



la Vendetta de Shiba Nukite

Prologue

Shiba Shonagon était une jeune samourai-ko du Clan du Phénix, nièce du respecté Asako Kinto. C'était une amie de Shosuro Jocho, Shosuro Kimi, Bayushi Otado, Ide Michikane, Ide Asamitsu et Iuchi Michisuna. Amoureuse de Jocho, elle s'est suicidée, par overdose d'opium. Malheureusement, Shonagon avait un jeune frère, Nukite. Ce dernier aimait beaucoup sa sœur et n'a pas supporté sa tragique disparition. Ne connaissant que la cause de sa mort (i.e. l'opium), il a juré de faire payer les responsables. Il a donc engagé une dizaine de ronin et est venu à Ryoko Owari pour tuer les "assassins" de sa sœur. Totalement aveuglé par le chagrin, il agit sans discernement. Lui et ses hommes exécutent purement et simplement toute personne vendant, fabricant, transportant ou même consommant de l'opium qu'ils peuvent trouver.

Introduction

Un matin, les PJ reçoivent la visite d'un Bayushi Korechika fulminant, qui se montre particulièrement odieux avec les serviteurs des PJ. Il exige de leur parler. Si les PJ acceptent de le recevoir, il leur explique que c'est la troisième fois, cette semaine, que ses "employés" sont victimes d'agressions. En tout, trois de ses serviteurs ont été tués, carrément en pleine rue. En fait, les victimes étaient toutes des employés de "L'Aiguisé" (i.e. la vitrine légale du cartel Bayushi). Celui-ci a, bien entendu, rapporté les deux premiers meurtres à Ide Baranato (le magistrat en chef) qui a interrogé les différents témoins, sans toutefois donner suite à l'affaire - Baranato connaît l'implication des Scorpions dans le trafic d'opium et a des raisons personnelles de souhaiter la destruction des cartels (i.e. son fils aîné a lui aussi succombé à une overdose).

Face à la réaction du magistrat Licorne, Korechika a décidé de solliciter l'intervention des Magistrats d'Emeraude. Si les PJ lui demandent en quoi cela les concerne, il se met à fustiger la passivité avec laquelle Ide Baranato traite l'affaire. Si les PJ se laissent convaincre (aussi facilement), Korechika sourira intérieurement (ces magistrats sont vraiment manipulables). Sinon, il deviendra mielleux et cherchera à les convaincre en les cajolant (compliments, "présents"...)

Note au MJ : Il est tout à fait possible que vos PJ refusent de se mêler de l'affaire, notamment s'ils sont incorruptibles et/ou ne souhaitent pas entrer en conflit avec Ide Baranato. Ce n'est pas bien grave, puisque, de toute manière, les choses ne vont pas en rester là...

Reprendre l'enquête

Si les PJ acceptent de mener leur propre enquête, Ils devront commencer par interroger les témoins. S'ils commencent par interroger Korechika sur les faits, il leur explique que les hommes assassinés travaillaient en fait pour "L'Aiguisé", un marchand sous sa protection. Il leur conseille donc d'aller le voir. Celui-ci possède un magasin (et habite) dans les Champs d'Or, dans le Quartier des Marchands.

"L'Aiguisé"

"L'Aiguisé" reçoit les PJ avec toute la déférence due à leur rang. Il se montre extrêmement coopératif et confirme que les victimes étaient ses employés : un "collecteur" (chargé de collecter le pavot récolté par les paysans), un batelier (chargé de convoyer l'opium médicinal jusqu'aux entrepôts du Village de la Nécessité) et un contre-maître (responsable du traitement du pavot). Tout ce qu'il sait, c'est qu'ils ont été assassinés tous les trois ont été tués dans le Quartier des Pêcheurs, dans des auberges, en fin de journée, pour le premier et le dernier, et sur les quais, en début de matinée, pour le second. Le premier se nommait Hiro, le second Ryu et le troisième Shuto. Aucun n'avait de famille. Il a évidemment signalé ces meurtres au magistrat en chef, mais ces derniers semblent avoir d'autres priorités.



Ide Baranato

Le magistrat en chef peut être trouvé dans son bureau de la prison (à l'hôtel de ville). Comme lors de leur arrivée à Ryoko Owari, les PJ devront d'abord expliquer la raison de leur présence à son assistant, Ide Nakatada. Ce dernier les fera alors patienter une demi-heure avant de les introduire dans le bureau. Baranato semble en plein travail. La petite table devant lui est couverte de parchemins. Il accueille chaleureusement les PJ en les priant de bien vouloir l'excuser pour cette interminable attente, puis les fait asseoir avant de leur donner la parole. Il les écoute attentivement, ponctuant leur phrases de petits hochements de tête. Lorsqu'ils ont fini. Il les remercie de leur visite et affirme ne voir aucun inconvénient à ce qu'ils reprennent l'affaire. Il est même plutôt soulagé, car il ne sait plus où donner de la tête en ce moment - un nombre croissant de nobles se plaignent des activités du "Courant-d'Air" - et il n'a guère de temps à consacrer au meurtre de quelques heimin. Il est tout à fait prêt à donner aux PJ les informations déjà en sa possession :

- Les victimes travaillaient pour "l'Aiguisé", un négociant d'opium médicinal, domicilié dans les Champs d'Or du Quartier des Marchands.
- La première victime a été tuée, en fin de journée, dans un salon de thé de la Bordure Nord du Quartier des Pêcheurs.
- Les témoins, présents dans ce salon de thé, ont affirmés que la victime a été tuée par un samourai. D'après leurs description, il s'agirait d'un bushi du Clan du Phénix.
- La seconde victime, quand à elle, a été tuée sur les docks dans le même Quartier, mais en début de matinée.
- Aucun témoin n'a encore pu être trouvé.
- La troisième victime a été elle aussi tuée dans le Quartier des Pêcheurs, mais dans une maison de jeux des Caves du Crabe, hier soir.
- Baranato n'a pas encore eu le temps d'interroger les témoins - il donne l'adresse de la maison de jeux en question aux PJ. Mais le corps a été emmené au crématorium par les eta (il doit être incinéré dans la matinée).

Le samourai Phénix impliqué dans le premier "meurtre" n'a pas encore été identifié. Si les PJ veulent reprendre l'enquête du début, Baranato peut leur indiquer le lieu précis des deux premiers meurtres - inutile de dire que les noms des témoins heimin sont de peu d'importance pour lui (il ne pourra donc pas les fournir aux PJ). Si les PJ se rendent au salon de thé (lieu du 1^{er} crime), ils peuvent retrouver certains témoins. Néanmoins, ceux-ci n'ont aucune information complémentaire à apporter. Une visite sur les docks se soldera elle aussi par un échec.

"Sourcils"

Si les PJ veulent en savoir plus sur les victimes, ils devront s'adresser aux fossoyeurs eta. Malheureusement, les deux premiers ont déjà été incinérés. Quand au troisième, il le sera en fin de matinée. Les PJ peuvent toujours faire appel à "Sourcils". Ce dernier peut informer les PJ que les corps des victimes ont été apportés directement au crématorium. Un examen de la victime numéro trois confirme que la mort a été donnée avec une lame extrêmement tranchante (comme celle d'un katana) et par une personne maîtrisant parfaitement son geste - ces observations semblent confirmer que le tueur est un samourai. S'il a confiance dans les PJ, il leurs révélera aussi que les trois victimes vendaient de l'opium illégal dans la rue (cette information peut aussi être obtenue par "Raccourcis", si les PJ lui demandent de se renseigner sur les victimes) - si les PJ interrogent "l'Aiguisé" (ou Bayushi Korechika) au sujet de cette accusation, il niera en avoir connaissance et s'en offusquera.

La troisième victime

Lorsque les PJ arrivent sur les lieux du crimes, ils ne trouvent que quelques eta, en train de nettoyer le sang répandu sur le sol. Ceux-ci ont été appelés par les membres des "Dévoreurs de Flammes" qui ont trouvé le corps. Si les PJ interrogent des membres des "Dévoreurs de Flammes". Ceux-ci sont plus ou moins coopératifs selon leurs relations avec les magistrats (cf. *le Magistrat assassiné*). Ils prétendront ne rien savoir du meurtre - et avoir découvert le corps "par hasard". Les PJ peuvent aussi interroger les voisins. Il semble que personne ne sache ce qui c'est passé. Néanmoins, si les PJ cherchent à savoir qui a bien pu organiser la soirée de jeux, ils obtiennent le nom de "Vache-Maigre", un joueur professionnel très connu dans le quartier. Cependant, c'est un homme difficile à trouver. Si les PJ sont



persuasifs, ils sont dirigés vers le "Géant", le "chef" des "Dévoreurs de Flammes" - c'est le "Big Boss" local.

Le "Géant"

Le leader des "Dévoreurs de Flammes" est un homme vraiment impressionnant (il fait au moins une tête de plus que vos PJ, même ceux possédant l'avantage Grand), tout en muscles. Il est circonspect quand à la présence des PJ et écoute silencieusement leur(s) requête(s). Si les PJ font montre d'une envie sincère de mettre fin à ces meurtres, sans menacer ses activités, il se montre prêt à coopérer - sinon, il se ferme comme une huître (le molester est une mauvaise idée : ses hommes lui obéissent au doigt et à l'œil et il bénéficie aussi de la "protection" de Shosuro Hyobu). Si les PJ se montrent persuasifs, il leur donne l'adresse de "Vache-Maigre".

"Vache-Maigre"

Le joueur professionnel a installé toute sa famille dans deux maisons mitoyennes des Caves du Crabe (Quartier des Pêcheurs). La venue des PJ le rend extrêmement nerveux et il nie toute implication dans le meurtre. Néanmoins, si les PJ affirment venir de la part du "Géant", il se calme un peu. Il reconnaît organiser, occasionnellement, des jeux clandestins. C'était justement le cas le soir du meurtre. La soirée ne faisait que commencer, lorsqu'une dizaine de samourai - habillés comme des ronin -, sabre à la main, ont fait irruption dans la maison. Leur "chef" - un homme vêtu d'un kimono jaune brodé de flammes rouges - s'est avancé vers la victime et l'a éventrée d'un seul geste, en marmonnant quelque chose à propos d'une sœur et d'un prix à payer - il n'a pas très bien compris. Puis ils sont repartis, comme ils sont venus. "Vache-Maigre" n'en sait pas plus.

Trouver le meurtrier

Les différents témoignages recueillis accusent tous un samourai du Clan du Phénix, à l'identité encore inconnue et dirigeant une bande de ronin. Il ne devrait pas être difficile à trouver. Les PJ peuvent s'y prendre de plusieurs manières :

- Faire toutes les auberges de la cité, à la recherche d'un bushi Phénix et d'une bande de ronin. C'est extrêmement fastidieux - je vous conseille de bien faire comprendre aux joueurs que cela va leur prendre pas loin de deux jours, même en se séparant !
- Sous-traiter cette recherche. C'est mieux, car cela laisse les mains libres aux PJ pour explorer d'autres pistes en même temps. Pour cela, ils peuvent faire appel à leurs informateurs habituels ("Raccourcis", "Sourcils", Magda, "Bijoux"...). S'ils sont dans les bonnes grâces de Shosuro Hyobu, ils peuvent aussi faire appel aux Kajinin de la cité - cependant, Hyobu a ses propres raisons de vouloir retrouver ce Phénix (c'est une menace pour le trafic d'opium) et charge, de toute façon, ses contacts de le faire.
- Se renseigner sur les membres du Clan du Phénix (et auprès d'eux). Ils seront alors dirigés vers Asako Kinto.

Asako Kinto

Kinto est un vieux samourai du Clan du Phénix, établi à Ryoko Owari depuis des années. Il est respecté pour sa sagesse et ses talents de médecin. Il habite une petite demeure (selon les standards de la classe des samourai), dans l'Ancienne Section du Quartier Noble, avec un immense jardin, exceptionnellement entretenu (surtout comparé à sa maison), entouré d'un haut mur, partiellement en ruines. Néanmoins, il semble que Kinto ait récemment commencé à réparer ce dernier. En pénétrant dans le jardin, les PJ sont frappés par la profusion de plantes et l'éclat des couleurs et des parfums. Au centre, se dresse une arche, à l'architecture légèrement étrangère (en fait, il s'agit d'un oratoire Naga). Les PJ peuvent trouver Kinto, agenouillé, en train de s'occuper de son jardin. Il semble d'abord surpris par la visite des PJ. Puis se ressaisit et leur propose d'entrer prendre le thé. Si les PJ acceptent, il appelle l'un de ses serviteurs et lui demande de guider les PJ jusqu'au salon. Puis il demande aux PJ de l'excuser quelques instants. Il les rejoint quelques minutes plus tard, tandis qu'un autre serviteur apporte le thé. Kinto demande au PJ ayant le plus haut rang de Gloire de bien vouloir servir tout le monde - jet de Vide/Cérémonie du Thé (ND 20) ; chacun récupère 1 point de Vide +1/augmentation (et le PJ gagne



1 point d'Honneur) ; en cas d'échec, le PJ perd 1 point de Gloire. Kinto écoute ensuite les raisons de la visite des PJ. Si ceux-ci mentionnent les meurtres, il est horrifié d'apprendre qu'ils soupçonnent un membre du Clan du Phénix - il sera même incrédule. Si les PJ lui demandent s'il connaît d'autre Phénix à Ryoko Owari, il répond être le seul, depuis la mort de sa regrettée nièce, Shiba Shonagon, décédée d'une overdose. Néanmoins, il a reçu, récemment, la visite de Nukite, le jeune frère de Shonagon. Ce dernier semblait très affecté par la mort de sa sœur. Il s'est provisoirement établi en ville, dans une auberge du Quartier des Pêcheurs, près des docks.

Shiba Nukite

Les PJ finiront bien par trouver Nukite (et ses ronin). Ce dernier n'est pas surpris de voir les PJ et ne cherche aucunement à fuir. Il reconnaît tout à fait avoir tué ces heimin - c'étaient des criminels, qui ont "empoisonné" sa sœur. Selon lui, il n'a rien fait de mal. Les PJ doivent donc décider s'ils l'arrêtent ou non. Quoi qu'il en soit, il se soumet à leur décision.

Complications

Un nouveau meurtre

Suivant le temps que les PJ mettent à trouver Shiba Nukite, d'autres meurtres peuvent se produire. En fait, Nukite (accompagné de ses mercenaires) tuera un autre revendeur d'opium, le soir même (c'est aussi ce qui se passera, si les PJ ont choisi de fermer les yeux sur les précédents meurtres). Mais cette fois, la victime est un employé du "Subtile" et donc un homme de main de Shosuro Hyobu - cette dernière ne compte absolument pas laisser passer ça et ordonne aux kajinin du Quartier des Pêcheurs d'éliminer cette menace. Cette fois-ci, le meurtre a eu lieu en plein jour, sur les docks, et les PJ trouveront de nombreux témoins qui confirmeront les précédents témoignages (cf. "Vache-Maigre"). La victime s'appelle Hiro. Une fois encore, se renseigner sur la victime permettra d'apprendre, par "Sourcils" et/ou "Raccourci" que ce Hiro vendait illégalement de l'opium.

Les kajinin

Si les PJ tardent à arrêter Shiba Nukite, ce dernier est débusqué par les "Dévoreurs de Flammes" et une violente altercation éclate entre les membres du kajinin et les ronin à la solde de Nukite. Plusieurs membres du kajinin et ronin sont blessés, mais finalement les "Dévoreurs de Flammes" parviennent à capturer Shiba Nukite.

Shiba Nukite

Ecole/Rang : Shiba (bushi)/2

Initiative : 5g3

Jet d'attaque : 5g2

Jet de dommages : 3g1 (mains nues)

ND pour être touché : 15 (sans armure)

Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+6 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/E ; 57/HS

Ronin type

Ecole/Rang : -

Initiative : 3g2

Jet d'attaque : 5g3

Jet de dommages : 2g1 (mains nues)

ND pour être touché : 10 (sans armure)

Blessures : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+6 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/E ; 38/HS

"Dévoreur de Flammes" type

Ecole/Rang : -

Initiative : 3g2

Jet d'attaque : 4g2

Jet de dommages : 3g1 (shobo)

ND pour être touché : 10 (sans armure)

Blessures : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+6 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/E ; 38/HS

Il est tout à fait possible que les PJ trouvent Shiba Nukite en même temps que les "Dévoreurs de Flammes" (ou, en tout cas, arrivent durant le combat). De toute manière, si les PJ n'interviennent pas, les "Dévoreurs de Flammes" livrent Nukite aux gardes de la cité, le matin suivant - celui-ci a manifestement été roué de coups, mais il n'a aucune blessure sérieuse.



Le jugement

Tôt ou tard, Shiba Nukite est arrêté (soit par les PJ, soit par les "Dévoreurs de Flammes") et se retrouve donc en prison - si Nukite a été capturé par les "Dévoreurs de Flammes", Ide Baranato fait prévenir les PJ de son arrestation. Quoi qu'il en soit, Shosuro Hyobu est aussi au courant de cette arrestation. Elle se rend alors chez les PJ pour s'entretenir avec eux au sujet de la condamnation de Nukite. Elle souhaite en effet qu'il soit tout simplement exécuté. Si les PJ rechignent, elle peut alors recourir aux pots-de-vin et/ou au chantage.

Ide Baranato est quand à lui contre une peine aussi lourde. Après tout, Nukite n'a tué que quelques heimin, suspectés qui plus est de trafic d'opium. Selon lui, il suffirait de bannir Shiba Nukite de Ryoko Owari.

Les PJ doivent maintenant prendre une décision :

- Ils peuvent simplement considérer que Nukite est innocent et le relaxer - ils s'attirent les foudres des Scorpions (l'attitude des Shosuro et des Bayushi descend immédiatement à "Inimitié"), mais montent dans l'estime de "Sourcils" et "Pruneau", le "chef" des eta, (les PJ montent tous d'un cran sur la charte d'attitude des eta).
- Ils peuvent abonder dans le sens de Baranato - Hyobu est contrariée, mais Asako Kinto leur sera reconnaissant.
- Ils peuvent se plier aux désirs de Hyobu - ils monte immédiatement dans son estime, mais perdent en crédibilité auprès des Licornes et des eta (appliquez les modificateurs correspondant dans la table d'attitudes).