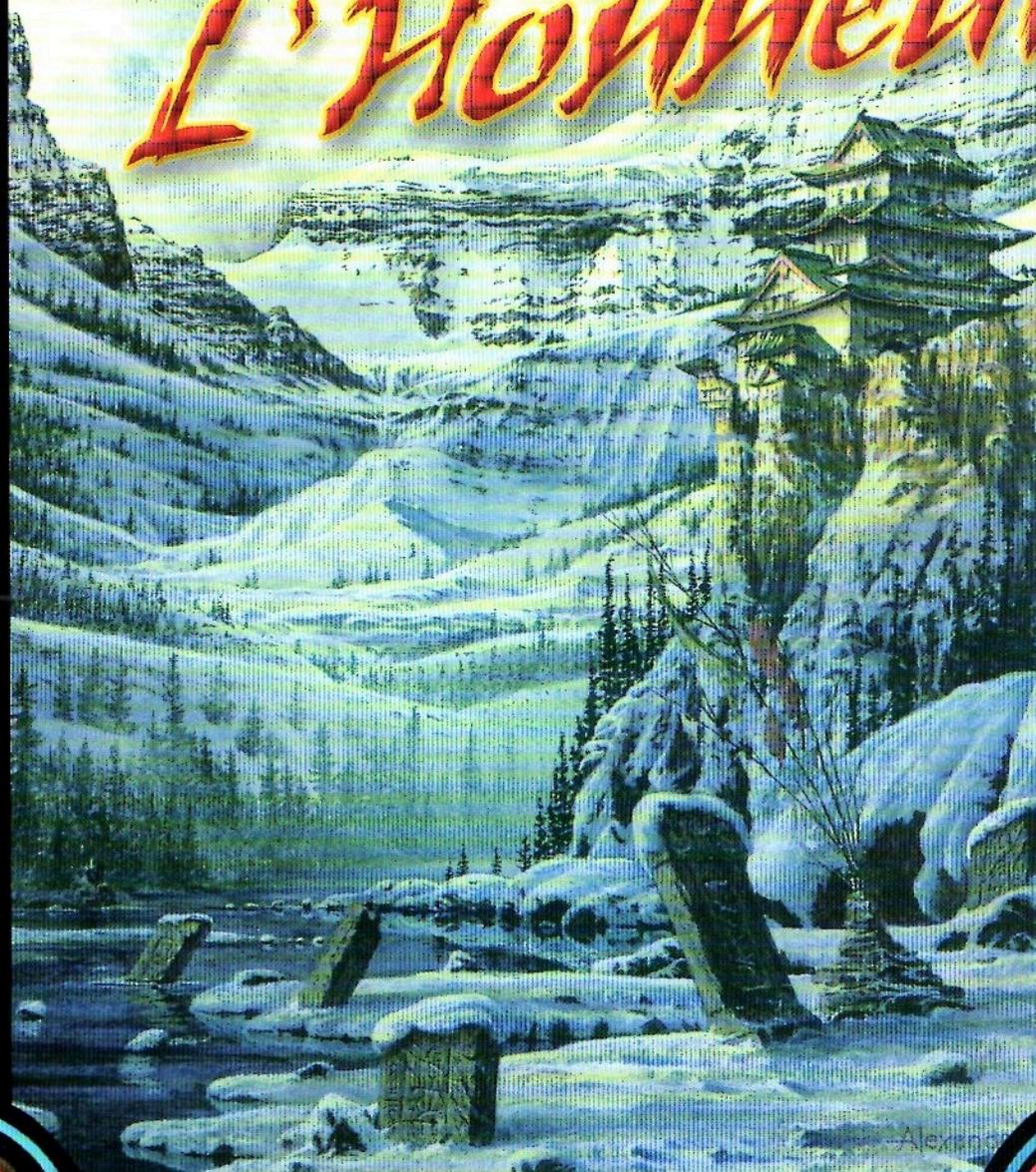


Scénario

Le Voile de L'Honneur



Deux Aventures d'intrigues
et de mystères



DE ROSS ISAACS, JENMFER MAHR, GREG STOLZE ET JOHN WICK
ILLUSTRÉES PAR ROB ALEXANDER, CRIS DORNHIS
ET JENMFER MAHR

des

le LIVRE CINQ ANNEAUX



LE VOILE DE L'HONNEUR

Premier épisode de la série "Enquête"

Le voile de l'honneur est un produit édité par Asmodée Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Impressions (Fax n° 01 39 02 00 66) sur les presses de Colomel S.C. en Pologne.

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated. • Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated. • Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.



Crédits

" MEURTRE AU CHÂTEAU KYOTEI " PAR ROSS ISAACS
" LE VOILE DE L'HONNEUR " PAR JENNIFER MAHR & JOHN WICK
" POISON " PAR GREG STOLZE
ÉDITEURS : D.J. TRINDLE, RYAN DANCEY
COUVERTURE DE ROB ALEXANDER
ILLUSTRATIONS D'INTÉRIEUR DE CRIS DORNAUS ET JENNIFER MAHR
CARTES DE K.C. LANCASTER
ILLUSTRATIONS DE PRÉ-PUBLICATION : CRIS DORNAUS ET STEVE HOUGH
RESPONSABLE DE LA GAMME : D.J. TRINDLE
MAQUETTE INTÉRIEURE : CRIS DORNAUS ET JOHN WICK

À propos des auteurs

ROSS A. ISAACS

Ross A. Isaacs vit à Toledo, dans l'Ohio, avec sa femme Alessandra. Il a écrit pour Chaosium, White Wolf, Holistic et, désormais, pour Alderac, prouvant ainsi qu'il a beaucoup de temps à perdre. Lorsqu'il n'écrit pas, il fait des pizzas. Il adore les œuvres de Michael Moorcock, Neil Gaiman, Sharon Shinn et Clive Barker. Pour le tenter, il suffit de lui offrir des cigares, des jouets de la gamme Star Wars, du scotch (*Lagavulin* uniquement) et des sushi.

JENNIFER MAHR

Après avoir découvert l'univers du JdR par la bande, Jennifer Mahr glisse de plus en plus vite, malgré ses efforts, sur la pente savonneuse de l'industrie du jeu. Elle a cru, après nous avoir aidés pendant trois mois en assistant les rédacteurs et les illustrateurs, qu'elle pourrait s'en tirer à bon compte. Mais avant de nous quitter, elle a dû écrire une nouvelle et tester le jeu *Shadis*, *Hunters Inc.* Elle est aujourd'hui obligée, en application du droit du travail californien, d'écrire et de dessiner pour le jeu de rôles *Le livre des cinq anneaux*. Son avocat va faire appel.

GREG STOLZE

Greg Stolze est l'auteur de *Spherewalker* pour la gamme *Everway* de Rubicon Games et a participé à *Alien Intelligence* chez Pagan Publishing. Il vit près de Chicago avec sa femme Martha et doit, selon lui, son succès dans l'industrie du jeu à des pressions sur ses amis, à des flagorneries éhontées, et à " *Alarums and Excursions* " (disponible au 3965 Alla Road, Los Angeles, CA 90066).

JOHN WICK

... est en réalité le pseudonyme d'un gorille de 200 kg fumant comme un pompier et vivant en Suède. Il collectionne les orques.

Pour la traduction française

TRADUCTION : " BAYUSHI " GEOFFREY
RELECTURE, CORRECTION ET UNIFICATION : GUILLAUME DELAFOSSE, SABINE WONG ET " MATSU " JM. BAVEUX
UNIFICATION DES RÈGLES ET RÉVISIONS DIVERSES : " MATSU " JM. BAVEUX ET CROC
MISE EN PAGE : " HIDA " BOULY

Le voile de l'honneur est un produit édité par Asmodee Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Impressions (Fax n° 01 39 02 09 66) sur les presses de Colnag S.C. en Pologne.

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

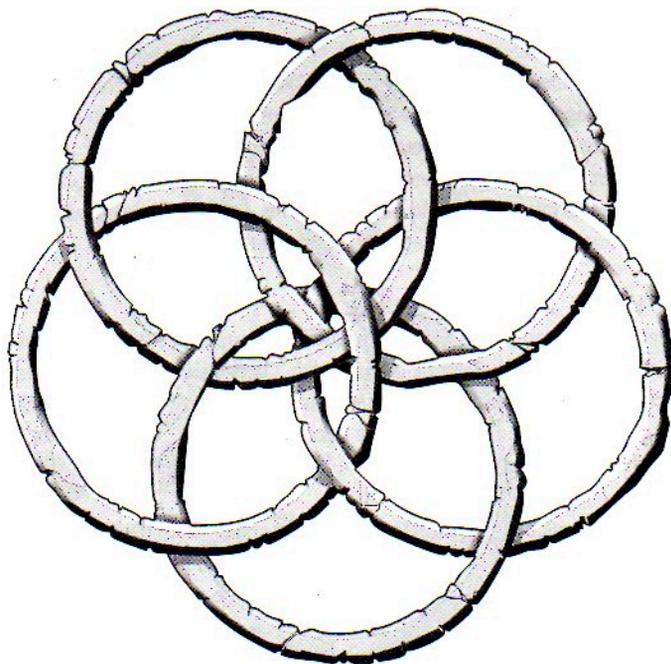
Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

TABLE DES MATIÈRES



<i>Introduction</i>	4
<i>Meurtre au château Kyotei</i>	5
<i>Le voile de l'honneur</i>	23
<i>Poison</i>	37
<i>Aides de jeu</i>	43



Quand nous avons conçu ces scénarios, nous pensions à un groupe de personnages composé de la façon suivante :

- RANG DE MAÎTRISE DES PJ : 1-2
- NOMBRE DE PJ : UN À TROIS BUSHI. UN À TROIS SHUGENIA
- CLANS REPRÉSENTÉS : TOUS

SI DES GROUPES DE PJ COMPOSÉS DIFFÉREMMENT PEUVENT BIEN ENTENDU JOUER CES AVENTURES, LE MJ DEVRA AUPARAVANT PROCÉDER À QUELQUES LÉGÈRES ADAPTATIONS EN FONCTION DU NIVEAU DES PJ. VOUS NAUREZ BESOIN QUE DES RÈGLES DE BASE POUR MAÎTRISER CES AVENTURES.



INTRODUCTION

RAISON D'ÊTRE DE CE SUPPLÉMENT

Le livret que vous avez entre les mains est le premier de la série (que nous espérons longue) d'aventures de la série " E " pour L5A. Comme vous l'avez sans doute déjà deviné, " E " signifie " Enquête ". De la même manière, nous prévoyons de sortir une série " A " (comme " Action "), " O " (comme " Outremonde "), et bien d'autres.

Chaque chapitre d'une série sera volontairement appelé " épisode " car ils sont tous liés les uns aux autres, que ce soit par le biais de personnages ou de thèmes récurrents : ainsi, chaque série pourra constituer une longue campagne. Le MJ est bien entendu libre de proposer à ses joueurs chaque scénario indépendamment, sans s'intéresser à la trame générale de la série, ou de les faire jouer les uns après les autres de manière à créer une saga épique.

Si nous commençons par un épisode de la série " Enquête ", c'est pour répondre à la demande de nombreux joueurs et MJ désireux d'organiser une campagne pour des magistrats. En espérant que ce supplément répondra à leurs attentes de ce point de vue. Les PJ auront peu d'occasion de se battre dans les deux scénarios proposés (peut-être un peu plus dans *Meurtre au château Kyotei* que dans *Le voile de l'honneur*), mais quelques combats ne sont pas à exclure. Les personnages s'en sortiront probablement bien mieux s'ils parviennent à trouver des solutions pacifiques aux situations conflictuelles, mais parfois le seul moyen de régler une situation est de faire parler les armes. Les personnages devront également apprendre que la valeur d'un homme se mesure parfois à l'aune de sa discrétion, et ils vont faire cet apprentissage brutalement.

Vous trouverez également dans ce supplément les règles permettant d'utiliser les différents poisons de Roku-gan. Vous retrouverez ces règles (ainsi que quelques ajouts) dans *La voie du Scorpion*, mais comme ce n'est pas pour tout de suite nous tenions à calmer votre appétit avec ce petit encas.

LE THÈME DU " VOILE DE L'HONNEUR "

Le " prix de l'honneur " est au cœur des deux aventures de ce supplément. Un samurai est souvent confronté au dilemme opposant " la décision qu'impose la justice " à " la décision qu'imposent les convenances ", et ce choix est parfois particulièrement douloureux à faire. Au cours de ces deux aventures, faites subtilement prendre conscience à vos joueurs de ce dilemme tandis qu'ils découvriront lentement l'horreur des crimes perpétrés. Toutes les victimes de ces histoires ont payé " le prix de l'honneur ", soit en le reniant, soit en lui restant fidèle jusqu'au bout.

Dans *Meurtre au château Kyotei*, les personnages feront la connaissance d'une samurai brûlant de venger la mort tragique et brutale de sa famille. Confrontés à l'horreur du crime, ils devront se demander s'ils doivent la livrer à la justice ou si, au contraire, la Justice a déjà été rendue ? Le scénario a deux fins, montrant ainsi que chaque décision peut avoir une issue fatale.

Dans *Le voile de l'honneur*, lorsque les magistrats finissent par démasquer le véritable coupable, ils sauront au fond d'eux-mêmes qu'il n'existe aucun moyen de le livrer à la justice. Du moins, aucun moyen honnête.

L'honneur est une chose capricieuse et, parfois, le dilemme n'a pas de réponse, ni la décision " juste ", ni la décision " correcte ". Tel est le thème des scénarios de ce supplément. L'honneur est un voile devant nos yeux, qui nous force à voir le monde au travers d'ombres mouvantes, de réponses faciles et d'idées préconçues. Parfois, il nous faut écarter ce voile de façon à pouvoir voir le monde non pas tel qu'il devrait être, mais tel qu'il est.

Et le spectacle n'est pas toujours agréable.

Bonne chance.

- JW



Meurtre au château Kyotei



PAR ROSS A. ISAACS

Contexte

La vallée Kintani, ses terres fertiles, sa route marchande et sa large rivière, ont toujours fait l'objet d'âpres disputes entre les familles de trois Clans majeurs - celui de la Grue, du Phénix et du Lion. Chacune d'elles, que ce soit à la cour ou sur les champs de bataille, s'est battue pour contrôler la manne financière que représente cette région et, ainsi, accroître son prestige. Aucune d'elles ne parvenant pourtant à prendre l'avantage, elles finirent donc par se la partager. Selon un diction qui a cours parmi les bushi, celui qui contrôle la vallée Kintani contrôle le nord de l'empire. C'est peut-être la raison pour laquelle Hantei divisa la province de la sorte il y a des siècles de cela.

Il y a bien longtemps, Tsume Kigura, un simple samurai du Clan de la Grue, parvint à tirer son Clan d'une délicate affaire politique. En guise de récompense, la famille Doji lui offrit une parcelle des terres qu'elle possédait dans la vallée Kintani. La récompense était généreuse car le fait de posséder des terres est non seulement synonyme

de respect accru, mais permet également de disposer d'un revenu fixe et surtout d'une chance d'établir une lignée. Tsume Kigura bâtit un petit château, y attira quelques samurai et resta loyal au Clan de la Grue. Un petit village situé à proximité et ses rizières fertiles procuraient argent et nourriture à la famille Tsume. Des générations de Tsume s'en contentèrent, jusqu'à Tsume Retsu.

Tsume Retsu, un daimyo agressif et ambitieux, qui préférait les champs de bataille aux cours nobles de Rokugan, brûlait d'accroître la gloire et le prestige de sa famille. Il en vit l'occasion dans la situation du château Kyotei. Celui-ci, qui dominait des terres verdoyantes et commandait les passages sur la rivière et la route marchande, avait une valeur stratégique considérable. Mais il appartenait à Damasu Kojima, un daimyo du Clan du Lion. Il y a vingt ans de cela, les armées des deux hommes marchèrent l'une contre l'autre et s'affrontèrent en vagues successives. Lorsque les corbeaux se posèrent sur les cadavres, Damasu Kojima gisait mort : Tsume Retsu était victorieux. Il revendiqua le château Kyotei, ordonna que tous les membres de la famille Damasu soient exécutés et accusa les samurai ennemis au seppuku. Et même après ces vingt années, la blessure reste douloureuse pour le Clan du Lion.

La cruauté et l'inflexibilité de Retsu sont tristement célèbres. Belliqueux et va-t'en-guerre, il a récemment envoyé des samurai explorer les territoires proches du Clan du Phénix. Il dirige sa famille comme ses terres, reprochant à son fils le moindre de ses défauts. Il ne se soucie guère du sort de ses heimin et collecte les impôts sans considération des sécheresses, des inondations ou des épidémies. Doji Satsume, le daimyo du Clan de la Grue, ne tolère les agissements de Retsu que par égard pour la noblesse de son ascendance et pour l'indéfectible loyauté passée de sa famille.

Et personne ne fut surpris quand Retsu fut retrouvé assassiné dans son lit par ses serviteurs, tant il s'était fait d'ennemis au cours des ans. Mais son meurtrier doit être retrouvé à tout prix : le meurtre d'un daimyo est une affaire grave et cette violation des lois impériales ne saurait rester impunie. Le Clan du Lion ne souhaite pas, de plus, que cette affaire entache sa réputation : tout le monde sait bien en effet que Ikoma Ujiaki, le plus fougueux samurai du clan, tenait rancune à Retsu. Retsu ayant menacé les terres de Shiba Katsuda, le Clan du Phénix ne souhaite pas plus être impliqué dans ce meurtre.

Enfin, Doji Satsume souhaite non seulement venger l'assassinat d'un membre de son clan, mais aussi faire taire la rumeur selon laquelle le meurtrier lui a retiré une bien douloureuse épine du pied.

OÙ SE DÉROULE L'ACTION ?

Nous avons initialement situé l'action de Meurtre au château Kyotei dans la zone # 81 de la carte : Toshi Ranbo Wo Shien Shite Reigisaho (La cité des apparences), mais la vallée Kintani peut se trouver n'importe où sur le territoire du Clan du Lion, pourvu qu'elle soit contiguë aux terres du Clan du Phénix, et dangereusement proche de celles du Clan de la Grue.



**TSUME RETSU
(LA VICTIME)**

Synopsis

Pour les PJ, cette aventure commence au château Kyotei. Qu'ils y soient parce que leur statut leur permet d'y être invités ou parce qu'ils forment l'escorte d'un important daimyo, le prétexte de leur visite est la célébration du festival des morts. En effet, même si Retsu ne constitue pas la force la plus puissante de la région, il est le plus belliqueux, et nombreux sont ceux qui souhaitent rester dans ses bonnes grâces.

Après une soirée de festivités et libation, chacun ira se coucher en espérant que le sommeil parviendra à dissiper les effets du saké coulant à flot. Le lendemain, la quiétude de l'air matinal est brisée par un cri perçant et le château se met à grouiller d'activité. La nouvelle se répand vite : Retsu a été retrouvé assassiné dans son lit.

Le meurtre d'un membre de la caste des samurai suscite toujours affliction et inquiétude, et il ne peut rester impuni. Qui a pu oser utiliser une méthode aussi vile que le meurtre pour se débarrasser de Retsu ? En tant que valeureux samurai, les PJ seront pressés d'enquêter sur l'assassinat par les différents seigneurs présents au château.

Retsu avait peu d'amis et beaucoup d'ennemis : les suspects sont donc nombreux. D'abord Ikoma Ujiaki, qui désirait revendiquer les terres de la famille Damasu, et Shiba Katsuda, qui s'inquiétait des visées expansionnistes de Retsu, sans compter un grand nombre de membres du propre Clan de Retsu. Après avoir suivi toutes les pistes possibles, examiné de nombreux indices et interrogé tous les protagonistes, les PJ démasqueront le meurtrier et découvriront le fin mot de l'affaire.

C'est volontairement que l'identité de ce meurtrier, que l'on ne peut découvrir qu'en lisant tout le scénario, n'est pas révélée ici : les joueurs lisent eux aussi les suppléments, tout particulièrement quand on leur conseille de ne pas le faire. Nous préférons malgré tout que nos réticences alourdissent un peu la tâche du MJ plutôt que de dévoiler le mystère trop tôt.

L'enquête

C'est l'époque de la fête des morts. Les PJ, ainsi que de nombreux notables rokugani sont les hôtes de Tsume Retsu au château Kyotei. Vous pouvez faire entrer les PJ en scène de différentes façons : ils peuvent d'abord, en raison de quelque action héroïque, avoir attiré l'attention de la haute société et se trouver donc invités ; ils peuvent ensuite appartenir à l'entourage de Doji Satsume ou de Ikoma Ujiaki ; ils peuvent enfin faire partie de l'entourage de la famille Tsume ou en être membres.

En tant qu'invités, les PJ logent dans le quartier des visiteurs, situé à l'écart de la cour extérieure du château Kyotei : il s'agit là d'une pratique habituelle destinée à tenir d'éventuels ennemis à distance. Les chambres sont confortables et propres, agréablement décorées d'une frise peinte courant au ras du plafond et représentant des grues et des pins. Une servante est affectée au service de chaque personnage et répondra discrètement et prestement à ses attentes.

Pour la célébration, on a décoré la cour extérieure de lanternes colorées, de bannières aux couleurs du Clan de la Grue et de drapeaux frappés du mon de la famille Tsume. De longues tables ont été dressées pour le banquet. Une partie de la cour est occupée par un impressionnant théâtre de marionnettes, dans les coulisses duquel se pressent de nombreux musiciens.

Durant le banquet, les serveurs apportent de grands plateaux de sushi, des pots de sukiyaki fumants, des tempura bouillants, des jarres de saké et de nombreux autres mets tout aussi délicieux. Retsu est un hôte généreux et les PJ passent une excellente soirée (laissez-les engager des conversations animées et, d'une façon générale, profiter de ce moment de détente). Retsu siège à la table principale, en compagnie de son fils Takashi, de son général Nasu Shizuma, de Daidoji Uji, de Shiba Katsuda et de Ikoma Ujiaki. Ainsi, le cas échéant, que des PJ ayant un rang de Gloire supérieur ou égal à 3 ; les autres seront avec les autres invités.

Alors que la soirée touche à son terme, le ton monte entre Retsu et son fils Takashi. Manifestement, ce n'est que le dernier rebondissement d'une très ancienne querelle. Des étrangers n'en connaîtront évidemment rien, mais comprendront que Retsu veut que son fils fasse quelque chose mais que ce dernier s'y refuse. Retsu réprimande son fils, qui quitte alors la soirée comme une furie. Le silence s'abat un instant sur l'assemblée, puis la fête reprend.

La lune éclaire déjà le ciel étoilé quand la fête s'achève : les invités prennent plus ou moins difficilement le chemin les menant à leurs chambres. Une fois arrivés à bon port, les servantes des personnages installeront leur futon et les aideront à se déshabiller. Et chacun peut goûter au bonheur d'une reposante nuit de sommeil.

Le lendemain matin, les PJ sont réveillés par une clameur lointaine, un cri d'horreur, comme si un malheureux avait des oni à ses trousses. Quelqu'un, manifestement en proie à la colère, aboie des ordres. Des gens vont et viennent dans les couloirs pavés. Aucune des servantes, dont les PJ auraient pu attendre qu'elles leur apportent le petit déjeuner ou les aident à se vêtir,

LES PROTAGONISTES DU DRAME

Tsume Retsu : un daimyo du Clan de la Grue qui va être rattrapé par son destin.

Tsume Takashi : le fils de Retsu et l'héritier de ses terres.

Nasu Shizuma : le général et le conseiller de Retsu.

Ikoma Ujiaki : un ambassadeur du Clan du Lion qui a soif de vengeance.

Shiba Katsuda : un ambassadeur du Clan du Phénix qui a soif de paix.

Daidoji Uji : un samurai du Clan de la Grue porteur d'un message lourd de conséquences de la part de Doji Satsume.

Ojuno : la vieille et fragile servante de Tsume Retsu.

Akiko : ochaya (patronne) de "La maison des chrysanthèmes".

Kumiko : ochaya (patronne) de "La maison du pin".

Le gros Yoji : cerbère de "La maison du pin".

Reika : geisha de "La maison du pin".

Itto : ronin et yojimbo (garde du corps) de la jeune Reika.



POURQUOI DEVRAIS-JE ME MÊLER DE CETTE AFFAIRE ?

Pourquoi Daidoji Uji et ses semblables iraient-ils demander l'aide des personnages ? Pourquoi les nommer magistrats pour cette affaire alors qu'il existe des magistrats officiels ?

D'abord, tous ces daimyo sont très occupés et n'ont pas forcément le temps de s'occuper de ce meurtre. Ensuite, chacun des daimyo invités est un suspect dans cette affaire.

En nommant des magistrats, ils donnent l'impression de vouloir résoudre ce meurtre, tout en gardant le contrôle de l'enquête. Un magistrat qui ne serait loyal qu'envers le Champion d'Émeraude pourrait vouloir agir à l'encontre des intérêts des daimyo. Enfin, des magistrats issus des grandes familles pourraient être accusés de partialité, alors que les personnages ont le recul nécessaire pour mener à bien cette enquête.

ne se manifeste. La plus grande confusion règne dans la cour, où l'on harnache précipitamment des chevaux et rassemble rapidement des samurai. Si les PJ arrêtent qui que ce soit passant à proximité, ils apprendront la terrible nouvelle - Retsu a été trouvé mort dans sa chambre, un poignard en plein cœur.

Instinctivement, les personnages voudront sans doute entrer dans le château, à l'annonce de cette nouvelle. La porte principale est gardée par dix samurai et, d'ordinaire, seuls peuvent pénétrer dans un tel château les gens qui y ont été invités. Ce qui n'est absolument pas le cas des PJ. S'ils se mettent en quête d'un des daimyo invités, ils apprendront que tous sont déjà à l'intérieur du château. Les PJ devront se contenter des informations qui parviendront à passer les hautes murailles de pierre. Bien entendu, ils ne sont pas non plus autorisés à quitter l'enceinte du château.

Passant le temps en une visite forcée du château Kyotei, les PJ sont finalement convoqués, par l'intermédiaire d'un messenger, dans les appartements de la famille Tsume. Et c'est accompagnés de Daidoji et des autres qu'ils se laissent conduire sur les lieux mêmes du meurtre.

Le château Kyotei

Bâti sur une colline dominant la principale route marchande, la rivière et des plaines fertiles, le château Kyotei commande une position stratégique. Non loin, le bourg de Chikuzen est un centre d'échange commercial qui doit sa richesse et sa sécurité à la proximité du château.

Le château en lui-même est imposant, conçu par l'un des anciens grands maîtres de l'architecture militaire de l'Empire. Il est constitué, de l'intérieur vers l'extérieur, de quatre parties fortifiées : le donjon d'abord, où vivent la famille du seigneur et ses proches conseillers ; les magasins et les ateliers ensuite ; les baraquements et enfin les étables et le quartier des visiteurs. Chacune de ces parties est séparée des autres par une cour, protégée par une imposante porte. Ces différentes portes sont reliées les unes aux autres par un passage étroit et sinueux, sur lequel d'éventuels envahisseurs devraient subir en plusieurs endroits des pluies de flèches, d'huile bouillante et de pierres. Les portes sont gardées par des escouades de samurai et barricadées par d'épaisses poutres lorsqu'elles sont fermées. Kyotei est tout simplement une forteresse.

La famille Tsume occupe le donjon, la partie la mieux défendue du château. Nombre de ses pièces n'ont pas de fonction déterminée et sont utilisées selon les besoins. Cependant, chaque membre de la famille et chaque

conseiller (Retsu, Takashi, le général Nazu Shizuma, etc.) dispose de ses propres appartements. Le daimyo tient sa cour au niveau le plus élevé du donjon. Un petit bâtiment séparé abrite les serviteurs et la cuisine. Un autre bâtiment abrite des réserves en cas de siège. Un puits a été creusé dans la cour intérieure.

Dans la partie suivante, on trouve les entrepôts et les ateliers. C'est là que sont entreposés les réserves de riz et le produit des impôts levés par la famille Tsume. C'est également là que sont installés les forgerons, les armuriers, les fabricants d'arcs et de flèches et tous les artisans qui entretiennent et réparent l'équipement des samurai. On y trouve aussi un puits.

La partie suivante abrite, dans un grand baraquement à deux étages, les quartiers des samurai de la famille Tsume. C'est notamment là que résident les samurai célibataires. Un bâtiment séparé abrite une cuisine et un magasin.

Les PJ se trouvent, eux, dans la partie suivante, celle située directement à l'extérieur du château. On y trouve des étables et le quartier des invités. Ce sont en effet les bâtiments les moins importants en cas de siège - si le château est assiégé, qui aura besoin de son cheval (sauf s'il devait servir de nourriture) ?

L'ENQUÊTE COMMENCE...

En milieu de matinée, un héraut vient à la rencontre du groupe et, après s'être incliné, remet un message au personnage ayant le rang de Gloire le plus élevé. L'un des invités de marque - Ikoma Ujia-ki, Daidoji Uji ou Shiba Katsuda - convoque les PJ. Choisissez de préférence le PNJ en compagnie duquel les personnages ont, le cas échéant, voyagé ou un protagoniste auquel ils ont déjà eu affaire (au cours d'une précédente aventure ou parce qu'il est membre de tel ou tel clan). Si ce n'est pas le cas, choisissez le daimyo qui les impressionne le plus. Cette rencontre pourrait avoir des conséquences politiques intéressantes si les PJ devaient finalement se retrouver au service d'un rival de leur clan (par exemple, un samurai du Clan du Scorpion au service de Daidoji Uji, ou un Shugenja du Clan du Phénix travaillant pour les Ikoma).

Le messenger conduira les PJ au second étage de l'aile du château réservée aux invités, mais ne sait rien de la raison pour laquelle les PJ ont été convoqués. Arrivés aux portes des appartements, un serviteur les conduit jusqu'au lieu de l'entretien. Le daimyo, assis à l'autre bout de la pièce, est seul, à l'exception de son scribe : l'atmosphère est lourde et porte le sceau de l'autorité du PNJ.

Le daimyo va droit au but : le meurtre de Retsu. Il relate les faits aux PJ et leur explique la raison de leur présence. Il tente de leur faire comprendre la gravité, de son point de vue, de la situation et leur demande, de manière à ce qu'ils ne puissent refuser, de remplir le rôle de magistrats, d'enquêter sur le meurtre et de déferer le coupable à la justice.

Le scribe pose une feuille de papier pliée devant les PJ : ce sont les documents officiels, marqués du sceau vermeil du daimyo, qui font d'eux des magistrats le temps de l'enquête et décrivent leurs pouvoirs - limités - dans ce cadre. Un jet réussi d'Intelligence + Droit contre un ND 15 permet de s'assurer de la légalité de cette nomination. Avant qu'ils ne puissent interroger le daimyo, plusieurs samurai ouvrent la porte coulissante, signifiant ainsi la fin de l'entretien.

Si les PJ en profitent pour poser quelques questions, faites-leur d'abord faire un jet d'Intuition + Étiquette (ND 10 à 20, selon la qualité de leur roleplaying) afin d'éviter d'irriter le daimyo. Reportez-vous ensuite à la section consacrée au daimyo ci-dessous. S'ils l'irritent par leurs questions, ils ne devront pas s'attendre à ce qu'il les aide beaucoup durant la suite de l'aventure ; s'ils ratent trois jets ou plus, les samurai du daimyo les attaqueront (ils cherchent à protéger l'honneur de leur seigneur). Les conséquences de cet événement sont laissées à l'appréciation du meneur.

Cette étrange nomination exprès pourra par la suite poser un problème aux PJ car chaque daimyo invité est un suspect. Faites-le clairement comprendre à vos PJ en leur faisant effectuer un jet d'Intelligence + Courtisan ou Histoire contre un ND 15. S'ils le réussissent, les PJ comprendront les relations politiques particulières qui unissent Retsu et le daimyo (cf. "Les daimyo de la vallée Kintani").

LE LIEU DU CRIME

Les PJ souhaiteront sans doute avant tout examiner la chambre de Retsu et voir le corps. Les appartements privés de la famille Tsume se trouvent dans le donjon, la partie la plus inaccessible et la mieux défendue de la forteresse. L'un des samurai de la famille Tsume, un jeune homme, mènera le groupe aux appartements de Retsu situés au troisième étage. Où le général Shizuma les attend patiemment.

Le sol des appartements de Retsu est recouvert d'un plancher particulier, qui grince dès qu'on pose le pied dessus. Dix gardes dorment devant sa porte et barrent le passage. La pièce abrite en outre, à l'autre extrémité, un poste de sentinelle dissimulé, d'où un garde peut surveiller la pièce et déclencher l'alerte si besoin est. Personne ne peut pénétrer dans la chambre de Retsu sans provoquer l'alarme générale.

La chambre de Retsu est simple : mesurant quatre mètres sur quatre, on n'y trouve quasiment pas de meubles - un râtelier à épée vide, un coffre décoré en marqueterie et un parchemin accroché au mur. L'air y est lourd de l'odeur du sang. Une servante agenouillée près d'un seau d'eau nettoie avec soin le sol souillé. Le tatami et le futon ont été retirés de la pièce. S'ils posent la question, on leur expliquera

que l'épée de Retsu a déjà été remise à son fils, Takashi, le nouveau seigneur de la forteresse.

Dans un cabinet de toilette jouxtant la chambre, des coffres laqués contiennent les vêtements et affaires personnelles de Retsu. Un jet réussi de Perception + Enquête (ND 20) révélera que rien ne manque. Si les PJ réussissent un jet de Perception + Enquête (ND 20) en inspectant la chambre, ils découvriront

un certain nombre d'indices ; dans un coin,

contre le mur, une perle de obi orange. Au-dessus, l'une des tuiles en bois du toit a été déplacée : la piste mène à une petite cavité entre le toit et

le plafond, qui est suffisamment large pour qu'un homme de petite taille puisse l'emprunter. Il s'agit de fait d'un élément architectural commun dans la plupart des châteaux (et bien entendu d'une voie d'accès très populaire chez les assassins). Ce passage permet d'accéder à n'importe quelle pièce de l'étage - le cabinet de toilette, la chambre de Takashi, une petite chambre, la pièce abritant l'autel de la famille... Il paraît évident que c'est le passage emprunté par le meurtrier pour éviter les postes de garde.

Toutes les fonctions touchant à la mort et aux cadavres sont dévolues aux eta, les impurs. Lorsque les PJ arrivent sur les lieux du crime, la dépouille de Retsu, qui va être incinérée, ne s'y trouve déjà plus et ils ne pourront pas l'examiner. S'ils ne sont pas de la famille des magistrats Kitsuki, vos joueurs ne peuvent bénéficier des passe-droits de cette famille en matière d'investigations (cf. *La Voie du Dragon*). Les techniques d'autopsie, qui permettent de déterminer l'heure du décès, de même que la criminologie, qui permet de clas-



UNE PIÈCE À CONVICTION ?



DEUX MOTS DE LA MODE ROKUGANI

Pour maintenir leur kimono fermé, les Rokugani utilisent un obi, une large ceinture. C'est tout simplement un morceau de tissu, souvent décoré d'une grande variété de motifs, qui est noué autour de la taille. Comme les vêtements des Rokugani n'ont pas de poches, il existe des accessoires, des boîtes intro jusqu'aux bourses de tissu, qui en tiennent lieu et qui sont accrochés au obi. Pour masquer le nœud de l'obi, les gens soucieux de leur tenue utilisent un netsuke, une pièce de bois, d'os ou de pierre semi-précieuse, souvent sculptée en forme de figurine chimérique. Une perle attachée au obi permet de fermer les poches.

Bien souvent la poche et sa perle se complètent l'une l'autre. Ainsi, un samurai du clan de la Grue pourrait avoir une boîte intro décorée d'une grue en pierres précieuses, fermée par une perle d'un bleu éclatant, de manière à affirmer son allégeance.

Trouver une perle de obi de couleur orange dans un lieu où le bleu prédomine constitue sans conteste un indice décisif.



LES RUMEURS QUI COURENT AUTOUR DU CHÂTEAU

Pendant leurs investigations, les personnages entendront sans doute des bribes de conversation de-ci de-là ou s'intéresseront à la vie quotidienne du château. Ils voudront probablement interroger les membres de la maisonnée - servantes, intendants et conseillers - les plus importants étant les gardes et sentinelles. Enfin, il est possible que certaines personnes viennent spontanément leur livrer des informations qu'elles jugent importantes.

- Retsu se querellait fréquemment avec son fils, Takashi. Retsu était un homme dur qui exigeait beaucoup de son fils. Takashi était bien plus intéressé par les aspects les plus délicats de la vie d'un samurai - la calligraphie, la peinture... Retsu estimait que son fils n'était qu'un être faible et indolent.
- Retsu préparait une attaque contre des provinces limitrophes du clan du Phénix. Seuls les forts peuvent diriger, et il était convaincu de la faiblesse de Katsuda. Retsu avait envoyé de nombreuses patrouilles tester le système de défense de ces provinces.

sifier les crimes selon le mode opératoire, n'existent pas à Rokugan : dans ces conditions, le souhait des PJ d'examiner la dépouille, s'ils l'expriment, sera considéré comme étrange et déplacé.

Les PJ auront cependant la possibilité d'interroger la servante qui a découvert le corps. S'ils en font la demande, on s'empressera d'aller la chercher. Durant l'interrogatoire, faites-leur faire des jets d'Intuition + Enquête (cf. marge p. 12).

La servante attirée de Retsu, une vieille femme fragile et menue, répond au nom de Ojuno. Elle raconte ce qu'elle sait en regardant ses pieds et en parlant doucement.

- C'est entrant comme d'habitude dans la chambre de Retsu à l'heure du Dragon (8 heures du matin) qu'elle l'a découvert baignant dans son sang. Il avait été poignardé en plein cœur. Le corps était déjà froid et rigide.

- Depuis la mort de sa femme (durant une épidémie, onze ans plus tôt), Retsu dormait seul. Il fréquentait occasionnellement " la maison des chrysanthèmes ", une maison de geisha située dans la ville de Chikuzen.

- Elle confirme l'organisation de la sécurité - dix gardes dans le hall d'entrée bloquant l'accès à la chambre. Les appartements de Retsu n'ont qu'une seule entrée.

- Après la fin des festivités, Retsu s'est entretenu en privé avec Daidoji Uji. Elle les a entendus élever la voix, mais le général Shizuma l'empêchera de relater la conversation en la réprimandant. Il est clair qu'elle n'a pas dit tout ce qu'elle savait (si par la suite les PJ terminent l'interrogatoire en privé, elle leur expliquera alors que Daidoji Uji a menacé Retsu. Il lui aurait dit : " Si vous continuez d'agir de la sorte, vous serez banni, vos terres confisquées, voire pire ". Retsu aurait répliqué qu'un bushi doit se battre et non parler et aurait crié : " Seule la mort pourra stopper mon bras ! ". Uji serait ensuite sorti furieux de la pièce, manquant de la renverser au passage).

- Elle n'a jamais vu la perle de obi orange auparavant. La couleur de la famille Tsume est le lapis-lazuli, pierre d'un bleu outremer, pas l'orange (elle désignera les obi et les poches de kimono de nombreuses personnes : ils sont tous de la même teinte bleue).

LA CHAMBRE DE TAKASHI

Dans la chambre de Takashi, les PJ trouveront, sur le sol, une épingle à cheveux ornée d'un rubis, de celles dont les geisha parent leur coiffure.

S'ils interrogent Takashi à ce sujet, il prétendra tout d'abord ne pas avoir d'explications, mais si les PJ insistent, il expliquera qu'il lui arrive de recevoir des jeunes femmes occasionnellement, mais que cela ne les regarde en rien.

INTERROGATOIRES

Mener une enquête à Rokugan relève de la gageure. En effet, découvrir le tanto de Doji Satsume planté dans le dos d'un individu constitue un indice, pas une preuve de culpabilité. Et malheureusement les éléments matériels recueillis lors d'une enquête sont bien souvent considérés comme tels. Combien de condamnations d'innocents reposent-elles sur des preuves indirectes ? Mais les seigneurs de Rokugan n'en ont cure, pourvu que l'harmonie et la stabilité soient maintenues.

Manquant d'indices matériels probants, les PJ doivent se rabattre sur de nombreux témoignages, dans l'espoir d'y découvrir des contradictions. S'ils désirent découvrir le réel meurtrier bien sûr : ils pourraient parfaitement se contenter d'imputer le meurtre à un innocent, même s'il est suspect. Personne n'a jamais prétendu que la justice rokugani était équitable, et bien souvent un excellent menteur saura aisément lui échapper. Dans une société qui accorde une plus grande valeur à la sincérité qu'à la vérité, démasquer un menteur peut s'avérer difficile (et dangereux). Et quand bien même ils perceraient à jour le mensonge, que vont faire ensuite les PJ : oseront-ils faire perdre la face au menteur en le dénonçant ?



OJUNO



Les Daimyo de la vallée Kintani

Retsu compte de nombreux ennemis dans la vallée - parmi les daimyo - et au-delà. Les PJ voudront sans doute interroger les différentes personnalités décrites ci-dessous, mais ils devront faire vite.

Invités pour le festival, les daimyo retourneront sur leurs terres le lendemain du meurtre. Cela n'a rien d'extraordinaire car, autant qu'ils sachent, ils ne sont pas impliqués dans cette affaire. Seul l'empereur, ou une armée, peuvent contraindre un seigneur féodal. Chaque daimyo, accompagné de la longue procession de ses conseillers, ses samurai et ses porteurs, quittera le château. Les PJ peuvent essayer de les retenir au château Kyotei, mais n'en ont pas les moyens. En outre, s'opposer à la volonté d'un daimyo est le plus sûr moyen de tomber en disgrâce.

Pour les interroger, les PJ devront donc faire le déplacement et perdre ainsi plusieurs jours d'enquête en déplacement. S'ils se dépêchent toutefois, ils pourront peut-être rejoindre le soir même le campement d'un daimyo et de ses troupes. S'ils veulent interroger les autres, ils devront pousser jusqu'à leur château.

IKOMA UJIAKI

Pour obtenir une audience de Ujiaki, les PJ devront présenter les documents faisant d'eux des magistrats. Les PJ devront attendre de nombreuses heures à l'entrée du campement, sous la surveillance de samurai : Ujiaki a d'autres choses plus importantes à faire apprendront-ils. Il est clair que Ujiaki a le plus grand mépris pour la mission des personnages (même si c'est lui qui la leur a confiée).

Il acceptera finalement de les recevoir dans la salle d'audience principale, devant quatre rangées de samurai agenouillés. Il les reçoit, assis sur un dais, l'épée ancestrale de la famille Ikoma et sa somptueuse armure derrière lui.

Ikoma Ujiaki est impétueux et obstiné et les PJ auront tout intérêt à faire preuve de la plus grande pru-

dence dans leurs questions. Pour le daimyo, s'en prendre à lui, c'est s'en prendre au Clan du Lion, et s'en prendre au Clan du Lion revient à s'en prendre directement à l'Empereur. Et c'est la raison pour laquelle Ujiaki n'aimait pas Retsu : en faisant exécuter tous les membres de la famille Damasu et en s'emparant de leurs terres, il s'en est pris directement au Clan du Lion. Ujiaki désirait se venger et a toujours réclamé une vendetta. Mais sa requête a toujours été rejetée, des négociateurs du Clan de la Grue s'étant activement démenés en coulisse pour contenir les conséquences de l'affront de Retsu.

Sa colère de voir Retsu s'emparer du château Kyotei est toujours vivace et les âmes des membres de la famille Damasu réclament vengeance, insiste-t-il ; seul le sang peut payer le prix du sang. Voilà pour un éventuel mobile.

Mais s'il désirait effectivement se venger de Retsu, Ujiaki voulait l'affronter sur un champ de bataille, pas le poignarder lâchement. Il n'a accepté son invitation que parce qu'elle présentait un intérêt politique et pour jauger l'armée et les défenses de la famille Tsume ; il se préparait à lancer une attaque de son propre chef.

Si on lui montre la perle de obi découverte dans la chambre de Retsu, le daimyo pâlit. Elle est en effet identique à celles que portent les membres du Clan du Lion, comme on peut le constater en regardant les samurai assemblés dans la pièce ; un examen plus poussé permettra cependant de noter certaines légères différences. La seule explication qu'il voit à la présence de la perle, c'est la volonté du meurtrier de faire peser les soupçons sur lui. Ujiaki précisera qu'il s'agit d'une perle similaire à celles qu'utilisait la famille Damasu.

Si les PJ se montrent trop pressants, allant jusqu'à suggérer qu'il a quelque chose à voir avec le meurtre, Ujiaki explose. Si l'affront

est grave, il entrera dans une terrible colère, clamant que les PJ ne sont que des vils diffamateurs envoyés



IKOMA UJIAKI

LES RUMEURS QUI COURENT AUTOUR DU CHÂTEAU (SUITE)

- Un des serviteurs, un jeune garçon d'écurie, prétend avoir régulièrement aperçu quelqu'un entrer et sortir du château tard dans la nuit. Et le soir du meurtre, après que tout le monde est allé se coucher, il a vu la même personne se faufiler par la porte principale. Personne ne peut décrire le visiteur autrement que comme une forme sombre et vêtue d'une ample cape.

- Retsu avait arrangé un mariage entre une jeune femme du clan de la Grue et son fils, afin de cimenter les liens entre sa famille et le clan. Takashi était furieux de cette décision, bien que la jeune femme soit séduisante et cultivée. Certains se demandent si ce mariage aura désormais lieu.

- C'est le fantôme du château qui a tué Retsu.

- Takashi aime aller à "La maison du pin", une maison de geisha du bourg proche, Chikuzen.



RÉSOLUTION DES INTERROGATOIRES

Elle se fait sur la base d'un jet d'opposition d'Intuition + Enquête contre les caractéristiques des différents PNJ interrogés.

- Un des deux personnages réussit son jet
Si c'est le PJ, il comprend que le PNJ lui ment ; si c'est le PNJ, il réussit à faire gober son mensonge au PJ.

- Les deux personnages réussissent leur jet
Celui qui a obtenu le meilleur résultat remporte l'opposition de justesse - le PJ se rend compte que quelque chose ne colle pas sans savoir quoi précisément.

- Les deux personnages ratent leur jet
L'opposition n'est pas résolue - le PNJ continue à raconter son histoire et le PJ à l'écouter.

pour compromettre son glorieux nom. Si c'est lui qui les a nommés magistrats, il met fin à leurs fonctions sur-le-champ. Si les PJ ratent leurs jets d'Étiquette, ils s'attireront l'inimitié de Ujiaki.

SHIBA KATSUDA

Le château du Clan du Phénix, situé non loin, est bâti au sommet d'un pic rocheux qui domine la vallée. Une route sinueuse et étroite mène jusqu'à ses portes. Contrairement à Ikoma Ujiaki, Shiba Katsuda souhaite parler aux PJ : dès leur arrivée, on leur souhaite la bienvenue et on les conduit en présence du daimyo, qui les reçoit en compagnie de l'un de ses généraux et d'un shugenja.

Shiba Katsuda est un homme prudent et imperturbable. Les membres de sa famille sont réputés pour leurs qualités de combattants et il a pour mission de défendre les frontières du Clan du Phénix dans cette région particulièrement disputée. Malgré cela, Katsuda place la contemplation et la connaissance au-dessus des effusions de sang inutiles.

Récemment, l'armée de Retsu a commencé à se rapprocher de la frontière séparant ses terres de celles de Katsuda. Ce dernier s'inquiéta vivement des ambitions territoriales de Retsu, craignant qu'il ne prépare une attaque comme celle qu'il avait lancée il y a vingt ans plus tôt contre la famille Damasu. Il admit que ce qu'il craignait le plus, c'était de voir Retsu détruire par le feu le château du Clan et sa bibliothèque (selon des rumeurs courant parmi la noblesse, Katsuda posséderait une fabuleuse collection de parchemins, dont certains seraient aussi vieux que la dynastie Hantei. On dit aussi qu'ils seraient gardés par un terrible oni aux ordres de Katsuda).

En dépit de ses craintes, Katsuda n'a pas engagé de ninja pour assassiner Retsu. S'il

avait vraiment voulu sa mort, il n'aurait même pas eu besoin de se servir d'un poignard pour parvenir à ses fins. La phrase fit naître un large sourire sur le visage du shugenja. Katsuda a accepté l'invitation de Retsu dans le seul espoir de le convaincre de rappeler ses troupes. Il était même prêt à lui proposer une alliance et à lui offrir sa fille pour la sceller.

Si les PJ, en ratant leurs jets d'Étiquette, irritent Katsuda, ce dernier restera calme et ne cherchera pas à se venger de l'affront fait à son honneur. Après tout, c'est un membre du Clan du Phénix.

DAIDOJI UJI

Daidoji Uji n'est pas un véritable daimyo mais un loyal vassal de Doji Satsume. Son seigneur l'a chargé de délivrer un message à Tsume Retsu. Pour pouvoir interroger Uji, les PJ devront voyager en direction d'Otosan Uchi. Son convoi, qui suit la route de l'Empereur, est facile à repérer : les PJ le trouveront soit en train de déjeuner dans son campement temporaire, soit en train de se reposer dans l'une des nombreuses auberges que l'on trouve le long de la route. Ses subordonnés mèneront les PJ jusqu'à Uji sans faire trop d'histoires. De son point de vue, les PJ ne sont pas différents de tous ceux qui lui demandent audience - il n'a rien à cacher et rien à révéler.

Le Clan de la Grue tire sa puissance de son influence politique et économique, pas de ses victoires militaires.

Les provocations militaires de Retsu ont fait perdre la face à Doji Satsume et ont eu des répercussions jusqu'à la cour impériale. Satsume voulait que Retsu mette un terme à ses manœuvres d'intimidation à l'encontre du Clan du Phénix - allié au Clan de la Grue. Daidoji Uji avait pour mission de faire connaître le mécontentement de Satsume à ce sujet.



SHIBA KATSUDA



Si le code du bushido est important, Uji pense que la loyauté d'un individu envers son clan et son seigneur l'est encore plus. La raison d'être du samurai est de se battre, mais seulement au bon moment. Et Retsu ne le comprenait pas. Il n'en dira pas plus. Il précisera quand même que le Clan de la Grue n'utilise plus les tactiques de Retsu : on obtient plus à la cour que sur un champ de bataille. S'ils réussissent un jet d'Intuition + Enquête contre un ND 20, les PJ auront la confirmation que Uji ne souhaite pas évoquer les affaires de son clan avec des étrangers ou des subalternes.

Si un des PJ est issu du Clan de la Grue et a un rang de Gloire supérieur ou égal à 4, Uji acceptera, s'il le lui demande, de lui en dire plus en tête à tête. Uji devait informer Retsu que le Clan de la Grue le déposséderait de ses terres s'il continuait à menacer le Clan du Phénix. Retsu, qui était devenu un véritable handicap pour Doji Satsume, refusa violemment de se soumettre. Daidoji Uji devait à nouveau tenter de le convaincre le lendemain, mais Retsu avait déjà été poignardé. Ce n'est pas lui qui a tué Retsu car il n'avait pas reçu un tel ordre.

Si les PJ, en ratant leurs jets d'Étiquette, l'important, Daidoji Uji retournera à Otosan Uchi et commencera à traîner dans la boue les PJ qui l'ont offensé, les présentant comme des individus méprisables à l'honneur douteux. Ce qui pourrait très bien altérer leurs futures relations avec d'autres nobles (au choix du MJ).

TSUME TAKASHI

Le fils de Retsu, désormais le nouveau seigneur du château Kyotei, tire directement avantage de la mort de son père. C'est un bel homme, de grande taille, au regard perçant. Contrairement à son père, Takashi n'est pas un foudre de guerre : comme tout membre du Clan de la Grue qui se respecte, il préfère les délices des batailles politiques. Takashi est un homme occupé, qui n'a ni la patience d'écouter des sornettes, ni le loisir de se laisser aller à la colère : il doit désormais gérer ses nouvelles terres et lever l'impôt. Et tant que les PJ resteront au château Kyotei, ils pourront constater que Takashi passe son temps à rencontrer les notables locaux, à surveiller ses terres en cavalier émérite et à faire s'activer le personnel du château.

Takashi n'est pas stupide et sait que son silence peut avoir des répercussions. Si les PJ lui demandent une audience, il la leur accordera - une partie de chas-

se amicale, en comité restreint, dans les collines proches. Il emmènera les PJ chasser le lapin, ce qui exigera d'eux à la fois des qualités de cavalier et une grande précision (faites-leur faire des jets d'Agilité + Équitation et de Réflexes + Tir à l'arc). Après la chasse, il a organisé un léger repas en extérieur.

- Takashi et son père se querellaient souvent, mais il ne dira pas à quel sujet.

- La nuit du meurtre, il était seul dans sa chambre. Sa servante personnelle peut en attester si les PJ le désirent (ces derniers sont libres d'accorder la valeur qu'ils veulent à ce témoignage).

- Si on lui demande la raison de son altercation avec son père, le soir du meurtre, Takashi ne cachera pas sa contrariété. Il expliquera qu'il avait proposé un toast, au "tigre de la vallée Kintani" et à ses futurs succès, mais que son père l'avait rabroué et traité d'être faible, au fourreau vide et à la bouche pleine de mots doux.

- Si un PJ réussit un jet d'opposition Intuition + Enquête contre la Sincérité de

Takashi, il découvrira que ce dernier cache quelque chose - son père désapprouvait la liaison que son fils entretenait avec une geisha (Takashi n'en parlera pas, et les PJ ne devraient pas avoir l'impolitesse d'insister).



DAIDOJI UJI

LE GÉNÉRAL SHIZUMA

On le trouve la plupart du temps au château, en train de s'occuper des samurai ou de s'entretenir avec Takashi. C'est un homme âgé, qui a depuis longtemps passé l'âge de quitter la vie des armes. Son visage est couvert de rides, mais sa forte mâchoire et son regard d'acier trahissent une grande force intérieure. Il pourra inviter un personnage à jouer au go durant la soirée.

Ardent adepte du Tao de Shinsei, il pense qu'il y a une place et un temps pour toute chose. Une armée puissante doit paraître faible, le bon guerrier ne peut perdre et le général qui vainc sans combattre est un stratège de génie. C'est

Si on lui demande pourquoi il a interrompu l'interrogatoire de Ojuno (la servante de Retsu), il expliquera simplement que les serviteurs n'ont pas à répandre des rumeurs ou à parler des affaires de leurs supérieurs.

LA GARDE PERSONNELLE DE RETSU

L'interrogatoire des gardes de Retsu, que l'on trouvera complètement abattus dans leur baraquement, ne donnera à rien. Ils ne souhaitent pas parler car ils ont failli à leur devoir. Ils ne ressentent que honte et remords et savent parfaitement ce qu'ils doivent faire - seppuku ; Takashi les a autorisés à accomplir cette cérémonie. Lorsqu'on les interroge au sujet de la nuit du meurtre, aucun des dix samurai n'est capable de dire quoi que ce soit. Ils n'ont rien vu, rien entendu.

LES SENTINELLES

Lorsque les PJ interrogent les bushi qui gardaient les portes du château, ils entendront toujours la même histoire. C'était une nuit calme et claire. Personne n'a rien entendu ou vu quoi que ce soit d'extraordinaire.

C'est notamment ce que dira Mako, le garde en faction à la porte de la cour intérieure. C'est un individu de petite taille, réservé, dont le regard reste fixé sur l'horizon et les mâchoires crispées. Il répondra de manière succincte aux questions qu'on lui pose. Mako est loyal à la famille Tsume, et à Takashi en particulier, et est persuadé que les PJ n'ont pas l'autorité pour l'interroger (mais il ne le dira que s'il se sent provoqué).

Si les PJ remettent en cause sa loyauté envers la famille Tsume, Takashi ou le Clan de la Grue, il se contentera de se lever et de partir. Tenter de l'arrêter conduira fatalement à un combat.

Depuis plusieurs mois, Takashi a suborné Mako afin qu'il laisse passer Reika, la geisha dont il est épris : trois fois par semaine, la nuit venue, elle se faufile ainsi par la porte, déguisée en paysanne, pendant que Mako regarde ailleurs. Il la conduit discrètement jusqu'aux appartements de Takashi en échange de quoi elle lui remet cinq pièces d'argent, qu'il sait venir de Takashi. Mais si Mako apprécie ce petit "bonus", sa loyauté n'a pas été achetée - son dévouement envers Takashi est réel. Et quoi que fassent les PJ, Mako refuse de révéler la vérité. Le traiter de menteur entraînera un duel iaijutsu. Rien ne pourra pousser Mako à révéler ce qu'il sait, pas même la mort. Et bien qu'il soit possible que Reika ait tué Retsu, Mako ne pense pas que la geisha soit responsable.

LE GROS YOJI

Terre	3
Eau	2
Force	3
Feu	2
Agilité	3
Air	2
Réflexes	3
Vide	1

Profession : garde du corps

Compétences : Défense 2, Tetsubo 3

Armes : tetsubo (2g2, ignore les bonus d'armure)

Armure : aucune

Honneur : 0.2

Gloire : 1.2



TSUME TAKASHI

pourquoi il désapprouvait le projet de Retsu d'attaquer le Clan du Phénix - l'armée de Retsu n'a pas toutes les qualités pour remporter la victoire. Certes elle est puissante, mais ni les heimin, ni son propre clan ne la soutiennent. Le général Shizuma craignait, en privé, que l'apparente faiblesse de l'armée du Clan du Phénix ne soit en fait qu'un piège.

Il s'en ouvrit à Retsu, mais finit par se soumettre et obéit aux ordres de Retsu une fois la décision prise. Même si cela signifiait un désastre pour la famille Tsume, que pouvait-il faire ?



Menacer de le dénoncer à son seigneur, désormais Takashi, n'aura pas plus de résultat. Certaines idées méritent que l'on meure pour elles. La loyauté envers son seigneur est l'une d'entre elles. Si, par la suite, les PJ révèlent le manque de coopération et de sincérité de Mako à Takashi, ce dernier se contentera de les remercier d'avoir attiré son attention sur ce point et annoncera qu'il prendra des mesures à l'encontre du fautif. Ce qu'il n'a, de fait, absolument pas l'intention de faire.

LE SERVITEUR IVRE

Au cours de la journée suivant le meurtre, un serviteur s'évanouira soudainement, brisant par la même occasion le délicat service à saké qu'il transportait. Si les PJ oublient cet événement, rappelez-le leur par l'intermédiaire des rumeurs circulant dans le château.

S'ils interrogent le serviteur, celui-ci dira avoir bu le saké qui restait au fond de la coupe se trouvant dans la chambre de Takashi. Sur le chemin de la cuisine, il s'est senti brusquement fatigué et a été pris de vertiges. Puis tout s'est obscurci. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il s'est réveillé dans son lit quatre ou cinq heures plus tard.

CHIKUZEN

Situé non loin, le bourg de Chikuzen doit sa prospérité à la proximité de la rivière et de la route marchande, ainsi qu'à la protection que lui assure le château Kyotei. Les rizières sont fertiles et les récoltes abondantes chaque année ; les artisans locaux produisent une grande variété de biens de qualité, bref, Chikuzen est un petit bourg riche. Sept cents personnes y vivent. Les bâtiments de bois, bâtis sur des fondations en pierre, ont généralement un ou deux étages. La ville est divisée en quartiers - la rue des marchands, le quartier des entrepôts, la promenade des geisha... Au nord se trouvent les maisons délabrées des eta.

Un seul yoriki, un samurai répondant au nom de Hotta, est chargé de faire régner l'ordre à Chikuzen. Il a pour mission de régler les éventuels conflits, de faire respecter la loi et de collecter l'impôt. Il est secondé par une douzaine d'hommes munis de solides bâtons. C'est un homme simple qui tâche de faire son travail du mieux qu'il peut. Il est honnête, franc et très apprécié des habitants. Hotta est sous les ordres directs de Retsu, bien qu'ils n'aient jamais eu beaucoup de contacts : Tsume Retsu ne s'intéressait pas aux paysans qui travaillaient sur ses terres, tant que les impôts étaient payés en temps et en heure. Hotta espère secrètement que Takashi sera aussi peu présent que son père.

RUMOURS

Vous trouverez ci-dessous quelques fausses pistes à jeter en pâture à vos joueurs.

1) Une assemblée d'Uba, des sorcières, est à l'œuvre dans la région et tourmente les fermiers, qui finirent par se plaindre à Retsu. Selon la rumeur qui court chez les heimin, il s'apprêtait à enquêter : c'est la raison pour laquelle les uba se sont arrangées pour le tuer grâce à leur puissante magie. Si les PJ sont observateurs, ils remarqueront que nombre d'habitants portent des amulettes pour se protéger de l'influence malfaisante de la magie des uba.

2) Certains disent, pour en voir vu la trace dans le ciel, qu'une manifestation de magie maléfique a été lancée en direction du château. Les habitants de la région pensent qu'elle est imputable au Clan du Phénix et trouve son origine dans les tensions prolongées entre Retsu et ce clan. Les PJ voudront peut-être en parler avec Shiba Katsuda, mais il n'y a aucun moyen de déterminer si Retsu a été, ou non, tué magiquement.

3) Retsu avait une grosse dette de jeu envers le Clan du Scorpion. Justement, un membre de ce clan tient une maison de jeu à Chikuzen : il en a peut-être eu assez de ne pas voir rentrer l'argent et a fait tuer Retsu. Si les PJ interrogent le tenancier, celui-ci expliquera que son clan préfère faire appel aux secrets qu'il détient et à la diplomatie - un assassinat ne lui aurait rien apporté. Il n'a pas fait tuer Retsu.

4) Retsu a été assassiné par un ninja sur ordre du daimyo du Clan du Lion, du Clan du Phénix ou du Clan de la Grue parce qu'il faisait trop de vagues : comme ces enfants trop turbulents, il fallait le "recadrer". Le Clan du Lion n'oubliait pas la prise du château Kyotei, celui du Phénix craignait une attaque imminente et le comportement belliqueux et implacable de Retsu embarquait celui de la Grue.



MAKO

Terre	3
Eau	2
Feu	2
Air	2
Vide	2
Profession : bushi	
École / Rang de maîtrise :	
Akodo / 3	
Compétences importantes :	
Défense 3, Kenjutsu 3, Tir à l'arc 4	
Armure : armure de samurai complète	
ND pour être touché : 20	
Jet de dommage : 5g2 (+3 au résultat)	
Honneur : 3.5	
Gloire : 3	



À Chikuzen

L'AUBERGE DE "LA PIVOINE DORÉE "

Si les PJ décident de ne pas rester au château Kyotei durant leur enquête ou s'ils y sont devenus indésirables, cette auberge constitue un bon lieu de repli : elle est propre, la nourriture y est bonne et la propriétaire est d'une grande discrétion. Et comme elle est très fréquentée, c'est également un endroit idéal pour discuter avec une grande partie des habitants de Chikuzen.

LA MAISON DE JEU

Impossible de la trouver sans un guide ou avant une bonne journée de recherche en ville. Elle est tenue par Shosuro Aki, un membre peu important du Clan du Scorpion, qui collecte argent et informations, puis les transmet à son daimyo.

Si les PJ insistent pour s'y rendre en tant que magistrats, personne ne parlera : ils pourront jouer s'ils le désirent, mais Aki ne leur livrera aucune information. Si, en revanche, ils interrogent Aki " off the record ", celui-ci admettra que Retsu lui devait une importante somme d'argent. Aki avait bien proposé à Retsu d'oublier sa dette en échange de renseignements sur la politique interne du Clan de la Grue, mais Retsu a refusé.

Selon une rumeur persistante dans le milieu de la truanderie, Aki aurait fait assassiner Retsu en raison de ce refus.

LE CRIEUR PUBLIC

À Rokugan, les événements importants et les nouvelles du jour sont annoncés à la population par l'intermédiaire de crieurs publics munis d'un gong qui parcourent un quartier et font leurs annonces. Ils sont souvent payés pour vanter les mérites des échoppes locales. Shuno (le plus ancien des crieurs de la ville) connaît toutes les rumeurs qui circulent à Chikuzen.

LA PLACE DU MARCHÉ

C'est le principal centre d'échanges de la ville : et comme la profession de marchand est mal vue, on y trouve surtout un grand nombre d'artisans et de fermiers vendant leurs propres productions. Les PJ pourront y trouver à peu près tout ce qu'ils veulent. Les commerçants seront très heureux de discuter avec les PJ s'ils ont quelques pièces à dépenser. Il est possible de convaincre les récalcitrants de collaborer en leur présentant les documents officiels faisant des PJ des magistrats ou, plus simplement, en les intimidant.

Au cours de ces échanges, les PJ pourront apprendre que le nouveau seigneur du château Kyotei a une liaison avec une geisha : tout le bourg en parle, mais jamais en présence de Takashi. Ils apprendront également que cette geisha est l'amante d'un ronin nommé Itto.

Si l'on interroge les commerçants à son propos, ils ne tariront pas de louanges : il est décrit comme un homme vaillant, brave et séduisant. Nul, cependant, ne sait d'où il vient ni qui était son précédent seigneur. Si l'on évoque la chute de la famille Damasu, un interlocuteur dira que Itto ressemble en tout point aux ronin héroïques peuplant les histoires populaires - aidant les pauvres et les opprimés, combattant les oppresseurs.

" LA MAISON DES CHRYSANTHÈMES "

C'est l'une des deux maisons de geisha de Chikuzen : très courue et très chère, elle attire essentiellement les voyageurs et les riches marchands. Elle est située dans la même rue que sa concurrente, " La maison du pin ". Un toit bas en surplomb protège de nombreuses petites fenêtres treillagées. Une petite lanterne, portant le nom de l'établissement, pend à côté de la porte. Des bannières de tissu volettent devant les fenêtres ouvertes.

L'établissement est ouvert l'après-midi et en soirée. Impossible d'espérer y entrer sans avoir été présenté de manière formelle à Pochaya, Akiko : quelqu'un devra se porter garant des PJ. Bien entendu, les documents signés de la main du daimyo leur permettront également de passer la porte.

Akiko, qui a soixante ans, a de longs cheveux noirs grisonnants et est toujours habillée à la dernière mode. Elle est venue d'Otosan Uchi jusqu'ici pour ouvrir cette maison. Commère de premier ordre, elle dira tout ce qu'elle sait des différents citoyens de la ville. Par la même occasion, elle tentera d'en apprendre un peu plus de la part des PJ. Une ou deux " gratifications " permettront d'apprendre d'elle que Tsume Takashi ne fréquente pas sa maison, mais que son père Retsu le faisait.

Le lendemain, un messager mandaté par Akiko annoncera aux PJ qu'un ronin du nom de Itto posait des questions à leur sujet.

" LA MAISON DU PIN "

Cette maison de geisha est située à deux pas de la précédente et rien ne les distingue vraiment, mis à part le nom de l'établissement sur la lanterne, au-dessus de la porte d'entrée. S'ils posent la question, les PJ apprendront que cet établissement est encore plus sélect que son concurrent.



LE SECRET DE ITTO

Loyal samurai de Dama-su Kojima, mort il y a vingt ans, Itto choisit de suivre la trace de Reika quand la plupart des autres samurais de son seigneur choisissaient de se faire seppuku afin de l'accompagner dans la mort. Il passa de nombreuses années à la surveiller, s'assurant qu'elle avait tout ce dont elle avait besoin, assurant aussi sa protection et attendant le moment de l'approcher enfin. Durant cette période, il accepta tout type de travail, combattant des brigands, défendant des marchands, mais jamais un qui aurait pu l'éloigner de Reika. Lorsqu'elle fut suffisamment âgée, Itto l'approcha et lui révéla la vérité sur ses ancêtres.

Incarner Itto : en apparence, vous êtes amical et sincère. Tous ceux qui vous connaissent savent qu'ils peuvent compter sur vous s'ils ont un problème, ce qui vous vaut les bonnes grâces de la plupart des villageois. Mais sous cette apparence de "Robin des bois", vous brûlez d'accomplir votre devoir et d'assouvir votre désir de vengeance.

Durant la journée, la porte principale reste hermétiquement close : à l'intérieur, tout le monde se repose des festivités de la nuit précédente, et rien ne pourra forcer les occupant(e)s à venir ouvrir. Les PJ devront revenir durant la soirée.

Le soir, après avoir frappé à la porte, un homme à la carrure impressionnante viendra leur ouvrir. On l'appelle "le gros Yoji" : c'est le cerbère de l'établissement. Bien qu'il ne soit pas un bushi, le gros Yoji garde toujours un tetsubo à portée de main et il n'hésitera pas à s'en servir si quiconque tente un mauvais coup. Yoji connaît tous les habitués de "La maison du pin" et, comme il ne reconnaît pas les PJ, il laissera tomber : "Je ne vous connais pas, donc elle ne vous connaît pas."

Les documents officiels le feront changer d'attitude : le gros Yoji ne veut aucun problème avec un daimyo et laissera entrer les PJ dès qu'il saura qu'ils sont ici en mission officielle. Il les conduira jusqu'à un salon, décoré d'une table basse, de coussins et d'un superbe arrangement floral.

"La maison du pin" est dirigée par Kumiko, qui vient, elle aussi, d'Otosan Uchi. Respectant strictement les traditions, elle n'est pas impressionnée par des samurai ou des shugenja qui agitent des documents officiels sous son nez. Les PJ ne lui ont pas été présentés dans les règles et ils ne sont pas là pour dépenser de l'argent : les laisser patienter un bon moment ne lui pose donc

aucun problème. On ne leur proposera d'ailleurs ni nourriture, ni boisson pendant qu'ils patientent ; si un personnage demande des rafraîchissements à une servante, dame Kumiko se fera un plaisir de lui présenter une douloureuse addition au moment du départ. Tandis qu'ils patientent, les PJ perçoivent la douce musique d'un samisen, des rires étouffés et des bribes de conversations portées par un air parfumé au santal.

Après un long moment, Kumiko finit par arriver. Elle aussi semble avoir une soixantaine d'années ; elle arbore le lourd maquillage traditionnel des geisha - fond de teint blanc, lèvres rouges, sourcils arqués noirs. Tout comme sa concurrente, elle s'habille avec élégance.

Si les PJ se lassent de l'attendre et commencent à faire un petit tour dans l'établissement, ils découvriront des clients attablés en train de suivre un agréable spectacle. Mais le personnel de l'endroit les découvrira vite : le gros Yoji et dame

Kumiko n'apprécient guère ce genre d'indélicatesse. Après

quelques minutes, Yoji viendra réprimander le(s) curieux. Si une dispute éclate, Kumiko arrivera rapidement, soucieux de se débarrasser au plus vite de ces importuns.

Elle dira tout ce qu'elle sait de la famille Tsume.

• Tsume Takashi fréquente une de ses geisha, une jeune femme du nom de Reika. C'est Kumiko qui les a présentés l'un à l'autre.





ITTO

Terre	3
Eau	3
Feu	3
Agilité	4
Air	3
Vide	3
Clan / Famille	: Lion / Damasu
Profession	: bushi ronin
École / Rang de maîtrise	: Akodo / 3
Compétences	: Barde 4, Cérémonie du thé 3, Chase 4, Défense 5, Histoire 4, Kenjutsu 5, Tir à l'arc 3
Armes	: katana (3g2)
Armure	: aucune
Honneur	: 3
Gloire	: 0 (3)
Blessures	:
0	□□□□□□
1	□□□□□□
2	□□□□□□
3	□□□□□□
4	□□□□□□
Epuisé	□□□□□□
Coma	□□□□□□
Mort	□□□□□□

• Takashi était en fait invité à une fête organisée pour l'un de ses amis dans l'établissement. Il n'était pas un client de l'endroit, bien que l'ami en question soit un ancien et fidèle habitué (elle refusera de donner son nom). Reika travaillait durant cette soirée. Takashi dut avoir le coup de foudre puisque dès, le lendemain matin, il demandait à être officiellement présenté à dame Kumiko. Elle accepta, et il vient, désormais, toutes les semaines. Chaque fois, il demande à voir Reika.

• Il a envoyé de nombreux présents à Reika, que Kumiko a acceptés en son nom ; en échange de quoi il a reçu de nombreux gages de l'affection de Reika. La jeune femme a beau prétendre qu'elle ne fait que son travail, il est évident pour Kumiko qu'elle éprouve plus qu'une tendresse toute professionnelle pour le jeune samurai.

• Reika reçoit également de fréquentes visites d'un ronin dénommé Itto. Il s'agit d'un individu très connu à Chikuzen (cf. ci-dessous). Il vient presque tous les jours. Kumiko désapprouve cette relation car un simple ronin n'a pas les moyens d'entretenir une geisha de la classe de Reika. Et, de fait, il n'a pas été autorisé à lui rendre "visite". Ils ne se rencontrent que durant la journée, lorsque Reika sort se promener en ville. Ils se contentent alors de bavarder et parfois de faire une promenade à cheval ensemble.

• Reika n'a pas de nom de famille. Elle n'en avait déjà pas lorsqu'elle fut achetée quelques années plus tôt.

• Si les PJ demandent à rencontrer Reika, Kumiko refuse. Elle explique que Reika est avec un client. S'ils insistent fortement - par intimidation ou en proposant de la dédommager - Kumiko enverra Yoji chercher Reika. Il reviendra quelques minutes plus tard, l'air penaud - Reika est introuvable.

ITTO

Après avoir parlé avec le garde de la porte et avec Kumiko, les PJ devraient déjà y voir plus clair et commencer à suspecter Reika du meurtre. Kumiko, Akiko, et nombre d'autres habitants de Chikuzen ont pu aussi mentionner le ronin Itto, et son amour pour Reika.

Itto vit de petits boulots : il sert d'escorte aux convois des marchands locaux, garde les entrepôts, et, d'une façon générale, tente de résoudre la plupart des petits problèmes qui naissent aux alentours. Parfois il intervient pour chasser des brigands se cachant dans les collines environnantes. Tous les habitants apprécient Itto, qu'ils considèrent comme le véritable gardien de la ville. Il est favorablement connu : si vous avez un problème, allez le voir.

Certains se demandent pourquoi Itto n'est pas entré au service d'un nouveau maître ou n'est pas parti pour une plus grande cité. Certains le soupçonnent d'avoir

offensé un puissant, d'autres pensent qu'il a été condamné à mort par quelque obscur seigneur. Parce qu'il n'était qu'un samurai peu important de la famille Damasu, sa véritable identité est inconnue.

Si on se renseigne sur l'endroit où l'on peut le trouver, les PJ ont les mêmes chances de s'entendre répondre qu'on ne sait pas que de se voir indiquer sa cabane où son débit de boissons favori. Les PJ le trouveront facilement à "La pivoine dorée". Il n'a aucune raison de se cacher d'eux. Durant l'entretien, Itto sera parfaitement détendu : il se montrera courtois, même amical, offrant d'acheter une jarre de saké. Il sera impossible aux PJ de découvrir le nom de son précédent seigneur, l'endroit où il vit désormais ou l'endroit où il a été élevé. Il est simplement un ronin soucieux de ne pas se dévoiler.

Si on lui parle de Reika, il semblera se mettre sur la défensive. Il n'est pas interdit de rendre visite à une geisha. Il l'aime bien parce qu'elle ne le juge pas et n'accorde aucune importance à son statut de samurai déchu. Elle le fait rire. Mais cette vieille desséchée de Kumiko ne cherche qu'à s'enrichir et il ne peut pas toujours payer pour rencontrer Reika. N'en déplaît aux mauvaises langues, ils ne sont que des amis.

ITTO PASSE A L'ATTAQUE

Dès qu'il apprend que les PJ ont rencontré Kumiko, la patronne de "La maison du pin", Itto commencera à s'inquiéter du tour que prennent les événements. Il paraît évident que les PJ ont découvert le lien unissant Reika et Takashi, et Itto désire les lancer sur une nouvelle fausse piste. Il connaît un grand nombre de gens à Chikuzen, dont un certain nombre de brigands et autres individus peu recommandables. Expliquant qu'il veut recouvrer une dette impayée pour le compte d'un prêteur sur gage, il recrute un groupe de vauriens pour donner une leçon aux PJ.

Et la prochaine fois que les PJ arpenteront les rues de la ville à la nuit tombée, le groupe de truands les attaquera. Trois ou quatre d'entre eux bloquent la rue devant eux, les autres arrivant par derrière.

Itto fait partie des assaillants. Un jet réussi de Perception + Kenjutsu (ND 25) révèle qu'il a suivi les enseignements de l'école Akodo. Dès que la bataille tournera en faveur des PJ, Itto tentera de s'enfuir pour ne pas être capturé et les truands pour sauver leur peau. Le yoriki de la ville ne se montrera pas. Si les PJ réussissent à acculer Itto, il combattra jusqu'à la mort. S'il parvient à s'échapper, il regagnera sa cabane où l'attend Reika. C'est à cet endroit que les PJ le trouveront à la fin du scénario.



Si les PJ ne se décident pas à sortir de nuit, Itto enverra le crieur public leur dire qu'une personne souhaitant garder l'anonymat a des informations à leur fournir. Ils devront la rejoindre dans un entrepôt proche. Quelques minutes après leur arrivée, Itto et ses hommes passeront à l'attaque.

UN NOUVEL ENTRETIEN AVEC TAKASHI

À ce stade de l'aventure, les PJ soupçonnent peut-être Takashi d'avoir joué un rôle dans l'assassinat de son père - permettant involontairement, ou volontairement, à l'assassin de pénétrer dans le château. Ils voudront sans doute le rencontrer et, en lui présentant les différents éléments, obtenir sa confession ou se faire expliquer les points restés obscurs. Takashi acceptera de leur accorder une audience dès qu'il sera informé de leur requête. Les PJ le trouveront en train de faire de la calligraphie, de savourer une tasse de thé, de s'entraîner avec un boken... Heureusement pour les PJ, il sera le seul à pouvoir les entendre porter leurs accusations.

Une fois qu'ils auront expliqué ce qu'ils savent, Takashi acquiescera et leur parlera de sa relation avec Reika. Il en est tombé amoureux dès leur première rencontre. Son père désapprouvait cette relation. L'altercation durant le dîner au château avait pour origine la volonté de Retsu d'envoyer son fils à Otosan Uchi, pour l'éloigner. Takashi refusa violemment et quitta la table. Reika était dans sa chambre cette nuit-là.

Il comprend maintenant que c'est Reika qui a tué son père. Mais jamais il ne s'est douté de ce qu'elle préparait. Elle a sans doute été envoyée par l'un des nombreux ennemis de son père. Fidèle à son amour pour elle, Takashi demandera aux PJ l'impossible : laisser Reika tranquille.

Si le groupe ne cherche pas à voir Takashi avant la confrontation finale, c'est lui qui viendra à sa rencontre. Il veut clarifier la situation afin d'éviter toute cause de disgrâce, pour sa famille ou lui-même. Il a fini par comprendre ce qui s'est passé - la perle, le vin drogué... - et il ne désire plus protéger Reika. Si les PJ lui demandent où vit Itto, Takashi leur indiquera l'endroit.

Conclusion

Depuis la chute de la famille Damasu, Itto vit dans une modeste cabane de paysan, à l'écart du bourg, près d'un temple consacré à Osano-Wo. Il y jouit d'une immense tranquillité : la cabane était peut-être celle d'un ermite par le passé. Située en bordure du chemin menant au temple, derrière un bosquet d'arbres, elle est faite d'herbe et de bois et est munie d'une épaisse porte en

bois mal dégrossi. Cette cabane est la parfaite image de la plus grande simplicité ainsi que de la plus grande tranquillité.

Depuis sa fuite, Reika passe ses journées ici, attendant que Itto ait réglé les derniers détails avant leur départ au sud. Elle s'occupe simplement, s'entraîne avec un boken et chante des chansons légères afin d'apaiser les tourments de son cœur. Si les PJ mettent plus de quatre jours pour trouver Reika, elle aura déjà fui en compagnie de Itto. Malgré des traces d'occupation récente, la cabane sera vide. Ils devront mener une longue enquête s'ils désirent les retrouver.





S'ils ont été suffisamment rapides, ils la trouveront à l'intérieur, en train de préparer le repas. Elle accueillera les PJ avec grâce et courtoisie. La cabane est aussi simple à l'intérieur qu'à l'extérieur. Un petit feu crépite dans un foyer au centre de la demeure ; de petits poissons grillent à côté d'un pot à thé en fer. Reika s'assiera devant le feu, belle et délicate. Réservee, elle offrira du thé et des poissons.

Contre un mur, proprement plié se trouve un futon. Caché parmi ses replis se trouve un katana, l'épée ancestrale de la famille Damasu. À côté du futon se trouve un petit sac de voyage. Contre le mur du fond, un petit autel est dédié aux parents de Reika - on y trouve une plaque commémorative, de l'encens en train de brûler, ainsi qu'un bol rempli d'oranges.

Si les PJ acceptent son offre, Reika accomplira une cérémonie du thé pour eux.

Reika sait pourquoi les PJ sont ici. " Êtes-vous venu me tuer ? " demande-t-elle doucement. Et c'est effectivement ce que l'on attend d'eux car la mort est le seul châtiment pour le meurtre d'un membre de la caste des samurai. Cependant avant de mourir, Reika désire conter son histoire. Car avant de la juger, les PJ doivent entendre sa confession.

LA VÉRITABLE HISTOIRE

Deux décennies plus tôt, Tsume Retsu détruisit la famille Damasu et conquiert leur château. Son père et ses frères périrent sur le champ de bataille. Leurs femmes préférèrent se donner la mort plutôt que d'être capturées. La plupart des samurai fidèles à son père, Damasu Kojima, qui avaient survécu à la bataille, choisirent de se faire seppuku. Seuls les enfants de la famille Damasu - deux garçons et une petite fille - survécurent. Retsu fit tuer les garçons, pour qu'ils ne cherchent pas par la suite à venger leur père, puis vendit la fille, pensant qu'elle disparaîtrait à jamais. L'ironie du sort voulut qu'elle soit employée à " La maison du pin ".

Mais tous les samurai de la famille Damasu n'étaient pas morts. Un certain nombre d'entre eux devinrent des ronin, dont un jeune samurai du nom de Itto. Il suivit Reika et veilla sur elle de loin. Lorsqu'elle fut suffisamment âgée, il commença à lui rendre visite. Lochaya de " La maison du pin " n'appréciait guère le pauvre ronin, mais Itto et Reika devinrent vite amis. Durant ses visites, il lui parla de son histoire, de son héritage. Elle apprit qu'elle était de noble naissance, elle découvrit l'histoire de sa famille et sa fin tragique par la faute de Tsume Retsu. C'est ainsi que Itto planta les graines de la vengeance.

" La maison du pin " est la maison de geisha la plus cotée de la région, et Tsume Takashi y venait fréquemment. Reika approcha le jeune homme, jouant de magnifiques mor-

ceaux de musique, contant d'émouvantes histoires, le servant à la perfection. Comme cela arrive parfois à Rokugan, Takashi tomba amoureux de Reika. Il lui envoya des présents, elle lui répondit par des gages le désignant comme son favori. Elle encouragea ses sentiments, jusqu'à ce qu'il lui fasse totalement confiance. Durant tout ce temps, elle et Itto préparaient leur vengeance.

La nuit du meurtre, Reika se présenta au garde de faction à la porte du château Kyotei. Tout comme cela s'était passé de nombreuses fois, Mako la laissa entrer ; il était bien payé pour ne rien voir. Elle drogua le saké de Takashi et passa à l'action lorsqu'il fut endormi. Itto lui avait fourni une description détaillée du château. Afin d'éviter le plancher sonore et les gardes, elle rampa entre le plafond et le toit.

Une fois dans la chambre de Retsu, elle le réveilla. Il la connaissait uniquement en tant qu'amante de Takashi. Doucement, Reika lui révéla sa véritable identité, puis elle le poignarda en plein cœur. Il s'agrippa à elle, arrachant sa boîte intro, puis mourut. Elle ramassa le netsuke et la boîte, mais oublia la perle de obi. Elle s'enfuit alors comme elle était arrivée et courut rejoindre Itto.

LA DERNIÈRE BATAILLE

L'histoire a été contée, maintenant le destin réclame son dû. Si les personnages font mine de vouloir l'abattre pour son crime, Reika deviendra furieuse. Plongeant vers son katana, elle le dégainera et tiendra les personnages à distance. Elle se moquera d'eux et dira : " Je ne suis pas une hinin que l'on peut tuer comme une mouche. Je suis une samurai. Et vous êtes des imbéciles ! ". Elle ne compte pas mourir sans combattre.

Si vos personnages envisagent de la ramener au château Kyotei pour qu'elle y soit jugée, elle deviendra tout aussi furieuse. Plongeant sur son katana tout proche, elle se mettra à rire et dira : " Je ne suis pas une samurai. Je suis une hinin, et vous des imbéciles ! ". Elle ne compte pas les accompagner.

Si Itto est toujours vivant, il arrivera juste à temps pour se battre à ses côtés.

Une troisième possibilité : émus par son histoire et plein de compassion, les personnages peuvent décider de lui permettre de s'échapper. Officiellement, le mystère ne sera pas résolu. Les daimyo accepteront cette réponse, bien qu'elle ne leur plaise pas. Takashi ne parlera jamais de ce qui c'est passé. Reika partira loin vers le sud (s'il est toujours vivant). Les personnages devront désormais vivre avec leur décision et avec la peur qu'un jour quelqu'un ne découvre la vérité.

C'est l'ironie de cette histoire : Reika a agi en accord avec sa filiation de bushi, mais elle doit se soumettre aux lois des hinin.



TSUME TAKASHI

Fils unique de Retsu, c'est tout naturellement qu'il hérite des terres de son père. Takashi est plus intéressé par le rythme de vie agréable de la noblesse que par l'austérité et le traditionalisme de son père. Il préfère les joutes diplomatiques aux batailles militaires. Il ne faut cependant pas se méprendre, ce n'est pas un être faible : Retsu était très exigeant avec son fils, qui a suivi l'enseignement de l'école Kakita. Sa seule erreur fut de s'éprendre d'une geisha.

Incarner Takashi : c'est un individu sûr de lui, tout à fait conscient de sa position dans la société et de ses responsabilités. Il est bouleversé... disons assez bouleversé par la mort de son père. Takashi est un meneur d'hommes accompli, qui s'acquitte au mieux de ses obligations en dépit de la perte qu'il a subie.

	<p>Compétences : Barde 3, Courtisan 4, Défense 4, Etiquette 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Sincérité 3, Tir à l'arc 1 Armes : katana, wakizashi Gloire : 6 Honneur : 3</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Clan / Famille : Grue / Tsume
Profession : samurai ; chef de la famille Tsume
École / Rang de Maîtrise : Kakita / 3

DAMASU REIKA

Dernier membre vivant de la famille Damasu, Reika ne vit plus que pour sa vengeance. Elle a une double vie : la nuit, elle s'occupe de ses clients, prépare le thé, sert la nourriture, alimente les conversations ; le jour, elle se rend à la cabane de Itto, pour y apprendre le kenjutsu et le bushido. Elle n'est pas amoureuse de Takashi, elle se sert simplement de lui pour approcher son père et ainsi pouvoir accomplir sa vengeance.

Incarner Reika : elle est résignée à remplir le rôle qui est le sien. Le destin impose que Retsu paye le crime qu'il a commis contre sa famille. Elle se voit comme l'instrument d'une justice divine, mais cela ne signifie pas qu'elle ne tient pas à la vie. Si elle peut, grâce à son charme ou en faisant appel à leur sens de la justice, convaincre les personnages de la laisser vivre, elle le fera.

	<p>Intuition 4 Compétences : Barde 5, Cérémonie du thé 3, Danse 4, Discrétion 5, Etiquette 4, Kenjutsu 2, Musique (samisen) 4, Poésie 4, Séduction 5 Honneur : 2</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Clan / Famille : Lion / Damasu
Profession : geisha
École / Rang de Maîtrise : N/A

Notes au meneur

LES GEISHA

Les geisha incarnent l'idéal de la féminité dans la société rokugani, la perfection de la beauté, de la grâce et de l'éducation. Elles passent des dizaines d'années à apprendre avec rigueur la danse, le chant, les règles de l'étiquette, la maîtrise du samisen. Leur travail est de faire passer la plus agréable des soirées à leurs riches clients, souvent des bushi, à leur offrir quelques instants de rêve, de perfection. Une geisha exaucera à la perfection tous les désirs d'un samurai fatigué : elle lui servira son repas, lui fera boire son saké, lui chantera de superbes chansons et sera attentive à ce qui le préoccupe. Une geisha tâchera d'être la plus parfaite des compagnes, pas une prostituée. Si une geisha couche avec son client, c'est sa décision - cela ne fait pas partie de ce que l'on est en droit de lui demander. Cependant les geisha ne sont que des artistes, et donc des hinin. Les

hommes font appel à elles pour jouir de leur irremplaçable compagnie, les femmes les regardent afin de connaître la dernière mode.

Une maison de geisha traditionnelle est constituée de nombreuses chambres et appartements privés. La gérante de l'établissement est appelée une ochaya. Elle remplit les mêmes fonctions qu'une "madame" occidentale (tenancière de maison de passe) : elle commande la nourriture et s'occupe de distraire les invités, avec lesquels elle entretient souvent des rapports professionnels. Une ochaya n'accepte généralement pas de nouveaux invités sans qu'ils lui aient été présentés dans les règles au préalable.

Il n'est pas rare à Rokugan de voir des paysans pauvres vendre leur fille : la famille reçoit de l'argent, souvent le bienvenu, et a une bouche de moins à nourrir. Pour l'enfant, c'est toujours mieux qu'un infanticide.



Les marchands de chair humaine traversent le pays, achetant des jeunes filles et les revendant à des seigneurs, qui en font des servantes, ou à des ochaya, qui en feront des futures geisha. Parfois, le paysan s'adresse directement à un seigneur ou à une ochaya. Les jeunes filles sont ensuite menées dans des dortoirs nommés okiya. Chaque okiya est dirigé par une femme, qui devient la nouvelle mère des jeunes filles - elle s'occupe de leur éducation, de leur bien-être et de leurs problèmes personnels - et qui est sous les ordres directs de l'ochaya. La vie d'une apprentie geisha est difficile, faite de longues heures d'études, d'entraînements rigoureux et de punitions occasionnelles. Pour une ochaya, une geisha est un investissement. Elle espère se rembourser avec l'argent des clients de la future geisha. On s'occupe des geisha de bout en bout, un peu comme un samurai du Clan de la Licorne s'occupe de sa monture.

La geisha passera sa vie dans l'okiya, à moins qu'un client fortuné n'accepte de la prendre sous sa responsabilité. Courtiser une geisha est un processus contraignant. Après de nombreuses visites, de petits présents sont échangés ; les présents du client sont censés être onéreux ; elle, montre son affection en envoyant des rognures d'ongles ou une mèche de cheveux. Et c'est parce qu'une geisha a souvent plusieurs prétendants en même temps que les Yasuki vendent des cheveux et des morceaux d'ongles. Après avoir passé des mois à clamer son amour, la geisha peut autoriser son prétendant à rester pour la nuit. Après des années, son protecteur peut l'inviter à venir s'installer chez lui. Il s'agit d'un arrangement officiel, similaire à celui qui permet d'avoir une concubine, et la femme du samurai est censée s'en accommoder.

Lorsque Reika assassine Retsu, elle n'était pas si loin que ça d'un tel arrangement avec Takashi.

LA BALANCE ET LE GLAIVE

La justice rokugani est très différente de celle que nous connaissons aujourd'hui. L'empereur établit les lois, et les bushi les font respecter. Les châtiments sont généralement cruels et expéditifs, de manière à frapper les esprits et prévenir de nouveaux crimes similaires. Le fermier décapité pour avoir osé toucher à l'épée d'un samurai sert d'exemple aux autres heimin. Le daimyo et les samurai doivent rendre la justice, mais il n'existe aucune règle concernant la valeur des preuves, indices et aveux et pas de principe selon lequel le doute profite à l'accusé.

Qu'est-ce que cela signifie ici ? La détermination de l'innocence ou de la culpabilité du ou des suspects repo-

se uniquement sur les épaules des personnages. Tout ce qui compte, c'est la façon dont ils perçoivent les choses. Des paysans innocents sont condamnés régulièrement, tout simplement parce que des samurai les ont déclarés coupables. La vérité ne fait pas partie de l'équation. Ils peuvent même décider de punir consciemment un innocent, parce que cette solution est politiquement satisfaisante (ou parce qu'ils ne veulent pas s'ennuyer à chercher le véritable coupable). Dès qu'un personnage estime avoir rassemblé suffisamment de preuves pour satisfaire son sens de la justice, il est libre de prononcer une sentence. Si un personnage pense que le garçon d'étable est le responsable du meurtre parce qu'il a un regard mauvais, alors c'est le meurtrier. Les meneurs seront prévenus.

La loi ne s'applique pas de la même manière aux diverses castes. Pour les samurai, il existe des juridictions, des magistrats et des procédures d'appel. On y attache plus d'importance aux preuves. Si les personnages accusent Ikoma Ujiaki d'avoir tué Retsu, il vaut mieux pour eux qu'ils puissent le prouver. Et il pourra de toute manière faire appel au jugement de l'empereur. De plus, il est probable que l'on tentera, pour des raisons politiques, de dissuader les personnages de porter de telles accusations.

Mais si le criminel est un heimin ou un hinin, les personnages ont le droit de le tuer sur-le-champ, à l'énoncé du crime commis. Il est peu probable que quelqu'un mette en doute leur verdict. Que vaut la mort d'un fermier ou d'un hinin de plus ? Les paysans font de leur mieux pour satisfaire ou pour éviter les bushi, de peur de devoir payer une faute de leur vie.

Ce qui rend l'histoire de Reika si tragique, c'est que, bien qu'elle soit de noble naissance, elle est une geisha, une hinin. D'un côté, elle n'a aucun droit ou possibilité de recours. De l'autre, elle devrait. Les personnages sont face à ce dilemme. S'ils la tuent en tant que hinin, certains pourraient les critiquer - après tout Reika était une samurai. S'ils la font comparaître devant une cour de justice, certains pourraient se plaindre - elle n'est qu'une geisha, peu importe son origine noble. S'ils admirent et respectent Reika pour le juste châtiment qu'elle a fait subir à Retsu et s'ils la laissent partir, ils se défont de leurs responsabilités. Et si cela venait à se savoir, ils se trouveraient dans une situation délicate. Quoi qu'ils fassent, ce ne sera pas " la " bonne réponse. Car il n'y en a pas.

Les joueurs pourront cependant se consoler en pensant qu'ils ont participé à une grande tragédie romantique de l'histoire de Rokugan - le meurtre au château Kyotei.

Le Voile de l'Honneur



PAR
JENNIFER
MAHR
ET
JOHN WICK



COMMENT LIER LES DEUX SCÉNARIOS

Il y a bien des manières de lier l'action de Meurtre au château Kyoto et celle du Voile de l'honneur afin de faire de cette seconde aventure la suite de la première (ou inversement).

Les deux scénarios se déroulent dans des zones très proches des terres du clan du Lion, voire sur ses territoires. Si les personnages sont déjà des magistrats, on peut imaginer qu'ils soient en train de traverser les provinces de la famille Akodo (afin d'y collecter des taxes...) : les deux scénarios les rattraperont à l'occasion de leur séjour dans les deux châteaux. Il est également possible qu'un daimyo du clan du Lion, impressionné par les exploits des personnages lors d'une des deux aventures, décide de faire appel à leurs services pour la seconde.

Dans cette hypothèse, mieux vaut faire jouer les deux aventures dans l'ordre de ce livret. Un autre moyen consiste à retrouver un (ou des) PNJ d'une aventure dans l'autre : si Reika parvient à leur échapper au cours de Meurtre au château Kyoto, ils pourraient la poursuivre et être rattrapés par les événements du Voile de l'honneur. De même, Tsume Takashi, après avoir pris la place de son père, pourrait rendre visite à son oncle, Matsu Ino.

La pluie passait au travers de l'artisanal assemblage de planches de bois qui servait de toit au petit temple. La lumière des éclairs était visible par les nombreuses fissures des murs qui ne protégeaient que mal du vent et de la pluie.

Hachi était agenouillé dans la boue : il priait, les poings serrés et les yeux clos. L'épée de sa famille, à son côté, était à moitié recouverte par la boue épaisse. Il renversa la tête en arrière, laissant la pluie se mêler à ses larmes, et tenta de chasser les terribles pensées qui l'assaillaient.

Il pensait à elle, reposant dans la tombe profonde qu'ils allaient lui creuser. Son délicat, si délicat visage perdu à jamais. Sa tendre peau, boursouflée par la mort.

Et ses douces lèvres...

Le fin voile derrière lui se rabattit violemment et il sentit la pluie dans son dos. Il se retourna et un éclair l'aveugla presque.

Elle se tenait debout devant lui. Couverte de boue et de sang, ses vêtements déchirés et ses yeux brillaient comme ceux d'un berserker du Clan du Crabe. L'odeur du souffre parvint jusqu'à lui et il vit le feu magique qui couvrait dans sa main gauche.

"Tu m'as tuée Hachi, dit-elle alors que les éclairs se déchaînaient derrière elle. Et maintenant je vais te tuer."

Il cria en posant la main sur son épée et le feu magique quitta les doigts de son aimée...

Le voile de l'honneur est une aventure conçue pour trois à cinq joueurs et pour durer une ou deux parties, bien qu'on puisse facilement la prolonger. Si les personnages n'auront pas souvent, voire jamais, à dégainer leurs lames, ils devront faire preuve de grandes qualités d'interprétation et de perspicacité pour mener cette aventure à son terme. Les PJ commencent par enquêter sur la disparition d'une shugenja du Clan du Scorpion et d'un samurai du Clan de la Grue et finissent par recevoir une douloureuse leçon concernant la nature de l'honneur. Cette aventure est présentée de manière non linéaire, afin de laisser toute liberté aux PJ dans leurs différentes investigations.

Vous trouverez, dans la première partie de l'aventure, une présentation générale de l'intrigue. Soyez attentif aux détails, qui ont tous leur importance, ainsi qu'à la façon dont vous les livrez aux joueurs. Vous trouverez dans la deuxième partie, consacrée au décor du scénario, les cartes des endroits importants, ainsi que les indices que les personnages pourront y découvrir et les caractéristiques des PNJ. Vous y trouverez également des conseils sur la façon de présenter ces

différents éléments aux joueurs afin qu'ils puissent résoudre l'énigme. Vous trouverez enfin des aides de jeu à leur distribuer.

LES PROTAGONISTES DU DRAME

Matsu Ino : un seigneur du Clan du Lion dépositaire d'un secret embarrassant et qui fera tout pour empêcher sa divulgation.

Shosuro Kujiko : une shugenja du Clan du Scorpion qui est tombée amoureuse d'un samurai du Clan de la Grue.

Kakita Hachi : un samurai du Clan de la Grue qui doit tuer sa bien-aimée du Clan du Scorpion.

Kakita Hojin : le complice d'un fratricide au sein du Clan du Lion.

Ikoma Katsu : un honorable yoriki et un allié possible.

Sakkuan : le chef du village, qui est persuadé d'avoir vu un fantôme.

Matsu Kuno : un vieux général qui en sait un peu trop, mais qui ne soupçonne rien.

Yojiro, Habu et Hoichi : un magistrat du Clan du Scorpion et ses deux yoriki à la recherche de la vérité.

Dogan : un moine qui dissimule plus d'informations qu'il n'en connaît.

Norii & Tujii : deux fossoyeurs persuadés d'avoir vu un fantôme.

Le contexte

L'histoire commence il y a dix ans. Un jeune et ambitieux samurai du Clan du Lion conclut un marché compromettant à jamais sa famille et son honneur. Dix ans plus tard, aujourd'hui, une séduisante et intelligente shugenja du Clan du Scorpion a fini par découvrir le secret et en a payé le terrible prix.

Matsu Ino avait un frère aîné, Matsu Chonoku, un brillant général mort au combat et un homme d'honneur, mais qui n'avait aucune de ses qualités. Il avait toujours su qu'il devrait vivre dans l'ombre de son frère, mais décida, il y a dix ans de cela, à y remédier.

Il conclut un marché avec un daimyo du Clan de la Grue, Kakita Hojin, visant à éliminer Chonoku. Hojin

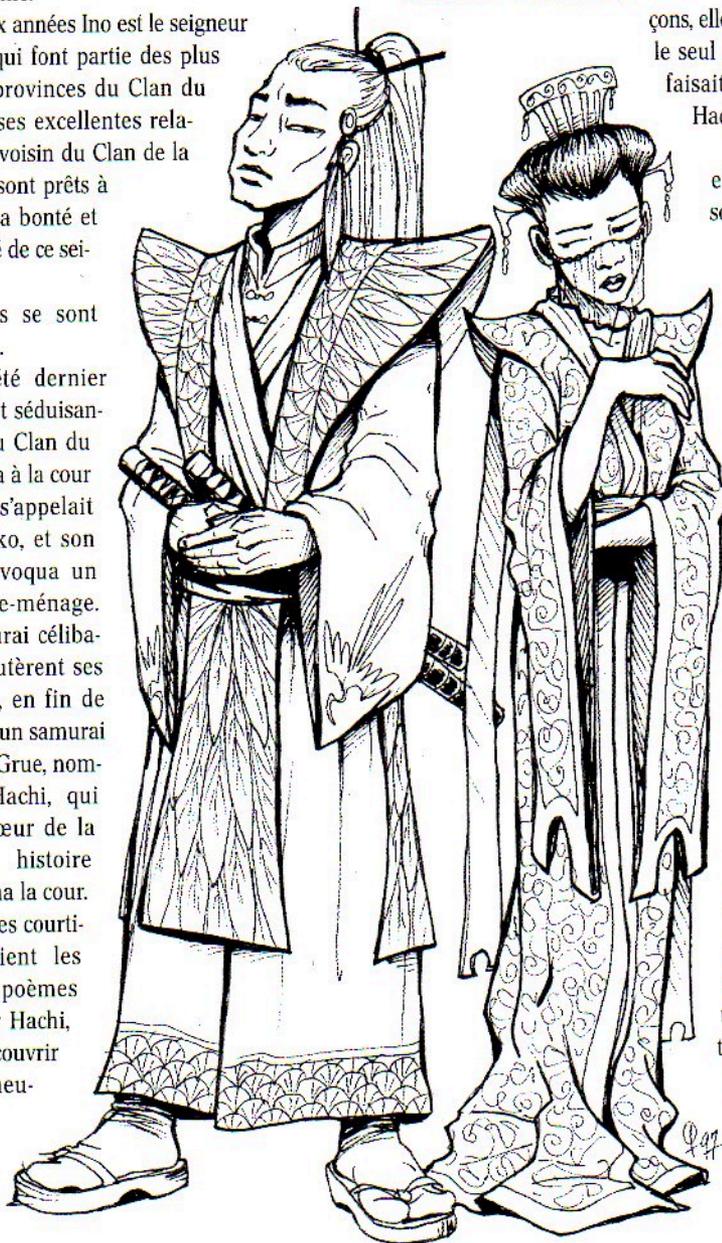


multiplia de tapageuses provocations militaires en direction de territoires placés sous la juridiction de Matsu Chonoku. Ce dernier envoya son plus fidèle lieutenant, qui n'était autre que Ino, observer les mouvements de troupes. Il transmet de fausses informations à son frère aîné, qui mit son armée en ordre de mouvement et marcha au devant d'une défaite certaine et de son destin. À la mort de Chonoku, ses terres allèrent à son frère. Comme le prévoyait leur accord, Ino affronta Hojin en combat singulier. Heureusement pour eux, ce duel n'était pas à mort, et Ino parvint ainsi à récupérer une grande partie des terres de son frère et à sauver l'honneur de sa famille.

Et depuis dix années Ino est le seigneur de ces terres, qui font partie des plus propères des provinces du Clan du Lion (grâce à ses excellentes relations avec son voisin du Clan de la Grue), et tous sont prêts à témoigner de la bonté et de la générosité de ce seigneur.

Dix années se sont donc écoulées...

Et c'est l'été dernier qu'une jeune et séduisante shugenja du Clan du Scorpion arriva à la cour de Ino. Elle s'appelait Shosuro Kujiko, et son arrivée y provoqua un grand remue-ménage. Tous les samurai célibataires se disputèrent ses faveurs, mais, en fin de compte, ce fut un samurai du Clan de la Grue, nommé Kakita Hachi, qui emporta le cœur de la belle. Leur histoire d'amour fascina la cour. Chaque jour, les courtisans attendaient les nouveaux poèmes composés par Hachi, tentant d'y découvrir le nom, soigneusement dissimulé, de Kujiko.



Malheureusement pour les amoureux, la nature même de Kujiko devait bientôt mettre un terme tragique à cette romance.

Au-delà de l'intérêt passionné d'un séduisant samurai du Clan de la Grue, Kujiko cherchait, pour le Clan du Scorpion, un moyen de pression sur Matsu Ino. C'est alors qu'elle découvrit les plans de la bataille au cours de laquelle Chonoku perdit la vie. Bien que Kujiko ne fût pas une bushi, elle était parfaitement versée dans les arts de la guerre - grâce au Tao de Shinsei - et elle constata bien vite de grandes différences entre les comptes rendus historiques du combat et les plans de bataille de Chonoku. Souhaitant confirmer ses soup-

çons, elle se tourna alors vers le seul samurai auquel elle faisait confiance : Kakita Hachi.

Hachi confirma effectivement ses soupçons, puis envoya un message à son seigneur, Kakita Hojin, afin de lui faire part de leur découverte. Hojin paniqua et donna rapidement à Hachi l'ordre de réduire définitivement Kujiko au silence. Il devait la tuer, dissimuler le corps, puis faire croire qu'ils s'étaient enfuis tous les deux.

À contrecœur, Hachi s'introduisit dans la chambre de Kujiko, lui déroba une flasque de poison qu'elle gardait dans une cache secrète et empoisonna le thé qu'il lui avait préparé pour leur rendez-vous du soir. Après avoir bu le thé, Kujiko comprit brutalement ce

AIDES DE JEU

Vous trouverez, à la fin de ce livret, six pages d'aides de jeu relatives aux deux scénarios de ce supplément :

- les portraits et une brève description des personnages importants des deux aventures. N'hésitez pas à les montrer à vos joueurs.

- les plans du *château Kyotei*, de la vallée Kintani, ainsi que celui du *château Suboten* (où se déroule *Le voile de l'honneur*) et de ses environs.



LE KARO D'UN DAIMYO

Le karo d'un daimyo (premier de ses magistrats et son principal conseiller) est chargé, entre autres choses, de s'occuper des affaires courantes, telles que la disparition de deux ambassadeurs. Les daimyo sont bien trop occupés pour s'occuper d'affaires aussi peu graves. Les personnages ne parleront probablement jamais à Kakita Hojin et Matsu Ino, mais à leur karo, qui - comme par hasard - sont aussi occupés que leurs daimyo respectifs.

qui venait de se passer et Hachi vit à son regard qu'elle avait tout deviné. Le poison fit effet quasi immédiatement et la jeune fille s'effondra avant que Hachi ne puisse s'expliquer.

Il attendit que les nuages cachent la lune pour confier le corps sans vie de son amante à deux fossoyeurs - Norii et Tujii - qu'il paya grassement afin qu'ils le fassent disparaître rapidement et discrètement.

Creuser des tombes ne demande pas une extrême intelligence, et Norii et Tujii s'acquittaient parfaitement de leur tâche. Ils emmenèrent le corps jusqu'à une grotte isolée, où ils commencèrent à creuser une profonde tombe.

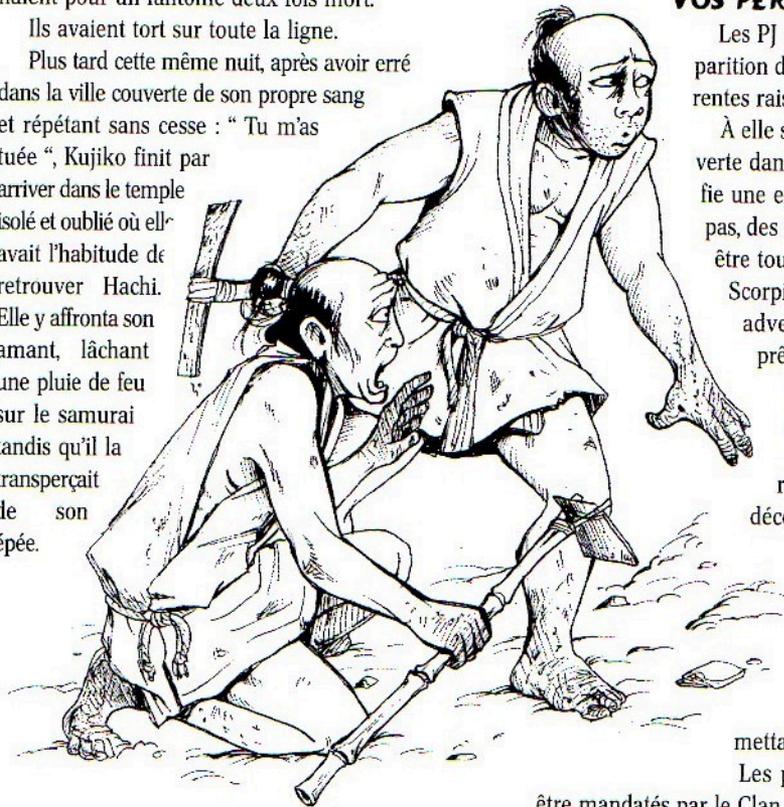
Cela faisait une demi-heure qu'ils travaillaient lorsque la défunte qu'ils étaient supposés enterrer se releva.

Si Hachi était en effet un remarquable duelliste, il ne connaissait rien aux poisons. Et celui qu'il avait choisi n'avait fait que paralyser sa victime et, partant, lui donner l'apparence de la mort.

Les deux fossoyeurs virent la shugenja se relever complètement et commencer à incanter un sort de feu qui leur était manifestement destiné. Au dernier moment, Norii lança sa pioche : touchée à la tête, la shugenja s'écroula. Norii et Tujii s'enfuirent alors au triple galop, abandonnant leurs outils et ce qu'ils prenaient pour un fantôme deux fois mort.

Ils avaient tort sur toute la ligne.

Plus tard cette même nuit, après avoir erré dans la ville couverte de son propre sang et répétant sans cesse : " Tu m'as tuée ", Kujiko finit par arriver dans le temple isolé et oublié où elle avait l'habitude de retrouver Hachi. Elle y affronta son amant, lâchant une pluie de feu sur le samurai tandis qu'il la transperçait de son épée.



Cette fois-ci Kujiko était bel et bien morte.

Couvert de sang, brûlé et aux portes de la folie, le pauvre samurai traîna le corps de sa bien-aimée jusqu'à la rivière, l'attacha à son armure ancestrale et la jeta dans les eaux sombres et profondes.

Il retourna ensuite au château Suboten, pénétra dans sa chambre par la fenêtre (par souci de discrétion) afin de récupérer un peu d'argent, ainsi que les dernières lettres d'amour de Kujiko. Puis, il se rasa le crâne, changea son nom pour celui de " Kuji " et intégra un monastère proche. Il ne l'a jamais quitté depuis. Les moines ne lui posèrent pas de questions et " Kuji " n'eut pas à leur mentir.

Le lendemain matin, la nouvelle de la disparition des deux amants circula très vite. Selon la rumeur, que rien ne vient confirmer, les deux amants se seraient enfuis ensemble. On trouva de nombreuses lettres d'amour dans la chambre de Kujiko. Et une trace de sang sur le rebord de la fenêtre de la chambre de Hachi.

Que s'est-il donc réellement passé ?

C'est exactement ce que voudrait éclaircir le Clan du Scorpion.

COMMENT IMPLIQUER VOS PERSONNAGES

Les PJ peuvent s'intéresser à la disparition de Kujiko et Hachi pour différentes raisons.

À elle seule, la trace de sang découverte dans la chambre de Hachi justifie une enquête. Si cela ne leur suffit pas, des pressions politiques peuvent être tout aussi efficaces. Le Clan du Scorpion désire savoir ce qu'il est advenu de leur shugenja et est prêt, pour y parvenir, à rappeler toutes les faveurs qu'il a accordées et qui sont autant de dettes. Son dernier courrier indique qu'elle avait découvert une information très intéressante : son seigneur veut savoir si on l'a réduite au silence parce qu'elle s'est approchée trop près d'un secret compromettant.

Les personnages peuvent aussi être mandatés par le Clan de la Grue. Hachi était censé revenir faire son rapport au clan (de manière à le



garder au secret), mais il n'est jamais arrivé. Kakita Hojin ne veut pas être impliqué dans cette disparition et expliquera alors aux personnages à quel point il désire voir cette affaire résolue au plus vite. Il sera parfaitement clair : il désire uniquement que les personnages réussissent à prouver que les deux jeunes gens se sont bien enfuis ensemble. VOUS ME COMPRENEZ BIEN ? ILS SE SONT ENFUIS ENSEMBLE. Vous voyez le tableau ?

Matsu Ino peut aussi permettre de faire intervenir les personnages : il doit éviter que des soupçons ne pèsent sur lui et sa cour. Il demandera donc à quelques enquêteurs de découvrir ce qui s'est passé. S'il connaissait le fin mot de l'histoire, il est probable qu'il aurait personnellement couvert toute l'histoire...

Si les personnages sont membres du Clan du Scorpion, on les informera probablement d'un certain nombre de détails concernant les activités de Kujiko. Elle était sur une piste et elle a disparu. On ignore tout de l'information qu'elle avait découverte, mais elle concernait Matsu Ino. Il est même possible que le Clan du Scorpion engage des ronin pour mener à bien cette affaire : s'ils voient des membres du Clan du Scorpion, les membres du Clan du Lion flaireront les ennuis. S'ils voient des ronin, ils ne sentiront que l'odeur de la crasse. Parfois la meilleure manière d'agir est d'envoyer quelqu'un d'autre faire le sale boulot.



MATSU INO

Terre	3
Eau	3
Feu	2
Agilité	3
Air	2
Réflexes	3
Vide	3
École / Rang de maîtrise :	
Akodo / 3	
Compétences :	
Art de la guerre 4, Bârd 1, Chasse 3, Défense 3, Histoire 1, Kenjutsu 3, Tir à l'arc 3	
Honneur : 1.9	
Gloire : 5.6	

Ino se moque de savoir ce qui est arrivé aux deux courtisans : tout ce qu'il veut, c'est que leur disparition ne souille pas l'honneur de sa maison. En d'autres termes, les personnages seront grassement récompensés s'ils finissent par se convaincre que le samurai et la shugenja étaient amoureux et se sont enfuis ensemble.

MAÎTRISER LE VOILE DE L'HONNEUR

Le voile de l'honneur n'est pas une aventure linéaire. Face au mystère qui leur est proposé, les personnages auront à arpenter différents lieux à la recherche d'indices : ils iront à leur propre rythme dans la direction qui leur chantera. Cette aventure est donc divisée en "scènes", organisées sur le modèle ci-dessous et comprenant toutes les informations importantes à cette partie du scénario.

Le prologue : liste d'informations vous permettant de vous souvenir rapidement des éléments importants de la scène.

Le décor : description physique de la scène, des lieux qui la composent et des personnalités qui y interviennent.

L'action : points de règles et jets de dés requis durant la scène.

L'épilogue : description des éventuelles conséquences des actions des personnages.

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES DU SCÉNARIO

Vous trouverez les caractéristiques de la majorité des PNJ en marge du scénario.

Lorsqu'un PNJ apparaît pour la première fois, nous nous sommes efforcés de faire figurer ses caractéristiques dans la marge la plus proche. De plus, tous les PNJ importants sont détaillés à nouveau à la fin de l'aventure.

LE POSTULAT DE DÉPART

Cette aventure a été écrite en partant du principe que vos personnages sont des magistrats. S'ils sont des ronin, des espions du Clan du Scorpion... eh bien, vous allez devoir improviser légèrement.

Prélude :
la demeure de Matsu Ino

**IKOMA KATSU,
LE YORIKI**

Terre	3
Eau	2
Perception	3
Feu	3
Air	3
Vide	2

École / Rang de Maîtrise :
Akodo / 3

Compétences : Art de la guerre 1, Barde 2, Courtisan 3, Défense 3, Histoire 2, Jaijutsu 3, Kenjutsu 3, Sincérité 2, Tir à l'arc 2

Honneur : 3.5

Gloire : 4.5

Avantages : Bénédiction de Bentein, Clairvoyant

Désavantages : Sombre secret [doute de l'intégrité de son seigneur]

Katsu est un jeune et ambitieux samurai qui ne fait pas une confiance aveugle à son seigneur, mais qui est suffisamment intelligent pour ne pas s'ouvrir de ses doutes. Si les personnages jouent cartes sur table avec lui et le traitent correctement, c'est grâce à lui qu'ils découvriront les tenants et les aboutissants de cette affaire. Ino le tient en très haute estime et lui fait confiance en raison de sa grande dévotion au code du bushido. Mais Katsu n'hésitera pas à se rebeller contre Ino s'il découvrirait (sans qu'il y ait le moindre doute) la noirceur de l'âme de son seigneur.

LE PROLOGUE

Une rencontre avec le karo de Matsu Ino, Ikoma Katsu.
Une rencontre avec Matsu Kuno, un vieux général qui se souvient d'une vieille bataille.

LE DÉCOR

Comme nous sommes partis du principe que les personnages sont des magistrats, ceux-ci doivent, pour agir selon les règles, informer le seigneur de l'endroit qu'ils se trouvent dans sa juridiction. Plus ils tarderont à se présenter à Ino, plus il en concevra de l'agacement et moins il sera disposé à les aider. D'un autre côté, plus ils mèneront l'enquête seuls, moins Ino et ses hommes pourront s'en mêler.

La demeure de Ino est grande, spacieuse et simple. C'est l'archétype de la demeure d'un samurai du Clan du Lion.



Elle est peu décorée à l'extérieur, à l'exception des autels consacrés aux ancêtres du clan et de la famille. Ino n'est pas un artiste (comme le montrent ses compétences) et dépenser sa fortune à embaucher des artistes pour qu'ils " encombrant ses murs d'idioties " lui semble totalement superflu.

L'ACTION

Matsu Kuno fait partie des samurai présents au dîner organisé en l'honneur des PJ. C'est le grand-père de Ino et celui-ci n'ose pas énerver le vieil homme. Kuno conte de magnifiques histoires et, ce soir, il a décidé de raconter celle de la triste mort de son petit-fils, Chonoku. Il raconte comment Chonoku chargea l'armée du Clan de la Grue qui menaçait les terres de la famille Matsu. Mais ses rusés adversaires devaient avoir des espions car ils étaient prêts. Seuls les talents de diplomate de son deuxième petit-fils, Ino, permirent de sauver les terres du clan. Kuno est un excellent conteur, qui se met à pleurer lorsqu'il évoque la mort de Chonoku. C'est une scène particulièrement émouvante, qui pourrait fort bien mettre mal à l'aise certains des PJ.

Ino les impressionne (du moins ceux ayant un rang d'Intuition suffisamment élevé pour pouvoir se l'admettre) par son amertume, sa froideur, mais aussi sa courtoisie. Il croit fermement dans les règles de l'hospitalité, mais ne fait aucun effort pour être spécialement accueillant. Il expliquera aux PJ qu'il ne dispose pas d'assez de chambres pour les loger tous et leur recommandera de passer la nuit chez Sakkuan, le chef du village.

Si les personnages évoquent la disparition des deux ambassadeurs, il se montrera très curieux de savoir ce qui a bien pu leur arriver. Il ne sait rien de l'histoire d'amour qui les liait (les membres du Clan du Lion ne prêtent pas attention à de telles futilités). Il dira être tout à fait prêt à se rendre utile, mais un personnage ayant un rang d'Intuition élevé se rendra compte qu'il ne cherche en fait qu'à éviter que l'affaire n'entache la réputation des siens. Tout ce qu'il souhaite, c'est que cette affaire soit réglée. Et rapidement.

Le plus tôt, et le plus discrètement, sera le mieux.

L'ÉPILOGUE

Selon la manière dont s'est déroulée l'entrevue, Ino demandera à quelques yoriki de surveiller les personnages. Il enverra au moins un yoriki - Katsu - qui devra s'assurer qu'ils ne s'attirent pas d'ennuis. Il présentera les yoriki comme formant une " escorte " destinée à les guider et à les servir. Il n'oserait pas insulter des magistrats en insinuant qu'ils pourraient s'attirer des problèmes, ou en être la cause, dans sa juridiction.



Première scène :
la chambre de Kujiko

LE PROLOGUE

Un matelas, un bureau et un écritoire.

La pièce a deux issues : une porte et une fenêtre.

Des poèmes et des lettres d'amour de Hachi.

Une lettre annonçant la fuite des deux amants rédigée de la main Hachi mais imitant l'écriture de Kujiko.

Réussir un jet de Perception de ND 20 permet de découvrir une cache secrète qui contenait du poison.

Une fiole à moitié pleine de poison paralysant.

LE DÉCOR

Il y a peu de choses dans la chambre de Kujiko - un matelas, un bureau et un écritoire -, mais tout ce qui s'y trouve est hors de prix. Tout est en ordre. Son lit est fait, les tiroirs de son bureau sont fermés et l'écritoire ne révèle aucune trace de poussière. En d'autres termes, tout a été soigneusement rangé après sa disparition. Sur l'écritoire, un nécessaire à calligraphie (pinceaux et encre) d'une exceptionnelle qualité.

L'ACTION

Voici les différents éléments que les personnages peuvent découvrir dans la chambre de Kujiko.

Dans le premier tiroir du bureau se trouve un paquet de lettres d'amour et de poèmes écrits par Hachi à Kujiko. L'encre utilisée pour écrire les lettres est marron foncée, presque noire. Sous l'oreiller de Kujiko se trouve une lettre encore scellée ; si les personnages l'ouvrent, ils découvriront une lettre d'adieu qui semble de la main de Kujiko. Il s'agit en fait d'un faux de très bonne qualité (jet de Perception + Contrefaçon contre un ND 25 pour percer le subterfuge). Si les personnages demandent la couleur de l'encre utilisée, dites-leur qu'elle est marron sombre et diminuez le ND du jet de 5 (l'encre dans l'écritoire est noire). Mais ne leur dites pas spontanément que les encres sont de deux couleurs différentes, attendez qu'ils vous posent la question. S'ils ne le font pas, demandez un jet de Perception contre un ND 30 à tous ceux qui auront tenu la lettre. S'ils échouent, ils passeront à côté d'un indice. Merci d'avoir joué avec nous.

Un compartiment secret est dissimulé dans le fond du bureau (jet de Perception contre un ND 20 pour le trouver). À l'intérieur, de petites fioles de poison : toutes sont pleines, sauf une qui ne l'est plus qu'à moitié. Ceux

qui disposent de la compétence Poison pourront éventuellement en identifier le contenu (jet de Perception + Poison contre un ND 10) ; les autres n'ont aucune chance d'y parvenir. Il s'agit d'un poison concocté à partir de racines de hariju et utilisé pour paralyser et non pas tuer. Un autre jet de Perception + Poison, contre un ND 10 permettra de se rendre compte que le poison a été utilisé récemment (la fiole a été ouverte et ce qui reste de son contenu ne s'est pas encore évaporé), probablement au cours des dix derniers jours.

L'ÉPILOGUE

Les personnages n'ont pas encore assez d'indices pour se faire une idée de ce qui a pu se passer et ceux qu'ils ont éventuellement pu rassembler (bouteilles de poison) ne prouvent rien. S'ils ont découvert la fausse lettre d'adieu (ils ont probablement eu suffisamment d'indices pour cela), ils souhaiteront sans doute visiter la chambre de Hachi...



QUE SAIT KATSU ?

Si, en théorie, Katsu n'est qu'un simple yoriki, c'est lui qui, de fait, joue le rôle de karo de Ino. Ce dernier est bien trop paranoïaque pour nommer un karo, ou même un magistrat : il se contente donc de nombreux yoriki, dont Katsu est celui qui a le plus haut rang. Tous les autres yoriki savent qu'ils doivent faire leurs rapports à Katsu, même si techniquement il est leur égal. Katsu sait que Kujiko et Hachi étaient amoureux l'un de l'autre. Il en conçut même, pendant un moment, de la jalousie. Il avait en effet essayé pendant quelque temps, de s'attirer les faveurs de la séduisante jeune femme avant de renoncer et de céder la place à son rival du clan de la Grue. Personne n'était au courant de cette tentative, il n'a donc pas perdu la face. Il sait aussi que les deux amoureux se retrouvaient au temple de Bénten, dont Ino avait fait interdire l'accès à son arrivée au pouvoir. Katsu imite à la perfection son seigneur lorsqu'il dit : " Un tel culte est la marque d'êtres faibles qui ne sont pas dignes du bushido ! ". Il sait aussi que la bataille au cours de laquelle le frère de Ino perdit la vie ne s'est pas déroulée selon les plans de bataille établis par Chonoku. Il pense que Chonoku a dû changer d'idée au dernier moment, d'où sa défaite.



Deuxième scène : la chambre de Hachi

LE PROLOGUE

Un matelas, un écritoire et un bureau.

Une trace de sang sur le rebord de la fenêtre.

La pièce a deux issues : une porte et une fenêtre.

L'encre ayant servi à écrire la lettre d'adieu provient de son écritoire.

Son armure et son sabre ne sont pas à l'emplacement qui leur est réservé.

Son sauf-conduit est dans une poche amovible pour obi, dans son bureau.

LE DÉCOR

La chambre de Hachi est presque la jumelle de celle de Kujiko, mais pas aussi richement décorée. Hachi est plutôt humble par rapport aux standards de son clan. Son matelas, son bureau et son écritoire sont particulièrement simples. Ici aussi, il semblerait que le ménage ait été fait après la disparition des deux amants. Cependant rien ne semble manquer.

L'ACTION

Il y a de nombreux indices à découvrir dans la chambre de Hachi.

On peut trouver une trace de sang sur le rebord de la fenêtre. Les serviteurs qui ont nettoyé la chambre ont eu peur d'y toucher.

De plus, l'encre ayant servi à écrire la lettre d'adieu de Kujiko provient de celle de l'écritoire. Il s'agit d'une encre noire qui brunit en séchant. Les personnages devront écrire avec, puis la laisser sécher avant de pouvoir le découvrir.

L'emplacement réservé à l'armure et au sabre sont tous les deux vides.

Dans un coin de la pièce, une pile de vêtements pliés et rassemblés : dans une poche de obi amovible, son sauf-conduit.

L'ÉPILOGUE

Les indices que l'on peut découvrir ici devraient être suffisants pour faire douter de la thèse de l'escapade volontaire des deux amoureux. Quand les PJ auront fini de fouiller les deux chambres, Katsu, le yoriki qui leur sert d'escorte " apprendra que Sakkuan - le chef du village - l'invite respectueusement à dîner chez lui. Katsu sourira, puis rira franchement et expliquera que si Sakkuan se montre aussi hospitalier, c'est parce que le pauvre homme, persuadé d'avoir croisé un fantôme, veut

l'amadouer pour qu'il enquête sur cette affaire. Il invite les personnages à l'accompagner. S'ils acceptent, il enverra un messenger prévenir de leur venue pour le dîner ; dans le cas contraire, il comprendra, leur souhaitera bonne chance, puis leur expliquera qu'il les retrouvera le lendemain matin afin de poursuivre l'enquête.

Troisième scène : le village

LE PROLOGUE

Tout le monde est persuadé que le village est hanté.

Le chef du village se nomme Sakkuan.

Sakkuan sera des plus hospitaliers avec les personnages et les pressera avec déférence d'enquêter sur l'affaire du fantôme.

Le fantôme d'une femme couverte de sang marmonnant " Tu m'as tuée " sans cesse ; il s'est dirigé vers le sud.

LE DÉCOR

Le village, situé juste à côté du château de Ino, est peu étendu et peu accueillant. Une quarantaine de personnes seulement y vivent, qui sont toutes au service du seigneur du château. On y trouve trois forgerons, sept charpentiers, deux brasseurs de saké et de nombreux fermiers. Lauberge du village assure gîte et couvert aux voyageurs de passage. Elle est petite, calme et hospitalière. La maison de thé brille par son absence.

Le chef du village - Sakkuan - vit dans le plus grand bâtiment, qui comporte deux pièces, une salle de réception et une chambre. Il rencontre les visiteurs dans la salle de réception. C'est aussi ici qu'ils sont hébergés. Sa famille et lui-même (il est veuf et père de deux garçons et d'une fille) dorment dans la chambre.

Une petite route impériale, donc soigneusement entretenue, traverse le village d'est en ouest. Les villageois savent que Katsu n'est pas réellement magistrat, mais cela ne les empêche pas de le traiter comme tel.

L'ACTION

Tout le monde dans le village a l'air hébété. Les villageois ont la tête de gens à qui il manque une ou deux nuits de sommeil. Et de fait, c'est exactement cela. Tous sont persuadés d'avoir vu un fantôme il y a deux semaines et attendent que Katsu fasse quelque chose.

Ino est trop avare pour engager un shugenja à cette fin, c'est donc à Katsu qu'incombe cette tâche, ainsi que celle de rassurer les villageois. Si le groupe de PJ compte des shugenja, un groupe de femmes se précipitera vers eux et se jettera à leurs genoux, leur offrant

QUE SAIT KATSU ? (SUITE)

Il sait aussi que c'est grâce aux exceptionnels talents de diplomates de Ino que la paix a pu être faite entre la famille de son seigneur et le clan de la Grue. Si les personnages révèlent l'utilisation qu'il a faite de ses " talents de diplomate ", Katsu comprendra à quel point cette vertu est éloignée des préoccupations de son seigneur.



du saké, des vêtements de soie et de la nourriture. Elles sont persuadées que le ou les shugenja sont là pour lever la malédiction qui pèse sur les lieux.

Aux personnages de décider. S'ils utilisent leurs pouvoirs, ils se rendront compte que le village n'est pas hanté, mais cela ne suffira pas à rassurer les villageois qui veulent des preuves. Ces derniers ont déjà obtenu la même réponse des moines du monastère proche, auxquels ils ont déjà demandé d'intervenir, mais cela ne leur a pas suffi. La seule façon de les convaincre qu'il n'y a plus de danger consiste à procéder à un rituel de purification, qui peut n'être que simulé : de toute façon, les villageois n'y verront que du feu. Si les personnages ne comprennent pas l'utilité d'une telle cérémonie, Katsu le leur expliquera. Et, de fait, il considérera probablement ceci comme une faveur personnelle. Apaiser les paysans rendra son travail plus facile ; il pourrait prendre un refus comme une insulte à son honneur...

Une fois qu'ils se seront occupés des paysans (ou qu'ils les auront abandonnés à leur triste sort), ils pourront se rendre au dîner organisé par Sakkuan. La nourriture est relativement banale, mais le saké les laissera bouche bée. Sakkuan est en effet très fier de ses qualités de brasseur et il est bien possible que ce soit le meilleur sur les terres du Clan du Lion. Ino exporte d'ailleurs son saké jusqu'au palais des familles Akodo et Matsu et en tire un substantiel profit. Un personnage attentif (Perception contre ND 20) pourra entendre Sakkuan se plaindre à voix basse à Katsu de vols de saké dans sa réserve depuis quelque temps.

Durant le dîner, si l'on interroge Sakkuan à propos des deux disparus, il dira savoir que l'on voyait que le samurai du Clan de la Grue se rendait au temple abandonné consacré à Benten. Ino a en

effet interdit tout culte à Benten (qui est, selon lui, une glorification de la décadence), mais sait que Hachi s'y rendait souvent la nuit afin d'y composer des poèmes à la lueur d'une bougie. Sakkuan est au courant de cela parce qu'il apportait souvent du saké et des boulettes de riz au samurai lorsqu'il s'y trouvait. " C'était un homme bon et généreux, dira-t-il. Il a même écrit un poème pour moi ! "



Sakkuan leur montrera fièrement le poème qu'il a accroché au mur.

Sakkuan la nuit

Boulettes de riz et alcool

Offre à l'interdit

Si on lui pose des questions au sujet du fantôme, il en fera une description précise.

" Elle était terrifiante ! Couverte de sang des pieds à la tête, elle a descendu la rue en marmonnant. Sa démarche n'était pas celle d'une mortelle : on aurait dit qu'elle évoluait entre deux mondes, hésitant entre celui des vivants et celui des morts. Et tout du long je l'ai entendu murmurer "

Tu m'as tuée, tu m'as tuée " . "

Il ajoutera n'avoir vu le fantôme qu'une seule fois, mais que certains villageois l'ont aperçu à de multiples reprises.

L'ÉPILOGUE

Après le repas, Katsu expliquera qu'il pense, après avoir interrogé tous les villageois qui ont vu le fantôme, que ce dernier n'est apparu qu'une seule et unique fois il y a deux semaines de cela.

L'attitude de Katsu envers les personnages dépendra de leur comportement à l'égard des villageois. S'ils se sont montrés grossiers et inamicaux, il sera distant et peu enclin à les aider. S'ils en ont corrigé un pour son comportement, Katsu le prendra comme une insulte

LE SORT " COMMUNION "

Si un PJ shugenja souhaite utiliser le sort Communion afin de découvrir des indices concernant le corps de Kujiko et la manière dont il a disparu (scène 4), voici ce qu'il découvrira (les esprits de l'Air et du Feu ne savent rien).

Terre

Les esprits de la Terre ne peuvent dire que peu de choses.

- ND 5 : rien.
- ND 10 : un homme était ici.
- ND 15 : un homme tirait le corps d'une femme.
- ND 20 et plus : un homme a jeté une femme dans la rivière.

Eau

Les esprits de l'Eau en savent un peu plus.

- ND 5 : elle était morte lorsqu'elle fut jetée dans l'eau.
- ND 10 : elle nous était familière. Elle venait souvent nous parler.
- ND 15 : elle venait ici avec un homme. Ils chantaient ensemble.
- ND 20 : l'homme qui l'a jetée dans la rivière avait des larmes plein les yeux.



TROIS PETITS SCORPIONS

Vous trouverez peu, voire pas, d'occasions de combattre dans Le voile de l'honneur. Évidemment, si les personnages agissent n'importe comment, une horde de samurai du clan du Lion leur tombera dessus avant qu'ils n'aient eu le temps de comprendre ce qui se passe. Cependant, s'ils désirent un peu d'action, voici une manière de leur en donner.

Le clan du Scorpion est très préoccupé par la disparition de Kujiko. À tel point qu'il a dépêché un de ses magistrats pour mener l'enquête, Bayushi Yojiro (vous trouverez ses caractéristiques page 34), qui est accompagné par deux yojimbo (cf. caractéristiques ci-après). Et il cherche à savoir ce qui est arrivé à sa cousine Kujiko.

La présence, dans les parages, de membres du clan du Scorpion devrait suffire à rendre vos personnages nerveux. De plus, Yojiro ne dira rien de ce qui l'amène, donnant l'impression d'être là pour de sombres motifs, alors que tout ce qu'il désire c'est découvrir ce qu'il est advenu de sa cousine.

personnelle (cela revient à lui dire qu'il fait mal son travail, ou qu'ils le font à sa place) et pourra éventuellement décider de provoquer l'un d'eux en duel.

À partir de ce moment les personnages ont le choix entre plusieurs options. Ils peuvent fouiller la région à la recherche d'un quelconque signe des disparus (référez-vous à la carte qui figure à la fin de l'aventure) ou décider de se rendre directement au temple de Benten.

*Quatrième scène :
le temple de Benten*

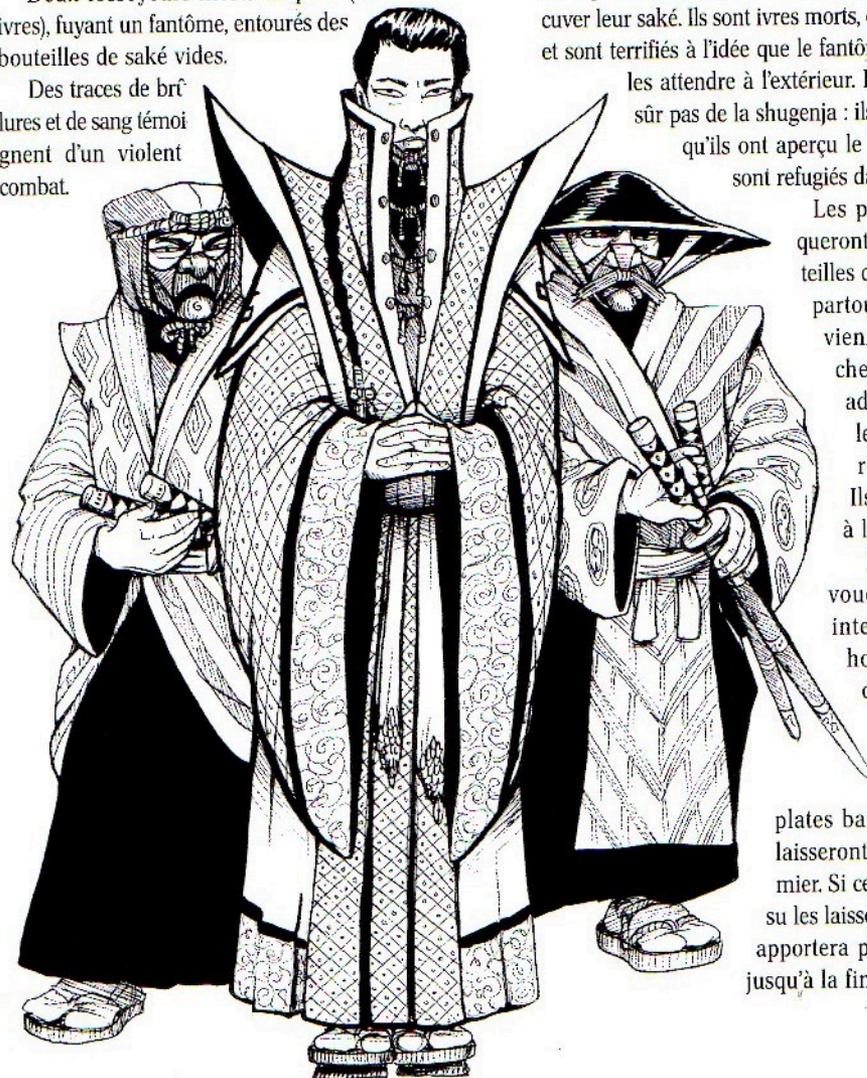
LE PROLOGUE

Le corps de Kujiko se trouve au fond de la rivière, lesté par l'armure de Hachi.

Des éléments permettent de conclure que Hachi a passé sa dernière nuit à boire du saké et à composer des poèmes.

Deux fossoyeurs morts de peur (et ivres), fuyant un fantôme, entourés des bouteilles de saké vides.

Des traces de brulures et de sang témoignent d'un violent combat.



LE DÉCOR

Le temple, de taille modeste, est envahi par les mauvaises herbes et offre une vue magnifique sur la rivière qui coule à proximité. Au fil des années et de l'absence d'entretien, la peinture rouge qui recouvrait ses murs a viré au rose pale.

Le temple semble avoir été dévasté par une pluie de flammes et on peut apercevoir des traces de sang sur le sol. Si un shugenja tente de lancer le sort Communion afin de savoir ce qui s'est passé, il n'apprendra rien : à supposer qu'il soit possible d'invoquer un esprit du Feu, ce dernier restera loyal envers Kujiko et refusera de parler à quiconque. Cependant, en utilisant le sort Sensation, il est possible de déterminer l'origine magique du feu.

Sous l'autel se trouve ce qui ressemble à un sac.

L'ACTION

Les PJ peuvent également découvrir deux fossoyeurs assoupis dans le temple - Norii et Tujii -, qui finissent de cuver leur saké. Ils sont ivres morts, ont la gueule de bois et sont terrifiés à l'idée que le fantôme de Kujiko puisse les attendre à l'extérieur. Ils ne parleront bien sûr pas de la shugenja : ils se borneront à dire qu'ils ont aperçu le fantôme et qu'ils se sont réfugiés dans le temple.

Les personnages remarqueront facilement les bouteilles de saké vides un peu partout dans la pièce, qui viennent sans doute de chez Sakkuan. Ils admettront volontiers le crime et demanderont à être enfermés. Ils pensent être ainsi à l'abri du fantôme.

Les personnages voudront sans doute interroger les deux hommes. S'ils y sont déjà allés un peu fort, ils auront peut-être l'impression de marcher sur les plates bandes de Katsu et le laisseront alors parler le premier. Si ce n'est pas le cas, Katsu les laissera faire mais ne leur apportera plus la moindre aide jusqu'à la fin de l'enquête.



Norii et Tujii savent très bien que s'ils avouent avoir tué Kujiko, ils se condamnent eux-mêmes et que leur sort servira d'exemple à tous les autres. Ils savent aussi que les PJ ont toute latitude pour obtenir d'eux la vérité (après tout, ce ne sont que des eta). Torturer les fossoyeurs est cependant un acte déshonorant qui fera perdre deux points d'Honneur à tous les participants (trois points s'ils se montrent particulièrement sadiques).

C'est également ici que l'on peut découvrir la dépouille de Kujiko, qui repose au fond de la rivière. Un jet de Perception ne suffira pas, il faudra que les personnages la cherchent activement (reportez-vous à l'épilogue de cette scène si les personnages ne découvrent pas le corps).

Son cadavre repose au fond de la rivière depuis deux semaines. L'eau glacée l'a en partie préservé de la putréfaction, mais pas de l'appétit des poissons. Son corps, du moins ce qu'il en reste, est gonflé d'eau et bleuté. Elle porte toujours son kimono brodé des mon du Clan du Scorpion et de celui de la famille Shosuro (Intelligence + Courtisan ND 10). Son corps semble avoir été lesté au moyen d'une armure, dont le mon révèle que son propriétaire était issu de la famille Kakita (Intelligence + Courtisan ND 10).

Les personnages ne peuvent, sans se souiller, toucher le corps, mais peuvent demander aux fossoyeurs de l'examiner pour eux. Il est ainsi possible de découvrir, sur le kimono, une poche dissimulée, à l'intérieur de laquelle on peut trouver des traces de cire.

L'ÉPILOGUE

Si les personnages ne trouvent pas le corps, il sera découvert plus tard par les magistrats du Clan du Scorpion qui enquêteront à leur tour sur la disparition de la shugenja.

Si les personnages laissent Katsu interroger les fossoyeurs, ceux-ci avoueront avoir reçu l'ordre d'enterrer la jeune femme dans une grotte. Ils s'apprêtaient à le faire quand le "cadavre" est revenu à la vie ; ils se sont alors débarrassés de leurs outils et se sont enfuis en courant. À proprement parler, ils n'ont rien fait de mal : les eta ne sont pas censés discuter les ordres d'un supérieur et ceux qui s'y sont risqués ne sont plus là pour s'en vanter.

Si les personnages obtiennent ces éléments, ils désireront probablement aller jeter un coup d'œil à cette grotte.

Cinquième scène : la grotte

LE PROLOGUE

- Un trou à moitié creusé.
- Une pelle pleine de sang.

- Des traces de sang.
- Un morceau d'un kimono du Clan du Scorpion.
- Une lanterne abandonnée.
- Un vieux plan de bataille.

LE DÉCOR

La grotte est sombre, humide et nauséabonde. Elle est très profonde, et des lanternes seront nécessaires pour s'y aventurer. Le trou creusé par les fossoyeurs se trouve à une quinzaine de mètres de l'entrée.

L'ACTION

Il n'y a pas grand-chose à faire dans cette scène, en dehors de trouver la tombe à moitié creusée, des traces de sang et une pelle ensanglantée. Agglutinés aux traces de sang, on peut découvrir de longs cheveux noirs. Un peu plus loin, on peut trouver une lanterne abandonnée.

Un jet de Perception (ND 15) permettra de découvrir un morceau du kimono de Kujiko, dont la couleur et les motifs sont uniques en leur genre. Le tissu est de très grande qualité et utilisé de manière presque exclusive par les membres du Clan du Scorpion (Intelligence + Courtisan ND 15).

Un shugenja pourrait décider d'utiliser le sort Communion afin de découvrir qui est la dernière personne à avoir utilisé la pelle.

Air

Les esprits de l'Air résidant en ces lieux n'ont rien vu (il faisait trop sombre).

Terre

L'esprit de la Terre qui se trouve dans la pelle indiquera : " Personne de remarquable ".

Feu

La lanterne recèle encore une faible trace d'un esprit du Feu. Il n'est pas très amical, mais il sera plus coopératif si on rallume la lanterne. Il révélera simplement qu'il a aperçu des balourds s'enfuir en courant de la caverne, et puis plus rien.

Eau

Il n'y a pas d'esprit de l'Eau ici.

Rappelez que lancer le sort Communion sur du sang est strictement interdit puisqu'il s'agit de maho (magie noire).

Un jet de Perception (ND 15) permet aussi de découvrir un petit paquet de soie : à l'intérieur, un vieux plan

TROIS PETITS SCORPIONS (SUITE)

Yojiro est unique en son genre au sein du clan du Scorpion car il ne porte pas de masque et seul le haut col de sa tenue lui permet de dissimuler ses traits lorsqu'il le désire. Il a un rang d'honneur particulièrement élevé pour un membre du clan du Scorpion (3) et désire découvrir la vérité plutôt que de se venger. Une fois qu'il aura découvert le fin mot de l'histoire, il comprendra cependant qu'il est quasiment impossible de venger la mort de Kujiko. Du moins, publiquement. **Note** : Yojiro réapparaîtra au cours de futures aventures. Si ses gardes du corps peuvent être considérés comme de la chair à canon, Yojiro est suffisamment intelligent pour ne pas se frotter à des personnages brûlants, pour une raison ou pour une autre, de verser le sang de ceux de son clan.



BAYUSHI YOJIRO

Terre	2
Eau	2
Force	3
Feu	3
Agilité	4
Air	4
Vide	3

École / Rang de Maîtrise :

Bayushi / 3

Compétences : Courtisan 3, Défense 3, Discrétion 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Poison 2, Sincérité 4, Tir à l'arc 1

Honneur : 3.3

Gloire : 4.5

Avantages : Bénédiction de Benten, Éloquent, Lire sur les lèvres, Rapide, Relation (clan du Lion)

Désavantages : Cœur tendre, Malchanceux (3 PP), Mauvaise Réputation (honnête)

Yojiro est une exception au sein de son clan : il a une conscience. Peu après son gempuku, on l'envoya vers de lointains territoires du clan du Lion en tant qu'ambassadeur de son clan (ce qui permettait, par la même occasion, de l'éloigner des terres du clan du Scorpion). Des membres du clan du Lion lui apprirent le bushido et il accorde une grande importance aux liens qui l'unissent à la famille Akodo. Il est prêt à bien des sacrifices pour protéger l'honneur du clan du Lion, mais sa fidélité va tout d'abord à sa famille et à sa cousine.

de bataille. Un personnage ayant des connaissances en Histoire, Connaissance : Clan du Lion ou Art de la guerre (Intelligence + Compétence ND 15) pourra reconnaître le plan de la bataille des plaines Kotanu, au cours de laquelle Chonoku, le frère aîné de Ino, a trouvé la mort. Ceux qui utiliseront une augmentation pour faire leur jet d'identification de la carte se rendront également compte que la tactique utilisée sur le terrain par le frère d'Ino ne correspond pas à celle arrêtée sur le plan. La carte porte la signature de Chonoku et est emballée dans un carré de soie portant le mon du Clan du Scorpion. La cire qui a servi à le sceller est du même type que celle trouvée dans la poche secrète du kimono de Kujiko (cf. scène précédente).

Un jet de Perception (ND 15) permettra de déceler qu'une légère odeur de miel émane de la carte. Tout PJ maîtrisant les compétences Discrétion ou Enquête pourra faire un jet d'Intelligence + Compétence concernée (ND 25) afin de savoir ce que cela signifie. Si la carte est tenue au soleil, le message rédigé par Ujiko au moyen d'une encre sympathique apparaîtra : " Ino est bien celui que nous croyions ".

L'ÉPILOGUE

Les personnages peuvent obtenir ici un grand nombre d'éléments sur l'affaire. La culpabilité des fossoyeurs ne fait pas de doute et une fois celle-ci établie, Ino insistera pour que l'enquête s'arrête. Il lui semble évident que les deux hommes ont tué Kujiko (pour lui, cela ne fait qu'une inopportune diplomate du Clan du Scorpion en moins) et cela suffit à le convaincre qu'ils ont aussi dû assassiner Hachi par la même occasion. L'enquête est finie, et les personnages sont invités à retourner chez eux après avoir reçu une légère récompense (3 koku) en remerciements de leurs efforts.

Si les personnages montrent la carte à Ino, il leur ordonnera de la lui remettre immédiatement. Il s'agit après tout d'informations confidentielles n'intéressant que sa famille. S'ils la montrent à Katsu, ce dernier se montrera enchanté de pouvoir l'examiner longuement.

Sixième scène : le monastère

LE PROLOGUE

Un petit monastère.

Un membre du Clan de la Grue qui s'est brûlé.

LE DÉCOR

Le monastère qui se trouve près du village abrite dix moines Shintao. Il s'agit d'un bâtiment relativement imposant par rapport à ceux du village. Trois arches

torii conduisent au monastère, chacune d'entre elles purifiant l'âme des personnes qui les franchissent (une pour chacun des trois péchés primordiaux). Un jeune et séduisant moine au crâne rasé, nommé Dogan, est responsable des lieux. Très récemment (il y a deux semaines), il a accueilli au monastère un jeune homme qui se faisait appeler " Kuji ". Il fit un important don en argent pour faciliter son intégration. Dogan ne dévoilera cette information que si on lui explique que ce nouveau venu pourrait être coupable de meurtre.

L'ACTION

Les renseignements que les personnages pourront tirer de Dogan dépendront de leur attitude à son égard. Celui-ci tient avant tout à protéger le monastère et ses coreligionnaires. Il ne remet pas en cause l'autorité des magistrats, mais ne s'y soumettra pas facilement. Il expliquera qu'il soupçonne nombre des moines d'être des criminels, mais qu'il ne les juge pas pour autant, pas plus qu'il ne juge des samurai qui font les importants. Dogan est tout à fait capable de se défendre seul : son père, un samurai du Clan du Lion qui avait vu trop de batailles et de souffrance, lui a appris à ne pas se détourner des malheurs des classes sociales les plus basses de Rokugan.

Si les personnages lui accordent le respect qu'il estime mériter, il se montrera lui aussi respectueux. S'ils tentent d'abuser de leur position, il sera plus qu'heureux de leur donner une leçon de jiu-jutsu. De plus, il sait que Ino n'apprécie guère de voir des étrangers poser des questions sur son territoire : il les mettra donc en garde contre les effets dévastateurs de la colère du seigneur de l'endroit, si la perspective d'affronter sa colère ne suffit pas à les convaincre. Le monastère n'est pas si loin du village, et le moindre esclandre des personnages pourrait bien avoir pour témoin un de ses habitants. Et les nouvelles circulent vite dans ces petites provinces...

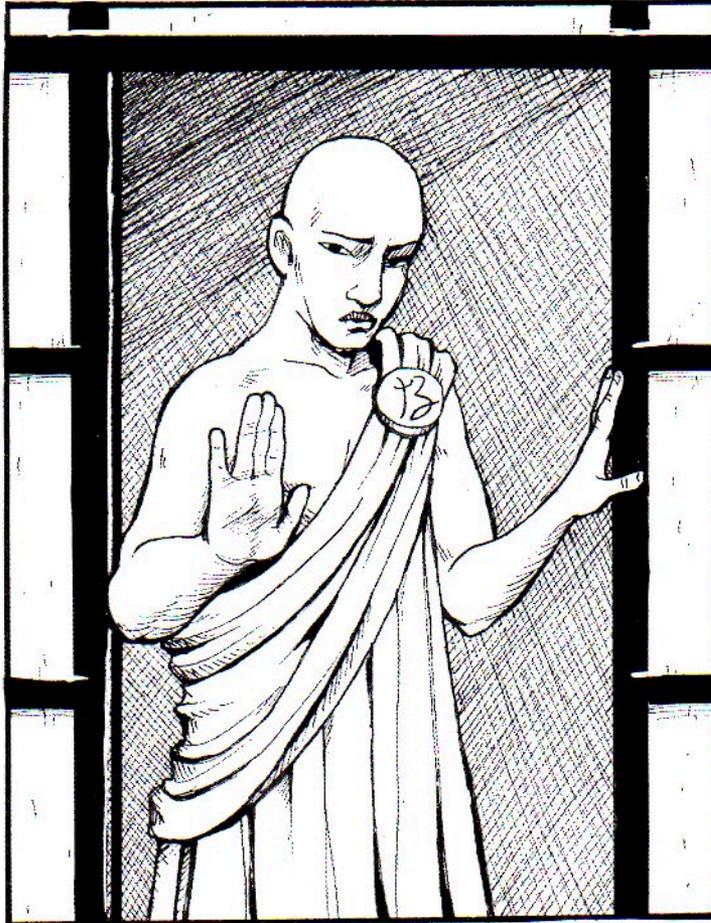
Si les personnages parviennent à convaincre Dogan de leur sincérité (réelle ou feinte), il leur avouera qu'il vient d'accueillir un nouveau moine du nom de " Kuji ". Ce dernier, qui souffre de terribles brûlures au visage, est entre les mains de l'herboriste du monastère.

Les personnages demanderont certainement à rencontrer " Kuji ". Soucieux de protéger ses frères, Dogan refusera : " Cet homme est à l'agonie. Laissez-le mourir en paix ". Une nouvelle fois, les personnages devront réussir à convaincre Dogan : si le roleplaying des joueurs est convaincant, laissez les PJ entrer. Sinon, eh bien, ils devront trouver un autre moyen.



Katsu est ici le protagoniste clé : Dogan admire le yoriki et lui fait confiance. Si les joueurs s'en sont fait un allié, la résistance de Dogan s'avérera vite symbolique et il les laissera rapidement entrer dans le monastère.

“ Kuji ” est alité, couvert de bandages, et son interrogatoire sera particulièrement difficile. Le feu magique a consumé ses lèvres et sa langue est brûlée et enflée. Il peut parler, mais uniquement au prix d'intenses souffrances. Si les personnages lui expliquent la raison de leur présence, il se mettra à pleurer. Il admettra sa culpabilité et leur racontera son histoire du mieux qu'il peut. Servez-vous, si vous le souhaitez, de Katsu pour éclaircir les points qui restent encore obscurs pour les joueurs.



**DEUX " GROS
BRAS " DU CLAN
DU SCORPION
(SHOSURO REIJI
ET BAYUSHI CHUYO)**

Terre 3
Eau 3
Feu 3
Air 3
Vide 3

École / Rang de Maîtrise :
Bayushi / 2

Compétences : Courtisan
3, Défense 4, Iaijutsu 3,
Kenjutsu 4, Poison 1, Sin-
cérité 2, Tir à l'arc 3

Honneur : 1

Gloire : 2

Avantages : Force de la
Terre (Niveau 2), Rapide

Ces deux samurai ne rêvent que de se battre. Un membre de leur clan a disparu et ils sont convaincus que les personnages ont quelque chose à y voir.

Mais c'est Yojiro (un individu qui ressemble plus à un membre du clan du Lion qu'à celui du Scorpion) qui dirige l'enquête, et il les surveille de près. Reiji et Chuyo s'esquiveront une nuit afin de tendre une embuscade aux personnages, laissant à Yojiro le soin d'expliquer les raisons de cette honteuse tentative d'assassinat.

L'ÉPILOGUE

Après la confession de “ Kuji ”, Dogan expliquera que ce dernier est condamné et qu'il mourra sans doute avant la fin de la semaine. “ Même les Fortunes ne pourraient le sauver. Il ne désire plus vivre. ” Dogan espère que les PJ le laisseront passer ses derniers jours en paix au monastère. Il pourrait même s'opposer à eux s'ils tentent de l'emmener. Dogan était un samurai du Clan du Lion et l'histoire du jeune samurai l'a ému. Si les personnages lui expliquent qu'ils ne peuvent prouver le crime de Ino sans Hachi, il acquiescera tristement et acceptera qu'ils emmènent le samurai.

Conclusion et épilogue

Cette scène ne se déroulera que si Hachi, amené par les personnages devant la cour seigneuriale de Ino, confesse son crime. Cet aveu leur fournira la preuve du crime commis par Ino dix ans auparavant. Souvenez-vous que tout ce qui compte devant une cour de justice, c'est le témoignage des individus. Lorsqu'un homme admet sa propre culpabilité, tous les autres éléments soumis à la cour gagnent en crédibilité. Et le vieux plan de bataille donne encore plus de poids au témoignage de Hachi.

Malheureusement, cela ne sera pas suffisant. Le rang de Ino le met à l'abri de telles accusations. Les personnages ne peuvent rien contre lui, et il le sait. Il rejette leurs accusations et les renvoie de sa cour.

Cette nuit-là, les personnages sont approchés par un personnage masqué vêtu d'une ample cape. Un jet de Perception ou d'Intuition (ND 15) permet de reconnaître le célèbre diplomate du Clan du Scorpion, Yojiro. Il se présentera comme “ un ami ”, et leur dira de ne pas s'inquiéter au sujet de Ino. “ Nous avons pris soin de tout. ”

Il leur expliquera aussi que certains individus leur sont reconnaissants du travail qu'ils ont accompli et qu'il espère que leurs chemins se croiseront à nouveau. L'individu laissera un sac de koku (cinq pour chaque personnage) avant de disparaître dans la nuit.

Les personnages dotés de la compétence Courtisan apprendront que Kakita Hojin et Matsu Ino sont morts un mois après le départ des personnages. Et quelqu'un semble s'être arrangé pour qu'un jeune yoriki, du nom de Katsu, hérite de la province.

Récompenses

Pour chacune des "victoires" suivantes, attribuez un point d'expérience aux personnages :

- Élucider la disparition de Kujiko et Hachi.
- Découvrir le corps de Kujiko.
- Trouver Hachi au monastère.
- Tenter de confondre Ino, quel qu'en soit le résultat.

Si les personnages sont convaincus par l'explication de la fuite des deux amoureux, ils gagnent UN point d'expérience. Et rien de plus.

S'ils s'aliènent Katsu, soustrayez un point d'expérience au total.

Soustrayez également un point pour chaque protagoniste (cf. marge p. 24) tué par les personnages (à l'exception des eta qui ne comptent pas).

Au final, même s'ils n'ont rien compris et tué tous les PNJ importants, les personnages devraient malgré tout recevoir un point d'expérience.

Personnages importants

MATSU INO, LE DAIMYO DU CLAN DU LION

FEU	2	2	AIR
3			3
TERRE			EAU
	3		
			VIDE

Agilité 3
Réflexes 3
Compétences : Art de la guerre 4, Barde 1, Chasse 3, Défense 3, Histoire 1, Kenjutsu 3, Tir à l'arc 3
École / Rang : Akodo / 3
Gloire : 5.6
Honneur : 1.9

SAKKUAN, LE CHEF DU VILLAGE

FEU	2	2	AIR
2			2
TERRE			EAU
	1		
			VIDE

Compétences :
Artisanat (fabrication du saké) 5, Étiquette 2, Histoire (village) 4
Honneur : 2

IKOMA KATSU, LE YORIKI

FEU	3	3	AIR
3			2
TERRE			EAU
	2		
			VIDE

Perception 3
Compétences : Art de la guerre 1, Barde 2, Courtisan 3, Défense 3, Histoire 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Sincérité 2, Tir à l'arc 2
École / Rang : Akodo / 3
Honneur : 3.5
Gloire : 4.5

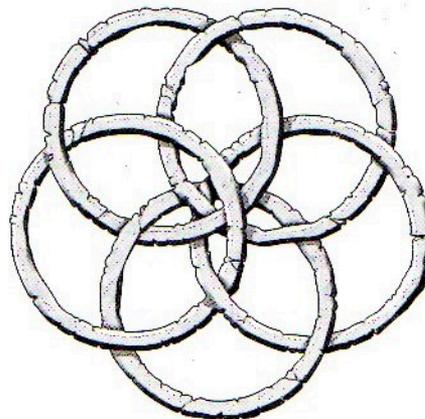
DOGAN, LE MOINE

FEU	3	3	AIR
3			3
TERRE			EAU
	5		
			VIDE

Volonté 4
Force 4
Agilité 4
Réflexes 5
Honneur : 4.5
Gloire : 0

Avantages : Bénédiction de Benten, Clairvoyant
Désavantages : Sombre secret (doute de l'intégrité de son seigneur)

Compétences : Art de la guerre 3, Barde 3, Cérémonie du thé 4, Corps à corps (Jiujutsu) 4, Connaissance (batailles du Clan du Lion) 3, Défense 4, Histoire 3, Kenjutsu 4, Méditation 4, Shintao 3, Tir à l'arc 3





Poison



PAR
GREG
STOLZE



QUELQUES MOTS DES AUTEURS

Nous n'envisagions pas de dévoiler les règles concernant l'utilisation du poison avant la sortie de *La Voie du Scorpion*, mais notre e-mail et notre boîte à lettres croulent sous les demandes. Apparemment, de nombreux membres du clan du Scorpion sont impatients de les connaître. Nous avons donc décidé de vous les livrer dans ce supplément, le premier de la série "E", de façon à ce que le meneur soit le seul (ou tout du moins, le premier) à les découvrir. Jetez donc un coup d'œil dessus et n'hésitez pas à les modifier si vous en éprouvez le besoin. Ces règles seront reprises dans le supplément *La Voie du Scorpion*, pour lequel nous avons gardé les meilleures décoctions. En espérant que ce petit avant-goût calmera votre

faim.
-JW

L'empoisonnement, à Rokugan, ressemble un peu à l'adultère : tout le monde déplore officiellement qu'il existe, mais il est beaucoup plus pratiqué qu'on ne pourrait le croire.

Ce sont le Clan du Scorpion et les mystérieux ninja (s'ils existent, bien sûr) qui recourent le plus souvent au poison. Chacune de ces deux organisations se sert de toxines et préparations dont le secret est jalousement gardé, qui seront étudiées de manière plus approfondie dans *La voie du Scorpion* et dans *La voie de l'ombre*. L'empoisonnement ressemble un peu à la préparation d'un plat : quand on ne sait pas grand-chose, on utilise une recette ; quand on possède mieux la matière, on peut donner le jour à ses propres créations. Vous trouverez donc ci-dessous la description des poisons les plus connus. Pour obtenir une dose du poison en question, le personnage doit juste réussir un jet contre le ND indiqué.

La préparation d'un poison prend une journée entière (ou une dizaine d'heures en tout si le travail est étalé sur plusieurs jours).

Vous trouverez également ci-dessous des règles vous permettant de concevoir vos propres poisons. Pour cela, commencez par les cinq étapes qui suivent.

1) Voulez-vous mettre au point un poison destiné à aggraver les dommages causés par une arme (à appliquer sur une épée ou un shuriken) ou un poison que la victime devra absorber d'une façon ou d'une autre (par ingestion, contact ou inhalation) ? Une fois votre choix fait, reportez-vous à la section correspondante (respectivement "Empoisonnement par blessure" et "Empoisonnement par absorption").

2) Choisissez d'abord les spécificités de votre poison. Chacune d'elles va rendre sa conception plus difficile. Choisissez autant de spécificités différentes que vous le souhaitez, pourvu qu'elles ne se contredisent pas.

3) Choisissez ensuite les éventuels effets secondaires de votre poison. Comme ci-dessus, chaque effet secondaire rendra plus difficile la conception du poison en question.

4) Choisissez enfin l'effet principal de votre poison. Une nouvelle fois, comme ci-dessus, chaque effet principal rendra plus difficile la conception du poison en question.

5) Il ne vous reste plus qu'à additionner les ND des caractéristiques, effets secondaires et effets principaux du poison de votre cru (il est possible de concevoir un poison ayant un ND égal à 0 : vous ne tuerez jamais personne avec, mais il sera fiable). Indiquez le ND final au MJ, qui fera le jet d'Intelligence + Poison et en notera le résultat (c'est là le

principal problème de l'empoisonneur : ne pas savoir, avant de l'utiliser, si le poison concocté sera fidèle à ses mortelles promesses). Chaque tentative permet de disposer d'une dose (les spécificités d'un poison permettent d'en produire une plus grande quantité en une fois, mais cela augmente le ND du poison concerné).

Il ne vous reste plus qu'à baptiser votre poison. Pourquoi se contenter du "lait de la nuit" lorsqu'on peut administrer à sa victime une dose de "courroux sanguinaire de Fu Leng #9" ?

Un personnage ne peut pas préparer de poison s'il n'a pas la compétence Poison. Attention : c'est une compétence dévalorisante, et déshonorante... si vous êtes pris.

Secrets de préparation

Vous trouverez ci-dessous la description des cinq poisons les plus courants à Rokugan. Comme ils sont assez répandus, tout personnage tentant d'identifier l'un d'eux fera son jet contre un ND diminué de 5. De même, leurs effets sont plus faciles à neutraliser et le ND des jets de soins est lui aussi diminué de 5.

Chaque poison ci-dessous a un nom, un ND (qui représente la difficulté à le concocter) et un prix par dose. Inutile de préciser qu'il est très difficile de trouver quelqu'un en mesure de vendre des doses de poison - généralement, cela demandera un jet d'Enquête contre un ND 25. Les prix de ces poisons sont pharaoniques (rappel : 1 koku = 5 bu = 40 boisseaux de riz). Et enduire une arme d'une dose de "Morsure de feu" afin d'améliorer vos chances de victoire au cours de votre prochain duel vous coûtera à peu près aussi cher que de nourrir trois hommes durant une année entière.



FOLIE FIÈVREUSE

ND 10

Prix : 3 koku

Cette poudre, qui ressemble à du sel, n'a ni goût ni odeur. Elle se dissout aisément dans l'eau et est alors indétectable. Ce poison n'est pas destiné à tuer sa victime : une journée après l'ingestion, elle se sentira faible et ressentira une violente fièvre, et une peur intense, jusqu'à ce que son organisme élimine le poison.

Ce poison ne prend effet que 24 heures après ingestion. Tant qu'il produit ses effets, la victime ne peut pas utiliser de points de Vide et perd un rang d'Intelligence. Ce poison toutefois ne cause pas de dommages.



LAIT DE LA NUIT

ND 15

Prix : 4 koku

Ce poison se présente sous la forme d'un liquide blanc translucide et dégage une odeur d'oignon. Une fois appliqué sur une arme, il laisse une fine pellicule discernable à l'œil nu. Les effets de ce poison sont particulièrement douloureux : après avoir été touché par l'arme, la victime ressent une douleur intense et terrible qui se répand dans le corps depuis la blessure. Ceux qui ont enduré ce supplice racontent parfois qu'ils avaient eu l'impression que leur corps avait augmenté de volume pour pouvoir être la source d'une telle douleur - de la même manière qu'un invalide ressent parfois des douleurs ou des démangeaisons dans le membre qu'il a perdu.

Lorsqu'on inflige pour la première fois des dommages avec une arme enduite de "Lait de la nuit", on lance (sans les garder) quatre dés de dommages supplémentaires. Après cela le poison n'a plus d'effet.



MORSURE DE FEU

ND 10

Prix : 3 koku

Également destiné à enduire la lame d'une arme, ce poison se présente sous la forme d'une pâte friable ressemblant à de l'argile rouge. Le dépôt qu'elle laisse sur l'arme, après avoir été frottée sur sa lame, est invisible et inodore. Ce poison provoque de légères brûlures au contact avec la peau, y compris celle de l'empoisonneur, qui porte souvent des gants lorsqu'il l'applique. Une fois touchée par l'arme, la victime ressentira une impression de brûlure au niveau de sa blessure, qui se mettra alors à gonfler et qui prendra une coloration rouge vif. Cette coloration gagnera tout l'épiderme, au fur et à mesure que le poison se répandra dans ses veines et, partant, son organisme.

Lorsqu'on inflige pour la première fois des dommages avec une arme enduite de "Morsure de feu", on lance (sans le garder) un dé de dommages supplémentaire. La victime est immédiatement agitée de violents tremblements durant au moins une heure. Elle peut agir, mais elle perd deux rangs d'Agilité (minimum de 1) pendant la durée d'effet du poison (cf. marge). Le poison n'a plus d'efficacité après ce premier coup.



POISON RUISELANT

ND 20

Prix : 10 koku

Ce liquide vert est inodore et indétectable une fois mélangé à de la nourriture ou à des boissons. De plus, on ne lui connaît aucun antidote. Une fois ingéré, il n'a aucun effet durant les 1-5 premières heures, après quoi la victime ressent une douleur fulgurante au niveau de la gorge, qui gagne ensuite les lèvres, l'estomac puis, petit à petit, tout le corps. La victime commence à s'affaiblir, sa respiration devient difficile et douloureuse.

Lorsque le poison commence à faire effet, la victime subit immédiatement un dé de dommages, dont les conséquences ne pourront être soignées que lorsque le poison aura fini d'agir. La victime perd également un rang de Force pendant la durée d'effet du poison. Elle doit, enfin, faire chaque heure un jet d'Endurance contre la virulence du poison (cf. ci-dessous et page 42). Si la victime réussit son jet, elle ne subit aucun dommage ; si elle le rate, elle subit un dé de dommages supplémentaire.

Si le poison a été acheté, il aura une virulence comprise entre 10 et 15 ; s'il a été concocté, l'empoisonneur choisit un ND et effectue un jet d'Intelligence + Poison afin de déterminer la virulence de son poison (cf. "Effets secondaires", page 42). S'il réussit son jet, le ND qu'il a choisi correspondra à la virulence du poison.



MEILLEURS VOEUX DE DÉCÈS

ND 25

Prix : 20 koku / dose

Cette gelée noire goudronneuse a, étrangement, l'odeur du fruit mûr du plaqueminiér. Il s'agit d'un puissant poison de contact. Aussitôt qu'il entre en contact avec la peau, il provoque une intense et lancinante douleur qui s'étend progressivement depuis la zone touchée. Cette douleur atteint rapidement la tête et les intestins, provoquant une terrible agonie et de violents vomissements. On sait que ce poison peut parfois provoquer un arrêt cardiaque et donc une mort immédiate. Généralement, elle intervient en moins de quatre minutes.

La victime subit immédiatement un dé de dommages et est prise de violents vomissements. Chaque fois qu'elle tente une action, il y a 10 % de chances qu'elle se mette à vomir au lieu d'agir. De plus, la victime doit réussir un jet d'Endurance (ND 10) toutes les 10 minutes ou subir un dé de dommages supplémentaire.

DURÉE D'EFFET DES POISONS

La durée d'effet d'un poison est, en général, inversement proportionnelle à sa virulence : les poisons les plus mortels agissent d'ordinaire rapidement, tandis que les effets des autres se font ressentir bien plus longtemps.

Aucune durée n'est associée aux poisons qui infligent des dommages : la victime se contente de subir ces dommages. Il ne lui reste plus alors qu'à se soigner de manière conventionnelle.

Un effet principal qui ne provoque pas de points de blessure dure, généralement, 24 heures.

La plupart des effets secondaires - ceux qui provoquent des pertes temporaires de rangs de traits - disparaissent après une journée, à moins que l'empoisonneur n'ait choisi de créer un poison à effet prolongé (cf. page 40).

Les effets secondaires qui ne provoquent pas de pertes de rangs de traits peuvent durer jusqu'à une semaine - ou plus s'il s'agit d'un poison à effet prolongé.

Si le meneur le désire, un personnage doté d'une Constitution élevée ou d'un avantage approprié (Force de la Terre, par exemple) peut se remettre plus rapidement.



FAIRE SON TROU DANS LE PETIT MONDE DES EMPOISONNEURS

Tout personnage maîtrisant la compétence "Poison" peut estimer qu'il détient les clés de la fortune - ce qui, d'une certaine manière, est le cas...

La marge de profit sur un poison est très, très élevée. Mais elle ne fait que contrebalancer les risques du métier.

1 - Les enquêtes impériales : tout personnage pris en possession ou en train de vendre du poison peut être exécuté. Qui-conque est accusé de vendre du poison et est découvert en possession d'ingrédients entrant dans la composition de poisons connus, sera probablement exécuté. La honte en résultant rejaillira en outre sur sa famille et pour bien des Rokugani, il s'agit d'une chose pire que la mort.

2 - Le chantage : on pourrait penser que le clan du Scorpion voit d'un mauvais œil que quelqu'un marche sur ses plates-bandes, eh bien c'est tout le contraire. Les membres du clan du Scorpion ne mettent jamais longtemps à débusquer un nouvel empoisonneur, puis se servent des preuves rassemblées pour obliger l'individu en question à obéir à leurs ordres (généralement en le menaçant de la sentence # 1).

Empoisonnement par blessure



SPÉCIFICITÉS

ND 5

Une fois sur l'arme, le poison peut facilement être vu et senti.

ND+5

Le poison ne peut pas être détecté une fois appliqué sur l'arme (pour y parvenir, il faut réussir un jet d'Enquête ou de Poison contre un ND de 15).

ND+5

Effet sélectif : lancez et gardez un dé de dommages supplémentaire lorsque le poison affecte un membre d'une famille noble particulière (elle doit être choisie lors de la fabrication du poison).

ND+5

Une dose supplémentaire : pour chaque dose supplémentaire concoctée, ajoutez 5 au ND (plus vous fabriquez de poison, plus les risques de se tromper dans les proportions augmentent et plus les ingrédients risquent de se corrompre).

ND+5

Fabrication accélérée : il ne vous faut pas une journée, mais une demi-journée pour concocter une dose de poison. En augmentant à nouveau le ND de 5, vous pouvez réduire le temps de préparation à trois heures.

ND+15

Ce poison est totalement indétectable, sauf peut-être par des moyens magiques d'une incroyable puissance. Impossible donc d'en suspecter la présence en examinant le corps de la victime (ce qui ne signifie cependant pas que son effet principal ou ses effets secondaires deviennent indétectables).



EFFETS SECONDAIRES

Il n'est pas possible de choisir plus d'une fois chaque effet secondaire (vous ne pouvez pas choisir deux fois l'effet secondaire "fièvre" pour faire perdre deux rangs d'Intelligence à votre victime, par exemple). De plus, les effets secondaires des poisons destinés à enduire la lame d'une arme ne durent qu'une heure.

ND 0

Aucun effet secondaire.

ND+5

Choisissez (si l'empoisonneur est bien équipé) ou tirez au hasard un effet secondaire sur la table ci-dessous. L'effet ne commence à agir qu'après 1-5 heures.

ND+10

Choisissez (si l'empoisonneur est bien équipé) ou tirez au hasard un effet secondaire sur la table ci-dessous. L'effet agit immédiatement.



EFFETS SECONDAIRES

1 Fièvre (Intelligence-1)

2 Troubles de la vue. (Perception-1, lorsque la vue intervient)

3 Douleur intense (la victime subit un dé de dommages, qui ne disparaîtront que lorsque le poison cessera d'agir)

4 Vomissements (si la victime entreprend une action, lancez un dé : si vous obtenez 1, elle se met à vomir et ne peut agir)

5 Panique et peur (la victime ne peut pas utiliser de points de Vide tant que le poison agit)

6 Hallucinations (Intuition-2)

7 Maux de tête (Réflexes-1)

8 Faiblesse (Force-1)

9 Tremblements (Agilité-1)

10 Engourdissement des membres et des articulations (-1D à toute action physique)



EFFET PRINCIPAL

Vous ne pouvez choisir qu'un seul effet principal.

ND 0

La première fois que l'arme touche, vous lancez (mais ne gardez pas) un dé de dommages supplémentaire. Chaque dé de dommages supplémentaire (à lancer, pas à garder) augmente le ND de +5. Après le premier coup, le poison n'a plus d'effet.

ND+5

La première fois que l'arme touche, vous lancez et gardez un dé de dommages supplémentaire. Chaque dé supplémentaire, à lancer et à garder, augmente le ND de +10. Après le premier coup, le poison n'a plus d'effet.

ND+10

Au lieu de provoquer des dommages supplémentaires, vous injectez à la victime une dose de poison à



**FAIRE SON TROU
DANS LE PETIT
MONDE DES
EMPOISONNEURS
(SUITE)**

3 - La concurrence est mortelle : les principaux vendeurs de poison de Rokugan sont (selon la personne que l'on interroge) les mystérieux ninjas, ou les encore plus mystérieux Kolat. Nul n'est sûr de l'existence de ces groupes ; mais marcher sur leur plates-bandes est probablement le meilleur moyen de le découvrir. Et dites-vous bien qu'ils ont largement plus d'expérience dans le domaine de l'assassinat que n'importe lequel de vos personnages...

En d'autres mots, si vous désirez faire votre trou dans le petit cercle très fermé des empoisonneurs (autrement qu'en vous contentant de vendre de temps à autre une dose à un de vos partenaires), lancez-vous. Amassez une fortune. Mais n'oubliez pas d'en investir une bonne partie dans le recrutement d'un ou deux gardes du corps.

ingérer ! Il est en effet possible de transformer un poison destiné à une arme en poison à absorber : il suffit de le concocter normalement et d'ajouter 10 au ND final (aucun autre "coût" des poisons de lame ne s'applique). La dose est injectée au premier coup qui touche ; après, la lame n'est plus enduite (note aux pinailleurs : effectivement, techniquement cela revient à créer un poison de contact et à en enduire une arme).

Empoisonnement par absorption



SPÉCIFICITÉS

Vous pouvez choisir autant de spécificités que vous le désirez, pourvu qu'elles ne soient pas contradictoires ("agit dans les 24 heures" et "effet immédiat", par exemple).

ND 0

Le poison ne prend effet qu'au bout de 1-5 heures. Il a une odeur, un goût et une apparence propres. Il doit être avalé. Un personnage ayant un rang élevé en "Enquête" ou "Poison" sera capable de savoir quel poison a été utilisé et comment en neutraliser les effets.

ND+1

Il s'agit d'un poison à effet prolongé. Les effets secondaires de la plupart des poisons durent 24 heures, moins le résultat d'un jet de Terre de la victime. Chaque heure supplémentaire augmente le ND de +1. Ainsi, si vous voulez que les effets durent 30 heures (moins le jet de Terre), ajoutez 6 au ND.

ND+5

Le poison prend effet immédiatement (ND 0 pour les poisons à inhaler).

ND+5

Le poison prendra effet dans un délai de 24 heures.

ND+10

Il est impossible de détecter le poison avant absorption (ND+20 pour les poisons à inhaler).

ND+5

Seuls des soins magiques peuvent neutraliser les effets de ce poison.

ND+5

Une dose supplémentaire : pour chaque dose supplémentaire concoctée, ajoutez 5 au ND (plus vous fabri-

quez de poison, plus les risques de se tromper dans les proportions augmentent et plus les ingrédients risquent de se corrompre).

ND+5

Fabrication accélérée : il ne vous faut pas une journée, mais une demi-journée pour concocter une dose de poison. En augmentant à nouveau le ND de 5, vous pouvez réduire le temps de préparation à trois heures.

ND+5

Poison de contact : il n'a pas besoin d'être ingéré ou injecté, un simple contact avec la peau suffit à affecter la victime. On peut se servir de poisons de contact pour enduire la lame d'une arme (ce sont les seuls de la catégorie "Empoisonnement par absorption" à pouvoir naturellement être administrés de la sorte).

ND+10

Poison à inhaler : il prend la forme d'une fumée, ou d'une fine poussière, qui affecte la victime lorsqu'elle l'inhalé (un poison ne peut à la fois être "de contact" et "à inhaler").



EFFETS SECONDAIRES

Comme pour les poisons destinés aux armes, il n'est pas possible de choisir plus d'une fois chaque effet secondaire (vous ne pouvez pas choisir deux fois l'effet secondaire "fièvre" pour faire perdre deux rangs d'Intelligence à votre victime, par exemple). Les effets secondaires apparaissent généralement entre 1 et 5 heures après l'absorption (sauf spécificité propre au poison) : la victime fait alors un jet de Terre et soustrait le résultat à 24 (à moins d'un effet prolongé, cf. ci-dessus). Le résultat indique le nombre d'heures durant lesquelles elle subira les effets secondaires du poison utilisé.

Si un effet secondaire réduit une caractéristique à 0 ou moins, la victime n'est pas tuée pour autant : elle a simplement 0 dans cette caractéristique jusqu'à ce que les effets du poison disparaissent. Seul l'effet secondaire "douleur intense" peut éventuellement tuer une victime, et seulement si elle a déjà subi un bon nombre de blessures.

ND 0

Tirez un effet secondaire au hasard (cf. table des effets secondaires, plus haut).

ND+5

Pas d'effet secondaire.



ND+5

Le poison a un effet secondaire de votre choix.



EFFET PRINCIPAL

Vous ne pouvez choisir qu'un seul effet principal.

ND 5

Un dé de dommages.

ND+5

Coma : faites un jet d'Intelligence + Poison + 2 et gardez un nombre de dés égal à l'Intelligence du PNJ empoisonneur. La victime du poison fait un jet d'Endurance et soustrait le résultat de son jet au vôtre : le résultat indique le nombre de jours de coma. Si la victime rate son jet de dés, elle reste dans le coma jusqu'à ce qu'on la ranime, au moyen de soins ou magiquement. Si le coma dure plus d'une semaine, la victime perd un rang de Feu et de Terre durant la semaine qui suit son réveil.

ND+10

Coup au cœur : le poison inflige un dé de dommages supplémentaire.

ND+10

Crise cardiaque : lorsque l'effet se fait sentir, la victime doit faire un jet d'Endurance contre un ND de 10. Si elle le rate, elle subit un dé de dommages supplémentaire. Chaque augmentation de +10 du ND du jet de fabrication du poison augmente le ND du jet d'Endurance de la victime de 5 : ainsi, si vous voulez que la victime fasse son jet d'Endurance contre un ND de 20, vous devrez augmenter le ND de votre jet de fabrication de 20.

ND+15

Asphyxie (les poisons de ce type paralysent l'activité pulmonaire) : faites un jet d'Intelligence + Poison et gardez un nombre de dés égal à l'Intelligence du PNJ empoisonneur. Le résultat de ce jet correspond à la virulence du poison. Tant que le poison fait effet, la victime doit faire un jet d'Endurance chaque heure. Si elle bat la virulence du poison, rien ne se passe ; sinon, elle subit un dé de dommages supplémentaire.

Identification

Les personnages maîtrisant les compétences "Connaissance : poisons", "Enquête", "Médecine" et

"Herboristerie" peuvent, en examinant une victime d'empoisonnement, deviner la cause de son état (ou, dans certains cas, de sa mort). Le personnage fait son jet d'identification contre un ND égal à celui du jet de fabrication du poison.

Les membres du Clan du Scorpion ont un bonus de -5 au ND lorsqu'ils tentent d'identifier un poison concocté par un autre membre de leur clan. De même, les ninjas auraient, s'ils existaient, un bonus similaire lors d'une tentative d'identification d'un poison concocté par un autre ninja.

Traitement

Il est possible de neutraliser les effets d'un empoisonnement grâce aux compétences "Médecine", "Herboristerie" et "Connaissance : poisons". Les personnages maîtrisant la compétence "Poison" peuvent aussi en traiter les effets (ce qui peut s'avérer bien utile au cours de certaines préparations maladroites).

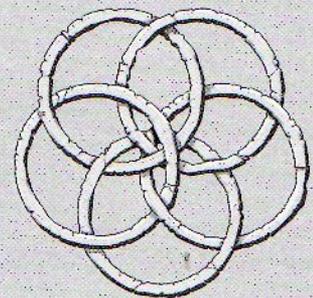
- Le ND pour identifier un poison est égal au ND du poison +5.

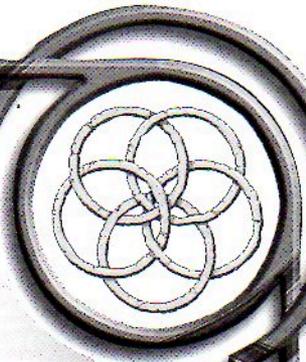
- Une fois le poison identifié, le ND pour en soigner les effets est égal au ND du poison -5.

Si le traitement est réussi, le poison n'aura plus d'effets dans l'avenir, mais ses effets passés peuvent continuer à affecter la victime jusqu'à ce que le poison se dissipe. Par exemple, si un poison a pour effet principal "asphyxie" et pour effets secondaires "fièvre" et "douleur intense", la victime sera à Intelligence -1 et aura subi quelques points de dommages du fait de la douleur et de la virulence du poison. Si les effets du poison sont neutralisés, les dommages et le rang d'Intelligence ne reviendront pas à la normale avant que le poison n'ait fini d'agir ; cependant, la victime n'aura plus à faire de jet contre la virulence du poison chaque heure.

Seule exception à cette règle, les poisons qui plongent leur victime dans le coma : s'ils sont neutralisés, la victime reviendra à elle immédiatement.

Quelques traitements classiques : utilisation de vomitif, absorption de charbon, activité frénétique (afin de transpirer le poison)...





PROTAGONISTES DU SCÉNARIO
" MEURTRE AU CHÂTEAU KYOTEI "



TSUME RETSU
DAIMYO DE
LA FAMILLE TSUME



TSUME TAKASHI
FILS ET HÉRITIER
DE TSUME RETSU



OJUNO
SERVANTE PERSONNELLE
DE TSUME RETSU



ITTO
UN RONIN TRÈS
POPULAIRE PARMIS
LES VILLAGEOIS



IKOMA UJIKI
AMBASSADEUR
DU CLAN DU LION



SHIBA KATSUDA
AMBASSADEUR
DU CLAN DU PHÉNIX



DAIDOJI UJI
AMBASSADEUR
DU CLAN DE LA GRUE



REIKA
UNE GEISHA
DE " LA MAISON DU PIN "

PROTAGONISTES DU SCÉNARIO
" LE VOIE DE L'HONNEUR "



KAKITA HACHI

UN SAMURAI DU CLAN DE LA GRUE QUI A DISPARU



SHOSURO KUJIKO

UNE SHUGENJA DU CLAN DU SCORPION QUI A DISPARU



MATSU INO

UN NOTABLE DU CLAN DU LION



IKOMA KATSU

BRAS DROIT ET YORIKI DE MATSU INO



MATSU KUNO

GRAND-PÈRE DE MATSU INO ET DE SON FRÈRE AÎNÉ, MATSU CHONOKU, MORT AU COMBAT



SAKKUAN

LE CHEF DU VILLAGE



NORII

UN FOSSOYEUR ETA



TUJII

UN AUTRE FOSSOYEUR ETA



BAYUSHI YOJIRO

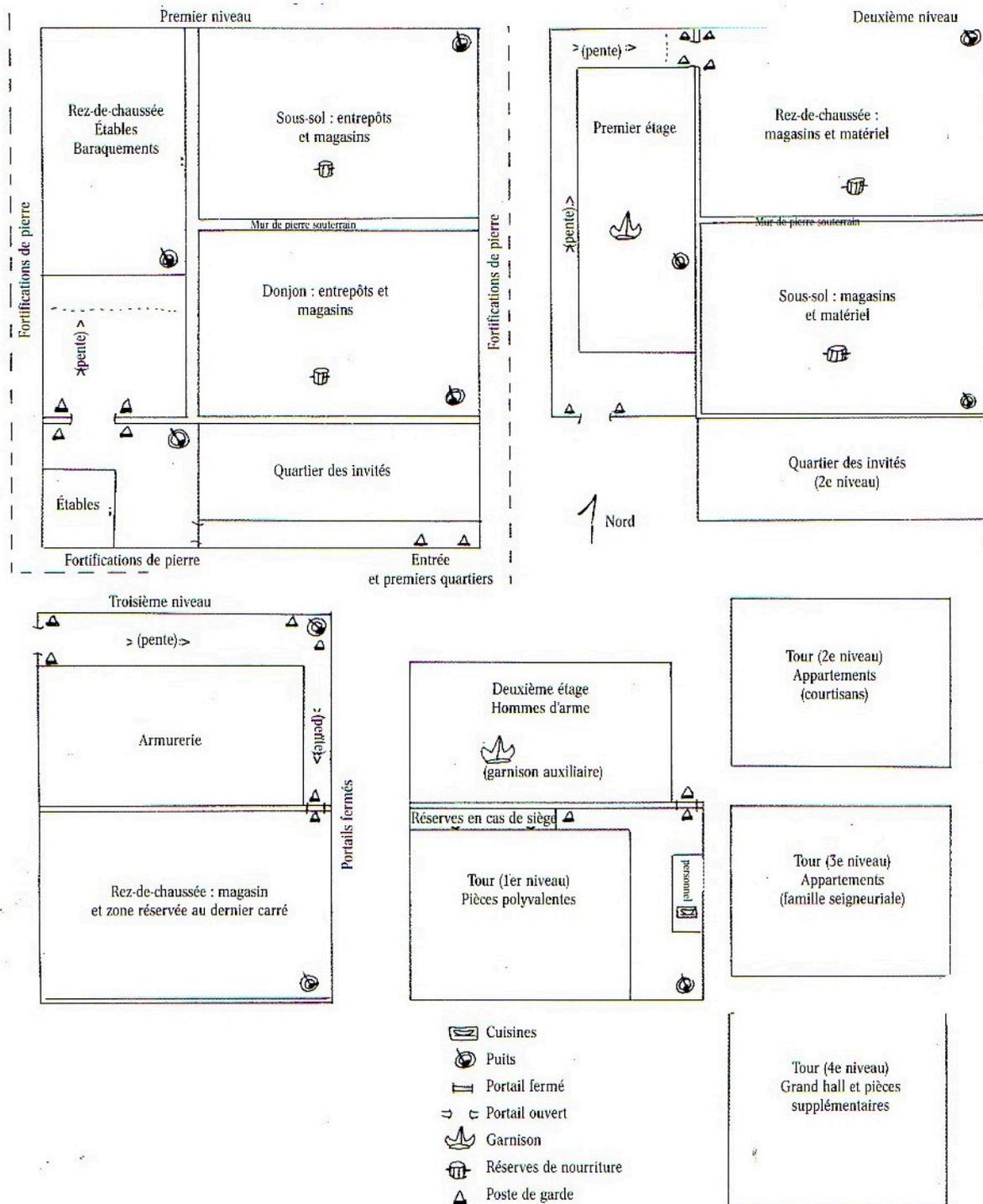
UN MAGISTRAT DU CLAN DU SCORPION A LA RECHERCHE DE SA COUSINE KUJIKO

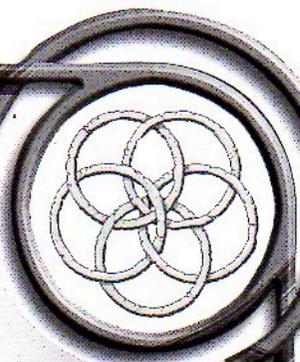


DOGAN

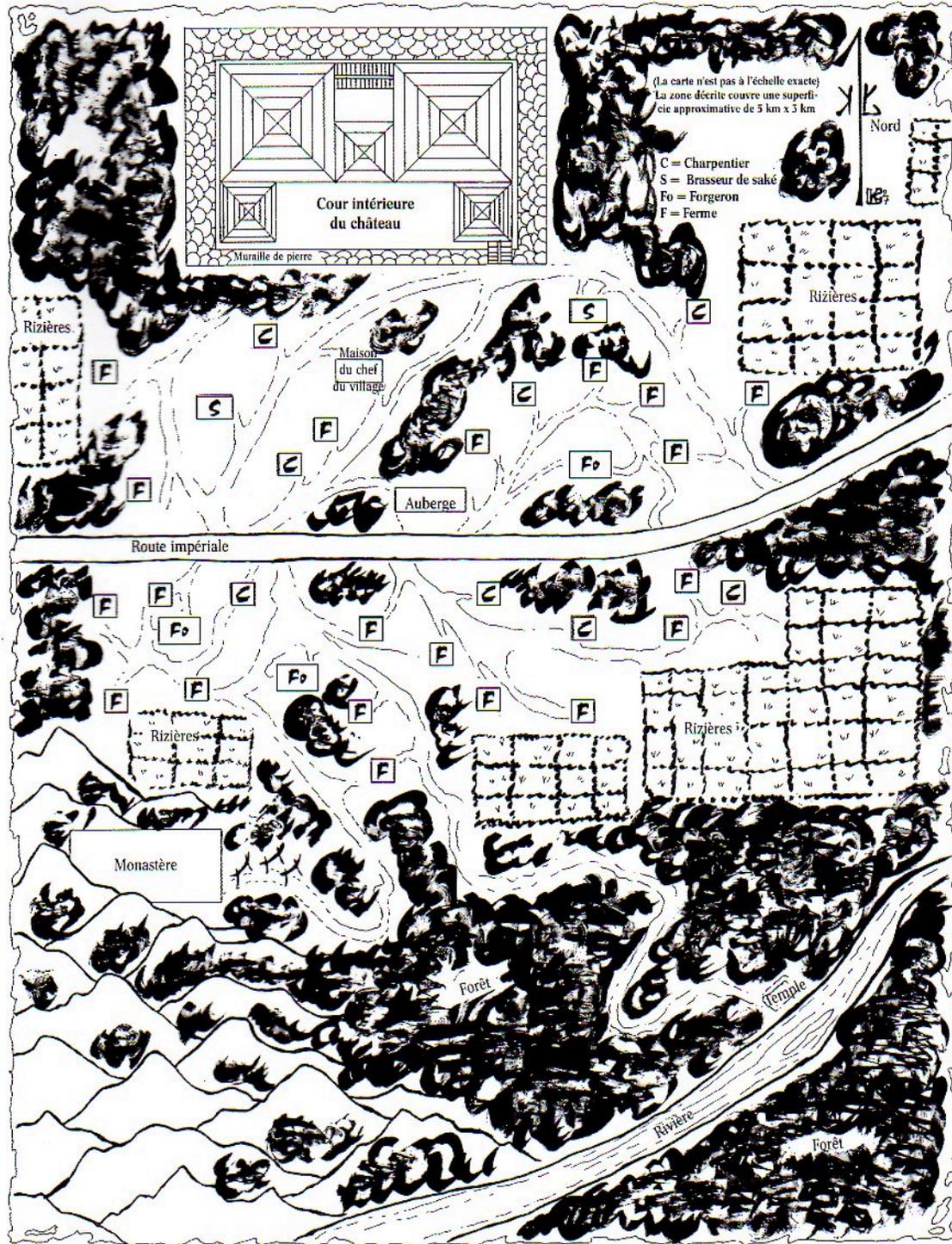
LE RESPONSABLE DU MONASTÈRE LOCAL

PLAN SIMPLIFIÉ DU CHÂTEAU KYOTEI

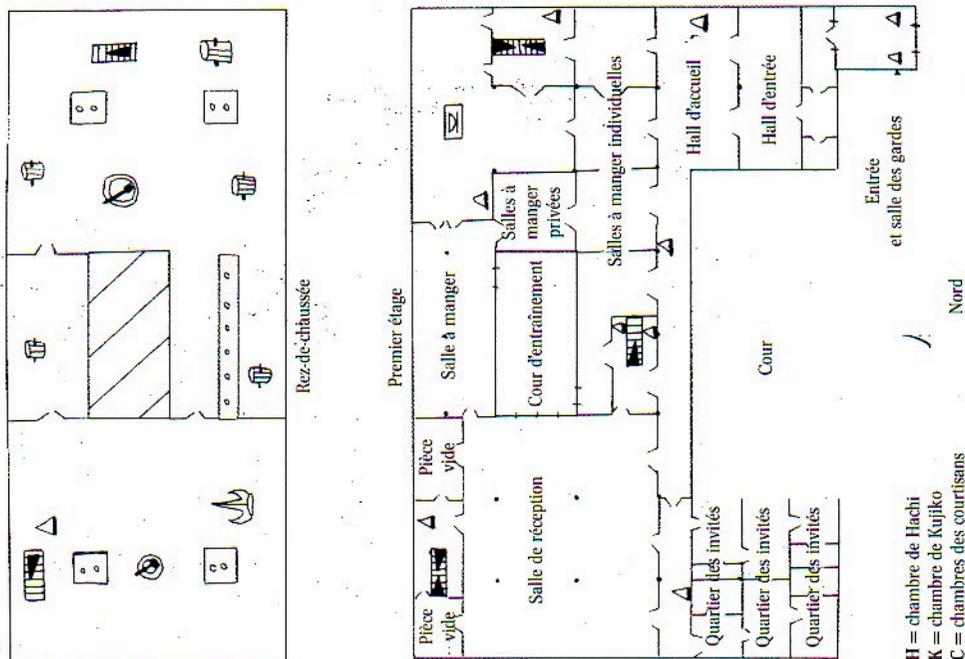
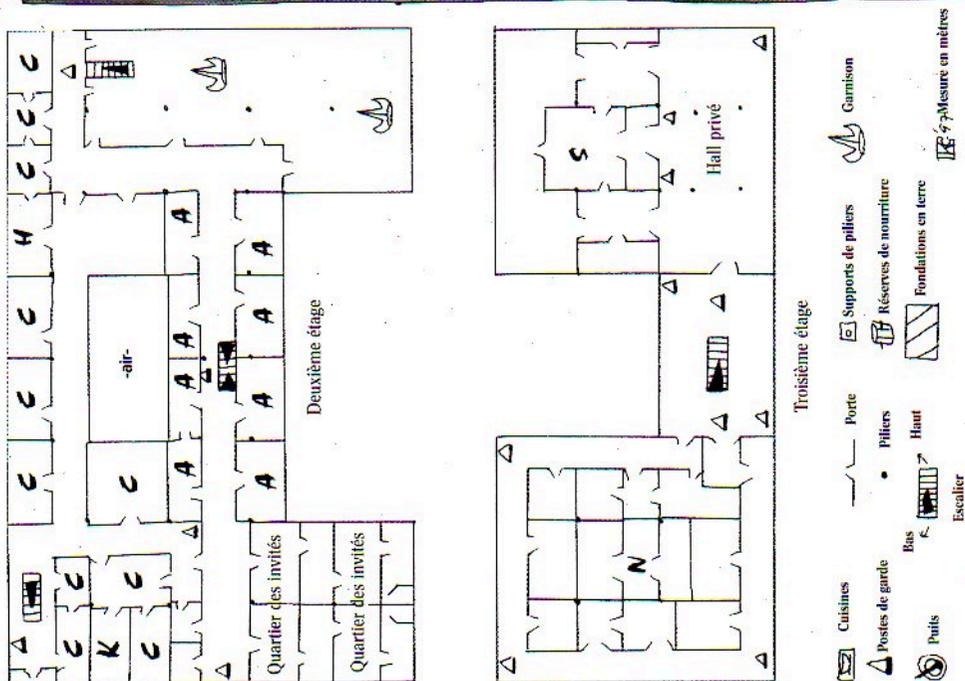




ENVIRONS DU CHÂTEAU SUBOTEN



PLAN SIMPLIFIÉ DU CHÂTEAU SUBOTEN



- H = chambre de Hachi
- K = chambre de Kujiko
- C = chambres des courtisans
- A = chambres des ambassadeurs
- N = chambres des familles nobles
- S = chambre du seigneur

COMMENT UTILISER CET ÉCRAN

Ces tableaux récapitulatifs vous aideront à gérer les investigations des PJ au cours des deux aventures de ce livret. La flèche pleine indique le cours général des événements, celles en pointillé renvoient à des scènes qui, selon les décisions des PJ, peuvent ou non avoir lieu.

Nous vous recommandons d'utiliser ces tableaux, ainsi que les galeries de portraits situées à la fin de ce supplément (pages 43-44). Lorsque les personnages rencontrent un PNJ, montrez-leur son portrait approprié afin qu'ils puissent plus facilement se souvenir de tous les personnages.

" LE VOILE DE L'HONNEUR "

COMMENCEZ À DROITE, PUIS SUIVEZ LES FLÈCHES SELON L'ÉVOLUTION DE L'AVENTURE.

PREMIÈRE SCÈNE : LA CHAMBRE DE KUJIKO (P. 29)

La chambre de Kujiko est dépouillée mais tous les objets qui s'y trouvent sont d'une grande valeur. Dissimulées dans la chambre, on peut trouver :

- dans un tiroir du bureau, des lettres d'amour de Hachi
- sous l'oreiller, une enveloppe scellée
- dans une cache secrète sous le bureau, des flasques de poison

PNJ: aucun

PRÉLUDE : LA DEMEURE DE MATSU INO (P. 28)

Les personnages sont invités à dîner chez Matsu Ino. Ils y font la connaissance de Ino, leur hôte, de son karo, Ikoma Katsu, et de son grand-père, Matsu Kuno.

Kuno leur conte l'histoire de la mort de son petit-fils, Chonoku. Ino conseille aux personnages de demeurer en ville chez le chef du village, Sakkuan.

PNJ: Matsu Ino, Ikoma Katsu, Matsu Kuno

DEUXIÈME SCÈNE : LA CHAMBRE DE HACHI (P. 30)

La chambre de Hachi est plutôt spartiate.

Il y a une trace de sang sur le rebord de la fenêtre.

L'encre de son écritoire est la même que celle qui a servi à écrire la lettre se trouvant sous l'oreiller de Kujiko.

Son armure et ses épées sont absentes.

Les documents de voyage de Hachi se trouvent dans un sac plein de vêtements dans un coin de la pièce.

PNJ: aucun

TROISIÈME SCÈNE : LE VILLAGE (P. 30)

Le chef du village, Sakkuan, offre l'hospitalité aux personnages et leur demande poliment de bien vouloir enquêter sur l'affaire du fantôme du village. Le fantôme était une femme couverte de sang qui marmonnait sans cesse " Tu m'as tuée " alors qu'elle se dirigeait vers le sud.

PNJ: Sakkuan, Ikoma Katsu

QUATRIÈME SCÈNE : LE TEMPLE DE BENTEN (P. 32)

On y trouve les fossoyeurs, Norii et Tujii. Ils sont ivres et ont été effrayés par un fantôme.

Le corps de Kujiko se trouve au fond de la rivière, lesté par l'armure de Hachi.

Le temple a été dévasté par un feu d'origine magique ; on y trouve aussi des traces de sang.

Les fossoyeurs parleront de tout ce qu'ils savent s'ils sont interrogés : ils ont été engagés pour enterrer un corps, qui a repris vie ; c'est à ce moment-là qu'ils se sont enfuis. Ils peuvent indiquer où se trouve la grotte dans laquelle ils devaient ensevelir le corps.

PNJ: Norii & Tujii, peut-être Ikoma Katsu

CINQUIÈME SCÈNE : LA GROTTÉ (P. 33)

On y trouve de nombreux indices, mais la plupart ne sont pas reconnus par la loi rokugani.

C'est ici que se trouvent la tombe que Tujii et Norii ont commencé de creuser, ainsi que leurs pelles. Sur la lame de l'une des pelles, on peut découvrir des traces de sang et des cheveux.

Un morceau du kimono de Kujiko se trouve ici. Il y a aussi un fin paquet de soie qu'elle portait avec elle : il contient un plan de la bataille au cours de laquelle le frère de Ino trouva la mort. Un message est écrit sur le plan à l'encre sympathique.

PNJ: aucun, sauf si les personnages les ont emmenés avec eux.

SIXIÈME SCÈNE : LE MONASTÈRE (P. 34)

Le monastère a récemment accueilli un nouveau moine, qui se fait appeler " Kuji ". Le nouveau moine (Hachi) est sévèrement brûlé et mourant ; le responsable du monastère, Dogan, n'admettra pas avoir accueilli " Kuji " ou ne laissera pas les personnages le rencontrer, à moins qu'ils ne soient très persuasifs ou qu'ils convainquent Ikoma Katsu de parler pour eux.

Si les personnages rencontrent Hachi, il leur racontera toute l'histoire et confessera ses crimes.

PNJ: Dogan, éventuellement Ikoma Katsu, éventuellement Hachi alias " Kuji "

CONCLUSION ET ÉPILOGUE (P. 35)

(Seulement si les personnages ramènent Hachi à la demeure de Ino afin qu'il se confesse)

Hachi admettra sa responsabilité dans le meurtre de Kujiko et impliquera Ino dans le meurtre de son frère Chonoku, mais ce dernier est d'un rang suffisamment élevé pour ignorer l'accusation. Il décédera mystérieusement un mois plus tard : le Clan du Scorpion a vengé la mort de la shugenja.

" MEURTRE AU CHÂTEAU KYOTEI "

**COMMENCEZ À DROITE. PUIS SUIVEZ
LES FLÈCHES SELON L'ÉVOLUTION
DE L'AVENTURE.**

LE LIEU DU CRIME (P. 9-10)

Les personnages sont convoqués par l'un des daimyo invités au château. Il les nomme magistrats le temps de l'enquête sur le meurtre.

Une servante est déjà en train de nettoyer le lieu du crime. Des personnages attentifs pourront découvrir dans un coin une perle de obi n'appartenant pas au Clan de la Grue, ainsi qu'une tuile déplacée au plafond.

PNJ : le général Shizuma

ENTRETIENS AVEC LES HABITANTS DU CHÂTEAU KYOTEI (P. 13-14)

Tsume Takashi : il invite les personnages à participer à une chasse au lapin. Takashi dévoilera qu'il se querellait fréquemment avec son père, et qu'il se trouvait seul dans sa chambre la nuit du meurtre.

Le général Shizuma : il ne soutenait pas la décision de Retsu de vouloir entrer en guerre contre ses voisins du Clan du Phénix. De plus cette guerre n'aurait eu aucun soutien populaire.

Les gardes : ceux qui se trouvaient devant la chambre n'ont rien noté de particulier ; un des gardes en faction à l'une des portes du château semble savoir des choses mais refuse obstinément de parler.

PNJ : les personnalités interrogées

LA VILLE DE CHIKUZEN (P. 15-17)

L'auberge de " La pivoine dorée " est un endroit idéal où dormir si les personnages ne désirent pas demeurer au château Kyotei. Il y a une salle de jeu ; Retsu avait d'importantes dettes.

Le crieur public est au courant de la plupart des rumeurs qui circulent en ville.

Sur la place du marché, la rumeur à la mode veut que Takashi soit amoureux d'une geisha, qui fréquente aussi un ronin nommé Itto. Tout le monde adore Itto.

" La maison des chrysanthèmes " recevait effectivement les visites de Retsu, mais Takashi fréquentait " La maison du pin ".

PNJ : Shosuro Aki, Akiko

ITTO (P. 18)

Tout le monde en ville apprécie Itto. Il se comporte comme un protecteur de la ville et résout la plupart des problèmes des heimin. On peut le trouver à l'auberge de " La pivoine dorée ", où il passe de longues heures. Il ne dévoilera aucune information utile, mais il est très susceptible au sujet de sa relation avec Reika.

Après que les personnages se sont rendus à " La maison du pin " : Itto embauchera un groupe de malandrins et les attaquera sous le couvert de la nuit, incognito. Si les choses se passent mal, il tentera de s'enfuir.

PNJ : Itto

CHÂTEAU KYOTEI (P. 8)

Les personnages sont en visite au château Kyotei lors du Festival Bon (célébration des morts). Durant le dîner, Tsume Retsu et son fils Tsume Takashi ont une altercation.

Le lendemain matin, le château est réveillé par un cri : Retsu a été assassiné.

PNJ : Tsume Retsu, Tsume Takashi, Ikoma Ujiaki, Shiba Katsuda et Daidoji Uji.

OJUNO (P. 10)

(Si les PJ demandent à parler à la servante qui a découvert le corps)

Retsu était mort lorsqu'elle est entrée dans la chambre ce matin. Retsu est un veuf qui a l'habitude de dormir seul. Il se rendait occasionnellement dans une maison de geisha, " La maison des chrysanthèmes ".

Dix gardes dorment devant la chambre de Retsu.

Tsume Retsu a eu un entretien privé avec Daidoji Uji, la veille du meurtre.

PNJ : Ojuno, le général Shizuma

ENTRETIENS AVEC LES INVITÉS DE MARQUE (P. 11-12)

Ikoma Ujiaki : il a peu de temps à consacrer aux personnages. Il détestait Retsu, qui avait détruit une famille mineure du Clan du Lion il y a vingt ans de cela. mais il voulait l'affronter sur le champ de bataille. Il était là pour analyser les faiblesses de l'armée de Retsu. Il est très susceptible.

Shiba Katsuda : il accueille amicalement les personnages. Il voulait convaincre Retsu de retirer ses troupes, stationnées à la frontière entre leurs territoires, et était prêt à sceller la paix au moyen d'un mariage entre sa fille et Takashi.

Daidoji Uji : il est indifférent. Il devait communiquer la désapprobation du Clan de la Grue au sujet des mouvements de troupes en direction des terres du Clan du Phénix, puisque ces deux Clans sont alliés.

PNJ : les nobles interrogés.

" LA MAISON DU PIN " (P. 16-18)

Takashi fréquente une geisha nommée Reika ; elle travaille ici.

Reika voit aussi fréquemment un ronin nommé Itto.

L'ochaya, Kumiko, considère que Takashi est un bien meilleur parti pour Reika que Itto.

Si les personnages demandent à voir Reika, elle reste introuvable.

PNJ : Kumiko, le gros Yoji

UN NOUVEL ENTRETIEN AVEC TAKASHI (P. 19)

(Si les PJ l'interrogent à nouveau)

Takashi reconnaîtra qu'il fréquente Reika. Il est amoureux d'elle, même s'il vient finalement de comprendre qu'elle était l'assassin de son père. Il désire que les personnages la laissent en paix.

PNJ : Tsume Takashi

CONCLUSION : UN TEMPLE D'OSANO-WO (P. 19-20)

Reika se trouve au temple. Itto et elle sont les derniers représentants de la famille Damasu, détruite il y a vingt ans par Tsume Retsu.

Reika est samurai par sa naissance, mais hinin par sa vie : comment les personnages géreront-ils ce dilemme ?

Si Itto est vivant, il réapparaît pour la confrontation finale.

PNJ : (Damasu) Reika, (Damasu) Itto

des **Le Livre**
CINQ ANNEAUX



Le Voile de L'Honneur

CE SUPPLÉMENT EST LE PREMIER D'UNE SÉRIE D'AVENTURES DANS L'UNIVERS DU LIVRE DES CINQ ANNEAUX. LA SÉRIE "E" FERA DÉCOUVRIR, AUX MENEURS ET AUX JOUEURS, DES HISTOIRES D'INTRIGUES, D'ESPIONNAGE ET DE MYSTÈRE, OU L'INTELLIGENCE D'UN SAMURAI LUI SERA PLUS UTILE QUE SES TALENTS GUERRIERS.

Ce livret contient deux aventures :

- ⊗ **MEURTRE AU CHÂTEAU KYOTEL** : un tanto met fin à la vie d'un belliqueux daimyo du clan de la Grue et un groupe de magistrats est chargé d'enquêter sur un mystère que nul ne désire voir éclairci.
- ⊗ **LE VOILE DE L'HONNEUR** : avec la disparition de deux ambassadeurs, et l'apparition d'un fantôme sanguinolent, un dangereux secret menace d'être mis au jour. Mais serez-vous prêt à payer le prix de la vérité ?
- ⊗ **Également** : des cartes illustrées et annotées, les caractéristiques des PNJ, un écran pour le meneur et les règles concernant l'usage des poisons !

*"La vérité n'est pas dans les yeux qui voient,
mais dans la langue qui parle..."*

- Proverbe Rokugani

Legend of the Five Rings, le symbole Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan, et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated. Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.



REF : LA 04
PRIX : 79 F
ISBN N 2-91103-32-5