

La Maison au Bord du Lac

lundi 23 janvier 2006, par [Akodo Shendai](#)

L'intrigue

Ide Okaeri est un marchand qui s'est spécialisé dans le négoce des diamants produits par une petite mine dans une vallée isolée sur les terres de la famille Iuchi, du Clan de la Licorne. Cupide et ambitieux, il a attiré l'attention d'un Maho-tsukai ayant trouvé refuge dans les hauts plateaux environnants la vallée de Nikkatsuwa, la ville où réside Ide Okaeri. Le Maho-tsukai a eu l'occasion, lors des rares fois où il descendait dans la vallée, d'observer le marchand dans l'unique maison de thé de la petite ville : " La maison du Bonheur Céleste ", tenue par Mme Zuwo. Ayant rapidement cerner le profil du marchand, le Maho-tsukai a réalisé qu'il pourrait l'utiliser pour lui fournir la grande quantité de diamants dont il a besoin lors de ses rituels d'invocation de créatures de l'Outremonde.

A terme, le Maho-tsukai rêve, en effet, de s'emparer de la mine de diamants pour convoquer une foule de créatures des Shadowlands et couper la petite vallée du reste du monde en déchaînant les éléments grâce à sa puissante magie. Une fois la vallée totalement coupée du reste du monde, il sera le seul maître des lieux.

Le Maho-tsukai a donc discrètement pris contact avec le marchand et l'a progressivement convaincu de collaborer avec lui. Les deux hommes se rencontraient à l'écart de Nikkatsuwa, dans un cabanon de montagne, au bord d'un lac, que possède le marchand à

une journée de cheval du village. Le Maho-tsukai a fait miroiter richesse et pouvoir à Ide Okaeri lorsqu'il sera arrivé à ses fins. Effrayé et fasciné par une petite démonstration de magie, Ide Okaeri a accepté d'apporter son concours.

Les deux hommes se sont entendus sur un plan destiné à permettre au Maho-tsukai de recueillir suffisamment de diamants pour amasser une troupe de créatures de l'Outremonde. Parce que Ide Okaeri ne pouvait pas ouvertement vendre sa cargaison au Maho-Tsukai sans attirer des soupçons sur lui, les deux hommes ont décidé de simuler des vols.

Ide Okaeri donne au Maho-tsukai les horaires et l'itinéraire emprunté par les convois qui partent depuis la mine jusqu'à la ville de Nikkatsuwa et une bande de brigands à la solde du Maho-tsukai se charge de tendre des embuscades aux convois.

Prudents, les deux hommes ne s'attaquent pas à tous les convois (environs deux sur trois jusqu'à présent) et surtout l'attaque des convois doit disculper totalement Ide Okaeri puisque les diamants sont sa propriété à partir du moment où ils quittent la mine. Personne ne peut donc imaginer qu'il se vole lui-même.

Tout à parfaitement marcher depuis deux mois. Quatre convois sur les sept partis ont été attaqués et ce, alors même que les itinéraires étaient différents et que les écarts entre deux convois n'étaient pas réguliers. Ide Okaeri a parfaitement joué son rôle de victime supposée

et feint de pouvoir se maintenir à flot grâce à l'aide d'un généreux cousin chez qui il va réclamer de l'argent environ une fois tous les quinze jours.

En réalité Ide Okaeri ne se rend pas chez son cousin mais, dès lors qu'il connaît la date et l'itinéraire des convois (Seuls le directeur de la mine, le chef convoyeur et lui sont au courants.), il part pour son cabanon au bord du lac de montagne où, loin des yeux indiscrets, il peut rencontrer le Maho-tsukai et lui communiquer les informations. Ce dernier lui remet de l'argent et se charge alors de faire attaquer le futur convoi par ses hommes. Même si il ne faut que deux jours pour faire l'aller-retour jusqu'au cabanon, Okaeri y séjourne quatre jours pour simuler le voyage jusque chez son cousin. Et c'est là qu'est le grain de sable dans la belle machinerie.

Les deux journées de plus sont bien ennuyeuses puisque le marchand est seul dans son cabanon (les rencontres avec le Maho-tsukai se font brièvement de nuit). Ide Okaeri a donc rapidement imaginé de faire venir sa geisha préférée de la " Maison du Bonheur Céleste ", Kiju. Il a mis la belle en partie dans la confidence (elle ne sait pas que le voleur des diamants est un Maho-tsukai) et lui a demandé de venir le rejoindre au cabanon.

Prudent, il a ordonné à Kiju de ne partir de la Maison de Thé qu'une journée après son propre départ supposé chez son cousin. (Cela évite de faire le rapprochement et cela permet à Ide Okaeri de rencontrer le Maho-Tsukai, seul, dès la première nuit.) Ils repartent ensuite ensemble mais se séparent avant d'arriver à Nikkatsuwa.

Ide Okaeri a inventé un riche client désireux de rester anonyme et qui fait appel à Kiju à domicile.

Le début de l'histoire

Il n'y a pas d'introduction type. Au maître de jeu de faire comme il l'entend en fonction de sa campagne et de ses joueurs.

Pour ma part, j'ai utilisé deux amorces pour réunir des personnages joueurs crabes et des licornes.

Les Licornes (voir des ronins) peuvent être contactés par un cousin éloigné : Shinjo Masayo ; le chef convoyeur. Celui-ci fait appel aux joueurs pour enquêter discrètement sur les attaques. Il ne comprend pas comment les brigands peuvent aussi facilement attaquer des convois supposés secrets. Il fait un point d'honneur à découvrir les coupables pour venger ses hommes morts. Selon lui, les bandits sont forcément renseigner par quelqu'un pour pouvoir tendre aussi efficacement des embuscades. Il ne peut s'agir que du directeur de la mine : Iuchi Makitsu ou du marchand Ide Okaeri (mais pourquoi ?). Il ne peut pas enquêter lui-même ou faire enquêter ses hommes sous peine de faire perdre la face à ses employeurs. Ils ont donc besoin des personnages joueurs.

Des personnages Crabes ou combattant les Shadowlands peuvent être attirés jusqu'à la vallée en poursuivant une meute de gobelins. Cette meute a étrangement contourné le Kaiu Kabe depuis l'Outremonde pour s'engouffrer dans le nord du territoire du Crabe. Les personnages peuvent avoir été chargés de les traquer et de les détruire. Ces gobelins se dirigent vers les terres des Licornes et les montagnes. Les investigations des joueurs les mèneront jusque vers la vallée de Nikkatsuwa, les gobelins étant les premières créatures convoquées par le Maho-tsukai. Là, ils pourront peut-être découvrir que les deux affaires sont

liées. Dans mon groupe, les Crabes étaient un Chasseur de sorcière Kuni accompagné par son yojimbo, un bushi Hida.

Les joueurs pourraient aussi être engagés par Ide Okaeri (pour renforcer son image de victime. Des samouraïs d'autres Clans seraient idéaux puisque ne connaissant pas la région.) ou par le chef de la mine Iuchi Makitsu.

Des personnages magistrats feront aussi très bien l'affaire.

La mine de diamants

Il s'agit d'une modeste mine de diamant enfoncée au plus profond de la vallée de Nikkatsuwa.

La production est de très grande qualité mais malheureusement faible, de sorte que l'intégralité de la production est achetée par Ide Okaeri.

La mine se compose de quatre bâtiments :

le premier, le plus grand est celui qui sert de réfectoire et de dortoir aux 35 mineurs.

le deuxième est le logement des dix gardes.

Le troisième est le bureau et la maison de Iuchi Makitsu, le chef de la mine.

Le dernier fait office d'entrepôt / forge / menuiserie...

A cela viennent s'ajouter une dizaine de tentes qui accueillent Shinjo Masayo et ses hommes.

Iuchi Makitsu est un samouraï d'une quarantaine d'année qui travaille pour le compte du daimyo local. Il n'est donc pas propriétaire de la mine mais simplement gérant. Bien qu'il ne soit pas directement concerné par les attaques des bandits, il est inquiet de la situation car il craint de perdre bientôt son unique client et d'être dans l'impossibilité d'en

trouver un ou des nouveaux.

Si les personnages viennent l'interroger, il se montrera assez nerveux car il sait bien qu'il peut apparaître comme un suspect idéal. Si on lui demande si il a des soupçons, il annoncera qu'il n'en a pas de concret mais qu'il se demande si Shinjo Masayo n'est pas de mèche avec les bandits car il aurait de grosses dettes de jeux dans les villes alentours. (C'est vrai pour les dettes mais c'est tout.)

Si on lui demande son aide, il se refuse à laisser partir les gardes car il se demande si ce n'est pas précisément ce que recherchent les brigands.

Si on le suit, on découvrira uniquement qu'il est un habitué de la " Maison du Bonheur Céleste " (il s'y rend une fois par semaine) et qu'il a pour favorite Nakami.

Shinjo Masayo est un samouraï d'une trentaine d'année. Il a l'allure et les attitudes d'un meneur d'homme, ce qu'il est avec ses hommes depuis une petite dizaine d'années où ils servent d'escorte aux nombreux marchands du Clan. Il est prêt à tout pour aider les personnages à mettre la main sur les brigands qui ont causé la mort de cinq de ses compagnons (ils ne sont plus que treize), y compris leur prêter main forte si ceux-ci lui amène des preuves suffisantes. Avant cela, il se refusera à leur prêter des hommes car beaucoup sont blessés et les autres doivent rester pour les escortes.

Interrogé sur les attaques, il affirmera qu'il s'agit d'embuscades minutieusement préparées. Lui et ses hommes sont toujours tombés dans des guet-apens et ce quel que soit l'itinéraire emprunté. Les assaillants étaient toujours masqués mais ils semblaient posséder du matériel de qualité, inaccessible à de vulgaires

paysans. (des ronins ?).

Sur la route

Si les personnages enquêtent sur les lieux de la dernière attaque, ils pourront constater qu'il s'agissait bien d'une embuscade puisque quelques dizaines de mètres au dessus de la route, des troncs ont été abattus pour barrer le passage au convoi et puisque des traces de campement sont encore décelables. Si les personnages parviennent à suivre les traces des brigands (Hunting TN 30), ils pourront remonter les flancs de la montagne sur une demi-journée avant de les perdre définitivement. Les personnages qui suivaient les créatures de l'Outremonde pourront réaliser que les brigands semblent se diriger vers la région de montagne où les créatures se sont probablement réfugiées.

Si les personnages voyagent de nuit entre la mine et Nikkatsuwa ou à travers la montagne, ils auront de très fortes chances de tomber dans une embuscade (surtout si ils ont remontés partiellement la piste des brigands et ont été repérés par leurs guetteurs qui scrutent la vallée) mais cette fois-ci tendue par des gobelins (entre 5 et 10). Ces embuscades doivent contribuer à faire monter la tension et à mettre les joueurs sous pression en leur faisant prendre conscience que les événements se précipitent.

La ville de Nikkatsuwa

Il s'agit d'une petite bourgade tranquille. Le seul lieu digne d'intérêt et qui monopolise la vie sociale locale est la maison de thé de Mme Zuwo : " La maison du Bonheur Céleste ".

Iuchi Usui est le ventripotent magistrat local. Il a toujours été en charge de Nikkatsuwa et plus

de trente années de tranquillité l'ont convaincu que rien ne pourrait jamais arriver dans sa bonne ville. Aussi paraît-il très nettement dépassé par les événements récents et semble-t-il leurs préférer largement la fréquentation de la " Maison du Bonheur Céleste ". Avec ses réflexes de juge de paix, il se plaira à dire aux personnages que tout se règle par une fréquentation assidue de la maison de thé puisqu'on y observe les gens et par le dialogue poli désamorce-t-on toutes vellétés de délits qui peuvent les habiter. Il se vantera de l'efficacité de sa méthode en affirmant aux personnages joueurs " qu'en plus de trente années, personne n'est jamais venu se plaindre de quoi que ce soit auprès de lui. " La preuve même de son génie préventif.

L'inefficacité crasse du brave Usui devrait même pouvoir le rendre suspect aux yeux des joueurs les plus méfiants. Confronté à l'accablante vérité, il ne saura pas comment réagir mais s'efforcera d'aider au mieux (c'est à dire pas beaucoup) les personnages.

Ide Okaeri joue à merveille son rôle de victime dans cette affaire. Il présente à tous une mine résignée mais n'hésite pas à laisser transparaître des accès de désespoir lorsqu'il estime cela nécessaire. Il a réduit ses sorties en ville (à la " Maison du Bonheur Céleste ") mais ne les a pas stoppées complètement pour ne pas apparaître suspect. Face aux personnages, il manifestera une parfaite bonne volonté de façade et ne manquera pas par la suite de s'enquérir de l'avancement de leurs investigations.

Il prétendra n'avoir aucune idée des suspects possibles mais si on le pousse il essayera d'aiguiller les joueurs sur des fausses pistes.

Il expliquera qu'il parvient à se maintenir à flot grâce à l'aide de son riche et généreux cousin

Ide Dukeri qui habite à deux jours d'ici, dans la plaine, et chez qui il se rend environ deux fois par mois. Il sait bien que cette situation ne pourra pas durer éternellement et il craint de devoir se résoudre à quitter la vallée pour s'établir ailleurs. Il est tellement dépité qu'il n'a plus le goût à fréquenter la Maison du Bonheur Céleste comme il le faisait auparavant.

Dès que les personnages en découvriront trop (par Kiju, en découvrant le cabanon au bord du lac, en se rendant chez son cousin), il s'empressera de partir dès la nuit tombée pour son cabanon puis pour le repère du Maho-tsukai et essayera dans la mesure du possible de faire venir Kiju (Ils ne partiront toutefois pas en même temps du village).

La Maison du Bonheur Céleste

Cet établissement tenu depuis bientôt trente ans par Mme Zuwo (qui se plaît à rappeler qu'il s'agit de la meilleure maison de thé de toute la ville) est aussi l'unique maison de thé de Nikkatsuwa depuis maintenant quinze ans.

La salle commune est toujours bien remplie puisqu'il s'agit du meilleur endroit pour commercer et régler tous les problèmes de la ville. On peut y trouver presque en permanence Iuchi Usui, qui se plaît à jouer le patriarche au milieu de " sa " population.

Mme Zuwo est une ancienne geisha qui a pu racheter son indépendance et établir sa propre maison de thé. Ancienne favorite de Iuchi Usui, elle a rapidement imposé son établissement comme le lieu incontournable de la vie sociale de Nikkatsuwa, éclipsant progressivement toute sa concurrence.

Rude en affaire et avec ses filles, elle n'en reste pas moins attachées à ces dernières comme à ses propres enfants. Elle ignore tout de la

manoeuvre de Kiju et s'imagine que le riche client n'est autre qu'un riche mari désireux de rester discret. Et puis tant qu'il paie, il n'y a pas de raison de poser des questions.

Nakami est la doyenne de l'établissement de Mme Zuwo puis qu'elle a récemment dépassée la trentaine. Elle est certainement la plus posée et la plus élégante des trois geishas. Elle sait garder son calme en toute circonstance et ne manquera pas de le faire si les personnages viennent la questionner. Elle n'est pas non plus au courant de l'identité du mystérieux client et s'efforcera, toujours poliment, de collaborer le moins possible avec les personnages, bien consciente que les esclandres nuisent à la réputation des lieux (et au commerce). Elle est la favorite de Iuchi Usui et Iuchi Makitsu.

Kiju est certainement la plus populaire des pensionnaires de la Maison du Bonheur Céleste. Agée d'une vingtaine d'année, elle sait associer le raffinement requis chez toute geisha avec une joie de vivre, une espièglerie et une fraîcheur que tous s'accordent à trouver communicatives. Elle ne sait rien du commerce de Ide Okaeri mais s'amuse du caractère clandestin de leurs rencontres au Cabanon. Elle conserve d'autant mieux le silence qu'Okaeri ne manque pas de la choyer dès qu'ils se retrouvent au Cabanon. Subtile, elle affirmera, si les personnages joueurs la questionnent fermement, que son fameux mystérieux client n'est autre que le cousin d'Ide Okaeri et que celui-ci désire garder l'anonymat pour ne pas vexer Okaeri. Elle dira qu'elle a rencontré le cousin, il y a de cela plusieurs années, et que celui-ci a toujours désiré garder leur relation secrète sans qu'elle sache réellement pourquoi. Dès que les joueurs partiront enquêter chez le cousin, elle se précipitera alors chez Okaeri pour le prévenir. Elle achète la discrétion de Toko, l'homme à tout faire de l'établissement.

Ikiko est la plus jeune des geishas. Agée d'environ seize ans, elle vraiment très belle mais son caractère affirmé qu'elle a parfois du mal à contrôler à tendance à effrayer certains clients. Elle est, en effet, assez frondeuse, provocante et capricieuse. Elle ne supporte pas vraiment que Kiju puisse être la préférée de la plupart des clients et ne manquera pas de s'en plaindre auprès de personnages un peu inquisiteurs. Elle trouve incompréhensible qu'on lui préfère "une cruche" comme Kiju mais mettra cela sur le compte du fait que Kiju a toujours été la préférée de Mme Zuwo. C'est ainsi qu'elle explique le fait que à chaque fois qu'un riche client désire faire venir chez lui une courtisane, c'est toujours Kiju qui s'en va. Interrogée sur la fréquence de tels déplacements, elle affirmera que Kiju part environ deux fois par mois et qu'elle se refuse à lui dire le nom de son où ses clients, se contentant de la narguer en arborant les présents qu'elle reçoit en ces occasions.

Toko, enfin, est le seul homme de l'établissement. Il s'occupe de toutes les tâches d'entretien du bâtiment et fait également office de garde du corps et de videur. Il accompagne toujours Kiju jusqu'au cabanon mais les larges pourboires de Kiju et d'Okaeri suffisent à lui faire tenir sa langue. Interrogé, il ne dira strictement rien aux personnages, refusant de risquer de tarir une importante source de revenus. Poussé à bout, il montrera aux personnages qu'il sait se défendre. Si Okaeri et Kiju se sont enfuis, il finira par avouer où se trouve le Cabanon si il est menacé ou si on lui offre une bonne récompense.

La suite des événements

Avec cela, le maître de jeu devrait pouvoir gérer la suite de l'aventure.

Voici les différentes pistes possibles :

Aller voir le cousin. Si les personnages quittent Nikkatsuwa pour se rendre chez le cousin de Okaeri, ce dernier, qui ne manque pas de les épier, fera parvenir une lettre à son cousin pour le prier de faire semblant de lui prêter de l'argent. Sur place, les personnages devraient toutefois rapidement réaliser que Ide Dukeri n'est pas un riche marchand mais un simple boutiquier et qu'il ne peut donc pas avoir les moyens d'aider son cousin. De plus, il s'embrouillera dans son mensonge et, si on le secoue un peu, avouera qu'il a reçu une lettre de son cousin, avec un peu d'argent, l'enjoignant de raconter cette histoire aux personnages. A partir du moment où les personnages seront partis pour le rencontrer, Okaeri organisera sa fuite, avec Kiju, jusque chez le Maho-tsukai. Dans cette situation, il deviendra difficile de les retrouver sauf à découvrir des indices sur le Cabanon que peuvent fournir Dukeri (il s'y est rendu il y a longtemps) ou Toko.

Filer Kiju ou Okaeri. Cette méthode délicate (car Kiju comme Okaeri seront sur leurs gardes) s'avérera très payante puisque les personnages pourront découvrir l'emplacement du cabanon et réaliser que le fameux client mystérieux est Okaeri. Avant cela, ils pourront réaliser que les contacts entre Kiju et Okaeri sont discrets mais fréquents (contrairement à ce qu'ils affirment) car dès qu'elle sera interrogée par les personnages, Kiju essaiera de prendre contact avec Okaeri pour lui faire part de l'enquête des personnages et pour lui demander quelle attitude adopter. Une filature constante de ces deux individus finira donc par trahir la véritable nature de leurs relations.

Patrouiller la montagne. Dans cette hypothèse, les joueurs après des longues recherches pourront découvrir un cabanon au bord d'un lac

et se rendre compte que celui-ci, loin d'être abandonné, est très richement meublé et décoré (Okaeri devant feindre la pauvreté, dépense tout son argent pour son cabanon. Les achats sont évidemment fait ailleurs qu'à Nikkatsuwa .) Si les joueurs restent en planque longtemps, ils finiront par voir arriver Okaeri puis verront arriver, le lendemain, Kiju et Toko. Ils remarqueront aussi que Okaeri quitte son cabanon le premier soir pour monter plus haut dans la montagne afin d'y rencontrer le Maho-tsukai. (Toute tentative de le suivre, en pleine nuit, sera vouée à l'échec et risque de faire tomber les personnages dans une embuscade des brigands qui veillent.)

Patrouiller la haute-montagne aboutira nécessairement à des embuscades avec les brigands réfugiés sur les hauteurs. Dès lors qu'ils auront découverts la zone où se cachent les brigands, les personnages ne pourront obtenir des renforts que si ils ont des preuves tangibles.

Dans tous les cas, dès que Okaeri aura pris contact avec le Maho-tsukai, ce dernier décidera de hâter les choses. Ils déploiera donc les gobelins sur l'ensemble de la vallée afin que ceux-ci harcèlent tous ceux qui voyagent de nuit. Ils utilisera ses brigands pour assaillir la mine (au MJ de déterminer quand).

Le Final

Logiquement ce scénario devrait se terminer par l'attaque du camp en altitude du Maho-tsukai et de ses sbires. Libre à chaque MJ de définir la force des adversaires en fonction de ses joueurs. Le Maho-tsukai n'hésitera toutefois pas à prendre en otage une Kiju effrayée par ce qu'elle a découvert en arrivant au camp et retenue prisonnière depuis lors.

Les personnages non-joueurs

Le Maho-tsukai

Fire 3

Earth 4

Air 2

Water 2 (Perception 3)

Compétences : Acting 2, Sincerity 3, Etiquette 2, History 2, Shugenja Lore 4, Shadowlands Lore 3, Theology 4, Knife 3, Torture 2

Sorts :

Maho (7k4) - Summon Oni ; Summon Revenant, Stealing the Soul, Willpower 5 Touch of Death + des rituels d'invocation de créatures diverses.

Earth (6k4) - Call the Elements, Earthquake, Force of Will

Fire (5k3) - Fire that Cleanse, Fire from Within Fist of Osano-Wo

Air (4k2) - Command the Mind, Know the Shadow

Ide Okaeri, le diamantaire

Fire 2 (Intelligence 3)

Earth 2

Air 2 (Awareness 4)

Water 2

Compétences : Acting 3, Etiquette 2, Investigation 2, Sincerity 3, History 2, Law 1, Knife 2, Commerce 4, Forgery 2

Arme de prédilection : Aiguchi [4k2 au toucher, 3k2 aux dégâts]

Kiju, la geisha favorite

Fire 2

Earth 2 (Willpower 3)

Air 3 Awareness 4

Water 2

Compétences : Acting 3, Bard 2, Dance 3, Music 2, Poetry 2, Tea Ceremony 2, Seduction 4

Arme de prédilection : Son charme.



Shinjo Masayo, le chef convoyeur

Fire 2 (Agility 3)

Earth 2

Air 2

Water 3

Compétences : Horsemanship 3, Horse husbandry 3, Hunting 3, Archery 3, Lance 3, Naginata 3, Horse archery 2, Gambling 2, Commerce 3

Arme de prédilection : Naginata [6k3 au toucher, 6k3 au dégâts]

Toko, le garde du corps

Fire 2 (Agility 3)

Earth 3

Air 2

Water 2 Strength 4

Compétences : Hand to Hand 3, Knife 3, Bo stick 2, Athletics 3, Gambling 1, Horse husbandry 2

Arme de prédilection : Kama [6k3 au toucher,

6k2 au dégâts]

Les gardes, les convoyeurs

Tous les Rings 2 sauf Agility 3

Compétences : Kenjutsu 2, Hunting 2, Horsemanship 2

Les brigands

Tous les rings à 2 sauf

Fire 3 et Strength 3

Compétences : Kenjutsu 2, Hunting 3, Mountaineer 3, Hand to Hand 2, Athletics 2

Les Gobelins

Se reporter au Livre des Règles.

P.-S.

Merci à mes joueurs et au film "Les Fleurs de Shanghai" pour la "Maison du Bonheur Céleste".