

L5R : Le déshonneur est un moindre mal

PRELUDE

Le scénario prend place à une période récente : Il est préférable de le faire jouer juste après le couronnement de Toturi III en 1160 c'est à dire quelques mois après la chute et la destruction d'Otosan Uchi. La guerre contre Daigotsu vient de se terminer et l'Empire commence à panser ses plaies. C'est une période où les autorités sont bien moins actives qu'à la normale. D'ailleurs, la rapide expansion de leur Cartel est un peu due à cette période de guerre et de tension entre les Quatre Vents (les trois fils et la fille de Toturi Ier, mort en 1158). Mais si les MJ jugent plus approprié de choisir une autre période, ils peuvent tout à fait changer la date.

Le clan Yakuza des Sumiyochi-rengo a réussi un gros coup et fête ça dans l'île de la larme (cf. annexes) de Ryoko Owari Toshi. Ils viennent de récupérer, au prix de lourds et dangereux efforts, une cargaison d'opium si importante que leur organisation va mettre des mois et des mois à écouler le stock ! Les PJ/ dirigeants du clan se trouvent donc à la « maison des histoires étrangères » (cf. annexes), tenue par la gaijin Mara. L'ambiance y est donc bruyante, exotique, enfumée, alcoolisée et est tout à fait propice à la détente, la fête et la débauche (avec une dose de contrôle tout de même). Cette scène (que chaque MJ fera jouer comme il/elle le souhaite) devra servir à ce que les joueurs se familiarisent les uns avec les autres.

Il faut donc penser à ajouter quelques PNJ membres du Cartel et notamment un : Daiki, un ancien Isawa et shugenja (attention tout de même à éviter l'apparition du chantage dès le début). Après la soirée, les PJ doivent tous rentrer chez eux et non rester à l'auberge.

ÉLÉMENT PERTURBATEUR

Les PJ sont secoués au réveil par des hommes de main/ serviteurs ou toute autre personne du même genre. Daiki, premier lieutenant des Sumiyochi-rengo, a été retrouvé assassiné dans la maison de geisha où ils ont passé la soirée la veille. Si les PJ souhaitent se rendre immédiatement sur les lieux du crime, ils auront alors la joie de rencontrer leur future Némésis : Kitsuki Satoshi, Magistrat d'émeraude envoyé sur place pour mener l'enquête.

Jouez Satoshi comme quelqu'un d'avenant, qui comparera avec les personnages pour « la douloureuse perte de votre cher ami. Paraît-il que vous étiez très proches...c'est regrettable, mais il a désormais rejoint ses ancêtres ».

Essayez de le faire le plus sincère possible, quitte à le faire passer pour un neuneu (c'est comme ça que ce samouraï avance dans ses enquêtes...). Il sera disposé à dire aux PJ tout ce qu'il sait de l'enquête en cours (bien sûr il leur fait croire qu'il leur dit tout !). Ce personnage pourrait presque faire penser à Colombo.

S'ils traînent un peu plus, ce qui est justifiable avec les effets de l'alcool de la veille, faites les arriver après que le magistrat a inspecté la chambre. L'accès à la scène du crime est possible, les Eta ne sont pas encore arrivés pour

débarrasser le corps et le Magistrat sera assez gentil avec les PJ (il fait exprès, rappelez-vous !).

Les personnages risquent fort d'avoir abusé la veille avec l'alcool (et l'opium pour le Yasuki). N'hésitez pas à leur infliger des malus pour la première partie de ce lendemain de fête, mais n'exagérez pas : du +2 à du +5 aux ND (si on pousse vraiment) suffira amplement !

Enfin, le Magistrat partira très vite (il est là depuis tôt) Les PJ peuvent alors en profiter pour inspecter les lieux. Il suffira de se montrer convaincant envers Mara (via quelques jets d'étiquette, de courtisan ou encore de tromperie...) pour qu'elle les laisse accéder à la chambre ou se trouve le corps. Bon, autant le dire franchement, la scène du crime est très sanglante, et un jet pur de volonté contre un ND de 10 sans compter d'éventuels malus peut s'avérer nécessaire pour éviter un vomissement.

Le corps de Daiki gît dans son propre sang, le crâne littéralement défoncé, au beau milieu d'une des chambres de l'établissement. Cette dernière est d'ailleurs très luxueuse malgré son côté très exotique (lâchez-vous sur les détails). Mais une chose choque particulièrement dans la chambre : sur un des murs est dessiné un pentacle (ou toute autre chose qui fait «Outremonde»). Il faut que cela ait l'air aussi crédible que possible, d'autant que les personnages n'y connaissent strictement rien en maho...

Bien évidemment, le Kitsuki se gardera de leur révéler que ce sigle est insignifiant et faux... Il y a aussi un biwa brisé sur le sol : Daiki a tenté de se défendre et a réussi à porter un coup à son assassin.

Facultatif :

Le visage possède une estafilade qui va du coin de l'oeil au milieu de la joue (cf. encart 5). Il s'agit de la marque de fabrique des assassins parfois utilisés par les PJ pour sous-traiter certaines affaires délicates (cf.annexes).

Voilà donc les PJ qui se retrouvent dans une belle situation : un membre de leur Cartel est mort, un Magistrat Kitsuki est sur l'affaire (même s'il ne paraît pas vraiment crédible) et tout cela dans un contexte de guerre avec un Cartel adverse et de gros travail que va provoquer leur énorme cargaison d'opium.

Il faut rappeler aux PJ la chose suivante : Daiki était un membre important de leur Cartel. Ses talents de shugenja les ont fortement aidés par le passé et vont fortement manquer. Ils viennent de perdre vraiment gros !

DEVELOPPEMENT

Les pistes et événements donnés dans ce scénario n'ont aucun ordre linéaire imposé. Les MJ sont totalement libres de les placer comme ils le souhaitent dans le déroulement du scénario, de les accentuer ou les diminuer. Vous pouvez même en supprimer certains et également en inventer d'autres ! (si vous faites ça, vous aurez un grooooo bonbon tout rose ! !). D'ailleurs vous êtes invités à mettre

L5R : Le déshonneur est un moindre mal

en scène le Magistrat aussi souvent qu'il sera nécessaire, ainsi que des membres du Clan Yakuza ennemi, les Yamaguchi-gumi, voulant fortement les supprimer.

Le témoin du meurtre

Si les PJ se débrouillent bien à la maison des histoires étrangères, ils peuvent obtenir des informations. Daiki n'était pas seul. Il loua pour la nuit les services de Miko, une geisha de l'établissement. Le problème est qu'elle a disparu et n'a plus donné signe de vie depuis l'incident. Elle s'est réfugiée dans le quartier des pêcheurs (le quartier heimin/hinin au Nord-Ouest de la ville).

Comment accéder à Miko? : Vous avez plusieurs solutions.

Si vous êtes de bonne humeur, vous pouvez considérer que Mara sait où elle se cache. Une bonne scène de rôle play permet d'accéder à cette information. Aussi les contacts de certains personnages peuvent aider à la retrouver dans le quartier des pêcheurs. Et puis, si les personnages sont peu inventifs, faites intervenir une geisha confidente de Miko qui peut envoyer quelqu'un chercher un ou plusieurs PJ pour leur révéler tout cela.

Quelle que soit la façon dont les PJ arrivent à elle (bien sûr, éviter d'y aller sabre au clair avec un regard noir...), Miko vit dans la peur depuis le meurtre et reste cloîtrée chez elle. Il faudra se montrer compréhensif, patient, et rassurant envers cette personne.

Elle peut révéler plusieurs choses :

Le tueur a marqué des choses étranges et visiblement à la va vite, sur le mur. Il s'agit du pentacle de soi-disant maho. Cette révélation écarte (pour les PJ du moins, allez expliquer ça à un paysan...) la théorie du rituel de magie interdite. Elle a tout vu du meurtre mais de derrière une cloison coulissante, c'est à dire en ombres chinoises. Malgré tout, Miko paraît sûre que l'assassin est entré par la fenêtre de la pièce et peut décrire le court combat qui s'est déroulé. Insistez sur le fracassement du crâne (sol contre tête, masse contre tête...) et incorporez si vous le souhaitez la défense de Daiki avec le biwa de la geisha.

Bref, elle n'en sait pas bien plus que cela sur les tenants et aboutissants du meurtre. Pensez à intégrer avant ou après cette scène le Kitsuki qui se rend ou part de chez la Geisha selon au moment où vous le placez. D'ailleurs n'hésitez pas à le refaire plusieurs fois (mais pas trop), cela peut accentuer légèrement la paranoïa !

De plus, et si vous êtes d'humeur un petit peu sadique, vous pouvez décréter qu'un des PJ ressemble un peu à l'assassin : les traces de pas de ce dernier sont visibles par le sang sur la scène du crime, et si un des PJ avait la même pointure? Et si l'assassin avait une taille et une corpulence similaires au PJ choisi par le MJ? Vous êtes libres d'en rajouter pour créer un peu de confusion dans le groupe ! D'autant qu'un éventuel interrogatoire avec le Kitsuki risque d'être âpre.

Le groupe d'assassins mercenaires

Le Cartel utilise ces gens pour une basse besogne précise : l'assassinat (cf. annexes pour le fonctionnement théorique). Le souci qu'auront les PJ dans cet endroit est que Fuyusuke, le chef de ce groupe, refuse catégoriquement de révéler qui a été envoyé pour cette mission. Il est recommandé que Fuyusuke montre alors l'ordre d'assassinat aux PJ pour commencer à semer le doute dans leurs têtes. Et il ne vaut mieux pas que le(s) commanditaire(s) PJ rouspètent car ils pourraient courir à leur perte en grillant leur couverture...

Le tueur qui a tué Daiki se nomme Kaori. Il est un nouveau dans le groupe. Fuyusuke l'a envoyé régler ce problème pour se faire la main mais vu le résultat ça n'était pas vraiment une bonne idée... Sa description correspondra à la vision du MJ. Sinon, pensez à l'encart 2 et au coup de biwa. En tout cas, il est probable qu'il soit ici à ce moment-là (mais peut-être pas si le MJ choisit d'adopter l'encart 2). De toute façon libre à vous de créer une ambiance un peu effervescente, beaucoup de mouvements dans cet entrepôt pour éviter une altercation gratuite avec l'assassin. Et de toute manière, ils risquent plus de se pencher sur le véritable problème : l'identité du ou des commanditaire(s) de l'assassinat. Car seul ce groupe peut fournir un document tel que ce que leur a montré le chef de l'entrepôt. Les signatures sont donc des fausses et quelqu'un a abusé d'eux...

Si le MJ veut rajouter un commanditaire supplémentaire parmi les PJ, qu'il n'hésite pas ! C'est tout à fait possible et même vivement recommandé. Le chef des assassins pourra alors montrer les deux papiers, ce qui jettera encore plus de confusion chez les PJ (vu qu'ils n'étaient pas tous au courant de la chose) et plus précisément chez les deux suspects ! Bien sûr les assassins ont donc été payés double et ne voudront en aucun cas rembourser un zeni, ils sont déjà à moitié découverts avec l'enquête du magistrat Kitsuki...

Dans le cas de deux commanditaires présents, les assassins disposent donc de deux ordres de mission et non d'un seul. Libre au MJ de décider si les assassins montrent les deux parchemins en même temps, ou s'ils espacent les deux révélations.

(Facultatif) Les fausses signatures

Attention, cette piste n'est valable que si deux PJ ont commandité la mort de Daiki ! Le deuxième heureux élu ne sait pas falsifier les signatures officielles des autres membres du Cartel. Il a donc opté pour la solution du faussaire en ayant récupéré d'une façon ou d'une autre les signatures des autres PJ qui ont donc servis de modèles.

Le faussaire en question se nomme Goro est très dur à retrouver et se terre dans le quartier des tanneurs au sud-ouest de la ville, là où les eta vivent. Si les PJ font jouer leurs relations via la compétence monde du crime pour trouver le bon faussaire (et encore ils ne le sauront pas, et même si ils tombent sur lui il y en aura peut-être eu un ou deux avant...ou après), réussir à le faire parler est une

L5R : Le déshonneur est un moindre mal

autre affaire : Il a été grassement payé n'a pas traité directement avec le PJ et ne connaît donc pas son identité.

Le PJ a pris soin d'éliminer l'intermédiaire qui lui a permis de faire affaire avec le faussaire. C'est pour cela que ce dernier évoquera un hinin ou un heimin.

De l'amour entre criminels

Il existe un tout autre problème pour les PJ : leur rival Kinari, Oyabun (chef spirituel) des Yamaguchi-gumi oeuvrant à Ryoko Owari également. De nombreux accrochages ont eu lieu récemment et quelques coups durs sont arrivés aux PJ. Un peu trop facilement même...un traître serait-il responsable de tout cela? Rappelez-vous que Hisato joue double jeu entre ces deux cartels et donne des informations à la fille de Kinari, Xiu. D'ailleurs il ne se gêne pas pour coucher avec elle assez souvent...

Mais ce qu'il ne sait pas c'est qu'elle est tombée amoureuse de lui (ah, amour sincère quand tu nous tiens !), et qu'elle est prête à tout pour lui ! Mais Daiki couchait également avec elle. Et si un ou deux PJ n'avaient pas été responsables de sa mort, Kinari l'aurait sûrement supprimé vu qu'un de ses hommes lui avait rapporté l'existence de ce lien entre eux. C'était exactement le but recherché par Hisato (et Xiu) qui voulait profiter d'une guerre des gangs pour éliminer ses plus sérieux rivaux, autres PJ compris. Et commencer par tuer l'un de leurs éléments les plus doués allait vite allumer le brasier entre les deux groupes de criminels.

Toujours est-il que des hommes de Kinari ont fait un raid dans l'entrepôt de stockage de l'opium et commencent à se barrer avec des caisses. Libre au MJ de faire apprendre cela aux PJ lorsqu'ils sont à un autre endroit ou alors de leur faire subir l'assaut (une bonne vingtaine de personnes) alors qu'ils sont présents dans l'entrepôt. Bien évidemment, il est mieux que tous les PJ y participent et que cela se déroule de nuit. Quelques-uns risquent de s'enfuir avec une grosse caisse d'opium dans la rue. Si les PJ se mettent à leur courir après, les hommes des Kinari peuvent maladroitement faire tomber la caisse.

Elle risque alors de casser, de laisser se déverser plus de 100 koku d'opium, et bien sûr dans un quartier de la ville un peu miséreux. Les gens vont sûrement s'empressement de récupérer de l'opium qu'ils pourront ensuite revendre. Désastre assuré pour les PJ qui devront alors choisir entre récupérer la drogue et éliminer les fuyards...

D'ailleurs, Kitsuki Satoshi va par la suite venir leur poser des petites questions sur l'entrepôt qui a été attaqué, sur ce qu'ils faisaient dans le coin, s'ils sont liés à ce déversement de drogue en pleine rue etc etc. Le tout en leur faisant croire qu'ils ne sont pas des suspects à ses yeux. Il veut absolument leur balancer tout en pleine figure une fois qu'il aura des éléments véritablement tangibles pour se le permettre...accompagné de quelques hommes.

Si les PJ ont tout intérêt à réussir à capturer quelqu'un qui pourra leur révéler, à condition de bien s'y prendre pour le

faire parler (les PJ ont un honneur bas donc ça ira), que l'Oyabun Kinari voulait éliminer Daiki car il avait couché avec sa fille. Si jamais ils se ratent, soyez un gentil MJ, laissez en un de vivant vous-même.

D'ailleurs, si le MJ choisit d'ignorer l'encart 5 plus bas, qu'il fasse traîner plus en longueur la poursuite. Le captif révélera alors que son Oyabun est prêt à en finir avec le Cartel des PJ, et qu'une opération de grande envergure est employée pour les éliminer définitivement.

Aussi vous pouvez intégrer un autre élément : la personne capturée connaît les détails à propos du cadavre de Daiki. Il affirmera alors que c'est probablement un membre de son organisation qui a commis ce méfait. Il s'agit de Heng, et cet homme dispose d'une certaine notoriété dans le milieu criminel de Ryoko Owari. Ses méthodes pourraient en faire le vrai coupable en fin de compte...

Le captif leur révélera qu'il est en train d'attendre que les caisses volées d'opium arrivent. Il est sur une embarcation dans un petit port fluvial de la ville (environ à 15 minutes à pied de là où se trouvent les PJ).

Si le MJ opte pour cet élément, il faudra qu'il opère la manœuvre suivante : mettre le passage chez les assassins après la confrontation avec Heng et oublier l'estafilade sur le visage de Daiki.

(Facultatif) De l'amour entre criminels, bis

Si les PJ décident donc d'aller voir ce Heng, la scène risque d'être intense. La diplomatie n'est jamais de mise avec ce genre de personnage. Éclatez-vous sur la scène de combat qui va suivre ! Saut de bateau en bateau (beaucoup sont amarrés), coups en vol, fracas de caisses de cargaison diverses et variées, évacuation de personnages joueurs et non joueurs à l'eau. S'ils tuent ce Heng, tant pis pour eux. Mais s'ils arrivent à le laisser vivant et lui poser quelques questions, il pourra fournir un alibi pour la nuit du meurtre de Daiki : il observait en prévision de l'attaque qui vient alors de finir l'entrepôt ou les PJ avaient planqué l'opium !

Ça risque de ne pas être convaincant de sa part mais il ne pourra pas être plus sincère. Il révélera alors que son Oyabun est prêt à en finir avec le Cartel des PJ et qu'une opération de grande envergure est employée pour les éliminer définitivement.

CONCLUSION

L'issue de ce scénario est multiple. Cela dépend énormément des MJ et surtout des PJ. Néanmoins voici quelques pistes d'approche de cette fin de scénarios :

Trahis ! Pas mal d'hommes de main (environ la moitié) des PJ ont été soudoyés par Kinari et ont aidé à vider l'entrepôt de sa cargaison d'opium ainsi que les caches d'argent, la poudre noire...un beau butin en somme ! Les tripots de jeux ont aussi été pris d'assaut et sont en piteux état. Les PJ se retrouvent donc ruinés et ne disposent

L5R : Le déshonneur est un moindre mal

plus que d'une dizaine d'hommes.

Le Kitsuki inculpe les PJ. Il s'agit ici du châtement à donner si vos joueurs n'ont pas été sages, attentifs, et prudents malgré vos avertissements ! Kitsuki Satoshi a donc confondu les personnages et les fait arrêter en attendant qu'ils soient transférés/jugés/exécutés. C'est dans ce cas une fin bien malheureuse...

Ces deux approches peuvent mener à des choses différentes :

Les PJ vont à l'assaut ! Le groupe décide de réunir les troupes restantes et de partir reprendre ce qui leur est dû. Toute idée pour recruter du monde supplémentaire est la bienvenue de la part des joueurs. Les PJ vont donc devoir faire un raid nocturne dans le QG des Yamaguchi-gumi. La chose est largement faisable : forts de leur succès, les hommes de Kinari (ainsi que les anciens hommes Sumiyoshi-rengo) sont probablement complètement ivres au moment de l'assaut et il serait alors facile pour les PJ de s'en débarrasser. Mais il reste tout de même une bonne dizaine parmi tout ce monde qui est sobre : les grands frères restants, le premier lieutenant peuvent faire une grosse force d'opposition aux PJ.

Enfin, les joueurs pourront peut-être accéder à Kinari et avoir une petite explication. Cela peut s'avérer dangereux pour Hisato qui peut être dénoncé par le vieux Yakuza comme un homme ayant trahi ses engagements envers leurs deux clans. Au PJ de se défendre correctement face à cette attaque. Vous pouvez faire intervenir l'amante d'Hisato, Xiu pour le sauver ou bien l'aider dans sa défense verbale.

Les PJ choisissent de faire un marché avec le Kitsuki. Cela peut les aider à s'en tirer, et surtout s'ils se sont fait arrêter. Ils pourront monnayer une tolérance du magistrat sur leur peine contre une aide à la destruction du clan Yamaguchi-gumi. Les PJ doivent se débrouiller pour rendre leur requête acceptable aux yeux de Satoshi, qui n'est pas une personne que l'on abuse facilement. Au MJ de décider si Satoshi tiendra sa promesse ou non...

ANNEXES

CE QUI EST ARRIVE A DAIKI

Mais pourquoi a-t-il été assassiné ? Qui a commandité la chose ? Cher MJ, la réponse se trouvera assise à votre table. Qui ? C'est là que vous entrez en jeu : Le scénario peut accepter un à deux coupables maximum, ces derniers étant choisis par le MJ. Je déconseille cependant qu'il s'agisse de Mishime qui n'avait aucune raison de le faire, et de Sho car il n'est pas du genre à faire cela. Les trois autres PJ sont tout à fait acceptables en revanche.

La raison de l'assassinat : Daiki est un membre essentiel du cartel, il se situe juste en dessous des PJ dans le clan, mais il est ambitieux et en veut plus. Il désire être au même statut que les PJ à tout prix. C'est pour cela qu'il est

allé jusqu'à faire chanter le ou les PJ que vous choisirez pour qu'il(s) appuie(nt) sa candidature auprès des autres.

Voici quelques pistes de la méthode de chantage :

Pour Hisato, Daiki a découvert son petit jeu avec les Yamaguchi-gumi de Kinari. Il pensait pouvoir en profiter pour le forcer à donner son appui pour ensuite le dénoncer. Mais personne ne force la main à Hisato.... Pour Natsu, Daiki a pu être au courant de l'existence de la petite Fumi. Il a pu la faire kidnapper et la placer dans un endroit secret. Le Yoritomo perdant ses moyens devant une telle situation a alors créé de toutes pièces un faux ordre d'assassinat avec les signatures contrefaites pour supprimer Daiki (dont il pense qu'il n'obtiendra rien). Il passera donc le scénario à se renseigner et à faire des recherches sur Fumi. Pour Akane, il a pu découvrir qu'elle était un agent double (par un moyen à définir) en la surprenant en train de faire un rapport à un de ses supérieurs. Akane l'a appris et elle a créé un faux ordre d'assassinat.

Quel que soit le choix des MJ il faudra opérer aux choses suivantes : le premier coupable choisi se verra ajouter la compétence contrefaçon à 4 sur sa fiche de personnage. Si un deuxième est choisi il faudra que le MJ se reporte à la partie facultative du scénario nommée « Les fausses signatures » en fin de page 2.

LES SUMIYOSHI-RENGO

Il s'agit de ce clan Yakuza prometteur dont font partie les PJ. Leurs domaines de prédilection sont le trafic d'opium, de marchandises interdites, et la gestion de tripots de jeux illégaux. Ils ne sont pas organisés comme leurs antagonistes les Yamaguchi-gumi. 5 dirigent le gang et disposent d'une importance égale : Yasuki Hisato s'occupe de la bonne livraison des drogues par le fleuve. Yoritomo Natsu est celui qui gère les rapports du gang avec leurs fournisseurs. Il sert également de porte-parole en cas de litige avec une organisation adverse.

Kasuga Mishime occupe le même rôle que Yasuki Hisato mais dans le domaine des marchandises interdites (poudre noire, technologie interdites, etc etc). Sho le Ronin gère quant à lui les jeux illégaux dans les deux-trois tripots dont dispose le gang. Akane quant à elle s'occupe des hommes de main du clan Sumiyoshi-rengo.

Autres protagonistes : Daiki (futur mort du début du scénario) est le Wakagashira (lieutenant) du gang. Il se situe juste en dessous des PJ et est l'intermédiaire entre eux et les membres placés plus bas. Ses talents de shugenja sont très précieux pour les Sumiyoshi-rengo et les ont aidés et sauvés plusieurs fois. Il est très compétent dans la magie d'élément air.

Goremon est le Saiko-Komon, c'est à dire qu'il s'occupe de l'administration et de la comptabilité du gang. C'est un ancien Ide et son savoir-faire n'est plus à démontrer dans ce domaine. Seul problème, il est souillé par l'Outremonde. Hisato est au courant et en profite pour lui faire du chantage : il lui fournit du thé aux pétales de jade et ne révèle rien à personne sur sa souillure, et en échange

L5R : Le déshonneur est un moindre mal

Goremon permet à Hisato d'accéder à toute la comptabilité du gang et ferme les yeux sur les agissements de Hisato. C'est ainsi que ce dernier donne des informations à Kinari.

Grâce au thé, la souillure est très peu visible sur lui et il peut passer inaperçu auprès des PJ notamment (il paraîtra juste un peu bizarre). Il pourrait servir de (fausse) piste aux PJ que leur MJ a choisi de faire de Hisato le commanditaire de la mort de Daiki ou pas.

Le reste est composé de Kyodaï (Grands frères) et les Shateï (Petits frères) sont en tout un nombre avoisinant la trentaine de personnes avec une proportion d'1/3 de Kyodaï et 2/3 de Shateï. Ces deux échelons sont essentiellement composés de Hinins et d'Eta. Quelques Ronîns aussi.

LES YAMAGUCHI-GUMI

C'est une organisation qui ressemble plus fortement à un groupe de Yakuza. Leurs secteurs de prédilection sont le trafic de drogue, la prostitution, l'alcool, et les jeux. C'est un gang déjà bien implanté à Ryoko-Owari et qui voit d'un très mauvais œil celui des PJ, fraîchement arrivé depuis 5 ans maintenant. Les Yamaguchi-gumi sont un peu vieillissants mais restent tout aussi dangereux qu'un fauve et disposent de beaucoup de ressources encore.

Les dirigeants de ce clan Yakuza sont des anciens membres du clan de la Licorne (excepté la fille de Kinari). Voici leur hiérarchie :

Oyabun (le chef spirituel, le patriarche) : Kinari, un vieil homme âgé d'une cinquantaine d'années. Il est autoritaire, implacable, et surtout très protecteur avec sa fille. Il va même jusqu'à supprimer physiquement toute personne qui traîne trop près d'elle.

Le Wakagashira : il s'agit d'un certain Chen (Bushu Moto rang 3), homme d'une bonne trentaine d'années. Beaucoup plus modéré que son petit frère, il s'agit en quelque sorte du stratège des Yamaguchi-gumi.

Le (second lieutenant) : il s'agit du petit frère du premier lieutenant. Il se nomme Heng (Bushu Moto rang 2), probablement le plus sanguinaire du gang. Il est très présent sur les opérations de terrain, et sa réputation d'homme sanguinaire dans le milieu crée une sorte de crainte envers cette charmante personne.

Les hommes au plus bas de l'échelle, à savoir les Kyodaï et les Shateï sont au nombre d'une bonne soixantaine avec la même proportion que pour les Sumiyochi-rengo et la même composition sociale.

Xiu : c'est la fille du vieux Kinari. Malgré toutes les interdictions de son père, elle arrive à peu près à faire ce qu'elle veut.

C'est une véritable mangeuse d'hommes et elle n'hésite pas à se servir de ses atouts physiques pour arriver à

ses fins. Le seul souci est qu'elle croyait manipuler Hisato, qui lui révélait des informations importantes sur les Sumiyochi-rengo lors de leurs escapades sexuelles. Mais elle est littéralement tombée sous le charme de Hisato et commence vraiment à s'attacher au PJ, ce qui pourra l'aider par la suite s'il se fait démasquer en tant que traître aux Sumiyochi-rengo.

Les hommes au plus bas de l'échelle, à savoir les Kyodaï et les Shateï sont au nombre d'une bonne soixantaine avec la même proportion que pour les Sumiyochi-rengo.

KITSUKI SATOSHI

C'est un magistrat plutôt célèbre du bon côté de la loi impériale. Pour le moment, aucun criminel ou gang n'a résisté longtemps à ses investigations. Satoshi apparaît à première vue comme quelqu'un de lent, de limité intellectuellement, et de complètement blasé. Mais ça n'est qu'un masque dont il se sert pour ne pas montrer aux suspects son avancement dans l'enquête. N'hésitez pas à le jouer comme une sorte d'inspecteur Colombo (il pourrait être possible qu'il parle sans arrêt de sa femme qui vit loin de lui sur les terres du clan du dragon...).

Bref, ce personnage est là pour mettre une sorte de pression sur les PJ : au fur et à mesure qu'ils le rencontreront, il n'aura de cesse de leur poser tout un tas de petites questions. Plus ça ira, plus les PJ seront sur la corde raide en risquant de se faire remarquer, et moins les interventions de Satoshi paraîtront anodines (ça n'est pas un idiot, s'il voit les personnages dans trois situations louches de suite il va changer d'attitude). Il doit toujours être la quelque part... surgissant comme une coïncidence dans un endroit inattendu. Bref, un Kitsuki bien comme il faut.

Toujours est-il que la mort de Daiki déclenche la venue de cette personne (particulièrement crainte et connue chez les criminels) nouvellement envoyée en ville par ses supérieurs pour réguler le crime de Ryoko Owari (autant dire qu'il est dans de beaux draps...). L'assassinat de Daiki sert de baptême du feu à Satoshi dans cette bonne vieille Ryoko Owari.

LE GROUPE D'ASSASSINS MERCENAIRES

Les PJ sous-traitent parfois ce genre de travail à ces hommes plutôt efficaces. Ils sont localisés dans le sous-sol bien gardé d'un entrepôt laissé à l'abandon dans le quartier des pêcheurs. Leur chef se nomme Fuyusuke et est un ancien Hiruma (il se gardera de le révéler bien sûr) âgé d'une quarantaine d'année. Il dispose d'une vingtaine d'hommes prêts à honorer les contrats des clients les ayant contactés. Leurs prix sont les suivants : 3 koku l'assassinat. L'option sans traces monte le prix à 4 koku.

Les PJ fonctionnent avec eux de la façon suivante : toute demande d'assassinat est jugée comme une chose importante. Ils délibèrent entre eux et un vote doit être fait. Si 4 votes sur 5 sont en faveur de l'assassinat, les PJ doivent alors utiliser un parchemin en y mettant une si-

L5R : Le déshonneur est un moindre mal

gnature chacun (leurs initiales, un pseudonymes, ou tout autre chose que le MJ trouvera adéquate) et un des 5 écrit le nom de la personne à éliminer. Une personne est chargée de porter le message jusqu'aux assassins. Il y a un accès derrière l'entrepôt qui permet de glisser le message et l'argent par un conduit qui part du mur et qui fait arriver le message à Fuyusuke lui-même.

LIEUX EVOQUES DANS LE SCENARIO

L'île de la Larme : c'est sur cette île au sud de la ville que se trouve le quartier des plaisirs et la maison des histoires étrangères où se trouvent les PJ au début du scénario et où le cadavre de Daiki est retrouvé. Cette île est bien particulière car lorsque l'on souhaite y débarquer, on dépose tranquillement ses armes dans des endroits prévus pour (avec registres, cachets sur les armes et tout et tout). La maison des histoires étrangères : l'établissement est très exotique et très probablement déroutant pour des rokugani mais l'endroit est bien animé, gardé, et parmi les plus sûrs de la ville. Donc c'est un lieu de débauche idéal ! Lâchez-vous sur la description si vous êtes d'humeur ! Elle est tenue par Mara (petite fille de la première tenancière de l'établissement, Magda pour ceux qui ont lu le supplément sur Ryoko Owari), une jeune femme clairement gaijin. Elle compte souvent des histoires sur les terres brûlées et les pays au-delà (la aussi inventez, faites-vous plaisir) à ses clients. Fait notable, il y a autant de geisha rokugani que gaijin dans cet établissement !

L'entrepôt de stockage des PJ : il se trouve dans le quartier des pêcheurs en bordure du fleuve. Il s'agit d'un édifice tout à fait normal et ayant une couverture. La face apparente est un lieu de stockage de saké et de tissus que les PJ peuvent justifier en montrant une licence leur permettant d'en revendre. Le sous-sol, très bien gardé et caché (environ du ND 30 pour le repérer quand on ignore son existence) contient tout autre chose. De l'opium, de la poudre noire, des hommes qui gèrent l'argent gagné, la papperasse... Bref l'ambiance y est tout autre, beaucoup plus mouvementée qu'en haut.

TECHNIQUES DES PJ

Hisato, Maître de corvée Yasuki

Rang 1, La Peur est un Don : Jette un dé supplémentaire pour attaquer et utiliser la compétence Tromperie (intimidation) contre ceux ayant une volonté moins forte. Bonus à l'initiative égale à la volonté.

Rang 2, Subtiliser le Don : Son activation dure une action complète et elle reste active jusqu'à déclaration d'une autre action. Si un ennemi vous frappe alors que la technique est active vous avez le droit à une contre-attaque gratuite et immédiate. Pas d'augmentation possible sur cette contre-attaque, qui a un bonus aux dommages égal à 3 fois la volonté du personnage. Enfin, jette un dé supplémentaire aux jets de dégâts contre les adversaires ayant une volonté inférieure.

Rang 1, La Voie de la Mante : Aucun malus en combat deux armes ou avec main non directrice, s'il tient une arme de paysans dans sa main non directrice. Malus en combat sur terrain accidenté réduits de 5. Aucun avantage pour les adversaires s'ils le l'attaquent en tenaille ou en position surélevée. Il peut ajouter son rang d'Eau au résultat de ses jets de dommage.

Rang 1, Le devoir avant l'Honneur : Le personnage gagne deux augmentations gratuites pour tous ses jets de compétences sociales lorsqu'il traite avec des individus dotés de rangs d'infamie. Sa Gloire, son Intuition, et sa Volonté sont considérées comme étant supérieures de deux rangs quand c'est le cas.

Rang 2, Coeur de Tempête : A chaque fois que le personnage dépense un point de vide pour un jet impliquant l'intimidation, le bonus est doublé. Aussi, à chaque fois qu'il est impliqué dans un jet d'opposition de compétence sociale impliquant la volonté, il lance (mais ne garde pas) deux dés en plus.

Kasuga Mishime, Bushi Kasuga 2

Rang 1, Debout sur le pont agité : Le personnage ajoute 5 aux résultats de tout jet découlant de son agilité. De plus, il gagne 2 augmentations gratuites sur tous ses jets de Commerce et de Monde du Crime.

Rang 2, Les Etoiles montrent la Voie : le personnage retrouve son chemin où qu'il soit. Il a joute 6 au résultat de chaque jet de Navigation.

Akane, Chien de Meute Daidoji 2.

Rang 1, Plume D'acier : Quand il attaque un ennemi depuis une position surélevée, en tenaille ou si l'adversaire est inconscient de sa présence, le personnage lance (et ne garde pas) 2 dés de dommages supplémentaires. De plus, il ajoute 4 à son ND pour être touché.

Rang 2, Serre silencieuse : Au début d'un combat, le personnage peut désigner un adversaire unique. Il ajoute alors 10 à son ND pour être touché contre cet adversaire jusqu'à que ce dernier parvienne à le toucher. Le personnage ne peut désigner un adversaire dont il ignore la présence, mais peut garder sa capacité en réserve jusqu'à ce qu'un nouvel adversaire arrive ou qu'un de ceux présents s'avère menaçant. Dans ce cas, il peut déclarer l'usage de cette technique à son tour. De plus, il peut ajouter 3 au résultat de tous ses jets d'attaques.

Sho, Bushi Akodo 1 et Maître des Jeux 1.

Rang 1, La Voie du Lion : Le personnage peut ignorer l'armure de l'adversaire ou gagner 1 augmentation gratuite quand il l'attaque. Il gagne une augmentation gratuite sur sa première attaque de corps à corps contre un adversaire lors d'une escarmouche, ou contre tout adversaire

L5R : Le déshonneur est un moindre mal

qui a déclaré une Augmentation contre lui depuis son dernier tour. Il ajoute 3 à tous ses dommages.

Rang 1, Maîtriser les Jeu : Le personnage ajoute le niveau de sa compétence Jeu (vents & fortunes) à tous ses jets de compétence sociale, soit 5. Il gagné également un bonus égal à 3 lors de tout jet de compétence Courtisan.

FICHES RAPIDES DE PNJ

Shateï (Petits frères) types : Terre 2, Eau 2 (Force 3), Feu 2, Air 2, Vide 2

Jet d'attaque : 5G2

Dommages : 3G2. Ils sont armés de Parangu, sorte de machette (LDB page 175).

Blessures par rang de blessure : 4

ND pour être touché : 10

Kyodaï (Grands frères) : Terre 2, Eau 3, Feu 3, Air 2 (Réflexes 3), Vide 2

Jet d'attaque : 6G3

Dommages : 3G3. Ils sont armé de Masakari, sorte de hachette (LDB page 174).

Blessures par rang de blessure : 4

ND pour être touché : 15

Heng, Shateigashira des Yamagushi-gumi : Terre 3, Eau 3, Feu 3, Air 3, Vide 2

Jet d'attaque : 7G3

Dommages : 7G2. Il est souvent armé d'un Cimeterre.

Blessures par rang de blessure : 6

ND pour être touché : 15 (20 avec l'armure légère).

Équivalent Bushi Moto 2

Chen, Wakagashira des Yamagushi-gumi :

Terre 4, Eau 3, Feu 3 (Force 4), (Agilité 4), Air 3 (Réflexes 4), Vide 3

Jet d'attaque : 8G4

Dommages : 8G3. Armé également d'un Cimeterre.

Blessures par rang de blessure : 8

ND pour être touché : 20 (30 avec l'armure lourde).

Équivalent Bushi Moto 3.

Kinari, Oyabun des Yamagushi-gumi :

Terre 2, Eau 2 (Perception 3), Feu 3, Air 4, Vide 4

Jet d'attaque : 6G3

Dommages : 4G2. Armé uniquement d'un Wakizashi.

Blessures par rang de blessure : 8

ND pour être touché : 20 (30 avec l'armure lourde).

Équivalent Émissaire Ide 3.

Xiu, fille de Kinari :

Terre 2, Eau 2 (Perception 3), Feu 3 (Agilité 4), Air 3, Vide 3

Jet d'attaque : 8G4

Dommages : 5G2 Elle dispose d'un Katana et d'un Wakizashi

Blessures par rang de blessure : 8

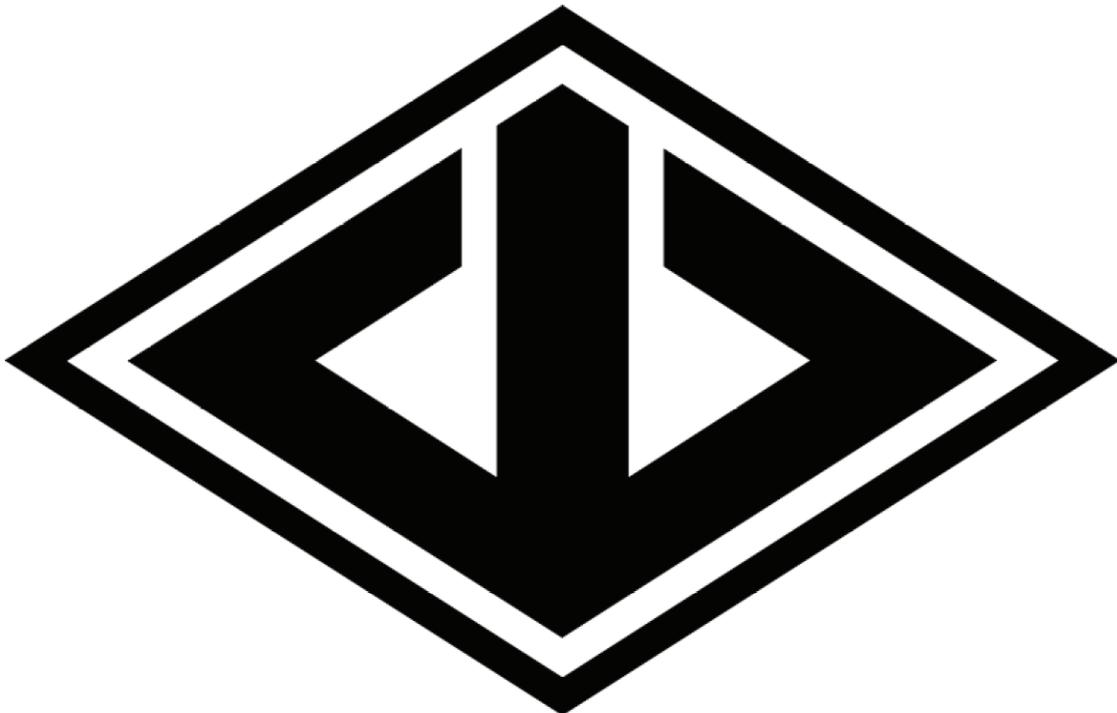
ND pour être touché : 20 (30 avec l'armure lourde).

Elle dispose de beauté du Diable, et Bénédiction de Bente en avantages.

Considérer qu'elle a Tromperie (Séduction) à 5, Courtisan, Étiquette et Kenjutsu à 4.



Symbole tatoué sur la poitrine des PJ et des membres du clan Sumiyoshi-rengo



Symbole tatoué sur la poitrine des membres du clan Yamaguchi-gumi