

# L'Honneur du Nezumi.©

Un scénario pour **Le Livre des Cinq Anneaux™**.

Par Sandrine BAKAHER

Synopsis :

Alors que les personnages profitent d'une fête organisée pour le printemps au château Daidoji, un notable du clan du Crabe est assassiné dans sa chambre. Tous les indices prouvent que l'auteur de l'assassinat est un Nezumi, un « homme-rat » de l'Outremonde ... et quand un Nezumi se fait arrêter dans les jardins du château quelques minutes après la découverte du cadavre du Crabe, il n'y a plus de doute possible ! Si ce n'est que le Nezumi se fait lui-même assassiner dans sa cellule avant d'avoir pu parler. Les personnages sont chargés de l'enquête. Pour réussir, ils devront fouiller dans le passé, reconstituer une histoire compliquée, avant de s'apercevoir que le notable du Crabe s'est en fait suicidé, et a maquillé cela en assassinat visant à faire accuser le Nezumi, afin de se venger... mais pourquoi ?

Ce scénario est prévu pour un groupe de 3 à 5 personnages, au moins rang 2, et pour un meneur de jeu **expérimenté**, habitué à improviser, à utiliser de multiples PNJs et à gérer les détails, **tous les détails** ! Une enquête particulièrement délicate mettant les personnages face à un choix : la vérité juridique (les apparences) ou la vérité vraie ... Posséder le Livre du Clan de la Grue, le Livre du Clan du Crabe ou le Livre des Nezumi peut être utile, mais n'est pas nécessaire : les informations essentielles vous seront fournies dans ce scénario.

*N.B. A la place du terme « Grue », qui peut faire ricaner certains, j'emploierai plus volontiers le terme « Héron. Ne vous étonnez donc pas de trouver l'un ou l'autre.*

## **SAKAMO M'A TUER**

**KAIU SAKAMO**, un jeune ingénieur des plus prometteurs, fils d'un des concepteurs des pièges du château Daidoji, est amoureux fou. L'élue de son cœur : **HIDA SHIKO**, jeune fille de 15 ans qui ne vit que pour devenir Bushi et écraser du goblin. SHIKO et SAKAMO passent discrètement un peu de temps ensemble (tout le monde ignore cette idylle), SAKAMO lui offre même une petite boîte à musique qu'il a fabriquée. Mais le père de SHIKO : **HIDA SUGAIĀ**, fait clairement comprendre à SAKAMO d'aller faire n'importe quoi ailleurs et de ne PAS toucher à sa fille. SHIKO, sur les conseils (ordres ?) de son père, laisse tomber son flirt avec SAKAMO. Ce dernier, petit génie aigri, décide de se débarrasser de SUGAIĀ. A cette fin, il organise une embuscade dans l'Outremonde, avec des gobelins auxquels il a promis des renseignements sur le Mur du Grand Bâtitseur (les pauvres !). Et un jour, il y a deux mois exactement, un groupe de gobelins hargneux, commandé par KAIU SAKAMO, attaque par surprise HIDA SUGAIĀ alors qu'il se rendait dans un village de Nezumi. Ce que SAKAMO ignorait avant d'attaquer, était que SHIKO serait là ! SUGAIĀ

meurt en tentant de protéger sa fille, et SHIKO meurt aussi. Mais le guide Nezumi de SUGAÏ et SHIKO, le chef de tribu **TAK TAK**, arrive à s'en sortir grâce à ses qualités de guerrier.

Quelques temps plus tard, TAK TAK revient sur les lieux de l'embuscade avec ses guerriers, et récupère les corps de ses deux amis. Il les enterre dans son village (signe d'un grand respect !) et garde leurs affaires (vêtements en lambeaux, katana cassé, et la fameuse petite boîte à musique.)

Quand **HIDA MASSAHIRO**, rang 5 du clan du Crabe, retraité (autant qu'on peut l'être chez les Crabes !) et père de HIDA SUGAÏ, apprend que son fils et sa petite-fille sont morts dans l'Outremonde, et, pire, que le Nezumi qui les accompagnait s'en est sorti ; il se met à penser que TAK TAK est responsable de l'embuscade, s'il y a jamais eu une embuscade !

HIDA MASSAHIRO tente alors un recours auprès de Hida Kisada, afin que le Nezumi TAK TAK soit traduit devant la justice Rokuganaise. Kisada refuse, pour des raisons de diplomatie.

Abattu, HIDA MASSAHIRO explique à sa femme, **DAIDOJI ICHIKO**, qu'il n'a plus de raisons de vivre. Il veut se suicider, mais aussi faire tomber TAK TAK. Alors, il décide avec sa femme de mettre en scène son suicide afin que l'on pense que TAK TAK l'a assassiné (il compte sur la justice Rokuganaise, dans laquelle les apparences priment sur les déductions !)

Pour ce faire, il récupère un objet personnel de TAK TAK (un bandeau Nezumi que ce dernier avait offert jadis à SUGAÏ), un tanto Nezumi (artisanal), quelques verroteries, et il rédige un document dans lequel il lègue une partie de sa fortune à TAK TAK (document qu'il confie à son mi, l'Inquisiteur **KUNI YODAN** ). Il envoie enfin un message à TAK TAK par pigeon voyageur, lui demandant de le rejoindre au château Daidoji le jour de la fête du printemps.

Son but : coincer le tanto entre les deux battants de la porte, et se le planter dans le dos (il est dingue, on sait !). Sa femme a pour mission de lancer un sort d'eau (elle était Shugenja rang 2 avant d'épouser MASSAHIRO) afin de « maquiller » la scène à quiconque essaierait de savoir magiquement ce qui s'est passé. Avec toutes ces preuves contre TAK TAK, il sera accusé de meurtre, et exécuté. Ainsi s'accomplira la vengeance de MASSAHIRO.

*N.B. Pour les petits malins qui se demandent pourquoi Massahiro n'a pas fait plus simple en tuant lui-même Tak Tak, sachez que le vieux Crabe **veut mourir**, mais tient aussi à ce que justice soit faite. Il souhaite préserver l'honneur de sa famille, et plutôt que de se salir les mains sur l'homme-rat, il veut qu'il soit exécuté par la justice de l'Empire !*

### **Dérapiage :**

Mais quand il est arrêté, TAK TAK aperçoit KAIU SAKAMO, et pense reconnaître en lui le leader des gobelins lors de l'embuscade de l'Outremonde. SAKAMO reconnaît aussi TAK

TAK. Il profite du tournoi, le lendemain, et de sa parfaite connaissance des passages secrets du château, pour assassiner TAK TAK dans sa cellule, avant qu'il ne parle. Qui irait s'intéresser à un assassin assassiné ?

A moins que les personnages ne remettent tout en question.

**IMPERATIF** : Pour vous simplifier la vie si votre groupe de personnages ne se connaît pas, et éviter de perdre trois heures de jeu à les faire se rencontrer ; les personnages sont tous des amis de **DOJI KUWANAN**.

### **1<sup>er</sup> jour : la fête du printemps.**

Une fête est organisée au château Daidoji pour le printemps. Elle dure toute une semaine : des jeux sont proposés, ainsi qu'un petit tournoi très amical. Certains moines ou samouraï très pieux viennent méditer sous les superbes cerisiers du château Daidoji ; d'autres viennent uniquement pour le tournoi, qui bien qu'étant « amical », permet de remporter des prix intéressants. Cette fête est réputée dans tout l'Empire, pour sa simplicité, et son ambiance agréable et reposante.

Le seigneur des personnages y a été invité. Mais, des affaires importantes lui commandant de rester dans son château, il envoie les personnages pour le représenter. Ils ont ordre de présenter ses respects au Daimyo DAIDOJI UJI, de lui remettre un cadeau, et de passer la semaine à se détendre et à profiter de l'hospitalité du Héron (y'a pire comme mission, non ?).

Même les Crabes, qui considèrent avec respect les Daidoji (ils les appellent les « Hérons de Fer » ) se rendent avec joie à cette fête.

### **En route pour les terres Daidoji :**

La route est longue ! Il faudra quelques semaines aux personnages pour se rendre au château Daidoji. Bien-sûr, cela dépend du point de départ des personnages, mais considérez aussi que le château est situé à l'extrême sud-ouest de l'Empire (voir carte.)

Ils ont tous les documents nécessaires à ce voyage. C'est d'autant plus facile s'ils sont magistrats impériaux.

La veille de leur arrivée, ils font halte dans le seul hôtel digne de samouraïs : le « Roseau de Fer » ( nommé ainsi à cause de la rivière à côté de laquelle il se trouve, et qui est remplie de longs roseaux d'une robustesse à toute épreuve ! )

Là, les personnages se retrouvent (s'ils n'ont pas voyagé ensemble.) S'ils ne se connaissent pas encore, c'est le moment idéal pour une rencontre, et pour découvrir qu'ils ont un ami commun : Kuwanan. La soirée se passe pour le mieux. L'hôtel est bondé de samouraïs se rendant au château, soit pour le petit tournoi, soit pour la méditation au pied des cerisiers, soit juste pour s'amuser...

Le lendemain, après une très bonne nuit, gageons que les personnages feront route ensemble.

### **Une curieuse rencontre :**

En chemin, alors que les personnages longent tranquillement la rivière aux « roseaux de fer », ils croisent MEGUMI, ce heimin si étrange et si sage (voir livre de base : le scénario d'introduction au championnat de Topaze. Peut-être certains personnages l'ont-ils déjà rencontré, dans ce cas, ils sauront que ce n'est pas précisément un heimin comme les autres...

(Pour sa description, voir Livre de base )

Le vieux paysan est tombé de son âne, et semble s'être fait très mal. Si les personnages viennent à son aide, il les remerciera du fond du cœur... peut-être d'ailleurs reconnaîtra-t-il les personnages. En tous cas, un jet en médecine TN 5 permet de voir qu'il n'a rien de cassé (étonnant après la chute assez spectaculaire qu'il vient de faire !). Après s'être épousseté, il proposera aux personnages, toujours avec un très grand respect, un petit cadeau, oh! pas de folies hein! Un cadeau qu'un heimin peut se permettre : une petite histoire.

MEGUMI sort alors de son kimono deux feuilles de papier (un jet d'Intelligence + marchandage ND 10 permet de savoir que ce genre de papier vaut une petite fortune !), une de couleur orange, et l'autre marron. Il se met alors à les plier avec une grande dextérité, et commence son histoire :

*« Il y a, quelque part sur les rives de cette étrange rivière, un crabe, réputé pour sa force. Un jour, un petit rat effronté croise le chemin du crabe. Le crabe saisit le petit rat dans ses puissantes pinces, et s'apprête à le tuer quand, pris par une pulsion soudaine, il s'arrête. Il demande alors au rat :*

*- Connais-tu la vérité ?*

*Le petit rat répond :*

*- Oui, je la connais !*

*Alors, le crabe, de sa forte voix, dit au rat :*

*- Si tu me dis la vérité, je te promets que je ne te dévorerai pas !*

*Et le petit rat de répondre :*

*- La vérité, c'est que tu vas me dévorer !*

*Le crabe, surpris d'une telle réponse, lâche le petit rat, qui en profite pour s'échapper ! »*

Quand il a fini son histoire, Megumi donne aux personnages deux origamis : un crabe orange, et un petit rat marron.

N.B. Ces origamis étant « spéciaux », demandez mine de rien aux perso. Ce qu'ils en font !

Puis, MEGUMI ajoute : « *La morale de cette histoire, c'est bien-sûr à vous de la trouver, mes Seigneurs.* »

Il les remercie une dernière fois, et reprend sa route.

### **Les Origamis.**

Un jet d'intelligence + Origami ND 15 permet de savoir qu'il faut normalement une bonne demi-heure pour réaliser de tels origamis.

Le Crabe confère à celui qui le porte l'avantage « Force de la Terre » à +8 : le personnage ignore l'effet des blessures.

Le rat confère à celui qui le porte le talent « Langage Nezumi niveau 5. Si un personnage rencontre un Nezumi, il comprend son langage parfaitement et peut le parler aussi bien.

A la fin du scénario, l'effet des origamis perdure si les personnages ont fait ce qu'il fallait. S'ils ont rétabli l'honneur de TAK TAK, l'effet du rat perdure pour son porteur. S'ils ont préservé l'honneur de Hida Massahiro, l'effet du Crabe perdure pour son porteur. S'ils ont échoué, les origamis ne deviennent que de vulgaires morceaux de papier !

N.B. Soyez fun ! Amusez-vous à faire ces deux origamis, et donnez-les réellement aux joueurs. Effet garanti. On trouve ces deux modèles courants dans de petits livres spécialisés et pas chers. Si vous êtes débutant, comptez 30 minutes pour le rat et une bonne heure pour le crabe... mais ça vaut vraiment le coup !

### **Le château Daidoji.**

Une petite heure après avoir rencontré Megumi, les personnages arrivent en vue du Château Daidoji. Ceux d'entre eux qui connaissent Otosan-Ushi, la capitale, reconnaissent l'architecture du Héron, mais avec un côté martial très accentué ici.

Beaucoup de monde se presse déjà autour du château. Les personnages arrivent en fin d'après-midi. Ils sont accueillis par un intendant, et par le champion en titre du tournoi annuel : DOJI KUWANAN. Heureux de retrouver des amis, il les reçoit chaleureusement, puis leur montre leurs appartements, au 5<sup>ème</sup> étage.

Une cérémonie d'ouverture est prévue en soirée, durant laquelle les personnages pourront remettre leurs cadeaux au daimyo Daidoji Uji.

### **Visite rapide du château :**

Il comporte 7 étages.

Rez-de-chaussée : jardins intérieurs, bureau de l'intendant, cuisine, salles d'entraînement.

1<sup>er</sup> étage : Salles d'armes, dojos.

2<sup>ème</sup> étage : appartements du personnel de haut rang.

3<sup>ème</sup> étage : Salle de réception.

4<sup>ème</sup> étage : appartements des invités.

5<sup>ème</sup> étage : appartements des invités de marque.

6<sup>ème</sup> étage : appartements du daimyo et de sa famille.

7<sup>ème</sup> étage : temple privé du daimyo dédié aux fortunes et aux éléments.

### **Organisation de la fête du printemps.**

Deux activités principales sont proposées aux invités :

Les plus mystiques iront méditer sous les cerisiers en fleur du jardin Daidoji (que l'on dit presque aussi beau que les jardins d'Otosan Ushi !). Chacun choisit un cerisier, et attend qu'il perde sa première fleur. Celui qui se trouve sous le premier cerisier à perdre une fleur est béni des fortunes, et se voit garanti un destin extraordinaire pour l'année qui vient.

Les autres peuvent s'inscrire au **tournoi Daidoji**. Il est divisé en deux catégories : la catégorie « passage du Gemmpukku » pour les plus jeunes, et le vrai tournoi réservé aux samouraïs. Le champion du tournoi garde le titre de Champion Daidoji pendant un an. Il reçoit 15 koku, ainsi qu'un laissez passer permanent sur les terres du Héron. Les épreuves sont : équitation, haïku, étiquette, et surtout combat.

Espérons que les personnages s'inscriront. Quoiqu'il en soit, **DOJI KUWANAN**, le champion en titre, s'étant blessé à la jambe lors d'un entraînement, **il demandera à un des personnages de le représenter durant le tournoi.**

Enfin, les personnages pourront s'entraîner dans un des superbes dojos Daidoji.

### **La cérémonie d'ouverture :**

C'est l'occasion pour les personnages de voir qui est présent. La cérémonie est présidée par Daidoji Uji, le daimyo de la famille Daidoji, assisté de Doji Kuwanan.

Parmi les invités, on peut remarquer beaucoup de Crabes et de Hérons. Il y a aussi une Licorne, un Scorpion, et un Ronin arborant le mon du Lion !

La cérémonie se passe pour le mieux ( petit discours de Daidoji Uji, qui remercie les invités présents de l'honneur qu'ils lui font par leur présence bla bla, présentation des invités, remises des cadeaux, banquet etc....)

Les personnages peuvent en profiter pour s'inscrire au tournoi, et voir les noms de ceux qui sont déjà inscrits :

**KAIU SAKAMO**. Jeune ingénieur de génie, il ne perd jamais son sang froid. Il s'amuse sans arrêt avec une petite boîte, émettant quelques sons : c'est une mini-boîte à musique de sa conception, révolutionnaire, et donc inquiétante pour certains ! Il devrait faire bonne impression aux personnages. Ne le jouez pas antipathique ! Il pourrait même donner une de

ses fameuses petites boîtes à musique à un personnage (si le PJ gagne le tournoi, par exemple.)

**Daidoji Atse.** Un jeune samouraï impétueux, voulant « casser du goblin, et toutes les raclures de l'Outremonde » ! Un excité ! (Lui, peut être antipathique !)

**Hida Katsuhiko.** Une jeune guerrière du Crabe, particulièrement féroce.

**Shinjo Lukkan.** Un étrange membre du clan de la Licorne, aux attitudes de barbare, et à la conception très particulière de la justice et de l'honneur. Mais pour qui se prend-il ? !

**Bayushi Tenegama.** Un Scorpion... que dire de plus ?

**Koratsu.** C'est un ronin. Ancien samouraï du Héron, son père a été assassiné par son oncle, qui a pris sa place à la tête d'une petite fortune. Koratsu n'a jamais pu prouver le crime, et a préféré s'exiler. Aujourd'hui, il représente un petit seigneur du Lion qui a trouvé Koratsu efficace et digne de confiance. C'est un très bon ami de Doji Kawanon (ils se sont rencontrés sur les Terres du Lion.)

**Doji Kawanon** (représenté par un des personnages.) Si vous ne possédez pas le Livre du Clan de la Grue, sachez juste que Kuwanon est le fils de **Doji Satsume**, (le Champion d'Émeraude), et donc le frère de l'actuel daimyo du clan du Héron ! il est aussi rang 2 du Héron, rang 1 de l'école Akodo (Lion), et rang 1 de l'école Hida (Crabe) où il poursuit actuellement ses études !

*N.B. Le tournoi réservé aux jeunes désirant passer leur Gempukku n'intéressant pas les personnages, ni l'histoire en général, aucune indication particulière ne sera donnée à ce propos. Disons qu'une dizaine de jeunes sont inscrits, tous du Héron ou du Crabe, et que ce tournoi se déroulera durant les derniers jours de la semaine de fête ; donc bien après la fin du scénario... normalement !*

Parmi les invités de marque, les PJs pourront remarquer :

**HIDA MASSAHIRO.** Rang 5 du clan du Crabe, aujourd'hui retraité, même s'il lui arrive encore de faire des raids dans l'Outremonde. Il a l'air sombre, et se désintéresse un peu de la cérémonie. Pourtant, il a l'air particulièrement attentif... à quelque chose qui échappe aux pjs. Cet homme est une vraie force de la nature ; un colosse d'1m80 qui doit taper fort !

**DAIDOJI ICHIKO.** L'épouse de Massahiro. Elle aussi a l'air préoccupé par quelque chose... elle rit aux mots d'humour de l'épouse du daimyo, mais on sent que le cœur n'y est pas.

**KUNI YODAN.** Inquisiteur rang 5 du clan du Crabe. Ce géant (1m95), à la démarche presque féline ( ? !!) est impressionnant. C'est le meilleur ami de Massahiro. A son âge, il devrait être retraité... mais personne n'a encore jugé opportun de le lui rappeler ! Il hait tout ce qui vient de l'Outremonde, même (et surtout) ces « Nezumi » dont les membres de son clan semblent tant apprécier la soi-disant aide !

Une fois la cérémonie d'ouverture terminée, les personnages peuvent vaquer à leurs occupations. Le plus sage serait qu'ils aillent se coucher, vu la dure journée qui les attend le lendemain. Toutefois, s'ils veulent s'exercer avant le tournoi, les dojos et des serviteurs restent à leur disposition jusqu'à 11h, heure à laquelle le daimyo va se coucher, et aimerait avoir la paix ! Gageons donc que les personnages rejoignent leurs chambres vers 11h.

### **Minuit, l'heure du crime !**

Alors que les PJs sont tranquillement dans leurs chambres ( à moins que les plus paranoïaques ne fassent des rondes dans les jardins ! Avec des joueurs, tout est possible !), un cri retentit à leur étage. Oh! pas un de ces hurlements faisant le succès des séries B, juste un petit cri de stupeur, un cri de femme, et le bruit de quelque chose tombant sur le sol, et se brisant.

Si les personnages vont voir de quoi il s'agit (s'ils n'y vont pas, arrêtez les frais et proposez-leur une partie de monopoly !), ils aperçoivent à leur étage une servante, prostrée devant la porte entrouverte d'une chambre. Elle a visiblement laissé tomber son plateau, et ce qui se trouvait dessus est cassé.

Son cri n'a pas été assez important pour réveiller tout le château ; seuls les samouraïs du 5<sup>ème</sup> étage ont pu distinctement l'entendre. (Résident au 5<sup>ème</sup> étage : les personnages, Kuni Yodan, Hida Massahiro et son épouse, Doji Kuwanan, et les inscrits au tournoi .). Kuwanan arrive d'ailleurs sur les lieux peu après les PJs, suivi à quelques secondes par KAIU SAKAMO. Le dernier à sortir est KUNI YODAN, visiblement pas bien réveillé ...

En tant que magistrats impériaux, les personnages ont libre accès à la scène du crime. S'ils ne sont pas encore magistrats impériaux (mais que font-ils ? !), c'est Kuwanan qui, parlant au nom du daimyo, demandera aux PJs de s'occuper de l'affaire.

#### **La scène du crime :**

Ce qui a provoqué l'émoi de la servante, c'est le cadavre de Hida Massahiro.

*N.B. Chaque **détail** de cette scène risque d'être **vital** pour le bon déroulement de l'aventure.*

**La servante :** Elle est choquée. Mais au bout de quelques minutes, et si on lui parle un peu gentiment, elle est apte à s'expliquer. Elle dit que MASSAHIRO l'a envoyée il y a quinze minutes environ chercher du saké pour lui et "un ami qui devait arriver sous peu". Quand elle est arrivée, elle a ouvert la porte, qui il est vrai n'était pas tout à fait bien fermée, et a vu le cadavre... elle a crié et lâché son plateau, cassant ainsi le service à saké. Elle n'a rien vu d'autre, ni rien entendu.

**Le plateau de la servante :** Un jet en Perception + Investigation ND 5 permet de confirmer qu'il y avait bien un service pour deux personnes.

**La femme de MASSAHIRO :** **ICHIKO** était au temple du château (rez-de-chaussée) au moment du crime. Elle y va tous les soirs depuis deux mois. Elle dira que ce soir, Massahiro lui avait dit qu'il attendait quelqu'un, elle ignore qui, pour une affaire grave. Elle dit ne pas en savoir plus. Un jet d'Intuition + Sincérité ND 25 permet de sentir que la dame est mal à l'aise... mais après tout, son mari vient d'être "assassiné»

**La chambre de HIDA MASSAHIRO :** Certains objets sont dérangés, comme si l'on avait cherché rapidement quelque chose. Par terre, on trouve une grande quantité de petits morceaux de verres multicolores. Un jet d'Intelligence + Investigation ND 15 permet de savoir qu'il ne s'agit pas d'un objet qui aurait été cassé.

Un jet d'Intelligence + Connaissance de l'Outremonde ND 20 (ND 10 pour les Crabes) permet de se souvenir que de telles verroteries sont fréquemment utilisées dans l'Outremonde, pour amadouer les Nezumi : des hommes-rats.

Si les personnages déclarent qu'ils inspectent précisément les moindres détails de la chambre, un jet en Perception + investigation ND 20 leur permet d'apercevoir une étrange entaille sur les portes coulissantes de la chambre. Le bois est abîmé, comme si quelque chose avait été interposé entre les deux pans de porte, et qu'on l'avait refermée violemment. L'entaille, encore plus visible quand la porte est fermée (cela fait un petit jour), se trouve à une hauteur de 1m50.

**Le cadavre :** Le corps de Hida Massahiro est encore chaud. Un jet en Intelligence + Médecine ND 10 permet de déterminer qu'il n'est mort que depuis quelques instants. On lui a planté un tanto dans le dos. Le tanto est enfoncé jusqu'à la garde. Vu la force du coup, et sa hauteur (entre les omoplates de Massahiro ), l'assassin devait être fort et grand. Cela exclue une femme !

Enfin, Massahiro tient fermement dans sa main gauche un bandeau très fin, rouge, avec deux petites perles rouges à chaque extrémité. Un jet en Intelligence + Connaissance de l'Outremonde ou Nezumi ND 15 est nécessaire pour savoir qu'il s'agit d'un bandeau de guerrier Nezumi ; la couleur des perles représente le grade du guerrier en question. Le rouge désigne un chef de tribu.

**Le tanto :** il est de fabrication artisanale. Sa lame est particulièrement aiguisée. Un jet en Intelligence + Connaissance de l'Outremonde ND 15 permet de savoir que les Nezumi utilisent exactement ce type d'armes.

Si un personnage a l'idée de vérifier, le tanto a été planté à une hauteur d'1m50, qui correspond à la hauteur de la fente entre les pans de la porte.

### **Et la magie ?**

Un shugenja peut tenter d'en appeler à l'Elément d'Eau, et lui demander un petit service : voir ce qui s'est passé dans cette pièce, au moment du prétendu assassinat. Pour cela, le shugenja sait qu'il obtiendra plus certainement les faveurs de l'Eau, en lançant son sort

dans la mer (qui est à une quinzaine de minutes de marche...) ou dans la rivière aux Roseaux de Fer. Vu qu'il fait nuit, mieux vaudrait attendre le lendemain matin ! C'est un sort basique de « communion, invocation », mais le ND est de 30.

Une fois dans l'eau, et si le sort fonctionne, le shugenja verra alors la chambre de Massahiro. Ce dernier est présent. Il parle à un homme-rat. Ils font de grands gestes, et une lutte éclate presque... Massahiro s'empare du bandeau du Nezumi, fait mine de partir, et frappe Hida Massahiro dans le dos. Massahiro tombe. Le Nezumi fouille les lieux en quelques secondes, et s'enfuit rapidement.

Cette scène est totalement débile aux yeux de tout bushi ! C'est incohérent, et il n'y a pas besoin de connaître les Nezumi ou les rangs 5 du Crabe pour savoir qu'un truc cloche !

De plus, la vision de la scène était très floue, et très rapide... trop rapide ! Un jet en Eau ND 25 permet d'avoir la quasi-certitude que la scène du meurtre a été maquillée magiquement ! (par un sort d'Eau)

### **Fait comme un Rat !!!**

**ATTENTION :** Quelques minutes après que les personnages ont découvert le corps de Hida Massahiro, ils entendent (ils peuvent même voir s'ils regardent par la fenêtre) des gardes hurler l'alerte dans les jardins, et se ruer sur un intrus !

Kuwanan, **KAIU SAKAMO**, et KUNI YODAN (ainsi, je suppose, que les personnages) descendent rapidement dans les jardins. Là, ils voient les gardes qui tentent de maîtriser un étrange adversaire, visiblement beaucoup plus agile qu'eux !

Mais grâce à l'intervention de samouraï aussi brillants que vos personnages, ou à défaut, de Doji Kuwanan et KAIU SAKAMO, l'intrus est neutralisé (comprenez assommé, ou pire, mais PAS tué !), et enchaîné. Il s'agit d'un Nezumi (voir Livre de Règles pour de plus amples informations.)

**N.B. KAIU SAKAMO doit être présent** (noyez-le parmi d'autres PNJs.) **C'est à ce moment là que SAKAMO reconnaît TAK TAK, et vice-versa.**

TAK TAK est rapidement inculpé du meurtre de HIDA MASSAHIRO, par KUNI YODAN. Alerté par tout ce boucan, DAIDOJI UJI arrive sur les lieux, et ordonne que TAK TAK soit enfermé dans une cellule sûre (entre 4 murs, et pas dans une traditionnelle fosse, de crainte qu'un tel « animal » puisse s'en évader !)

DAIDOJI UJI, demande instamment aux personnages et aux autres personnes présentes, de rester **discrets** au sujet de cette affaire (merci de ne pas hurler tous les détails sur tous les toits !). L'assassinat de HIDA MASSAHIRO sera annoncé le lendemain, officiellement, et une cérémonie organisée en sa mémoire, en soirée. Mais la fête ne sera pas interrompue ! Au contraire, le daimyo annonce que cette fête l'honorera, et qu'elle ne devra

en être que plus belle (ouais, l'excuse pour ne pas annuler les festivités !). elle se clôturera par l'exécution publique de l'assassin !

**Ce qui s'est réellement passé avec TAK TAK** : après avoir reçu l'invitation de Massahiro, par pigeon voyageur (qu'il a d'ailleurs mangé), TAK TAK s'est rendu au château, à l'heure prévue. Là, alors qu'il se trouvait au 5<sup>ème</sup> étage, il a senti de loin l'odeur du sang (il arrive entre le moment où Massahiro s'est suicidé, et celui où la servante remonte !). Sentant par-là une embrouille, il s'est rapidement enfui... mais ne connaissant pas le château, il a perdu du temps, et, fatalement, s'est fait moins discret qu'à l'arrivée. En sautant d'une fenêtre du premier étage, il s'est bêtement fait repérer par des gardes. Tout s'est donc passé très vite !

### **Under suspicion :**

TAK TAK est enfermé dans la cave du château, dans une petite pièce bien sécurisée. Deux gardes sont placés devant la porte. Ils ont ordre de ne laisser personne parler au prisonnier, sauf KUNI YODAN et les personnages.

D'ailleurs, si ceux-ci sont un tantinet subtils, ils doivent bien sentir que cet « assassinat » n'est pas clair, et que ce « coupable » n'est pas si évident que ça ! Ils voudront dès lors certainement parler à TAK TAK !

Et TAK TAK ne parlera pas beaucoup. Il demandera ce qu'il fait là, pourquoi on l'a arrêté... le tout dans un rokuganais plus qu'approximatif ! Si on lui dit qu'il est accusé d'avoir assassiné Hida Massahiro, il niera, sans s'expliquer davantage (il faut le comprendre, il ne sait pas à qui faire confiance, surtout après avoir reconnu SAKAMO !)

Tak Tak a encore sur lui le **message** de MASSAHIRO. Il le donnera aux personnages s'ils arrivent à le convaincre de leur bonne foi. Vérifier l'authenticité de ce document n'est pas difficile : le servent responsable des pigeons voyageurs du château se souvient parfaitement que HIDA MASSAHIRO lui a demandé d'envoyer un pigeon au village de TAK TAK. C'était il y a trois jours.

Toujours d'après le servent, TAK TAK et sa tribu sont des collaborateurs de longue date du clan du Crabe : des pigeons voyageurs connaissent donc le chemin jusqu'à son village (et reviennent, *parfois*, quand un Nezumi ne les mange pas !). Et comme les Daidoji sortent souvent dans l'Outremonde avec les Crabes, il était normal que de tels pigeons soient disponibles aussi au château Daidoji ! Le servent, décidément bien informé, ajoutera que Tak Tak est le chef de sa tribu.

Si on montre à Tak Tak le **bandeau** que Massahiro tenait dans sa main, il répond « TakTak pas savoir ! ». Pas besoin de jet pour voir qu'il ment !

Enfin, tout ce que le Nezumi dit pour sa défense est « moi pas tué homme-homme ! Lui ami ! Lui frère ! Homme-hommes se tuer entre eux ! » Et là, pas besoin de jet pour voir

qu'il est plutôt sincère. Il refusera de s'expliquer sur cette dernière déclaration, et ne dira plus rien.

A ce stade, vos personnages doivent se demander ce qui a bien pu se passer dans cette chambre ! Les apparences indiquent clairement que Tak Tak a tué Hida Massahiro. Il n'a pourtant pas de mobile, mais toutes les preuves sont contre lui, et la justice rokuganaise s'en contente. Et puis, est-ce le rôle des personnages d'enquêter plus avant ? D'ailleurs, enquêter sur quoi : le crime est résolu. Enfin, il faut songer à dormir... le tournoi du lendemain est important, surtout avec ces histoires de commémoration !

Et même si les personnages savent pertinemment que rien n'est en fait éclairci, comment le prouver ? Et pourquoi le prouver ? L'honneur d'un dignitaire de Rokugan n'est-il pas plus important que la vie d'un bête Nezumi ?

C'est sur ces considérations que s'endormiront ( ? ) les PJs ...

### **Deuxième jour : dératisation impromptue.**

Après une nuit plutôt courte, les personnages sont réveillés (à l'aube) par des serviteurs. Le tournoi commence très tôt, et les PJs y participant n'auront que peu de temps pour tenter de faire autre chose.

**N.B.** Quelques minutes (oui, tout se joue souvent à quelques minutes !) avant le début du tournoi, KAIU SAKAMO arrive à s'esquiver. Il ne lui faut que 5 minutes pour se rendre dans un des dojos du rez-de-chaussée : celui qui se situe au-dessus de l'endroit où a été enfermé Tak Tak, puis emprunter un passage secret après en avoir neutralisé le piège, s'introduire furtivement dans la cellule de Tak Tak, et le tuer sans bruit.

Personne n'a vu SAKAMO, qui retourne parmi la foule sans que son absence, au demeurant très courte, n'ait été remarquée.

*Attention : si des PJs fûtés veulent faire enfermer TakTak ailleurs, ils n'auront pas l'autorisation du daimyo. Et s'ils y arrivent quand même, SAKAMO paie des gardes pour le re-transférer (soi- disant au nom du daimyo) dans le sous-sol. (Les gardes en question seront retrouvés égorgés, plus tard dans la journée ...)*

Dans la fraîcheur matinale, la foule se presse autour de la tribune du daimyo, située au bord du champ qui servira de terrain au tournoi.

Daidoji Uji a revêtu une tenue de deuil, ainsi que son épouse et ses enfants. Il annonce le terrible drame qui a frappé l'honorable HIDA MASSAHIRO cette nuit, dit qu'une cérémonie sera donnée en son honneur dans le temple du château dès 15h (le tournoi ayant été écourté aujourd'hui !), et que l'assassin, déjà arrêté, sera exécuté lors de la clôture de la Fête du Printemps.

Les invités semblent bouleversés ; certains parce qu'ils connaissaient Hida Massahiro, d'autres parce qu'un assassinat est toujours terrible, d'autres enfin parce qu'ils se disent que ce château n'est vraiment pas protégé !

Mais le tournoi commence, arrachant la foule à sa méditation.

### **Les épreuves du tournoi :**

Le vainqueur de chaque épreuve obtient 1 point. Le champion est celui qui a le plus de points !

Deux épreuves sont organisées sur la matinée : l'équitation, et le Haïku.

### **Equitation :**

L'épreuve n'est pas très compliquée ; c'est une simple course « d'obstacles », au cours de laquelle les concurrents doivent utiliser des armes différentes. Le premier à passer la ligne d'arrivée a gagné.

Cela se déroule comme suit : Départ au galop en direction de la première cible (jet en agilité + équitation ND 10) ; arrivé au niveau de la première cible, il faut saisir un arc et une flèche, tendus par des servants, et tirer sur la cible (agilité + équitation ND 15 pour saisir l'arme, agilité + archerie ND 20 pour tirer sur la cible). Ensuite, les concurrents jettent l'arc, et se dirigent vers la seconde cible. Là, ils doivent saisir un katana et, toujours au galop, couper la tête d'un homme (des criminels condamnés à mort... jet en équitation + agilité ND 20 pour saisir le katana, et agilité + kenjutsu ND 20 pour décapiter la cible). Enfin, après avoir passé un témoin, les concurrents font demi-tour, et galopent vers la ligne d'arrivée (jet final en agilité + équitation ND 20).

Par sécurité, et pour ne pas tomber de cheval, un personnage peut déclarer qu'il ne tente pas d'attraper une arme, ou qu'il ne tente pas de l'utiliser. Ainsi, il n'a à faire, pour continuer, qu'un jet en agilité + équitation ND 10. Il perd d'office l'épreuve, mais pas la face (il a « reconnu » ses limites... c'est mieux que de se vautrer de cheval !)

Finir la course rapporte 1 point.

La gagner en rapporte un supplémentaire.

### **Haïku :**

C'est Daidoji Uji lui-même qui donne les sujets aux concurrents. Il faut terminer un haïku pour avoir un point. Le meilleur gagne un point supplémentaire. C'est l'épouse de Daidoji Uji qui décide quel est le meilleur Haïku. Rappelons qu'un haïku est une forme de poème, composé de dix-sept syllabes (et divisé traditionnellement en 5, 7 et 5 syllabes, mais c'est variable).

Voici ce que cela peut donner :

Hida Katsuhiko : (l'abnégation) La pauvre Crabe, décidément peu habituée à ces « imbécillités », sortira un machin du style : « *Hida le Grand Ours, Sentinelle de l'Empire, ne faillira pas.* »

Shinjo Lukkan : (l'humilité). Lui aussi peu enclin à ce genre d'exercice, il déclare forfait.

Koratsu : (l'Empereur) Ah, il ne faudrait pas oublier que ce « vulgaire ronin » est originaire du Héron ! Son haïku : « *Vérité Suprême, Kami parmi les vivants, l'Empereur Hantei.* »

Inventez à votre guise les autres haïkus. Les sujets peuvent être très généraux : un arbre, la rivière des Roseaux de Fer, la rosée, l'esprit, la Justice, Shinsei, la solitude, l'inspiration etc. Si vous êtes en manque d'inspiration, sachez que vous trouverez plein de sites dédiés aux Haïkus sur Internet.

A vous de décider quel Haïku remporte l'épreuve... peut-être un personnage, si ce qu'ils font n'est pas trop... enfin... vous voyez !

Il est onze heures quand les épreuves se terminent. Daidoji Uji rejoint les personnages, avec Doji Kuwanan. Gageons que les personnages profiteront de ce moment de liberté pour aller parler à Tak Tak. S'ils n'y pensent, pas, c'est le daimyo qui les invite à aller interroger l'assassin avec lui, afin de lui laisser une chance d'avouer son crime et de faire face à son destin. Daidoji Uji ordonne aussi que l'on apporte à manger au prisonnier après l'entrevue.

### **La cellule de Tak Tak :**

La cellule est gardée par deux samouraïs Daidoji. C'est situé en sous-sol, juste sous les salles d'entraînement du rez-de-chaussée, et sert habituellement à stocker des biens précieux. La porte de la cellule est en bois, fermée par une énorme *serrure en fer*, objet insolite que seuls les Crabes et les Hérons sont habitués à utiliser (attention hein, les personnages des autres clans en ont déjà vu, mais en ignorent la technique de fabrication... pour eux, ça ferme, et c'est bien... ).

Comme Tak Tak ne répond pas, un des gardes ouvre la porte. Là, un spectacle des plus abominables s'offre aux personnages. Tak Tak a été assassiné, atrocement. (En fait, son corps retapisse l'intérieur de la cellule !)

**N.B.** *Quel que soit le moment auquel les personnages décident de parler sérieusement à Tak Tak (on peut imaginer qu'un PJ renonce au tournoi pour ce faire), TakTak est mort quand il arrive. Considérez alors que SAKAMO a agi en fin de nuit.*

Il a visiblement été frappé à l'aide d'une arme très meurtrière : de celles que l'on n'utilise que dans l'Outremonde. Un jet en Intelligence + connaissance de l'Outremonde ND 20 permet d'identifier presque certainement l'arme utilisée : c'est un Tetsubo gobelin, plus petit que les tetsubos rokuganais, et dont les pointes sont de redoutables rasoirs. Quiconque a déjà mis les pieds dans les Terres de Fu-Leng connaît ce genre d'arme, que l'on trouve même dans les forteresses du Crabe, le long du Mur (certains Crabes trouvent en effet « spirituel » de massacrer les gobelins avec leurs propres armes, plutôt que de salir leurs katanas !)

TakTak était attaché quand il a été attaqué, et n'a donc pas eu l'occasion de se défendre. Les gardes n'ont rien vu ni rien entendu. Ils assurent que personne n'est entré dans la cellule. (Autant dire qu'ils se sentent plutôt mal ! Ils auront peut-être le droit de se faire seppuku !)

Un jet en Perception + Investigation ND 25 ou en Intelligence + Ingénierie ND 20 (ND 15 pour un Crabe, ND 10 pour un Kaiu) permet de repérer une étrange fente au plafond. De l'air passe.

N.B C'est le passage secret utilisé par KAIU SAKAMO pour assassiner TakTak. On peut l'ouvrir de l'intérieur de la cellule grâce à un loquet dissimulé derrière une pierre amovible du mur. Quand on ne connaît pas, il faut au moins une heure de recherche pour trouver ce loquet. Daidoji Uji peut expliquer aux personnages que ce genre de passage était généralement prévu pour permettre aux dignitaires du château qui auraient été enfermés de s'évader. Lui-même n'avait jamais vu ce passage-là !

IL faut cependant être d'une taille honorable pour accéder seul au passage (au moins 1m80, ce qui est courant chez les membres du Crabe et chez les Daidoji.) Un jet en agilité + Force ND 10 permet de grimper dans le passage si l'on a la taille requise. Sinon, la difficulté passe à 25. Un jet de Perception + Ingénierie ND 10 permet aussi de voir que le passage est... piégé. Heureusement, le piège est neutralisé. (Sakamo a oublié de le ré-enclencher !)

Le passage donne sous un plancher (celui du rez-de-chaussée). Puis, on accède, en rampant, à une trappe, laquelle donne à l'intérieur d'un énorme bouddha en bronze se situant dans un des dojos du château. On sort du bouddha en poussant son ventre.

Pour quelqu'un connaissant bien ce passage, il ne faut pas plus de trois minutes pour ouvrir le passage, neutraliser le piège, ramper jusqu'à la trappe donnant sur la cellule, l'ouvrir, descendre dans la cellule, taper comme un malade sur TakTak, remonter dans le passage (avec la taille adéquate) et sortir.

Dans le Bouddha, les personnages trouvent une veste de kimono d'entraînement, empruntée dans une des armoires du dojo. Elle est roulée en boule, et est pleine de sang. Visiblement, l'assassin s'en est servi pour éviter de se salir.

Si on fouille le dojo, il ne faudra pas plus de cinq minutes pour trouver, sous une pile de linge, le tetsubo gobelin, plein de sang. Il provient d'une collection d'armes qui est habituellement sous clef dans une solide armoire du dojo... la serrure a été forcée et le tetsubo utilisé. Cette arme est tellement teinte de la corruption de l'Outremonde, que la magie des éléments n'est pas fortement efficace sur elle...

### **Et la magie, parlons-en !**

Tous les passages secrets du château sont protégés par des pièges et par de la magie du Crabe et du Héron. (ce genre de technique est valable dans chaque clan ! ) Un shugenja qui essaie d'en appeler à l'élément d'Eau pour deviner qui a utilisé le passage secret, n'aura qu'une vision subjective de la scène ; c'est-à-dire qu'il la verra par les yeux de l'assassin. Le shugenja apercevra alors des mains d'homme saisir un kimono dans l'armoire du dojo, ouvrir le passage obscur, s'y glisser après y avoir déposé le kimono, ouvrir une trappe, puis assassiner TakTak (endormi et enchaîné) à l'aide d'un tetsubo gobelin, remonter sans problème (l'assassin est grand), rouler le kimono dans le Bouddha, planquer le tetsubo sous une pile de linge et... plus rien.

Il n'y a pas à dire ; l'assassin savait parfaitement ce qu'il faisait !

L'assassinat de TakTak est problématique pour le Daimyo ! En effet, soit TakTak a été assassiné par une personne désireuse de « rendre la justice » à la suite de l'odieux meurtre de Massahiro, et ce genre de comportement inadmissible et illégal jette le déshonneur sur Daidoji Uji ; soit quelqu'un a voulu empêcher TakTak de parler et de révéler des choses importantes, et il faut alors découvrir qui a tué l'homme rat, ou du moins ce que ce dernier aurait pu révéler !

### **Un rat, ça va ; trois rats, bonjour les dégâts !**

Histoire d'alourdir encore davantage l'ambiance déjà si sympathique de cette fête, un événement des plus troublants se produit peu après la reprise du tournoi, vers 14 heures.

Trois Nezumi, armés jusqu'aux dents, approchent du château. Tout en restant discrets (les invités n'assistent pas à cette rencontre) ils demandent à parler à Doji Kuwanan, ou au Daimyo. Ils sont à la recherche de leur chef, TakTak, qui a disparu depuis la veille. Ils attendaient leur chef sur la côte, ce dernier leur ayant dit qu'il avait un rendez-vous important au château Daidoji, et qu'il n'en aurait que pour deux ou trois heures. Ils ont attendu toute la nuit, et toute la matinée, et ne voyant pas leur chef revenir, ils ont décidé de partir à se rechercher.

Si un PJ a la mauvaise idée de mentir aux Nezumi, l'un d'entre eux (un shugenja) s'en aperçoit, et le ton de la conversation risque de changer légèrement.

Toutefois, quand on dit aux Nezumi que TakTak est mort ( !), qu'il a été assassiné ( !!), alors qu'il attendait en cellule d'être exécuté pour l'assassinat de HIDA MASSAHIRO ( !!!) ceux-ci ne semblent pas prendre la nouvelle de la meilleure façon qui soit. Ce que craignait tant Daidoji Uji arrive enfin : un bel incident diplomatique !

Ils avertissent alors leurs interlocuteurs (PJs, Kuwanan et le daimyo) qu'ils ont trois jours pour leur livrer l'assassin de TakTak, et pour rétablir son honneur en prouvant qu'il n'a pas tué Massahiro. En cas d'échec, la guerre entre les Nezumi (du moins, cette tribu et ses amis) et Rokugan serait inévitable !

**ATTENTION** : cette menace n'est pas à prendre à la légère. Une telle guerre pourrait faire pencher la balance en faveur des troupes de Fu-Leng, ce qui n'est évidemment pas souhaitable. Daidoji Uji est ma-la-de en entendant cet ultimatum ! Les données de l'équation viennent brusquement de changer !

Il faut maintenant coûte que coûte découvrir qui a assassiné TakTak, et surtout pourquoi. Il faut aussi rouvrir l'enquête sur le « meurtre » de Massahiro. L'alliance avec les Nezumi est plus importante que la conception rokuganaise de la justice, et les personnages vont devoir « prouver » que TakTak, assassin désigné, n'est pas coupable ! Soudain, la vérité juridique est écrasée sous le poids de la Vérité, avec un énoorme V !

### La logique du pire.

Les personnages vont devoir dès lors faire fi des apparences et chercher dans le passé des protagonistes de cette histoire. Il leur faudra peut-être envoyer des pigeons voyageurs le long du Mur du Grand Bâtitseur, voire se déplacer, chez les Crabes ou... dans l'Outremonde !

**HIDA MASSAHIRO** : on peut apprendre qu'il était très déprimé ces temps-ci, en fait depuis deux mois. C'est qu'il y a deux mois, **son fils et sa petite fille** sont morts dans les Shadowlands. Ils auraient été victimes d'une embuscade.

KUNI YODAN sait que Massahiro avait demandé à parler à Hida Kisada de cette histoire d'attentat.

Si on interroge Daidoji Uji, il ne sait pas grand chose de Massahiro. Mais **si** on lui parle de sa femme, Daidoji Ishiko, il peut dire qu'elle était une **brillante Shugenja** spécialisée dans l'élément d'**Eau**, avant d'épouser Massahiro (et donc d'abandonner sa carrière de samouraï).

**HIDA SUGAÏ** : le fils de HIDA MASSAHIRO. Les Crabes savent que c'était un excellent guerrier, habitué aux missions de longue haleine dans les Shadowlands. Il travaillait en étroite collaboration avec les Nezumi. D'ailleurs, SUGAÏ tenait ses contacts chez les Nezumi de son père, Massahiro. SUGAÏ était devenu très ami avec le chef d'une tribu Nezumi : TakTak.

**HIDA SHIKO** : La petite-fille de Massahiro. Il faut s'adresser aux plus jeunes samouraïs, voire même à certains petits jeunes venus passer leur gempukku. L'un d'entre eux connaissait personnellement Shiko. (il en était secrètement amoureux ) Il sait juste que c'était une guerrière née, ne vivant que pour exterminer du goblin, et attendant avec impatience le jour de sa première sortie dans l'Outremonde. **Le jour où elle est morte, elle ne devait pas aller avec son père**, mais elle a tellement insisté, que son père a cédé. Un Nezumi les accompagnait jusqu'à son village. TakTak. Ils ne sont jamais revenus. Quelques jours plus tard, le Nezumi est venu annoncer que Shiko et Sugaï étaient morts, et a raconté toute l'histoire de l'embuscade.

Un jeune samouraï, rang 1 depuis deux mois, sait que Shiko était amoureuse d'un samouraï du Clan... mais que Sugaï voyait cette relation d'un très mauvais œil. En tous cas personne ne savait qui était l'amant de Shiko... sauf peut-être Sugaï ! Oui, Sugaï le savait, car **son aide de camp** lui a rapporté un jour qu'il avait vu Shiko en compagnie d'un jeune samouraï très entreprenant. L'aide de camp aussi, sait qui était le prétendant de Shiko.

En tous cas, Sugaï a mis fin à cette idylle !

*Cela serait trop long de faire le voyage jusqu'au château où se trouve ce fameux aide de camp. Mais on peut lui envoyer un message par pigeon voyageur. Le pigeon reviendra trois jours plus tard. L'aide de camp répond qu'il ignore le nom du prétendant secret de Shiko, mais se souvient qu'il jouait sans arrêt avec des petites boîtes agaçantes !*

**N.B. Si on l'interroge à ce sujet, KAIU SAKAMO dit ne pas avoir connu HIDA SUGAÏ ou HISA SHIKO !**

**TAK TAK** : Les trois Nezumi répondront « volontiers » aux questions des personnages. Enfin, l'un d'entre eux, puisque les deux autres ne parlent pas rokuganais. N'oubliez pas que le personnage en possession de l'Origami « Rat » comprend parfaitement leur langage et s'exprime en Nezumi sans aucun problème ! Cela peut lui faire tout drôle de s'apercevoir qu'il comprend tout ce qu'ils disent...

TakTak était le chef de leur tribu. C'était un « grand guerrier », et l'ami des hommes-hommes ! Surtout de HIDA MASSAHIRO, puis de HIDA SUGAI.

Il devait accompagner Sugaï et Shiko jusqu'à la tribu, quand ils sont tombés dans une embuscade. Des gobelins, parfaitement organisés, ont attaqué. Placés à des endroits stratégiques, ils ont laminé les deux Crabes. TakTak a difficilement réussi à s'échapper, apercevant alors le leader des gobelins, un homme-homme !

Quelques heures plus tard, nous sommes retournés avec TakTak sur les lieux de l'embuscade, et avons ramené les corps jusqu'au village, où ils ont été enterrés selon les rites Nezumi. TakTak a gardé leurs affaires personnelles : il y avait deux katanas brisés, et un petit sac appartenant à Shiko. Ils ignorent ce qu'il contient. Ce sac est détenu aujourd'hui par l'épouse de TakTak.

**KUNI YODAN** : Il montre aux personnages le document que lui avait remis Massahiro. C'est un testament dans lequel il lègue une partie de sa fortune à TakTak. Même YODAN, qui hait les Nezumi, admet que ça fait beaucoup de choses louches et pas cohérentes au sujet de cet assassinat. Ce document, qui aurait représenté le mobile parfait à ses yeux quelques heures auparavant, ressemble maintenant de plus en plus à un coup monté !

**DAIDOJI ICHIKO** : L'épouse de HIDA MASSAHIRO. Elle a déjà eu du mal à participer à cette mascarade, mais si elle voit que les personnages ont réouvert l'enquête, et posent les bonnes questions aux bonnes personnes, elle prendra peur.

Si les personnages viennent l'interroger, elle niera avoir eu connaissance des agissements, heu, pardon, elle dira ne rien savoir de ce qu'ils insinuent. Mais si les PJs insistent vraiment, et si on lui reparle de la mort de son fils, de sa petite fille, ça commence à faire beaucoup.

Quoiqu'il en soit, elle campera sur ses positions, jusqu'à ce que les personnages découvrent qu'elle était Shugenja (spécialisée dans l'Eau) avant d'épouser Massahiro, et qu'elle a maquillé la scène du meurtre de ce dernier. Elle se sentira prise au piège, et acceptera de parler, si les PJs lui garantissent qu'on lui permettra de se faire seppuku, et que l'honneur de son époux de sera pas entaché !

Alors, et alors seulement, elle racontera le plan de Massahiro ; ses certitudes quant au rôle de TakTak dans l'embuscade, son désir de vengeance, et son dégoût de la vie. Elle expliquera par le détail comment il s'y est pris pour mettre en scène son suicide, et comment elle a été son complice pour maquiller la scène, et faire accuser TakTak.

Mais une fois ceci éclairci, reste à savoir qui a tué TakTak. Les PJs, à ce stade, doivent arriver à la conclusion que le prétendant secret de Hida Shiko a bien pu vouloir se débarrasser du père de sa fiancée, qui voulait empêcher leur idylle. Et pour identifier ce prétendant, deux méthodes :

Attendre une réponse de l'aide de camp de Sugai. Elle viendra dans trois jours... un peu tard, mais l'épisode « Chez les Nezumi » aura lieu dans la cour du château Daidoji !

Aller dans le village de TakTak, afin de vérifier ce que contient le sac de Shiko : ils y trouveront une petite boîte à musique, et Kaiu Sakamo sera grillé.

### **Chez les Nezumi.**

Les trois Nezumi présents acceptent de conduire les personnages jusqu'à leur village. Ils disent qu'il faut compter une journée complète de marche. Si les personnages vont dans les Shadowlands pour la première fois, insistez sur la description du paysage : une désolation totale, et l'odeur omniprésente de la mort et de la corruption. Même les Nezumi sont extrêmement prudents, choisissant consciencieusement leur chemin, changeant parfois de direction sans raison *apparente*... ce qui explique que la route soit si longue !

**KAIU SAKAMO** fera tout pour faire partie de l'expédition. Après tout, c'est un ingénieur du Crabe, qui peut s'avérer fort utile ! Une heure avant le départ, il enverra un de ses propres pigeons voyageurs dans l'Outremonde, afin d'avertir son « groupe attiré » de gobelins, du chemin qu'empruntera l'expédition. Une fois dans les Shadowlands, il laissera volontairement des traces derrière lui, afin de permettre aux gobelins de repérer le groupe. La nuit venue, alors que les personnages décideront de camper (mais aussi s'ils décident de continuer !), le petit groupe de gobelins attaquera. Gérez le combat comme vous le sentez : ces gobelins sont moins abrutis que la moyenne, grâce aux techniques enseignées par SAKAMO... mais ça reste du goblin. Leur nombre varie suivant le nombre de PJs. En gros, arrangez-vous pour que les personnages s'en sortent sans casse. De toutes façons, les gobelins pensaient que cela serait aussi facile qu'à la première embuscade... erreur ! Si un PJ a l'idée de faire des prisonniers, SAKAMO tentera d'éviter ce problème, en tuant tout goblin trop gravement blessé pour s'enfuir.

C'est donc après cet épisode des plus divertissants que les personnages et leur suite arrivent au village des Nezumi. Ce sont en fait des passages souterrains, dont les sorties sont bien gardées par des Guerriers, et cachées entre rochers et végétation.

Là, les personnages seront plutôt bien accueillis, jusqu'à ce que les trois Nezumi les accompagnant expliquent ce qui est arrivé à TakTak. Il faudra toute la diplomatie des personnages (ainsi qu'une détermination sans faille) pour calmer les esprits.

Le chaman du village, Sek-Rak, sera disposé à écouter les « hommes-hommes » uniquement si ceux-ci arrivent à battre en combat singulier leur meilleur guerrier.

Si les PJs refusent, ils n'obtiendront aucune collaboration des Nezumi. S'ils acceptent, ils doivent désigner leur « champion ». Le combat se déroule dans une fosse (profondeur d'environ 1m80) et tous les coups sont permis. Gérez le combat comme vous le désirez. Espérons que le PJ désigné aura sur lui l'Origami du Crabe ! Attention, les guerriers Nezumi sont très bons.

L'attaque des gobelins ayant minablement foiré, KAIU SAKAMO essaiera de s'éclipser durant ce combat, et de rejoindre éventuellement le reste de sa petite troupe (s'il en reste, sinon, son seul but est de se barrer loin) pour attaquer à nouveau les personnages, au retour. UN jet en Intuition + Investigation ND 20 permet de repérer SAKAMO... et de l'arrêter avant qu'il ne disparaisse.

Une fois le combat terminé, et quelle qu'en soit l'issue, les PJs sont acceptés par la tribu. L'épouse de TakTak accepte d'aller chercher les affaires de HIDA SUGAI et HIDA SHIKO. Dans le petit sac de Shiko, il y a une **boîte à musique** identique à celles que fabrique SAKAMO, avec un petit mot tendre signé de celui-ci.

**ATTENTION** : SAKAMO a depuis longtemps déjà (deux bons mois) renoncé à tout honneur. Il a été si loin, qu'il serait illogique pour lui maintenant de se repentir, et de se suicider. Hors de question ! Il ira jusqu'au bout, attaquera les PJs en hurlant sa haine contre les Clans et cette maudite hiérarchie !

S'il a réussi à s'éclipser avant que les PJs ne trouvent la boîte à musique, il ne sera pas bien difficile à des éclaireurs Nezumi de le retrouver (cela leur prendra, oh, dix bonnes minutes !) ... Mais puisqu'il aura été prouvé (par la boîte, et surtout par l'attitude coupable de SAKAMO) qu'il est l'assassin de TakTak, les Nezumi ne le ramèneront pas vivant (après tout, eux aussi ont une conception radicale de la justice !)

### **Et si... les personnages ne vont pas dans l'Outremonde ?**

Alors, ils reçoivent une réponse par pigeon voyageur de l'aide de camp de HIDA SUGAI, qui précise que le prétendant de Shiko lui avait offert une boîte à musique. Il n'en a jamais parlé à quiconque autre que Sugaï, car ce dernier ne voulait pas ébruiter cette « affaire ».

Dans ce cas, KAIU SAKAMO vendra chèrement sa vie, mais au beau milieu des samouraïs Daidoji, des PJs, et des trois Nezumi, il ne fera pas long feu ! Là encore, il se battra avec l'énergie du désespoir, criant sa profonde haine envers les Clans, les Nezumi (ces « saletés de rats ») et les institutions Rokuganaises...

### La fin du tournoi...

Si les personnages partent, ils sont excusés, et nullement éliminés du tournoi. L'épreuve finale (de combat) est juste reportée de quelques jours. A leur retour, s'ils ont résolu le schmilblick, ils pourront reprendre leur place et participer à l'ultime épreuve. Dans ce combat, chacun peut décider de l'arme qu'il utilisera. Le combat dure jusqu'à ce qu'un participant abandonne, perde connaissance, ou soit déclaré perdant par le daimyo. (Qui veille quand même à ce que cela ne tourne pas au massacre !) Le gagnant de chaque combat a 1 point, et affronte le gagnant d'un autre combat, et ainsi de suite jusqu'à la finale.

Puis, on compte les points des participants. Qui sait, peut-être l'un de vos PJs sera-t-il Champion Daidoji pour l'année à venir ?

### Epilogue.

Si au bout de trois jours les personnages, pour une raison qui m'échappe, n'ont pas réussi à trouver l'assassin de TakTak, les trois Nezumi repartent fort mécontents. DAIDOJI UJI envoie alors un message à HIDA KISADA afin de l'avertir de la gravité de la situation. Kisada enverra une **délégation d'Inquisiteurs** reprendre l'enquête là où les PJs auront échoué (honte sur eux !), et finira par confondre SAKAMO, ce qui évitera une guerre avec les Nezumi. A moins que vous n'en décidiez autrement.

En cas d'échec, les PJs peuvent retirer deux niveaux de Gloire ! S'ils ont été diligents, Daidoji Uji les autorisera à faire seppuku !

Si les personnages ont sauvé l'honneur de TakTak, Daidoji Uji organise, en guise de clôture de la fête du printemps, une cérémonie pour les remercier. Ils recevront les félicitations de HIDA KISADA, et plus tard, de DOJI SATSUME.

Ils peuvent ajouter 1 niveau de Gloire, et 3 points d'Honneur. Donnez leur entre 5 et 10 points d'expérience, en fonction de leur rapidité à comprendre l'histoire. Ils peuvent également ajouter « contact Nezumi » en avantage.

Pour les origamis, voir l'encadré qui y est consacré.

### La morale de l'histoire...

Peut-être les personnages se rappelleront-ils la petite histoire de Megumi, lors de leur périple. Peut-être voulez-vous connaître la morale de son histoire de rat et de crabe. Mais comme Megumi le dit si bien : c'est à vous de la trouver. Ma morale est que la Vérité de l'un, peut être le mensonge de l'autre... *ce qui tombe bien, pour un scénario basé sur les différentes « vérités » rokuganaïses...*

Laissez vos personnages trouver leur propre morale ; et si ce qu'ils disent vous semble sensé, accordez-leur un petit bonus... à vous de voir.

## **Principaux PNJs :**

### **KAIU SAKAMO.**

Rang 1 Ecole des Ingénieurs de la famille Kaiu.

Feu :3 intelligence 5, Agilité 3

Air :2 Réflexes 2, Intuition 2

Terre : 2, Volonté 3, Constitution 2

Eau : 2, Force 2, Perception 4

Armurerie 1 ; Art de la guerre 2 ; Forge 3 ; Histoire 2 ; Ingénierie 4 ; Pièges 2 ; Siège 2 ;  
Connaissance de l'Outremonde 3 ; Musique 1 ; Poésie (Renga) 1.

Gloire :2

Honneur :0

### **KUNI YODAN.**

Rang 5 Inquisiteur de la famille Kuni.

Feu : 4, Agilité 4, Intelligence 4

Air : 3, Réflexes 3, Intuition 4

Terre :5, Volonté 5, Constitution 5

Eau :3, Force 3, Perception 4

Calligraphie 2 ; Chasse 2 ; Connaissance Maho-tsukai 5 ; Connaissance Outremonde 4 ;  
Défense 3 ; Discrétion 2 ; Enquête 3 ; Kenjutsu 3 ; Eventail de guerre 2 ; Etiquette 3 ; Droit  
4 ; Héraldique 4 ; Pièges 4 ; Equitation 3.

Sorts : Sensation, communion, invocation, Tetsubo de la terre, toucher de jorujin, Glyphe de  
protection élémentaire, Bénédiction de la pureté, Bénédiction d'Amaterasu, Combustion.

Gloire : 6

Honneur : 4

Vous trouverez les caractéristiques de DOJI KUWANAN et DAIDOJI UJI dans le Livre du  
Clan de la Grue.

Vous trouverez les caractéristiques des Nezumi dans le Livre de Règles.