

SHICHI

Introduction

Ce scénario a été rédigé dans le cadre du **Concours de scénarios 2012** de *La Voix de Rokugan ayant pour thème le Bushido* (cf. Livre, p. 30). Il est prévu pour un groupe de 4 à 5 Personnages joueurs (PJ) de rangs 2 à 3. Il a été rédigé conformément au *Livre des Cinq Anneaux*, 3^{ème} édition (en abrégé Livre).

Il serait pratique que les PJ soient des Magistrats d'Émeraude ou un magistrat de la prestigieuse et notable famille Kitsuki (cf. Livre, p. 49) ou affiliés à l'un d'eux comme yoriki (cf. Livre, p. 230) sans pour autant être des tortionnaire etas (cf. Livre, p. 20) ce qui rendrait ce scénario injouable vu la place extrêmement déconsidérée que tient ce genre de profession même si elle est indispensable pour obtenir la confession du coupable. De même le groupe pourrait se voir composé d'un doshin (ashigaru) (cf. Livre, p. 20) pour leur prêter main forte même si une présence de personnage de premier plan comme des magistrats d'émeraude est essentielle. Il n'est pas prévu de PJ pré-tirés.

Synopsis

Un personnage (dénommé le Dénonciateur), laissant au Meneur de jeu (MJ) le soin de lui donner corps comme PNJ principal avec quelques informations données au Chapitre 7, souhaite mettre en exergue le non respect du code du Bushido en commentant tantôt des meurtres ou faisant apparaître au grand jour quelques délits. Les PJ vont être amenés à découvrir ces méfaits, y mettre un terme et faire bonne justice tandis qu'ils vont aussi devoir tenter de poursuivre ce personnage justicier en dehors des lois et des édits impériaux mais la tâche s'annonce rude tant les événements sont distants et que sa présence ou implication n'est pas des plus évidentes... Mais peut-être que le dernier chapitre de cette aventure se révélera être des plus inattendus ?

Implication des PJ

L'idéal serait que les PJ soient des magistrats d'émeraude issus par exemple de la famille Kitsuki (cf. Livre, p. 10). Ils peuvent aussi être liés au daymo de la ville où se déroule l'intrigue et assister l'un ou l'autre magistrat d'émeraude qui serait alors un PNJ interprété par le MJ.

A ce titre, autant pour le MJ que pour les joueurs, je ne peux que vous conseiller de lire, entre autres ce pertinent recueil « Justice » disponible sur la *Earthbase Seb* [<http://seb.hovart.free.fr/L5R/Justice.pdf>] qui comporte bon nombres d'informations très instructives et pratiques sur le sujet et/ou la lecture de ce *thread* [<http://www.voixrokugan.org/Forum/viewtopic.php?f=1&t=556>] présent au sein du forum de *La Voix de Rokugan*.

. Partie 1 : Lieu

Sans pour autant obliger et nécessiter que ce scénario se déroule dans une ville propre, je choisirai par exemple, le Village de l'Eau pure (Sunda Mizu Mura – CB16) présent sur les terres du clan du Crabe (cf. Livre, p. 45) pour son port situé au sud, proche de l'Outremonde avec ces chantiers navals, ses quartiers du Crabe, de la Mante ou de la Grue.

. Partie 2 : Timing

Le MJ peut placer et jouer les différents chapitres à sa guise pourvu qu'ils soient tous présentés. Par contre certains pourront peut-être découler des uns ou des autres ou être liés. Ce serait alors noté, de même que des premiers éléments et conclusions orienteront sûrement les joueurs par la suite face à des situations proches ou équivalentes.

. Partie 3 : Un point d'Honneur

Dans cette affaire, il est important que les PJ conservent un score d'Honneur (cf. Livre, p. 190 et 191) honorable car dans un scénario basé sur les préceptes du Bushido ceci conserve toute son importance. De plus, les PJ pourraient être placés face à des dilemmes d'Honneur au vu des personnes et situations rencontrées.

Exploitation du thème

Clin d'œil dans le titre – *shichi* signifiant le chiffre « sept » – ce scénario s'inspire de la trame du film *Seven* où le tueur fait référence aux sept péchés capitaux en commettant ses meurtres. Ici, un personnage va mettre en lumière le non respect des 7 préceptes, vertus du code de principes moraux qu'est le Bushido par des viles personnes. Les personnages menant l'enquête vont au fur et à mesure se rapprocher de ce dernier tout en découvrant que derrière la façade policée d'honneur et de respect, il existe des gens peu scrupuleux, sans remords. Ceci permet d'apporter un éclairage a contrario sur les préceptes et respect du Bushido.

Note sur la structure rédactionnelle

Dans un souci de synthèse, chaque chapitre se verra découpé en plusieurs sections reprenant chacune des péripéties à l'aide de la structure du Défi, Focus et Frappe (DFF) propre au jeu qui permet de tout d'abord présenter la situation initiale (Défi), l'élément déclencheur et l'intrigue générale (Focus) et le dessous des cartes et les forces adverses, l'opposition en présence (Frappe).

Chapitre 1 : Gi (honnêteté)

Le mensonge d'un samurai sur la prétendue pauvreté d'un quartier pourtant animé n'est que plus grave quand il pénalise de plus la collecte de l'impôt pour le compte de l'empereur. Il contrevient aussi au principe de loyauté (Chugo) du Bushido. Les préceptes du Bushido ont tendance à s'entremêler comme nous le voyons ici.

. Partie 1 : Mensonge éhonté (Défi)

Un magistrat d'émeraude du clan de la Mante détourne à son profit l'impôt impérial qu'il se doit pourtant de collecter pour le compte de l'empereur au sein du quartier du clan de la Mante de Sunda Mizu Mura. Ses rapports font état d'une activité et d'affaires peu florissantes alors que ce port est connu pour son intense activité avec bon nombre d'échoppes et entrepôts. Mais la Sincérité (Makoto) présumée empêche de mettre sa parole en doute et il faudra donc réunir quelques preuves comme pratique la famille Kitsuki afin de prouver sa culpabilité.

. Partie 2 : Racket malhonnête (Focus)

Le Dénonciateur s'arrange au départ pour tracter un coursier de la pègre locale qu'emploie le magistrat. Il s'est arrangé pour que ce dernier soit retrouvé mort dans une ruelle avec une bourse rebondie remplie de kokus. D'honnêtes citoyens, trop terrifiés par les éventuelles représailles ont alerté la garde. Les PJ sont dépêchés sur place.

L'homme est étendu au sol, face contre terre. Il a dû chuter lourdement comme le montre les traces laissées au sol qu'on repère grâce à un jet de **Perception/Enquête (Sens de l'observation)** (ND 10). On aura aussi l'occasion avec cela de remarquer qu'il porte deux série de coups, la première aux talons d'Achille qui l'a stoppé net et une seconde dans le dos qui l'a tué net avec un jet d'**Intelligence/Anatomie (Autopsie)**. Il doit s'agir d'un hinin au vu des ses vêtements et que personne ne peut lui alléguer un travail ou un artisanat régulier avec un jet d'**Intuition/Enquête (Interrogatoire)**. L'homme transporte sur lui attachée à sa ceinture, une imposante et rebondie bourse de kokus. Une somme considérable.

Il a tout l'art d'être un coursier, il ne possède pas d'arme (ou l'a-t-on volée ?), par contre il est musclé et athlétique ce qu'on peut déceler avec un jet d'**Intelligence/Anatomie** ou **Médecine**.

A l'aide d'un jet d'**Intelligence/Monde du Crime** (ND 20), on ne tarde pas à faire un lien entre cet homme et la pègre locale. A questionner les gens, notamment des bourgeois, des marchands avec un jet d'**Intuition/Enquête (Interrogatoire)**, on s'aperçoit du climat de peur, de racket dont ils sont victimes car on sent bien qu'ils paient et versent quelques tributs mais pas les impôts locaux et habituels. En plus, avec un jet d'**Intelligence/Enquête** (ND 20), on s'apercevra qu'aucun commerçant n'aura à dénoncer être la victime d'un vol qui aurait pu bien être le butin retrouvé sur le corps de l'homme. La somme est incroyablement élevée dans un quartier pourtant, au vu des comptes, connu pour être pauvres ?! Les PJ ne vont pas à tarder à comprendre que l'impôt est détourné sous la forme de racket avec s'il le faut un jet réussi en **Intelligence/Enquête** (ND 20).

La pègre locale et le magistrat vont agir prudemment avec cette enquête en cours. S'ils le peuvent, s'ils ont suffisamment de Gloire, il va être questionné par les PJ et aura bien du mal à dissimuler ses signes de richesses extérieures qui cadrent étrangement à sa fonction lui qui ne peut accepter don ou argent avec un jet d'**Intelligence/Enquête (Sens de l'observation)**. Il doit bien tirer ses revenus quelque part. Mais il sera quasiment impossible pour les PJ d'obtenir un témoignage suffisant à son encontre vu son niveau élevé de Gloire. Il faudra collecter des preuves physiques directes.

A l'aide d'un jet d'**Agilité/Discretion (filature)** (ND 25), les PJ peuvent prendre en filature l'un ou l'autre marchand et observer l'étrange balai des racketteurs et ainsi remonter la chaîne de commandement jusqu'à un potentat local qui rassemble les sommes qui arrivent dans les caisses personnelles du magistrat après qu'une généreuse dime soit prélevée. Les PJ auraient la bonne idée de « marquer » la monnaie pour la retrouver au domicile du magistrat, preuve irréfutable de son détournement, ceci leur évitant la déshonorante filature précédemment décrite.

. Partie 3 : Un business à gérer, à maintenir (Frappe)

Le magistrat voleur et peu scrupuleux emploie une bonne série de malandrins afin de « collecter » l'impôt sous forme de racket. Il n'utilise pas de son personnel propre. Ce sont des brutes épaisses, genre dockers et marins (prenez le bandit ou bushi type, cf. Livre, p. 282). Les PJ auront sûrement affaire à eux surtout lorsqu'ils les prendront en flagrant délit ou se montreront un peu trop curieux et trop questionneurs. Le MJ peut prévoir quelques embuscades voire intimidations pour les faire lâcher prises.

Une pègre locale du clan de la Mante connue pour son comportement quelque peu « pirate » soutient et s'y retrouve confortablement dans l'affaire. Ils opposeront une vive résistance et dynamisme à réduire à néant la sagacité des importuns PJ.

Chapitre 2 : Rei (courtoisie)

On parle ici de la courtoisie et du savoir-vivre que le daymo de la cité se doit de faire respecter. Il lui incombe de protéger ses invités de marque, fussent-ils même être ses ennemis et charge pour se faire, les magistrats d'émeraude présents, les PJ.

Pour que les PJ ne soient pas présents sur place lors de l'enlèvement, le MJ peut placer et faire débiter une autre intrigue qui les force à devoir quitter les lieux pour enquêter.

. Partie 1 : Un invité controversé

Un invité de marque est annoncé en ville. Les PJ doivent en tant que magistrats d'émeraude le protéger comme leur demande le daymo et ce, même si l'invité est un ennemi du clan du Crabe. Pas mal de personnes peuvent lui en vouloir ou lui causer du tort.

Laissez les PJ s'organiser et mettre en place les appartements privés de cet hôte de marque.

Peut-être voudront-ils mettre en place quelques mesures de protection et de surveillance ? Mais le Dénonciateur marquera un intérêt et une attention toute particulière à ces mesures pour mieux les contrer par la suite. Il usera des services de professionnels tels qu'une petite escouade de ninjas types (cf. Livre, p. 282).

. **Partie 2 : Un invité enlevé**

Le Dénonciateur le fait enlever au nez et à la barbe des PJ ce qui les met dans une position des plus graves et inconfortables ; en effet, on suspecte qu'on lui ait fait du tort.

Pour commettre cet enlèvement, de nombreux ninjas ont œuvré dans l'ombre pour mettre à néant les mesures de protection éventuelle des PJ. Il y aura des hommes pour neutraliser les gardes, les postes de guets, enlever le dignitaire, et annihiler sa garde personnelle. Ceux-ci useront de sarbacanes (cf. Livre, p. 175) projetant fléchettes empoisonnées, enduites de lait de nuit/pourriture de nuit (cf. Livre, p. 162) ou autres metsubishi empoisonnés (cf. Livre, p. 163).

Il leur faudra retrouver sa trace et éviter cet impair impardonnable qu'on peut considérer comme un *Manquement majeur à l'étiquette* (cf. Livre, p. 191).

Les ninjas vont sur les ordres du Dénonciateur laisser sur place des indices pour permettre qu'on retrouve l'invité de marque en « fâcheuse » posture au beau milieu de la contrebande qu'il s'apprêtait à négocier pour le compte d'un clan rival ou du clan du Crabe lui-même pour eux s'approvisionner en poudre par exemple.

Un jet de **Perception/Enquête (fouille)** (ND 10) permettra de trouver la trace d'une boue de dragage. Il y a en ville, une partie du port peu usitée qui est en cours de rénovation, on y cure les boues dans les docks. Ceci devrait quand même intriguer les PJ de tant de maladresse avec une opération aussi bien et rondement menée suite à un jet d'**Intelligence/Enquête** (ND 20).

Le quartier des docks en question devrait facilement être cerné. Ensuite, en se renseignant au sein de la capitainerie, on mettra le doigt sur un dock soi-disant « vide », parfait pour servir de repaire.

En planque, sur place, l'entrepôt n'est même pas gardé. Il sera facile d'y pénétrer et retrouver l'invité séquestré et ligoté mais en excellente santé ; on venait le nourrir et veiller à sa toilette journalièrement. De jeunes gamins étaient chargés de cette tâche et avaient été payés d'avance pour se faire. Ce sont d'ailleurs les seules personnes qu'on puisse voir rentrer et sortir chaque matin et soir de l'entrepôt. La capitainerie n'a pas connaissance que ce bâtiment soit occupé ou qu'une cargaison y transite. Autour de lui, l'objet de contrebande et des documents le liant à ceci comme étant le propriétaire ou négoce, en plus d'un interrogatoire ne tardant pas à confirmer sa culpabilité et ses aveux via un jet d'**Intuition/Enquête (interrogatoire)** devant toutes ces preuves accablantes.

. Partie 3 : Un invité retrouvé

Mais les PJ en enquêtant auprès de son entourage remarqueront que l'invité devait rencontrer en toute discrétion un gaijin pour amorcer avec lui un approvisionnement de substance illégale telle que de l'opium (pour le compte du clan du Scorpion) par exemple ou de la poudre (soit pour le compte du clan du Crabe lui-même). Bref, cet invité n'est pas en odeur de sainteté et la dénonciation de ses activités et trafics risque de porter à conséquence sur les PJ et leur daymo ; il leur faudra faire un choix.

Chapitre 3 : Yu (courage)

Face à une vendetta officielle, il convient de relever le défi qui est lancé. La peur et la couardise n'ont pas leur place au cœur du Bushido. Le Dénonciateur sait que l'un des samurais impliqués ne va pas s'y rendre. Ce dernier a déjà préparé sa fuite... L'honneur (Meyo) de ce dernier va prendre un sérieux coup.

. Partie 1 : Duel qui pourrait mal finir

Deux familles rivales ont obtenu de la part du magistrat d'émeraude la réparation de l'affront par un duel instrumenté dans la procédure de vendetta officielle. Tout a été organisé, et un duel est organisé à un lieu donné, il s'agit d'une place publique qui sert aux annonces publiques et aux exécutions. Il y a notamment une estrade qui y est montée. Les ruelles et placettes avoisinantes sont bondées et regorgent de marchands. C'est un quartier très dynamique et prospère. Il se trouve sous influence assez notable du clan de la Mante.

. Partie 2 : Fuite en avant

Les PJ sont conviés à être présents le jour du duel afin de veiller à ce que tout s'y déroule correctement. Les PJ doivent faire respecter les protocoles en usage en pareille circonstance. Deux familles notables s'affrontent ainsi. L'une d'elle travaille dans le négoce et le commerce maritime. L'autre, armateur possède une flottille importante de navires qui relient et font la navette entre plusieurs villes portuaires qui bordent les côtes de Rokugan.

Un peu avant le jour du duel, les PJ reçoivent une sorte de missive anonyme. Elle a été envoyée par le Dénonciateur. Les PJ sont informés qu'un navire a été affrété au port par l'une des familles. Avec un jet d'**Intuition/Commerce** (ND 10) il est facile de deviner qu'il s'agit de celle qui est armateur. On laisse planer le doute dans la missive qu'il serait sur le point de s'enfuir...

Pour en savoir un peu plus, se rendre à la capitainerie et interroger un fonctionnaire d'état préposé avec **Intuition/Enquête (interrogatoire)** (ND 10) ou disposer d'un peu de temps et compulsier les divers documents à l'aide d'**Intelligence/Connaissance (bureaucratie)** (ND 10) permet d'en savoir un peu plus, ou peut-être plus à propos, un jet d'**Intuition/Etiquette (bureaucratie)**.

On a demandé à la capitainerie tous les documents et autorisations nécessaires pour quitter la ville au plus vite et appareiller demain matin, jour du duel prévu à l'heure du Cheval (midi à 14 heures) et quitter les terres du clan du Crabe en se rendant dans les îles du clan de la Mante de l'autre côté de la mer. Comme on peut le constater en se rendant sur le quai en question, les docks sont remplis de marchandises, meubles, biens qu'on charge à toute allure à bord du navire. On remarque que le samurai, celui qui est invité à se présenter au duel, organise lui-même le chargement de ses biens et objets de valeurs personnels en grande hâte !

Les PJ ne devront pas hésiter à l'appréhender et lui rappeler les termes et modalités du duel qui l'occupe et lui rappeler que la fuite n'est pas une solution en soi et qu'ils ne peuvent laisser cela impuni au risque de voir leur Honneur entaché en laissant ce samurai agir de manière déshonorante en fuyant le combat prévu (cf. Livre, p. 191) avec *Amener autrui à réaliser une action déshonorante* * (*Fuir un combat*).

. Partie 3 : Mais bien vite rattrapé

Il leur faudra faire preuve de persuasion en rappelant les préceptes du Bushido et l'Honneur perdu s'il commettait un tel acte sans compter que l'indignation et la honte éclabousseraient sa famille, son clan. Le samurai est presque certain d'y laisser la vie car son adversaire est redoutable mais l'Honneur retomberait sur lui en *Affrontant un adversaire manifestement supérieur au nom de sa famille ou de son clan*.

Le samurai en fin de vie, ayant perdu son ardeur au combat, songeant à la mort qu'il voudrait voir la plus loin éloignée possible de lui renoncera difficilement (ND 25 au moins) à son projet de fuite quitte à mourir ici et maintenant. Il pourrait mettre le feu à son navire pour ainsi par désespoir ruiner et incendier tout ce qui a fait sa vie s'il devait passer de vie à trépas. Le MJ peut prévoir un combat qui se déportera très vite du quai vers le bastingage du navire dans une fournaise dantesque. Ce sera le branle-bas combat au port essayant de s'éloigner du navire en proie aux flammes. Beaucoup d'agitation en perspective.

Ses partisans - des bushi types - (cf. Livre, p. 282) lui restent pourtant fidèle (Chugo) et n'hésiteront pas à s'interposer si les PJ veulent arrêter ou amener de force le samurai pour se rendre à son duel ou monter à bord de force pour inspecter ses cales.

Chapitre 4 : Meyo (honneur)

Se mêler aux cadavres... quel pire déshonneur pour un samurai ? Se rabaisser jusqu'à cette classe honnie que représentent les etas (cf. Livre, p. 28) parmi lesquels on trouve ceux qui manipulent les cadavres, les fossoyeurs entre autres. C'est ce qu'un samurai du clan de la Licorne fait pourtant. Cette partie de l'enquête va faire côtoyer les PJ à ce qui est le plus dégradant pour un samurai, le sang, les viscères, les cadavres... Il va leur falloir bien négocier cela s'ils ne veulent pas voir leur Honneur sérieusement entaché (d'éclaboussures de sang).

. Partie 1 : Pour la Science

Un médecin gaijin étudie la science du corps humain, en dépeçant et disséquant des corps humains rapportés par des fossoyeurs qui se livrent à quelque trafic de cadavres. Un samurai y prête un très grand intérêt à ces choses de la vie, de la science. Une annexe de sa demeure abrite le gaijin qui œuvre comme domestique sans faire montre de ses talents de médecine. Dans une cave creusée à même le sol, dans la terre brute, il pratique ses autopsies.

. Partie 2 : Par le fil de l'épée

L'un des cadavres tués dans ce scénario a besoin d'être ré-inspecté par les PJ. Un détail leur a manqué, une autopsie plus poussée devrait être menée sur ce dernier via un jet d'**Intelligence/Anatomie (autopsie)** (ND 20) pour le trouver. On peut prendre le cadavre du Chapitre 1 car on risque de rater certains éléments moteurs clefs pour cette séquence.

Le MJ se doit d'être attentif à la première occasion donnée afin de la saisir et de ne pas la laisser filer. A ce titre, il peut tout à fait placer un autre fait annexe à cette intrigue afin d'alimenter cette séquence.

Par exemple, on peut leur signaler l'usage d'une arme à feu gaijin. Un coup de feu a été entendu lors d'une soirée mondaine. Sur place, ils pourront se rendre compte qu'il s'agit d'un « banal » accident de feu d'artifice (kagakus) ce qui n'est en rien répréhensible (cf. Livre, p. 105) lors qu'on manie des explosifs en pareille circonstance. Les hôtes sont connues pour leur réception grandiose et l'engagement d'artificiers qui viennent égayer la fête à la tombée de la nuit et faire éclater mille couleurs dans le ciel. Parfois un accident survient.

Afin de clore le dossier rapidement, l'artificier est entendu, il s'agit d'un invité du clan du Phénix, de la prestigieuse famille Agasha (cf. Livre, p. 61), de même que le maître de maison (témoignages).

Au final une analyse du corps de la victime (preuve directe) est nécessaire afin d'accréditer qu'on n'ait pas fait usage d'armes à feu. La suspicion étant grave, il convient de s'en assurer avec certitude. Mais là, le corps a déjà disparu, emporté par des fossoyeurs du quartier.

Lorsque ceux-ci réclament son corps, il a déjà été emporté dans la charrette à bras tiré par le fossoyeur. A poser quelques questions au sein du quartier, ou en effectuant un jet d'**Intelligence/Enquête** (ND 10), les PJ vont très vite apprendre où se trouve la maison du fossoyeur, en bordure de la cité, proche d'une porte percée dans la muraille qui donne vers l'extérieur, proche de fosses communes ou buchers.

Ce dernier ne pourra pas produire le corps, l'ayant déjà livré. Les PJ peuvent traiter avec cet eta via le tortionnaire qui leur sert à disposer des aveux des coupables. Il faudra user de torture via un jet d'**Intelligence/Anatomie (torture)** sur le fossoyeur car il se confond en explications confuses sur la destinée du corps et pour cause il se livre à un odieux et malfaisant trafic de cadavres !

Aux dires du fossoyeur, les PJ vont ainsi atteindre la maison honorable d'un samurai du clan de la Licorne. Après quelques tortures supplémentaires sur le fossoyeur, s'ils le désirent, les PJ auront l'occasion de faire « durer » l'interrogatoire d'un ou deux crans supplémentaires pour apprendre qu'il amène les cadavres vers l'annexe. Là sur place, des traces de sang et une trappe dissimulée peuvent être repérées grâce à un jet de **Perception/Enquête (fouille)** (ND 20). On y retrouve le cadavre en question avec ces traces de brûlures significatives (feu d'artifice) sans y déceler l'impact d'un projectile qui serait dû à une arme à feu avec un jet d'**Intelligence/Anatomie (autopsie)** (ND 10).

Pratiquer des autopsies et dissections de la sorte peut tout à fait être considéré comme des rituels obscènes qui méritent une décapitation immédiate et une intervention impérative des magistrats d'émeraude.

Le samurai se trouve être déshonoré par cette situation, étant mêlé à pareille horreur, lui qui y trouvait un intérêt intellectuel, bien mal placé en ces lieux et époques. Il ne tardera pas à se voir proposer un seppuku qu'il acceptera, en lieu et place de le voir décapiter en place publique ce qui jetterait l'opprobre sur toute sa famille.

. Partie 3 : Résignation

Le Dénonciateur a manœuvré pour faire en sorte que les PJ le prennent sur le fait et l'oblige à faire seppuku. Les PJ n'auront pas beaucoup d'opposition à combattre. Le maître de maison restant digne dans ces actes, seul l'intérêt et la curiosité scientifique auront eu raison de lui.

Chapitre 5 : Jin (compassion)

Un samurai ne peut être impitoyable, il doit faire preuve de compassion notamment pour ses plus vieux serviteurs même si ceux-ci ne savent plus le servir... tout le contraire d'un ignoble individu.

Cette séquence peut se dérouler en intermède pour les PJ. En effet, ils sont invités à une cérémonie du thé (cf. Livre, p. 96) par un membre éminent du clan de la Grue. C'est une visite protocolaire, de courtoisie où ils pourront être amenés à effectuer un jet de compétence coopératif (cf. Livre, p. 92). Durant cette cérémonie, ils auront l'occasion de regagner l'un ou l'autre point de Vide ce qui pourrait leur servir par la suite. Le MJ peut placer cette séquence s'il observe une petite baisse significative et fâcheuse des points de Vide du groupe de PJ (cf. Livre, p. 164 et 165).

. Partie 1 : Insensible et sans cœur

Le samurai n'hésite pas à pourfendre ceux qui fautent. Il ne montre aucune pitié pour ses plus fidèles serviteurs, qu'en est-il alors pour ses adversaires et ennemis ? L'honneur (Meyo) veut qu'on *fasse montre de bonté à l'égard d'un subordonné* tel qu'un serviteur et qu'on évite être l'instigateur de *Violence injustifiée* (cf. Livre, p. 191).

. Partie 2 : La goutte de thé qui fait déborder le bol

Les PJ sont invités par un samurai du clan de la Grue. Ce dernier leur propose de discuter et boire du thé. Le Dénonciateur a manœuvré pour qu'ils soient invités à cette cérémonie. Les PJ peuvent choisir d'y participer (cf. Livre, p. 96 et p. 92). Le Maître de cérémonie est l'un des vieux serviteurs de l'hôte. Il possède un score de Vide de 5 et un rang 7 en Cérémonie du thé. Le maître de maison possède un score de Vide de 2 et un rang 3 en Cérémonie du thé.

Là, durant celle-ci, un serviteur très âgé et limite sénile officiant quand même comme Maître de cérémonie renverse le thé. L'hôte se lève d'un bond et le pourfend de son katana le tuant net, sur le coup.

Lorsqu'on le somme de s'expliquer, il allègue que celui lui entraîne vis-à-vis des PJ un *Manquement mineur à l'étiquette* (cf. Livre, p. 191). Bien sûr, les PJ peuvent rétorquer qu'il convient de montrer de la bonté à l'égard de ses serviteurs et qu'il y a violence injustifiée.

C'est un cas de conscience qui se présente aux PJ. A eux d'établir la justice et d'éventuellement apporter les preuves et témoignages suffisants.

Mais pour contrer le témoignage de haut rang (Gloire) de l'hôte, il leur faudra mener une investigation serrée dans son cercle de connaissances et trouver éventuellement l'un ou l'autre opposant qui trouverait là une occasion intéressante de le mettre dans une position difficile supposant avec raison que la sentence prononcée soit le versement d'une amende à la famille

de la victime ou un déshonneur public. On usera d'un jet d'**Intuition/Courtisan (comméragé)** (ND 20) pour permettre une pêche d'informations, de rumeurs, de témoignages.

Maintenant le MJ peut considérer que le niveau de Gloire des PJ soit supérieur à celui de l'hôte violent et que leurs témoignages seuls suffisent. Le cas de conscience est d'autant plus grand car les PJ voudront-ils aller jusque là en tenant compte des répercussions politiques que cela peut découler dans la ville ou sur leur clan ?

. Partie 3 : Craint

On remarque que son personnel est plutôt jeune et le craint. D'ailleurs la terreur qu'il inspire pousse les PJ à devoir réussir un jet d'**Intelligence/Enquête (interrogatoire)** (ND 25) pour apprendre d'eux qu'il n'en est pas à son coup d'essai et qu'il traîne une funeste et implacable tradition et réputation de faire passer les domestiques maladroits par le fil du katana. Ils aideront les PJ s'ils le peuvent même s'ils sont terrifiés et qu'obtenir des informations de leur part s'avère difficile.

Chapitre 6 : Makoto (sincérité)

Le samurai se doit d'être sincère en action et parole et respecter les édits de l'empereur. De même, il se doit de suivre les préceptes et propre code de déontologique et éthique qui incombent à sa fonction, à son rang.

. Partie 1 : Assentiment nécessaire

Un magistrat d'émeraude de la cité est corrompu. Il est tout à fait possible que ce soit donc un collègue des PJ. Il est lié à un clan que les PJ doivent interroger ou inculper comme par exemple celui impliqué avec le samurai fuyard (cf. Chapitre 3), le samurai disséqueur (cf. Chapitre 4) de cadavre ou encore celui qui pourfend ses domestiques gauches (cf. Chapitre 5). Dès lors, ils se doivent de le rencontrer et obtenir son assentiment quand à son inculpation et le prononcé de sa sentence, une fois ses aveux obtenus.

. Partie 2 : Frein et corruption ambiante

Le magistrat qu'ils vont rencontrer a un train de vie somptueux, c'est criant, nul besoin de réaliser l'un ou l'autre jet. Il s'agit sans nul doute d'un standing très décalé par rapport aux revenus qu'il pourrait prétendre, les PJ sont bien placés pour le savoir.

Les PJ ne vont pas tarder à le soupçonner surtout qu'il ne veut pas leur laisser faire leur enquête et inculper le samurai incrimé. Nourris de soupçons, ils pourront s'aiguiller vers une corruption en réussissant s'il le faut un jet d'**Intelligence/Enquête (sens de l'observation)**.

Il leur faudra rassembler des preuves et des témoignages de la corruption qui le tenaille. Le magistrat d'émeraude devant être et rester intègre, l'administration et la bureaucratie

l'imposent de garder une comptabilité et une liste de ses avoirs qu'on peut mettre en relation avec ses prétendus revenus à l'aide d'un d'**Intelligence/Connaissance (bureaucratie)** (ND 25). Pour se souvenir des objets de valeurs ou autre (comme le personnel qu'il embauche), les PJ peuvent effectuer un jet de **Perception/Enquête (sens de l'observation)** (ND 25). Enfin pour obtenir des informations sur ses connaissances, un jet d'**Intuition/Courtisan (comméragé)** et d'**Intelligence/Monde du crime** (ND 20) permet de mieux cerner ses cercles de relations d'affaire (louches ou non).

. Partie 3 : Il n'y a pas que la Souillure qui corrompt

Un magistrat d'émeraude accepte des pots-de-vin, de l'argent, des dons en nature ou en monnaie. Il est corrompu jusqu'à la moelle. Il ne se laissera pas démonter et renverser et mis à mal de sa très confortable position.

Chapitre 7 : Chugo (loyauté)

Les samurais doivent respecter chaque personne qui leur est supérieure ; notamment la caste des officiers entre eux. Ils n'échappent pas à cette règle essentielle qui régit les liens de subordination et de hiérarchie au sein de la société rokuganaise composée de multiples castes où chacun a sa place, son rang.

Le Dénonciateur se mettra lui-même en balance et se dévoilera dans cette séquence. Car ce samurai qui manque de loyauté envers son supérieur, c'est lui. C'est lui qui n'hésitera pas à dénoncer les comportements de son supérieur tout en refusant d'*assumer la responsabilité du comportement honteux de son supérieur et se montera déloyal envers son supérieur* (cf. Livre, p. 191).

A la manière du film *Seven*, au final, le Dénonciateur s'exposera et sera la brebis galeuse de l'un des symboles qu'il tente de préserver (la loyauté). Lors des aveux qu'ils obtiendront de lui à son arrestation, les PJ comprendront à qui ils ont affaire en revoyant toutes les affaires précédentes auxquelles il les avait mêlés. Comme sentence, il choisira sans hésitation le seppuku.

. Partie 1 : Loyauté qui bat de l'aile

Alors qu'il a la charge du guet et de la surveillance de l'une des entrées de la cité, le supérieur du Dénonciateur use de ses hommes, bushis et samurais pour aller à l'encontre des ordres et tâches reçus. Il détourne une partie de ceux-ci pour œuvrer à des besognes bien plus lucratives comme escortes ou surveillants d'entrepôts qui composent son secteur. Prétextant une vigilance accrue aux abords de l'entrée, il fait patrouiller ses hommes au travers des entrepôts pour les préserver des vols. Les marchands le rémunèrent pour ceci fermant les yeux et se frottant les mains de la bonne affaire. D'ailleurs, les voleurs sont poursuivis et mis à mort à la moindre tentative, telle est la consigne prioritaire qu'il a laissée.

. Partie 2 : Loyaux malgré tout

Les PJ vont prêter attention à ce que l'un de leurs subordonnés leur rapporte. Ce dernier a été approché par un homme (le Dénonciateur qui a usé de sa compétence Intuition/Comédie (déguisement) pour cacher son identité réelle), soit-disant commerçant d'un quartier attendant à celui du supérieur déloyal qui venait se plaindre des nombres importants et croissants de vols qu'il subit alors que le quartier voisin semble mieux tenu et il trouve cela injuste.

De fait, le fonctionnaire a consigné qu'il n'y a presque plus aucun vol de commis là, même pas de rapports sur l'arrestation ou la condamnation de cambrioleurs, tout le contraire du quartier voisin qui en fait subit le déplacement des activités mafieuse et illégales de la pègre locale qui préfère œuvrer là car l'autre secteur est bien dangereux. On apprend cela via un jet d'**Intelligence/Monde du crime** (ND 20). Ils apprendront le sort « funeste » sans aucune forme de procès qui est donné aux membres de la garde et de guet aux voleurs pris sur le fait.

Si les PJ veulent interroger à nouveau ce « commerçant », ils ne trouveront rien à l'adresse indiquée... et pour cause tout ceci n'est que tromperie et ruse employées par le Dénonciateur pour porter leur intérêt sur le quartier en question.

Les PJ peuvent aussi interroger fermement les marchands du quartier qui confirmeront bien vite la situation avec un jet d'**Intuition/Enquête (interrogatoire)** et l'arrangement qu'ils ont avec le supérieur.

Tout ceci devrait emmener les PJ dans le quartier en question où il est aisé dans la soirée et à la nuit tombée d'observer et croiser ces « patrouilles ». Lorsqu'on interroge leurs caporaux avec un jet d'**Intuition/Enquête (interrogatoire)**, ils disent surveiller l'entrée et sont bien ennuyés lorsqu'on leur fait remarquer qu'ils en sont bien loin... Les ordres viennent du samurai qui détourne la garde à son profit. Un jet d'opposition (cf. Livre, p. 106) entre la **Perception/Enquête** des PJ face à l'**Intuition/Tromperie (mensonge)** des caporaux – surtout que ces caporaux ne sont pas nécessairement compétents (cf. Livre, p. 91) - conclura au mensonge éhonté et au fait qu'on couvre son supérieur.

Le caporal (nikutai – rang 2 en Gloire – Gloire, cf. Livre, p. 187 et ss.) qu'il rencontre n'est autre que l'aide de camp du Dénonciateur. Les PJ vont sans doute aller interroger le supérieur qui niera tout en bloc demandant bien qu'on trouve un témoignage digne de ce nom ou des preuves accablantes.

C'est là, qu'en coup de théâtre, le Dénonciateur apporte son témoignage accablant et corroborant toute l'accusation. Le supérieur est bien vite contraint de formuler par écrit ses aveux.

Le Dénonciateur se rendra également aux PJ réclamant leur sentence pour ainsi avoir manqué de loyauté envers son supérieur envers et contre tout. Soit les PJ le disculpent ou l'inculpent pour cela, à eux de voir selon le tableau d'Honneur (cf. Livre, p. 191)...

Ferme et avec vigueur, il exige d'être condamné prêchant un strict respect du code du Bushido et arguant que tant de gens le bafouent alors qu'il se doit d'être respecté.

Le Dénonciateur possède un Rang de Gloire suffisant (Héros de guerre (camp perdant mais conduite honorable ; raison pour laquelle on lui a donné un poste sergent/Gunso) avec un rang 4 de Gloire) pour surpasser son supérieur (Chui – rang 3 de Gloire). Mais il s'est employé à rassembler des preuves de sommes ou cadeaux offerts pour service rendu, des rapports consignés des officiers surveillant les tours de garde présentant des manquements graves : abandon de postes, sous-effectif... Mais curieusement tous ces rapports ne figurent pas aux archives du guet et ces derniers ont été mutés à divers services et endroits de la cité, loin d'ici. Ils se taisent obéissant à leur devoir de loyauté envers leur supérieur en couvrant ses agissements malhonnêtes.

. Partie 3 : Forces loyales et renégat

Le supérieur (Chui – lieutenant) profitait du Chugo dicté par le Bushido pour couvrir ses méfaits auprès de ses subordonnés. Aucun d'eux ne le trahira d'emblée mais seront bien vite contraints de reconnaître que certaines choses ne se passent pas comme il le faudrait.

Arrestation et conclusion

L'identification et l'arrestation du Dénonciateur n'est pas une finalité en soi, l'accent du scénario étant plutôt mis sur la résolution des affaires, des conflits d'intérêts et des contraventions au Bushido. Ce dernier laisse(ra) aussi peu d'indices qui peuvent le relier et le trahir, toutes ces interventions étant fort disparates et inégales. Mais il se livrera presque aux PJ (cf. Chapitre 7) en se découvrant être le samurai qui déshonore le Bushido en ternissant l'esprit de loyauté (Chugo) qui l'anime.

Les PJ, magistrats d'émeraude pourront être fiers du travail accompli. Bon nombre de personnes bafouant les préceptes du Bushido seront jugés ou ont peut-être déjà subi la sentence du justicier selon l'implication qu'il avait à les traquer, à démêler et percer leurs plans.