Une enquete pour quatre, un coeur pour deux

Scenario du mois de janvier 2009
Ecrit par Yannic Buty
aka Kakita Inigin

Ce scénario conçu pour quatre joueurs est destiné à la rencontre mensuelle organisée par la Voix de Rokugan en janvier 2009 (mois de Togashi). Il est prévu pour deux à quatre heures de jeu, selon les développements et les Personnages non-joueurs secondaires que fera intervenir le Maître de Jeu.
Il met aux prises deux frères et deux sœurs, mariés ensemble, mais aussi reliés par un travail commun : Magistrats d'Émeraude de l'Empereur Hantei V, aux débuts du Gozoku.
La trame de cette intrigue est celle d'une enquête difficile, mêlant meurtre et politique ; mais l'enjeu essentiel, pour les personnages, c'est leur relation aux membres de leur propre famille.

Legend Of The Five Rings et toutes les marques qui y sont associées sont ™ et © Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.

SOMMAIRE

PRESENTATION SUCCINCTE DES PERSONNAGES EN 394 3

PARTIE UN : UN PALAIS D HIVER AU VERT .. 3

SECTION 1 : LE GOUVERNEMENT DU GOZOKU 3

SECTION 2 : PALAIS D HIVER : KYUDEN AGASHA ... ET SES DEPENDANCES 4

SECTION 3 : LES APPARENCES SONT TROMPEUSES 4

PARTIE DEUX : LE DAIMYO EST MORT, VIVE LE ... AH TIENS ZUT 5

SECTION 1 : LE LABYRINTHE DE LA SUCCESSION 5

SECTION 2 : UNE ENQUETE EXPLOSIVE 5

SECTION 3 : DEUX SABRES, DEUX VOIES 6

SECTION 4 : ET LA PRUNE ? 7

PARTIE TROIS : JEU DE DUPES. 7

SECTION 1 : ACCULER LES PERSONNAGES 7

SECTION 2 : PERSONNAGES NON JOUEURS 8

SECTION 3 : PERSONNAGES JOUEURS 8

Mirumoto Jubei 9

Mirumoto Rozan 10

Mirumoto Gazuhime 11

Mirumoto Dakuziko 12

PRESENTATION SUCCINCTE DES PERSONNAGES EN 394.

Mirumoto Jubei, Magistrat d'Émeraude, est né en 370. Il a toujours su qu'il devrait défendre le nom de sa Famille dans un Empire d'Émeraude étrange aux yeux des samurai du Clan du Dragon, dont il se sait être membre par chaque fibre de son être, bien qu'il ne soit pas proche de l'actuelle lignée régnante des Mirumoto. Mais parfois, il faut faire des choix. Jubei a secrètement juré loyauté au Gozoku.

Mirumoto Rozan, Magistrat d'Émeraude, son frère, est né en 371. Malgré une différence d'âge négligeable, il est très dévoué à un frère aîné qu'il vénère. Mais la chair est faible … Par ailleurs, Rozan est un serviteur fanatique de la lignée impériale des Hantei. Comme son frère … du moins le pense-t-il.

Mirumoto Gazuhime, Magistrate du Clan du Dragon, l'épouse de Jubei depuis 388, est née Agasha en 374. Femme intelligente mais séductrice, elle n'a pas pu s'empêcher de devenir la maîtresse de Rozan en 392. Elle a été formée dans l'école de courtisans de la Famille Doji.

Mirumoto Dakuziko, l'épouse de Rozan, est née en 376. Elle est aussi la sœur cadette de Gazuhime et les deux sœurs s'entendent bien, puisque Gazuhime a fait échapper sa chère petite sœur a une union avec un vieillard grincheux pour lui donner son beau-frère, jeune enquêteur de talent, et beau … ils se sont donc mariés en 390. Elle est une efficace shugenja du Feu de l'école Agasha.

PARTIE UN : UN PALAIS D'HIVER AU VERT.

Cette partie, malgré son importance, n'est pas là pour dire comment les personnages agissent dans une Cour d'Hiver (à ce sujet, je vous recommande Palais d'Hiver : Kyuden Ikoma, de Pénombre). Elle sert juste à poser le contexte et l'ambiance. Toute l'action se déroulera dans les parties deux et trois.

SECTION 1 : LE GOUVERNEMENT DU GOZOKU

L'un des grands soucis des instigateurs du Gozoku était d'apparaître légitime malgré leur objectif d'évincer l'Empereur du pouvoir réel. Ils ont donc conservé les institutions traditionnelles du pouvoir impérial, se contentant de placer leurs pions aux postes clefs, et de nettoyer les perturbateurs. Ils ont également poussé les empereurs à se retirer de plus en plus tôt, bien avant l'âge de quarante ans habituel, afin de maintenir le plus possible l'Empereur mineur, donc jeune et faible. Pour l'isoler, ils ont également poussé nombre de princes impériaux à la retraite dans des monastères, pratique ancienne, mais qu'ils ont assorti d'un éloignement de la capitale. Alors qu'un ancien Conseiller Impérial retiré au Sanctuaire d'Amaterasu d'Otosan Uchi était encore d'un grand poids politique, retiré dans un obscur monastère près de Kyuden Doji il n'a plus aucune influence.

Dans les prémices de cette structure du pouvoir, Otomo Tohojatsu, frère cadet de l'Empereur Hantei V, est Chancelier Impérial, mais n'est en réalité qu'un pion du Gozoku. Doji Raigu, Champion de la Grue, s'est arrogé le titre de Chancelier de Gauche ; il a fait attribuer à son allié, Bayushi Atsuki, le poste à peine moins prestigieux de Chancelier de Droite. Les ministres sous leurs ordres, traditionnellement des princes impériaux, ont été remplacés par des membres de la Grue, du Scorpion ou du Phénix, quand leurs fonctions n'ont pas été

tout simplement annexées par les Chanceliers. Shiba Gaijushiko, le troisième conjuré, s'est réservé le Ministère de la Maison Impériale, soumettant l'Empereur Hantei V à une surveillance étroite, en attendant que le fils unique de l'Empereur atteigne sa majorité et soit aussitôt placé sur le Trône d'Émeraude. Il va sans dire que tous les gardes du palais impérial ont été remplacés par des samurai des trois Clans. Mais le pouvoir n'est rien sans un bras armé. Le Clan du Lion ne voulant tenir ce rôle, une armée impériale a été rassemblée, plaçant sous le commandement d'un séide du Gozoku (Kakita Jifuku, Ministre des Armées) près de cent mille hommes. Initialement destinée à assurer le ravitaillement en riz lors d'une violente inondation, cette force est bientôt devenue une force d'oppression au service d'une innovation à Rokugan : un gouvernement central fort et non plus symbolique, qui impose ses décrets aux Clans et dont les Magistrats, relevant officiellement du Champion d'Émeraude mais réellement du Ministre de la Justice, sillonnent les routes.

SECTION 2 : PALAIS D'HIVER : KYUDEN AGASHA ... ET SES DEPENDANCES

La Cour d'Hiver de 394 se déroule dans les montagnes rigoureuses du Clan du Dragon. En l'honneur du Kami Togashi, elle est présidée par le prince héritier, Hantei Tomoro (Titre d'appel : Hantei-kotaishi), qui fêtera bientôt ses huit ans. En raison de sa jeunesse, le prince est accompagné d'un Régent ou Kampaku, qui est également son sensei à l'école Bayushi où il étudie : Bayushi Agatsu, le beau-frère d'Atsuki. Le prince a une escorte de vingt bushi de la Famille Bayushi, affectés à la Première Légion Impériale ; Agatsu a quant à lui amené deux cent bushi fournis par son beau-frère, deux cent Grues de la Première Légion Impériale, deux cent Phénix venant directement des terres Shiba. Le daimyo Agasha tient quant à lui son château avec une garnison de cent bushi Agasha (école Mirumoto), et le daimyo Mirumoto a envoyé en l'honneur du prince un demi-millier d'hommes.

La bibliothèque qui constitue le principal bâtiment de Kyuden Agasha étant inaccessible au profane, l'essentiel de la Cour se déroule dans les dépendances du château : trois redoutes fortifiées aménagées pour recevoir la Cour, reliées par des galeries fermées à flanc de montagne. Les troupes du Gozoku sont logées dans une quatrième redoute, tandis que les dragons ont placé leurs troupes sur les fortifications qui contrôlent l'accès aux plus proches vallées. Malgré ce déploiement de troupes et le manque de place qui en résulte, l'ambiance est assez calme, voire sereine : les hommes du Gozoku sont les plus proches du prince, et cela empêche toute attaque ; les Dragons savent faire preuve de sang-froid et ont reçu l'ordre de n'être absolument pas belliqueux.

Dans cette Cour, les personnages joueurs (PJ) n'ont rien d'autre à faire que de regarder les fêtes en maugréant sur la folle dépense qu'entraine la présence du prince héritier.

SECTION 3 : LES APPARENCES SONT TROMPEUSES

Toute la diplomatie du Gozoku vise à démontrer qu'il n'y a aucun enjeu à cette cour, hormis de montrer au jeune prince le fonctionnement d'un Palais d'Hiver et de faire étalage de l'unité du Gozoku. Et c'est vrai. Rien de ce qui se décidera ici n'a vraiment d'importance : les positions sont verrouillées, et au surplus, les décisions se prennent réellement entre trois personnes, toutes les autres n'étant là que pour donner l'illusion que le pouvoir impérial continue à tourner comme avant. Les grandes Familles sont fixées sur leur position et rien ne les en fera bouger : le Dragon est neutre ; le Lion ne peut agir, corseté par l'inanité impériale ; le Crabe pense à autre chose ; et les Clans Mineurs ne comptent pas. Seuls quelques ordres mendiants et des ronin « sans honneur » bougent encore (c'est-à-dire, diffusent des pamphlets, reproduisent des ouvrages à la gloire de l'Empereur, agressent des officiers), ainsi que (officiellement) quelques jeunes éléments perturbateurs qu'on suppose membres de la turbulente Famille Matsu. Enfin, cette cour d'hiver n'aura aucune influence sur l'éducation du prince : les Scorpions ont toute l'année pour lui apprendre les plaisirs de la vie de privilégié, et la lourdeur des devoirs d'un futur Empereur ; cette Cour n'en sera que l'illustration, et rien de plus.

Sauf que l'assassinat du daimyo Agasha va relancer les dés, et menacer de mettre le feu aux poudres.

PARTIE DEUX : LE DAIMYO EST MORT, VIVE LE … AH TIENS ZUT.

Le sixième jour du Palais d'Hiver, peu après l'aube, ses yojimbo retrouveront le daimyo Agasha mort dans ses appartements, un aiguchi planté dans la poitrine.

SECTION 1 : LE LABYRINTHE DE LA SUCCESSION

Le défunt daimyo était un brin fantasque, mais il connaissait son devoir envers ses ancêtres : il a donc engendré quatre enfants, trois fils et une fille.

Mais … le fils aîné, Imitsu, a rejoint l'Ordre des Ise-Zumi. Les deux fils cadets, Togaku et Tishane, sont jumeaux. Au surplus, l'un est clairement opposé au Gozoku, alors que l'autre lui a juré allégeance (ou a assuré publiquement Shiba Gaijushiko de son soutien, ce qui revient au même). Enfin, Zakuko, l'aînée des quatre enfants, a épousé un jeune daimyo du Clan de la Grue et vit à présent sur ses terres.

Ces faits sont connus de tous les Agasha présents, en particulier du Karo, Agasha Kazo, qui pourra les indiquer aux personnages.

Les deux jumeaux sont présents au château ; les deux autres non, mais Togashi Imitsu arrivera au château le soir même, suivant en cela un ordre de son seigneur, Togashi Aruibeamon-daimyo (Champion du Clan du Dragon et héritier officiel du Kami Togashi). Mais … il arrivera par les vallées hautes, théoriquement inaccessibles sans passer par le château (en réalité, il existe un passage seulement connu des Togashi, mais ce fait peut suffire pour le rendre suspect).

SECTION 2 : UNE ENQUETE EXPLOSIVE

Contre toute attente, Bayushi Agatsu, au nom du prince héritier, va retirer l'enquête au Karo Agasha Kazo, et la confier aux magistrats Mirumoto. Pas seulement aux deux frères, Magistrats d'Émeraude et qu'on pourrait considérer comme légitimes pour enquêter sur la mort d'un daimyo si elle s'était produite en terre étrangère ; il va aussi en charger leurs deux épouses, lors d'un discours qui devrait stupéfier l'auditoire. Il fera une annonce en effet très sobre, loin des effets de manche qui lui sont habituels.

C'est mettre les PJ au cœur d'un sac à embrouilles. Comme Bayushi Agatsu le leur expliquera (en privé cette fois), il serait préférable que leur enquête produise un résultat rapide, mais acceptable et qui évite une guerre civile, dommageable à tout le monde … d'autant que le fils unique de l'Empereur est dans le château.

Interroger les serviteurs les mènera vite à une conclusion très simple : pour entrer dans la chambre du daimyo (située dans le bâtiment de la Bibliothèque Agasha, ce qui explique que seuls des Dragons s'occupent de l'enquête) par le couloir, dont la porte est gardée en permanence par des gardes qui se relaient régulièrement et ne sont donc pas sujets au sommeil, il faut soit être membre de sa famille proche, soit être un serviteur. Un seul serviteur est autorisé à entrer pendant la nuit : son valet de pied, qui n'est entré qu'à l'aube, escorté d'un garde, et qui a trouvé le daimyo mort et déjà froid.

Aucun membre de sa famille n'est entré dans sa chambre. Les interroger ou interroger leurs serviteurs donnera des réponses dépourvues d'ambigüité : les deux jeunes daimyo étaient gardés (par leurs gardes, mais aussi par une garde d'honneur composée de Légionnaires d'Émeraude) en permanence.

Sur la scène du crime, le daimyo repose sur le dos, à même le sol, la lame enfoncée dans la poitrine. Il est vêtu d'un sobre kimono d'intérieur doublé de bourre de soie qui n'a pas suffi à amortir le coup. Il est vraisemblablement mort sur le coup. Tous les traits e son visage sont détendus et ne marquent ni surprise, ni douleur. Rien dans la chambre à la

décoration minimaliste n'a été dérangé ... et pour cause. Sur le bureau, rangé contre le lit, une feuille de poésies entamée parle de la beauté des montagnes lors des voyages dans le Nord (*La sente du Nord / Sur la neige le Soleil / Jusqu'à me toucher*). Dès que les PJ en auront fini avec les indices, les serviteurs et les shugenja se dépêcheront de procéder aux rituels de purification et de crémation.

Reste la fenêtre. Bien sûr, aucune trace ne sera décelée. En cas d'interrogation des kami, les kami de l'Eau présents dans la neige sur le rebord de la fenêtre répondront qu'au cours de la nuit, ils ont été chassés par un kami du Feu (venu d'en haut, sans plus de précision). Un petit brasero repose sur le balcon extérieur, mais si on le sonde il n'a pas brûlé depuis longtemps (des semaines). Le kami de l'Air présent dans la chambre fera la même réponse, et les objets de la chambre sont inanimés. Une enquête sur le balcon supérieur et sur les balustrades voisines (correspondant aux chambres de sa famille) ne donnera aucun résultat, si tant est que les intéressés autorisent les PJ à entrer dans leurs chambres.

Face à ce meurtre sans coupable, les soupçons devraient se tourner vers les Scorpions. Mais il est bien difficile d'accuser le régent du prince héritier … Selon le degré de publicité que les PJ donnent à leurs recherches (et il devrait être logique que de nombreux courtisans leur demandent où ils en sont), ils peuvent se retrouver responsables de mouvements de colère des gardes Agasha contre les Scorpions présents (qui peuvent aller de regards colériques à des demandes de duels).

SECTION 3 : DEUX SABRES, DEUX VOIES

A moins que les PJ considèrent qu'on leur a menti et se mettent à faire torturer les gardes et serviteurs à tours de bras (ce qui ne donnera évidemment aucun résultat), il ne leur reste plus qu'à sauter sur la conclusion évidente : un shugenja du Feu est entré par la fenêtre, peut-être porté par un kami de l'Air qui est parti depuis, a fait le ménage à coups de sorts de bannissement du Feu, et a tué le daimyo endormi. Ca tombe bien, l'école Agasha est spécialisée dans le Feu. Ce qui fait juste … quelques centaines de suspects. Opportunément, l'une des enquêtrices est elle-même une shugenja du Feu ...

Ils peuvent aussi se poser la question rituelle : à qui profite le crime ? Donc regarder du côté des enfants. Comme c'est la question que va fatalement se poser toute la Cour, il ne se passera pas deux jours avant qu'on commence à leur demander « Alors, lequel des fils est-ce ? » (Mais de façon bien sûr un peu plus diplomatique). Sachant que Togashi Imitsu est retiré de la succession (et que sa culpabilité ne tiendra pas deux minutes, puisqu'il peut au pire montrer le chemin qu'il a emprunté), cela revient à dire que celui qui ne sera pas accusé de meurtre deviendra daimyo.

Autrement dit, en l'absence de preuve valable et d'un témoignage percutant, il leur faut choisir entre un partisan de l'Empereur et un partisan du Gozoku. Avec plus d'un millier d'hommes lourdement armés qui se regardent en chiens de faïence (ou en dragons de porcelaine).

Dire que c'est Togaku, le partisan de l'Empereur, qui est le coupable, c'est donner le pouvoir au partisan du Gozoku … Gozoku symbolisé par un Scorpion dont tous les présents sont persuadé qu'il est le vrai coupable. Donc se mettre tous les Dragons à dos, ce qui constitue un bon moyen de déclencher une guerre civile dans le château.

Dire que c'est Tishane, le partisan du Gozoku, le coupable, c'est se mettre Bayushi Agatsu à dos immédiatement, et c'est dire presque ouvertement « le Gozoku a tué le daimyo » … ce qui constitue un bon moyen de déclencher une guerre civile dans tout l'Empire.

Maintenant, quand les joueurs seront parvenus à ce point de l'enquête et de la compréhension des enjeux politiques, le MJ est prié de demander aux joueurs de relire la description de leur personnage. Oui, la description qui explique qu'en fait ils n'ont pas du tout les mêmes loyautés. Il est évident qu'il va leur falloir une bonne dose de diplomatie pour obtenir une résolution pacifique ; mais il va leur falloir encore plus, du courage et de l'abnégation pour ne pas s'entretuer entre eux.

Notez que les modalités de décision au sein des PJ ne sont pas indiqués. Aux joueurs de choisir entre le

vote pur et simple, le droit d'aînesse, la remise de la décision aux deux Magistrats d'Émeraude ... à charge pour eux de s'entendre. Sachant bien sûr que les frères sont, à Rokugan, les confidents ordinairement les plus sûrs, et que dans les couples normaux il est courant que l'époux demande son avis à l'épouse. Tout cela pour dire que si un seul d'entre eux était chargé de l'enquête, les trois autres lui serviraient sans doute de conseillers ; le fait que les trois autres soient également chargés de l'enquête, et puissent avoir des opinions divergentes et néanmoins valables, devrait sortir les PJ de leur sérénité habituelle.

SECTION 4 : ET LA PRUNE ?

Vous l'aurez compris, les titres des sections renvoient aux familles du Clan du Dragon. Le labyrinthe des Kitsuki, qui n'existent pas encore. La grenade des Agasha. Les sabres des Mirumoto. Et la fleur de prunier des Togashi. Mais quel est le rapport avec les Togashi ? Et, plus important : qui a tué le daimyo ? Voici la réponse, que les personnages ne devraient jamais découvrir.

Trois mois avant cet épisode, le Champion du Clan du Dragon est venu voir son vassal, le daimyo Agasha, et lui a ordonné de profiter de son Palais d'Hiver pour déclencher une guerre contre le Gozoku. Il devait enlever le prince impérial, le mettre à l'abri, puis massacrer les hommes d'Agatsu (dans un combat à un contre un, en terrain connu, avec des bushi Mirumoto experts du combat de masse …), tandis que les bushi Mirumoto et les armées du Lion écraseraient les troupes gouvernementales. Les deux Clans militaires, alliés contre les Clans militairement faibles, avec un Crabe neutre. Une campagne d'une saison, voire d'une demi-saison.

Le daimyo, pacifiste dans l'âme, savait que son cœur sensible ne résisterait pas à l'hécatombe. Il a donc choisi de se suicider, mais avec un aiguchi pour simuler un meurtre, confiant qu'on en accuserait aussitôt le Clan du Scorpion … et tout le Gozoku.

Autrement dit, si les personnages échouent à préserver la paix, il y aura une guerre qui balaiera le Gozoku dans les trois mois (après cinq ans d'existence), et qui mettra Hantei Tomoro sur le trône sous le nom d'Hantei VI. S'ils réussissent, l'Histoire se mettra en marche, le jeune prince mourra d'une (si opportune) chute de cheval au printemps suivant (395), et le Gozoku durera jusqu'en 475. Quatre-vingt cinq ans d'usurpation au lieu de cinq. Mais, là encore … les personnages n'ont aucun moyen de le savoir.

PARTIE TROIS : JEU DE DUPES.

SECTION 1 : ACCULER LES PERSONNAGES

Vous l'aurez compris, il n'y a pas de bon choix. Les personnages ne trouveront pas d'indice révélateur, il n'y aura pas de témoignage déterminant … et ils devront choisir. Mais peut-être voudront-ils se soustraire à cette contrainte. Voici quelques éléments à prendre en compte :

- Annoncer un échec sera très mal vu par leurs supérieurs. Ce faisant, ils assument l'incompétence de la Magistrature d'Émeraude (ce qui, dans un Empire dont les maîtres sont en train de désosser la Magistrature, serait un coup mortel à cette institution).
- Agatsu, les fils du daimyo, les autres courtisans … tous pousseront à l'énoncé d'une sentence claire, au besoin en les invitant à prendre le thé pour leur mettre les points sur les i : sans coupable, pas de daimyo incontestable, pas de stabilité pour la Famille Agasha … le chaos peut-être. Sans compter que les deux fils veulent chacun la place de leur père.
- Par contre, on s'assurera qu'ils comprennent bien que, s'ils choisissent correctement, ce peut être la chance de leur carrière.

Cela devrait pousser les personnages à s'engouffrer dans la voie ouverte par le premier indice venu (ce qui est une bonne occasion pour leur rappeler qu'en droit rokugani, une preuve n'a aucune valeur devant la parole d'un samurai). Qui ne viendra jamais ... dommage. S'ils trainent trop longtemps, vous pourrez aussi les faire convoquer par un prince héritier (manipulé par Agatsu) particulièrement désireux de découvrir l'assassin de son hôte.

Les personnages devront donc faire un choix sans savoir quel terme de l'alternative est le bon. Sans savoir qu'aucun terme n'est le bon. Mais bien sûr, comme disait Shinsei, « la destination n'est rien, seule compte la voie qu'on emprunte pour y parvenir ». Ce qui importe dans cette partie, c'est le jeu des joueurs animant des personnages empêtrés dans une impasse politique et familiale.

SECTION 2 : PERSONNAGES NON JOUEURS

Bayushi Agatsu a 26 ans. Régent du fils unique de l'Empereur, il n'a pu atteindre cette position politique que par l'entregent de son beau-frère et Champion. Mais parfois il s'interroge sur la nature des relations de Bayushi Atsuki avec l'Empereur. Sont-ils vraiment des amis ? Et ce Phénix et ce Grue qui l'entourent en permanence, sont-ils vraiment chargés de créer un gouvernement central par l'Empereur, ou lui forcent-ils un peu la main ? Agatsu ne sait qu'une chose : son ancêtre a fait une promesse au Premier Empereur. Si les choses se passent mal, il tiendra cette promesse.
Bushi Bayushi rang 4
Tous les Anneaux à 3 sauf Feu à 4.
Compétences à 2 : Art de la Guerre, Discrétion, Jiujutsu, Médecine ; à 3 : Athlétisme, Courtisan (Piège Rhétorique), Iaijutsu ; à 4 : Étiquette, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu.

Hantei Tomoro a 7 ans. Doué pour son âge, il joue de la flûte à la perfection, salue avec grâce, déclame merveilleusement les vers qu'on lui apprend sur la bienheureuse amitié entre Hantei et ses frères et sœurs, et sur la droiture légendaire du Kami Shiba, la loyauté impérissable du Kami Bayushi, et sur la beauté, la bonté et la délicatesse de dame Doji et de toutes ses descendantes. Un vrai fils d'Empereur, en somme.
(N'est pas encore entré à l'Académie Kakita)

Courtisan/Diplomate Mirumoto Type
Bien que votre Famille soit réputée pour son Niten, vous savez qu'elle doit aussi remplir la fonction de Famille Régnante en l'absence des Togashi ... ou plutôt parce que les Togashi ont choisi une voie qui tire l'Empire vers une direction trop complexe et inaccessible. Alors, pour la politique ... c'est à vous de faire le sale boulot.
Bushi Mirumoto rang 2/Courtisan Asako 1
Tous les Anneaux à 3.
Compétences à 1 : Art de la Guerre, Athlétisme ; à 2 : Théologie, Médecine (Traitement des Blessures), Connaissance des Shugenja, Art du Conteur, Cérémonie du Thé ; à 3 : Défense, Kenjutsu (katana), Kyujutsu, Connaissance (Histoire du Dragon), Courtisan (Piège Rhétorique), Etiquette ; à 4 : Méditation (Zanji, récupération du Vide).

Agasha Kazo a 35 ans. Cousin du daimyo, il a passé sa vie à servir sa Famille pour tout ce qui concerne les réalités matérielles, laissant son seigneur s'occuper de ses potions. Et pour cause : bien qu'il ait reçu un début de formation magique, les kami refusent de lui parler. Ce qui, dans une Famille de magiciens, le ronge cruellement.
Son seul rayon de soleil est parti depuis dix ans : sa cousine, Agasha Zakuko, une fille charmante à l'esprit solidement matérialiste qui lui apportait un peu de réconfort au milieu de ses tracas. Il a transféré une partie de son affection sur Mirumoto Gazuhime lorsque celle-ci est revenue de l'école Doji.
Il ne sait absolument rien sur le meurtre, ni sur les ordres du Champion du Dragon (il ne l'a même jamais vu). Par contre, il est bien décidé à faire mourir le meurtrier de son seigneur dans d'atroces souffrances ... comme tous les Dragons présents.
Equivalent d'un Courtisan Asako rang 5.
Air et Vide à 4, les autres à 3.
Compétences à 1 : Divination, Kenjutsu ; à 2 : Artisan (Parfums), Défense, Spectacle (Danse) ; à 3 : Jeu (Go) ; à 4 : Art du Conteur (Art Oratoire, Rhétorique), Calligraphie (Code secret du Clan du Dragon), Méditation (Récupération du Vide), Théologie ; à 5 : Cérémonie du Thé, Connaissance (Histoire du Dragon), Courtisan (Piège Rhétorique), Étiquette (Bureaucratie).

SECTION 3 : PERSONNAGES JOUEURS

Mirumoto Jubei

Vous avez construit votre vie sur la rectitude. Chef de famille après la mort de votre père, vous assurez le renom de votre maison, en veillant sur les intérêts de votre frère, que vous avez d'ailleurs réussi à faire nommer Magistrat d'Émeraude comme vous. Il est la seule personne sur qui vous savez pouvoir compter.

Mais vous lui avez menti.

Convaincu par l'efficacité du Gozoku lors de la famine qui a dévasté l'Empire, vous avez secrètement juré fidélité au Triumvirat. Votre propre Clan, si dépendant du riz du Clan du Phénix, ne devrait pas être si méprisant pour les hommes qui ont organisé le rationnement, ordonné les travaux de réensemencement des friches, planifié les extensions de cultures et les convois de ravitaillement. Votre frère, qui est presque un autre vous-même, si pur, si droit ... si dévoué à la suprématie impériale, qui ne voit pas l'inanité de ce rêve. Où était Hantei quand les paysans et les ji-samurai mouraient de faim, quand le manque de gruau provoquait des émeutes ? Alors que vous, si sensible à la vertu Compassion, avez compris que l'avenir était entre les mains de ces technocrates ; le Gozoku est l'émanation du Bushido même, la voie de l'action du samurai ! Action au service du fort, mais aussi action pour protéger les faibles, comme Shinsei l'a enseigné.

Mais votre vrai regret, c'est de voire le chagrin de votre femme. Elle, si dynamique dans son travail, si heureuse de se dévouer au service de votre daimyo, est triste comme un corbeau esseulé avec vous et ne veut pas vous en parler. Et que pourriez-vous faire ? La répudier serait une solution, mais elle ne survivrait pas à la perte de face. Le pendentif d'émeraude que vous essayez de lui obtenir en secret la consolera-t-il ? Être l'ami des dirigeants de l'Empire a parfois des avantages.

Bushi Mirumoto rang 3

Feu 4, Air 3, Eau 3, Vide 3, Terre 3.

Compétences à 2 : Kyujutsu, Art de la Guerre, Athlétisme, Médecine (Traitement des Blessures), Théologie, Calligraphie (Haut Rokugani) ; à 3 : Connaissance : Shugenja, Méditation (Récupération du Vide), Théologie, Enquête (Interrogatoire) ; à 4 : Défense, Kenjutsu (Katana, Wakizashi).

Avantages : Statut social (Magistrat d'Émeraude*).
Désavantage : Sombre Secret (Membre du Gozoku), Chagrin d'Amour (le malheur de sa femme).
Honneur : 2

* en tant que Magistrat d'Émeraude, vous dépendez du Ministre de la Justice. Cet homme, Bayushi Agamatsu, sait vers qui balance votre cœur.

Mirumoto Rozan

Vous êtes un minable. Malgré toutes vos belles paroles, vos démonstrations d'amour fraternel, vous trompez votre frère et votre épouse avec votre belle-sœur. Vous n'avez que trop conscience que votre dévouement sans faille à la lignée impériale n'est qu'une bouée de secours, le dernier moyen que vous avez d'être digne de votre frère ... à l'heure où les Clans du sud abandonnent l'Empereur, vous deux, les seuls Magistrats d'Émeraude du Clan du Dragon, devez montrer l'exemple.

Et vous le montrerez. Du moins, tant que nul ne saura rien de votre liaison avec la femme de votre frère.

Bushi Mirumoto rang 3

Feu 3, Air 4, Eau 4, Vide 2, Terre 2.

Compétences à 2 : Méditation (Récupération du Vide), Art de la Guerre, Athlétisme, Médecine (Traitement des Blessures), Kyujutsu ; à 3 : Théologie, Enquête (Fouille), Calligraphie (Haut Rokugani, code secret personnel) ; à 4 : Connaissance : Shugenja, Défense, Kenjutsu (Katana).

Avantages : Statut social (Magistrat d'Émeraude*).
Désavantages : Idéaliste, Sombre Secret (a séduit sa belle-sœur), Obnubilé (être digne de son frère).
Honneur : 1,5

* en tant que Magistrat d'Émeraude, on vous a bien fait comprendre que vous dépendiez du Ministre de la Justice, un homme du Gozoku que vous exécrez.

Mirumoto Gazuhime

Vous êtes déchirée. Déchirée entre votre devoir envers votre époux, votre passion pour votre amant, votre amour pour votre pauvre sœur. La pauvrette parle aux kami, mais serait-ce une consolation suffisante si vous révéliez votre liaison avec l'homme que vous lui avez fait épouser ?

Cela avait bien commencé, pourtant. Vous étiez heureuse en ménage. Enfin pas exactement heureuse, dans ce ménage sans enfant, mais c'est le lot des femmes. Du moins votre époux, lui-même Magistrat de l'Empereur, vous laissait-il enquêter pour le Clan. Vous avez réussi un coup grandiose en mariant votre sœur à votre demi-frère. Rozan vous avait toujours paru gentil. C'était avant ...

Avant cette nuit en attendant le retour de Jubei d'une mission diplomatique. Rozan vous avait fait cette déclaration effrontée et dangereuse ... et folle que vous étiez, vous avez succombé à ses yeux profonds comme un puits de mine.

Depuis, le remords vous ronge pour toutes ces étreintes secrètes, chez vous, chez lui, dans votre Magistrature, à la sienne, parfois jusque sur le bureau de votre époux, dans le palais austère qui lui sert de Magistrature. Alors même que vous savez que votre époux est souvent absent parce qu'il négocie avec la Cour pour vous obtenir le sceau d'émeraude de la Magistrature la plus prestigieuse de l'Empire ... la même que lui et votre amant.

Comment fait-il pour ne se douter de rien et vous sourire encore ?

Note : le Karo du daimyo Agasha, Agasha Kazo, vous aime bien. Il retrouve en vous la solidité et la rigueur de la fille aînée du daimyo, Zakuko, partie se marier dans le Clan de la Grue.

Courtisan Doji rang 3

Feu 2, Air 4, Eau 4, Vide 4, Terre 2.

Compétences : à 1 : Naginata, Méditation ; à 2 : Artisan (Origami), Art du Conteur (Poésie), Kenjutsu, Jeu (Go, Shogi), Spectacle (Danse) ; à 3 : Calligraphie (Code secret du Clan du Dragon, Haut Rokugani, code secret personnel), Cérémonie du Thé ; à 4 : Courtisan (Manipulation), Étiquette (Conversation), Enquête (Sens de l'Observation).

Avantages : Statut social (Magistrat du Clan du Dragon*), École Différente (École Doji).
Désavantage : Sombre Secret (séduite par son beau-frère).
Honneur : 1,5

* en tant que Magistrate du Clan, vous dépendez du Karo du daimyo Mirumoto.

Mirumoto Dakuziko

Vous êtes la plus heureuse des femmes. Votre époux vous aime, votre sœur est près de vous, et le Feu vous parle. Que désirer de plus ? Un enfant, peut-être. Vous avez du retard ce mois-ci, mais n'avez encore rien dit à Jubei, des fois que ce soit une fausse alerte ... imaginer sa joie prochaine suffit pour l'instant à illuminer vos jours.

Le seul bémol de votre existence, c'est que vous ne comprenez pas pourquoi votre époux semble manifester de la défiance devant les hommes du Gozoku. Ne sont-ils pas les plus proches et les meilleurs conseillers de l'Empereur ?

Shugenja Agasha du Feu rang 3

Feu 5, Air 3, Eau 2, Vide 3, Terre 2.

Compétences à 2 : Connaissance (Herboristerie), Kenjutsu ; à 3 : Médecine (Traitement des Blessures), Divination, Méditation, Défense, Théologie, Cérémonie du Thé ; à 4 : Art de la Magie, Calligraphie (Code secret du Clan du Dragon).

Avantages : Bénédiction des Éléments (Feu).
Désavantage : Sombre Secret (Partisan du Gozoku).
Honneur : 2,5