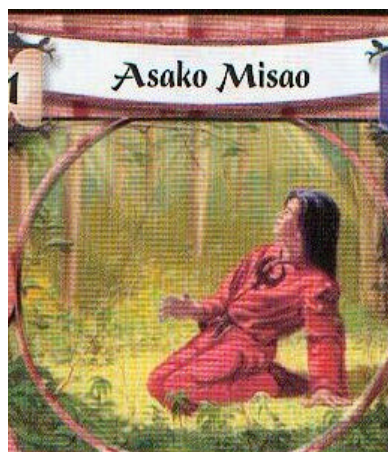




Asako Misao, Shugenja du Phoenix,
suivante de Shiba Natsune



Votre vie, votre œuvre :

Votre histoire est peu commune, pour une samouraï-ko du phoenix. Alors que la plupart des membres de votre clan ne participent que rarement à la vie sociale de Rokugan, et dédaignent les faits d'arme, vous avez toujours eu une fascination sans borne pour l'extérieur des terres du Phoenix...

Alors que vous n'étiez qu'une enfant, votre père a été nommé ambassadeur auprès du clan de la Licorne. Vous qui n'aviez connu que le charme tranquille des villes de votre clan, vous avez découvert un monde rustre, peuplé de barbares. Mais de cette période, vous avez conservé un amour inconditionnel des chevaux. Et même s'ils vous font peur, les chevaux gigantesques de la Ki-Rin vous fascinent plus que tout. Maintenant encore, vous seriez prête à tout pour en avoir un... Galoper sur les terres sauvages, avec seulement le vent comme compagnon, telle est votre définition du bonheur absolu.

De retour dans les terres de votre clan, vous avez repris une vie plus paisible. Avec l'âge, vous avez pu participer un peu plus à la vie de votre famille, et

notamment, lorsque votre père fut invité à une cour d'hiver royale, vous avez pu l'accompagner... Depuis cette époque, vous rêvez de retourner dans une cour aussi fastueuse : tout y est splendide et intéressant, bien différent des mornes études, et des livres poussiéreux...

Naturellement curieuse, vous vous êtes portée vers l'enseignement des Isawa. Bien que douée, vous n'avez jamais réussi à vous forcer à rester concentrée sur une unique tâche trop longtemps, au grand désespoir de votre *sensei* : Isawa Uona. Vous êtes en fait "trop" curieuse pour devenir une grande shugenja. Cette curiosité insatiable, doublée d'un penchant à donner trop souvent (au goût de certains) votre avis, vous a amené pas mal d'ennuis, mais rien ne vous a jamais détourné de la voie que vous vous êtes fixée.

Vous respectez et "vivez" les enseignements de Shinsei, et le bushido, mais certaines notions du devoir et de l'honneur vous échappent : ne sert-on pas son daimyo mieux lorsqu'on se sent soi-même bien ? N'est-il pas possible d'être heureuse tout en accomplissant son devoir ? Ces questions vous trottent sans cesse en tête et reviennent toujours aux mêmes conclusions : le devoir passe avant le reste. Jamais votre famille n'aura à rougir de vous...

Mais vous n'avez jamais été capable de résister à certaines de vos pulsions : alors que votre *sensei* vous enjoignait de l'accompagner lors de ses études, vous avez préféré parcourir les routes du clan, pour apprendre le plus de choses possibles. Tel l'Air, vous allez sans cesse, sans jamais vous fixer sur rien, vous survolez tout, sans jamais vous arrêter...

Une seule chose vous a fait véritablement réfléchir : lors de votre *gempukku*, un être magique vous est apparu, si puissant que vos *sensei* n'ont même pas détecté sa présence... Un *Oni* (un démon) très ancien, dont le nom doit être tu à tout prix, a en effet fait sombré l'un de vos ancêtres. Il est venu vous proposer un marché : il vous apporterait son aide, en échange de quoi vous lui rendriez un service... Vous avez alors mesuré toute votre responsabilité dans cette affaire, et vous vous êtes jurée de ne jamais faire appel à lui, à moins que ce ne soit pour le détruire ou pour votre survie... Cependant vous restez curieuse des avantages qu'il peut vous procurer.

Vos atours

Vous portez un kimono de bonne facture, de teinte rouge-orangée.

D'amples sacoches contiennent vos parchemins de sorts.

Contrairement à de nombreux shugenja, vous portez un *daisho*, et savez (un peu) vous en servir.



Caractère

Vos maîtres ont détecté chez vous de grandes possibilités. Vous aviez depuis votre naissance une certaine harmonie avec un élément : l'Air. Ce qu'ils n'ont pas prévu, c'est que cette Harmonie avait eu un effet secondaire : votre caractère hérite de cet élément changeant, parfois violent.

Vous ne pouvez vous empêcher de fourrer votre nez partout, et surtout dans ce qui ne vous regarde pas. Et vous n'êtes pas seulement curieuse, vous êtes aussi indiscrette, et n'hésitez pas à faire partager votre avis sur tout...

Dans votre jeunesse, on vous a toujours dit que la curiosité est un vilain défaut et qu'elle ne sied pas à une samouraï-ko. Vous avez oublié certaines leçons, et avec l'âge vous risquez de vous apercevoir que la société *Rokugani* ne tolère que peu de temps ce genre de conduite... Cela vous importe peu : est-ce que l'Air s'arrête de souffler, lorsque les hommes construisent des moulins ?

Avantages :

- ❖ **Magistrat d'émeraude.** Votre statut d'assistant de magistrat vous permet d'enquêter.
 - *Interrogatoire rapide (2 koku) vous permet d'interroger les femmes de chambre affectées à un logement, ou les cuisinières, ou les blanchisseuses, ou les gardes du palais. Un interrogatoire poussé vous coûte 2 kokus de plus. Vous n'êtes pas particulièrement forte dans de genre de discussion...*
 - *Fouille rapide (1 koku) vous permet de fouiller un lieu (si c'est un logement vous devez l'indiquer à son propriétaire qui doit être de rang social inférieur ou vous devez avoir un ordre d'apparence le concernant). Une fouille minutieuse vous coûte 1 koku de plus.*
 - *Observer un corps (1 koku) vous permet d'observer un corps pour essayer d'identifier des indices. Un eta se chargera des manipulations pour vous éviter de toucher le mort ou du sang. Pour 1 koku supplémentaire vous pouvez faire une observation minutieuse.*
- ❖ **Marché impie :** l'un de vos ancêtres a invoqué un *oni* qui l'a consumé. Cette créature doit cependant avoir des souvenirs de celui qu'elle fut car il est dit qu'elle revient périodiquement pour protéger ses descendants. Mais à un certain prix. *Quand vous le désirez, vous pouvez demander de l'aide à l'oni (pour 2 kokus), mais par la suite, vous devrez lui rendre une faveur.*

- ❖ **Prière aux Kamis.** Vous pouvez lancer des sorts. Pour 1 koku remis à l'organisateur, vous pouvez aussi rendre 1 point de vide à une AUTRE personne qui prie les kamis avec vous.

Désavantages :

- ❖ **Curieuse.** Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous mêler des affaires des autres. Vous cherchez à en savoir plus sur tout. Cela vous permet notamment de vous autoriser à fouiller les domiciles d'autres personnes même lorsque vous n'y êtes pas invité ou autorisé ! Mais cela peut vous attirer beaucoup de problèmes. *Lorsque quelque chose d'inconnu se présente à vous, vous devez payer 1 point de vide pour vous maîtriser sinon vous faites votre possible pour en savoir le maximum sur le sujet.*
- ❖ **Fascination (Cour et chevaux).** Le personnage est fasciné par quelque chose, et fera n'importe quoi pour en apprendre un peu plus sur le sujet en question. Un personnage qui serait fasciné par les chevaux pourrait aller jusqu'à marchander basement ses services pour en obtenir un. *Vous acceptez automatiquement toute proposition vous apportant des connaissances sur la Cour ou les chevaux à moins de payer 1 point de vide.*

Livre de sorts

AIR 3
FEU 2
EAU 1
TERRE 0

La chambre de Misao

Recherche simple : des notes sur les onis, leurs dangers, leurs points faibles et leurs points forts.

Recherche minutieuse : un arbre généalogique notant les ancêtres honorables et les moins honorables, notamment un certain Waylan, un Prophète de Sang maléfique.

Ce que vous savez de...

Doji Shizue (Grue)

Shizue-sama sera l'hôtesse de la cour d'hiver. Elle est la fille du Champion d'Émeraude Doji Satsume et nièce du daimyo Doji Hoturi. Comme ils seront à la cour impériale, Shizue sera de fait la plus haute représentante du Clan de la Grue.





Hida Yakamo (Crabe)

Yakamo-sama est le fils du daimyo du clan du Crabe. C'est de loin l'un des meilleurs guerriers de tout Rokugan. Souvent vous avez entendu parler de ses exploits, alors que vous n'avez jamais approché les terres du Crabe.

Cela vous étonne qu'on ait pu invité Yakamo-sama à une cour d'hiver. Il y sera certainement autant à sa place qu'un courtisan sur le Mur

Ide Michisuna (Licorne)

Vous avez rencontré Michisuna-sama alors que vous n'étiez encore qu'une enfant, lors de votre séjour sur les terres de la Licorne. Lui et votre père ont été amenés à travailler ensemble, et vous avez fait connaissance avec ses deux fils. Vous êtes devenus d'inséparables compagnons, et vous avez vivement regretté leur compagnie au moment du départ.

Plusieurs années plus tard, vous êtes retourné chez Ide Michisuna, mais il vous a appris que ses deux fils avaient été tués au cours d'une bataille, une escarmouche dans un des cols au sud des terres du clan, contre des hommes du Crabe. Michisuna-sama était visiblement très affecté par cette perte.

Isawa Natsune (Phoenix)

Natsune-sama est un Shugenja et Magistrat à la retraite qui faisait d'après ce qu'il vous a dit sa dernière cour d'hiver. Contrairement à vous, il passe de longues heures à méditer ou à consulter des ouvrages dans les nombreuses bibliothèques du clan. Il regrette souvent votre insatiable curiosité, mais il vous semble qu'il apprécie certains de vos penchants.

De fait, il ne vous a jamais vraiment fait part des résultats de ses études (vous ne savez même pas quels sont ses sujets d'étude). Vous pensez que c'est pour le récompenser de récents résultats qu'on l'a envoyé dans une des cours les plus prestigieuses de Rokugan.

Natsune-sama est mystérieux, même pour vous.

Mirumoto Shiryu (Dragon)

Vous avez déjà rencontré Shiryu-san, lors de vos nombreuses errances sur les terres de Rokugan. A l'époque, il était accompagné (ou accompagnait-il ?) par un moine tatoué, un *Ise Zumi*... C'est ce qui avait attiré votre attention.

Vous avez alors fait connaissance, puis avez partagé un bout de chemin. C'est un compagnon agréable, et qui est très différent de tous les autres membres de son clan. Il n'est pas mystique, mystérieux ou énigmatique. C'est un garçon plutôt naïf et curieux, et un très bon guerrier.

Soshi Jomyako (Scorpion)

Jomyako porte les atours d'un shugenja de la famille maudite des Yogo. Certains disent qu'ils pratiquent d'étranges rituels, et qu'ils ne sont pas très éloignés des *maho-tsukai* (utilisateurs de la détestée magie du sang) dans leur conception de la magie.

Yasuki Jinn-Kuen (Crabe)

Jinn-Kuen-san est issu de la famille marchande des Yasukis a conservé une éloquence naturelle, et visiblement un goût pour les affaires de cour. Mais il est clair qu'il a de grandes connaissances sur l'Outremonde, et malgré le fait qu'il soit assez faible physiquement il doit être un fameux chasseur d'onis

Vos objectifs...

- ❖ Faire honneur à la confiance que Shizue a placée en vous en menant à bien l'enquête.
- ❖ Retrouver le meurtrier d'Isawa Natsune.
- ❖ Se faire inviter à une cour d'hiver pour l'an prochain.
- ❖ Négocier un cheval auprès d'Ide Michisuna ou de quelqu'un d'autre.
- ❖ Protéger le clan.

