



SAMURAI SAUCE CHAMPLOO

RRT5 : La valse des criminels

vendredi 2 mars 2007, par [SuGaR](#)

Introduction

Vos joueurs devraient à présent se diriger vers la capitale, qui n'est pas vraiment la porte à côté. Il est temps d'en faire des criminels - du genre qu'on recherche activement, parce qu'il y a des chances qu'ils appartiennent déjà à cette catégorie de la population.

Ils sont donc une fois de plus sur la route, mais pour une fois (et donc contrairement à ce qui a été dit précédemment), ils auront le droit de se reposer dans des lieux habités pendant quelque temps. En effet, les étapes 5 à 8 devraient se dérouler dans des villages le long de la route.

Les PJ marchent donc sur la route en direction de la capitale. Ils n'ont toujours pas de papiers, mais cela ne les arrête pas. Juste avant d'entrer dans un village, ils croiseront une petite vieille, assise sur une sorte de drap au bord de la route. C'est une vendeuse de charmes et de talismans, qui gagne aussi sa vie en faisant un peu de divination. Quand Fuu passera devant elle, la vieille agrippera sa main et lui dira simplement "Méfiez vous des pots !". Ensuite, elle s'excusera et proposera une divination à tous ceux prêts à investir 10 zeni, ainsi que des talismans pour 5 zeni pièce.

Mine de rien, le joueur prévoyant pourra se baser sur cette étrange prédiction sur les pots pour ruiner tout le scénario... C'est en tout cas ce que vous leur direz plus tard. Mais passons

d'abord à la ville elle-même. La première chose à faire et de s'assurer que les joueurs soient séparés.

Vous pouvez utiliser plusieurs méthodes, mais voilà ce que je vous suggère : alignez vos PJs dans l'ordre qui vous sied, et mettez Fuu en tête. Pour une raison qui lui est propre, elle fait la tête aux joueurs et les distance légèrement. Ensuite, prenez toujours celui qui ferme la marche, en ne le laissant pas adresser la parole aux autres joueurs.

- Le "premier dernier" sera attiré par une partie de shogi contre un petit vieux farceur à la dentition en or massif. Il proposera une forte somme d'argent en échange d'une partie gagnée, et ne parlera pas de cet avis de recherche, là, dans son dos, qui ressemble fâcheusement au joueur, aux autorités.

- Les "derniers" suivants se font embarquer par des femmes de petite vertu, qui sauront délicatement mais sûrement se faire inviter par ces joueurs.

- Enfin, ceux qui restent seront impliqués dans une dispute entre heimin, qui demanderont l'intervention d'"honorables samurai" de passage.

Quand tout le monde sera occupé... *pouf*, Fuu disparaît. C'est maintenant que nous verrons si les joueurs la considèrent comme un membre du groupe ou pas, simplement en attendant de voir s'ils se rendent compte de sa disparition.



Fuu n'a tout simplement fait attention à leurs activités, vu qu'elle marchait en tête. Elle se balade en direction d'un restaurant quand un homme la bouscule, laissant tomber un pot en terre cuite. L'homme prétexte qu'il s'agit d'un pot extrêmement rare, qui valait une fortune (prix d'ami de 100 koku), et comme c'est sa faute, elle va devoir travailler pour le rembourser. Un autre homme lui met une cagoule sur la tête, et ni une ni deux, elle se retrouve dans le bordel local.

La ville

La ville est actuellement le terrain d'une guerre de yakuza. Deux bandes rivales se disputent le contrôle du jeu et des plaisirs dans la cité. Le nombre de consommateurs est trop faible pour que la drogue entre en ligne de compte. La première bande, celle de Hanzo, est la plus ancienne et contrôle le plus de territoire ; mais les méthodes plus agressives de l'autre bande, celle des Kuchinawa, la rendent plus compétitive, et la bande de Hanzo perd lentement mais sûrement du terrain.

La bande d'Hanzo : Elle est dirigée par une riche famille de marchands. Hanzo est son chef actuel (son prénom n'est pas Hattori, mais ça me fait crever de rire quand même). Elle contrôle les quartiers nord et la principale rue commerçante. Elle tire ses profits de ses quatre tripots et de son bordel, ainsi que du racket mensuel des commerçants. Hanzo est le petit vieux à la dentition miroitante qui joue au Shogi avec un des PJs.

La bande des Kuchinawa : Elle est assez peu connue dans la ville, mais se développe dans toute la région. Elle est secrètement dirigée par Chuda Kunori qui se cache sous la fausse identité de Mynoya, le tranquille petit aubergiste de l'étape suivante. Le chef local de

ce cartel est Rinara, un rônin très doué pour les affaires et le chantage. La bande s'est implantée par le sud, à grands coups de sommes d'argent, et rachète petit à petit tout les commerces du sud de la ville. Elle a aussi ouvert un bordel extrêmement luxueux (dans lequel va se retrouver Fuu), et se lance lentement mais sûrement dans la vente d'opium (pour l'instant, c'est surtout de la distribution). Ils sont beaucoup plus brutaux et rackettent les commerces toutes les semaines.

Les deux bandes ont pignon sur rue, et personne ne cherche à les arrêter dans une petite ville où les magistrats sont très sensibles à la corruption par les deux bandes.

Que faire ?

Dans l'idéal, il faudrait réussir à diviser les joueurs en deux groupes.

Le PJ jouant avec Hanzo devra rejoindre sa bande. Ceux qui auront suivi les femmes devraient être engagés par l'autre bande. Quand aux derniers (ceux ayant trop d'honneur), ils devraient sans doute se ranger auprès des habitants en ayant marre de la nouvelle bande, mais aussi de l'ancienne, après tout.

La résolution de l'intrigue consiste à amener les deux bandes à s'entretuer, en utilisant les joueurs pour y arriver. Le mieux à faire est de créer suffisamment d'obligations entre les joueurs et leurs bandes pour les obliger à s'attaquer les uns les autres. Ensuite, utilisez Fuu et les joueurs n'étant dans aucune bande pour reconstituer le groupe, soit pour une bande soit pour aucune d'entre elles.



Chronologie et indications

Voilà comment j'ai procédé pour y parvenir : tout c'est déroulé durant la même journée, et s'est terminé dans la nuit. Chaque bande engage un ou plusieurs PJs sans savoir que l'autre en fait de même, et chacune veut s'en servir pour prendre un avantage définitif.

Les joueurs sont séparés et ont une obligation avec chacune des bandes

Hanzo gagne la partie de Shogi (c'est un tricheur très doué) et menace de signaler l'avis de recherche aux autorités locales si le joueur ne l'aide pas à débarrasser la ville de la bande de Yakuza sans scrupules qui s'attaque aux habitants et deale de l'opium.

Les deux prostituées les PJs qui les ont suivi de leur argent, et laissent une immense ardoise dans l'établissement de la seconde bande. Rinara menace de révéler leurs petites incartades à leurs seigneurs s'ils ne règlent pas leur note. Evidement, il a bien une petite idée pour leur éviter une honte publique.

Les heimin en ont plus qu'assez d'être raquetés par les Yakuza, de subir les rachats sauvages, la violence, les putains et la drogue. Comment des samurai honorables pourraient-ils ne pas leur venir en aide ? Les autorités sont corrompues et laissent faire les criminels.

Fuu se débrouille pour ne pas avoir de client. Tout le monde est maintenant piégé dans le village, et vous allez pouvoir avancer les pions pour en arriver au final.

Maintenant que les joueurs sont les Yojimbo officiels de chaque partie de la ville, les premières rixes vont pouvoir avoir lieu : les Kuchinawa attaquent la clientèle d'un tripot des Hanzo. Ces derniers répliquent en brisant les enseignes des commerces censés être sous la protection des Kuchinawa.

Les villageois demandent aux PJs qui les accompagnent de les protéger, et ils devraient

donc attaquer ou faire fuir les yakuza d'Hanzo. Deux membres des Kuchinawa sont retrouvés morts, et Rinara (qui les a fait tuer) accuse Hanzo de ces meurtres.

Fuu s'échappe du bordel en assommant un client avec un pot en terre cuite. Des hommes de Rinara la poursuivent dans la nuit.

Hanzo monte une expédition punitive contre Rinara. Ses hommes lui ayant dit que des inconnus avaient attaqué ses hommes chargés de détruire les enseignes, il place le PJ qui l'accompagne à la tête de la bande.

Rinara va en faire de même, plaçant lui aussi les PJs en avant pour éviter que ses hommes en prennent plein la tête.

Les heimin préviennent les PJs que les deux bandes sont dans la rue principale, sans doute pour en finir.

Dans la rue principale

Les deux chefs sont là, chacun avec son/ses yojimbo récupérés parmi les PJs, et leurs bandes au grand complet derrière eux. Chacun parle à son tour, traitant l'autre de vil enfant de putain (et autres joyeusetés). Pour finir, ils se mettent d'accord pour que le combat soit résolu comme de vrais Yakuza : devant une partie de dés. Rinara choisit les dés et Hanzo fait le croupier.

Eh non, pas de grosse baston. Vous y avez cru ? Non ? Vous me décevez...

Fuu arrive à un croisement, se perd, et arrive finalement devant la maison de Rinara, les hommes devant l'entrée la prennent pour quelqu'un d'autre, et la font entrer... Les joueurs sont tous réunis avec leurs nouveaux chefs dans la pièce où va avoir lieu la partie de dés - en fait un seul coup de dés. La pièce est sombre, mal éclairée, décorée avec un goût plutôt prononcé pour les représentations de



batailles et de monstres. Au milieu, un tapis spécial a été déroulé, sur lequel aura lieu le jet de dés. Rinara et Hanzo sont sur la même ligne, attendant le croupier qui se fait attendre. Rinara proteste du retard, et annonce que si le croupier n'est pas là dans les cinq minutes, il considérera la partie comme gagnée. Hanzo n'a pas l'air anxieux du tout, et mise : sur un résultat pair, il donnera le contrôle de sa bande à Rinara. Rinara fait de même : sur un impair, il quittera la ville avec sa bande.

C'est alors qu'entre Fuu, habillée en "croupière" (ils sont habituellement en sous-vêtement, pour ne pas pouvoir cacher de dés pipés, et portent juste d'immenses tatouages de yakuza... bref, il ne lui manque que les tatouages). Elle s'installe devant les deux hommes. Visiblement, Hanzo est surpris. Rinara aussi, puisqu'il sait que ses hommes ont tué le croupier, mais la situation l'amuse. Elle prend le pot (tiens, encore un) de la main droite, et les dés de la gauche. Regarde les deux hommes lance le fameux "Paire ! Impaire !", puis lance les dés avec dextérité, plaque le pot sur le sol : "Rien ne va plus !". Suivant la tradition, les deux hommes misent comme convenu. Tout se joue sous ce gobelet, et je vous conseille de le faire en live, ça rajoute à la tête décomposée des joueurs se trouvant dans la mauvaise bande.

Si le résultat est pair : Hanzo est un homme d'honneur. Il donne donc le contrôle à Rinara qui lui ordonne de se suicider pour ne pas avoir su conserver sa bande. Hanzo sourit et s'exécute avec son tantô (il n'y a pas que les samurai qui ont de l'honneur). Le joueur qui accompagnait Hanzo peut donc partir, puisqu'il n'appartenait pas vraiment à la bande.

Si impaire : Rinara n'a lui pas d'honneur : il se lève et dégaine son arme, tandis ses hommes font irruption dans la pièce pour tuer Hanzo. Hanzo se place derrière le joueur et lui

demande de le protéger. Normalement, les joueurs qui accompagnent Rinara ne devraient pas avoir envie de tuer leur pote, et ils ont maintenant l'occasion de retourner leur veste.

Dans les deux cas, au moment de la mort de Hanzo ou de la trahison de Rinara, les joueurs restants interviennent pour sauver tout ce petit monde.

Mais qu'ont-ils fait pendant ce temps là ?

Le pseudo-maire de la ville, un gros commerçant qui représente la plupart du temps les habitants, a été impressionné par les capacités des joueurs et les prends pour de puissants samurai (ce qu'ils sont peut-être devenus, après tout). Il leur explique les problèmes de la ville, les deux bandes, la corruption, le racket, etc., et les supplie d'aider le village à se débarrasser des deux bandes. S'ils acceptent (et que vous avez donc ciblé les bon joueurs), les habitants leur offriront toute l'hospitalité et le confort possibles.

Normalement, les joueurs devraient avoir d'autres choses en tête, et s'inquiéteront donc pour Fuu. S'il leur vient l'idée de refuser la proposition du maire, il leur dira qu'elle a été kidnappée et travaille à présent comme prostituée pour la bande de Rinara). Une fois les personnages convaincus, les habitants avoueront ne pas avoir de plan. Ils espèrent que résister aux bandes serait suffisant, mais quand Hanzo s'attaquera aux commerces, ils demanderont aux joueur de les aider.

Lorsque les deux bandes iront s'affronter, faites cacher les joueurs par les habitants dans une maison surplombant la rue, afin qu'ils puissent tout entendre. S'ils n'en ont pas l'idée, soufflez-leur de profiter de cette réunion pour



tuer les deux chefs de bande d'un seul coup. Puis faites-les s'introduire secrètement dans la demeure de Rinara, déboulant dans la salle de jeu pile au moment cité plus haut.

Conclusion

Maintenant que votre groupe de joueurs est au complet, il n'y a qu'une certitude : Rinara est dans les deux cas vivant, et il veut se débarrasser d'Hanzo et/ou les joueurs qui aident la population. Si Hanzo n'est pas mort, il conclura une alliance-express pour sauver sa peau quand Rinara le trahira. Evidemment, les joueurs devraient plutôt essayer de se réunir en un seul groupe et de s'enfuir, après avoir éventuellement tué les deux chefs. Ils peuvent donc :

- Tuer tout le monde fêter ça avec la population, jusqu'à ce que le magistrat local s'aperçoive qu'il ne touchera plus ses pots-de-vin, se réveille et découvre les avis de recherche sur la tête des PJs.
- Tuer tout le monde et s'enfuir.
- S'enfuir sans tuer personne. N'oublions pas que Rinara lancera rapidement ses hommes contre les PJs s'ils tentent de s'enfuir.
- Tuer Rinara mais pas Hanzo, qui passera un accord avec le "maire" afin de baisser ses tarifs (le meilleur des choix, qui assurera que le magistrats ne se réveille pas).
- Rester en ville et devenir les seconds de Rinara. Dans ce cas, n'oubliez pas de les faire tuer par une petite mais solide expédition de la légion impériale qui passera par là à la recherche d'un Maho-Tsukai.

Je vous laisse la fin à votre discrétion : ils

peuvent rester en ville mais dans tout les cas ils seront contraint de repartir : Hanzo les en priera, ou le magistrat les y forcera.

PNJs

Hanzo : Petit vieux farceur avec les cheveux ramenés en palmier, il n'a plus que des dents en or depuis longtemps (mais il en a tout de même 32). Il porte des kimono du peuple et se ballade avec un simple tanto. C'est un très bon joueur de Shogi doublé d'un tricheur invétéré. Il est très respecté par ses hommes, et beaucoup de monde dans le village le considère comme un mal nécessaire - après tout, sa famille veille sur la ville depuis sa fondation.

Rinara : Les cheveux courts mal coiffés, des sourcils épais et un regard mauvais, le tout sur un petit homme mesquin et vexant. Il s'habille avec luxe (kimono en soie de qualité exceptionnelle semblable à ceux porté à la cour) et affiche ostensiblement son katana (car c'est un rônin), mais il ne sait quasiment pas s'en servir. Son seul talent tient dans le chantage et l'extorsion. C'est un homme cruel, voire un tantinet sadique.

Le maire : Un gros marchand ayant fait fortune dans la vente de cuivre. Sa famille s'est installée ici pour changer de secteur d'activité et se concentrer sur l'agriculture, mais les deux bandes de yakuza lui mènent la vie dure. Avec son franc-parler et ses capacités d'orateur, il s'est vite érigé en représentant de la population, mais de façon totalement informelle.

Informations sur le samurai qui sent le tournesol : Rien, mais on s'y habitue...