

Dans la ville pourpre

un scénario LS Aécrit, par Arioch à l'occasion
De la convention 2008 des Hérauts de Lambert
« Hérautica »

DECOR ET PERSONNAGES

Notre histoire se déroule environ deux cents ans avant la guerre des clans, sous le règne du vingt-quatrième Hantei. Elle prend place lors d'un été torride à Sachi-Konowari, petite ville minière de trois mille habitants située à la frontière entre le clan de la Licorne et le clan du Crabe. Suite à la récente découverte de gisements d'or à proximité, cette région fut l'objet de conflits entre les deux clans et fut finalement placée sous administration impériale. L'empereur mettait ainsi fin aux hostilités et s'arrogeait l'or.

Il y a deux ans, afin de le représenter dignement, Hantei délégua sur place en tant que gouverneur un de ses (nombreux) cousins, **Seppun Komada**, un incorruptible à la poigne de fer. Malheureusement pour Sachi-Konowari, ce vieil homme est aussi un champion de la morale et de la défense des bonnes mœurs, à un point qui dépasse l'obsession. A côté de lui, un jésuite passerait pour un dépravé. Alors certes, la société Rokugani est assez rigide et tolère mal les écarts de conduite et la débauche, mais ici cette tendance est poussée à l'extrême. Ses premières mesures en arrivant en ville furent de faire fermer les maisons closes et, de manière générale, d'interdire la prostitution avec des méthodes plutôt brutales. Ensuite, il fit la chasse aux samourais, dignitaires et marchands qui menaient une vie dissolue, lesquels se virent peu à peu mis au ban de la société : Perte de statut, de privilèges et de contrats commerciaux. Dernièrement, il a même instauré un code de moralité valable pour tous les citoyens, interdisant les démonstrations publiques d'affection. Ainsi, le simple fait de se tenir la main pour un couple non marié est passible d'une forte amende. Evidemment, il est impossible de lutter contre la nature humaine : Si la ville offre aujourd'hui un visage de parfaite décence, il suffit de creuser un peu pour retrouver la luxure. Ce qui se faisait auparavant relativement au grand jour, de la prostitution au flirt en passant par le concubinage, se fait maintenant en secret. Quant à ce qui se pratiquait déjà en secret, comme l'adultère, cela existe toujours mais de façon encore plus discrète.

Voilà pour le décor et l'ambiance. Passons aux personnages des joueurs. Les trois premiers sont des locaux. Ils connaissent donc plutôt bien la ville et ses habitants.

- **Shinjo Sateda** est le premier yoriki de la ville. (LE flic local) Il a une cinquantaine d'hommes sous ses ordres et ne rend compte qu'au gouverneur et au magistrat d'émeraude local, un vieil homme diminué dont la fonction ne pèse pas lourd face à l'influence du précédent. Sateda est très compétent dans son métier et a la confiance de tous. C'est aussi le type même du beau ténébreux qui fait tourner la tête aux dames, mais il fait mine de respecter à la lettre la politique du vieux Seppun en matière de moralité. En réalité, Sateda est un agent du clan du Scorpion depuis toujours. Sa mission consiste à obtenir des moyens de pression sur les personnes d'influence afin de favoriser les manœuvres politiques et commerciales du clan dans la région. Pour ce faire il utilise d'une part les avantages de sa position de yoriki, et d'autre part son charme naturel. Il a ainsi séduit les épouses, filles, maîtresses ou concubines de plusieurs dignitaires afin de bénéficier de confidences intimes. Dernièrement, il a également eu recours aux services d'un jeune dessinateur prodige, un artiste au style unique à Rokugan, capable de reproduire n'importe quelle scène de façon quasi-photographique. Lorsque Sateda couchait avec l'une de ses conquêtes, le dessinateur se dissimulait dans la pièce voisine et réalisait un portrait de nu suggestif de la dame, si réaliste qu'il était impossible à cette dernière de nier en avoir été le modèle. Les dessins servaient ensuite à faire chanter l'époux, le père ou l'amant en le menaçant des foudres du gouverneur si la débauche de la dame venait à être connue. Evidemment, Sateda n'apparaît jamais sur ces œuvres et il s'arrange toujours pour que l'on ne puisse remonter jusqu'à lui. Dernièrement, il a réussi un énorme coup en séduisant la jeune épouse du gouverneur lui-même. Malheureusement, et c'est là que débute notre histoire pour lui, l'artiste disparaît avant de lui avoir remis le dessin. (En fait, son cadavre sera retrouvé au second jour du scénario.)

- **Terruda** est un ronin et le second de Shinjo Sateda, à qui il est entièrement dévoué. C'est un gros rustre au langage fleuri et un queutard de première qui connaît par leur petit nom toutes les filles de joie de la ville. En fait, après la répression de la prostitution, il s'est lui-même occupé de reloger discrètement nombre d'entre elles et il est ainsi devenu le principal proxénète de la région. Il mène discrètement ses activités avec la bénédiction de Sateda et lui en est très reconnaissant.
- **Seppun Masami** est le fils de Seppun Komada, issu d'un premier mariage. En apparence, c'est un jeune homme prometteur et intelligent qui semble destiné à suivre la voie de son père sur les sentiers de la politique. Il est doux, prévenant, cultivé... Mais, et c'était à douter en voyant la folle sévérité de son père, c'est aussi un psychopathe dangereux et pervers. En fait, c'est lui qui a assassiné le peintre. En effet, lorsque Sateda a séduit et défloré la seconde épouse de son père le gouverneur, cela s'est produit dans la chambre même de ce dernier. Quelques temps après le départ des deux premiers amants, notre peintre, caché dans la pièce du dessus, en vit arriver deux autres eux aussi venus s'adonner aux plaisirs de la chair sur la couche du gouverneur : Masami et sa jeune sœur Yukiko. (Eh oui, Masami est aussi un dominateur incestueux qui a fait de sa sœur son objet, de toutes les façons possibles et imaginables.)
Evidemment, Sazuri, notre dessinateur fit un nouveau croquis, mais dans son excitation, il ne fut pas assez discret. Lorsque Masami eu finit de faire des galipettes avec sa sœur, il monta à l'étage juste à temps pour voir Sazuri quitter la pièce. Il suivit ensuite le peintre mais le perdit de vue dans un couloir (passage secret). Cependant, il le voit à l'extérieur du palais peu de temps après. Il le suivit à nouveau et, ignorant tout des dessins mais voyant en lui un témoin gênant, il le fit taire définitivement et jeta son corps dans la rivière. Malheureusement pour lui, sa victime a dissimulé son second dessin (Masami et Yukiko) dans la demeure avant de quitter celle-ci.

Les trois personnages suivants sont des étrangers qui arrivent en ville au début de notre histoire, attirés ici pour diverses raisons :

- **Kitsuki Hoichi** est un jeune magistrat d'émeraude et peut-être le meilleur enquêteur de son époque. Sa renommée est parvenue jusqu'aux oreilles de Hantei lui-même, qui s'est pris d'affection pour lui sitôt après l'avoir rencontré. Il l'a donc mandaté à plusieurs reprises afin de résoudre en son nom des situations difficiles en toute discrétion.
Cette fois, Hoichi n'est pas en mission officielle. Après sa dernière enquête, il vient simplement rendre visite à un ami de longue date, le vieux magistrat d'émeraude en poste ici. Mais lorsque, confronté à un meurtre des plus atroces, ce dernier lui demandera son assistance, il ne saura refuser.
- **Mirumoto Tsuko** est la garde du corps personnelle de Hoichi. Cette magnifique jeune femme aux talents d'épéiste hors-pair le connaît depuis leur adolescence et l'accompagne dans toutes ses enquêtes. Elle vit avec le jeune magistrat un amour platonique depuis tout ce temps, amour qu'elle croit sans espoir et à sens unique. Evidemment, elle se trompe, mais comme Hoichi croit lui aussi que les sentiments qu'il lui porte ne sont pas réciproques, aucun des deux n'a jamais osé se déclarer de peur d'être rejeté. Leur relation est donc assez ambiguë.
Bien sûr, les choses pourraient évoluer au cours de ce scénario.
- **Doji Hinome** est une célébrité dans le monde du théâtre kabuki. Cela tient non seulement à ses exceptionnels talents d'interprète, mais aussi au mystère qui entoure ce singulier personnage. En effet, personne n'a jamais pu déterminer s'il s'agissait d'un homme ou d'une femme, car ses performances dans les rôles des deux sexes sont toujours des plus convaincantes. (Par commodité, j'utiliserai le masculin pour en parler. En fait, il conviendra de déterminer avec le

joueur quel est son sexe réel.) Ce que tout le monde ignore, c'est que ce célèbre acteur est aussi un membre éminent de l'Ikebana, un réseau d'espionnage du clan de la Grue uniquement composé d'artistes. (Le mystère autour de son genre réel sert en fait à dissimuler cet autre secret, bien plus important) Il arrivera en ville en chaise à porteur et prétendra y faire une halte afin d'attendre le reste de sa troupe. (Laquelle est vraiment en chemin) En vérité, il est ici pour retrouver un certain peintre. En effet, il a reçu il y a peu une lettre de Sazuri, avec lequel il avait sympathisé il y a quelques années de cela. Une improbable amitié s'était tissé entre le célèbre acteur et l'artiste inconnu. Dans sa missive, Sazuri implore son aide car il dit s'être encore attiré des ennuis et que son art est utilisé à de mauvaises fins. Malheureusement, Hinome arrivera trop tard pour venir en aide à son ami.

Les descriptions des personnages destinées aux joueurs et jointes aux fiches sont davantage détaillées, mais l'essentiel à savoir en tant que MJ est résumé ici. Pour ce qui est des PNJs, la liste vous en est disponible en annexe. Reste à voir ce qui est vraiment arrivé à Sazuri, le peintre :

Après que Sateda ait fait entrer Sazuri par un passage secret dans la demeure du gouverneur, notre peintre était supposé dessiner l'épouse du gouverneur pendant que notre beau capitaine lui faisait connaître l'extase, puis quitter les lieux au plus vite. Mais ce que Sateda ignore, c'est que Sazuri avait une amie très intime, une ancienne prostituée nommée Ozu, qui travaille aujourd'hui comme domestique précisément dans cette demeure. De ce fait, au lieu de quitter les lieux immédiatement, Sazuri est allé chercher cette dernière. Tout ému par le spectacle auquel il venait d'assister, il l'invita à venir « faire une pause » avec lui dans la pièce secrète. Après que nos deux tourtereaux aient batifolé quelques temps, Sazuri entendit de nouveau des voix dans la pièce du dessous. C'est là que, en observant par le trou, il aperçut Seppun Masami en pleine relation incestueuse avec sa sœur. Il commença donc à dessiner de nouveau, en disant à Ozu de partir et d'aller immédiatement se réfugier au temple des 7 fortunes. Néanmoins, avant qu'elle ne parte, elle a pu entendre Sazuri dire quelque chose comme : « Avec ça, je suis un homme riche ! Nous allons enfin être libre, mon amour ! »

La suite, on la connaît. Masami entend Sazuri et le suit. Il perd sa trace dans la grande demeure (passage secret oblige) mais l'aperçoit dans la rue peu de temps après. Il le file et le tue.

Mais Sazuri a dissimulé son second dessin avant de quitter les lieux. Où exactement n'a pas vraiment d'importance car il a été vu par le vieil intendant, Hikagamara. Ce dernier l'a récupéré après son départ et a été horrifié en le découvrant. Ne sachant que faire, il a gardé le secret... Du moins pour le moment.

DEROULEMENT DES EVENEMENTS

Premier Jour

Arrivée en ville des deux Dragons et de la Grue.

Nos trois personnages arrivent durant la même matinée par la route de l'est. De ce côté de la ville, la rivière qui traverse la région est récemment entré en crue suite à un orage d'été et a endommagé l'unique pont. Il faut donc emprunter un bac pour traverser. C'est l'occasion pour nos personnages de se rencontrer pour la première fois. Comme ils sont des célébrités chacun dans leur domaine, il se connaissent de réputation. Cela devrait leur fournir matière à discussion.

En descendant du bac de l'autre côté, ils seront accostés par Byaka, un gamin des rues qui se présente comme guide et coursier et qui leur offre ses services. (ce personnage est secondaire dans l'intrigue mais il connaît la ville comme sa poche et peut se révéler très utile pour les Pjs.)

Sur les quais

Non loin de là se tient Masami, venu observer le chantier de réparation du pont. La veille au soir, c'est là qu'il a jeté à l'eau le corps de Sazuri, et il attend en vain qu'il soit découvert par les ouvriers. Il est donc en bonne position pour voir débarquer du bac ces trois visiteurs inhabituels. A partir de là, il pourra décider de les aborder, de les observer ou de les ignorer...

Les deux Dragons devraient se diriger vers la demeure du magistrat d'émeraude, l'ami qu'ils sont venus visiter. Quant à Hinome, il devrait logiquement chercher à se loger. Là, n'hésitez pas à jouer sur sa célébrité. Reconnu dans la rue, il verra bientôt des notables de la ville se battre pour lui offrir l'hospitalité.

Chez le vieux magistrat

Peu avant l'arrivée de Hoichi et Tsuko, le magistrat reçoit Sateda et son second Terruda afin de les entretenir des affaires en cours. C'est l'occasion de bien montrer aux deux yorikis que le vieil homme est très diminué et qu'il se repose totalement sur les autres.

Lorsque nos deux Dragons sont introduits par un serviteur, ils sont donc présentés à Sateda et Terruda par un vieil homme ravi de les revoir.

Ils retrouveront également sa fille et sa petite-fille qui les accueillent chaleureusement, et ils seront bien sûr invités à loger sous leur toit.

Note au meuble :

A ce stade de l'histoire, les Pjs ont eu l'occasion de faire connaissance, même si ils n'ont pour le moment que peu de points communs susceptibles de les réunir. Comme l'intrigue n'a pas encore réellement démarré, les possibilités qui s'offrent à eux sont très larges. Cette phase devrait leur permettre de se familiariser avec leur personnage et avec le décor avant que les choses sérieuses ne commencent, mais elle va vous demander un peu d'improvisation. Laissez les explorer la ville ou régler leurs affaires en profitant de cette occasion pour les mettre dans l'ambiance.

Vous pouvez également déjà présenter aux personnages certains des effets du nectar pourpre. (Voir plus loin) Mais allez-y doucement pour le moment, afin de ne pas trop les distraire.

Deuxième jour

Macabre découverte

Tôt ce matin, un pêcheur a remonté un cadavre dans ses filets, à environ une demi-lieue de la sortie de la ville. Il s'agit bien évidemment de Sazuri, notre peintre malchanceux. Les autorités sont rapidement prévenues et la rumeur se répand tout aussi vite. Nos Pjs seront donc rapidement prévenus. Selon leurs réactions, ils seront plus ou moins tôt sur les lieux. Certains pourront tenter de découvrir des indices, certains d'en dissimuler.

Comme la victime n'est à l'évidence pas un simple paysan, le cas est pris au sérieux. Le vieux magistrat d'émeraude se rend donc sur les lieux en personne, probablement accompagné de Sateda et Terruda aussi que de Hoichi et Tsuko. Des hinins, aptes à toucher les morts, les accompagnent.

Masami sera prévenu par la rumeur à peu près en même temps que les autres mais devra trouver un prétexte pour se rendre sur place car il n'a normalement rien à y faire.

Hinome l'apprendra lui aussi par la rumeur mais, ignorant qu'il s'agit du corps de son ami, il est peu probable qu'il se déplace. Ce n'est que plus tard qu'il apprendra qui est le cadavre.

Le corps a été rendu méconnaissable par un séjour de presque deux jours dans la rivière. Il s'agit d'un homme dont les vêtements de qualité et le crâne tonsuré indique qu'il n'appartenait pas au bas-peuple.

Un observateur attentif (ou sachant ce qu'il cherche) découvrira facilement des traces d'étranglement. Il y a également un de ces tatouages de grue censé porter chance, et celui-ci est superbe. Enfin, il y a des traces de suçons sur son torse.

Un observateur incroyablement doué (comme Hoichi) pourra dire que les cals sur ses doigts, combiné aux tâches d'encre presque délavées sur ses mains et ses manches, indiquent une profession de scribe ou d'artiste. L'absence d'eau dans les poumons et d'écume sur la bouche et les narines confirme qu'il était mort avant de tomber à l'eau. Enfin, la légère inflammation autour du tatouage suggère que celui-ci est tout récent.

A l'intérieur du Kimono se trouve également un étui cylindrique en toile cirée, destiné à protéger son contenu de la pluie. Il s'y trouve un dessin qui n'a que fort peu été abîmé malgré son séjour dans la rivière. Ce dessin, d'un style très particulier, représente de façon fidèle une femme dénudée en proie aux affres de l'extase. On l'imagine aisément criant son plaisir. Elle est si criante de vérité que le rouge en monte aux joues des plus blasés.

Malheureusement, le peu d'eau qui a pénétré dans l'étui a fait couler une partie de l'encre, rendant le visage méconnaissable. (Seul Terruda reconnaîtra immédiatement l'épouse du gouverneur)

Face au gouverneur

Il y a longtemps qu'un tel meurtre n'a pas été commis, aussi lorsque le gouverneur l'apprend il convoque immédiatement le vieux magistrat.

C'est donc accompagné de Sateda et Terruda que le vieux Atero retourne en ville. Hoichi et Tsuko peuvent se joindre à lui ou non.

Au moment où les deux Dragons retournent en ville, à la suite des autres ou non, arrangez-vous pour qu'ils croisent de nouveau la route de Hinome. Il est probable que ce dernier obtiendra alors suffisamment d'éléments pour supposer que le mort n'est autre que Sazuri.

Le gouverneur, antipathique au possible, les recevra dans une ambiance glaciale. Il a également convié son fils Masami à l'entretien. Là, devant tout le monde, il critiquera ouvertement le vieux magistrat et sa mollesse, de façon polie mais très humiliante. Ensuite il annoncera que suite à un accident risquant de ralentir la production, il doit inopinément retourner aux mines d'or, ce qui devrait prendre trois jours. Il donne ce délai au vieil homme pour trouver un coupable, sans quoi il

se chargera personnellement d'écrire au champion d'émeraude pour lui offrir une mise à la retraite définitive et désagréable. De plus, le gouverneur leur ordonne de rendre compte à son fils en son absence. (En lisant entre les lignes, on comprendra qu'il espère ainsi mettre un peu de plomb dans la tête à son niais de fils.) Il ignore bien sûr que ce dernier est loin d'être niais mais aussi que c'est précisément lui l'assassin. Le vieux magistrat, un peu désespéré, finira bien sûr, une fois l'entretien terminé, par demander l'aide de Hoichi, si celui-ci ne la propose pas de lui-même !

Et voilà nos Pjs partis pour une enquête qui va les entraîner vers la face cachée de cette ville en apparence si prude.

L'Enquête

Cette enquête ne peut suivre un cours linéaire. En effet, certains Pjs en savent beaucoup plus que d'autres, et certains pourraient vouloir cacher certaines infos, voire carrément entraver l'enquête. C'est là que cela se complique pour le meujeu, qui va devoir improviser à tout bout de champ. Afin de lui faciliter la tâche, voici une série de pistes et où elles mènent. Aucune d'entre elles ne permet seule de résoudre l'énigme. Il faudra donc que les personnages en résolvent plusieurs.

Identifier le mort.

Facile si Hinome partage ses infos. Après tout, c'était son ami.

Sinon, il a exercé quelques temps comme scribe et enlumineur de parchemins dans la seule maison d'écriture de la ville. (détail qu'il précise dans sa lettre à hinome et que Hoichi peut facilement déduire après examen du corps. Sateda est lui aussi au courant car c'est là qu'il l'a déniché.)

Là, plusieurs personnes, d'autres scribes, l'ont suffisamment connu pour l'identifier d'après une description. Ils pourront préciser qu'il se plaignait souvent d'être un artiste incompris.

Il est clair que certain(e)s employé(e)s hésitent à en dire plus. Un peu de charme devrait suffire à leur délier la langue. On apprendra alors qu'avant l'arrivée du gouverneur, Sazuri fréquentait assidument les prostituées. Il avait notamment ses habitudes avec une en particulier, même si on ignore son nom. Depuis les nouvelles lois sur la morale, il a cessé d'en parler, mais il est presque certain qu'il continuait discrètement.

Trouver le lieu du crime

Très difficile, car aucun indice ne l'indique. Mais si un des personnages examine avec soin le chantier du pont, il pourra trouver accroché à un clou un peu au-dessus de l'eau un morceau d'étoffe de la tunique de Sazuri.

Identifier le tatoueur.

Il ne faudra pas longtemps en posant quelques questions à droite et à gauche pour retrouver celle qui a fait ce tatouage. C'est une femme nommée Shimi Hirua, qui a la réputation d'être très demandée, y compris par la haute-société, et qui choisit ses clients selon son bon vouloir.

Chez elle, les personnages seront introduits par une domestique dans une pièce drapée de partout et baignant dans une lumière tamisée. C'est une femme pulpeuse à la quarantaine épanouie qui les reçoit. Elle les écoutera, mais fera systématiquement dévier la conversation pour éviter de leur répondre. Bien sûr, elle causera de tatouages, suggérant à certains d'entre eux qu'elle aimerait exercer son art sur leur corps. En fait, elle leur fera subtilement comprendre que c'est là le prix à payer pour qu'elle révèle ce qu'elle sait. (Comme elle a des appuis haut placés, il est inutile de penser à l'intimider.)

Les seuls qui l'intéressent vraiment sont, dans l'ordre, Hinome et Tsuko (ou Sateda si les deux premiers n'en sont pas). Elle n'est pas attirée par les autres. Evidemment, la séance de tatouage se fera dans une ambiance feutrée et se situera à la limite de la séance d'attouchements, ponctuée de commentaires lascifs sur la beauté du corps du (de la) volontaire. Rendez l'ambiance aussi chaude que possible.

Finalement, elle révélera que le jeune artiste a en effet été un de ses clients. Malheureusement, elle

ne sait presque rien de lui. Le seul point qui sorte de l'ordinaire est qu'il l'a payée avec un dessin, un portrait d'elle d'une saisissante fidélité réalisé en quelques minutes à peine. Si son « client » a joué le jeu durant la séance, elle est même disposée à le lui montrer. Il s'agit d'un portrait de nu plutôt « chaud ». Elle précisera aussi qu'alors qu'elle le complimentait sur son art, il a rétorqué que ce dernier ne lui avait attiré que des ennuis jusqu'alors.

Elle peut également leur apprendre qu'il est venu en compagnie d'une jeune femme. La tatoueuse ne connaît pas son nom, mais elle l'a reconnue : Il s'agit d'une domestique dont elle ignore le nom, mais qu'elle a déjà vue chez l'un de ses clients, un riche marchand de la Licorne nommé Musu Atera.

Retrouver l'amie du peintre (piste de la prostitution)

Par ses anciens collègues scribes, les personnages savent maintenant que Sazuri avait une amie chère et qu'il s'agit presque certainement d'une prostituée... Ou du moins qu'elle exerçait ce métier avant l'interdiction du gouverneur.

Une fois cette information en sa possession, Terruda est le mieux placé pour mettre la main sur elle. En effet, il connaît ce milieu comme sa poche. Il lui suffira de rendre quelques visites aux filles qui sont sous sa protection pour, contre quelques « faveurs », obtenir le nom de Ozu. Il apprendra que celle-ci a abandonné le métier pour travailler comme domestique dans une grande demeure, celle d'un marchand de la Licorne nommé Musu Atera.

Si Sateda accompagne son second, certaines des filles n'hésiteront pas à suggérer qu'elles aimeraient aussi être interrogées « personnellement » par le beau capitaine.

Si les autres personnages tentent de suivre cette piste, ils se heurteront probablement à un mur de silence. En effet, le milieu de la prostitution est devenu très secret et paranoïaque dernièrement. Des magistrats (les Dragons) ou le fils du gouverneur n'auront donc quasiment aucune chance d'obtenir des confidences, à moins de faire preuve de talents de diplomates hors norme.

Retrouver l'amie du peintre (autres pistes)

Il y a des centaines de jeunes filles qui travaillent comme domestiques en ville. Se fier à la chance n'est donc pas une bonne solution. De plus, il est inconcevable d'aller frapper à la porte de tous les notables, samouraïs, marchands ou autres, qui emploient des domestiques.

Reste la solution d'interroger les gens de maisons qui descendent en ville. Cela finira par porter ses fruits mais prendra beaucoup plus de temps. Les personnages qui auraient recours à ce moyen arriveront forcément les derniers chez Musu Atera.

Retrouver l'amie du peintre (Musu Atera)

Le riche marchand de la Licorne a eu Ozu à son service fut un temps, même si il l'ignore. Il ne peut connaître tous ses domestiques. Il devra faire appel à son épouse, qui gère la maisonnée. Celle-ci se souvient de la jeune femme et pourra leur apprendre qu'elle est maintenant au service du gouverneur.

Si les personnages ont mené leurs enquêtes séparément, ceux qui passent en second apprendront à cette occasion que les autres les ont devancé.

Retrouver Ozu (chez le gouverneur)

Facile. Il suffit de s'adresser à Hikagamara, le vieil intendant. Celui-ci recevra les personnages dans ses appartements : Un décor simple, bien ordonné, de nombreux parchemins, et les restes d'un feu dans la cheminée (en plein été ? En fait il vient de détruire le second dessin de Sazuri en apprenant que des enquêteurs voulaient lui parler)

Malheureusement, Ozu n'est pas dans la demeure : Elle n'est pas venue du tout ce matin. Il faudra que Hikagamara interroge les autres servantes pour finalement apprendre qu'elle a révélée à l'une d'elles qu'elle se réfugiait temporairement au temple des 7 Fortunes.

Si les personnages ont enquêté séparément, mettez à profit cette attente pour les réunir de nouveau.

Retrouvez Ozu (au temple)

Ozu profite de l'hospitalité du temple sur les conseils de Sazuri, qui la pensait davantage en sécurité ici. Coupée du reste du monde, elle ignore ce qui est arrivé à son amant mais commence à se ronger les sangs car elle attendait des nouvelles de lui bien plus tôt.

Les personnages devront insister un peu, mais ils finiront par la rencontrer. Evidemment, elle s'effondre à l'annonce de la mort de Sazuri. Il va donc falloir faire preuve d'un peu de psychologie pour la faire parler.

Elle pourra raconter comment Sazuri est venu la trouver pendant son travail chez le gouverneur pour l'emmener dans un grenier où personne ne va jamais. Là, ils ont discuté (dans sa version, du mois, car ils ont bien couché). Puis Sazuri a jété un œil par trou dans le sol et, tout excité, a commencer à dessinait ce qu'il voyait. Elle-même n'a pas espionné et a tout juste eu le temps de voir l'esquisse de deux corps enlacés avant qu'il ne lui demande de partir se réfugier au temple.

En dehors des événements de la veille, elle peut aussi leur parler de Sazuri, et de sa manie de parfois s'absenter brusquement en compagnie d'hommes inquiétants. Elle pense qu'il devait avoir des dettes de jeu ou ce genre de chose car elle a reconnu un des hommes venus le chercher. Il est surnommé « la balafre » et travaillait autrefois pour un proxénète local comme brute de base.

La balafre

A moins que Sateda ne soit incroyablement négligent, cette piste ne devrait mener nulle part. Dès qu'il entendra ce nom, il devrait, si il est futé, s'arranger pour qu'on ne le retrouve jamais. (Qu'il quitte la ville ou que son corps flotte sur la rivière le lendemain.)

Si il laisse les autres personnages le trouver, tant pis pour lui. La balafre sera vite localisé. Il résistera un peu, mais finalement lâchera le morceau : Il travaille pour la pègre locale, et il a bien escorté le peintre à plusieurs reprises jusqu'à une planque appelée la « chambre rouge ».

La pègre

Même si la balafre est introuvable, il reste tout de même la possibilité de s'adresser à la pègre locale. On devine aisément que les hommes que Ozu a décrit en font partie. Néanmoins, cela ne vaudra que des ennuis aux personnages, car une bonne partie de la communauté criminelle dépend directement du Scorpion. Ils tenteront donc à tout prix de protéger les secrets de Sateda.

Evidemment, il est toujours possible d'y aller en force, de faire un carnage, et d'interroger les survivants, Tsuko étant parfaitement capable de massacrer seule une troupe de bandits de base.

Une solution moins évidente est de laisser faire Hinome. Sa capacité à placer les gens sous son charme testerait ici ses limites, mais avec un bon roleplay, il pourrait lui aussi obtenir l'accès à la chambre rouge, et sans verser une goutte de sang.

Une ville sous influence.

Le nectar pourpre est la drogue, fournie par le Scorpion, que Sateda utilise pour séduire ces dames. Il s'agit d'une solution au goût épicé qui, une fois ingérée, fait disparaître les inhibitions et stimule puissamment la libido. Les effets secondaires incluent une perte de mémoire à court terme (deux heures maximum) très pratique pour Sateda.

Le problème, c'est que Sateda n'est pas un expert en drogues, et qu'il a tendance à avoir la main lourde, très lourde même. Hors, en cas de surdosage, si la perte de mémoire reste de courte durée, les autres effets ont tendance à durer longtemps : Des semaines, voire des mois en cas de prises répétées. Sateda a donc laissé dans son sillage un bon nombre de femmes de la haute société presque totalement désinhibées et en proie à de puissantes pulsions érotiques.

Evidemment, nos personnages vont croiser le chemin de plusieurs d'entre elles.

Et si cette digne prêtresse, tout en vous parlant, prend votre main dans la sienne pour la caresser doucement, sans avoir l'air d'y faire attention ?

Et si cette vierge de bataille croisée en ville vous regarde droit dans les yeux en passant lentement la pointe de sa langue sur ses lèvres, l'avez-vous rêvé ?

Et si cette stricte épouse de samouraï vient vous murmurer un secret à l'oreille, si près que ses lèvres en effleurent doucement le lobe ?

Et comment réagiront les personnages en réalisant que l'épouse du gouverneur, croisée dans un couloir, ne porte strictement rien sous son kimono ?

Et que fera Hoichi lorsque la très réservée Hitomi, fille de son ami, viendra lui faire de timides avances alors qu'il prend son bain ?

Et si au milieu de la nuit, Tsuko et Hoichi entendent la gentille petite-fille du magistrat, dans la chambre voisine, en train de se donner du plaisir toute seule ?

Et si cette jeune femme de haute caste, venue rencontrer Hinome en tant qu'admiratrice, commence subitement à se déshabiller en le/la suppliant de la prendre.

Ce ne sont là que quelques exemples. Tâchez de multiplier ce genre de situations, en allant crescendo dans le torride. Insistez jusqu'à ce que les personnages ne puissent plus ignorer qu'il y a quelque chose qui cloche dans cette ville. Par contre, évitez de donner des explications sur l'origine de tels comportements... Du moins jusqu'à ce que Hoichi mentionne l'hypothèse de la drogue.

A ce moment, vous pourrez le prendre à part et lui parler du nectar pourpre. Il n'en a jamais vu en vrai, mais il en a déjà entendu parler. Et il sait bien sûr que seul le Scorpion l'utilise.

Et si Sateda utilise le nectar pourpre sur les autres PJs ?

Il risque d'y avoir recours pour ralentir les autres... D'autant que cela est suggéré noir sur blanc sur sa fiche. (En cas de besoin, rappelez le lui !)

Si il s'en sert sur Tsuko pour en profiter lui-même, créez une diversion pour qu'il soit obligé de s'absenter au moment critique, laissant ainsi la jeune femme seule sous l'effet de la drogue. Devinez qui elle risque d'aller voir ?

Si il s'en sert sur Hinome, une diversion s'impose également. Le secret de son sexe ne devrait pas être si facile à percer. Ensuite, quant à savoir quelle sera la réaction de Hinome...

Sur Hoichi, l'effet sera décevant. En effet, il est très résistant aux poisons et aux drogues en général... mais cela sera peut-être juste suffisant pour qu'il se lance et parle à Tsuko, qui sait ?

Sur Masami ? Eh bien disons que quelqu'un risque de passer un mauvais quart d'heure. Un psychopathe désinhibé, vous imaginez ? Il risque fort d'assouvir ses pulsions sexuelles par un meurtre ! (n'hésitez pas à le lui suggérer)

Conclusions temporaires

Hoichi devrait maintenant avoir compris :

- Qu'une machination du Scorpion est en cours.
- Qu'on utilise du nectar pourpre sur des femmes liées aux hommes influents.
- Que Sazuri faisait partie du complot
- Que ses dessins étaient utilisés pour faire du chantage.
- Qu'il a surpris quelque chose d'imprévu chez le gouverneur et l'a dessiné
- Que, en vertu de la conclusion précédente, il était d'abord là pour dessiner quelque chose de prévu. Il a donc dessiné deux scènes de sexe chez le gouverneur.

Au besoin, aidez Hoichi à en arriver à ces conclusions. C'est de la triche ? Pas vraiment, dans la mesure où un joueur ne peut seul, avec son petit cerveau de rôliste, simuler un score de 6 en intelligence ou les capacités d'un Kitsuki rompu à la déduction.

A ce stade, il reste quelques questions :

Qui Sazuri a-t-il dessiné chez le gouverneur ? Comme ce dernier était absent, il ne reste que fort peu de suspects. Les enquêteurs disposent certes du dessin trouvé sur le cadavre du peintre, mais comment amener l'épouse ou la fille du gouverneur à se déshabiller ?

Avec qui toutes ces femmes ont-elles couché ? Difficile à dire, car même si elles désiraient parler, leur mémoire à ce sujet est défaillante. Il faudrait la stimuler, par exemple en les amenant à la chambre rouge si celle-ci a été découverte.

Qu'est-ce que le vieil intendant du gouverneur a détruit dans sa cheminée ? (Seul Hoichi devrait se poser cette question) Evidemment, récupérer discrètement les cendres pour les amener à un shugenja connaissant le sort Feu de la Forge serait une idée de génie !

Conclusion finale

Il est impossible de prévoir ce qui se passera réellement, alors à vous de jouer. Sachez néanmoins que tout est prévu pour que la fin se teinte d'un peu de violence :

Acculé, Masami pourra faire appel aux Akodo de la garde de son père. La plupart son encore à demeure et leur chef, Akodo Tenjuro, est aux mines, soit à seulement deux heures de cheval. L'intervention de ces samourais pourrait finir en bain de sang. (considérez que Tenjuro a des caracs physiques de 4 et un rang 3 Akodo. Ses hommes sont de rang 1 ou 2 avec des caracs à 3 en moyenne)

De la même façon, Sateda peut faire appel à la pègre locale ou encore à ses yorikis. Néanmoins, ces derniers se partageront entre leur capitaine et le magistrat d'émeraude. Belle bataille rangée en perspective.

La conclusion ne sera pas forcément morale, évidemment...

Derniers conseils au meujeu

Distribution des rôles

Masami est évidemment à attribuer à un joueur adulte et pas trop coincé.

Hinome étant androgyne et doté charme intense mais des plus ambigus, il peut être attribué à une joueuse comme à un joueur.

Terruda est le premier à changer en PNJ si il vous manque un joueur.

Règles ?

C'est de la première édition... Je n'en maîtrise pas d'autre. Désolé !

Comme c'est un scénario de tournoi, je n'ai fait que peu de références aux règles n'appartenant pas au livre de base sur les fiches de perso. Lorsque c'est le cas, j'ai tenté de simplifier :

Pour Hinome (Techniques d'acteur) : Contentez-vous de considérer que tous ses jets de comédie sont réussis. Il a une force de conviction hors du commun.

Pour Hinome (Technique de danseur / mizudo) : Voir sa fiche

Pour Hoichi (Techniques Kitsuki) Contentez vous de considérer que tous ses jets de perception sont des réussites et n'hésitez pas à lui donner plus d'indices et d'explications.

Dernière chose :

Je n'ai malheureusement pas eu le temps de faire une liste de PNJs personnalisée pour chaque joueur comme je l'avais prévu au départ. (En fait, même celle du MJ est plus courte que je ne l'aurais voulu.) N'hésitez donc pas à les aider, surtout pour les trois PJs censés connaître la ville et ses habitants.

LISTE DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Le gouverneur et sa famille

Seppun Komada, 56 ans. Gouverneur incorruptible de Sachi-Konowari sous mandat impérial depuis deux ans.

Hautain, autoritaire et dénué de tout sens de l'humour. La moindre allusion licencieuse le met dans une colère noire. Il hait par-dessus tout la débauche et la luxure.

Secrets : L'homme est impuissant et c'est par jalousie qu'il tente de forcer les autres à l'abstinence.

Il a poussé sa première épouse adultère au suicide et traumatisé ses enfants en qui il retrouve l'image de leur mère.

Seppun Hinoue, 26 ans. Seconde épouse de Komada, mariée à lui pour des raisons politiques.

La parfaite hôtesse, digne mais effacée derrière son époux. C'est une belle femme qui s'assure de ne pas trop se mettre en valeur, car tout compliment fait à son mari sur sa beauté lui attire systématiquement la colère de ce dernier, qui a une certaine tendance à la violence.

Secrets : Son époux ne l'a jamais touchée autrement que pour la frapper. C'est donc dans les bras de Shinjo Sateda qu'elle a enfin découvert l'amour physique. Depuis, elle est terrifiée, car elle est convaincue (avec raison) qu'elle mourra si Komada l'apprend. Le pire étant qu'elle est incapable de se rappeler avec qui elle a passé cette nuit !

Seppun Yukiko, 21 ans. Fille du gouverneur et sœur de Masami.

Une jeune femme plutôt jolie mais sans le moindre charisme et d'une timidité excessive. Elle ne quitte que rarement ses appartements : Il sera donc difficile de la rencontrer.

Secrets : Son père ne lui a jamais porté aucun amour et son frère la violente depuis l'enfance. Elle s'est donc totalement repliée sur elle-même.

Au service du gouverneur :

Akodo Tenjuro, 44 ans. Commandant de la garde personnelle du gouverneur.

Ce vétéran endurci et peu loquace ayant une douzaine d'hommes sous ses ordres a pour mission de protéger le gouverneur. Il prend cela très au sérieux et dans un sens très large : Il se préoccupe aussi bien de sa sécurité physique que de sa réputation. Comme il se refuse à porter tout jugement moral sur les actes ou les décisions de son suzerain, il prendra son parti quoiqu'il arrive et quelles qu'en soient les conséquences.

Il ne s'entend pas du tout avec Masami, mais pourrait tout de même être un atout pour ce dernier. Si Masami lui révélait être le meurtrier, Tenjuro fera tout ce qui est nécessaire pour le protéger, même si pour cela il doit utiliser la violence contre des magistrats.

Secrets : aucun.

Hikagamara, 66 ans. Scribe, comptable et intendant, au service de la famille depuis toujours.

Ce vieil homme affable à la vue faiblissante gère le domaine et les domestiques. C'est un homme bon qui n'approuve pas le gouverneur au fond de son cœur, mais il a trop peur de faire quoi que ce soit et reste donc à sa place.

Secrets : Il a remarqué un changement d'attitude chez Hinoue et a deviné qu'elle avait un amant, quoiqu'il ignore de qui il s'agit. Il en est heureux pour elle et tâchera de protéger son secret.

Il sait également que Masami a un esprit pervers et retord et il se méfie de lui. Par contre, il ignorait tout de ses relations avec sa sœur, jusqu'à ce qu'il voit le dessin de Sazuri. Il détruit celui-ci lorsque les enquêteurs viennent le voir pour trouver Ozu, mais reste rongé par ce secret. Directement confronté, il avouera tout.

Le magistrat et sa famille.

Shinjo Atero, 71 ans, magistrat d'émeraude et vieil ami de Kitsuki Hoichi.

Il y a une dizaine d'années, ce magistrat vieillissant et un peu sourd, las de courir les routes, choisit d'être affecté dans cette petite ville minière sans histoire. Malheureusement, avec la découverte de l'or puis la politique insensée du gouverneur, sa quasi-retraite s'avéra moins paisible qu'il ne l'espérait. Il est très fatigué et se repose beaucoup sur Shinjo Sateda, son premier Yoriki, en qui il a toute confiance.

Secret : Aucun.

Shinjo Hitomi, 37 ans, fille de Shinjo Atero

Cette femme de lettre, timide et effacée, est venue s'installer avec son père pour s'occuper de lui. Elle est veuve et a amené sa fille avec elle.

Secret : A couché avec Sateda

Shinjo Minami, 16 ans, fille de Shinjo Hitomi et petite-fille de Shinjo Atero

Cette jolie jeune fille bien élevée fait la joie de son grand-père et la fierté de sa mère.

Secret : A couché avec Sateda.

Quelques notables de la ville :

Iuchi Sato, 44 ans, shugenja et grand prêtre du temple des 7 fortunes.

Ce brave homme imposant au visage bienveillant est aussi un fin connaisseur de la nature humaine. En tant que tel, il a commencé par désapprouver la politique répressive du gouverneur. Néanmoins, les menaces de ce dernier ont fini par le faire taire.

Secret : Sato entretient depuis quelques années une liaison avec l'une de ses disciples. Il y a quelques semaines, un dessin de celle-ci lui est parvenu, accompagné d'instructions lui enjoignant de dissimuler de la marchandise dans son temple. (de l'opium pour être exact)

Iuchi Misugi, 24 ans, shugenja et prêtresse du temple des 7 fortunes.

Cette petite jeune femme à l'air distrait accueille les visiteurs du temple et les pèlerins.

Secret : Elle a une liaison avec son maître, Iuchi Sato. Elle a aussi couché avec Sateda.

Musu Atera, 52 ans, marchand du clan de la Licorne.

Commerçant jovial et extrêmement riche. A eu Ozu à son service.

Musu Akiko, 43 ans, épouse de Musu Atera

Cette maîtresse de maison à l'air strict se souvient très bien de Ozu.

Secret : A couché avec Sateda.

La populace

Byaka, 13 ans, gamin des rues

Ce personnage n'est là que pour palier au manque de connaissance de la ville de certains personnages. Utilisez le pour aider à faire avancer l'intrigue comme bon vous semble.

Shimi Hirua, 33 ans, tatoueuse

Elle a tatoué Sazuri et a reconnu Ozu

Son comportement lascif n'a rien à voir avec la drogue. Elle est comme ça, c'est tout.

La Balafre, 25 ans, criminel urbain

Terruda

Ronin et Yoriki (garde/assistant de magistrat) en second, 41 ans

Background

Terruda est un ancien soldat du clan du Crabe et cela se voit : Grand, massif, la mâchoire carrée et des manières déplorables. Il a connu nombre de campagnes militaires, la dernière ayant eu lieu contre le clan de la Licorne pour prendre le contrôle d'une ville minière frontalière près de laquelle un gisement d'or avait été découvert.

Son unité a occupé la ville durant un certain temps, qu'il a mis à profit pour faire connaissance avec toutes les filles pas farouches du coin. Eh oui, Terruda est un queutard, un vrai ! Attention, son truc à lui, ce n'est pas la belle bourgeoise ou la samouraï-ko inaccessible, mais plutôt la prostituée ou la fille de ferme délurée. Et il n'est pas regardant sur le physique, le bougre ! Comme il le dit lui-même avec élégance : « Une verge n'a pas d'yeux. »

Lorsque le conflit prit fin par décision de Hantei (La ville est maintenant sous administration impériale.), il décida de désertir et de rester. Il fut alors recruté par le capitaine des yorikis de la ville qui se prit d'amitié pour lui. Celui-ci, Shinjo Sateda, en fit rapidement son second.

Il y a deux ans, les choses ont changé en ville. Un nouveau gouverneur, de la famille Seppun, est arrivé et s'est vite révélé être un obsédé de la morale et des bonnes mœurs. Il a immédiatement fait interdire la prostitution et fermer les maisons closes. Dans une ville de mineurs, vous imaginez ? Beaucoup de filles de joie sont donc parties, mais certaines restèrent malgré tout, pour tout un tas de raisons. Terruda ne pouvait pas laisser ces « amies » dans le besoin, et il les prit donc immédiatement sous son aile. Résultat, sans vraiment l'avoir cherché, l'ancien Bushi du Crabe est aujourd'hui le principal proxénète de la ville ! Heureusement pour lui (car il risque sa tête s'il est découvert), Sateda l'a couvert depuis le début, bien conscient lui aussi que la prostitution est nécessaire.

Terruda

Feu 2

Agilité 3

Air 3

Terre 4

Eau 3

Force 5

Vide 2

Avantages :

Fonction officielle (yoriki)

Grand (+1 dé jeté aux dommages)

Poings de fer (+1 dé gardé aux dommages de corps à corps)

Désavantages :

Sombre secret (proxénète)

Techniques :

Hida 2

Compétences :

Sincérité 1

Enquête 2

Kenjutsu 2

Tsubojutsu 3

Défense 3

Jiu-jutsu 4

Equitation 2

Intimidation 3

ND pour être touché : 15 (+5 armure légère / +10 armure lourde, même si aujourd'hui il ne la porte plus que très rarement)

Initiative : 1G1+3

Attaques : 5G3 (kenjutsu) / 6G3 (tetsubo/ignore l'armure) / 7G3 (jiu-jutsu)

Dégâts : 9G2 (katana) / 8G2 (wakisashi) / 8G2 (tetsubo) / 6G2 (jiu-jutsu)

Doji Hinome

Acteur/Actrice du clan de la Grue

Background

Doji Hinome est une célébrité dans le monde du théâtre kabuki. Cela tient non seulement à ses exceptionnels talents d'interprète, mais aussi au mystère qui entoure ce singulier personnage. En effet, personne n'a jamais pu déterminer s'il s'agissait d'un homme ou d'une femme, car ses performances dans les rôles des deux sexes sont toujours des plus convaincantes. (Par commodité, j'utiliserai le masculin pour en parler. En fait, il conviendra de déterminer avec le meujeu quel est son sexe réel.)

Ce que tout le monde ignore, c'est que ce célèbre acteur est aussi un membre éminent de l'Ikebana, un réseau d'espionnage du clan de la Grue uniquement composé d'artistes capable de coder des messages dans leurs oeuvres. (Eh oui, c'est un peu la version rokugani du chevalier d'Eon.)

Aujourd'hui

Il y a peu, Hinome a reçu une lettre d'un ancien ami à lui, Sazuri. Ce dernier est un artiste doté d'un don unique : Il est capable de reproduire n'importe quel sujet de façon quasi-photographique en un temps record. Malheureusement pour lui, son style ne correspond pas du tout aux canons de l'art rokugani et il n'a jamais été reconnu à la hauteur de son talent. Cela, conjugué avec une certaine malchance et avec sa propension à s'attirer des ennuis à cause des femmes, lui a valu de se plonger dans nombre de situations problématiques. D'après sa lettre, il s'est de nouveau attiré des problèmes et il implore son vieil ami de lui venir en aide grâce à ses relations car, selon ses propres termes : « mon art est utilisé à mauvais escient. »

Hinome s'est donc mis en route pour le retrouver dans la petite ville minière où il s'était exilé pour exercer la fonction de scribe. Cette dernière est située quelque part entre les territoires des clans de la Licorne et du Crabe. C'est donc après un long voyage que Hinome arrive enfin en vue de ladite agglomération. Heureusement pour lui, il a largement les moyens de s'être payé une chaise à porteurs pour faire le trajet. Il arrive sans serviteurs, mais sa bourse bien remplie devrait lui permettre d'en embaucher sur place.

Doji Hinome

Feu 4

Air 5

Terre 2

Volonté 4

Eau 2

Perception 4

Vide 4

Avantages :

Don inné (sait toujours quand on l'observe)

Bénédiction de Benten

Beauté du diable (normalement, cela procure un bonus social avec les personnes du sexe opposé et un malus avec celles de même sexe. Mais comme tout le monde ignore de quel genre est Hinome, il lui suffit de faire croire aux hommes qu'il est une femme et aux femmes qu'il est un homme pour en bénéficier en permanence.)

Techniques :

Artistes doji (danseur 1 / acteur 2)

Compétences :

Kenjutsu	3
Défense	3
Shintao	2
Enquête	4
Chasse	1
Equitation	2
Athlétisme	3
Sincérité	4
Mizudo	4
Comédie	5

ND pour être touché(e) : 25 / en défense, si un adversaire surpasse son ND pour être touché, Hinome peut effectuer un jet de (Mizudo+Réflexes)G(Réflexes). Si le jet surpasse celui de son adversaire, il esquive l'attaque. Il peut alors contrer avec une attaque de son choix. (mizudo si il utilise le corps à corps.)

Initiative : 2G1+5

Attaques : 7G4 (kenjutsu) / 10G5 (mizudo)

Dégâts : 4G2 (wakisashi) / 2G1 (mizudo)

Il y a trois choix possibles pour le sexe de Hinome. Les deux premiers sont évidents : Homme ou femme. Le troisième lui vaudrait un désavantage « Sombre secret » : Il serait hermaphrodite. Corps de femme mais attributs masculins. Si cela était découvert il serait traité comme un monstre, mais en jouant bien de ce double aspect il peut faire croire à n'importe qui qu'il est soit homme soit femme. A vous de choisir !

Kitsuki Hoichi

Enquêteur du clan du Dragon, 26 ans

Background

Hoichi est née dans une province montagneuse et reculée où il a passé son enfance avec pour meilleure amie une gamine nommée Mirumoto Tsuko. Alors qu'il n'avait que douze ans, ses dons extraordinaires pour l'observation et sa brillante intelligence attirèrent l'attention sur lui et il fut envoyé à l'école des magistrats Kitsuki.

Quelques années plus tard, il retrouva par hasard Tsuko, son amie d'enfance, devenue non seulement une excellente combattante mais aussi une femme à la beauté renversante dont le maître venait d'être empoisonné. Ensemble, ils démasquèrent l'assassin, un agent du Scorpion. Depuis cette histoire, Tsuko est plus ou moins devenue son yojimbo (garde du corps) attitré. Ensemble, ils ont résolu de nombreuses affaires : Meurtres, vols, machinations, kidnapping, etc. Leur renommée croissante finit par attirer l'attention de Hantei lui-même qui fit nommer Hoichi magistrat d'émeraude.

Hoichi entretient une étrange relation avec Tsuko. Dès le premier jour où il l'a revue, il en est tombé amoureux. Néanmoins, jamais il n'a osé révéler ses sentiments. En effet, à côté d'elle, magnifique, gracieuse, courageuse, il se sent souvent quelconque, gauche et timoré. De plus, elle n'a jamais montré autre chose que de l'amitié à son égard. Il préfère donc se taire et la garder à ses côtés plutôt que de révéler ses sentiments au risque de la faire fuir.

Aujourd'hui

Après le succès de leur dernière enquête, Hoichi et Tsuko ont décidé de faire une pause. Ils ont pris la route pour rendre visite à un vieil ami, Shinjo Santo, magistrat proche de la retraite. Ce dernier s'est installé dans une petite ville minière tranquille, quelque part entre les territoires du clan de la Licorne et du clan du Crabe.

Kitsuki Hoichi

Feu 2

Intelligence 6

Air 3

Intuition 4

Terre 2

Volonté 4

Eau 2

Perception 5

Vide 4

Avantages :

Résistance aux poisons.

Tatouage (océan) : Hoichi n'a pas besoin de dormir et une fois par jour il peut récupérer tous ses points de vide.

Techniques :

Kitsuki 3

Compétences :

Nazodo	5
Chasse	3
Shintao	3
Athlétisme	2
Equitation	2
Kenjutsu	1
Jujutsu	2
Défense	2
Sincérité	3
Poison	3

ND pou être touché : 15

Initiative : 1G1+3

Attaques : 3G2 (wakisashi) / 4G2 (kazedo)

Dégâts : 4G2 (wakisashi) / 2G1 (kazedo)

Mirumoto Tsuko

Bushi du clan du Dragon, 25 ans

Background

Tsuko est une fière bushi du clan du Dragon. Elle est née dans une province montagneuse et reculée où elle a passé son enfance avec pour meilleur ami un gamin du nom de Kitsuki Hoichi. Mais alors qu'elle allait sur ses onze ans, un samouraï de passage détecta en elle un talent naturel pour le maniement du sabre et elle le suivit comme disciple.

Quelques années plus tard, devenue une combattante accomplie et une femme d'une grande beauté, le destin lui fit rencontrer de nouveau son ami Hoichi. Lui aussi avait quitté leur lointaine province et était devenu un jeune magistrat prometteur. Les circonstances les amenèrent à élucider ensemble l'affaire du meurtre du maître de Tsuko, empoisonné par un agent du Scorpion.

Depuis lors, Tsuko est plus ou moins officiellement devenue le yojimbo (garde du corps) de Hoichi. Ensemble, ils ont débrouillé de nombreuses mystères, capturé des criminels en pagaille, empêché quelques conflits, et ont finalement attiré l'attention de Hantei lui-même. Ils forment donc maintenant une paire de magistrats dont la renommée va toujours croissante. Evidemment, c'est Hoichi qui résout la plupart des énigmes grâce à sa brillante intelligence et à ses incroyables dons d'observation. Tsuko n'est que le bras armé qui l'accompagne et, même si il est toujours d'une grande gentillesse envers elle, elle se sent souvent stupide à côté de lui. C'est pour cette raison qu'elle n'a jamais osé lui avouer ses sentiments, persuadée qu'il ne verra jamais en elle autre chose qu'une simple amie. Elle préfère se satisfaire de la situation actuelle, car s'ouvrir à lui risquerait de créer une gêne qui les forcerait à se séparer.

Aujourd'hui

Après le succès de leur dernière enquête, Hoichi et Tsuko ont décidé de faire une pause. Ils ont pris la route pour rendre visite à un vieil ami, Shinjo Santo, magistrat proche de la retraite. Ce dernier s'est installé dans une petite ville minière tranquille, quelque part entre les territoires du clan de la Licorne et du clan du Crabe.

Mirumoto Tsuko

Feu 3

Agilité 5

Air 3

Réflexes 6

Terre 4

Eau 3

Vide 4

Avantages :

Rapide

Force de la Terre (1)

Beauté du diable

Techniques :

Mirumoto 4

Compétences :

Kenjutsu 4

Défense 4

Tir à l'arc 3

Kazedo 4

Shintao 3

Nazodo 2

Chasse 3

Equitation 4

Athlétisme 4

Intimidation 2

Sincérité 1

ND pour être touchée : 30 (+5 technique de rang 1) (+5 armure légère)

Initiative : 2G1+6

Attaques : 9G5 (kenjutsu et kazedo) / 10G6 (Arc)

Dégâts : 6G2 (katana) / 5G2 (wakisashi) / 4G1 (kazedo)
4G2 (flèches) / 5G3 (flèches déchireuses)

Seppun Masami

Fils de dignitaire, 23 ans

Background

Masami est le fils d'un cousin éloigné de Hantei, Seppun Komada. Ce vieil homme est connu pour sa droiture et son incorruptibilité... Mais il est encore plus intransigeant dans le privé. Soyons clairs : Masami et sa jeune sœur Yukiko ont été élevés par un monstre. Il les a brimés dès leur plus tendre enfance, a poussé leur mère au suicide après avoir découvert qu'elle le trompait et a reporté toute la haine qu'il avait pour elle sur ses enfants.

Dès lors, il n'est guère surprenant que Masami soit lui aussi devenu un monstre. Petit, il s'est contenté d'arracher les ailes des papillons ou de tuer les animaux qui lui tombaient sous la main. Plus tard, il a pris un malin plaisir à profiter de sa position sociale pour martyriser les autres enfants. Devenu adolescent, il a entrepris de finir de briser sa sœur, déjà bien repliée sur elle-même suite aux brimades de leur père. Il en a fait sa chose, dans tous les sens du terme, y compris sexuels. (et il a réussi à garder cela secret depuis huit ans !)

Masami et Yukiko ont suivi leur père et sa nouvelle femme, épousée pour des raisons politiques, lorsqu'il a été nommé gouverneur dans une nouvelle province impériale, loin de la capitale. Des gisements d'or ayant été découverts, l'empereur s'est approprié la région concernée, qui se trouve quelque part entre le clan du Crabe et celui de la Licorne. Une fois sur place, leur père a commencé à se livrer à son activité favorite : Imposer les bonnes mœurs à tous, en faisant interdire la prostitution puis en mettant au ban de la société tous ceux dont la conduite ne lui paraissait pas irréprochable. Il est rapidement devenu l'homme le plus détesté de la ville.

Aujourd'hui

La veille du jour où commence notre histoire, Masami a pour la première fois commis un meurtre. Alors que son père et sa garde personnelle s'étaient absentés, il en a profité pour se livrer à quelques ébats avec Yukiko dans la chambre de leur père. Mais alors qu'il se rhabillait, il a entendu quelqu'un dans la pièce du dessus.

Il s'est dépêché de se poster près de la sortie de ladite pièce et en a vu sortir un jeune homme portant un sac. En s'introduisant dans la pièce après son départ, il a trouvé une fissure dans le plancher qui donnait une excellente vue sur sa sœur encore allongée au sol. Pour la première fois, quelqu'un avait été témoin de ce que Masami considère comme son plus grand secret !

Il a donc filé l'homme jusqu'en ville. La nuit tombait, il a donc pu s'approcher de l'inconnu par derrière sans qu'il le voit alors qu'il longeait la rivière qui traverse la ville... avant de l'étrangler et de jeter son corps à l'eau !

C'était son premier meurtre... Mais vu le plaisir presque orgasmique qu'il y a pris, ce ne sera pas le dernier ! (Eh oui, Masami est LE méchant de l'histoire. Have fun !)

Seppun Masami

Feu 3

Intelligence 5

Air 4

Terre 3

Volonté 4

Eau 3

Vide 2

Avantages :

Statut social (famille impériale)

Désavantages :

Sombre secret (assassin psychopathe)

Techniques :

Akodo 1

Compétences :

Sincérité	4
Enquête	3
Kenjutsu	3
Défense	3
Jiu-jutsu	2
Equitation	3
Intimidation	4

ND pour être touché : 20

Initiative : 1G1+4

Attaques : 6G3 (kenjutsu) / 5G3 (jiujutsu) / Peut soit ignorer l'armure soit gagner une augmentation gratuite grâce à la technique Akodo.

Dégâts : 6G2 (katana) / 5G2 (wakisashi) / 3G1 (jiujutsu)

Le statut de Masami lui permet de donner des ordres aux samouraïs sous les ordres de son père, dans la mesure du raisonnable. La garde personnelle du gouverneur est composée d'une douzaine de samouraïs de la famille Akodo, commandés par Akodo Tejuro. Lui et Masami sont en froid, mais ce bushi est fanatiquement dévoué à son père.

Si jamais Masami se sent piégé, il lui reste toujours la solution d'avouer son crime à Tenjuro. Ce dernier le méprisera, mais protégera la famille Seppun avant tout, même si pour cela il doit s'en prendre à des magistrats.

Shinjo Sateda

Taïsa (capitaine) des Yoriki (gardes/assistants) du magistrat d'éméraude, 38 ans

Background

Quoiqu'il ait été élevé dans le clan de la Licorne, la famille de Sateda est depuis longtemps au service du clan du Scorpion et il en est de même pour lui. (Vous incarnez donc un traître. Have fun !) Sateda a gravité peu à peu les échelons dans le clan de la Licorne, d'une part grâce à son esprit affuté et à sa volonté de réussir, d'autre part grâce à son physique avantageux et à sa grande connaissance de la gent féminine. Néanmoins, il y a quelques années, il a échoué dans une petite ville sans intérêt après qu'un proche de son daïmyo ait soupçonné qu'il avait une liaison avec sa fille. Autant dire que le clan du Scorpion n'a pas apprécié sa « mise au placard » qui le rendait inutile en tant qu'espion. Tout juste était-il chargé de superviser la pègre locale et le trafic d'opium.

Mais la chance a à nouveau tourné en sa faveur il y a quelques années lorsqu'un gisement d'or a été découvert dans la région. Immédiatement, les deux clans voisins, le Crabe et la Licorne, ont réclamé la zone et un conflit a manqué d'éclater. Pour empêcher cela, l'empereur a décrété que la province devenait propriété impériale et il a dépêché sur place un de ses cousins en tant que gouverneur. Dès lors, Sateda s'est de nouveau vu offrir de nombreuses opportunités de servir ses maîtres du Scorpion.

Le gouverneur, Seppun Komada, est un vieux barbon austère et incorruptible, mais c'est aussi un obsédé de la morale et des bonnes mœurs. Dès son arrivée, il a fait fermer les maisons closes et interdire la prostitution. Ce fut une aubaine pour Sateda, car tout un pan de l'activité de la ville est soudain passé dans l'illégalité. Il en a donc profité pour prendre le contrôle de la prostitution clandestine grâce à son second, le yoriki Terruda, un ronin qui lui est entièrement dévoué et qui connaît par leur petit nom la plupart des filles de petite vertu de la région.

Mais c'est lorsque le gouverneur a commencé à pénaliser en société tous ceux convaincus de mener une vie dissolue que la vraie opportunité s'est présentée. Ainsi, pour avoir commis l'adultère ou simplement pour avoir entretenu une concubine, des samouraïs se sont vus humilier en public, des marchands retirer des contrats et de simples paysans chasser de la terre qu'ils cultivaient. Hors, Sateda est un séducteur capable d'amener pratiquement n'importe quelle femme dans son lit, grâce à son charme et au besoin à la drogue. De plus, il a eu la chance de faire la connaissance il y a quelques mois de Sazuri, un artiste malchanceux et sans le sou réduit à jouer les scribes, mais possédant un don unique : Il était capable de dessiner n'importe qui de manière quasi-photographique en l'espace de quelques minutes.

Sateda l'a recruté et a mis son don à profit : Chaque fois qu'il couchait avec l'épouse, la fille, ou encore la mère (si si !) d'un dignitaire, il amenait cette dernière jusqu'à une pièce secrète en ville, appartenant à la pègre et connue comme la « chambre rouge ». Là, il s'arrangeait pour cacher Sazuri dans un réduit voisin d'où il pouvait observer et réaliser un portrait de la dame en pleine extase. Le trait du peintre est si fidèle qu'aucune de ces femmes n'aurait pu nier en être le modèle. Sateda utilise ensuite ces dessins pour faire pression sur les époux/pères/fils, dans l'intérêt du clan du Scorpion. Il a donc maintenant potentiellement sous sa coupe nombre de personnes d'influence, mais ne commence un chantage que lorsqu'il lui est utile. En fait, il n'a pour le moment utilisé qu'une dizaine de portraits, sur les quarante et quelques en sa possession.

Aujourd'hui

Hier, Sateda a concrétisé son plus gros coup : Il a réussi à séduire la jeune épouse du gouverneur en l'absence de ce dernier, parti inspecter les mines. Il a discrètement fait entrer Sazuri dans la demeure du Seppun par un passage secret qu'il est le seul à connaître et l'a installé dans la pièce juste au dessus, munie d'un trou pour observer. Puis il a défloré la jeune femme sur la couche de son époux. Malheureusement, ce matin, Sazuri n'était pas au rendez-vous pour lui remettre le dessin, et Sateda commence à craindre que quelque chose se soit mal passé.

Shinjo Sateda

Feu 3

Intelligence 4

Air 4

Terre 3

Volonté 4

Eau 3

Perception 4

Vide 3

Avantages :

Ingénieux (Toutes les compétences dévalorisantes à 1)

Bénédiction de Benten

Relations (pègre locale)

Désavantages :

Sombre secret (espion du Scorpion)

Techniques :

Shinjo 2

Compétences :

Sincérité 4

Enquête 3

Kenjutsu 3

Défense 3

Jiu-jutsu 3

Equitation 4

Tir à l'arc 3

Poison 1

Intimidation 3

ND pour être touché : 20 (+5 armure légère) / en défense, la technique Shinjo de rang 2 lui octroie un ND de 50.

Initiative : 1G1+4

Attaques : 6G3 (kenjutsu) / 6G3 (jiu-jutsu)

Dégâts : 6G2 (katana) / 5G2 (wakisashi) / 3G1 (jiu-jutsu)

Sateda a en sa possession une drogue fournie par le clan du Scorpion, le nectar pourpre. Cette décoction au léger goût épicé a pour effet de faire tomber les inhibitions et de puissamment stimuler la libido, tout en occasionnant une perte de mémoire à cours terme. Idéal pour séduire les dames les plus farouches. Au cours de la partie, n'hésitez pas en en user sur les autres personnages. Effet garanti !