



OUJIDÉREPO

## L'une ou l'autre ?

mardi 31 juillet 2007, par [Fils de Lugh](#)

Avec les mots suivants :

- Une borgne (de sexe féminin)
- Un cadavre encombrant
- Un duel hors norme
- Une tempête

### L'histoire

Yoritomo Sagasu est membre du clan de la mante. Cette délicieuse et impétueuse jeune femme est la fille d'un important daimyo de ce nouveau clan majeur. Ambassadrice à la cour impériale, elle fait tourner bien des cœurs au sein des samouraïs des clans majeurs plus "traditionnels".

On prétend que le fils du daimyo du clan de la Grue désire la demander en mariage, et que les épousailles sont en bonne voie pour sceller des accords commerciaux entre les deux clans.

Hélas, le drame va frapper par la faute, une nouvelle fois, d'une redoutable adepte de la Maho : l'ancienne soupirante du samouraï du clan de la Grue, Moshi Hatamako, bannie suite à une sombre histoire de rituels impies et désireuse de se venger.

Les joueurs sont actuellement en visite dans la cité impériale. Quelles que soient les raisons, ils vont se retrouver mêlés à cette affaire en étant contactés par un agent de la Mante. En démêlant le fil de l'histoire, ils vont mettre à jour une redoutable machination.

Dans l'idéal, l'un d'entre eux est magistrat d'émeraude, magistrat de clan ou yoriki d'un magistrat d'émeraude. Un inquisiteur Kuni ou Asako est également le bienvenu.

### Acte 1 : Meurtre dans la haute

La cour impériale est en émoi. La jeune Yoritomo Sagasu est accusée du meurtre de son soupirant Doji Takao. Ce dernier a été retrouvé égorgé dans son lit il y a deux heures, et tout indique que le meurtre a été commis par Sagasu. En effet, on a vu la jeune femme circuler dans le quartier des hommes durant la nuit et pénétrer dans la chambre de Takeo.

Les membres du clan de la mante convoquent les joueurs pour qu'ils mènent l'enquête. Rapidement, les événements devraient donner raison à Sagasu. Takeo a été tué par **une jeune femme borgne** et il semble bien que ce ne soit pas le cas de Sagasu (en fait, c'est Hatamako) mais rapidement, les événements vont s'enchaîner.

## Acte 2 : D'une affaire à l'autre

D'abord, le corps de Takeo va disparaître. Ensuite, il va falloir couper court à toutes rumeurs et lutter contre les nombreux ennemis du clan de la mante. D'autre part, il va s'avérer que d'autres meurtres seront commis. Ceux là par un membre du clan de la grue ressemblant étrangement à Takeo.

Ainsi, les deux clans sont éclaboussés dans cette affaire. Une banale affaire de moeurs se transforme en affaire d'état. Les joueurs sont une nouvelle fois sollicités. Mais cette fois, l'affaire se corse, car selon les témoignages, c'est effectivement Takeo qui commet ces meurtres. Ce **cadavre encombrant** semble ne pas vouloir rester dans sa tombe.

Finalement, plusieurs preuves vont mener à Hatamako. Les joueurs vont devoir se lancer sur ses traces et donc embarquer sur un navire car la méphitique femme borgne a son repère sur une île de l'archipel de la Mante.

## Acte 3 : La mer qu'on voit danser

Embarqués sur un navire du clan de la Mante,

les joueurs se lancent à la poursuite de Hatamako. Mais la sorcière a de la ressource et elle sait faire appel aux forces des éléments. Les joueurs vont donc affronter une mer déchaînée et des créatures fantastiques avant d'être pris dans **une tempête** qui va les laisser pantelants sur l'île de Hatamako.

## Acte 4 : Dénouement

Explorant l'île et luttant contre les morts-vivants de la sorcière, les joueurs vont finir par se retrouver devant Hatamako accompagnés de Sagasu. C'est là, qu'ils vont découvrir le secret : les deux femmes sont jumelles et vont s'affronter en duel. Les joueurs vont également être opposés à leurs homologues, mais morts !

De ce **duel hors-norme** dépendra l'avenir de l'empire. Car si Hatamako est capable de créer des doubles morts vivants. Les fortunes savent ce qu'elle peut faire de pire.

P.-S.

Le OujiDiRéPo se trouve [ici](#) !