

# Rancœur

*Quatre-vingt dix-neuf bougies allumées dans une pièce.*

*"C'est maintenant du passé. Au temps où le gouverneur Yoritomo Genmei avait la régence de l'île de Numajima et des routes maritimes la reliant, existait un temple qu'on appelait alors Kamihata-dera. Il advient alors que ce temple failli être détruit par le déchaînement du courroux d'Isora-no-kami. Bien peu de gens le savent mais ces événements furent provoqués parce qu'une femme éprouva de l'amour puis de la haine envers un même homme."*

## SYNOPSIS

Ce scénario met en scène un groupe de magistrats partis enquêter sur la profanation d'un temple d'une île du Clan de la Mante. Au cours de leur investigation, les joueurs seront confrontés à un complot visant à faire ressurgir une malédiction d'un passé vieux de plus de 500 ans.

Les événements se déroulent en 1134, un an après la bataille pour la Porte d'Oblivion alors que l'Empereur Toturi I est remonté sur le trône de Jade et que Rokugan connaît une période de calme et de reconstruction. Ce scénario constitue la toile de fond à la Guerre contre les Esprits et son issue pourrait en affecter les événements.

Le scénario est conçu pour une équipe d'investigateurs pour le moins atypique car privilégiant la méthode Kitsuki basée sur l'accumulation des preuves plutôt que celle traditionnelle de confrontation des témoignages. C'est pourquoi il propose des personnages prêtirés ayant les moyens de collecter des indices sans pour autant être trop regardants sur la manière de les obtenir.

Il est tout à fait possible d'utiliser des personnages de votre composition ou de votre campagne de préférence ayant un lien avec la Magistrature d'Emeraude, bien que cela nécessite quelques ajustements.

## INTRODUCTION

D'aussi longtemps qu'elle s'en souviendra, Otomo Senhime fut élevée dans un seul but : devenir Impératrice de Rokugan. A huit ans, elle fut emmenée comme beaucoup de prétendantes de haut rang au Palais des Concubines, une magnifique demeure retirée à quelques li d'Otosan Uchi. Enfermée dans cette prison dorée, on lui enseigna les arts délicats permettant de faire d'elle une parfaite épouse impériale. De toutes les prétendantes elle était la meilleure car la plus belle, la plus intelligente et la plus raffinée. Dans l'intimité du palais tous s'accordaient à dire qu'elle serait la future Impératrice.

C'est lors de sa quinzième année qu'une nouvelle filtra du palais : un nouvel Empereur venait d'être couronné. Dès lors, les rêves de Senhime prirent enfin un visage, celui de Toturi I, Empereur et futur époux. Bientôt il lui rendrait visite et la choisirait parmi les prétendantes pour l'emmener à la cour impériale. L'amour d'Otomo Senhime pour Toturi grandissait jour après jour dans l'attente de leur future entrevue. Ce n'est cependant que quatre ans plus tard que la nouvelle arriva : contre toute attente l'Empereur Toturi I avait choisi Isawa Kaede comme épouse et Impératrice. Dans le cœur de Senhime, l'excitation de sa première rencontre céda la place au néant. D'un coup sa vie ne fut plus rien, l'homme qu'elle aimait le plus au monde, pour qui elle se préparait depuis des années, n'avait même pas daigné la voir. Comment une telle chose fut-elle possible ?

L'empereur ayant choisi sa femme, toutes les prétendantes furent éconduites du Palais des Concubines afin de trouver époux et laisser place à une nouvelle génération de petites impératrices. Effondrée par la nouvelle, Otomo Senhime se referma sur elle-même telle une fleur fanée et échoua à trouver un époux prestigieux. Bon gré mal gré elle finit par être mariée à Yoritomo Genmei, seigneur d'une lointaine île du Clan de la Mante et pris le nom de Yoritomo Senhime. Et tout le monde

l'oublia...

Dans son exil, elle se mit à détester l'homme qui avait ruiné sa vie, Toturi n'était après tout qu'un parvenu, un ronin, et par-dessus tout, le meurtrier du dernier descendant des Hantei. Oui, les Hantei une longue et respectueuse lignée, gardienne des traditions, la seule à avoir la légitimité de régner sur l'Empire d'Emeraude. Si seulement elle avait le pouvoir de renverser les choses.

Les prières de Senhime ne restèrent pas longtemps vaines car la nuit suivante le fantôme de Hantei XVI lui apparut en rêve. Il lui dit comprendre sa haine pour cet homme qui l'avait délaissé et la consola en lui indiquant qu'il existait un moyen de lui donner la place qu'elle méritait depuis toujours. A ces paroles, Senhime s'agenouilla pleurante de joie, les braises de son ancien rêve s'enflammant d'une passion plus ardente que jamais. Bientôt elle serait l'épouse du seul et véritable Empereur de Rokugan et perpétuerait la dynastie Hantei. C'est donc le cœur plein d'adoration pour son nouveau seigneur qu'elle écouta Hantei XVI lui exposer son plan visant à le rétablir sur le trône de Jade en faisant appel à des âmes damnées : les Heikegani.

D'après ce que l'on sait, le cruel règne de Hantei XVI et de son champion Hida Tsuneo prit brusquement fin en 597 lorsque la garde impériale menée par Seppun Hanako se retourna contre l'Empereur et détruisit le Chrysanthème d'Acier ainsi que les quelques samurai qui lui restèrent loyaux. Du moins c'est ce que les historiens Ikoma racontent car la vérité n'est pas si glorieuse. En effet, Hida Heike, amiral en chef du Chrysanthème d'Acier refusa de se soumettre et livra une dernière bataille navale aux forces de Seppun Hanako au large de Numajima, une île du Clan de la Mante.

Bien que dépassés en nombre, Heike avait comme avantages son expérience du combat naval ainsi qu'une marée favorable lui permettant de manœuvrer ses navires pour encercler ceux de Seppun Hanako. Le tournant de la bataille eu lieu lorsque Daidoji Shigeyoshi, un commandant du Chrysanthème d'Acier changea de camp et attaqua les navires de Heike par derrière. En quelques heures la bataille fut terminée. Défaits, les samurai loyaux à Hantei XVI préférèrent se suicider en se jetant à la mer avec leurs femmes et leurs enfants plutôt que d'affronter le déshonneur. Le sort de ceux qui ne s'étaient pas donné la mort ne fut guère plus enviable car ils furent précipités dans les eaux rougies de sang par les troupes de Hanako. Les âmes de ces samurai qui avaient choisi de suivre le Chrysanthème d'Acier étaient si nombreuses qu'elles furent damnées et condamnées à le suivre par delà la mort. Leurs esprits s'incarnèrent alors dans des crabes géants aux dos desquels apparaissaient des visages ressemblant à ceux des samurai. Ces créatures damnées furent baptisés Heikegani.

Pendant plusieurs années, on entendit parler de crabes géants s'accrochant aux navires la nuit tombée pour les couler ou entraînant des nageurs vers les profondeurs. Dans le but d'apaiser ces âmes tourmentées, on bâti un temple non loin de la plage, que l'on baptisa Kanimatadera ou Temple des Crabes par Millions. Le lieu fut placé sous la bienveillante protection d'Isora-no-kami, Fortune des Rivages, et une magnifique statue votive en bronze recouvert de feuilles d'or fut érigée pour lui rendre hommage. Dans un souci d'économie, les yeux de jade blanc de l'idole furent pris sur une simple statue en bois provenant de l'ancien sanctuaire d'Isora-no-kami. Des années plus tard ce sanctuaire fut partiellement détruit lors d'un terrible tsunami. Devenu obsolète, il fut laissé à l'abandon au profit du nouveau temple, laissant la végétation de la mangrove l'envahir peu à peu.

Hantei XVI compte faire appel à ses anciens loyaux serviteurs pour assurer son retour sur le trône de Jade. Pour ce faire, il doit briser la protection d'Isora-no-kami qui agit comme un sceau d'apaisement sur les Heikegani. La Fortune étant étroitement liée aux Heikegani, ses sentiments le sont également. Attiser son courroux permettrait de réveiller la colère des crabes géants qui ne tarderaient pas à semer la destruction parmi les humains. Hantei XVI charge donc Otomo Senhime d'offenser Isora-no-kami en profanant son temple.

Blasphémer contre une Fortune est une chose, provoquer sa colère en est une tout autre. En effet, le sacrilège mettra plusieurs jours à attiser le courroux d'Isora-no-kami alors que le temple abrite une dizaine de moines et est plutôt fréquenté. A force de recherches, Senhime a découvert l'existence d'un ancien sanctuaire dédié à Isora-no-kami situé profondément dans la mangrove. Si elle parvient à recréer le lien entre Isora-no-kami et ce sanctuaire, elle pourra accomplir son rituel en toute tranquillité. Or ce moyen elle le connaît...

Dans le plus grand secret Senhime engage donc des pirates pour voler les yeux de la statue située

dans le temple. Leur forfait accompli, Otomo Senhime se rend à l'ancien sanctuaire et replace les pierres de jade dans leurs orbites originales, c'est-à-dire ceux de la simple statue en bois. Elle commence ensuite sa profanation tout en se moquant de la Fortune : même le plus serein des kami ne pourra rester de marbre tandis qu'on souille son lieu saint devant ses yeux.

## **ACTE I : LA STATUE PROFANÉE**

L'aventure débute alors que Mirumoto Fujio reçoit un ordre en provenance de la magistrature : il apparaît qu'un événement étrange a eu lieu dans un temple d'une petite île du Clan de la Mante appelée Numajima. D'après la missive, on a reporté que la statue pleurait d'où la présence requise de la Magistrature d'Emeraude pour éclaircir cette affaire.

### **Arrivée à Numajima**

Cette île du clan de la Mante est située à un jour de navigation de l'Île de la Soie et deux jours des terres du Clan de la Grue. Mis à part quelques maisons de pêcheurs, elle abrite une ville bâtie pour une partie à flanc de colline et se prolongeant jusqu'à la mer par des habitations sur pilotis. Une mangrove périurbaine s'étend jusqu'au cœur de l'île fixant les vases et épurant l'eau tout en protégeant la cité des tempêtes.

Dès leur arrivée, les PJ iront probablement présenter leurs respects au gouverneur local, Yoritomo Genmei.

### **La résidence du gouverneur**

Les magistrats passent par des étals de poissons et de crustacés mais aussi de précieuses perles et épices avant de se rendre à la résidence du gouverneur. Il s'agit d'une belle villa surplombant la ville et entourée d'une palissade en bois. A la différence de la plupart des habitations en bambou, la villa est faite de bois bien plus luxueux et plus résistant. L'intérieur est quant à lui décoré avec goût laissant suggérer que le maître des lieux dispose d'une personne de qualité chargée de l'ornementation de sa demeure.

Les présentations ne devraient pas prendre trop longtemps, Genmei-sama ne s'attardant qu'au strict minimum (Jet d'Intuition/Étiquette ND15). Il leur révèle le peu qu'il sait, c'est-à-dire qu'on a profané la statue du temple de la Fortune des rivages, Isora-no-kami, en lui dérobant ses yeux en jade blanc. Bref, une simple histoire de vol qui aurait dû rester du ressort des autorités locales. En effet, il leur apprend que la demande d'enquête envoyée à la Magistrature d'Emeraude n'émane pas de lui mais certainement d'Eisaku, l'abbé en charge du temple. Le vieux moine a sans doute utilisé ses anciennes relations pour obtenir si vite une réponse favorable à sa doléance. Bien qu'il trouve grotesque que l'on envoie une pleine équipe de magistrats pour une affaire aussi banale, il laisse aux samurai toute latitude pour mener leur enquête, retrouver le ou les voleurs et rapporter les pierres sacrées. De plus, il leur assure la disponibilité de son magistrat local, Yoritomo Tanosuke pour les aider s'ils le désirent.

Yoritomo Tanosuke est un magistrat pour le moins atypique : ses cheveux courts sont coiffés d'un bandana et une simple veste de kimono est passée par-dessus ses épaules musclées. Lorsqu'il parle c'est souvent une arête de poisson coincée entre ses dents. Bien que son office soit un véritable capharnaüm, son regard perçant suggère qu'il n'est pas si idiot qu'il en a l'air. Concernant l'enquête, la profanation a eu lieu il y a une semaine et a été rapportée par l'abbé du temple. Il avoue néanmoins n'avoir que peu avancé car il débordé avec les collectes de taxes. Sur ce, il les conduira volontiers au Kamihata-dera, le temple où a eu lieu la profanation, à moins qu'ils ne préfèrent explorer la ville à la recherche de témoignages ou d'indices.

### **Enquête au Kamihata-dera (temple de la Bannière de Papier)**

Le Kamihata-dera est situé sur une presqu'île rocailleuse accessible par la plage à marée basse ou via un ponton aménagé lorsque la mer est plus haute. Son nom signifie littéralement "temple de la Bannière de Papier" ce qui est plutôt inhabituel d'autant plus qu'il ne semble pas y avoir la moindre bannière de papier aux alentours. Le temple est dédié à Isora-no-kami, Fortune des rivages telle que

représentée par la statue recouverte de feuilles d'or à l'intérieur.

A peine entrés, les magistrats sont accueillis par Eisaku, l'abbé en charge du temple et de sa dizaine de moines. Après de courtes présentations, celui-ci leur expose les faits : c'est un jeune moine qui a découvert la profanation de la statue au matin. Il en a immédiatement reporté au magistrat local qui a démarré son enquête. Ce n'est que le lendemain que le miracle est survenu : en effet, Eisaku prétend qu'on a vu la statue se mettre à pleurer.

Pour l'abbé, l'explication est simple : Isora-no-kami pleure devant la méchanceté des hommes mais également pour annoncer la venue d'un grand malheur. C'est suite à cela qu'il a décidé d'informer directement la Magistrature d'Emeraude, craignant une catastrophe imminente. En attendant, il s'est évertué à apaiser le courroux de la Fortune par des prières et des présents comme le témoignent les nombreuses offrandes apportées par les paysans superstitieux.

Si les joueurs examinent la statue, ils se rendent effectivement compte qu'elle porte des traces de larmes séchées comme s'il elle avait pleuré. En réussissant un jet de Perception ND15, on remarque que les larmes dégagent une odeur d'eau de mer. Les PJ moins superstitieux pourraient être tentés de déduire que les cavités ont été remplies d'eau de mer par l'abbé ou une personne voulant faire croire à un miracle et s'assurer la dévotion desheimin.

Comme précisé sur le rapport de Tanosuke, des entailles sont visibles autour des orbites de la statue indiquant que le ou les voleurs ont utilisé un quelconque outil pour extraire les yeux de jade. Ces marques laissent suggérer que les pierres sont aussi grosses qu'un poing d'enfant. En réussissant un jet de Perception/Enquête ND20, on note un fait étrange : les cavités des orbites pourraient accueillir des pierres d'une taille sensiblement plus importante. Dans son état normal, la taille des yeux dans la statue apparaîtrait comme mal proportionnée par rapport au reste. Il est surprenant que l'artiste ayant créé cette œuvre ait fait une aussi grande faute de goût. En réalité, c'est parce que les yeux provenaient à l'origine de la statue de l'ancien sanctuaire qui est plus petite que celle du Kamihata-dera.

D'une manière générale, il est étonnant que les voleurs n'aient pris que les yeux de la statue alors que les feuilles d'or recouvrant la statue ont bien plus de valeur.

Un autre détail peut retenir l'attention d'un PJ curieux : au fond du temple une fresque murale à moitié effacée représente la scène d'une grande bataille navale. Si l'on suit les anciennes peintures, le temple aurait été construit pour honorer les samurai tombés au cours de l'affrontement.

Les joueurs shugenja peuvent aussi faire appel aux kami de l'air pour tenter d'en savoir plus. Ils ressentiront alors une impression de profonde tristesse mêlée à celle plus diffuse d'une colère tout juste retenue.

En interrogeant les religieux, les magistrats apprennent que la nuit où a été commis le vol, la marée était haute, rendant le temple accessible uniquement par le ponton le reliant à la ville et surveillé en permanence par un moine guerrier. En interrogeant ce dernier, il assure qu'aucune personne n'a emprunté le ponton cette fameuse nuit et qu'il n'a rien remarqué d'autre que le bruit du ressac sur les rochers. Jet d'Intelligence/Enquête ND15 : les voleurs n'ayant pas emprunté le ponton, ils ont donc dû se rendre dans le temple en bateau. Il convient donc d'examiner où un navire aurait pu accoster sans être vu par la sentinelle. En effet, sur un jet de Perception/Enquête ND20, on peut voir sur les rochers derrière le temple des éclats de bois comme si un bateau avait été endommagé par les récifs avant d'accoster. Ceci est clairement visible maintenant que nous sommes à marée basse. A partir de là les magistrats vont certainement se rendre au port pour y rechercher un bateau à la proue abîmée.

### **Enquête dans les bas fonds**

Une autre manière de recueillir des indices sera de se renseigner sur les éventuels auteurs du vol. D'après Yoritomo Tanosuke, les malfrats ont l'habitude de se réunir dans une maison de thé sur pilotis située à l'extrémité ouest de la ville. En réussissant un jet d'Intuition/Monde du crime ND20, les samurai feront la connaissance d'un joueur de Vents et Fortunes qui les informera que les seules personnes susceptibles de réaliser un tel acte seraient une bande de wako (pirates) sans honneur. En effet, personne ici ne souhaiterait s'attirer le courroux d'un Fortune liée à la mer ; sur les îles du Clan

de la Mante, ça porte malchance. Contre une récompense pécuniaire, le joueur leur révèle que le chef des pirates se nomme Kira mais que c'est malheureusement une personne difficile à saisir surtout pour des samurai un peu trop curieux. Avec une petite rallonge, il leur donne le nom et la description du bateau des pirates. Nul doute que les magistrats vont sans délai aller faire un tour au port.

## ACTE II : A LA POURSUITE DES WAKO

### Le port

Nombreux sont les sampans accostés sur le port, les joueurs feront donc un jet de Perception/Enquête ou Chasse ND10 pour dénicher leur bateau suspect ; à savoir un navire à la proue abîmée ou bien correspondant à la description donnée par le joueur de Vents et Fortunes. Après plusieurs minutes il leur apparaît qu'aucune embarcation ne semble correspondre. En réussissant un jet d'Intuition/Enquête ND15, un vieux marin leur indique que le navire de Kira a eu une avarie avec des récifs il y a environ une semaine. Lorsque les magistrats lui demanderont où se trouve le fameux bateau, celui-ci leur montrera une voile à l'horizon. En effet, le sampan a quitté précipitamment le port juste avant leur arrivée. Au marin aussitôt de les rassurer : l'avarie est telle que le bateau a eu une voie d'eau qui lui donne beaucoup de tirant et va fortement le ralentir. Devant leur chance inespérée, les magistrats devraient sans plus attendre réquisitionner un navire pour poursuivre les pirates. S'ils sont accompagnés de Yoritomo Tanosuke, celui-ci peut les aider à trouver l'embarcation la plus rapide.

### Poursuite en mer

Suivre le navire demande aux magistrats un jet de Perception ND20 qui ne devrait pas leur poser trop de difficultés. Se rendant compte qu'ils sont suivis, les wako forcent l'allure, sans pour autant pouvoir les distancer du fait de leur avarie. Toutefois les pirates ayant plus d'un tour dans leur sac, ceux-ci changent de cap pour se diriger vers ce qui paraît être une petite île. De loin l'île donne l'allure d'un gigantesque piton rocheux planté dans la mer dont la base a été rétrécie par l'érosion. Ses habitants se résument aux oiseaux marins nichant sur son sommet verdoyant où s'accrochent quelques arbres. Le rocher est entouré d'une véritable forêt de récifs, semblables à d'immenses colonnes et entre lesquelles le navire des wako se faufile.

Les magistrats n'ont pas d'autre choix que de poursuivre le sampan en manœuvrant précautionneusement à travers le dangereux dédale. Après quelques recherches et avoir fait plusieurs fois le tour de l'île, ils se rendent à l'évidence d'avoir perdu la trace des pirates. Rien à l'horizon non plus comme si leur navire s'était volatilisé. A ces mots un des marins suggère qu'il s'agit peut être d'un vaisseau fantôme (pour la plus grande satisfaction d'Hida Shizue-san) insufflant un petit vent de panique parmi l'équipage.

Les joueurs peuvent alors interroger les kami de l'eau ou effectuer un jet de Perception/Enquête ND25 pour découvrir l'entrée d'un chenal s'engouffrant dans l'île. De loin, celui-ci se confond dans la roche et est complètement invisible. Cette manœuvre ingénieuse a permis aux wako de "disparaître" mais aussi d'être piégés à l'intérieur du piton rocheux.

Le navire des magistrats étant plus gros que celui des pirates, il ne peut pénétrer à l'intérieur du chenal sans risquer de s'abîmer. Plusieurs approches seront alors possibles :

- Utiliser la barque à fond plat de leur navire et tenter une approche directe. Toutefois, l'embarcation étant propulsée par une unique rame-gouvernail elle restera lente et peu discrète.
- Suivre le chenal à la nage et attaquer les pirates par surprise (Jet de Force/Athlétisme(Natation) ND10).
- Parcourir le chenal en escaladant ses parois et attaquer les pirates par surprise (Jet de Force/Athlétisme(Escalade) ND20).

Il est fort probable que telle ou telle solution ait les faveurs de certains joueurs, ainsi Shosuro Kenji privilégiera une approche discrète tandis que Shiba Tamami ou Hida Shizue seront réticents à nager, la première pour ne pas mouiller ses précieux parchemins, la seconde car le poids de son équipement ne le lui permettra pas. Les PJ pourraient éventuellement se décider pour une combinaison des différentes approches comme envoyer discrètement une équipe prendre à revers les pirates pour ensuite les attaquer conjointement. Quoiqu'il en soit ils devront arriver à un consensus ou bien Mirumoto Fujio tranchera.

Le chenal mène à une baie abritée servant de repaire aux pirates. Une approche discrète, demande un jet d'Agilité/Discretion ND20. N'oubliez pas que Kenji a de nombreux sorts à sa disposition pouvant accorder un bonus à lui ou à ces collègues. Les wako n'étant pas du genre à se rendre sans combattre, l'affrontement sera inévitable. Il y a une petite douzaine de pirates armés de parangu ou de kama mené par Kira, le chef des pirates.

#### **Wako**

AIR 2

EAU 2

FEU 2

TERRE 2

VIDE 2

JET D'ATTAQUE : 5g2

JET DE DOMMAGES : 2g2 (kama), 4g2 (parangu)

INITIATIVE : 2g2

ND POUR ETRE TOUCHE : 15

#### **Kira – chef des wako**

AIR 2 (*Réflexes* 3)

EAU 3

FEU 2 (*Agilité* 3)

TERRE 3

VIDE 2

JET D'ATTAQUE : 7g3

JET DE DOMMAGES : 6g2 (katana)

INITIATIVE : 3g3

ND POUR ETRE TOUCHE : 20

Une fois Kira mort, les wako démoralisés rendent les armes. En les interrogeant, les magistrats apprennent qu'ils n'ont plus les pierres de jade. D'après leurs aveux, un petit bateau de pêcheur transportant leur commanditaire est venu il y a deux jours pour échanger les pierres avant de repartir en direction de Numajima. C'est en effet ce dernier qui les a engagés sur l'île pour commettre ce vol contre une forte somme d'argent ("*Je l'avais bien dit que ça n'était pas une bonne idée d'offenser une Fortune*"). Son visage était caché par un chapeau de paille voilé mais ils peuvent jurer qu'il s'agissait d'une dame de haut rang.

Une telle personne ne passant pas inaperçue, ceci devrait donner assez d'éléments aux joueurs pour retourner à Numajima et découvrir quel navire a embarqué cette mystérieuse personne (au besoin aidez les à faire le lien en leur demandant un jet d'Intelligence/Enquête ND15).

## **ACTE III : LA FEMME QUI AIMA DEUX EMPEREURS**

### **Retour au port**

Le retour des personnages vers Numajima se fait alors que des nuages menaçants pointent à l'horizon. Découvrir quel bateau a embarqué une dame en interrogeant les marins sur le port requiert un jet d'Intuition/Enquête ND20. Il n'en résultera que peu d'indices si ce n'est un pêcheur visiblement



nerveux tandis qu'on lui demande s'il a récemment pris une dame de qualité. Il nie dans un premier temps puis s'excuse prétendant avoir du travail. Si on le menace, il s'agenouille terrorisé en demandant grâce car elle lui a promis la mort à lui et à sa famille s'il ne tenait pas sa langue. Rien ne pourra lui faire révéler quoi que se soit pourtant l'origine de sa terreur ne fait aucun doute : le pêcheur regarde en direction de la villa du gouverneur.

### **Un épouse au passé secret**

Ainsi donc la dame de haut rang résiderait chez le gouverneur. En s'informant auprès des serviteurs (jet d'Intuition/Enquête ND10), il apparaît que la seule dame vivant dans la villa est la propre femme du seigneur : Yoritomo Senhime. Le statut de celle-ci étant nul doute supérieur à celui des magistrats, ces derniers vont devoir être très prudents s'ils ne veulent pas commettre une faute et s'attirer les foudres de la cour.

Si les joueurs tentent néanmoins d'interroger directement Yoritomo Senhime, ils perdront 5 points d'Honneur et celle-ci niera simplement être montée sur un quelconque bateau. S'ils l'accusent publiquement, Yoritomo Senhime avoue tout en baissant les yeux. Elle révèle que sa sortie dissimulée est due au fait qu'elle organise secrètement une fête pour son époux. Pour cela elle se rend sur l'île de la Soie pour mettre au point les préparatifs avec un comédien du Clan de la Grue. Cette surprise est dorénavant gâchée par ces quelques magistrats indiscrets. Naturellement il s'agit d'un mensonge mais crédule, le gouverneur réprimandera fortement les joueurs et ils perdront 3 points de Gloire.

D'une manière moins éclatante, les magistrats peuvent se renseigner sur Senhime en faisant un jet d'Intuition/Courtisan ND20. S'ils y parviennent, ils apprennent que la femme du gouverneur était auparavant connue sous le nom d'Otomo Senhime. En effet, le père du gouverneur avait à force de faveurs et de persuasion obtenu que son fils épouse un membre de la famille impériale. Ceci explique peut être ces manières et la décoration de la villa.

Un PJ avec moins de scrupules, peut essayer de chercher des preuves en fouillant les appartements de Yoritomo Senhime. En réussissant un Jet de Perception/Enquête ND15, le joueur trouve des lettres de correspondance entre une certaine Otomo-hime et sa cousine. Il s'agit pour l'essentiel de poèmes d'amour où elle dit tarder rencontrer son bien aimé, qu'elle est heureuse et que bientôt elle sera aux côtés de son futur époux, nul autre que l'Empereur Toturi I. Chose notable, les derniers caractères ont été mouillés comme déformés par des larmes.

Un deuxième jet de Perception/Enquête ND20 permet de découvrir une cache sous les lattes du plancher. A l'intérieur se trouve un symbole en acier représentant un Chrysanthème. En réussissant un jet d'intelligence/Connaissance Histoire ND15, les samurai peuvent faire le lien avec le sombre et cruel règne du seizième empereur de Rokugan quelques 500 ans auparavant. Pourquoi un tel symbole se trouve en possession de l'épouse du gouverneur est un vrai mystère. Toutefois, ils n'ont pas le temps d'en discuter d'avantage car un moine vient les trouver pour leur dire que l'abbé les convoque de toute urgence.

### **Le temps se gâte**

C'est sous la pluie que les PJ sont accueillis par un Eisaku visiblement soucieux. Il souhaite s'entretenir avec les magistrats d'un fait inquiétant qu'il a découvert. Malgré toutes les offrandes et les prières, l'abbé ne comprend pas que la peine d'Isora-no-kami ne se soit pas apaisée. Au contraire, c'est comme-ci quelque chose ou quelqu'un l'offensait de plus belle. Eisaku a pressenti en rêve que la colère de la Fortune est sur le point d'être libérée. Comme pour confirmer les dires du moine, une bourrasque de vent s'engouffre dans le temple : une tempête se rapproche... Il devient indispensable de retrouver les pierres au plus vite.

A ce stade de l'aventure, les éléments en possession des magistrats sont bien minces : aucune preuve, le témoignage sans valeur d'un pêcheur et pas de mobile du supposé criminel. Pour couronner le tout, l'obligation de récupérer les yeux dans les plus brefs délais pourrait être compromise s'ils ne prennent pas le voleur sur le fait. Si l'on s'en tient au fameux adage, le criminel retourne toujours sur le lieu du crime, quelle meilleure idée que de suivre Yoritomo Senhime ?

## **Escapade au clair de lune**

Fort heureusement, les faits ne donnent pas tort au vieil adage car Otomo Senhime se rend bel et bien tous les soirs depuis quelle a récupéré les pierres à l'ancien sanctuaire au cœur de la mangrove pour blasphémer devant la statue de la Fortune et accroître son courroux.

Les magistrats peuvent observer ses allées et venues autour de la villa d'une position éloignée en faisant un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Orientation) ND20. S'ils le souhaitent, ils peuvent également se dissimuler à proximité en réussissant un jet d'Agilité/Discretion ND25.

Peu après que la pluie ait cessé, les joueurs ayant réussi leur jet décèlent une ombre se glissant hors de la demeure sous la clarté de la lune. Celle-ci quitte silencieusement la ville pour se diriger en plein dans la mangrove. A travers la végétation luxuriante, l'air lourd et saturé d'humidité résonne du croassement des grenouilles. Les joueurs auront à leur disposition plusieurs moyens de suivre la fugitive sans attirer son attention :

- en la gardant en vue, en réussissant un jet d'Agilité/Discretion en opposition à sa Perception.
- en pistant ses traces à distance, en faisant un jet de Perception/Chasse ND20 ou Enquête ND30.

Si Senhime parvient à les semer, la situation risque d'être critique pour les magistrats. Ils entendent alors une voix d'enfant les héler. Les samurai sont surpris de voir un petit kappa s'adresser à eux. Il leur révèle qu'il a vu un "monstre" comme eux passer. Le kappa est disposé à leur donner la direction qu'elle a prise en échange d'un savoureux concombre. Sinon il leur propose de disputer un match de sumotori et de leur indiquer la direction s'ils gagnent. Il est possible que les joueurs s'attendent à un mauvais tour, auquel cas la petite créature leur précisera qu'ils peuvent lui faire confiance car les kappa ne mentent jamais.

Les joueurs désireux d'entamer la compétition devront faire un jet d'Agilité/Jiu-jitsu ND10 en mettant des augmentations. Ensuite, l'issue du combat sera résolue sur un jet opposé de Force, les augmentations précédentes s'ajoutant au jet. Malgré sa petite taille (environ 70 cm) le kappa est un adversaire très fort et pourrait donner du fil à retordre aux PJ.

### **Petit kappa**

AIR 2

EAU 3

FEU 2 (Agilité 3)

TERRE 1

VIDE 1

JET D'ATTAQUE : 6g3 (sumotori)

JET DE DOMMAGES : 3g1 (poings)

INITIATIVE : 2g2

ND POUR ETRE TOUCHE : 15

Si les samurai l'emportent, le petit kappa restera idèle à sa promesse et les mène dans la direction qu'a prise Otomo Senhime : celle de l'ancien sanctuaire d'Isora-no-kami.

## **Le sanctuaire d'Isora-no-kami**

Trois siècles plus tôt, cet ancien sanctuaire fut partiellement détruit par un puissant tsunami avant d'être peu à peu oublié. Il s'agit d'un vieux bâtiment sur pilotis à la toiture trouée et aux murs décrépis dorénavant envahit des longues racines des palétuviers. Au loin on entend le grondement sourd du tonnerre : la tempête se déchaîne.

A l'intérieur, éclairée de quelques bougies se trouve une statue d'Isora-no-kami sise en tailleur. Les magistrats découvrent l'étendue de la profanation : des déjections de toutes sortes souillent les pieds de la statue. Sur toute sa surface de bois, des clous sont enfoncés dans une perverse réplique d'acupuncture. Mais le plus horrible reste son visage où les yeux de jade nouvellement remplacés pleurent à chaudes larmes.



Otomo Senhime se tient face à la statue. Elle a revêtu le kimono blanc traditionnel d'une mariée. D'un mouvement gracieux elle se retourne vers les magistrats : *"Ainsi donc vous vous êtes invités à mes épousailles. Avant de célébrer cet événement j'aimerais vous poser une question : connaissez-vous l'histoire des Heikegani ?"* Elle leur raconte alors le conte des Heikegani en pointant tour à tour des panneaux en bois vermoulus sur lesquels sont figurés la bataille navale, le sort réservé aux vaincus, leur transformation en crabes géants et l'érection d'un temple pour apaiser leur colère. Temple qui fut baptisé Kanimatadera ou temple des Crabes par Millions. Aux PJ de faire un jet d'Intelligence ND15, pour réaliser le lien avec le Kamihata-dera. Il est probable qu'au fil des années, les gens aient trouvé plus simple de l'appeler ainsi, certainement parce qu'ils ignoraient son histoire.

Elle leur explique que bientôt la compassion d'Isora-no-kami laissera place à la fureur des Heikegani et qu'ensemble ils renverseront Toturi le parvenu pour restaurer la dynastie Hantei et le Chrysanthème d'Acier.

Comme pour appuyer les propos de Senhime, un éclair s'abat sur le temple, faisant s'effondrer une poutre. Avant que les magistrats n'aient le temps de reprendre leurs esprits, La jeune épouse s'est éclipcée.

## ACTE IV : LE CHÂTIMENT D'ISORA-NO-KAMI

Les samurai auront alors trois possibilités de terminer l'aventure. Selon leur choix, reportez vous au paragraphe correspondant ci-dessous.

### **La catastrophe évitée**

Les PJ peuvent décider de rester au sanctuaire pour apaiser la colère d'Isora-no-kami sans plus attendre. C'est en effet une excellente idée car ils n'ont plus de temps à perdre avant que ne se manifeste la colère des Heikegani.

N'importe quel personnage moine ou shugenja peut mener un rituel d'apaisement en psalmodiant des sùtras et en effectuant un jet d'Intelligence/Théologie ND25. Les autres samurai peuvent l'assister en faisant un jet d'Intelligence/Théologie ND20, chaque jet réussi gratifiant le meneur d'une augmentation gratuite. Il est également possible d'accorder des augmentations gratuites en nettoyant la statue ou en faisant des offrandes d'objets ayant particulièrement d'importance à leurs yeux.

La cérémonie se déroule toute la nuit alors que la tempête fait rage. Ce n'est qu'au petit matin que les samurai exténués émergent sous un soleil radieux. Isora-no-kami a retrouvé sa sérénité laissant les Heikegani à jamais reposer dans les abysses.

### **Le Kanimatadera (temple des Crabes par Millions)**

Les PJ ont résolu de se rendre au Kanimatadera pour replacer les yeux dans la statue. Le trajet n'est pas aisé car la tempête au dehors a gagné en intensité faisant voltiger feuilles et branches mortes en tous sens et rendant le sol particulièrement glissant.

Une fois arrivés sur la plage, les PJ doivent braver la mer déchaînée pour se rendre au temple d'Isora-no-kami. En effet, progresser sur le ponton balayé par les vagues leur demande un jet d'Agilité/Athlétisme ND25. En cas d'échec, il leur faut réussir un jet de Force/Athlétisme (Natation) pour éviter d'être submergé par les flots. Au cas où les PJ ne parviennent pas à remettre les pierres en place, les Heikegani seront délivrés de leur torpeur comme dans le paragraphe plus loin.

Une fois la sécurité relative du temple atteinte, il reste encore aux moines du temple à apaiser la Fortune en récitant des sùtras magiques. Tout PJ le souhaitant peut les aider en réussissant un jet d'Intelligence/Théologie ND20. Les autres samurai ne resteront pas longtemps oisifs car quelques Heikegani sont parvenus à se réveiller et commencent à attaquer le temple. Les magistrats doivent organiser la défense du sanctuaire afin de laisser aux moines le temps d'accomplir leur rituel.

Les Heikegani, âmes damnées des samurai restés fidèles au Chrysanthème d'Acier, apparaissent sous la forme de crabes avec des visages humains sur leur dos. La taille de leur carapace varie entre

60 et 80 centimètres, les plus gros atteignant jusqu'à un mètre de diamètre. Ils attaquent leurs victimes à l'aide de leurs pinces acérées avant de les entraîner dans les profondeurs.

### **Heikegani**

AIR 2

EAU 3

FEU 2 (Agilité 3)

TERRE 3

JET D'ATTAQUE : 5g3 (pinces)

JET DE DOMMAGES : 3g2 (pinces)

INITIATIVE : 2g2

NDPOUR ETRE TOUCHE : 15

CARAPACE : 4

Après 10 rounds de combat désespéré, le rituel s'achève laissant les monstrueux crabes cesser leur agitation frénétique et retourner calmement dans la mer. En quelques minutes, la tempête cède place à un ciel nuageux percé de rayons de soleil. Coïncidence ou pas, un rai de lumière viendra baigner la statue d'Isora-no-kami d'une splendeur dorée.

### **Le retour des Heikegani**

Les PJs choisissent de s'élancer à la poursuite d'Otomo Senhime à travers la mangrove battue par la pluie et les vents violents. Même s'ils parviennent à la rattraper, Senhime saura se conduire en princesse de rang et se donnera la mort en faisant jigai, les privant ainsi d'éventuelles informations sur son rituel de profanation. Pire que tout, les samurai ont perdu énormément de temps, laissant le châtiment d'Isora-no-kami s'abattre sur l'île.

Tandis qu'ils quittent la mangrove et reprennent le chemin de la ville, la tempête se calme, laissant place à un silence inquiétant. Peu à peu, des milliers de feux fantomatiques apparaissent le long de la côte. Une grande clameur semblable à celle d'une bataille monte alors des profondeurs de la mer. Puis une multitude de visages de samurai émerge des flots pour se diriger vers la ville. Alors qu'ils se rapprochent, les PJs s'aperçoivent qu'il s'agit de Heikegani, de monstrueux crabes dont la carapace arbore un visage semblable à ceux des samurai.

Aux PJs d'organiser la défense du port et de la ville en compagnie de Yoritomo Tanosuke et des quelques samurai du Clan de la Mante. Les Heikegani tentent d'abattre les pilotis pour faire s'effondrer les habitations dans la mer avant d'envahir la ville. Bien que la défaite soit inéluctable, les samurai peuvent essayer de protéger un maximum d'habitants avant d'évacuer l'île en bateau. Pour cela ils doivent faire un Jet de Perception/Art de la Guerre ND15 et réaliser au moins 3 Opportunités Héroïques. Les résultats de duel provoquant une escarmouche contre un ou plusieurs crabes géants.

Voici quelques exemples d'opportunités héroïques :

- défendre une famille de pêcheurs ;
- sauver un enfant dont la maison s'est effondrée de la noyade ;
- aller secourir le gouverneur ;
- récupérer un bateau.

Conséquence de ces événements, Hantei XVI poussera ses loyaux Heikegani à ravager les côtes impériales précipitant ainsi un Empire encore affaibli dans la Guerre contre les Esprits et s'assurant un avantage certain à son retour sur le trône.

## **CONCLUSION**

Dans tous les cas, la présence des PJ aura permis de sauver de nombreuses vies ce qui leur vaudra la reconnaissance des responsables locaux. Une fois les explications données, Yoritomo Tanosuke conclue *"Cette affaire montre comment l'amour d'une femme a fini par être mué en son contraire, la*

haine." avant que l'abbé Eisaku ne le reprenne "Haïr n'est pas le contraire d'aimer, c'est l'indifférence qui en est le contraire. Dans le cas d'Otomo Senhime, la haine était un sentiment issu de l'amour.". Il laisse ensuite les magistrats méditer à ces paroles avant de s'en retourner chez eux vivre de nouvelles aventures.

"Suite à cela, les Heikegani provoquèrent moins de troubles que par le passé. Ils continuèrent cependant à faire des choses étranges à l'intervalle, prouvant par la même qu'ils n'avaient pas trouvé la paix parfaite. Ainsi dit-on qu'il a été rapporté."

Une bougie est soufflée...

## PERSONNAGES NON-JOUEURS

### Yoritomo Genmei, gouverneur de l'île de Numajima

Courtisan Yoritomo 2

STATUT 5,2

GLOIRE 2,4

HONNEUR 2,7

AIR 3

EAU 3

FEU 2

TERRE 2 (Volonté 3)

VIDE 2

COMPETENCES : Courtisan 3, Commerce 4, Etiquette 3, Kenjutsu 2

### Yoritomo (Otomo) Senhime, épouse de Yoritomo Genmei

STATUT 4,8

GLOIRE 0,1

HONNEUR 3,8

AIR 4 (Intuition 5)

EAU 2

FEU 3

TERRE 2

VIDE 3

COMPETENCES : Calligraphie 4, Courtisan 3, Etiquette (Sincérité) 5, Artisanat Ikebana 4

### Yoritomo Tanosuke, magistrat

Bushi Yoritomo 2

STATUT 3,3

GLOIRE 1,7

HONNEUR 1,2

AIR 2

EAU 3

FEU 2 (Agilité 3)

TERRE 4

VIDE 2

COMPETENCES : Commerce 2, Etiquette 2, Enquête 3, Jeu 4, Kenjutsu 3, Monde du crime 2

### Eisaku, abbé du Kamihata-dera

STATUT 0

GLOIRE 1,9  
HONNEUR 3,6

AIR 2 (Intuition 4)  
EAU 3  
FEU 2 (Intelligence 3)  
TERRE 2  
VIDE 5

COMPETENCES : Etiquette 3, Méditation 4, Théologie (Fortunes) 5

## PERSONNAGES JOUEURS

### Mirumoto Fujio

*"Disons que cette affaire a des relents particuliers. Un certain... arôme surnaturel"*

Courtisan Kitsuki 2  
STATUT 3,6  
GLOIRE 4,3  
HONNEUR 2,4

AIR 3  
EAU 2 (Perception 3)  
FEU 3  
TERRE 2 (Volonté 3)  
VIDE 3

AVANTAGES  
Vigilant  
La Haine au Cœur (Moines Shinseistes)  
Statut Social (Magistrat d'Emeraude)

DESAVANTAGES  
Honni (Moines de la Confrérie de Shinsei)  
Obnubilé (retrouver sa sœur) [3 pp]

### COMPETENCES

Athlétisme	2
Chasse	1
Connaissance Fantômes	3
Connaissance Maho-tsukai	2
Connaissance Outremonde	3
Courtisan (Commérage)	
Défense	2
Enquête (Sens de l'Observation)	4
Etiquette (Bureaucratie)	2
Iaijutsu	3
Kenjutsu (Katana)	4
Méditation	2
Monde du Crime	3
Théologie	1
Tromperie (Intimidation)	2

### **Equipement**

Daisho, armure légère, kimono vert, kimono noir, haori, sandales, geta en bois, insigne officiel, journal, nécessaire de voyage.

5 koku.

### **Histoire**

Par le passé, Mirumoto Fujio était connu pour être un des meilleurs Magistrats Impériaux de sa génération. Tout ceci changea quand sa sœur cadette Yuriko s'engagea dans la secte du Renouveau, une mystérieuse branche de l'ordre des Mille Temples. En quelques mois, la jeune fille curieuse et opiniâtre que Fujio connaissait devint une dévote docile, n'éprouvant aucune considération pour ceux ne partageant pas sa foi. Fujio en fut profondément affecté car il avait toujours été proche de Yuriko et décida d'extirper sa sœur de l'influence néfaste du temple.

Ce qui arriva alors est très flou. Fujio se rappela juste avoir été à la poursuite de sa sœur enlevée par une créature qui n'avait rien d'humain. A son réveil, il n'y avait aucune trace de Yuriko. Désespéré, il alla crier sa rage contre l'ordre des Mille Temples, ce qui lui valu d'être mis à l'écart et l'inimitié éternelle de la confrérie de Shinsei.

Sa retraite forcée dans les montagnes terminée, Fujio repris son enquête pour découvrir que la secte du Renouveau s'était mystérieusement volatilisée. Le magistrat se jura de les retrouver, même au prix de sa carrière. Il commença à parcourir l'empire à la recherche de pistes surnaturelles pouvant conduire à sa sœur, outrepassant volontiers la loi et les règlements quand il le jugeait nécessaire. Après tout, si l'on en croit l'aphorisme, la vérité se trouve ailleurs.

### **Ce que vous pensez des autres**

*Shiba Tamami* : une shugenja de l'école Isawa très soignée et adepte du tir à l'arc. Comme tous vos yoriki, vous exigez le meilleur d'elle mais vous n'hésiteriez pas une seconde à donner votre vie pour la sauver.

*Hida Shizue* : une ardente bushi Hida armée jusqu'aux dents. C'est un bon élément qui sait tout à la fois improviser et assurer les arrières. Elle a tendance à un peu trop s'emballer pour les histoires de fantômes dont elle a une connaissance encyclopédique ; une tape sur la tête suffit à la rappeler aux réalités de son travail.

*Shosuro Kenji* : un surprenant shugenja Soshi plus enclin au shinobi qu'aux prières. Vous doutez de sa sincérité quand il vous rapporte avoir récupéré des informations simplement en "interrogeant les kami" mais vous êtes prêt à fermer les yeux tant que cela permet de punir des criminels.

*Daji Chomei* : un jeune samurai tout fraîchement sorti de l'école Kakita. Vous l'avez recruté impressionné par sa conduite courageuse et son talent au iaijutsu. Se pourrait-il que vous ayez commis une erreur ?

### **Shiba Tamami**

*"La flèche ne fait pas de détour, elle va droit au but"*

Shugenja Isawa 2  
STATUT 2,9  
GLOIRE 3,6  
HONNEUR 3,7

AIR 3  
EAU 2

FEU 3  
TERRE 3  
VIDE 2

#### AVANTAGES

*Calme*  
*Excellente Mémoire*

#### DESAVANTAGES

*Compulsive (Etre impeccable) [2 pp]*

#### COMPETENCES

Art de la Magie (Feu)	2
Athlétisme	1
Calligraphie	2
Cérémonie du Thé	3
Courtisan	2
Cuisine	3
Enquête	2
Etiquette (Conversation)	4
Kenjutsu	2
Kyujutsu (Yumi)	4
Médecine	3
Méditation	2
Théologie	3

#### Sorts

*Universel* : Sensation, Communion, Invocation

*Air* : Tornade

*Eau* : Voie vers la Paix Intérieure\*, Cœur de la Mortalité

*Feu* : Feux Purificateurs, Fureur d'Osano-Wo\*, Queue du Dragon de Feu, Flamme Endormie

*Terre* : Frappe de Jade, Emprise de la Terre

\*Maîtrise Innée

#### Equipement

Wakizashi, tanto, yumi, carquois avec 20 flèches, armure d'ashigaru laquée rouge, kimono blanc, hakama rouge, sandales, sacoche à parchemins, nécessaire de premiers soins, obento (paniers repas) pour tout le groupe, nécessaire de voyage.

6 koku.

#### Histoire

Shiba Tamami était un modèle pour toutes les femmes de sa maisonnée : shugenja accomplie, maîtresse de maison exemplaire, épouse parfaite. Son souci de la perfection cachait néanmoins une véritable névrose de l'apparence et de la respectabilité. C'est cependant ce caractère obsessionnel qui allait la faire rencontrer la magistrature impériale. En effet, il arriva que les bains publics fussent possédés par un akaname, une créature malingre attirée par la saleté et se nourrissant de crasse accumulée en la léchant de sa longue langue. Déterminée à déloger la répugnante créature, Tamami pria toute une journée et plaça des ofuda, talismans de papier sur lesquels est inscrit le nom d'un kami protecteur, dans tout le bâtiment pour effrayer le monstre et l'empêcher d'entrer. La nuit suivante, on entendit un grand cri avant de voir le monstre détalé pour ne plus jamais revenir. L'exploit de Tamami arriva aux oreilles d'un magistrat impérial appelé Mirumoto Fujio qui lui révéla qu'il existait d'autres créatures de ce genre et qu'il avait besoin d'aide pour les chasser. Tamami vit là une occasion de mettre ses exceptionnels talents au service de la communauté et accepta la



proposition. Elle prit alors place parmi les yoriki, renvoyant à ses collègues une image d'honorabilité et de gardienne des traditions.

Au fil de ses enquêtes Tamami développa un profond respect pour Mirumoto Fujio qui sut emmener chacun de ses yoriki à donner le meilleur d'eux même. Ainsi, naquit une improbable mais très efficace association avec le turbulent Shosuro Kenji. Ensemble les deux shugenja apprirent à combiner leurs sorts aux aptitudes d'éclaireur de Kenji ou l'adresse au tir à l'arc de Tamami pour obtenir des effets pour le moins spectaculaires.

Perfectionniste obsessionnelle, Shiba Tamami espère ne jamais décevoir ses compagnons quitte à prendre sur elle pour ne pas écorner l'image parfaite qu'ils ont d'elle. Combien de temps pourra-t-elle conserver cette illusion ?

### **Ce que vous pensez des autres**

*Mirumoto Fujio* : un samurai du Clan du Dragon et également votre Magistrat d'Emeraude. Il semble avoir un but qui l'obsède et qui le fait régulièrement adopter un aspect négligé. Heureusement que vous êtes là pour passer derrière.

*Hida Shizue* : une ardente bushi Hida armée jusqu'aux dents. C'est une grande enfant, qui a le don de vous exaspérer avec ses théories sur les créatures fantastiques. Malgré cela, c'est une courageuse bushi qui n'a pas son pareil pour suivre une piste.

*Shosuro Kenji* : un surprenant shugenja Soshi plus enclin au shinobi qu'aux prières. Comme vous, il est shugenja et père de famille, mais la comparaison s'arrête là car son utilisation des prières magiques et sa façon de gérer sa nombreuse famille vous semble décontenancée. En tant que mère de famille, vous vous devez de lui prodiguer des conseils pour le remettre sur le droit chemin !

*Doji Chomei* : un jeune samurai tout fraîchement sorti de l'école Kakita. C'est un garçon gentil et poli mais quelque peu effacé.

## **Hida Shizue**

*"Hmmm ... Je parie que c'est un coup de la chimère à tête de singe. Tout concorde !! Elle hypnotise ses victimes avec sa queue-serpent avant de les rendre fous par ses cris stridents"*

Bushi Hida 2  
STATUT 2,2  
GLOIRE 3,4  
HONNEUR 1,3

AIR 2 (Réflexes 3)  
EAU 3  
FEU 2 (Agilité 3)  
TERRE 3  
VIDE 2

AVANTAGES  
*Dextérité du Crabe*  
*Sens de l'Orientation*

DESAVANTAGES  
*Contrariante*  
*Fascination (Histoires Fantastiques)*

COMPETENCES

Athlétisme

2

<i>Armes Lourdes</i>	3
<i>Bataille (Outremonde)</i>	2
<i>Chasse (Pistage)</i>	3
<i>Connaissance Mythes et Légendes</i>	4
<i>Connaissance Outremonde</i>	1
<i>Défense</i>	2
<i>Discrétion</i>	2
<i>Etiquette</i>	1
<i>Jiu-jutsu</i>	2
<i>Ken-jutsu</i>	3
<i>Kyujutsu</i>	3
<i>Médecine</i>	1
<i>Monde du Crime</i>	1
<i>Pièges</i>	1
<i>Tantojutsu</i>	3
<i>Yarijutsu</i>	3

### **Equipement**

Daisho, hankyu, carquois avec 5 flèches de chaque type, dai tsuchi, nagamaki, tanto, sai, armure lourde, kabuto, 1 doigt de jade, kimono gris sombre, sandales, nécessaire de voyage, pot de fer, 5m de corde, rouleaux illustrés de kwaidan.

5 koku.

### **Histoire**

Déjà petite, Hida Shizue adorait les kwaidan, ces histoires fantastiques contées les soirs autour d'une bougie. Quand vint le temps de choisir sa voie c'est vers l'école de bushi Hida qu'elle se tourna, car quelle meilleure préparation existait-il pour affronter des créatures surnaturelles ? Au début, la jeune femme se réjouit d'apprendre le maniement des armes, de toutes les armes. En effet, à quoi bon se spécialiser quand on va avoir à faire à une multitude de monstres. De là découla sa devise préférée : *"A chaque adversaire une arme adaptée"*.

Malheureusement la vie dans une garnison de province n'est pas des plus aventureuses et l'excitation des premiers mois céda peu à peu place à l'ennui des patrouilles et des tours de garde. Devant cette perspective de morne existence, Shizue décida de partir seule sur la piste des mythes et légendes du monde en prétextant un pèlerinage guerrier. Bientôt ses pas croisèrent la route de Mirumoto Fujio et de son équipe. Joignant ses forces aux leurs, Shizue permit aux magistrats de traquer et de d'abattre une créature des marais. Le magistrat fut si impressionné devant sa détermination et son esprit d'initiative sur le terrain qu'il lui demanda de l'aider à résoudre des affaires étranges laissées sans suite. Shizue ne demanda pas mieux, suivre Mirumoto Fujio lui donnant enfin l'occasion de chasser les incroyables monstres de son enfance.

Les enquêtes s'enchaînèrent aux côtés de ses nouveaux compagnons de la magistrature notamment Daidoji Eisen avec lequel vous formiez un duo de choc. Sa cruelle disparition deux années plus tard laissa un vide qui ne s'est jamais vraiment refermé.

Aujourd'hui sa vie se résume à visiter des endroits très étranges, mystérieux et effrayants où se trouvent des créatures inimaginables. Que pouvait-elle rêver de mieux ?

### **Ce que vous pensez des autres**

*Mirumoto Fujio* : un samurai du Clan du Dragon et également votre Magistrat d'Emeraude. Vous avez une passion commune pour les créatures surnaturelles, mais il ne semble pas très enclin à prendre en compte vos connaissances en la matière. Après tout les rouleaux illustrés sont une source d'information comme une autre et un jour vous le lui prouverez.

*Shiba Tamami* : une shugenja de l'école Isawa très soignée et adepte du tir à l'arc. Quelle maniaque ! Vous êtes prête à parier qu'elle pourrait revenir du Jikogu rien que pour ranger son futon.

*Shosuro Kenji* : un surprenant shugenja Soshi plus enclin au shinobi qu'aux prières. La première fois

que vous l'avez vu, il était suspendu par les pieds au plafond. La deuxième fois il est apparu passant au travers d'un mur. Quoi qu'il en soit c'est un sacré casse-cou et vous appréciez sa compagnie quand Fujio-san vous envoie suivre une piste.

*Doji Chomei* : un jeune samurai tout fraîchement sorti de l'école Kakita. Effacé, inexpérimenté, cette mauviette ne doit son poste de yoriki qu'aux relations de son père. Non, jamais cet incapable ne remplacera Daidoji Eisen !

## **Shosuro Kenji**

*"Vivre ou mourir, c'est une question de vie ou de mort."*

Shugenja Soshi 2

STATUT 2,6

GLOIRE 2,2

HONNEUR 1,5

AIR 4

EAU 2

FEU 3

TERRE 2

VIDE 2

AVANTAGES

*Risque-tout*

*Vif [2 pp]*

*Lire sur les Lèvres*

DESAVANTAGES

*Amères fiançailles*

COMPETENCES

<i>Art de la Magie</i>	2
<i>Athlétisme (Escalade)</i>	3
<i>Calligraphie</i>	1
<i>Courtisan</i>	2
<i>Défense</i>	2
<i>Discrétion (Incantation)</i>	4
<i>Enquête</i>	2
<i>Etiquette</i>	2
<i>Kenjutsu</i>	2
<i>Méditation</i>	2
<i>Passe-passe</i>	2
<i>Théologie</i>	1

### **Sorts**

*Universel* : Sensation, Communion, Invocation

*Air* : Tranquillité de l'Air, L'Art de la Tromperie\*, Sommeil du Vent\*, Secrets du vent\*, Essence de l'Air\*, Appel du Brouillard

*Eau* : Revers de Fortune, Transfert d'Energies\*

*Terre* : Paralysie de la Terre, Mains d'Argile

\*Maîtrise Innée

### **Equipement**

Wakizashi, aiguchi dissimulé, kimono sombre, capuche et foulard dissimulant le visage, toge de bonze, sandales, sacoche à parchemins, petit miroir, nécessaire de voyage.

1 koku.

### **Histoire**

Ainé d'une fratrie de 4 fils, Shosuro Kenji a toujours été turbulent entraînant ses plus jeunes frères à faire les 400 coups. Ses parents pensèrent le calmer en le plaçant dans l'école de shugenja Soshi. Bien au contraire, les prières magiques lui permirent de décupler l'intensité de ses mauvais tours. Kenji vivait donc dans l'insouciance jusqu'au jour où un de vos tours fini par agacer une influente entremetteuse. Bien mal lui en pris car dans les mois qui suivirent il fut contraint à une union forcée avec une femme tyrannique qui le projeta quelques années plus tard père de 5 fils et sans le moindre sou.

C'est alors qu'il se trouvait au château Shosuro pour y conduire une affaire demandée par sa femme que la vie de Kenji allait changer. Le hasard le plaça sur le chemin d'un magistrat d'émeraude poursuivant un shugenja. Alors que ce dernier s'échappait en flottant dans les airs, Kenji trouva amusant de recourir à un transfert d'énergies pour lui voler son sort, mettant ainsi un terme à sa fuite quelques étages plus bas. Il passa le reste de la journée avec le magistrat nommé Mirumoto Fujio à suivre la piste d'une dangereuse secte de criminels. Naturellement, il en oublia ce pour quoi il était venu et il fut promptement disputé en rentrant à la maison, sa femme ne croyant pas un mot de son histoire rocambolesque.

Malis les rameaux de l'insouciance avaient à nouveau germé dans l'esprit du père de famille. Laissant un mot à sa femme, Kenji quitta sa maison et vint retrouver le magistrat pour lui proposer ses services. A force de persuasion et peut être par pitié, ce dernier fini par accepter.

Enfin libéré de ses entraves familiales, Shosuro Kenji put réaffirmer son caractère de tête brûlée tout en servant une cause juste. Malgré cela Il redoute le jour où il devra rentrer chez lui car il n'a pas oublié qu'à la maison l'attend une femme "aimante" prête à lui faire découvrir la signification du mot enfer.

### **Ce que vous pensez des autres**

*Mirumoto Fujio* : un samurai du Clan du Dragon et également votre Magistrat d'Emeraude. Il est dur mais vous laisse la bride large pour collecter des informations car seule la vérité semble l'intéresser.

*Shiba Tamami* : une shugenja de l'école Isawa très soignée qui a adopté une technique mêlant sorts et tir à l'arc. Contrairement à votre femme, elle au moins sait faire le ménage !

*Hida Shizue* : une ardente bushi Hida armée jusqu'aux dents. Vous aimez la faire enrager en apparaissant quand elle s'y attend le moins. En mission de reconnaissance, c'est une appréciable compagne.

*Doji Chomei* : un jeune samurai tout fraîchement sorti de l'école Kakita. Fujio-san l'a recruté en vous disant qu'il était un remarquable bushi. Bien que "remarquable" puisse prendre plusieurs formes, vous vous attendiez certainement à autre chose.

### **Doji Chomei**

*"Qu'est-ce qu'une âme perdue ? C'en est une qui s'est écartée de son vrai chemin et tâtonne dans l'obscurité des routes du souvenir"*

Bushi Akodo 3 ou Kakita 1\*

STATUT 1,1\*

GLOIRE 0,6\*

HONNEUR 4,2\*

\*voir histoire de Doji Chomei

*AIR 3 (Réflexes 4)*

*EAU 3*

*FEU 3 (Agilité 4)*

*TERRE 3*

*VIDE 3*

*AVANTAGES (Junichiro)*

*Cœur de Pierre*

*Rapide*

*AVANTAGES (Chomei)*

*Grande Destinée*

*DESAVANTAGES (Junichiro)*

*Indifférent*

*Possédé [2pp] (2 fois par partie, l'esprit de Doji Chomei reprend possession de son corps)*

*DESAVANTAGES (Chomei)*

*Faiblesse de Caractère*

*Cœur tendre*

*Peu Assuré (compétences de bugei)*

#### COMPETENCES

<i>Art de la Guerre (Combat de Masse)</i>	4
<i>Athlétisme</i>	2
<i>Barde</i>	2
<i>Connaissance Ancêtres</i>	2
<i>Connaissance Histoire</i>	2
<i>Défense</i>	3
<i>Equitation</i>	2
<i>Etiquette</i>	2
<i>Iaijutsu</i>	3
<i>Jiu-jutsu</i>	3
<i>Kenjutsu (Katana)</i>	5
<i>Kyujutsu</i>	2
<i>Théologie</i>	2

#### Equipement

Daisho, armure légère bleutée et heaume, kimono bleu, sandales, livres de chevet d'aventure et de romance, nécessaire de voyage.

10 koku.

#### Histoire

Tout a commencé à l'époque de Hantei XVI, le Chrysanthème d'Acier. Matsu Junichiro, formidable bushi du Clan du Lion était connu comme un paragon du bushido. Honnêteté, Courage, Courtoisie, Sincérité, Devoir, Honneur autant de vertus qui faisaient sa fierté. Junichiro ne connaissait ni peur ni haine, pas plus qu'amitié ou amour. Son individualisme exacerbé fini par lui causer du tort et le guerrier connu une fin solitaire lors d'une embuscade.

Abandonnant cette vie dans le Ningendo, l'âme de Junichiro fut emmenée devant Emma-O, le gardien du royaume des morts, pour y être jugée. Quel désenchantement quand la Fortune lui refusa l'accès au royaume des ancêtres bénis. Comment pouvait-on dénier le droit au Yomi à une âme aussi pure ? Mais Emma-O fut catégorique, car de toutes les vertus, seule la compassion lui faisait cruellement défaut. Junichiro fut précipité dans le Meido en attendant le jour où il serait enfin réincarné. Peut-être que lors de cette nouvelle vie, il comprendrait ses erreurs et pourrait accomplir

son karma.

Plusieurs siècles s'écoulèrent jusqu'au règne de Toturi I. Bien que choyé et protégé depuis toujours par sa famille, Doji Chomei aspirait à devenir quelqu'un de ses propres mains. Le soir, il rêvait d'être l'un de ces grands samurais des récits d'aventures, défendant la veuve et l'orphelin. Mais un doux rêveur ne fait pas un bon bushi et jamais le jeune Doji n'aurait pu obtenir un poste dans la magistrature d'émeraude sans l'influence discrète de son père. Naïvement, Chomei se mit à croire qu'il disposait d'un quelconque talent.

Ce quiproquo amena vite Chomei au devant d'ennuis plus gros que lui, quand un collègue nommé Daidoji Eisen trouva la mort lors d'une enquête. Sûr de lui, Chomei cru bon d'accuser le samurai de la famille Moto qu'il avait pris sur le fait. En l'absence de témoins, le samurai exigea réparation par un duel. Chomei n'avait aucune chance face à ce duelliste chevronné, mais il choisit bravement d'affronter la mort plutôt que le déshonneur. D'un pas mal assuré, il se posta devant son adversaire... avant de tomber dans les pommes.

Lorsqu'il revint à lui, son adversaire gisait mort à ses pieds. Chomei s'entendit compter "son" exploit, comment il avait défait le bushi Moto d'une magnifique frappe iaijutsu. C'est alors qu'un magistrat impérial nommé Mirumoto Fujio s'avança pour le remercier d'avoir lavé l'honneur de son yoriki et lui proposa de prendre la place du regretté Eisen. Alors qu'il aurait dû rester cantonné à des tâches administratives, Chomei quitta sa province natale pour suivre ses nouveaux compagnons. Ce qu'il ignorait c'est que sa prouesse n'était pas due à sa personne mais était bel et bien l'œuvre de Matsu Junichiro ! Ce dernier a en effet été contraint par Emma-O à partager le corps du jeune Doji jusqu'à ce qu'il trouve sa voie. Le destin des deux hommes est désormais lié. L'un doit découvrir la compassion tandis que l'autre a encore tout à apprendre. Heureusement, la paire peut compter sur leur équipe de magistrats pour s'en sortir dans un monde qui ne ressemble plus vraiment au leur.

#### **Ce que vous pensez des autres**

*Mirumoto Fujio* : un samurai du Clan du Dragon et également votre Magistrat d'Emeraude. Il semble résolu à pourchasser les être surnaturels, mais cette ardeur à la tâche cache quelque chose de sinistre. En dehors de son travail, c'est quelqu'un de bien moins ordonné. Comment a-t-il pu accepter cette mauviette de Chomei dans son équipe, c'est un mystère.

*Shiba Tamami* : une shugenja de l'école Isawa très soignée. Visiblement, elle n'a pas adhéré aux visées pacifistes de son clan et se fait un devoir de porter arc et armure au combat. Vous savez bien que c'est impossible mais il vous semble l'avoir déjà vue dans une autre vie. Mais comment pourrait-on oublier une telle maniaque du ménage ?

*Hida Shizue* : une ardente bushi Hida armée jusqu'aux dents. On peut compter sur elle pour la bagarre mais elle ne semble pas beaucoup vous aimer, ou du moins pas beaucoup aimer Chomei. Enfin c'est compliqué cette histoire ! Elle qui raffole d'histoires fantastiques, vous vous demandez ce qu'elle penserait de la vôtre.

*Shosuro Kenji* : un shugenja de l'école Soshi aux biens étranges manières. Il vous parle comme si vous étiez deux vieux amis pourtant, il ne vous semble pas que Chomei connaisse cet individu. Il passe son temps à dormir et à se plaindre de sa famille, ce qui constitue pour vous la preuve vivante qu'il faut rester célibataire.

*Doji Chomei* : d'après les réactions de vos camarades il semble que vous vous soyez incarné dans le corps d'une bleusaille. Oh bravo, Emma-O s'est bien jouée de vous ! Enfin si cela vous permet de trouver la voie vers l'illumination... C'était quoi déjà cette vertu ?