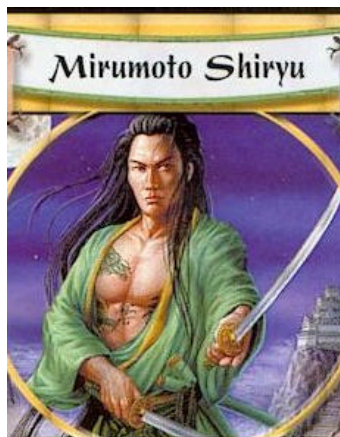




Mirumoto Shiryu,

Bushi du Dragon, *Yojimbo* de Mirumoto Ukira



Votre vie, votre œuvre :

Dès votre plus tendre enfance, vous avez compris quelque chose qui allait présager d'une vie pour le moins difficile au sein du clan du Dragon : vous êtes né au mauvais endroit. En effet, aucun de vos traits de caractère ne correspond à ceux des hommes du Dragon : là où la plupart vivent reclus, vous avez toujours rêvé de voir d'autres horizons ; là où la plupart sont mystérieux et énigmatiques, vous êtes franc, et naïf.

Très tôt, après avoir reçu les premiers enseignements de l'école Mirumoto, vous avez décidé de parcourir les routes de Rokugan. Peut-être découvrir le monde vous donnerait autant d'assurance que les autres membres du clan, peut-être le fait de voir les façons d'agir des autres clans vous pousserait vous aussi à vivre en reclus...

Vous avez donc quitté les terres de votre clan, avec l'accord de votre daimyo et père, qui sentait bien que vous aviez besoin de ce voyage initiatique... Alors que vous parcouriez les terres du clan de la Libellule (un clan mineur situé juste aux abords des montagnes du Dragon),

vous avez rencontré un *Ise Zumi*, assis au bord de la route :

- Que fais-tu là, moine ?
- Je t'attendais, samourai !
- Moi, comment savais-tu que je passerais par ici ?
- Ah ! Première leçon, ne pose jamais de question à laquelle tu n'es pas sûr de vouloir la réponse. Allons, en route.
- J'insiste.

Le regard que vous lança l'Ise Zumi vous fit aussitôt regretter d'avoir posé la question. Mais il se fendit alors d'un large sourire, puis éclata de rire.

- Le vent me l'a dit, samourai. Et puis, ton sang aussi a parlé pour toi. Nul ne porte le sang de Togashi sur et en lui sans en supporter quelques menues conséquences.
- Comment sais-tu que je porte un tatouage ?
- Ca, c'est toi qui vient de me le dire.

Il partit alors d'un grand éclat de rire, puis s'éloigna. Intrigué, et ne sachant où aller de toute manière, vous avez décidé de le suivre. Aujourd'hui encore, vous remerciez les fortunes qui vous ont poussé dans ce sens. L'Ise Zumi se nomme Togashi Mitsu, et il est devenu, après des années passées ensemble sur les routes, votre meilleur et seul ami. Maintes fois, il vous a sauvé la vie, ou vous a appris de grandes choses. Maintes fois, vous avez fait jouer votre statut de samourai pour le protéger (même si vous êtes certain qu'il aurait pu s'en sortir seul).

Vous avez parcouru les routes des clans du Phoenix, de la Licorne et du Lion. Périodiquement, vous rentriez chez vous, pour voir votre famille bien sûr, mais surtout pour vous "tester", pour savoir si vous ressentiez cet appel incontrôlable de l'inconnu. Et toujours vous l'avez ressenti, et à chaque fois votre père vous a accordé le droit de partir. Souvent, Mitsu vous a rejoint, vous rencontrant au même endroit que la première fois, ou même au hasard du chemin.

Comme il l'a deviné, vous êtes porteur du sang de Togashi. Vous ne savez pas trop ce que cela signifie, sinon ce que Mitsu vous en a dit : vous portez une goutte du sang du fondateur du clan, qui vous donne des pouvoirs particuliers, mais aussi des devoirs. Nul ne doit savoir le secret des tatouages du clan du Dragon, et chaque porteur doit être prêt à mourir pour défendre cette science.

Au cours de vos voyages, vous vous êtes souvent attiré les foudres d'autres samourais. Vous êtes donc devenu un bon duelliste, plus par nécessité que par envie. Toutefois, un incident fut plus grave que les autres ; alors que vous vous trouviez dans les terres du Lion, vous avez rencontré un samourai de la famille Kakita. Par un concours de circonstance, il s'est senti insulté par vos agissements (vous aviez simplement demandé à ce que Mitsu puisse disposer d'une chambre dans l'auberge où



vous vous trouviez, ce qui forçait ce samouraï à changer de chambre...), et vous a provoqué en duel. Vous l'avez battu de justesse, mais il a juré de se venger. Depuis, vous ne l'avez jamais revu, mais Mitsu vous a appris qu'il l'avait croisé lors d'un séjour sur les terres de la Grue ; le samouraï se souvient parfaitement de vous, et est devenu un duelliste accompli. Il ne cherche qu'une chose : se venger de celui qui l'a battu, voilà des années. Il se nomme Kakita Agarû.

Récemment, vous êtes retourné dans votre famille, suite à la mort de votre père. Vous avez honoré sa mémoire, et vous êtes fermement décidé à agir pour le bien du clan. Les temps d'errance sont terminés, et ce même si vous les regrettez : il est temps d'honorer ceux qui vous ont précédé, de se préparer à endosser la charge de daimyo.

Votre nouveau daimyo se nomme Mirumoto Ukira. C'est un proche du daimyo du clan, Mirumoto Hitomi. C'est un diplomate et un courtisan, et il lui arrive souvent de visiter les terres des autres clans. Vous avez donc été soulagé d'apprendre que vous ne resteriez pas toute votre vie dans les montagnes. Récemment, Ukira-sama a été invité à une cour d'hiver se déroulant au palais Doji, dans les terres de la Licorne. Il vous a demandé d'être son *yojimbo*, son garde du corps, son bras droit.

Ainsi, vous vous êtes mis en route pour les terres du clan de la Grue, que vous n'avez jamais vu, malgré vos nombreuses pérégrinations.

Vos atours

Votre kimono est de la couleur de votre famille, vert de jade (ce vert que l'on nomme vert-dragon). S'y trouve le *mon* de votre famille, et celui de votre école, qui ne font qu'un. Il est de bonne qualité (vous en avez changé récemment, lors du retour de votre dernier voyage).

Votre *daisho* est ouvragé, mais a subi les assauts répétés du temps et de ses caprices. Il est légèrement délavé, mais porte toujours les insignes de votre famille. Votre *katana* est de très bonne facture, et vous l'entretenez avec soin.

Caractère

Vos traits de caractère font de vous un spécimen à part dans la société très cloisonnée, dans le moule de Rokugan : là où tous complotent et manipulent, vous êtes un être naïf, crédule, prêt à croire ce qu'on vous dit, pour peu que cela puisse l'être. De plus, la sincérité n'a jamais été chose aisée à pratiquer pour vous : vous êtes totalement incapable de mentir. Vous ne savez pas comment ils font, mais tous ceux à qui vous avez essayé de mentir vous ont toujours percé à jour.

De vos nombreux voyages, vous avez tiré un trait peu commun à Rokugan : vous êtes ouvert, et ne pratiquez pas les *à-priori* : vous savez parfaitement que chaque samouraï est unique, et vous êtes bien placé pour savoir

qu'il ne faut pas confondre les individus et leur clan d'appartenance.

Vous avancez dans la vie à cœur ouvert, toujours prêt à vivre de nouvelles expériences, mais vous avez perdu l'insouciance qui était votre alors que vous n'étiez qu'un jeune samouraï. Le sens du devoir vous a rattrapé, et vous êtes bien décidé à reconquérir l'honorabilité que vos "mauvaises" fréquentations vous ont fait perdre de vue.

Avantages :

- ❖ **Magistrat d'émeraude.** Votre statut d'assistant de magistrat vous permet d'enquêter.
 - *Interrogatoire rapide (1 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 1 koku de plus.
 - *Fouille rapide (2 kokus)* 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 2 kokus de plus. Fouiller un lieu ne vous met pas trop à l'aise : ça ne se fait pas !.
 - *Observer un corps (1 koku)* vous permet d'observer minutieusement un corps pour essayer d'identifier des indices. Un *eta* se chargera des manipulations pour vous éviter de toucher le mort ou du sang.
- ❖ **Tatouage : libellule.** Votre parent était un Ise Zumi, ce qui signifie que coule dans vos veines quelques gouttes du sang de Togashi, le fondateur du clan. Vous bénéficiez d'un tatouage.. La libellule est une créature rapide, maligne, très estimée des samouraïs. *Si le tatouage est activé (1 koku) vous pouvez annuler toutes les attaques « pierre » qui vous ciblent pendant 5 minutes.* **Coût :** Lorsque le porteur du tatouage invoque le pouvoir de la Libellule, ses propres muscles sont agités d'un mouvement constant (*montrez cela en bougeant sans cesse, notamment les bras*) durant 5 minutes.
- ❖ **La technique du daisho.** L'école Mirumoto enseigne au bushi une technique recourant à la fois au katana et au wakizashi. Lors d'un duel, vous gagnez la passe si vous effectuez la même attaque que votre adversaire.
- ❖ **Harmonisation élémentaire.** Seul un bushi de la famille Mirumoto peut accéder à cet avantage. Après avoir passé de nombreuses années à s'entraîner avec des shugenja, le bushi est à présent en harmonie avec les variations flux et reflux des énergies élémentaires. Vous parvenez à détecter automatiquement toute





utilisation de la magie dans les environs immédiats (sans forcément savoir exactement qui en utilise).

Désavantages :

- ❖ **Crédule.** Vous croyez tout ce qu'on vous raconte pour peu que votre interlocuteur soit **un peu** convaincant (à votre appréciation)... Bien entendu, si deux théories s'opposent vous êtes confus, et seule la dépense d'un point de vide vous permettra de véritablement prendre partie.
- ❖ **Incapable de mentir.** Vous êtes tout simplement incapable du moindre mensonge et chaque fois que vous essayez de mentir, vous échouez. Chaque mensonge vous coûte un point de vide (soyez fair-play et remettez le à l'arbitre après la discussion en cours).
- ❖ **Ennemi Juré (Kakita Agarū).** Un ennemi juré veut votre mort. Il peut surgir à tout moment. S'il peut se satisfaire, temporairement, de réduire à néant vos projets, ou votre réputation, son but ultime reste de vous éliminer.

La chambre de Mirumoto Shiryu

Recherche simple : des lettres d'un certain Mitsu lui parlant de sagesse et de liberté.

Recherche minutieuse : un traité sur le duel.

Ce que vous savez de...

Akodo Koun (Lion)

Koun-sama est un général des armées du Lion. Il est même l'un des meilleurs. Toutefois, vous avez assisté il y a de cela quelques années, à un affrontement l'opposant lui et son armée à un groupe d'hommes du Crabe. L'un des soldats du Crabe parvint à l'assommer d'un seul coup, après avoir traversé les rangs de son armée, et les armées du Lion perdirent la bataille...

Asako Misao (Phoenix)

Misao-san est une de vos connaissances. Vous l'avez rencontré sur les terres de son clan, alors qu'elle aussi était portée par la fièvre de la découverte. Vous avez fait un bout de route ensemble, et même si aucune amitié ne vous lie (en tout cas pas du niveau de celle qui vous lie à Togashi Mitsu), vous pensez pouvoir lui faire confiance.

Elle est de nature curieuse, parfois un peu trop, mais possède une ouverture d'esprit, et une intelligence qui font que vous l'appréciez.

Bayushi Norachai (Scorpion)

Norochai-sama est un magistrat d'émeraude. Vous l'avez croisé lors de l'un de vos nombreux voyages. Il

menait une enquête à propos de brigands de grands chemins.

D'après ce que vous en a dit Mitsu à l'époque, il a beau être un scorpion, il semble être un samouraï honorable, et un magistrat efficace. Il aurait même mis à jour une machination d'envergure menée par son propre clan...

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.

Vous n'avez entendu que des rumeurs à son sujet : on dit d'elle que c'est une conteuse hors-pair, et une jeune femme charmante.

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.

L'un de ceux-là, et pas des moindres, fut de tuer, au cours d'un duel *iaijutsu*, au moyen de son tetsubo, le frère de Mirumoto Hitomi, Mirumoto Satsu. Cette histoire est connue de tous dans les terres de la famille, et tout le monde sait qu'Hitomi a juré de venger la mort de son frère bien-aimé.

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

Iuchi Daiyu (Licorne)

Vous avez rencontré le jeune Daiyu-san lors de l'un de vos séjours dans les terres de la Licorne. A l'époque, un incident avait frappé sa famille, et notamment son frère. Vous ne savez pas exactement ce qui s'est passé, mais vous n'avez jamais entendu parler de ce frère par la suite...

C'est un jeune homme mélancolique, qui n'a pas trouvé sa place dans la société rokugani. En cela, il ressemble à celui que vous étiez lorsque vous avez décidé d'arpenter les routes. Vous comprenez donc mieux qu'un autre ses tourments.

Isawa Natsune (Phoenix)

Natsune-sama est un personnage mystérieux, disant un magistrat. Asako Misao vous en a rarement parlé. D'après ce que vous en savez, c'est un rat de bibliothèque, peu à sa place au milieu des requins que sont les courtisans.





Mirumoto Ukira (Dragon)

Ukira-dono est votre daimyo depuis quelques mois. Lorsque votre père est mort, vous n'avez pas été en mesure d'assumer ses responsabilités, car vous étiez absent. C'est donc Ukira, un lointain cousin, qui a assuré l'administration des terres de votre père.

A votre retour, il vous a proposé de tout vous restituer. Vous avez refusé, sachant bien que vous ne sauriez comment gérer avec efficacité les terres de votre famille. Vous lui avez donc proposé de l'accompagner dans sa tâche, et de vous mettre à son service, jusqu'à ce qu'il vous juge apte à assumer vos responsabilités. Il a accepté, discernant la sagesse de votre proposition.

C'est un des rares conseillers proches de Mirumoto Hitomi, le daimyo de la famille. Celle-ci, accablée par la mort de son frère, il y a quelques années, a juré de se venger de son assassin : Hida Yakamo. Sans en être certain, il vous semble que l'affection qu'Ukira-sama porte à Hitomi va bien au-delà de la loyauté pour son daimyo... Vous avez déjà vu des samouraïs fous d'amour, et certains signes vous laissent à penser que c'est le cas d'Ukira-sama...

Vos objectifs...

- ❖ Cette enquête est un défi que vous vous devez de résoudre. Il en va de votre réputation, notamment lorsque vous hériterez de votre titre.
- ❖ Prouver à Ukira-dono que vous êtes mûr pour prendre la charge de daimyo.
- ❖ Courtiser les femmes célibataires présentes au cas ou l'une d'elles se révélait pouvoir être votre femme.
- ❖ Protéger le clan.

