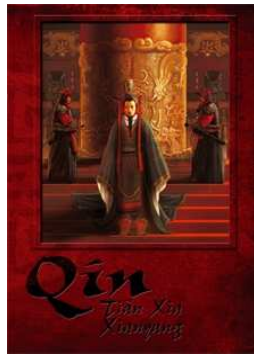


Une partie de plaisirs ?!

Des bourgeois qui meurent après un passage dans le quartier des Plaisirs ce n'est pas pour plaire à la faction bourgeoise. Des incendies volontaires et du racket ça déplaît à la faction des portiers. Nos Héros au milieu de tout ça.

Préambule

Ce scénario a été rédigé pour être joué à la suite de « Au service du Censorat ».



Il permettra aux joueurs de sa familiariser avec certains quartiers et personnages de Xianyang, en particulier le quartier des Plaisirs et Bourgeois, voire celui des Docks et Administratif.

Il est en partie inspiré du scénario intitulé

« Mourir de plaisir » paru dans *Les Manuscrits de Linzi, tome 2 (MdL #2)*.

Le Meneur de jeu aura besoin outre de « Qin – Les Royaumes combattants » (LdB) du premier volume de la campagne *Tian Xia* « Xianyang » (XY) et subsidiairement de l'ouvrage « Mythes et Animaux fabuleux » (MAF).

Synopsis

Les personnages sont contactés par la **faction Bourgeoise** afin d'enquêter au sujet de morts suspectes de plusieurs de leurs membres. Là-dessous, un accidentel et tragique empoisonnement et une série de meurtres orchestrés par une tueuse professionnelle, aux manières les plus raffinées.

Pendant leurs enquêtes, ils seront témoins des exactions et méthodes fortes employées par la faction bourgeoise pour prendre le contrôle de la ville. Comment se positionneront-ils ?

En marge, **Dao** sollicitera leur intervention pour se renseigner discrètement sur deux personnalités de la ville. Car tout renseignement est bon à prendre, et pourra se « monnayer » d'une manière ou d'une autre par la suite.

Pour vous aider à bien cerner la situation et à la fixer durant votre partie, le MJ est invité de consulter le document PDF en annexe. Celui-ci reprend les différents les factions présentes et leurs interactions.

De même que les Personnages non joueurs et lieux importants se retrouvent paginés (pages 7 et 8) pour être imprimés sur des feuilles volantes en *recto-verso* et se trouver à votre disposition, à vos côtés.

Situation avant l'arrivée des PJ

Des bourgeois sont retrouvés morts chez eux. Leur mort est plus que suspecte. La peur commence à s'emparer des membres de la faction bourgeoise. Leurs dirigeants se décident à agir pour y mettre un terme. La crainte et la peur, ce n'est pas bon pour les affaires.

La tension est palpable au sein du quartier des Plaisirs. Une ambiance à couper au couteau ? Les portiers et miliciens privés s'accrochent assez fréquemment et s'accusent les uns les autres, et vivent à couteaux tirés.

Introduction des personnages

Ils sont accueillis par **Heng Hun** et **Ding Jian Cheng**. Rapidement, après les avoir fait installés, on leur brosse la situation.

Il y a bon nombre de décès dans leur rang et on suspecte un vaste complot orchestré par la caste des fonctionnaires légistes, leurs farouches opposants.

Le Meneur de jeu est invité à ne pas trop lister les meurtres et trop insister sur leur mode opératoire et localisation pour éviter de scinder l'enquête en 2 phases trop explicites.

La fausse piste suivante pourrait être laissée aux personnages. Un riche marchand (courtisane assassine) et ses associés (potions frelatées) sont tous morts récemment.

Heng Hun s'assure avant de partir que les personnages vont accepter de leur rendre ce service. Ensuite, il va prétexter un rendez-vous d'affaire pour s'absenter et laisser **Ding Jian Cheng** régler les détails et répondre aux questions.

L'enquête dans le quartier bourgeois

Origine

Le représentant de la guilde remet aux personnages une latte de bambou où sont indiqués les noms des personnes décédés tout récemment. De bien nombreux décès. Celui-ci se propose de répondre à leurs dernières questions avant de se retirer et de leur demander de le tenir personnellement informé de l'avancement de leur enquête.

Ce sont tous des notables d'âge mûr voire vénérable. Ce sont tous de modestes marchands tenant des échoppes ou de petits comptoirs.

La réussite d'un *Test simple d'Investigation au SR de 5* permet de savoir qu'ils habitent tous le même quartier de la ville. Un quartier populaire et plus ou moins bourgeois. Ce n'est pas la grande misère mais c'est loin d'être le luxe.

Notes pour le Meneur de jeu :

On trouve ici le cheminement progressif de l'enquête et les éléments à donner aux personnages au fur et à mesure de celle-ci.

Développements

Si les personnages examinent les corps de ces derniers avant qu'ils ne soient enterrés, ils peuvent remarquer avec un *Test simple de Médecine ou d'Alchimie externe au SR de 9* qu'ils présentent tous les symptômes d'un empoisonnement à l'arsenic.

Il ne leur en faudra pas plus pour qu'ils pensent à un plan savamment orchestré alors qu'il s'agit ici plus de la négligence et du manque de scrupules d'un alchimiste.

Dans les familles des victimes, on pleure le décès et on se prépare à célébrer les funérailles (page 63, LdB). Personne ne dit avoir eu connaissance d'ennemis les concernant, si ce n'est ces bureaucrates qui veulent museler et engluer leurs commerces dans tous leurs sombres et compliqués préceptes. Ils pratiquaient tous des activités fort diverses.

En questionnant leurs domestiques, les personnages peuvent finalement apprendre

qu'ils fréquentaient tout à fait par hasard la même maison de joie située non loin de chez eux.

Leurs épouses et familles proches ne sont pas au courant.

A la fin de cette partie d'enquête, les personnages doivent avoir localisé le bordel en question et déjà avoir quelques soupçons ou idées sur la cause de tous ces décès.

Origine

Les personnages doivent maintenant s'intéresser de près à ce bordel qui se trouve être le lieu commun. Il leur faudra y faire quelques constatations.

En se rendant sur place et en questionnant habilement les portiers et les filles de joie avec un *Test simple d'Investigation avec un SR de 9* (ramené à 5 avec quelques piécettes ou autres tentatives de charme ou de persuasion), ils peuvent apprendre les éléments suivants.

Les notables étaient en effet des clients réguliers, mais ils souffraient de petits problèmes érectiles. Ils prenaient quelques stimulants fournis par un alchimiste qui passe régulièrement. Le tenancier précise que ses tarifs modestes convenaient à leur bourse.

Notes pour le Meneur de jeu

Si d'occasion les personnages venaient à mal se comporter ou à être menaçants ou violents envers les prostituées, outragées, celles-ci leur décocheraient un soufflet sonore et bien senti pour montrer leur indignation. Ensuite, elles se réfugieraient dans un mur de silence, une moue boudeuse sur le visage.

S'ils devaient se montrer carrément agressifs et brutaux, celles-ci se jetteraient sur eux comme des furies en attendant que la garde ou qu'un portier n'arrive. Dans le cadre d'un combat sans dégâts, en retenant ses coups (page 185, LdB)

Développements

Nos personnages peuvent obtenir plus d'informations sur cet alchimiste en question (sa description, son lieu de résidence et ses passages).

Les plus érudits d'entre eux peuvent analyser ses potions et soins avec un *Test simple*

d'Alchimie externe de SR 9 et démontrer qu'il y a bien une erreur de dosage. Pour repérer l'erreur de dosage, le personnage doit pouvoir réussir un test de SR similaire à celui qu'il faut obtenir pour réussir la potion en elle-même.

Si les personnages détiennent bon nombre d'éléments, d'indices ou de preuves, un *Test simple d'Investigation de SR 11 (à 5)* peut établir la culpabilité de l'alchimiste en présence d'un magistrat où l'Eloquence aura son rôle pour convaincre celui-ci.

Chaque élément trouvé et décrit ci-dessous permet d'abaisser le *SR de 2*, en partant de *11* (Très difficile) :

- La découverte du poison,
- L'alchimiste habitué du bordel,
- Le ratage des potions.

Ils peuvent aussi choisir d'avoir recours à la manière forte et brutale pour le faire avouer par un *Test d'Opposition*, entre un *simple Test d'Intimidation*, l'alchimiste tentant de résister par un *simple Test de Terre*. La torture avec un *Test d'Opposition* entre *Investigation* et *Résistance* peut également être employée.

Conséquences

Les Personnages choisissent la manière et le lieu pour le compromettre et le livrer à la justice comme empoisonneur

L'enquête dans le quartier des Plaisirs

L'action se déroule dans l'ambiance feutrée des maisons de plaisir, demeures des yi ji, les courtisanes où périssent étouffés des bourgeois décideurs.

Notes pour le Meneur de jeu

Le Meneur de jeu est invité à semer quelque peu le doute et des interrogations parmi les personnages en faisant vivre cette partie imbriquée et (entre)mêlée avec l'enquête précédente. Il convient de « noyer » la mise en exergue de 2 quartiers, 2 modes opératoires.

Il peut très bien orienter les personnages vers le complot face aux décès plus ou moins accidentels de celui-ci.

Origine

Dans cette partie, on change néanmoins radicalement de milieu et de sphères. Finis les bordels crasseux dans les quartiers plutôt miséreux, place ici à l'ambiance feutrée et distinguée des maisons de plaisir.

Il est de notoriété que le quartier des Plaisirs s'étende par delà ses murs sur le Wei et son rivage opposé.

C'est dans ses endroits à l'écart, discrets que les personnes fortunées et nobles vont s'acoquiner dans des jonques spécialement aménagés pour leur plus grand confort et plaisir.

Ces « Bateaux Fleuris » ou « Bateaux à lanternes rouges » permettaient aux clients de satisfaire leurs envies tout en ne risquant pas d'être surpris puisque la jonque s'éloignait du rivage. On y faisait donc la fête, on y mangeait et on courtisait également des jeunes filles dont c'était généralement le métier et la fonction.

De nombreux hommes influents de la guilde sont retrouvés morts étouffés au sein de certaines maisons de plaisir.

Il n'en faut pas plus pour qu'on parle de complot, d'assassinats organisés afin de la déstabiliser. La guilde craint pour sa survie, elle qui commençait à avoir du poids dans les engrenages de l'état.

C'est la Guilde des marchands qui profère de telles paroles et idées car elle se sent prise en étau par cette bureaucratie qui souhaite la museler, on parlerait même d'assassinat de son propre dirigeant. Tous savent bien qu'un bras de fer s'est engagé entre l'Administration légiste et la Guilde des marchands quant à certaines prises de pouvoir.

Enquête

Les personnages peuvent remarquer que tout est différent ici. Les lieux sont raffinés et luxueux ; les victimes, influentes ; la mort, par suffocation et sans traces ni heurts (page 185, LdB). Les caractéristiques du PNJ courtisane et assassine sont décrites en fin de scénario.

L'autre moyen d'accéder à ses rivages de plaisirs secrets est de passer incognito par l'extérieur de la ville, longeant la muraille d'enceinte. On sort de la ville par la porte est, celle du quartier universitaire qui est presque toujours ouverte, à toute heure du jour comme de la nuit. C'est par là que bon nombre de voyageurs et marchands pénètrent dans la ville.

Les victimes sont de toute évidence mortes par suffocation et nombreuses sont celles qui ont un rictus un peu béat car toutes ont eu des relations sexuelles avant leur mort (en effet, elle se sert de l'Union du Yin et du Yang à bon escient).

Conclusions

Chaque fois, il s'agit d'un lieu différent où une courtisane venait d'être engagée avant qu'elle ne disparaisse subitement, une fois son forfait commis. A partir de là, les Personnages ont deux manières de procéder.

La manière fine et adroite ou celle plus radicale mais tout autant efficace quant aux résultats.

Développement

S'ils agissent avec doigté et raffinement telle une yi ji, ils ne risquent pas de faire fuir l'assassine toute effarouchée.

Les Personnages peuvent laisser des directives dans chaque établissement pour être prévenus de tout nouvel engagement ou nouvelle venue et être tenus au courant des rendez-vous galants et courtois des membres éminents de la guilde et les suivre discrètement.

Un *Test d'Opposition en Discrétion* leur permet d'éviter d'être repérés et de pouvoir la surprendre.

Le Meneur de jeu peut apporter des bonus au jet à effectuer s'il estime que les personnages ont été débrouillards et méritants pour quelque peu favoriser le destin dans l'intérêt de l'aventure.

Les personnages peuvent alors compter sur une rencontre finale épique et engagée où la lutte armée sera présente. Ils vont devoir l'affronter.

Attention, elle se bat avec son mouchoir empoisonné pour le premier round (arme

improvisée) et avec une arme aussi peu conventionnelle : un éventail de combat.

S'ils la prennent vivante, elle finira bien par avouer sous la torture, le nom de son commanditaire, un fonctionnaire zélé, hors des rangs, **Jian Mi**.

Conséquences

Si les personnages décident de faire escorter ou protéger tous les hauts dignitaires de la guilde pour qu'ils ne leur arrivent rien, la courtisane assassine prendra peur et, prudemment, se retirera de la ville.

Ils n'entendront plus jamais parler d'elle mais celle-ci ne les oubliera pas cependant.

Développement futur

Le Meneur de jeu est invité à refaire se croiser leurs chemins à l'avenir. Ils pourraient par la suite retrouver le même mode opératoire.

Bordels incendiés

Origine

Alors que les personnages déambulent dans le quartier des Plaisirs, à la recherche d'indices et autres éléments, ils seront assez vite remarqués par les portiers.

Ceux-ci les interpellent car ils sont employés par la faction bourgeoise dont les sbires rackettent les maisons de passes et boutent parfois le feu à des établissements récalcitrants.

D'ailleurs, l'un d'eux s'embrace en ce moment même. Les personnages sont vite pris à parti.

Notes pour le Meneur de jeu

Il serait intéressant que cette sous-intrigue intervienne pendant que les personnages sont encore occupés d'enquêter dans le quartier des plaisirs, pour garder un certain intérêt.

Aider les portiers leur permettrait sans mauvais jeu de mots de leur ouvrir des portes afin de pouvoir en apprendre plus sur les établissements que fréquentaient les bourgeois et pouvoir discuter avec leurs tenanciers pour remonter la piste de l'alchimiste aux potions frelatées ou de la courtisane assassine. .

Développement

Seuls des membres de la pègre versatile et violente qui sévit dans le quartier des docks peuvent être à l'origine de ces incendies. Ce ne sont pas les membres de la pègre locale, plutôt enclin à être des tires laines, escrocs de la petite semaine.

De plus, il y a des accès faciles à des amphores d'huile au sein des docks.

Conséquences

Les personnages devraient alors diriger leur attention sur le quartier des docks et ses entrepôts d'huile.

Et détour par les docks

Origine

Les personnages s'intéressent à ces incendiaires, à la solde de la guilde bourgeoise. S'ils ont intérêt à ce que les meurtres cessent, ils ne pourraient pas cautionner ces exactions. C'est en tout cas, le discours des portiers qui veulent se les rallier à leur cause.

Développement

Les personnages vont se mettre en faction, non loin des entrepôts concernés.

Très vite, et sans qu'elle ne se rende très discrète, ils vont repérer une jeune femme, plutôt bien mise. Son attitude et sa présence sont suspectes, toute du moins étranges.

Elle s'engouffre dans le bâtiment. Elle n'en ressort pas de suite. Il y a fort à parier que les personnages vont pénétrer à l'intérieur pour la prendre en flagrant délit, ou voir ce qu'elle mijote.



Rédaction : Pitche [pitche_AT_base.be]

Relecture : Nouille Implacable

D'avance, je vous remercie pour votre aimable attention, remarques, critiques, retours, etc. N'hésitez pas à m'en faire part.

Là, la surprise est de taille comme son cou qui s'est allongé. Elle lampe de l'huile. Découverte, elle est décontenancée et ne manifeste aucun geste de panique ou d'agressivité. Que du contraire, elle vient à rapidement expliquer sa condition (c'est une **you nü** et prie les personnages de taire ces événements.

Conséquences

Elle n'a rien à voir avec les incendies mais peut par contre, si les personnages se sont montrés corrects envers elles, mener vers les incendiaires qu'elle a déjà croisés et qu'elle a déjà surpris mais de peur d'être découverte, elle taisait leurs agissements. De plus, elle pensait à du chapardage mais les dires des personnes va éveiller des soupçons envers eux.

Les incendiaires (sbires voyez l'aide de jeu éponyme sur le SDEN) vont opposer une vive résistance et refuser d'être arrêtés. Les personnages vont devoir les défaire jusqu'au dernier.

Epilogue

Les personnages s'ils arrivent à mettre un terme à la série de morts parmi les bourgeois pourront compter sur le soutien de la **faction bourgeoise** à leur égard.

Mais combattront-ils et entraveront-ils la série d'incendies volontaires de maisons de passe insoumises aux bourgeois de Xianyang ? Vont-ils dénoncer ou faire cesser ceux-ci en se débarrassant des incendiaires. Dans ce cas, ils pourront compter sur le soutien des **Portiers**.

Enfin, les infos obtenues et transmises à **Dao** renforceront leurs liens et loyauté envers le Censorat

Avril 2010

Enquêtes complémentaires

Depuis le scénario « Au service du Censorat », les personnages peuvent devoir enquêter à la requête de **Dao**.

A ce titre, le MJ trouvera rapidement brossé deux enquêtes discrètes liées aux intrigues de quelques PNJ notables.

Il s'agit plutôt de synopsis quelque peu développés.

Note pour le Meneur de jeu

Ces deux intervenants (**Han Xu** et **Xue Baio**) et les conséquences de ces enquêtes peuvent avoir une répercussion importante dans la suite des événements.

En effet, ces 2 PNJ (de même que **Bien Long**) sont fortement impliqués dans le scénario « Le Procès » (pages 123 et 124, XY) mais il peut être intéressant avant que ne survienne celui-ci que les Personnages en apprennent plus sur ceux-ci et sur ce qui les occupe ou tracasse.

Han Xu

Dao s'intrigue sur le train de vie qu'affiche ce modeste scribe du quartier Administratif qu'est **Han Xu**.

Celui-ci montre des signes de richesses et d'opulence et mène grande vie. Son modeste emploi ne lui permettrait pas tout cela. Il vit actuellement à l'université où il travaille d'ailleurs.

En fait, **Han Xu**, scribe officieux et incognito des Scribes de Wen Cheng a démasqué le double-jeu de **Bien Long** (espion du Han) et le fait chanter. Ceci lui procure de confortables revenus.

Mais la richesse lui est quelque peu montée à la tête puisque depuis lors, se faisant passer pour le fils d'un riche fonctionnaire étranger, il courtisait **Douce Feuille de Saule**, la fille du Ministre de la Guerre.

Mais depuis son départ pour le Han, **Han Xu** vivote dans le quartier des Plaisirs. Il tente de se consoler dans les bras experts de courtisanes hors de prix. Les personnages pourraient le

surprendre durant leurs pérégrinations dans ce quartier.

Il pourrait être en compagnie de la courtisane assassine quand les personnages viendraient l'interroger, l'arrêter... Sa vie pourrait être menacée et il leur devrait une fière chandelle qu'il pourrait leur payer dans le scénario « Le Procès » en divulguant quelques informations assez rapidement.

Les personnages peuvent le voir exercer cette soi-disant identité et s'introduire impunément au sein de la Cité Royal. Il suffit de l'espionner sur son lieu de travail/résidence.

Lors de ces déplacements, on peut aussi le surprendre en pleine discussion avec **Bien Long** se faisant passer pour un scribe allant rédiger une missive au Palais Royal.

Xue Baio

Dao s'interroge sur la présence des deux gardes du corps qui encadrent dorénavant **Xue Baio**.

Dao se demande également si cela avait un lien avec le meurtre et morts suspectes que subissent ces bourgeois et notables. C'est depuis peu que **Xue Baio** s'est adjoint ses hommes. Que craindrait-il ?

En fait, Xue Baio a appris que son frère survivant, devenu un Wu Xia surnommé **Poing Céleste** le cherchait pour venger la mort de ses parents.

Xue Baio travaille à l'université. Là il y entretient entre autres une relation adultère avec la femme du recteur, **Pei Gong (Pei Zi)**.

En enquêtant, on peut savoir que ce brusque changement remonte à sa rencontre avec un va-nu-pieds **An Cheng** venu lui apporter un message. Il l'a chassé par la suite.

On retrouve sa trace dans le quartier ouvrier. Il y philosophe avec le soutien et la sympathie de bons nombres d'ouvriers.

Dao n'a plus besoin d'en savoir plus, vu qu'il le fait surveiller par l'une de ses agents, **An Xia**, devenue sa femme.

Personnages non joueurs

Tous les PNJ cités avec leurs références et leurs éventuelles caractéristiques si nécessaires.

AdG Art de la Guerre
MAF Mythes et Animaux fabuleux
TC Tout sous le ciel (volume 2 *Tian Xia*)
XY Xianyang (volume 1 *Tian Xia*)

An Cheng (page 54, XY)
An Xia (page 54, XY)
Bien Long (page 35, XY)



Chun Hua (courtisane assassin)

Description : Chun Hua est l'archétype de la beauté fatale. Sous ses jolis traits et ses bonnes

manières empreintes de courtoisie et de grâce, elle n'en reste pas moins une froide assassine. C'est également une courtisane de haut vol, une *yi ji*.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Terre 2, Bois 4, Feu 4
Aspects secondaires : Chi 12, Souffle vital 15
 5/4/3/2/1, Renommé 20, Défense passive 8, Résistance 4

Don et Faiblesse : Beauté troublante / Fierté du coq

Talents : Daoshu (poignard) 2 (Coup précis, Deux armes, Harcèlement), Alchimie interne 1 (Union du Yin et du Yang), Taoïsme 1, Méditation 1, Médecine 1, Etiquette 2, Discrétion 3, Séduction 2, Comédie 2, Danse 2, Musique (luth) 2

Taos : Présence sereine 1, Esprit clair 1, Force insufflée 1, Ombre dissimulée 2, Yin et Yang 2, Souffle destructeur 1, 10 000 Mains 1

Equipements : mouchoir enduit de Souffle de feu (page 187, LdB), luth, Zhu Shan (éventail de combat - Dégât 1 – Solidité 3, page 35, MdL #1), trousse de premiers soins, vêtements de luxe, 450 pièces de divers royaumes et poignard.

Dao (page 43, AdG)
Ding Jian Cheng (page 18, XY)
Douce Feuille de Saule ... (page 38, XY)
Han Xu (page 51, XY)
Heng Hun (page 18, XY)



Jian Mi (fonctionnaire zélé)

Description : extrémiste, c'est lui qui a ordonné la vague d'assassinats, de son propre chef. Excédé par

l'emprise qu'exerce la faction bourgeoise, il a décidé d'agir par la manière forte. Il sait que la guilde ne recule pas devant l'une ou l'autre action brutale.

Milice privée (page 16, XY)
Pei Gong (Pei Zi ♀) ... (page 66, XY)
Poing Céleste (page 60, TC)
Ren Xia (page 27, XY)
Sui Xi (page 70, XY)
Xue Baio (page 51, XY)
You Nü (page 34, MAF)



Yu Chan (alchimiste)

Description : un alchimiste peu compétent et ce n'est pas les remords qui l'étouffe. Il n'a pas

hésité à commercer ses potions ratées.

Aspects : Métal 1, Eau 2, Terre 2, Bois 2, Feu 3
Aspects secondaires : Défense passive 6, Résistance 3

Talents : Alchimie externe 2 (Frapper à la porte de Jade et Garde à vous ! page 80, MdL #2), Commerce 1, Etiquette 1

Equipements : nécessaire d'alchimie, une grosse centaine de pièces.

Lieux importants

L'ensemble du scénario se déroule à Xianyang. Je considère que la ville fait 6,6 km sur 4,5 km et qu'il faut environ une demi-heure pour passer d'un quartier à l'autre.

Attention durant la nuit, certains quartiers peuvent être inaccessibles ou plus ou moins perméables comme le quartier des Plaisirs par exemple. De même que la nuit, des patrouilles de 4 soldats et 1 officier (ou des hommes de la milice privée) déambulent fréquemment dans les quartiers (bourgeois) ou quelques coupe-jarrets dans le quartier des Docks.

Quartier Administratif (page 47, XY)

Quartier Bourgeois (page 14, XY)

Quartier des Docks (page 24, XY)

Il s'agit d'un port fluvial (Wei). Les entrepôts sont surveillés par les soldats, la milice privée de la faction bourgeoise est aussi présente près des docks et entrepôts. Une guérite composée d'une escouade (3+2 hommes). Les bordels sont rackettés sauf celui de la Dame de l'Écume bleue qui bénéficie d'une protection de Ren Xia (magistrat). Une avenue pavée et surélevée coupe le quartier en deux. À gauche, les entrepôts et à droite, les habitations.

Quartier des Plaisirs (page 67, XY)

Dans le nord du quartier se trouvent les établissements peuplés de courtisanes, sur le côté ouest, les salons de jeux et dans le sud est, les établissements luxueux. Partout ailleurs des maisons de passe et bordels plus ou moins miteux.

La guilde des portiers assurent la sécurité des établissements de joie au grand dam de la faction bourgeoise qui tente de mettre main basse sur l'ensemble.

Une partie de l'action se déroule sur le fleuve Wei ou ses rives où fleurissent de chics maisons de joie.

Pour y accéder discrètement les joueurs pourraient choisir de passer par l'extérieur de la ville.

Ces deux lieux particuliers sont également décrits dans le corps du scénario (*in encadré*).

Fleuve Wei et ses doux rivages

Il est de notoriété que le quartier des Plaisirs s'étende par delà ses murs sur le Wei et son rivage opposé.

C'est dans ses endroits à l'écart, discrets que les personnes fortunées et nobles vont s'acoquiner dans des jonques spécialement aménagées pour leur plus grand confort et plaisir.

Ces « Bateaux Fleuris » ou « Bateaux à lanternes rouges » permettaient aux clients de satisfaire leurs envies tout en ne risquant pas d'être surpris puisque la jonque s'éloignait du rivage. On y faisait donc la fête, on y mangeait et on courtisait également des jeunes filles dont c'était généralement le métier et la fonction.

Extérieur (Est) de la ville

L'autre moyen d'accéder à ses rivages de plaisirs secrets est de passer incognito par l'extérieur de la ville, longeant la muraille d'enceinte. On sort de la ville par la porte est, celle du quartier universitaire qui est presque toujours ouverte, à toute heure du jour comme de la nuit. C'est par là que bon nombre de voyageurs et marchands pénètrent dans la ville.

Les personnages pourraient ainsi croiser le spectre **Sui Xi**, humble et pauvre paysan qui cultive, de nuit sa terre bordant son misérable demeure, un cabanon branlant et vermoulu. Peut-être lui accorderont-ils un peu d'importance et d'intérêt qui pourrait le libérer de son fardeau ou alors le banniront-ils expéditivement ?