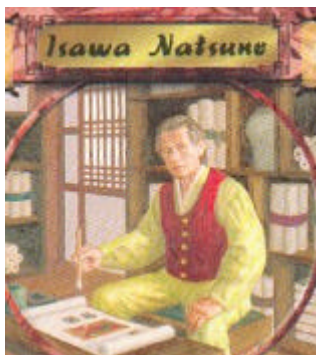




Isawa Natsune, Shugenja du clan du Phenix



Votre vie, votre œuvre :

Isawa Natsune n'est pas un courtisan. Il a bien reçu le titre de Magistrat d'émeraude dans sa jeunesse (pour une affaire menée à bien grâce à la complicité de **Doji Hoturi**, le daimyo du clan de la grue), mais sa compétence d'enquêteur s'est ensuite focalisée sur les problèmes liés à son domaine de prédilection : la magie. Il est ainsi devenu un inquisiteur du clan Phenix, s'attelant à la tâche de démêler des intrigues entre Shugenjas. Mais la plupart de son temps libre fut consacré aux recherches sur la magie et sur l'Outremonde, ainsi la retraite fut une bénédiction lorsqu'elle arriva.

Lorsqu'on lui a annoncé qu'il allait participer à une cour d'hiver, il fut à deux doigts de s'évanouir : lui qui ne vit que pour ses livres et ses recherches : se retrouver au milieu des courtisans les plus accomplis et les plus dangereux de Rokugan ! On l'informa alors de sa véritable mission : apporter le résultat de ses recherches concernant l'Outremonde à des représentants des écoles Kuni et Yogo, et il comprit que ses maîtres avaient fait le bon choix.

Natsune est un shugenja très puissant, et ses connaissances concernant les créatures de Fu-Leng et les Parchemins Noirs sont extrêmement importantes. Il a

récemment découvert un nouveau moyen de combattre ces créatures en utilisant le jade, mais il lui faudrait étudier l'un des Parchemins en la possession des Yogo pour pouvoir conclure ses recherches. Il compte donc présenter celles-ci aux deux autres Shugenja, et leur fournir un compte-rendu détaillé. Les Kuni pourraient alors utiliser les premières conclusions auxquelles il est parvenu, et si elles se révèlent utiles, peut-être les Yogo accepteraient-ils de lui livrer le contenu d'un des parchemins...

Mais toutes ses connaissances sont théoriques, et **Natsune**, dans les faits, n'a jamais vu une seule de ces créatures autrement qu'en croquis... Il vacille à la simple vue du sang, et même le simple bruit d'un katana qu'on dégage le fait sursauter. Pourtant, si on le pousse dans ses retranchements, il peut faire preuve de ressources insoupçonnées (sans jamais aller jusqu'à tuer).

La nuit a été longue. Vous avez été rejoint à la bibliothèque un peu avant 2h par **Jinn-Kuen** et **Jomyako**. La réunion en elle-même fut longue. Il a été question d'un parchemin noir, visiblement corrompu par la maho et la teinte, détenu par l'école Yogo et amené pour étude par **Jomyako**. Vous avez fait étalage de vos grandes connaissances théoriques sur l'Outremonde, le fruit d'interminables recherches, et vous avez beaucoup aidé vos collègues sur la compréhension de ce parchemin. Il aurait été à l'origine un parchemin de sort ayant appartenu à Shiba elle-même mais pervertit par Fu Leng pour inciter des shugenjas avides de pouvoir à l'ouvrir, ce qui le libérerait un petit peu plus de sa prison. Vers 2h, **Jinn Kuen** et **Jomyako** sont sortis de la bibliothèque (vous avez longuement hésité à l'ouvrir !) pour chercher des doigts de jade, que vous avez mis en contact avec le parchemin : ils noircissaient déjà après quelques instants ce qui en dit long sur sa corruption et sur l'exactitude de vos théories ! N'osant pas l'ouvrir, vous avez lancé de nombreux sorts de divination et de protection dessus, et vous avez offert à **Jomyako** une boîte de jade pour le ranger de façon plus sûre.

A la fin de la réunion, vers 4h du matin, vous êtes allé en rapporter le résultat à **Yakamo** quand vous l'avez trouvé mort. **Soshi Jomyako** est plus un homme de terrain que vous-même ou **Jinn-Kuenn**, et il a vite réagit. Chacun devait se coucher comme si de rien ne s'était passé pour préserver le secret sur la réunion des parchemins noirs, ce que vous avez fait promptement.

Ce matin, vous avez senti une présence dans votre chambre. Réagissant instinctivement vous avez lancé un sort de protection qui a mit en fuite le visiteur nocturne. Ce n'est qu'après que vous avez découvert une dague plantée sur votre oreiller.

Vos atours :

Vous avez un kimono ou des habits de Shugenja rouge-orangé de préférence.

Une sacoche à parchemins.



Une dague (celle qui vous était destinée).

Avantages :

- ❖ **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
- ❖ **Rat de bibliothèque.** Vous êtes à l'aise dans une bibliothèque. Pour 1 koku vous pouvez chercher des informations sur une personne ou un événement important.
- ❖ **Magistrat d'émeraude.** Votre statut de magistrat d'émeraude à la retraite vous permet d'enquêter, même si votre âge et l'agression que vous avez subit vous a valu de ne pas être chargé de l'enquête.
 - *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 koku de plus.*
 - *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 (3 kokus) 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, mais même de cette manière cela vous répugne complètement.*

Désavantages :

- ❖ **Peur du sang.** Vous ne savez absolument pas vous battre, et ne supportez pas la vue du sang. Vous devez payer 1 point de vide pour faire l'un ou l'autre, sinon vous tournez de l'œil.
- ❖ **Fascination (magie).** 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 la magie pourrait aller jusqu'à voler les parchemins d'un shugenja, par exemple. Vous acceptez automatiquement toute proposition vous apportant des connaissances sur la magie à moins de payer 1 point de vide.

Ce que vous savez de...

Doji Shizue (Grue)

Shizue-dono 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.

Isawa Misao

Misao est l'élève d'**Isawa Unona** mais contrairement à elle, elle a eu une vie tumultueuse avant de rejoindre l'école Isawa, et elle ne craint pas les remous des batailles, que ce soit entre bushi ou entre courtisans.

Bien qu'elle soit une élève douée, elle n'atteindra jamais un niveau de compétence très importante : sa curiosité naturelle la pousse à toujours chercher de nouvelles expériences, et alors que son sensei passe des heures en méditation ou dans ses livres, elle ne sait pas faire montre d'autant de patience pour acquérir le savoir.

Elle est fascinée par le faste des cours d'hivers, et elle a sauté sur l'occasion lorsque vous lui avez demandé de l'accompagner au palais Doji.

La chambre de Natsune

Recherche simple (si le présent n'a pas encore été remis) : un manuscrit contenant certains des contes les plus anciens de Rokugan. Une dizaine de pages sont encore blanches à la fin de l'ouvrage, et celui-ci est accompagné d'une plume magnifique provenant d'une grue blanche.

Recherche minutieuse : parmi des parchemins traitant de l'Outremonde et de mystérieux parchemins noirs, une lettre anonyme requérant sa présence à la cour d'hiver de Kyuden Doji en l'échange d'une vieille dette d'honneur, un meurtre devant sans doute y avoir lieu et sa présence serait nécessaire pour disculper le clan de la Grue lors de l'enquête qui suivra...





Livre de sorts

AIR 1

FEU 3

EAU 0

TERRE 3

Le présent

Il est de tradition que chaque délégation de clan offre un présent à l'hôte de la cour d'hiver. Cette remise a généralement lieu le lendemain de l'arrivée de tous sur les lieux.

Le présent amené par votre clan est somptueux, à la mesure de la richesse du clan hôte : il s'agit d'un manuscrit contenant certains des contes les plus anciens de Rokugan. Une dizaine de pages sont encore blanches à la fin de l'ouvrage, et celui-ci est accompagné d'une plume magnifique provenant d'une grue blanche.

Vos objectifs...

- ❖ Cette enquête est un défi que vous vous devez de résoudre sans éblouir les Grues ni les Phenix, et qui permettrait de rembourser la dette d'honneur que vous avez envers Doji Hoturi.
- ❖ Voler le parchemin noir de Soshi Jomyako qui vous intrigue tellement. Et pourquoi pas... oser le lire ?
- ❖ Garder le secret sur la réunion des parchemins.
- ❖ Protéger le clan Phenix, puis le clan de la Grue.
- ❖ Enquêter sur la personne qui a voulu vous assassiner. Il semble que le jeune Yakamo mérite beaucoup plus d'attention que vous...

