

# Ethique et tocs

## VI<sup>ème</sup> concours de scénarios 2012 - Voix de Rokugan Thème : Le Bushido

Auteur : Sébastien  
[sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)

### Extraits articles 2, 4 et 6 du concours :

- Le scénario doit comporter entre 18 000 et 60 000 signes.
- Thème : Le Bushido.
- Date limite d'envoi : le 30 juin 2012 à 20H, heure française.
- Envoi électronique à : [concours6@voixrokugan.org](mailto:concours6@voixrokugan.org)
- La liste des gagnants sera rendue publique lors de la coupe de France 2012, ou au plus tard le 1<sup>er</sup> Décembre 2012.



Ce scénario est arrivé cinquième sur six scénarii.

**L'histoire :** Le karo Asahina Yomena a été retrouvé mort ce matin. Les PJ sont chargés d'élucider les mystères de ce meurtre. Le coupable se profile déjà mais au final, qui manipule qui ? Et pourquoi ?

Ecrit pour la 4<sup>ème</sup> édition du Livre des Cinq Anneaux (L5A). Néanmoins, l'aspect technique a été séparé de l'aventure, pour être adapté à celui de votre choix.

Bonne lecture et aventure !

# Sommaire

<b>SYNOPSIS .....</b>	<b>3</b>
<b>PREPARER LA PARTIE.....</b>	<b>4</b>
RANG DE REPUTATION LIBRE .....	4
IMPLIQUER LES PJ .....	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES .....	4
DATES .....	4
BUSHIDO.....	4
<b>REDACTION DE L’AVENTURE .....</b>	<b>5</b>
PARTIE 1 : AUPARAVANT.....	5
<i>Doji Kaneka : baron du crime malgré lui</i> .....	5
<i>La Tortue fait son Devoir</i> .....	5
<i>Asahina Yomena : empêcheur de tourner en rond</i> .....	5
<i>Shosuro Masu : vrai faux coupable</i> .....	6
PARTIE 2 : TOMBER DANS LE PIEGE .....	7
<i>Mission des PJ</i> .....	7
<i>Le lieu du crime</i> .....	7
<i>Rapport des premières constatations</i> .....	9
<i>Suivre les pistes</i> .....	10
<i>Petit avertissement</i> .....	13
<i>A qui se fier ?</i> .....	13
<i>Entretien avec Shosuro Masu</i> .....	13
PARTIE 3 : TENDRE UN PIEGE .....	15
<i>La Tortue sort la tête</i> .....	15
<i>Découverte de l’atelier de faussaire</i> .....	15
<i>La Tortue déploie ses membres</i> .....	16
<i>Faire ses rapports</i> .....	16
<i>Pris en flagrant-délit</i> .....	17
<i>Conséquences du combat</i> .....	18
PARTIE 4 : QUI A RAISON ? .....	19
<i>Le procès</i> .....	19
<i>Que faire du réseau ?</i> .....	19
<i>Récompenses</i> .....	20
PARTIE 5 : LA SUITE ?.....	23
<b>ANNEXES.....</b>	<b>24</b>
LA LETTRE AU FRERE DE YOMENA .....	24
PNJ.....	25
<i>Doji Kaneka</i> .....	25
<i>Doji Hasume</i> .....	25
<i>Agent de la Souris blanche</i> .....	26
<i>Kasuga Yoichi</i> .....	26
CHRONOLOGIE .....	27
NOM DES PNJ .....	27

# Synopsis

Doji Kaneka a pour charge l'administration d'une importante ville côtière de la Grue. Respectable et convivial dans les mondanités rokugani, il est en réalité en coulisse le baron du crime de sa propre ville. Aidé de son bras droit, Doji Hasume, Kaneka est à la tête du trafic de drogue. Il a créé la Souris blanche, une organisation initialement prévue pour réguler le crime et qui, au final, est devenue l'organisation des activités criminelles de Kaneka. Selon Kaneka : « la drogue permet aux heimin et hinin d'expulser leur mal-être et colère, tout comme les duels et guerres permettent de réguler les tempéraments violents des samouraïs. » Le but de Kaneka est donc d'avoir un peu de criminalité mais pas trop. En somme, de réguler la colère et l'amertume des heimin et hinin dont il a la charge, pour les traiter correctement selon leur place dans l'Ordre Céleste.

Doji Kaneka n'a pas réellement conscience de la gravité de son crime et le trouve parfaitement justifié. D'autant plus lorsque la criminalité rapporte en koku et permet d'accroître le prestige de son clan. Bien que parler argent soit incommode pour un samouraï, ça ne l'est pas pour un baron du crime. Aussi la notion d'argent n'est-elle pas un problème pour Kaneka. Il ne fait d'ailleurs aucune distinction entre les richesses amassées en tant que daimyo ou en tant que baron du crime. Pour lui, toutes ces richesses sont faites pour servir l'Empereur et la gloire de Rokugan. Il s'acquitte donc correctement de sa dîme impériale annuelle, qui croît chaque année...

Des rumeurs permettant d'écouler ou de trouver facilement de la drogue dans la ville de Doji Kaneka sont parvenues aux oreilles de la Tortue. Ce clan a entre autre pour charge de se mêler aux pires racailles, afin que le crime organisé soit éradiqué ou tout au moins contenu. La Tortue a donc investi la ville de Doji Kaneka. A force d'enquête, elle s'est mêlée aux affaires de la Souris blanche et est au courant de la face cachée de Doji Kaneka.

Mais, à cause de sa situation particulière, la Tortue a besoin d'appuis solides pour confondre le haut statut de Doji Kaneka. Elle en avait trouvé un en la personne d'Asahina Yomena, ex-karo de Doji Kaneka, qui ignorait les activités criminelles de son daimyo. Malheureusement pour Yomena, la Souris blanche fut mise au courant des actions secrètes de Yomena contre elle, et Kaneka fit assassiner son propre karo. Il profita de l'arrivée d'un daimyo important, Shosuro Masu, pour élaborer un plan afin que ce Scorpion soit désigné en tant que coupable du meurtre de son karo. Quoi de plus normal pour un Scorpion que de tuer ?

Afin qu'il n'y ait aucun doute sur le sérieux mener dans l'affaire du meurtre d'Asahina Yomena, conduisant au faux coupable Shosuro Masu, Doji Kaneka emploie d'honorables samouraïs, les PJ.

Les PJ ont donc pour mission d'élucider le meurtre d'Asahina Yomena. Doji Kaneka espère qu'ils trouveront les fausses pistes qu'il leur a laissé et que les PJ désigneront Shosuro Masu comme meurtrier. L'affaire sera ainsi réglée et Doji Kaneka pourra tranquillement continuer ses activités criminelles... sauf que les PJ vont découvrir la vérité au sujet de leur employeur.

Quels choix feront-ils alors ?

# Préparer la partie

Voici quelques éléments importants pour préparer au mieux votre partie.

## RANG DE REPUTATION LIBRE

Le scénario n'a pas un Rang de Réputation prédéterminé.

L'aspect technique de cette aventure prend pour base un groupe de PJ nouvellement créé et de Rang 1. Augmentez-le si vos PJ sont de Rang supérieur à 1 mais n'oubliez pas de vous poser cette question : Est-il cohérent de voir un tel écart de ND d'une même tâche, sous prétexte que le Rang de mes PJ soit supérieur à 1 ?

## IMPLIQUER LES PJ

Voici deux accroches pour impliquer vos PJ dans l'aventure :

- **PJ Grue.** Le daimyo Doji Kaneka confie la responsabilité au PJ Grue d'élucider les mystères de la mort de son karo. Ce PJ Grue est libre de trouver d'autres personnes susceptibles de l'aider, c'est-à-dire les autres PJ.
- **PJ de plusieurs clans mais sans la Grue.** Le haut statut de Doji Kaneka permet d'obtenir de très intéressantes faveurs. Mais il faut les mériter. Les PJ sont alors chargés, par leurs daimyo respectifs, de rendre un service tel à Kaneka, que ce dernier ne pourra refuser en retour, la demande de faveur des daimyo respectifs des PJ. Elucider les mystères de la mort du karo de Doji Kaneka est tout à fait indiqué.

## COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

Les aspects techniques ci-dessous sont conseillés, bien que non obligatoires :

- Compétence Enquête
- Compétence Etiquette
- Compétence Iaijutsu (pour la possibilité du duel Iaijutsu)
- Compétence Art de la guerre (pour la possibilité du combat de masse)

## DATES

Par souci de simplification et de compréhension, il a été posé comme base que le scénario se déroule le 16. Vous êtes tout à fait libre de changer cette date (et de rajouter le mois et l'année) pour vos propres besoins.

De plus, par rapport à ce scénario, la période et l'ère auxquelles il se déroule n'ont guère d'importance.

## BUSHIDO

Tout au long de l'aventure les PJ vont être confrontés aux sept vertus du Bushido. Certaines scènes font appel à une ou plusieurs vertus à la fois et toutes sont présentes plusieurs fois. Laisser les joueurs libres d'interpréter leur personnage, ne leur dites surtout pas : « Attention ! Faites preuve de Devoir, de Compassion, etc, etc... ». Garder une attitude neutre, pour ne pas que vos PJ optimisent leurs actions par intérêt, en correspondant au Bushido. Ce ne sera qu'en fin d'aventure, au moment des récompenses, que les PJ feront le lien entre leurs actions et la ou les vertus du Bushido associées. Vos PJ seront alors même capables de lister les vertus du Bushido par ordre d'importance pour eux.

# Rédaction de l'aventure

## PARTIE 1 : AUPARAVANT

### Doji Kaneka : baron du crime malgré lui

Doji Kaneka est daimyo d'une importante ville côtière de la Grue. Dans la grande ville dont à la charge Kaneka, le crime est présent. Kaneka le combat quand celui-ci devient trop important mais il n'est pas un acharné à le traquer et à l'éradiquer complètement. Bien qu'il acquiesce tout à fait à la rigidité des décrets impériaux, stipulant que le crime doit être combattu avec la même ardeur que la maho, il a une vision un peu plus souple sur le crime. Pour lui, le crime doit être régulé.

#### Dans quel lieu jouer ?

Vu l'aventure et comme la Tortue est présente, n'importe quelle ville côtière de la Grue fera l'affaire comme lieu d'aventure. Le port d'Otosan Uchi, dont Doji Kaneka en aurait la charge, conviendrait tout aussi bien que la grande ville côtière.

Mais à force de jouer sur la corde sensible de la légalité, il a fini par basculer et devenir, bien malgré lui, le baron du crime de sa propre ville. C'est ainsi que son organisation, La Souris blanche, initialement créée pour réguler le crime est devenue une organisation criminelle à part entière.

### La Tortue fait son Devoir

La Tortue eut vent que pour écouler de la drogue, la ville de Doji Kaneka était le lieu du moment. En investissant l'endroit, elle se mêla à la Souris blanche. Ses agents découvrirent, lors d'un arrivage de drogue au port, que le daimyo Doji Kaneka était le chef de la Souris blanche et qui surveillait lui-même le nouvel arrivage !

De par son statut mi-déshonneur, mi-intouchable, la Tortue sait qu'elle ne peut agir au grand jour. Elle a besoin de l'appui de samourais honorables et dignes de confiance. Les Kasuga trouvèrent un allié de choix : Asahina Yomena, karo non-corrompu de Doji Kaneka.

Yomena fut mis au courant des agissements de son daimyo, et dès lors, il agit de concert avec la Tortue pour essayer de confondre Kaneka et d'arrêter ce fléau de criminalité dans la ville, dont il en a lui aussi conjointement la charge.

### Asahina Yomena : empêcheur de tourner en rond

Doji Kaneka fut mis au courant qu'une organisation criminelle, autre que la sienne, se développait progressivement dans sa ville. Il s'agit en réalité des agents de la Tortue. Les agents de la Souris blanche menèrent leur enquête et établirent le lien entre la Tortue et Asahina Yomena.

Kaneka décida de faire assassiner son propre karo pour le tourner à son avantage. La mort de Yomena ralentirait les actions de la Tortue et Kaneka espérait également (et naïvement) que la Tortue, n'ayant plus d'appui respectable, s'en irait de sa ville.

Pour tourner la mort de Yomena à son avantage, Kaneka inverserait les rôles. Une fois Yomena tué, il ferait croire que son karo conspirait contre Rokugan, en tant que baron du crime. Ainsi, Kaneka pointait du doigt le fautif, alors qu'en réalité le fautif, c'était lui ! Au besoin, il aurait remercié publiquement la Tortue de les avoir aidés, pour mieux se prémunir d'eux par la suite.

## Shosuro Masu : vrai faux coupable

---

Mais il y a quatre jours, une meilleure option s'offrit à Kaneka. Car l'assassinat sur son karo comportait le défaut de révéler que de la drogue circulait dans sa ville. La drogue révélée, il aurait été par la suite plus difficile à Kaneka de la cacher aux yeux d'autorités plus imposantes et d'évincer la Tortue de son Devoir envers Rokugan.

Il y a quatre jours donc, un daimyo Scorpion de même statut que Kaneka est arrivé en ville. Il se nomme Shosuro Masu. Il est venu ici, afin d'offrir lors du gempukku de son petit frère, une belle calligraphie. Masu souhaite se la procurer auprès de la bonne école de calligraphie et de poésie de la ville.

Shosuro Satoke, la femme de Shosuro Masu, est belle. Kaneka connaît le penchant de Yomena pour les belles femmes. Prétextant vouloir s'entretenir seul avec Masu, il confia Satoke à Yomena. Le karo saisit l'occasion et invita Satoke pour une belle promenade dans les splendides jardins typiques de la Grue. Quand la promenade fut terminée, Yomena complimenta un peu trop Satoke sur sa beauté. Doji Hasume, bras droit dans les affaires criminelles de Kaneka surprit le geste mais ne fit rien transparaître. A la fin de l'après-midi, Satoke complimenta Kaneka sur l'entretien des jardins et le ravissement de tant de belles fleurs. Son compliment fut par pur honnêteté et courtoisie. C'est une femme honorable, fidèle à son mari.

Le lendemain, comme pour rendre le compliment de Satoke, un bouquet des fleurs du jardin fut posé dans la chambre du couple Scorpion : un bouquet d'acacias et d'égantines, offert anonymement par Yomena. Malheureusement pour Yomena, Masu connaît le langage des fleurs et est d'un naturel jaloux. Il n'eut aucun mal à décrypter le sous-entendu du bouquet, ni à savoir qui en était le véritable auteur. Les acacias veulent dire « Vous êtes élégante » et les églantines « Vous m'avez charmé »

Pour faire passer Shosuro Masu en meurtrier, Kaneka a demandé à Koagi, un de ses hommes de main, de se procurer le tanto du yojimbo de Masu. Le yojimbo étant un tantinet irresponsable au jeu, il paria son tanto contre Koagi... et le perdit.

Kaneka profita que le couple Scorpion aille dîner en ville, pour faire assassiner son karo. Il demanda à son courtisan de confiance Doji Hasume, d'assassiner Yomena avec le tanto du yojimbo, en laissant l'arme du crime à côté du cadavre.

Ainsi, selon les apparences, la nuit du lendemain où Yomena courtisa Satoke, Yomena mourut par le tanto du yojimbo de Shosuro Masu. Le meurtre eut lieu le jour où le couple s'acheta un alibi dans un restaurant très huppé de la ville, laissant leur yojimbo accomplir la sale besogne...

Le lendemain de la mort de son karo, Kaneka ouvre une enquête et demande aux PJ de trouver le meurtrier de son karo. Il espère bien que les PJ statuent sur la culpabilité de Shosuro Masu, guidés par les fausses pistes laissées par Doji Kaneka et Doji Hasume.

## PARTIE 2 : TOMBER DANS LE PIEGE

### Mission des PJ

« Vous avez été cordialement invité, le 16, à vous entretenir avec le daimyo Doji Kaneka. Tandis que l'heure approche, vous voyez sortir de la pièce, dans laquelle vous allez pénétrer, un samouraï Scorpion. Le bushi en charge du protocole vous le présente : « Daimyo Shosuro Masu-sama, nous faisant l'honneur d'apprécier la calligraphie de notre école ». Le Scorpion profite de son haut statut pour vous ignorer et le bushi vous autorise à pénétrer dans la salle.

Pendant l'échange des présents vous constatez que le statut de Doji Kaneka est équivalent à celui du Scorpion, croisé précédemment. Puis, un samouraï entre dans la pièce. Il se nomme Doji Hasume, salue poliment son daimyo avant de s'incliner devant vous. Sa révérence est parfaite, de même que sa tenue vestimentaire. Hasume porte un magnifique kimono aux couleurs et môt de la Grue, est ceint d'un daisho aux saya sobres et, sans vous perturber, glisse un mot à l'oreille du daimyo. Kaneka se lève alors et demande à tous de le suivre. Sa mine s'est assombrie et son pas s'accélère dans les couloirs de sa belle et grande demeure.

Vous arrivez devant une porte déjà coulissée où deux gardes samouraïs ont été postés. Quand vous entrez dans la pièce, vous constatez la source d'inquiétude et de tristesse de Kaneka : un samouraï est allongé dans son lit, sous la couverture et sa gorge est tranchée. Un tanto ensanglanté git à terre.

Kaneka s'adresse à vous en désignant le samouraï mort : « C'était mon karo, Asahina Yomena. C'est une bien triste nouvelle de si bon matin. Je veux savoir ce qui s'est passé. Vous (les PJ), je vous nomme officiellement enquêteurs pour élucider les mystères entourant ce meurtre. Je vais aller prévenir les shugenja pour qu'ils préparent immédiatement les offices appropriés. Tenez-moi au courant de l'évolution de votre enquête via Doji Hasume, mon secrétaire personnel.

Doji Kaneka quitte la pièce, suivi de Doji Hasume. Votre enquête commence. Que faites-vous ? »

### Le lieu du crime

Les PJ sont sur le lieu du crime avec les faux et vrais indices.

#### Etudier le cadavre du karo

##### **Connaissance (Anatomie), Médecine**

**ND 10 :** La mort remonte à cette nuit, à environ 3H du matin et a été causée en tranchant la gorge. Aucune trace de lutte ou de poison. La gorge a été tranchée par une lame assez fine comme un tanto.

**+1 Aug. :** Le bout des doigts de Yomena est légèrement taché d'encre assez récente. Il a dû écrire hier soir, avant de s'endormir.

**+2 Aug. :** L'encre a été rajoutée après que Yomena ait été tué.

## Le tanto ensanglanté

### Enquête, Artisanat (fabrication d'arme), Couteaux

**ND10 :** D'après la courbure de la lame et de la ligne noirâtre sur la gorge de Yomena, le tanto ensanglanté par terre, à la tête de Yomena, est l'arme du crime. C'est un tanto des plus courants, dénué de toute inscription et dont la garde est entourée de deux lanières de cuir. L'une rouge et l'autre noire.

+ **1 Aug. :** Les couleurs rouges et noires sont celles du Scorpion. De plus, le Scorpion apprécie le tanto lors de ses sales besoins. Au besoin demandez des jets de **Connaissance (héraldique) ou Connaissance (Scorpion)**.

### Interroger les Kami

Doji Hasume s'est déguisé en Scorpion pour tuer le karo. Il a exprès laissé les Kami pour qu'ils dévoilent aux PJ, « qu'un homme aux couleurs rouge et noir a tué le karo. »

## La fausse lettre

« Sur le bureau de Yomena, tu trouves entre autres documents et nécessaire de calligraphie, une lettre et un plan du port de la ville. »

Découpez dans les Annexes pour vos PJ « La lettre au frère de Yomena » sans donner le code secret.

### Calligraphie (Code secret), Connaissance (encre), Connaissance (papier)

**ND 10 :** La lettre contient un code secret. Donnez à vos PJ le code secret, à la suite de « La lettre au frère de Yomena », dans les Annexes.

+ **1 Aug. :** En regardant les autres papiers, cette lettre est le document le plus récemment rédigé et a été rédigé le 15.

+ **2 et 3 Aug. :** Aucune information à divulguer (Le faussaire Koagi a bien masqué son travail).

+ **4 Aug. :** D'après l'absorption de l'encre sur le papier, la lettre a été écrite il y a deux jours, le 14, pas le 15. De plus, cette écriture a été contrefaite. Le faussaire est doué et possédait une quantité significative de l'écriture de Yomena.

+ **5 Aug. :** La difficulté pour trouver le code secret a spécialement été abaissée afin que le code secret puisse être trouvé.

**Note :** Doji Hasume a récupéré le 13, auprès de Yomena, le dernier recueil d'haïku de ce dernier. Hasume a donc ainsi récupéré un exemplaire récent et en quantité significative de l'écriture de Yomena. Il a ensuite prêté le recueil à Koagi pour que ce dernier contrefasse l'écriture de Yomena. Koagi, le faussaire de « La lettre au frère de Yomena » avec le code secret, a réussi un jet en **Contrefaçon ND30** pour la rédaction de la lettre. Il fit également en sorte que le code secret (orientant subtilement la piste vers Shosuro Masu) soit accessible facilement.

Les PJ doivent donc eux aussi réussir un jet ND30 pour s'apercevoir de la contrefaçon. Faites le jet en secret en **Contrefaçon, uniquement** si un de vos PJ possède cette compétence. Ne lui demandez pas directement, vous révéleriez alors la contrefaçon de la lettre !

## La bibliothèque

### Enquête (Fouille)

**ND10 :** La bibliothèque est parfaitement rangée et possède des rouleaux et des livres de grande qualité, tant dans leurs aspects que dans leurs contenus. Asahina Yomena devait être quelqu'un d'ordonné et de très cultivé. A tel point que tu trouves deux tomes de recueils d'haïku écrits par Asahina Yomena lui-même ! Mais à côté du deuxième tome, il y a une place vide, à moitié comblée en travers par le livre suivant. Tu penses qu'il y avait là un troisième recueil d'haïku mais il n'est ni dans la bibliothèque, ni dans la chambre.

**+1 Aug. :** Dans un grand livre sur l'art des jardins, tu trouves un plan plié du port de la ville. Ce plan n'a rien à faire ici.

## Le plan du port

Seulement si les PJ ont trouvé le plan.

### Enquête, Artisanat (cartographie), Connaissance (Grue), Navigation (avec Intelligence)

**ND 15 :** Le plan du port de la ville est fréquemment utilisé. Il a été piqué de plusieurs petits trous par endroits, comme ceux d'une aiguille, et a même des traces de crayons de papier à moitié effacé. Tu n'arrives pas à déterminer un motif ou une pensée en fonction de ces trous ou marques.

**+1 Aug. :** Parmi les traces à moitié effacé, quatre bâtisses portent l'annotation K, suivies du point d'interrogation « K ? » (Voir Les quatre bâtisses « K ? »).

**+2 Aug. :** La dernière trace effacée est celle de la boutique « De la tête au pied ».

**Note :** Le « K ? » veut dire « Koagi est-il ici ? » Mais les PJ n'ont aucun moyen de le savoir. La Tortue, via Kasuga Yoichi, sait.

## Interroger bushis et domestiques

Personne n'a rien vu ou entendu quoi que ce soit. Hier, tout était calme. Rien d'anormal. C'est une servante encore toute paniquée, qui a retrouvé mort le karo ce matin. Elle allait l'aider à s'habiller, comme à son habitude.

## Rapport des premières constatations

---

### Les réponses de Doji Hasume

Ce premier rapport permet à Doji Hasume de savoir si les PJ soupçonnent Shosuro Masu comme potentiel meurtrier. Au besoin, il leur dévoilera le code secret et la signification des couleurs du tanto.

En fonction de ce que les PJ disent, surtout par rapport aux vrais indices trouvés, voici une petite liste des réactions d'Hasume :

- **L'atteinte à la vie de Yomena.** « En tant que karo d'un daimyo important, on s'attire forcément des ennemis. Je n'étais pas au courant de toutes ses activités. Je constate que sa peur d'assassinat était fondée et date depuis une semaine. Nous n'avons rien eu de particulier cette semaine : les tenues pour l'orchestre, le concours d'origami des moins de 14 ans et... ah si ! la venue de Shosuro Masu. »

- **Le plan du port de la ville.**
  - Yomena avait pour projet il y a quelques années d'agrandir une partie du port (Vrai). Il essuya un refus de Kaneka à cause du manque d'esthétique propre à notre clan. Yomena n'avait vu que l'aspect fonctionnel de la chose. Je vois malheureusement qu'il n'avait pas renoncé à son projet.
  - Le « K ? » a été effacé. Il n'est donc plus d'actualité.
- **Le fausse lettre est mise à jour.** « Vraiment ? C'est un faux ? Donnez-moi cette fausse lettre. Je vais me renseigner dessus. » Les PJ n'auront jamais de retour.
- **Le recueil d'haïku manquant.** « Kakita Omaso, un des amis d'Asahina Yomena, empruntait souvent ces recueils. »

### On applique le plan

Doji Hasume dira **des demi-vérités ou qu'il va se renseigner**. Savoir qu'il ment ou qu'il en sait davantage est donc difficile pour les PJ.

Même si vos PJ percent à jour les mensonges d'Hasume, ça n'en est que meilleur pour l'aventure : ils vont se méfier de leur employeur...

Enfin, même s'ils font part des vrais indices à Hasume, ça ne change rien pour Kaneka. Ce qui compte pour lui c'est que Shosuro Masu soit désigner coupable.

Il usera de son statut auprès des PJ pour leur rappeler éventuellement le principe du Devoir envers un supérieur (voir seigneur) ou les associera comme complices de Shosuro Masu.

### Nouveaux éléments d'enquête

Doji Hasume fera part des deux éléments ci-dessous :

- **Le compliment déplacé.** « Quand Doji Kaneka s'est entretenu avec Shosuro Masu, Asahina Yomena a présenté nos jardins à Shosuro Satoke, la femme de Shosuro Masu. J'ai entendu Yomena faire un compliment sur la beauté de Satoke. »
- **Les Baguettes du ginkgo.** « Shosuro Masu et sa femme dînent très souvent dans l'excellent restaurant Les Baguettes du ginkgo. »

## Suivre les pistes

### Les Baguettes du ginkgo

C'est un excellent restaurant gastronomique très en vogue, dont une avancée de terrasse est montée sur pilotis et offre sous les fleurs et les branches du ginkgo, une vue sur le fleuve des plus romantiques. Il faut réserver à l'avance, sauf pour les personnes extrêmement honorables où une table est tout de suite libérée. Ce fut le cas pour Shosuro Masu.

Comme les PJ sont des enquêteurs officiels, le samouraï maître d'hôtel, Kakita Sugi, est enclin à les aider.

- Shosuro Masu et sa femme sont venus dîner les 12 (arrivée de Masu) et 14 (date du meurtre). Ils ont même d'ailleurs réservé pour ce soir, le 16.
- Le couple demande à être assis à chaque fois en terrasse sous les branches du ginkgo. Cet endroit est très prisé et pour le confort de nos hôtes, nous n'y avons placé que trois tables de quatre personnes maximum.
- Aux autres tables en terrasse il y avait :
  - Le 12, Kakita Toshio, avec sa femme et leur fils. Son fils venait d'être accepté dans la prestigieuse Académie de duelliste Kakita. A la deuxième table, les éminents membres du cercle des poètes et réguliers de notre maison, Daidoji Shuga, Doji Anoshe, Asahina Nyanku et Asahina Phung.

- Le 14, le peintre Daidoji Hano, le relieur Kakita Omaso et le fleuriste Doji Tsune. A la deuxième table, nos amis du cercle des poètes.

A part se renseigner sur Kakita Omaso, les PJ n'apprendront rien en interrogeant les autres convives.

- Le 12, le yojimbo Fusagi mangeait dans la salle réservée à cet effet. Le 14, Fusagi était absent. Notre service de sécurité est tout à fait apte à prendre la relève. Le 12, Fusagi a d'ailleurs joué avec Kakita Ronsuke, un de nos agents de sécurité et il l'a battu au go.

Le haut statut de Shosuro Masu est trop élevé pour que les joueurs s'adressent à lui directement. Mais s'ils demandent à Sugi (**Sincérité (Honnêteté) ND20**) de leur servir d'intermédiaire, Masu consentira à s'entretenir avec eux le lendemain soir (le 17) un très court instant. Kakita Sugi est bien vu en ville grâce au prestige de son restaurant.

### Kakita Omaso

Il était ami avec le karo Asahina Yomena. Il regrette sincèrement sa mort et est prêt à aider les PJ dans leur enquête. Il est relieur de profession et Yomena était venu le voir pour la confection de ses trois recueils d'haïku. Il dira :

- « Des haïku remarquables sur trois des cinq éléments. Malheureusement, il ne pourra pas achever les deux derniers... »
- « J'empruntais souvent le troisième recueil d'haïku, sur l'Eau, car je le trouvais sublime de poésie et d'élégance, mais je l'ai rendu il y a un mois déjà à Asahina Yomena. »

### Kakita Ronsuke

Si les PJ ne vont pas voir Ronsuke, ce dernier ira à leur rencontre. Il a entendu quelques bribes de conversation entre les PJ et son maître d'hôtel, et il profite de l'occasion pour demander aux PJ où se trouve Fusagi. Son regard est fuyant, il craint qu'on lui pose des questions. En somme, il a quelque chose à se reprocher.

Contre un jet de la **compétence sociale de votre choix** avec un **ND15**, Ronsuke avoue :

- Le 12, en jouant et discutant avec Fusagi, ils se sont trouvés tous deux un mauvais penchant commun : le jeu. Le 13, Ronsuke a invité Fusagi à la Maison du damier, un établissement légal de jeu.
- Le 13, au cours du jeu, Fusagi a parié son tanto et l'a perdu. C'était un tanto commun, avec pour seule distinction deux lanières de cuir rouge et noir entourant la garde. Au besoin, il reconnaîtra le tanto.
- Ce matin, il avait rendez-vous au port. Mais Fusagi ne s'est pas présenté. Ronsuke s'inquiétait donc un peu.
- Enfin, parce qu'il joue au jeu, il a peur que son employeur le congédie, au vu du prestige que sont Les Baguettes du ginkgo. Voilà pourquoi il n'est pas très à l'aise.

## La Maison du damier

Située dans le quartier du port, la Maison du damier est en apparence une maison respectable et honnête sur l'art du jeu.

En revanche, dans les arrière-salles et les caves, elle cache une activité clandestine de jeu... dirigée par la Souris blanche. Les agents de la Souris blanche font chanter les samouraïs par le gain au jeu. Si les samouraïs ne rendent pas un service, alors leur léger déshonneur d'avoir parié de l'argent est rendu public.

Depuis peu, des agents de la Tortue ont infiltré la Maison du damier à l'insu de la Souris blanche.

C'est ici que le 13, Fusagi paria et perdit son tanto contre Koagi.

Etant dans un établissement de jeu, des joueurs viendront voir les PJ pour les inviter à une petite partie. Certains iront même jusqu'à leur proposer « de parier un petit enjeu (un zeni) pour la revanche ! »

Les réponses aux questions des PJ resteront vagues et générales :

- Effectivement, un yojimbo a perdu son tanto... et alors ?
- L'adversaire de Fusagi était nouveau, jamais vu auparavant (Vrai, Koagi s'est déguisé et n'en a rien dit).
- Oui, Fusagi est venu deux fois, le 12 et le 13. Il a l'air d'être un joueur passionné.

## Les quatre bâtisses « K ? »

Les quatre bâtisses notées « K ? » sur le plan du port sont :

- **La Maison du damier.**
- **Un entrepôt sur les quais, le K-18.** Cet entrepôt est une planque tournante de la Souris blanche. Avec la mort du karo Asahina Yomena, Kaneka a suspendu l'utilisation de cette planque. Quatre marins de la Souris blanche utilisent la planque mais pour des affaires parfaitement légales : sacs de riz, saké, épices de la Mante, bois, etc, etc...
- **Braises et marrées.** Il s'agit d'un restaurant bien situé et très populaire sur le port. La carte est une déclinaison de poissons braisés et pas cher. Le restaurant fait même à emporter. C'est ici que Doji Kaneka a installé « sa capitainerie du crime », par contraste avec la capitainerie du port, lorsqu'il se montre honorable samouraï. Le patron et deux serveuses sont de la Souris blanche, tandis que la troisième serveuse est une Kasuga infiltrée de la Tortue.
- **De la tête au pied.** Cette boutique de vêtements vend des tenues bon marché pour les heimin. Elle cache dans ses caves, derrière un mur coulissant, l'atelier de contrefaçon de la Souris blanche, lieu de travail du faussaire Koagi. Il n'y a pas d'arrière salle dans cette boutique. La réserve étant à la cave. Le vendeur fera de son mieux pour apaiser les doutes des PJ, bien qu'il soit parfaitement au courant de l'atelier clandestin dans les caves. **Enquête (Fouille) ND30** pour trouver le passage secret menant à l'atelier. **Enquête / Intuition ND 15** pour voir que le vendeur s'efforce de ne pas regarder la trappe de la cave.

## Petit avertissement

---

« Des hommes armés de katana et wakizashi, rangés dans leurs fourreaux, portent un kimono noir, ceinturé de rouge. Leur expression est assez hostile et l'un d'eux vous adresse la menace suivante : Trouvez un autre coupable pour votre enquête, sinon, on vous pique ! (allusion à la piqûre mortelle du Scorpion) »

Considérez cette intimidation comme **un effet de peur pour résoudre le jet d'opposition, Intimidation** pour les envoyés contre **Etiquette (Courtoisie) + honneur** pour les PJ. Si un PJ rate son jet, il a peur et subit un malus de **-1g1** à tous ses jets lors de cette scène.

Ensuite, si les PJ ne veulent pas comprendre la menace (ou si vous souhaitez l'accentuer et engager le combat), alors : Initiative ! **Les assaillants (des agents de la Souris blanche déguisés en Scorpion) sont là pour rosser les PJ un bon coup mais pas pour les tuer. Ils rompent le combat, dès que les PJ atteignent le rang de Blessures Impotent.**

Demandez-les jets ci-dessous quand bon semblera.

- Reconnaître le môt et les couleurs employées : **Connaissance (héraldique) Connaissance (Scorpion) ND10.**
- Reconnaître que le style de combat n'est pas celui typique du Scorpion. **Art de la guerre, Kenjutsu (katana), Connaissance (Scorpion) ND15.**
- Reconnaître que les wakizashi n'en sont pas. **Enquête (Sens de l'Observation), Kenjutsu (wakizashi) ND15.** Seule la garde dépasse du fourreau et la lame en fer a été remplacée pour du bois. Ce wakizashi est un faux et ces hommes se font passer pour des samourais.

A la fin du combat, demandez un jet d'opposition d'**Enquête (Sens de l'Observation) / Perception** contre 6g3 (**Discrétion / Agilité**). Si le jet est réussi les PJ repèrent une silhouette d'homme sans wakizashi et à la tenue médiocre qui les observait. La silhouette, se sachant repérée, disparaît derrière l'angle d'une maison. Le temps que vos PJ arrivent, la silhouette a complètement disparu. Il s'agit en fait de Kasuga Yoichi, présent à la Maison du damier, lorsque les PJ ont posé leurs questions.

La Tortue est très intéressée par l'enquête des PJ et pour l'instant, elle les surveille, afin de déterminer leur sérieux et leur allégeance (contre ou pour le crime ?).

## A qui se fier ?

---

En fonction des informations récoltées, les vraies et les fausses, les PJ vont sans doute se demander où se cache donc la vérité ?

Laissez vos PJ réfléchir entre eux de la suite et des informations à donner.

## Entretien avec Shosuro Masu

---

Insistez bien sur le fait que le haut statut de Shosuro Masu le rend directement inaccessible pour les PJ. Il risque de leur en coûter cher, s'ils n'y mettent pas les formes. Pour s'entretenir avec lui, ils ont besoin d'une légitimité :

- Soit parce que le maître d'hôtel des Baguettes du ginkgo à glisser un mot favorable pour eux.
- Soit parce que Doji Hasume encourage les PJ à en savoir plus. Il leur demande de prétexter la Courtoisie pour savoir où se trouve son yojimbo Fusagi. « Etes-vous bien en sécurité ? On m'a dit que Fusagi était absent ce matin. Voulez-vous quelques bushis avec vous pour veiller à votre protection ? » Le maître d'hôtel des Baguettes du ginkgo doit quelques faveurs à Hasume et il accepte de servir d'intermédiaire, pour que les PJ puissent s'entretenir avec Shosuro Masu.

**Que dévoileront réellement les PJ à Shosuro Masu ?** Cet entretien déterminera si les PJ réussissent à faire de Shosuro Masu un allié ou pas. N'oubliez pas **les quelques jets d'Etiquette** et de **Sincérité** pour la circonstance.

Certains Scorpion disent de Shosuro Masu « qu'il n'est pas du même sang ». Car Masu porte en haute estime depuis toujours toutes les valeurs du Bushido et en particulier celle de l'Honneur. Il se garde bien d'en montrer quoique ce soit, mais est en réalité un allié en sommeil de choix pour les PJ.

Fusagi a signalé honteusement la perte de son tanto au jeu à Masu. Il a été consigné à garder une chambre d'hôtel jusqu'à nouvel ordre. Voilà pourquoi Fusagi ne s'est pas présenté pour son rendez-vous avec Ronsuke. La perte du tanto inquiète Masu car il sait combien il est facile de manipuler les preuves... ou d'éventuels enquêteurs chargés d'élucider le meurtre de Yomena.

**Jouant de son statut, Shosuro obligera les PJ à révéler les informations confidentielles de leur enquête.** Plus les PJ joueront franc-jeu, plus Shosuro Masu le jouera aussi. Montrer progressivement cet aspect à vos PJ au cours de l'entretien. Vos PJ verront aussi la nature jalouse de Masu lorsque le compliment déplacé de Yomena sera abordé.

Toutes les fausses pistes menant à lui, Shosuro Masu se sentira atteint dans son honneur. Il est prêt à aider les PJ et les embauche officieusement (s'ils sont d'accord), « afin qu'ensemble toute la vérité soit faite. »

## PARTIE 3 : TENDRE UN PIEGE

### La Tortue sort la tête

---

Par la situation de votre choix, un samouraï accoste les PJ. **Il ne dira pas son nom** et invitera les PJ dans une auberge bruyante du port, « Au poisson frit », car il a une information à leur donner pour leur enquête. Ce samouraï a les bras musclés, un langage parfois grossier et des manières assez brusques. C'est lui, qui déguisé en marchand, avait observé les PJ à l'angle d'une maison lors de leur combat contre les faux Scorpion.

« Au poisson frit », tous sont des heimin, sauf les PJ et leur inconnu. Trois clients sont de la Tortue.

Le but du samouraï sans nom est de s'assurer de la réelle loyauté des PJ. Il leur dira : « Le jour de la mort du karo, la rumeur disait qu'Asahina Yomena souhaitait étudier la marchandise de l'arrière cave... euh salle de la boutique « De la tête au pied ». Y êtes-vous allé ? »

Si les PJ en demandent plus, le samouraï répondra : « Je suis désolé de ne pouvoir vous aider plus. Bonne journée. »

Si les PJ ne comprennent pas l'allusion à l'arrière cave, un jet d'**Enquête / Intuition ND10** leur révélera que le samouraï s'était trompé intentionnellement.

### Découverte de l'atelier de faussaire

---

Les PJ (re)viennent à la boutique « De la tête au pied ».

Pour rappel le jet d'**Enquête (Fouille) est ND30** pour trouver le mur coulissant, ouvrant sur l'atelier de faussaire.

Mais, pour faciliter le déroulement de l'aventure et parce que les PJ cherchent une « arrière cave » plutôt que « des traces suspectes », vous pouvez leur accorder un bonus ou bien leur dévoiler automatiquement le mur coulissant. Au moment où le mur s'ouvre, Koagi est tranquillement debout en train de prendre un livre pour en contrefaire l'écriture. Il est surpris et porte la main à son parangu.

Initiative !

**Note :** Si les PJ ont mis à jour la contrefaçon du plan du port de la ville et en ont fait part à Hasume, ce dernier a déjà tué Koagi.

Le vendeur et d'autres agents de la Souris blanche viennent très rapidement pour combattre les PJ, dès que ces derniers ont ouvert le mur coulissant.

Dans l'atelier, les PJ retrouvent le recueil d'haïku de Yomena, sur l'Eau, plus d'autres preuves compromettantes.

Enfin, les PJ devraient avoir la bonne idée de ne pas tuer le faussaire Koagi. Car bien qu'il soit de statut heimin, il en sait beaucoup sur Doji Kaneka et il serait prêt à le trahir en échange de sa vie.

Quand les PJ remontent, des samouraïs Kasuga ont investi les lieux et ont fermé le rideau de la boutique.

## La Tortue déploie ses membres

---

De par le fait d'avoir découvert et combattu la Souris blanche, la Tortue estime que les PJ sont dignes de confiance. Les PJ reconnaîtront le samouraï sans nom. Ce dernier est accompagné par d'autres hommes de même calibre que lui.

**Sans révéler aucune identité**, le samouraï sans nom réclamera l'aide des PJ.

- Pour les convaincre, il leur fera part des agissements cachés de Doji Kaneka et de son bras droit, Doji Hasume. Il leur indiquera également qu'Asahina Yomena avait rejoint leur cause contre les deux Doji et en a malheureusement subi les conséquences.

**Note :** Si les PJ ne s'allient pas à la Tortue, alors, Initiative ! Les PJ en savent trop.

Sinon :

- « Ce soir, il y a un arrivage de drogue dans le port. Nous avons besoin de renforts pour détruire la cargaison et vous ne serez pas de trop. Comme quasiment à chaque fois, lors d'un arrivage de drogue, Doji Hasume sera très certainement présent. »
- « Quelques-uns d'entre nous vont surveiller la boutique, afin qu'aucun membre de la Souris blanche ne découvre que leur atelier de faussaire a été trouvé. Nous ne pourrons pas maintenir l'illusion et le secret très longtemps. 24H tout au plus. Aussi avons-nous besoin de vous pour ce soir, pour porter un gros coup à la Souris blanche. Ai-je votre parole de samouraïs ? » Si les PJ la donnent, le samouraï dira sur un ton neutre : « Je saurai m'en souvenir. Je m'appelle Kasuga Yoichi. »
- « Pouvez-vous renverser Doji Kaneka ? » (Les PJ, non, mais Shosuro Masu oui).

**L'entrevue a pour but de donner toutes les cartes en main aux PJ au sujet du meurtre d'Asahina Yomena** et de les mêler au Devoir de la Tortue. Resteront-ils alliés à Kaneka ?

Si Koagi est en vie, la Tortue le garde pour le compte des PJ. Les contrebandiers le passeront à tabac ou torture pour soutirer tout ce que Koagi sait, sans le tuer.

Quand tous se quittent, rappelez aux PJ leur obligation de faire leur rapport à Doji Hasume et éventuellement celui auprès de Shosuro Masu. Que vont-ils dire à chacun ?

### **Loyauté des PJ**

Il est normalement prévu que les PJ trahissent leur loyauté envers Doji Kaneka pour celle de la Tortue.

Néanmoins, si vos PJ ne le font pas, il vous suffira d'adapter légèrement les scènes suivantes et le combat final en inversant les rôles.

## Faire ses rapports

---

### Auprès de Doji Hasume

Doji Hasume est un peu anxieux à cause de l'arrivage de drogue de ce soir qu'il doit superviser. Aussi, si les PJ restent un peu évasifs sur ce qu'ils savent vraiment et insistent sur le fait que « Shosuro est le vrai coupable », ils réussiront à ne pas éveiller de doutes chez Hasume.

Doji Hasume dira aux PJ qu'il a parlé avec Doji Kaneka et que le daimyo est prêt à confondre Shosuro Masu. Il donnera quartier libre aux PJ comme pour les remercier d'avoir si bien mener l'enquête.

En réalité, Doji Hasume veut se concentrer pour ce soir et ne pas avoir à gérer deux lourdes affaires à la fois. Il s'occupera avec Doji Kaneka du cas de Shosuro Masu, une fois la cargaison de drogue réceptionnée et mise en sûreté.

#### Auprès de Shosuro Masu

Shosuro Masu sera ravi de pouvoir aider les PJ (et la Tortue) à renverser Doji Kaneka. Il verra en cela un bon moyen de prouver à tous qu'il n'y a rien de tel que de suivre le Bushido et ne manquera pas de relater ce fait à « ses frères de sang »

Au besoin, il peut même mentionner l'idée de l'encart plus haut.

#### Distiller les informations

Les PJ peuvent profiter du moment du rapport pour distiller de fausses rumeurs auprès de Doji Hasume et le manipuler à son tour, comme lui-même l'a fait avec les PJ auparavant.

Dire à Doji Hasume que Shosuro Masu se promènera ce soir avec sa femme sur le port, fera sortir Doji Kaneka. Ce dernier, alerté de la promenade de Masu par Hasume, profitera de l'occasion pour faire accuser Shosuro Masu de contrebande de drogue. Avec son statut, étant sur ses terres et avec l'appui des enquêteurs PJ, il est sûr de gagner. Du moins, le croit-il...

## Pris en flagrant-délit

C'est le soir. Tous les protagonistes sont sur le port et surveillent les quais. D'un côté les PJ avec leurs alliés (Tortue et Shosuro Masu), de l'autre la Souris blanche.

Un bateau accoste, il y a du mouvement. Les premières caisses sont déchargées, le signal des Tortue est envoyé, c'est le moment de dégainer !

Initiative !

**Une bonne escarmouche pour les PJ serait de capturer vivant Doji Kaneka.** C'est d'ailleurs ce que conseille fortement Shosuro Masu.

Il faudra déjà essayer de trouver Kaneka parmi la foule et la pénombre (**Enquête (Sens de l'Observation)**), **Art de la guerre : ND15**, puis combattre ses gardes (inclus Doji Hasume) tout en l'empêchant de se faire seppuku (la manœuvre Empoignade ou Désarmement est une bonne idée pour le neutraliser).

#### Combat de masse

Du fait de l'appui des Tortue, les PJ peuvent faire un combat de masse contre les nombreux criminels de la Souris blanche (ou inversement s'ils sont restés alliés à Kaneka).

Dans ce cas, Doji Hasume sera le général de la Souris blanche.

Placez une occasion héroïque qui serait « Tu vois Doji Kaneka qui profitait de la confusion pour s'enfuir mais en dirigeant les hommes, tu réussis à l'encercler »

## Conséquences du combat

---

### Les PJ gagnent

Les caisses contiennent bien de la drogue. Doji Kaneka et Doji Hasume sont arrêtés. Shosuro Masu fait jouer son statut pour demander d'urgence un magistrat d'Emeraude. La ville est suffisamment importante pour qu'il y ait un magistrat d'Emeraude.

### Les PJ perdent

Tout dépend des alliés qu'ils se font faits au cours de la partie.

S'ils sont au moins alliés avec la Tortue ou Shosuro Masu, les deux les protègent suffisamment pour qu'ils ne meurent pas décapités ou ne deviennent des rônins. En revanche, ils devront une faveur d'importance à leur(s) sauveur(s).

Si les PJ n'ont aucun allié, décidez vous-mêmes de leur triste sort...

## PARTIE 4 : QUI A RAISON ?

### Le procès

Le magistrat d'Emeraude arrive et statue l'affaire.

**Dans tous les cas, le magistrat demande aux PJ les personnes qui sont avec eux.** Cette question a pour but de savoir si les PJ vont révéler le nom de Kasuga Yoichi ou pas.

- **Si les PJ ont gagné le combat.** Shosuro Masu parle mieux que Doji Kaneka. Koagi, s'il est encore en vie, est décapité. Doji Kaneka et Doji Hasume sont déclarés coupables de crimes envers Rokugan. A vous de voir, en plus de la destitution de daimyo, quelle punition vous donner aux deux Doji : exil dans la Cité des Rives Abandonnées, nomination sur le Mur, seppuku pour racheter le déshonneur, etc, etc... Néanmoins, vos PJ peuvent plaider ou faire suggérer au magistrat, la vertu de la Compassion, envers Kaneka, Hasume et même Koagi ! Utiliser le Bushido de cette manière renvoie aux coupables leur manque de valeur et augmente celle du compatissant.
- **Si les PJ ont perdu le combat et sont encore en vie.** Doji Kaneka parle mieux que Shosuro Masu. A vous de voir, en fonction des alliés que les PJ ont, de la gravité de leur punition : déshonneur, exil, seppuku, rônin... Au mieux, vos PJ s'en tirent avec un fort déshonneur et une menace cachée de ne plus jamais remettre les pieds dans cette ville...

#### Duel Iaijutsu

Les vainqueurs du combat déterminent en apparence qu'ils ont raison.

Mais la machine politique de la Grue est plus subtile et Kaneka peut en appeler au principe du duel Iaijutsu, par respect envers les traditions (Courtoisie).

Cette situation n'a d'intérêt que si vous avez un PJ duelliste Iaijutsu à votre table. Sinon, ça peut être pris comme une crise d'autorité de MJ sur vos PJ, pour les mettre dans l'embarras. Doji Hasume représentera Doji Kaneka.

Vos PJ peuvent également user de cet argument s'ils se font faussement accusés de crimes.

Le duel Iaijutsu est le recours ultime... et à double tranchant.

### Que faire du réseau ?

Si les PJ ont gagné face à Doji Kaneka, le réseau criminel, bien que n'ayant plus de chef reste à démanteler. Que décideront les PJ ?

Le samouraï sans nom proposera ses services faisant un « Devoir de démanteler ce réseau de conspirateurs » Les PJ n'ont pas vraiment le choix. Traîner davantage avec des individus aussi louches, à peine samouraï dans leur comportement, bien que réglo et portant le wakizashi, ne va pas leur attirer beaucoup de faveurs.

La Tortue, fidèle à son Devoir, est donc très heureuse de s'occuper de ce cas.

## Récompenses

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 93 à 95 du livre de base). Rajoutez les vôtres au besoin.

**Note :** Parfois la dénomination de l'acte n'est pas en rapport avec l'événement. Ne tenez compte uniquement du score et renommez l'acte pour une meilleure corrélation. En faisant les totaux de chaque vertu, les PJ acquièrent leur propre vision du Bushido.

<b>Points d'expérience</b>	<b>Gain</b>
• Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
• Découverte des crimes de Doji Kaneka et Doji Hasume	+1 PE
• Combattre activement le crime	+1 PE
• Avoir gagné le procès (quelle que soit l'allégeance des PJ)	+1 PE

<b>Evénement</b>	<b>Gloire</b>	<b>Honneur</b>
<b>Gi – Honnêteté</b>		
Dire la vérité à Shosuro Masu		Rapporter la vérité sur un fait en dépit de ce que cela peut vous coûter
Révéler le nom de Kasuga Yoichi <small>Les Kasuga n'ont pas bonne réputation. Si Kasuga Yoichi ne vous a pas dit son nom au début, c'est parce qu'il voulait le garder secret.</small>	Manquement à l'étiquette, majeur	Manquement à l'étiquette, majeur
Ne pas révéler le nom de Kasuga Yoichi <small>La Tortue vous en est reconnaissante.</small>	Manquement à l'étiquette, mineur (min -0,1)	Ignorer poliment le comportement déshonorable d'un autre individu (min +0,1)
Mentir pour respecter son engagement envers Kaneka		Accepter un pot de vin
<b>Rei – Courtoisie</b>		
Ne pas réussir l'étiquette face à Shosuro Masu		Manquement à l'étiquette, majeur
Insulter Kaneka ou Hasume		Manquement à l'étiquette, mineur
Ne pas avoir insulté <u>une seule fois</u> les vrais criminels		Se montrer sincèrement courtois envers un ennemi
Ne pas avoir insulté <u>une seule fois</u> Koagi		Se montrer aimable envers un individu de moindre statut
Calomnier Kasuga Yoichi ou la Tortue en général		Voir technique Rang 2 du Contrebandier Kasuga (-0,4)

<b>Evénement</b>	<b>Gloire</b>	<b>Honneur</b>
------------------	---------------	----------------

**Yu – Courage**

S'entretenir avec Shosuro Masu		Diviser par deux : Reconnaître la supériorité d'un adversaire
Réussir son jet d'opposition contre l'intimidation des faux Scorpion		Ignorer poliment le comportement déshonorable d'un autre individu (min +0,1)
Etre venu à bout des escarmouches (cumulatif)	Escarmouche	
Avoir remporté le combat de masse	Diviser par deux Guerre + occasions héroïques	
Recourir au duel Iaijutsu	Duels	

**Meyo – Honneur**

Accepter le déjeuner « Au poisson frit » avec le samouraï sans nom Un samouraï n'accorde pas sa confiance à un inconnu ni ne s'arrête dans des endroits fréquentés par des non-samouraïs		Se rendre complice d'un crime mineur
Prendre ou voler de la drogue		Se rendre complice d'un crime mineur
Avoir joué de l'argent à la Maison du damier La notion d'argent est impropre pour un samouraï. Si le PJ a joué au-delà d'un zeni, augmentez le malus en honneur		Manquement à l'étiquette, mineur
Etre témoin ou acteur des aveux de Koagi, arrachés violemment par la Tortue		Utiliser une compétence dégradante
Appliquer les décrets impériaux et non la volonté d'un daimyo baron du crime	+0,2	Protéger les intérêts de son Clan (Empereur) face à de grands risques
Gagner / Perdre le duel Iaijutsu	Duel / Défaite	

**Jin – Compassion**

Sauver la vie de son adversaire	Venir en aide à un ennemi blessé	Venir en aide à un ennemi blessé
Sauver la vie de Koagi	Diviser par trois à l'inférieur Venir en aide à un ennemi blessé	Diviser par trois à l'inférieur Venir en aide à un ennemi blessé
Un samouraï ne fait généralement pas preuve de compassion envers les castes inférieures		

**Makoto – Sincérité**

S'être allié avec Shosuro Masu / Tortue Vous avez été employés par Doji Kaneka. Un samouraï ne trahit pas sa parole donnée à son employeur	-0,4	Trompé à commettre un acte déloyal
Rester fidèle envers Kaneka	-	-

## Chugo – Devoir

Tout dépend de l'allégeance des PJ et de la décision finale du procès.

Procès	Loyauté des PJ			
	Envers Kaneka		Envers Masu / Tortue	
	Gloire	Honneur	Gloire	Honneur
<i>Les PJ ont perdu le procès</i>				
En sachant les crimes de Doji Kaneka Un samouraï ne remet pas en cause son supérieur, mais il est de son Devoir d'éradiquer toute menace sur Rokugan.	Se rendre complice d'un crime odieux	Se rendre complice d'un crime odieux	Manquement à l'étiquette, majeur	Manquement à l'étiquette, majeur
En ignorant les crimes de Doji Kaneka Un samouraï ignorant ou incompetent fait honte à son rang !	Se rendre complice d'un crime mineur	Se rendre complice d'un crime mineur	Sans objet. Les PJ ont été mis au courant de la vérité.	
<i>Les PJ ont gagné le procès</i>	Obéir à un ordre en dépit des réticences personnelles (min +0,1)	Mentir pour améliorer sa réputation	Obéir à un ordre en dépit des réticences personnelles (min +0,1)	Obéir à un ordre en dépit des réticences personnelles (min +0,1)
	En ton fort intérieur tu sais que tu as fait quelque chose de mal et Kaneka t'en remercie.		Un samouraï ne change pas d'allégeance comme de kimono ! Heureusement que vous avez mis à jour le réseau.	

## Spécial

Avoir trahi successivement ses allégeances pour en tirer profit. Le PJ obtient au final : -1,0 en Gloire, Honneur et +1,0 Infamie. Un recruteur ninja viendra le voir. Il est prometteur...

## Faveurs

A moduler en fonction du déroulement de cette aventure.

- Kasuga Yoichi offre un carton d'invitation aux PJ pour une cour prestigieuse et sélective de votre choix, en guise de retour de l'aide qu'ils ont apporté dans cette aventure.
- Les PJ doivent une faveur à Shosuro Masu / la Tortue pour avoir eu la vie sauve.
- Les PJ ont une faveur de Doji Kaneka, s'ils ont arrêté le vrai faux coupable Shosuro Masu, et ce, indépendamment de ce qu'ils savent réellement sur Doji Kaneka.

## PARTIE 5 : LA SUITE ?

Ci-dessous, quelques idées scénaristiques pour donner une suite à cette aventure.

- **La guerre des gangs.** Les destitutions de Doji Kaneka et de Doji Hasume laissent la place vacante à la direction du crime dans la ville (ou du port d'Otosan Uchi). Deux factions se font la guerre pour prendre la relève. La Tortue a du mal à faire face. La situation devient de plus en plus tendue et les cadavres d'heimin commencent un peu trop à s'amonceler...
- **Une relation fournisseur-client tendue.** A cause l'incident avec les PJ, le fournisseur de drogue n'a plus confiance et va se tourner vers d'autres clients. Si le baron du crime veut le conserver, il devra écouler une nouvelle drogue à peine testée. Or, après quelques injections, cette drogue transforme les personnes en êtres extrêmement susceptibles (ou pire, zombies ?), s'emportant pour un rien et réglant le conflit par la mort de l'autre. Des troubles d'ordre public éclatent progressivement un peu partout dans la ville. A force, il risque d'y avoir une véritable émeute ou une ville remplie de zombies...
- **Les preuves écrasent la parole.** Un magistrat d'Emeraude Kitsuki s'allie avec la Tortue pour combattre le crime. Une fois n'est pas coutume, il est membre du Kolat, de la Secte de la pièce et veut récupérer le lucratif trafic de drogue pour les besoins du Kolat. Il semble bien qu'une fois de plus, le samouraï sans nom constitue encore le meilleur allié pour les PJ. Ils auront d'ailleurs peut-être la surprise de découvrir que Shosuro Masu a participé à la destruction du Temple Caché.
- **Accompagner Shosuro Masu.** Shosuro Masu rentre chez lui avec sa calligraphie. Il demande aux PJ de l'accompagner. Il craint les représailles de Doji Kaneka au cours de son voyage et il souhaite que les PJ confirment de leur voix aux Scorpion, son adhérence au Bushido, pour faire taire « ses frères de sang » L'escorte peut aussi servir à rendre la faveur de Masu si ce dernier a sauvé la tête des PJ.
- **PJ rônin.** La Tortue recrute en secret les PJ. Elle a pu juger de leurs compétences et ne leur en tient pas rigueur dans leur échec face à Kaneka. Car elle aussi, connaît très bien les rouages politiques... surtout face à des Grue ! Les PJ acquerront des compétences dégradantes, des relations peu enviables et des connaissances dont il vaut mieux taire le nom. Leur score d'honneur baissera réellement, mais ils seront maintenus par l'espoir, de renverser sur le long terme, Doji Kaneka, pour regagner ainsi leur statut de samouraïs... et tout le score d'honneur qui va avec !
- **Certains comprennent, d'autres non.** A la fin d'une de vos aventures, vos PJ doivent faire seppuku. Ils sont sauvés in extremis par la parole d'un courtisan, suggérant au puissant daimyo de faire preuve de Compassion pour mieux rabaisser les PJ. Le courtisan se révèle être Doji Kaneka. Il a compris ses erreurs passées, contrairement à son ancien bras droit Doji Hasume. Car, déclare Kaneka : « Doji Hasume est à la tête d'un réseau de prostitution... »

# Annexes



## LA LETTRE AU FRERE DE YOMENA

Le 15

Cher frère,

Les jardins ont encore été bien entretenus cette année. Les fleurs sont magnifiques et propices aux inspirations vouées à Benten. Je suis sûr que des couples et des amoureux vont préférer notre région à celle de Kitsune Mori. Nous devrions peut-être en profiter pour organiser un tournoi au sujet des arts : ikebana, haïku, calligraphie, peinture, etc, etc... A voir.

J'ai récemment eu l'occasion d'assister au lancement d'une très belle pièce de théâtre, style kabuki : Les saya de l'ancêtre. Les acteurs et la mise en scène respectaient admirablement les traditions. Ca raconte l'histoire d'un bushi Akodo devant honorer la promesse de son grand-père. A son époque, ce grand-père avait pour adversaire un Bayushi. Dorénavant, le conflit s'est déplacé à la génération des petits-fils. Je te laisse deviner qui remporte le duel Iaijutsu à la fin...

J'aurais un peu de temps libre d'ici quelques mois pour venir te voir. Nous pourrions reprendre notre partie de go. Qu'en penses-tu ?

Avec affection,

Asahina Yomena



La lettre contient un code secret, déchiffrable par **Calligraphie (Code secret) ND10**.

Voici le code secret :

Le 15

Cher frère,

J'ai l'impression qu'on va porter atteinte à ma vie. Je me sens épié depuis une petite semaine. Même à l'intérieur de la demeure je ne me sens pas en sécurité ! La soupe avait un goût bizarre hier. Je me suis rendu au restaurant Les Baguettes du ginkgo. Un des clients en terrasse m'a regardé bizarrement. J'ai vraiment peur tu sais...

Au secours !

Asahina Yomena



## Doji Kaneka

**Ecole de courtisan Doji.** Rang 3

Honneur : 6,0 (3,0 + 3). Statut : 3,9.

Gloire : 2. Infamie : 2

Air 3 (Intuition 4)

Terre 2

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2

Vide 2  **Initiative** : 6g3.**Attaque** : Katana 6g3. Dégâts 6g2.**ND d'armure** : 20**Blessures** : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Art (Poésie) 2
- Calligraphie 2
- Cérémonie du thé 2
- Commerce 2
- Conn (Grue) 3
- Conn (Pègre) 3
- Courtisan (Commérage, Manip.) 4
- Enquête 1
- Etiquette (Courtoisie) 3
- Kenjutsu (Katana) 3
- Sincérité (Honnêteté, Tromperie) 4
- Spectacle (Art du conteur) 2

Avantages : Chantage (Hasume), Chantage (au choix à 1), Honneur apparent (x3), Relations (Dévouement majeur sur Hasume)

Désavantages : Cupide, Infâme, Sombre secret (chef de la Souris blanche)

Équipement : au choix vu la position de Doji Kaneka.

## Doji Hasume

**Ecole de Guerrier de fer Daidoji.** Rang 2

Honneur : 5,0. Statut : 2,5.

Gloire : 1,8. Infamie : 1

Air 3

Terre 3

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2

Vide 2  **Initiative** : 5g3.**Attaque** : Katana 8g3. Dégâts 6g2.**ND d'armure** : 30**Réduction** : 5

(Armure lourde : +10 armure. -5 jets Agi ou Réf)

**Blessures** : 24 (+2) ; 31 (+7) ; 38 (+12) ; +45 (+17. les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 52 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 59 (hors de combat) ; 60+ (mort).

- Art de la guerre 3
- Conn (Histoire) 1
- Conn (Pègre) 1
- Défense 2
- Etiquette 2
- Iaijutsu 3
- Intimidation 2
- Kenjutsu (Katana) 4
- Kyujutsu 2
- Sincérité 3

Avantage : Force de la terre.

Désavantages : Crédule, Infâme, Sombre secret (bras droit de la Souris blanche)

Équipement : au choix vu la position de Doji Hasume.

## Agent de la Souris blanche

---

**Rônin, option 1.** Rang 1

Honneur : 2,0. Statut : 0.

Infamie : 1. Seigneur : Doji Kaneka.

Air 2 (Intuition 3)

Terre 2

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2 (Force 3)

Vide 2 □ □

**Initiative** : 3g2.

**Attaque** : Parangu 6g3. Dégâts 6g2.

Avertissement : Katana 6g3. Dégâts 7g2.

**ND d'armure** : 20 (+5 armure)

**Réduction** : 3

**Blessures** : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Commerce 2
- Conn (Pègre) 1
- Couteau 2
- Discrétion 3
- Enquête 2
- Kenjutsu 3
- Navigation 1
- Intimidation 2
- Sincérité 3

En plus pour Koagi (Rang 1,8) :

- Comédie 2
- Contrefaçon (documents) 4
- Jeu (go) 3

Avantage : Lire sur les lèvres.

Désavantages : Asocial (+2), Impétueux, Indifférent.

Équipement : 1 koku, kama, tanto, parangu, armure légère, vêtements en loques.

## Kasuga Yoichi

---

**Ecole de contrebandier Kasuga.**

Rang 2

Honneur : 2,0. Statut : 1.

Gloire : 1.

Air 2 (Intuition 3)

Terre 2

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 3

Vide 2 □ □

**Initiative** : 6g3.

**Attaque** : Parangu 5g3. Dégâts 5g2.

**ND d'armure** : 20 (+5 armure)

**Blessures** : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Commerce 3
- Conn (Grue) 2
- Conn (Pègre) 3
- Discrétion 3
- Enquête (Sens de l'observation) 2
- Etiquette 1
- Intimidation 3
- Kenjutsu (Parangu) 2
- Navigation 2
- Passe-passe 1
- Sincérité (Tromperie) 3

Avantages : Langue (Gratuit – Merenae), Quelconque, Relations (Influence à 1 au choix), Silencieux, Vigilant

Désavantages : Asocial (+2), Obtus.

Équipement : Armure légère, parangu, vêtements un peu sales et le reste selon les besoins et devoirs de la Tortue.

## CHRONOLOGIE

Jour	Date	Evénements
J-4	12	Arrivée de Shosuro Masu. Dîner aux Baguettes du ginkgo.
J-3	13	Hasume récupère auprès de Yomena, le recueil d'haïku de Yomena sur l'Eau. Il le transmet à Koagi. Récupération du tanto de Fusagi par Koagi.
J-2	14	Rédaction de la fausse lettre par Koagi Le couple Scorpion dîne aux Baguettes du ginkgo.
J-1	15	Déjeuner avec Kaneka, Yomena, Masu et Satoke. Ballade dans les jardins entre Yomena et Satoke. La nuit, assassinat sur Yomena.
<b>J</b>	<b>16</b>	<b>Début de la partie. Arrivée des PJ.</b> Le soir, le couple Scorpion dîne aux Baguettes du ginkgo, sauf si Shosuro se rend au port pour confondre Kaneka.

## NOM DES PNJ

**Asahina Yomena** : Défunt karo de Kaneka. Allié à la Tortue.

**Doji Hasume** : Courtisan et secrétaire de confiance de Kaneka, bras droit dans ses affaires criminelles.

**Doji Kaneka** : A la fois daimyo et baron du crime de la ville (ou du secteur du port à Otosan Uchi).

**Fusagi** : Yojimbo de Shosuro Masu. A perdu son tanto au jeu contre Koagi.

**Kakita Sugi** : Le samouraï maître d'hôtel des Baguettes du ginkgo.

**Kakita Omaso** : L'ami au courant de rien d'Asahina Yomena.

**Kakita Ronsuke** : Agent de sécurité aux Baguettes du ginkgo et accro au jeu.

**Kasuga Yoichi** : Le samouraï sans nom, agent de la Tortue.

**Koagi** : Faussaire de Kaneka. Il a récupéré au jeu de go le tanto de Fusagi.

**Shosuro Masu** : Daimyo Scorpion de même statut que Kaneka. Désigné comme meurtrier de Yomena grâce à de fausses pistes laissées par Kaneka.

**Shosuro Satoke** : Femme de Shosuro Masu.