils sont régulièrement suivis par une personne. Mais il leur sera difficile de s'en apercevoir et encore plus d'y parvenir sans alerter Atsuyo. Si toutefois, ils réussissent à la démasquer, leur rencontre peut être prématurée. Atsuyo n'avouera jamais sa véritable allégeance et agira autant que possible en se faisant passer pour un ronin ignorant le nom de ses employeurs.

Grâce aux liens de Chohime avec le Conseil, Atsuyo pourrait aiguiller les personnages vers des adversaires de Chobari, au sein même de la famille Yasuki. Des rivaux au sein de l'organisation chapeauté par Toroboshi, ou des agents d'autres membres du Conseil. Cette option-là peut être mise en rapport avec la section précédente, concernant la famille Yasuki. Toutefois avec l'implication du clan du Scorpion, les personnages vont également courir des risques supplémentaires. Non seulement le Clan des Secrets n'est pas forcément un partenaire très fiable au-delà du court terme, mais surtout si jamais les Yasuki découvrent que les ronin ont un lien avec les Bayushi, la situation va se compliquer dramatiquement. Toroboshi ou ses rivaux pourraient en effet considérer les Bayushi comme les véritables instigateurs de la mort de Natsubure, qu'ils auraient vraisemblablement arrangé pour mettre la pression, dans l'optique de renégocier ultérieurement leur partenariat. Chobari essaiera alors de passer pour un subordonné loyal qui a fortuitement découvert la vérité et s'efforce de couper l'herbe sous les pieds des Bayushi, dans l'intérêt de son supérieur bien évidemment... Toroboshi ne souhaite pas renégocier ses arrangements avec les Bayushi mais d'autres personnes impliquées dans le trafic d'opium et qui voudraient en profiter davantage pourraient considérer qu'il serait utile de lui mettre des bâtons dans les roues, ou

d'entreprendre des négociations séparées avec les Bayushi. Dans leur idée, quelles que soient les conditions proposées par le clan du Scorpion, ils auront toujours plus à gagner que Toroboshi dans l'affaire... les Bayushi quant à eux seront sans doute un peu surpris de constater l'évolution des choses, mais se reprendront presque dans l'instant, vu toutes les opportunités que cela leur offre désormais. Évidemment, les personnages des joueurs peuvent devenir des exécutants précieux dans cette situation, des pions sacrificiables, ou des gens décidément trop malins et opportunistes pour leur propre bien...

LA FAMILLE DAIDOJI

Lorsque les rumeurs sur l'implication de la famille Daidoji vont circuler, ses agents et représentants en ville s'empresseront de chercher les réponses à cette affaire et de mener à leur tour leur petite enquête. Mais ce que ces agents ignorent, c'est l'implication de leurs supérieurs dans la situation actuelle. Le fameux représentant de la famille Soshi qui a contacté Chobari n'est autre qu'un Chien de meute. Il a profité de l'existence des trois cartels de Ryoko Owari pour lancer cette opération et compte bien déstabiliser la famille Yasuki, en détruisant ses liens fructueux avec les Bayushi, avant de faire retomber la responsabilité de ce désastre sur les négociants du Crabe. Cet agent a pour consigne de ne rien révéler à personne et travaille en fait seul sur l'affaire. Cependant, il se peut que les personnages aient besoin d'un sérieux coup de main pour survivre, le temps qu'ils règlent l'affaire Chobari.

Dans cette éventualité, notre agent laissera tomber sa couverture Soshi (qui de toute manière ne lui sert plus à rien maintenant que Chobari a mordu à l'appât) et approchera Naishiko, prétextant



être sur place afin de découvrir les dessous de l'affaire. Selon lui, les ronin savent forcément quelque chose et il faut découvrir quoi. Naishiko de son côté s'efforcera de fournir des informations permettant aux ronin de rester en liberté, en échange de ce qu'ils savent. Elle découvrira rapidement toute seule qu'il est intéressant d'enfoncer Chobari, parce que la réorganisation probable du trafic d'opium lui donnera certainement l'opportunité de se rendre utile aux Yasuki... et donc à ses véritables maîtres. Au final, et à l'insu des ronin autant que de Naishiko, les Daidoji considéreront que toute l'opération est un succès si jamais Chobari tombe et que les liens entre les Yasuki et les Bayushi doivent être tissés à nouveau. Dans l'idéal, si Chobari pouvait mourir sans même avoir l'occasion de parler du « représentant des Soshi », ça serait encore mieux et de fait, le Yasuki n'a aucun intérêt à moins que sa vie ne soit en jeu à en parler à Toroboshi. Quand bien même cette information serait révélée, encore faudrait-il que les Yasuki lui attachent de la valeur. De leur côté, les Bayushi auront bien du mal à confirmer que les Soshi sont sur l'affaire, ceux-ci n'ayant aucune responsabilité en la matière et aucun intérêt à avouer quoi que ce soit s'ils en avaient une de toute manière... Il se pourrait même que les Soshi par ailleurs décident qu'on les a enfoncés et que cela arrange un peu trop bien les Bayushi...

En bref, même si quelqu'un quelque part finit par soupçonner que ni les Yasuki, ni le clan du Scorpion ne sont véritablement responsables de cette situation, cette dernière se sera suffisamment dégradée pour que les dégâts soient longs à réparer. Et il sera de toute manière impossible de savoir que les Daidoji ont tiré les ficelles.

LE GANG DES FILS DU SAULE

Il y a de fortes chances que les personnages soient entrés en contact avec ce groupe de la cité. Il s'agit d'alliés excellents (ils disposent de nombreux liens dans les bas-fonds de la cité et peuvent offrir leur protection et le moyen de se cacher aux personnages) ou d'ennemis redoutables. Une fois

que les personnages auront prouvé que Chobari est l'instigateur de cette machination, Ichiba fera tout pour se venger. Par contre, il n'est pas stupide au point de prendre le risque de mener son gang à sa perte. Il profitera donc des personnages pour mener à bien cette vengeance. Il leur fournira matériel, informations, planques... Il fera même part, finalement, du trafic de drogue auquel il contribue. Pour ce dernier point, il faudra que les personnages aient tissé suffisamment de liens avec Ichiba et qu'ils aient gagné sa totale confiance.

Toutefois à contrario de tous les autres groupes impliqués, il s'agit certainement de celui sur lequel les personnages peuvent le plus se reposer. En effet s'ils prennent parti pour le gang, Ichiba et les autres membres les accueilleront comme de véritables alliés. Dans le cas d'un affrontement, cela signifie plusieurs sabres supplémentaires !

LA MAGISTRATURE D'ÉMERAUDE

Si les personnages arrivent avec un dossier béton, il se peut qu'ils soient aidés, mais cela reste vraiment très hypothétique ! Il faut bien évidemment qu'ils mettent le doigt sur un sujet qui pourrait tomber sous la juridiction des représentants de l'Empereur. S'ils ont des informations concrètes sur le trafic de drogue, en lien avec les territoires du clan du Scorpion, par exemple. Cependant, la magistrature impériale offrira bien peu de secours aux personnages. A moins que leur témoignage ait un poids réel (ce qui n'est pas garanti), une fois qu'ils ont révélé ce qu'ils savent, un magistrat cynique jugera certainement qu'il est inutile de les protéger. Il se peut même que, dans le but de composer avec les autorités locales, il n'hésite pas à sacrifier les personnages, histoire d'avoir une faveur d'importance à réclamer aux Yasuki lorsque le besoin s'en fera sentir. La politique, et l'opium, amènent beaucoup de gens à prendre des décisions très différentes de celle que l'honneur commande. Et que sont quelques ronin plus ou moins coupables de ce qui leur est reproché dans un tel jeu ?



CONCLUSION

En fin de compte, tout ce que les personnages ont à faire est de parvenir à survivre. Beaucoup de gens auront intérêt (eux-mêmes éventuellement) à ce que Chobari tombe, mais cela n'est pas du tout indispensable. En fait, c'est même assez improbable.

S'ils trouvent un moyen de pression à l'encontre de Chobari, ou lui mettent une épée sous la gorge pour le faire parler, le fonctionnaire Yasuki se montrera très coopératif. Finalement il impliquera Nomohiro dans une sombre affaire de pédophilie et de chantage dont les personnages étaient victimes. Il prétextera que Nomohiro voulait les faire taire pour éviter leurs témoignages ! Il devra sans doute manœuvrer pour continuer à tromper Toroboshi, et rien ne dit que cela réussisse une fois l'attention du Gouverneur en éveil, mais si « tout le monde se quitte bons amis malgré cet incident regrettable », il peut espérer s'en tirer à bon compte. Nomohiro quant à lui aura beau crier son innocence, voire lancer des accusations tout à fait fondées sur Chobari, ses propres perversions et le système judiciaire rokugani (ainsi que l'influence en coulisses de Toroboshi) le condamneront à une mort ignominieuse et ses déclarations seront aussitôt oubliées.

Si les personnages font preuve d'un peu plus de diplomatie et préfèrent jouer la « communauté d'intérêts » dans le style « nous avons pu survivre à vos manigances, donc vous auriez plutôt intérêt à utiliser vraiment nos capacités au lieu de nous faire porter le chapeau », Chobari renversera peut-être la vapeur. Dans ce cas, il utilisera Futse comme bouc émissaire, l'assassin prendra la fuite s'il est toujours vivant et Yasuki Chobari « dévoilera » que Nomohiro et Futse manipulaient les personnages pour nuire à sa réputation mais que ceux-ci ont préféré lui faire confiance. Il sera alors promu au poste de yoriki, à la place de celui qu'il faisait chanter, pour avoir découvert le véritable criminel !



En effet les Gardes Gris affirmeront avoir reçu leurs ordres de Nomohiro et nul ne soulèvera la question de la bonne fortune et des discrets appuis dont semble jouir Chobari... mais les personnages auront certainement compris que quelqu'un le couvre et que sa responsabilité dans cette affaire n'est pas des moindres. Quant à savoir qui le protège et si ce protecteur anonyme sait vraiment de quoi il retourne, c'est une toute autre question.

S'ils ne parviennent pas à se faire innocenter, vos personnages n'ont que deux options : la fuite et la vengeance.

Finalement si vous ne souhaitez pas vous arrêter là, vous pouvez agrémente ce scénario de l'annexe scénaristique qui suit et qui vous permettra de lancer les personnages dans une véritable guerre des gangs. Les événements et développements décrits peuvent aussi intervenir en même temps que se déroule le scénario et ainsi compliquer encore la vie des personnages.

Quoi qu'il en soit les personnages auront tissé tout un réseau de relations, inimitiés, alliances... qui constituent chacune des opportunités scénaristiques et que le maître de jeu pourra utiliser pour les futures parties à Sunda Mizu Mura.

ANNEXES

« RÉGLEMENT DE COMPTES À SUNDA MIZU MURA »

Les personnages ont donc été directement impliqués dans une affaire plutôt tordue. Qu'ils aient ou non réussi à se faire innocenter, ils disposent désormais de liens au cœur de la cité. Il peut s'agir d'alliés ou au contraire d'ennemis. Cette partie s'intéresse aux conséquences à plus long terme de leur implication. Elle ne constitue pas vraiment un scénario mais permet plutôt d'envisager ce qui se passera ensuite autour de vos personnages.

Dans l'éventualité où ils ne parviendraient pas à établir leur innocence dans la mort de Natsubure, l'affaire finira quand même par se tasser une fois que tout le monde sera trop occupé par la guerre des gangs. S'ils gardent profil bas, ils peuvent encore espérer se montrer utiles et finalement, bien que leur réputation en souffre durablement, rester dans les bas-fonds de Sunda Mizu Mura. Si

malheureusement on sait qu'ils ont causé la mort de Gardes Gris, ou autres personnages officiels, la fuite reste la seule solution. Auquel cas cette annexe servira surtout à broder une situation dans laquelle ils ne seront plus impliqués, et dont ils suivront au mieux l'évolution par des informations de seconde main.

À vous de vous servir, en fonction de vos besoins et envies, de cette annexe. N'hésitez pas à l'enrichir et à la tordre selon votre convenance. Elle peut offrir un développement très intéressant si vos joueurs sont intéressés par le milieu de la pègre et s'ils décident de l'intégrer plus avant. C'est une éventuelle campagne à très long terme dans le cadre du « milieu » de Sunda qui s'ouvre devant vos personnages. La cité offre un contexte qui s'y prête particulièrement.



LA GUERRE DES GANGS

Le gang des Fils du saule fera en sorte de venger la mort de son chef, et là encore le fait que vos personnages soient aux yeux d'Ichiba les assassins de son père ou au contraire d'autres dupes fera toute la différence. Les Fils du saule chercheront également à rétablir leur mainmise sur la revente de l'opium, entrant directement en conflit avec d'autres gangs. S'ils sont en bons termes avec Ichiba, nos ronin peuvent du coup s'avérer être un atout très précieux pour le gang. Les semaines à venir seront alors meublées d'escarmouches, de délations anonymes à la Garde Grise (pour priver les Fils du saule de l'atout conséquent constitué par les personnages) et autres manœuvres typiques des luttes entre gangs.

Si Bayushi Atsuyo entre en relation avec les personnages, elle tentera de se servir d'eux pour manipuler le gang et gagner ainsi, à l'insu des Yasuki, un atout supplémentaire dans les ombres de Sunda Mizu Mura.

LES GANGS RIVAUX

Parmi les truands intéressés par le marché de l'opium, on trouve :

Le gang du petit Temple

Un groupe relativement réduit et toutefois particulièrement ambitieux. Il compte plusieurs têtes brûlées qui ont leur quartier général dans un petit temple abandonné de Daikoku, situé à la limite entre les quartiers de l'Ombre de Granit et du Grand Temple. Initialement, ils vivaient de petits larcins sans grande importance, aidant de temps à autre les autres gangs locaux, en faisant attention à ne s'en mettre aucun sur le dos.

Toutefois avec la récente mort du chef du gang des Fils du Saule, ils ont vu la possibilité d'accroître leur territoire. Ils se sont emparés d'un chargement d'opium des Fils du Saule et tentent d'écouler la marchandise dans les lieux licencieux de la cité. Ils ne tarderont pas à attirer l'attention sur eux et

il arrive fréquemment que des altercations violentes éclatent entre un revendeur de leur gang et des membres des Fils du saule (qui, il faut le rappeler, avaient pratiquement le monopole du commerce de l'opium dans la cité).

Le gang du petit Temple est dirigé par Ayoshi, un jeune homme caractériel et prompt à la colère. Il participe rarement aux opérations courantes, mais par contre met un point d'honneur à participer à d'éventuels règlements de compte. Alors il dévoile toute sa cruauté et sa violence. Il est particulièrement craint par ses propres hommes, qui le suivent surtout en raison de la peur qu'il leur inspire. Si Ayoshi venait à décéder, il ne leur faudrait pas beaucoup de temps pour tourner leur veste.

Les PJ pourront mener l'enquête, remonter la piste des vendeurs à la sauvette, protéger les cargaisons des Fils du saule, stopper une attaque des hommes d'Ayoshi... Rapidement ils pourront remonter la piste jusqu'au petit temple de Daikoku. S'ils font des prisonniers ou cuisinent un revendeur, ils pourront facilement sentir la crainte que semble inspirer leur chef. Ils peuvent donc tenter de retourner certains des hommes d'Ayoshi (qui pourraient venir gonfler le gang des Fils du saule par la suite ?) en promettant son élimination. Sinon ils peuvent tenter une expédition punitive sur le petit Temple. Ce sera violent et Ayoshi est un adversaire coriace !

Le gang du Poisson bondissant

Plus subtil et important que le précédent, le Poisson bondissant est un gang assez traditionnel et important qui opère sur le territoire voisin des Fils du Saule. Ses activités diversifiées (prostitution, racket...) n'incluent cependant pas l'opium. L'assassinat de Natsubure a donné à leur chef, Bunzo, l'idée d'absorber les Fils du Saule... Il a ainsi proposé son « aide » à l'héritier pressenti : Ichiba. Ichiba a bien entendu refusé catégoriquement. Bunzo en serait peut-être resté là, si seulement Chobari n'y avait pas mis son nez. Il lui a proposé de reprendre le trafic d'opium avec sa bénédiction, si les Fils du saule venaient à disparaître.



Bunzo a ainsi décidé de précipiter la chute d'Ichiba et de ses hommes. Pour cela il ferme ses établissements aux Fils du Saule, qui ne peuvent plus écouler aussi bien leur marchandise auprès des employés et habitués des maisons de passe et salles de jeu du Poisson bondissant. Il répand auprès des autres chefs de gang la rumeur de la disgrâce d'Ichiba aux yeux de son protecteur (ne pas oublier que la quasi-totalité des gangs de la cité sont sous la protection de la famille Yasuki. Et que beaucoup, parmi les oyabun, connaissent l'identité de leurs protecteurs). Cela a pour effet d'isoler le gang d'Ichiba, les autres oyabun ne souhaitant pas se mettre à dos un des « parrains » de la famille Yasuki (et plus particulièrement ce parrain-là...).

Les PJ peuvent vouloir trouver d'autres alliés et ainsi mener des négociations avec certains oyabun. Toutefois s'ils sont encore recherchés, il est plus probable que les oyabun qui n'ont aucune relation

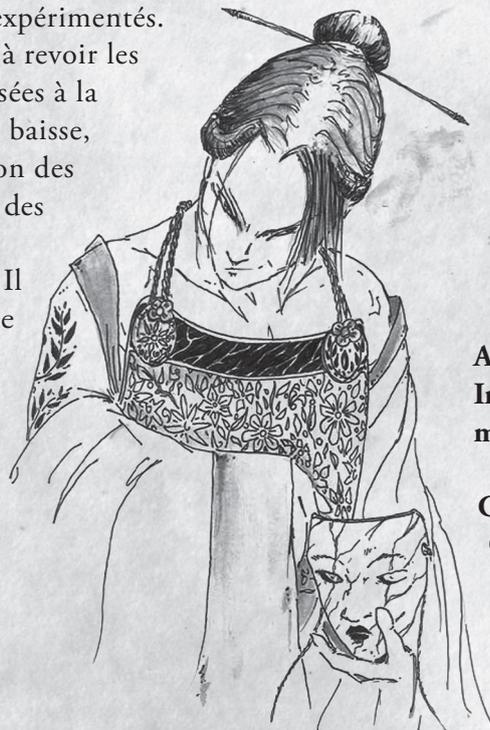
particulière avec eux les balancent purement et simplement à leur protecteur. Selon son identité, un patron du crime peut vouloir se servir de nos ronin, ou les éliminer. Tout au plus ils obtiendront un pacte de non agression, au pire ils pourront déclencher de nouvelles hostilités.

De son côté le gang de Bunzo fera en sorte d'éliminer les PJ s'ils tentent de s'immiscer dans ses affaires. Bunzo enverra des hommes à lui tuer les importuns. Il ne se cachera pas et ses hommes non plus si les autorités recherchent encore les personnages...

Finalement, la manière dont le gang des Fils du Saule va se sortir de cette affaire reste au libre choix du maître de jeu. Les actions des personnages peuvent grandement influencer le résultat. Toutefois il paraît évident que sans leur aide les Fils du Saule ne survivront pas aux luttes que vont se livrer les gangs pour récupérer un marché des plus juteux.

CARACTÉRISTIQUES DES PROTAGONISTES PRINCIPAUX

Les caractéristiques des PNJ du scénario sont pensées pour des personnages plutôt expérimentés. N'hésitez pas à revoir les valeurs proposées à la hausse ou à la baisse, rajouter ou non des compétences, des avantages ou désavantages. Il ne s'agit là que de quelques indications pour les MJ qui ne souhaitent pas véritablement s'encombrer avec des données techniques.



YASUKI CHOBARI

Courtisan Yasuki rang 4

Honneur : 2.0 Gloire : 1.9 Statut : 2.0

Feu	3	intelligence	5
Air	3	intuition	4
Terre	2	volonté	5
Eau	2	perception	4
Vide	3		

Avantages/Désavantages : Chantages (plusieurs), Ingénieux, Dessein supérieur (devenir un des membres du Conseil), Indifférent.

Compétences principales : Commerce 5, Connaissance : Sunda Mizu Mura 5, Contrefaçon 5, Courtisan 4, Couteau 3, Discrétion 4, Enquête 4, Étiquette 4, Monde du crime 7, Sincérité (Tromperie) 6, Tentation (Corruption) 6, Intimidation 5.

ICHIBA

Honneur : 4.0 Gloire : 1.5 Statut : 0.0

Feu 3 agilité 4
Air 3
Terre 3
Eau 3
Vide 1

Avantages/ Désavantages : désavantages social (heimin), ennemis jurés (gangs rivaux, yasuki Chobari).

Compétences principales : armes à chaînes 4, connaissance : Sunda Mizu Mura 4, couteau 3, discrétion 4, défense 3, jiujutsu 4, Connaissance : Pègre 5, Sincérité (Tromperie) 4, Tentation (Corruption) 3.

FUTSE

Honneur : 3.0 Gloire : 1 Statut : 0.5

Feu 3 intelligence 4
Air 3
Terre 3
Eau 4
Vide 2

Avantages/ Désavantages : lien de dépendance (sa fille), obligation (Yasuki Chobari qui détient sa fille), relation (l'organisation des Écailles de la Carpes).

Compétences principales : athlétisme 2, commerce 6, connaissance : Sunda Mizu Mura 4, discrétion 4, défense 4, jiujutsu 3, kenjutsu 5, Connaissance : Pègre 4, Sincérité (Tromperie) 2, Tentation (Corruption) 3.

KOI, L'ASSASSIN

Chasseur de prime Tsuruchi rang 3 (qui simule l'entraînement martial du PNJ).

Honneur : 1.0 Gloire : 1 Statut : 0.0

Feu 3 agilité 4
Air 4 réflexes 5
Terre 3
Eau 3 perception 4
Vide 2

Avantages/ Désavantages : vigilant, désavantage social (hinin), indifférent, sombre secret (assassin).

Compétences principales : athlétisme 4, comédie 3, couteau 5, discrétion 6, défense 4, jiujutsu 3, kyujutsu 7, Connaissance : Pègre 6, ninjutsu 4, Artisanat : Poison 5, Sincérité (Tromperie) 4, Tentation (Corruption) 3.

YASUKI NOMOHIRO

Courtisan Yasuki rang 2

Honneur : 2.0 Gloire : 2.1 Statut : 3 (Yoriki)

Feu 2 intelligence 3
Air 3
Terre 3
Eau 2 perception 4
Vide 2

Avantages/ Désavantages : compulsif (pédophile), obligation (Yasuki Chobari, concernant le chantage exercé), sombre secret (pédophile), statut social (Yoriki de quartier).

Compétences principales : commerce 4, courtisan 3, couteau 2, défense 3, discrétion 3, étiquette 3, Sincérité (Tromperie) 4, Tentation (Corruption) 2, Connaissance : Pègre 2, contrefaçon 2, enquête 4.

LES POSTES DE YORIKI A SUNDA MIZU MURA

Les postes de yoriki à Sunda Mizu Mura possèdent une organisation particulière que l'on retrouve par exemple à Otosan Uchi mais qui n'a pas été envisagée pour les mêmes raisons qu'à la capitale. En effet la population nombreuse et la criminalité relativement présente, même si jugulée par la main mise de la famille Yasuki sur les cartels, a obligé la ville à se doter d'infrastructures originales et qui obtiennent de bon résultats.

Dans chaque quartier se trouve un poste de yoriki ouvert en permanence. Il s'agit d'un établissement d'apparence anodine, très fonctionnel. Il a pour principale fonction d'abriter le personnel de police de la magistrature qui compte le yoriki de quartier (normalement un samurai) et quelques doshin de la caste heimin. Il s'agit d'une véritable police de proximité. Son but est d'offrir aux résidents du quartier un lieu de sureté, afin de montrer que les officiers et agents de la magistrature sont proches d'eux et peuvent ainsi agir rapidement.

Les postes de yoriki peuvent aussi s'adjoindre les services d'auxiliaires, conseillers ou experts, qui ne peuvent agir sur les affaires légales, mais qui peuvent servir de liens entre les communautés et les forces de l'ordre. Ils peuvent intervenir lors de conflits sociaux, renseigner la magistrature... Ils font partie intégrante du poste de yoriki, de son quotidien. Ainsi contrairement à la Garde Grise, la magistrature est vraiment intégrée à la population locale et fait partie du décor. Toutefois les postes de yoriki sont liés intimement aux forces militaires de la ville. En effet les effectifs de la magistrature ne permettent pas directement aux doshin et aux

yoriki de faire les patrouilles régulières... ainsi, les escouades de la Garde Grise ou de la Garde des Eaux qui arpentent les rues doivent rendre compte au poste de police le plus proche, pour tout ce qui concerne les affaires qui n'ont pas une nature éminemment militaire.

LES KOBAN



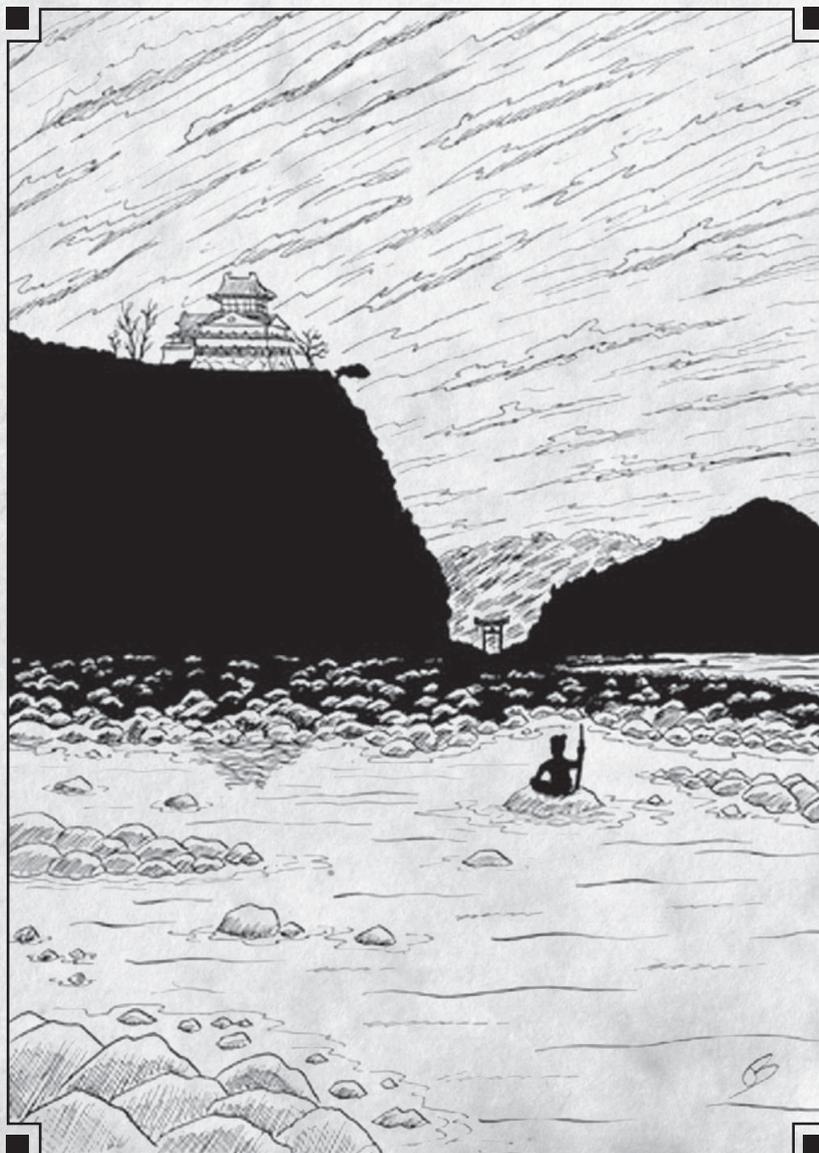
Associé à ces principaux postes de yoriki on trouve les « koban ». Il s'agit de postes de yoriki miniatures souvent constitués d'une simple cabane de bois ou de bambou. On y trouve pas plus de deux ou trois doshin (parfois remplacés ou suppléés par des guerriers de la Garde Grise durant les périodes troubles). Ces petites « cabanes » sont réparties à certains endroits stratégiques de la cité. Elles servent bien souvent de points de repère ou pour renseigner un étranger qui cherche son chemin. Les caractéristiques invariables

de tous ces koban sont :

- la présence d'une lanterne bleue avec le mon de la famille Yasuki dessus (elle est allumée chaque nuit).
- Les affiches avec les portraits des criminels les plus recherchés de la cité, voire du territoire de la province ou du clan. La plupart sont défraîchies et sont présentes depuis un certain temps.
- Un doshin armé d'un bo montant la garde en permanence sur le seuil.

AUTRES AVENTURES À SUNDA MIZU MURA

Il est relativement facile de transposer des éléments d'autres suppléments officiels L5A à Sunda Mizu Mura. En premier lieu, certains éléments de la guerre de l'opium ou ses protagonistes dans la boîte de *La Cité des Mensonges*, bien évidemment. Plusieurs des scénarios Living Rokugan, proposés en traduction téléchargeable sur le site de l'association La Voix de Rokugan (www.voixrokugan.org) sont également utilisables sans difficultés. Enfin, on peut également employer les recueils de scénarios publiés par la Voix de Rokugan. Notamment, le scénario « Conte de Loups » dans le recueil *Matsuri*, qui a été conçu pour amener des ronin débutants à Sunda Mizu Mura.



GUIDE DES AVENTURES

LE GUIDE DES AVENTURES EST L'OUTIL IDÉAL POUR LANCER VOS JOUEURS DANS LES REMOUS TUMULTUEUX DU VILLAGE DE L'EAU PURE ! CET OUVRAGE REGROUPE TOUT LE MATÉRIEL SCÉNARISTIQUE POUR DES HEURES DE JEUX. IL VOUS PERMETTRA DE METTRE EN SCÈNE LA CITÉ AVEC DE NOMBREUX SCÉNARIOS, DFF, ETC.

- + 3 AXES DE CAMPAGNES : CRÉEZ DES CHRONIQUES EN FONCTION DE VOTRE GROUPE DE JOUEURS, MEMBRES DE LA MAGISTRATURE D'ÉMERAUDE, SAMURAI DU CLAN DU CRABE OU ENCORE RONIN
- + CHOISISSEZ LA PÉRIODE DE JEU ET LES THÈMES ABORDÉS
- + NOMBREUX DÉFI-FOCUS-FRAPPE : DU SIMPLE MEURTRE À L'INTRIGUE MYSTIQUE
- + 5 SCÉNARIOS COMPLETS ABORDANT DES ASPECTS ÉTONNANTS DE LA CITÉ

PRIX CONSEILLÉ : 35€

