



Legend of the Five Rings

LE SACRIFICE DU PION

Résumé de la situation

Des individus mal intentionnés ont su tirer partie de la douleur du magistrat en chef de Ryoko Owari, Ide Baranato, pour le pousser à "déclarer la guerre" aux cartels d'opium (cf. *La Guerre de l'Opium*). Grâce à un plan retord, les Licornes (i.e. Ide Baranato et ses proches parents) réussirent à monter les trois cartels Scorpions les uns contre les autres. Aveuglés par leur paranoïa réciproque, ces derniers se sont affrontés presque jusqu'à l'extermination, entraînant la mort des chefs Bayushis (Korechika et son fils Otado) et la destruction du cartel Soshi, ainsi que plusieurs émeutes violentes (voir ci-dessous).

Finalement, les Magistrats d'Émeraude finirent par découvrir la vérité, mais décidèrent de protéger Ide Baranato en fermant les yeux sur les conséquences de ses actes, afin d'affaiblir les cartels.

La ville est maintenant à feu et à sang ! Les très (très) nombreux consommateurs d'opium - qu'ils soient samourai, heimin ou eta - de Ryoko Owari sont en état de manque, depuis que la source d'opium (i.e. les cartels) s'est "tarie".

Cependant, une indiscretion permit tout de même à Shosuro Hyobu d'apprendre elle aussi la vérité. La découverte de cet ennemi commun a forcé les Shosuros et les Bayushis (dorénavant dirigés par Bayushi Saigo, un parent éloigné) à conclure une trêve. Néanmoins, aucun lien n'a pu être établi avec le récent décès du magistrat en chef...

ACTE I CHAP 5

Dans cet acte, les PJ doivent être mis sous pression. Vous trouverez, ci-dessous, quelques événements requérant leur attention - ne leur laissez aucun répit et n'hésitez pas à les harceler avec toutes sortes de requêtes irritantes (paperasse, taxes...)

INTRODUCTION

Deux semaines se sont écoulées depuis les événements et le manque d'opium continue de créer des troubles dans la cité.

Le Gouverneur (i.e. Shinjo Yoshifusa) exige un rapport aux Magistrats d'Émeraude concernant les troubles qui agitent sa ville. Il reçoit les PJ, en privé, et écoute attentivement leurs explications.

La prudence est de mise. Les magistrats sont sur le fil du rasoir. En effet, en protégeant Ide Baranato, ils se sont rendus complices de ses crimes. Si les PJ espèrent s'en tirer par quelques pirouettes, le Gouverneur ne laissera pas salir la réputation de son défunt hatamoto - ce qui obligerait les PJ à produire tous les éléments en leur possession, éclaboussant, au passage, leur réputation (et leur honneur). D'autre part, accuser Hyobu (ou tout autre Scorpion encore en vie) sans éléments solides (i.e. des témoignages irréfutables), serait pure folie - les Scorpions interpréteraient un tel geste comme une déclaration de guerre, entraînant, immanquablement, des représailles (campagne de dénigrement, menaces...) Si les PJ parviennent à ménager la chèvre et le chou, Shinjo Yoshifusa les enjoint à plus de fermeté - il ira jusqu'à les menacer (à mots couverts), s'ils ne reprennent pas rapidement les choses en mains.

Finalement, il les informe que Shinjo Yokatsu a nommé Ide Asamitsu comme nouveau chef des magistrats de Ryoko Owari.

DES IMMIGRANTS INDÉSIRABLES

De retour chez eux, les PJ reçoivent la visite de Shosuro Osako, un magistrat de la famille Shosuro. Celle-ci se plaint qu'un nombre croissant d'eta, en provenance de Ryoko Owari, s'établissent, illégalement, dans les villages heimin le long de la Rivière de l'Or Blanc. La source de cette immigration clandestine étant en dehors de sa juridiction, elle demande aux Magistrats d'Émeraude d'intervenir.



Les PJ ont plusieurs solutions. Les deux principales sont les suivantes :

- Signaler le problème au magistrat en chef (i.e. Ide Asamitsu). Celui-ci n'a cependant aucune idée de la façon de traiter le problème. Il serait bon que Otaku Genshi soit présente (inventez une excuse) lors de cet entretien. Elle suggère alors d'aller dans ces villages et d'exécuter quelques eta au hasard, à titre d'exemple. Si les PJ ont une meilleure idée, Asamitsu leur confie volontiers l'affaire. Sinon, il finit par donner carte blanche à sa cousine - néanmoins, les gardes de la cité auront besoin d'autorisations signées d'un Magistrat d'Emeraude pour pouvoir intervenir chez les Scorpions.
- Enquêter sur cette affaire. Grâce à d'éventuelles connections chez les eta (comme "Pitié" et/ou "Sourcils"), les magistrats peuvent apprendre que plusieurs familles d'eta ont préféré fuir la cité. Ceux-ci utilisent leurs économies pour s'établir ailleurs comme prêteurs sur gages.

Problème

Aucun magistrat ne souhaite voir s'installer sur "ses" terres un prêteur sur gages, qui plus est eta et en provenance d'un repaire de criminels comme Ryoko Owari. Par conséquent, les immigrants sont contraints de se cacher et de mener leurs affaires illégalement.

Solution

La meilleure solution (pour les eta) est d'officialiser leur "déménagement" en leur accordant les sauf-conduits nécessaires. Ainsi, personne ne pourra contester leur présence ou leurs activités. Néanmoins, beaucoup de nobles risquent de se poser des questions au sujet des motivations des magistrats.

Bien entendu, les PJ peuvent "résoudre" le problème comme ils l'entendent.

L'INSAISSABLE ONI

Tandis qu'ils vaquent à leurs occupations (maintien de l'ordre, paperasse, enquête...), les PJ reçoivent un rapport faisant état d'une attaque d'Oni, le matin même, contre un village des environs.

Si les PJ se rendent sur place, ils sont accueillis par le chef du village. Celui-ci est catastrophé et semble encore un peu choqué par ce qui s'est produit. Il raconte aux PJ que, peu après, l'aube, un monstrueux Oni ailé, à tête de femme - sa description exacte ne les avance pas à grand chose (elle correspond en fait à celle de Soshi Seiryoku, mais les PJ ont peu de chance de faire le rapprochement à ce niveau de l'enquête) - à surgit de la forêt et attaqué le village. Les PJ peuvent d'ailleurs constater que l'une des maisons a été éventrée et l'ensemble de ses occupants ont été éviscérés.

En examinant les cadavres, un jet d'Intuition/Connaissance : Outremonde (ND 20) confirme qu'il s'agit là de l'œuvre d'un Oni. Ce dernier n'a laissé que peu de traces - en dehors des éléments déjà cités - (il s'est servi de ses ailes pour attaquer et quitter le village). La piste est donc bien mince.

D'autre part, des PJ attentifs (jet d'Intuition, ND 20, -10 si Clairvoyant) peuvent remarquer un certain malaise parmi les villageois. S'ils questionnent le chef à ce sujet, celui-ci met cela sur le compte de la peur engendré par cette attaque - bien entendu, aucun heimin ne contredira le chef et toute question directe posée par un samouraï restera sans réponse.

Le lendemain de la 1^{ère} attaque, l'officier en charge de la Porte du Pêcheur fait mander les Magistrats d'Emeraude. En effet, il y a là un marchand qui prétend avoir été attaqué par un Oni ailé au visage de femme - comme précédemment, la description du visage correspond à celui de Soshi Seiryoku (rappelez-vous néanmoins que comme la plupart de ses frères de clan, cette dernière dissimule habituellement ses traits derrière un masque).

Ce marchand s'appelle Nisei. C'est un marchand du Clan de la Licorne qui venait négocier de la soie à Ryoko Owari. Il voyageait à cheval, escorté par deux yojimbo, lorsque la créature a fondu sur eux. L'un de ses yojimbo a été désarçonné par sa monture terrifiée, tandis que la créature s'en prenait au second. Il avoue alors s'être enfui sans demander son reste.

Si les PJ souhaitent voir le lieu de l'attaque, le marchand leur en indique la direction et la distance approximative (il n'y a qu'à suivre la route de toute manière). Sur place, les PJ découvrent un cheval à moitié dévoré et deux cadavres de ronin (ayant subi le même sort que les victimes de la 1^{ère} attaque). Un jet d'Enquête ne révélera rien d'autre que des traces de chevaux (i.e. celle d'un cheval au galop, en direction de Ryoko Owari Toshi).



Ce qui se passe vraiment

En réalité, ces attaques sont des "mises en scènes". En fait, le village a bien été attaqué par un Oni, tout comme les deux ronin. Cependant, les témoins ont été "soudoyés" pour faire accuser Soshi Seiryoku.

Même si les PJ soupçonnent quelque chose (jet d'Intuition, ND 30, dans le cas du "marchand"), les "témoins" s'en tiennent à leur version. Seul la torture peut les faire parler.

Néanmoins, si les PJ arrêtent le chef du village et/ou le "marchand", les instigateurs du complot l'apprennent immédiatement et réagissent en conséquence - ils font libérer le "marchand" par le nouveau magistrat en chef, Ide Asamitsu, et/ou font évader le chef du village, en soudoyant un garde, avant de se débarrasser de lui (i.e. le chef du village). Les PJ peuvent se plaindre auprès du Gouverneur d'une éventuelle intervention de Ide Asamitsu. Shinjo Yoshifusa objectera alors que bien qu'ils en aient parfaitement le droit, les PJ n'avait aucun motif valable pour agir de la sorte et qu'à l'avenir ils feraient bien de faire preuve d'un peu plus de discernement.

ACTE II **ONÏ, ONÏ, ONÏ...**

Après avoir bien baladé vos joueurs quelques temps, passez enfin aux choses sérieuses et embrayez sur les événements qui suivent.

LE RETOUR DE L'ONÏ

Un matin, la présence des PJ est requise dans le Quartier des Marchands. En effet, une petite échoppe de kimono en soie des Deux Portes a été complètement saccagée et son propriétaire assassiné, durant la nuit. Mais, surtout, ce qui requièrent la présence des PJ est la présence sur les lieux de trois mystérieux cadavres.

Sur place, les PJ découvrent un carnage digne de l'Outremonde. Le toit a été partiellement arraché. La boutique est entièrement saccagée. Les étals disloqués sont maculés de sang et de viscères. Près de l'entrée gisent trois corps éviscérés et démembrés. Un premier examen permet de déterminer qu'il s'agissait de trois hommes, masqués et vêtus de noirs. Ils portaient aussi des armes improvisées dont se servent parfois les paysans (tonfa, nunchaku...) et de petites étoiles de jet en métal - ces éléments semblent désigner les victimes comme étant des "ninja" -. Derrière le comptoir, gît le corps totalement raide du marchand, le visage figé dans une expression de terreur absolue. La caisse est ouverte, mais l'assaillant ne semble pas avoir pris d'argent.

Un jet d'Intelligence/Enquête (ND 15) permet de déduire que les victimes ont été attaquées par surprise, par un assaillant venant du toit et possédant une force impressionnante (probablement pas humain...) L'examen des corps des "ninja" et un jet de Perception/Connaissance : Outremonde (ND 20) permet de déceler des traces de Souillure de l'Outremonde. Ces deux éléments - plus un examen approfondi des corps (par "Sourcils"), qui révélera que les blessures infligées aux victimes ont été causées par des griffes - permettent de conclure qu'il s'agit là de l'œuvre d'un Oni - les PJ vont sûrement grommeler à propos de cet insaisissable Oni qui, disons le, les ridiculise.

INTERLUDE : L'enfant perdue

Alors qu'ils traversent les Champs d'Or (dans le Quartier des Marchands) - en rentrant chez eux par exemple -, les PJ découvrent une fillette abandonnée. Bien que richement vêtue, elle ne porte aucun mon (ni couleur de clan). Elle est, par contre, couverte de sang de la tête au pied. Elle est terrifiée et en état de choc et se réfugie dans le mutisme.

Si les PJ recherchent des témoins, personne ne semble savoir qui est cette fillette, ni d'où elle vient, ni ce qui a bien pu se passer.

Ce qui c'est passé

Cette mystérieuse enfant n'est autre que la plus jeune fille de Takai-san, l'oyabun du kajinin des Jardins de Daikoku.



En fait, les PJ la découvrent alors qu'elle vient juste d'échapper à une tentative de kidnapping. En effet, ses gardes du corps ont été attaqués par un groupe de "ninja" de Ryoko Owari (cf. *la Cité des Mensonges*).

Complications

Ayant réussi à se débarrasser de leurs assaillants, les yojimbo de la fillette s'aperçoivent que celle-ci est maintenant entre les mains des Magistrats d'Emeraude.

Ils vont donc chercher à la récupérer, mais sans révéler ni son identité, ni celle de leur employeur. Enfin, ils espèrent y réussir, avant que Takai-san ne s'aperçoive de quelque chose.

Ils décident donc de suivre les PJ, discrètement - sur un jet réussi d'Intuition (ND 15), le PJ a le sentiment d'être suivi ; un jet de Perception (ND 20) permet de repérer les ronin (1 par PJ et PNJ, sauf la fillette, les accompagnant).

Si les PJ ne les repèrent pas, ils cherchent un moment propice pour agir - par exemple, si les PJ laissent la fillette chez eux "sans surveillance" (ils s'introduisent alors dans le bâtiment, neutralisent d'éventuels gêneurs et repartent avec la fillette).

Si certains d'entre eux sont pris et/ou tués, Takai-san apprend que les PJ détiennent sa fille et le prend comme une menace. Si les PJ n'éclaircissent pas rapidement la situation, les choses risquent de prendre une mauvaise tournure...

Si les PJ parviennent à capturer l'un des yojimbo de la fillette, celui-ci refuse tout d'abord de parler. Il n'est cependant nul besoin de le torturer (quelques menaces suffisent). Il finit par donner le nom de son employeur et par raconter ce qui s'est passé.

Si les PJ parviennent à dissiper le malentendu avec Takai-san et lui restituent sa fille saine et sauve, ils gagnent sa reconnaissance et son respect. En outre, il leur offre l'aide de son kajinin pour rétablir l'ordre dans les Champs d'Or.

MENER L'ENQUÊTE

La nouvelle de la présence d'un Oni à Ryoko Owari ne tarde pas à se répandre comme une traînée de poudre. Les PJ ont donc intérêt à agir rapidement. Malheureusement, ils n'ont pas la moindre piste à son sujet - bien qu'ils soupçonneront peut-être le Culte de Seigneur Lune (ou un PNJ qui leur semble antipathique).

Néanmoins, la présence des trois "ninja", dans la boutique, n'est pas inintéressante - à défaut d'attraper l'Oni, pourquoi ne pas arrêter enfin ces mystérieux "ninja" ? Les PJ devraient normalement mobiliser leurs contacts pour explorer cette piste.

Les nobles :

Quel que soit leur clan ils ne savent rien - à part Soshi Seiryoku, qui connaît l'origine de l'Oni, mais ne dira rien - et considèrent ces histoires de "ninja" comme un mythe destiné à effrayer les heimin.

Néanmoins, si les PJ interrogent Iuchi Sadako, elle leur fera part de ces théories :

- Les "ninja" existent bel et bien à Ryoko Owari, mais leurs activités criminelles ne sont qu'une couverture pour le trafic d'opium.
- Il existe à Ryoko Owari un culte secret dédié à Onnotangu et pratiquant des sacrifices humains.
- Il existe aussi un culte rival de ce dernier, dédié quand à lui à un mystérieux Dieu Serpent.

Les "ronin" (y compris la "Crevette" et la "Porte") :

Ceux-ci pensent la même chose que les nobles, excepté le "Gros".

En tant que yoriki du précédent Magistrat d'Emeraude, il a déjà eu affaire aux "ninja" de Ryoko Owari et sait qu'il s'agit en réalité de vulgaires criminels qui utilisent le mythe des ninja pour effrayer leurs victimes. Il ne sait cependant pas qui est leur chef, ni où se cache celui-ci.

Ronin type

Ecole/Rang : -

Jet d'initiative : 4g3

Jet d'attaque : 7g4

Jet de dommages : 5g2 (katana)

ND pour être touché : 15

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



Les moines :

Ils connaissent les légendes qui courent sur les "ninja" et savent seulement que ceux de Ryoko Owari utilisent leur emprise sur les marchands pour les racketter.

Les marchands :

Ils prétendent ne pas croire aux légendes sur les "ninja", mais sont tout de même réellement effrayés par ces derniers. Par conséquent, ils ne seront pas non plus d'une grande aide aux PJ - aucun n'est prêt à admettre avoir été racketté par les "ninja".

Les Geisha :

Idem moines, mais elles pourront donner quelques noms (de victimes des "ninja"), moyennant compensation. Elles savent aussi que, ces deux dernières semaines, le Quartier des Marchands a connu une recrudescence de violence.

Magda sait - de par sa relation avec le prédécesseur des PJ (dont elle était la maîtresse) - que ces "ninja" sont en réalité de vulgaires criminels qui utilisent le mythe des ninja pour effrayer leurs victimes. Elle sait aussi que leur ancien chef était une femme et un marchand du nom de Ayako et que Naritoki (i.e. le précédent Magistrat d'Emeraude) avait une sorte d'accord avec elle. Elle ne révélera néanmoins ces informations qu'à un PJ en qui elle a confiance et en échange d'une faveur future. Elle ne sait rien de plus.

Note au MJ : Si vos joueurs n'ont pas encore le journal de Naritoki (cf. *La Cité des Mensonges*) en leur possession, Magda peut leur glisser une allusion (en leur demandant par exemple s'ils l'ont enfin trouvé).

Les habitués du Quartier des Pêcheurs :

Ils en savent à peu près autant que les moines, excepté "Raccourci" qui a aussi remarqué une recrudescence de violence dans le Quartier des Marchands.

Les eta :

Bien qu'ils connaissent pas mal de choses, ils croient aussi fermement aux légendes et ont donc très peur des "ninja". Néanmoins, "Sourcils" sait lui aussi qu'il s'agit en réalité de vulgaires criminels qui utilisent le mythe des ninja pour effrayer leurs victimes. Il ne sait pas non plus qui est leur chef, ni où se cache celui-ci.

Les Kajinins :

Bien que de basse extraction (donc superstitieux), les membres des Kajinins (principalement ceux du Quartier des Marchands) ont néanmoins déjà eu affaire, à l'occasion, aux "ninja" de Ryoko Owari. Ils en pensent donc la même chose que le "Gros" et "Sourcils".

LE RETOUR DU MARCHAND

Le lendemain, en milieu de journée, les PJ reçoivent la visite de Nisei (cf. L'insaisissable Oni, ci-dessus). Ce dernier semble effrayé. Il prétend avoir trouvé dans sa chambre, la veille au soir, une lettre de menaces, émanant des "ninja", lui intimant de leur remettre 20 koku.

Si les PJ le lui demande, il leur remet cette lettre. Il s'agit d'un message grossièrement écrit sur une feuille de mauvais parchemin. Le sceau représente le kanji signifiant "NINJA". L'auteur réclame effectivement 20 koku et indique que Nisei sera contacté la nuit suivante (c'est à dire le soir même pour les PJ).

Si les PJ ont précédemment fait arrêter Nisei, ils découvrent, à la place, un message anonyme laissé devant leur porte, indiquant le lieu (l'échoppe d'un autre marchand) et l'heure du racket. Interrogé à ce sujet, le propriétaire de l'échoppe niera tout en bloque. Son extrême nervosité semble néanmoins contredire ses dénégations. Un peu poussé, il finit cependant par craquer et confirmer les informations mentionnées dans le message. Il ne sait par contre pas qui a bien pu avertir les PJ. Quel que soit le lieu du "rendez-vous", les PJ ont largement le temps de préparer une embuscade - s'il s'agit de l'échoppe d'un marchand, obtenir sa coopération ne sera pas forcément évident. Quoi qu'il en soit, un individu masqué et vêtu de noir prend contact, peu après le coucher du soleil - des PJ surveillant les alentours et réussissant un jet de Perception (ND 15) remarqueront qu'il n'est pas seul (plusieurs silhouettes indistinctes se déplacent sur les toits environnants). L'homme intime l'ordre à son interlocuteur de lui



remettre l'argent - s'il l'un des PJ a pris la place du marchand, le "ninja" est tout de même décontenancé un court instant.

Si les PJ donnent l'assaut, les "ninja" (au nombre de 1/PJ) sont surpris et se contente de se défendre (sans pouvoir faire d'esquive) lors du premier tour (de plus toute attaque portée par un personnage hors du champ de vision du "porte-parole ninja", contre celui-ci, se fait avec un ND de 5). Dans les tours suivants, si les "ninja" s'aperçoivent que les PJ sont des samourai (ou si l'un d'entre eux est blessé et/ou tué), ils cherchent à s'enfuir.

"Ninja" type

Ecole/Rang : -/-

Feu 2

Air 2

Terre 2

Eau 2

Vide 1

Compétences : Défense 1, Ninjutsu : Shuriken 1 ; Discrétion 2, Tanto 1

Honneur : 0

Gloire : 0

Équipement : Gi renforcé (ND +5), tanto (2g1), shuriken (1g1)

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

Si les PJ capturent au moins un "ninja", celui-ci refuse catégoriquement de parler. Les PJ doivent donc le menacer - jet de Volonté/Tromperie (Intimidation), ND 25 - ou le confier aux "bons" soins de "Pitié" - ce qui prendra 24H. Quels que soient les moyens employés, le prisonnier finit par révéler le nom d'un complice : le "Boiteux". Il ne connaît cependant ni son adresse (c'est ce dernier qui les contactait, lorsqu'il avait besoin de leurs services), ni le nom du chef. En se renseignant auprès de leurs contacts heimin ou eta, les PJ peuvent recenser 18 boiteux. Heureusement, seulement quatre d'entre eux correspondent au signalement du "ninja" :

- Un ancien marin du Clan du Crabe, reconverti en pêcheur, qui passe le plus clair de son temps à picoler du mauvais saké dans les brasserie des Caves du Crabe - ce n'est pas lui.
- Un collecteur d'ordures (i.e. eta) qui a eu la jambe écrasé par sa charrette. Il est totalement accro à l'opium - jet d'Intuition/Enquête (ND 15) pour s'en apercevoir.
- Un ji-samourai du Clan du Crabe - Kaiu Shinya (cf. La Cité des Mensonges p.36 & 37) - qui fait commerce de saké. Ce n'est pas lui non plus, mais la présence (et les questions) des Magistrats d'Émeraude le rendent nerveux - si un PJ est capable de détecter la Souillure de l'Outremonde, dites lui qu'il éprouve une étrange sensation (sans lui donner plus de détails pour l'instant).
- Un mendiant qui traîne souvent sur les docks du Quartier des Marchands. En interrogeant les marins et les tenanciers des tavernes des environs, les PJ apprennent que leur homme fréquente habituellement l'auberge de la Tête d'Oni.

LE "BOITEUX"

Lorsque les PJ se rendent à la Tête d'Oni, ils découvrent un établissement crasseux, fréquenté par les marins les moins fortunés et où flotte une forte odeur d'opium (l'endroit est sous la coupe du Kajinin du Bras d'Acier). Lorsque les PJ interrogent l'aubergiste, celui-ci leur apprend que le "Boiteux" loue une chambre à l'étage. Si les PJ y frappent, personne ne répond. S'ils entrent, ils trouvent une pièce saccagée et le corps éventré et démembré du pauvre "Boiteux". Comme précédemment, il s'agit là de l'œuvre d'un Oni. Celui-ci semble être entrée par la fenêtre (celle-ci a été défoncée). Le bruit émanant de la salle commune à couvert celui du massacre. La mort semble remonter à la nuit précédente.

Une fois de plus, les PJ se retrouvent le bec dans l'eau !

Néanmoins, la fouille de la chambre du "Boiteux" - demandez un jet d'Enquête/Perception (ND 10) - permet de découvrir un kimono et une cagoule noirs, ainsi qu'un tanto et plusieurs shuriken, mais SURTOUT (i.e. révélez cet indice quel que soit le résultat du jet d'Enquête) un morceau de papier de riz sur lequel il est écrit : <<la Scorpion doit mourir>>. Les PJ pourraient trouver cela trop facile - et ils auraient raison (c'est Ikoma Yoriko qui a placé ce message "en évidence") -, mais leur charge de magistrat ne leur permet pas néanmoins de prendre cette menace à la légère.

Note au MJ : Si les PJ n'ont pas réussi à prendre un seul "ninja" vivant, ils sont avertis le lendemain par Ide Asamitsu qu'un heimin a été retrouvé mort dans une auberge, probablement tué par l'Oni que recherchent les PJ.



ECHEC AUX DAMES

Les indices retrouvés chez "le Boiteux" menacent clairement la vie d'un membre, de sexe féminin, du clan du Scorpion. Bien que le nom de la cible ne soit pas précisé, les PJ trois plus probables sont Shosuro Hyobu, sa fille Kimi et Soshi Seiryoku.

Hyobu semblera sûrement, aux PJ, le choix le plus probable. C'est une erreur. La "vrai cible" est Seiryoku - néanmoins, laissez les PJ réagir à leur guise (il peut être amusant de les laisser mobiliser ou diviser leurs efforts pour rien). Si les PJ avertissent les "cibles potentielles", Hyobu fera mine d'être amusée (<<des "ninja" dites-vous ? C'est une plaisanterie ! Vous ne croyez quand même pas à ces superstitions ?>>), mais remerciera néanmoins les magistrats. Elle refusera toute protection proposée par les PJ, arguant que ses propres gardes sont suffisamment compétent pour traiter ce genre de menaces. Le discours est tout autre chez Soshi Seiryoku. Après les revers subis par son cartel durant la Guerre de l'Opium, sa situation est des plus délicate. Et, si elle ne croit pas plus que Hyobu à ces contes de "ninja", elle n'exclut pas une véritable tentative d'assassinat (orchestrée par le Clan du Scorpion ou par ses véritables maîtres).

Quoi qu'il en soit, la nuit suivante, la demeure de Soshi Seiryoku est prise d'assaut par une demi-douzaine de "ninja". Les serviteurs de la Scorpion sont rapidement neutralisés par les assaillants. Si les PJ ont pris des dispositions pour protéger Seiryoku, les agresseurs sont pris au dépourvu et battent rapidement en retraite - ce sont cependant de véritables professionnels et ils s'assurent de ne pas être suivis (le cas échéant, ils chercheront à tendre une embuscade à leur poursuivants et se battront alors jusqu'à la mort ; aucun ne se laissera prendre vivant).

Si les PJ tuent certains agresseurs, leurs corps ne leur apprendront rien. Ils ne portent aucun signent distinctifs et personne ne les connaît en ville. Si, par "chance", les PJ réussissent à capturer l'un des assaillants, celui-ci refuse obstinément de parler. Si les PJ le jette en prison (ou le confie à "Pitié"), ils sera retrouvé mort (empoisonné) dans sa cellule, quelques heures plus tard - si les PJ exercent une surveillance serrée sur le prisonnier, vous devrez improviser un stratagème pour déjouer cette surveillance.

Certains PJ s'interrogeront peut-être sur les compétences de ses "ninja" (il ne s'agit absolument pas de vulgaires voleurs, mais de véritables assassins). Laissez les faire, surtout s'ils soupçonnent les Scorpions.

Agresseurs de Soshi Seiryoku

Ecole/Rang : Le silence du tresseur/1

Feu 3

Air 3

Terre 2

Eau 2

Volonté 3

Perception 3

Vide 2

Compétences : Défense 2, Ninjutsu : Neko-te 3, Ninjutsu : Ninja-to 2, Ninjutsu : Sarbacane 1, Discrétion 3, Poison 2.

Honneur : 1

Gloire : 0

Équipement : Gi renforcé (ND +5), neko-te (0g1, ne jamais relancer les 10), ninja-to (2g2), ampoule de poison dissimulée.

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

Note au MJ : Si les PJ ont négligé de protéger Soshi Seiryoku, les pseudo-ninja passent tout de même à l'attaque - bien entendu ils ne savent absolument pas que la Scorpion est une maho-tsukai - et sont alors confrontés aux sorts de la shugenja et à l'Oni no Seiryoku. Le lendemain, les PJ entendent la rumeur selon laquelle les "ninja" auraient tenté d'assassiner Soshi Seiryoku, durant la nuit. Si les PJ cherchent à interroger cette dernière, elle dira avoir déjà répondu aux questions d'Ide Asamitsu - qui se charge de l'affaire. Bien sur, la maison a été entièrement nettoyée et Seiryoku a bien effacé toutes traces de l'intervention de l'Oni. Ide Asamitsu n'a donc pas d'autre piste que celle des "ninja" ; il a retrouvé les corps de trois assaillants, tous tués par Seiryoku - les trois autres ont été tués par l'Oni.

INTRIGUES SECONDAIRES

Le problème eta

Si les PJ se sont contentés d'ignorer royalement les plaintes de Shosuro Osako (cf. Acte I), celle-ci va se plaindre directement au Gouverneur. Inquiet, Shinjo Yoshifusa convie les PJ à dîner au palais pour en savoir plus.

Les PJ sont reçus le soir même par le Gouverneur, à son domicile. Ils seront alors sûrement surpris d'y rencontrer Shosuro Hyobu - sont aussi présents Shinjo Sanefusa, Shinjo Yoshiko, Ide



Asamitsu et Otaku Genshi. Le repas est agréable et les conversations abordent aussi bien les récents troubles secouant la ville que les nouvelles provenant d'Otosan Uchi (exemple : la création de la famille Fuzake, les tenues à la mode, la prochaine cours d'hiver...)

Finalement, une fois les PJ détendus, Shosuro Hyobu embraye : <<J'ai appris récemment par mon cousin Hametsu-sama qu'un nombre croissant d'eta provenant de Ryoko Owari s'installe illégalement sur les terres de la famille Shosuro. Ne croyez-vous pas qu'une telle hémorragie de main d'œuvre soit, à terme, préjudiciable pour votre cité Yoshifusa-sama ?>> Le Gouverneur reste impassible et répond : <<Je pense que les Magistrats d'Emeraude ici présents>> - il se tourne alors vers les PJ - <<sauront vous rassurer sur ce sujet...>>

La balle est maintenant dans le camp des PJ. Quel que soit leurs arguments, Shinjo Yoshifusa ne tolérera pas la passivité (et encore moins l'incompétence). De son côté, Shosuro Hyobu insistera sur le caractère pitoyable et/ou ridicule des mesures prises par les PJ jusqu'à lors. Enfin, Otaku Genshi "renouvelle" sa suggestion (cf. Acte I). Quand à Ide Asamitsu, il est dépassé par la situation. Si les PJ ne proposent rien de satisfaisant, les parties présentes finissent par donner leur accord (de mauvaise grâce, dans le cas de Hyobu) à Otaku Genshi.

La mort d'Otaku Naishi

Un PJ "proche" des eta (dans les bonnes grâces de "Sourcils" par exemple) et ayant aidé Otaku Naishi à fuir la cité (cf. *La Guerre de l'Opium*) peut apprendre - par ses contacts (eta) - que celle-ci a été exécutée par sa sœur Otaku Genshi et que cette dernière a ordonné que le corps soit incinéré sans les honneurs dus aux samourai.

En effet, en fuyant la cité plutôt que d'affronter Bayushi Saigo en duel, Naishi a déshonoré sa famille et son clan, se condamnant par là même à une vie de ronin. Seule et sans argent, elle a cherché à rejoindre la bande du brigand "Fugace". Bien mal lui en a pris. En effet, "Fugace" n'est autre que son frère "disparu" Isas et ce dernier l'a immédiatement livré à Genshi. Celle-ci a donc exécuté sa sœur, sans aucune hésitation, pour laver l'honneur familiale.

Si les PJ s'intéressent à cette histoire - un tel meurtre n'entre pas dans leur juridiction et, qui plus est, ils n'ont que la parole d'un eta -, Otaku Genshi ne nie pas ces accusations - sans dévoiler comment elle a pu retrouver sa sœur - proclamant que Naishi n'a reçu qu'un juste châtiment pour ses crimes (trafique d'opium, assassina de Bayushi Otado, couardise et déshonneur) - encore une fois, ce n'est pas de leur juridiction.

Si les magistrats la dénoncent à Ide Asamitsu, celui-ci est à la fois étonné et peiné par leurs déclarations. Néanmoins, il convoque Otaku Genshi et écoute sa version des faits. A moins que les PJ n'insistent vraiment - auquel cas, il fait arrêter sa cousine (néanmoins, le Gouverneur ordonne sa libération dans l'heure qui suit) -, il ne prend aucune sanction.

La Porte des Miséreux

Alors qu'ils ne savent déjà plus où donner de la tête, les PJ reçoivent l'ordre du Champion d'Emeraude de faire fermer TOUTES les portes de la cité après le coucher du soleil, afin de renforcer la sécurité. Cet ordre peut sembler simple à appliquer ; il leur suffit de s'adresser au Gouverneur pour obtenir le concours de la garde de la cité. Néanmoins, le cas de la Porte des Miséreux, qui relie le Quartier des Tanneurs (i.e. eta) au Quartier des Pêcheurs, pose problème.

En effet, nombres d'eta, consommateurs d'opium, ont pris l'habitude de franchir cette porte, à la nuit tombée, pour venir s'approvisionner dans les Caves du Crabes (i.e. partie sud du Quartier des Pêcheurs). La fermeture de cette porte entraîne donc de vives réactions ! D'une part, elle accentue la pénurie d'opium (cf. *la Guerre de l'Opium*) dans le Quartier des Tanneurs. D'autre part, elle constitue un manque à gagner pour les "Dévoreurs de Flammes" (le kajinin qui contrôle les Caves du Crabe).

Dès la première nuit, des échauffourées éclatent autour de la Porte des Miséreux, entre ashigaru de la garde et drogués en manque - les eta sont repoussés et dispersés sans ménagement. Les PJ entendent parler de l'incident, le lendemain, par leurs contacts ou leurs serviteurs (comme "le Gros").

Le jour suivant, les PJ reçoivent la visite de Shosuro Hyobu. Celle-ci vient demander aux magistrats de faire une exception pour la Porte des Miséreux. Ses arguments sont l'absence de valeur stratégique de ce secteur et le poids économique des eta venant dépenser leurs économies dans les établissements de saké et les bordels des Caves du Crabe. Bien entendu, elle passe sous silence le trafic d'opium, dont les eta sont les principaux clients. Néanmoins, si les PJ ne sont pas dupes et le lui font remarquer sa réaction dépend de leur attitude (outrée, s'ils se montrent accusateurs ; conciliante,



s'ils sont suffisamment subtils). En fait, Hyobu se désintéresse de la situation (et n'insistera donc pas beaucoup) - elle cherche juste à marquer le coup vis à vis des "Dévoreurs de Flammes".

Si les PJ se laissent fléchir par Hyobu (ou simplement pour éviter d'autres violences), "Sourcils" demande une "audience" au PJ qu'il estime le plus, afin de lui exposer le point de vue des "dirigeants" et - ceux-ci essayent désespérément d'endiguer la consommation d'opium dans leur quartier (cf. *La Cité des Mensonges*).

DES "NINJA" AUX ARBRES

Après la mise en scène de l'attaque de sa demeure, Soshi Seiryoku se laisse convaincre par Ikoma Yoriko que les "ninja" cherchent à l'éliminer et décide de contre attaquer. Grâce aux informations fournies par Yoriko, Seiryoku frappent plusieurs planques des "ninja", dans les jours qui suivent ; y compris en plein jour (elle n'est même plus consciente des risques). Les PJ reçoivent un nombre croissant de rapports d'attaques d'Oni - et de plaintes des riverains -, en plein cœur de la cité (essentiellement dans le Quartier des Marchands). Malheureusement, l'Oni semble insaisissable.

Le quatrième jour, les magistrats reçoivent un message anonyme : <<J'ai des informations pour vous. Retrouvons-nous à l'Auberge de la Fleur de Lotus (une auberge en bordure du Quartier des temples), au coucher du soleil. Venez seuls>> Ce message a été découvert par un serviteur de la maison des magistrats, poignardé sur la porte extérieure. Il s'agit d'un message de Yusrah, l'actuelle chef des "ninja" de Ryoko Owari.

Si les PJ se rendent au rendez-vous, l'Auberge de la Fleur de Lotus est un établissement honorable dans lequel séjournent, habituellement, les voyageurs venus à Ryoko Owari pour visiter ses temples. L'atmosphère y est sereine et agréable. L'aubergiste accueille les magistrats avec déférence, mais sans ostentation, les installent à sa meilleure table (à moins que les PJ n'exprime d'autres souhaits) et prend leur commande. Les autres tables de la salle commune sont occupées par des marchands et des moines. Tous ignorent poliment les PJ. Après quelques minutes, une vieille servante apporte la commande des PJ. Choisissez un joueur et demandez lui un jet de Perception (ND 5). Sous son bol (de riz, thé, saké...) il trouve un morceau de papier de riz plié. Dessus, il est grossièrement écrit : <<rendez-vous à l'arrière>>. Si les PJ interrogent la servante ou l'aubergiste, ils leur indiquent une porte de derrière donnant sur une ruelle - aucun employé de l'auberge (pas plus que les clients) ne connaît la provenance de ce message. Derrière l'auberge, les PJ sont attendus par trois "ninja". Un seul s'adresse aux PJ, avec un mélange de déférence et de fermeté dans la voix. Il tend à chaque PJ un chapeau-panier, dont les ouvertures ont été obstruées, qu'il leur demande de porter - si les PJ sont accompagnés, les "ninja" demande aux magistrats de laisser leurs compagnons à l'auberge. Les PJ sont alors menés, après quelques détours, jusqu'à une petite maison du Quartier des Marchands.

A l'intérieur, on leur retire les chapeaux. Ils se retrouvent alors en face d'une silhouette drapée dans l'ombre. Les PJ peuvent néanmoins distinguer qu'il s'agit d'un homme bien bâti. Celui-ci s'adresse à eux en prétendant s'appeler No (il s'agit en fait d'un homme de paille de Yusrah). Il explique aux PJ qu'il a pris contact avec eux afin de dissiper un malentendu. Il prétend être le chef des fameux "ninja" de Ryoko Owari et reconnaît que son organisation se livre à l'extorsion de fonds auprès de certains marchands de la cité, mais ils ne sont pas les seuls, loin de là sur ce créneau. Il jure, par contre que ses hommes n'ont rien à voir dans la tentative d'assassinat contre Soshi Seiryoku et qu'il ne sait pas qui en est à l'origine. D'autre part, son organisation est grandement menacée par les attaques répétées d'un mystérieux Oni à tête de femme. Cette situation nécessite des mesures extrêmes. C'est pourquoi il prend le risque de contacter personnellement les Magistrats d'Emeraude. Il pense qu'il est tout à fait possible de parvenir à un accord honorable pour les deux parties. Au-delà de la menace immédiate représentée par cet Oni (pour les "ninja"), sa présence en ville cause du tort à tous et particulièrement aux Magistrats d'Emeraude qui ne sont pas encore parvenus à l'éliminer. No propose donc aux PJ de mettre leurs moyens en commun. C'est à dire d'aider les PJ à identifier et débusquer l'Oni, afin qu'ils puissent régler définitivement ce problème. Bien entendu, en échange, les "ninja" espèrent que les PJ fermeront, à l'avenir, les yeux sur leurs activités.

Si les PJ acceptent, No leur confie qu'il soupçonne un lien, sans savoir lequel, entre Soshi Seiryoku et ce mystérieux Oni (en fait certains "ninja" ont été "subtilement" influencés et/ou manipulés par les hommes d'Ikoma Yoriko). En effet, les attaques de l'Oni se sont fait plus précises et plus fréquentes après cette soi-disant tentative d'assassinat contre la Scorpion. Evidemment son



raisonnement comporte pas mal de lacunes. L'Oni a commencé à se manifester avant cette attaque et semblait frapper au hasard et sans raison apparente. De plus, qui est véritablement derrière l'attaque contre Seiryoku ? Néanmoins, c'est la seule piste dont dispose les PJ. D'autre part, No confirme que tous les témoins des attaques de l'Oni l'ont décrit comme un monstre ailé à tête de femme.

INTERROGER SOSHI SEIRYOKU

Tôt ou tard, les PJ devraient interroger Soshi Seiryoku sur ses "liens" avec les "ninja" et/ou l'Oni qui "ravage" le Quartier des Marchands. Néanmoins, il leur faut être assez subtiles. Accuser directement Soshi Seiryoku, à ce stade, pourrait être extrêmement dangereux - jet d'Etiquette/Intuition (ND 5), si les PJ ne semblent pas s'en rendre compte (ils n'ont rien de solide contre la Scorpion).

Si les PJ lui font sentir qu'ils l'ont dans leur collimateur (en tant qu'oyabun de l'un des trois cartels d'opium) et tentent de lui mettre la pression, ils devront éviter toute menace directe. Seiryoku nie toute implication - un jet d'Intuition (ND 20) ou de Perception (ND 30) permet néanmoins de déceler sa peur - et congédie brutalement les PJ s'ils insistent.

Si, par contre, les PJ trouvent un prétexte plausible (s'ils prétendent soupçonner les "ninja" d'être derrière la tentative d'assassinat dont elle a été victime), ils leur est possible d'obtenir une entrevue privée. Elle prétendra toujours ne rien savoir - là encore, un jet d'Intuition (ND 20) ou de Perception (ND 30) permet néanmoins de déceler sa peur - et demande aux PJ ce qu'ils comptent faire pour assurer sa protection.

LE PIÈGE SE REFERME

Le mouchard

Quelle qu'ait été l'attitude des PJ face à Soshi Seiryoku, ils reçoivent - au moment que vous jugerez propice - la visite inopinée de l'un des serviteurs de Soshi Seiryoku. Ce dernier (en réalité soudoyé par Ikoma Yoriko) se dit préoccupé par les rumeurs d'Oni qui circulent en ville et l'attitude de plus en plus étrange de sa maîtresse. En effet, selon lui, voilà déjà plusieurs semaines qu'il se passe des choses étrange chez Seiryoku-sama. Des bougies noires et de mystérieuses outres ont été apportée discrètement par des eta. D'autre part, la nuit des bribes de prières et de conversations s'échappent de sa chambre, sans qu'elle ne reçoive le moindre visiteur.

L'Oni no Seiryoku

Si, à un moment quelconque, les PJ se montrent soupçonneux à l'égard de Soshi Seiryoku, cette dernière craque (mentalement) et décide de tenter le tout pour le tout en envoyant son Oni éliminer les PJ.

Si ce n'est pas le cas, mais que les PJ ont tout de même rencontré No, Ikoma Yoriko (avertie de l'entrevue par ses agents) convainc Seiryoku que les magistrats ont conclu un pacte avec les "ninja" pour l'éliminer. Elle réagit alors comme précédemment.

L'Oni attaque alors directement les PJ (sans se soucier d'éventuels PNJ), où qu'ils soient, en pleine journée. Après l'affrontement (gageons que les PJ réussiront à venir à bout de ce monstre), demandez à chaque PJ ayant vu l'Oni (et connaissant Soshi Seiryoku) un jet d'Intelligence (ND 15) pour remarquer la ressemblance physique.

Oni no Seiryoku

Feu 6 Air 5
Terre 5 Eau 4

Vide -

Jet d'Initiative : 5g5
Jet d'Attaque : 6g6
Jet de Dommages : 10g4
ND pour être touché : 25

Capacités :

Carapace : 4

Kamiphage : le ND de tous les sorts, lancés à proximité, est augmenté de 15. Chaque fois qu'un sort, lancé à proximité, échoue, l'Oni gagne 1 point de Vide (utilisable de la manière habituelle, mais perdu une fois dépensé)

Blessures : 30/+5 ; 60/+10 ; 90/+15 ; 110/M

Confrontation

Le "témoignage" du serviteur de Seiryoku, bien qu'insuffisant pour la faire arrêter, devraient aiguiller les PJ. A partir de là, la pousser au faux pas n'est qu'une question de temps.



Si les PJ établissent un lien entre l'Oni et la Soshi ils peuvent alors obtenir la signature du Gouverneur, du magistrat en chef ou du Champion d'Emeraude (au choix des PJ) pour arrêter Seiryoku. Néanmoins, sa ressemblance physique avec l'Oni ne prouve pas formellement que c'est une mahutsukai (seulement que son nom a été donné à un Oni). D'autre part, avant d'arrêter un samourai, les Magistrats d'Emeraude doivent en avertir son daimyo - rappelez le leur, au besoin - !

Quoi qu'il en soit, Seiryoku nie tout en bloc. Encore une fois, les PJ doivent faire appel à "Pitié", s'ils désirent obtenir des aveux. Seiryoku est tenace (elle a déjà connu pire) et peut tenir plusieurs jours (entre les mains du pire bourreau) avant de craquer. Sa confession prendra donc au moins une semaine. Les PJ risquent de s'impatienter.

UN INVITÉ SURPRISE !

Les choses n'en restent pas là puisque, avertie (même si les PJ n'ont pas respectés le protocole) du crime dont est accusée Soshi Seiryoku, le daimyo de la famille Soshi (Soshi Uidori) a dépêché son hatamoto, Soshi Sakuro, à Ryoko Owari. Dès son arrivé, le sévère shugenja de la famille Soshi demande une entrevue avec les Magistrats d'Emeraude. Sa maîtresse désire connaître la nature des faits reprochés à Soshi Seiryoku et les témoignages qui l'accablent. Quoi que répondent les PJ (mais ils ont plutôt intérêt à être sincère), Sakuro demande un entretien privé avec Seiryoku - bien que Sakuro soit, tout au long de la conversation, extrêmement courtois et respectueux, faites comprendre aux PJ que sa dernière demande n'est pas une requête (mais une exigence non négociable). S'ils se montrent obtus, n'hésitez pas à faire jouer leurs désavantages (d'une manière terrifiante, Sakuro semble tout savoir sur eux).

CONCLUSION

Sakuro propose finalement un accord aux PJ (de préférence après avoir parlé avec Seiryoku) : si ceux-ci l'autorise à faire seppuku - Sakuro a avec lui l'autorisation signée de Soshi Uidori - Seiryoku signera des aveux concernant le trafic d'opium. Si les PJ insistent concernant l'accusation de Maho, Sakuro leur fait comprendre qu'il est impensable qu'un membre de la famille Soshi fasse commerce avec les démons.

Si les PJ acceptent, ils "gagnent" sur deux tableaux - Seiryoku meurt, débarrassant la ville à la fois d'une mahotsukai et du cartel Soshi. S'ils ne saisissent pas leur chance, ils ne supprimeront qu'une mahotsukai - les PJ n'auront rien contre les Soshi et ceux-ci nommeront un nouveau responsable pour leur cartel - et s'attireront l'inimitié des Soshi.