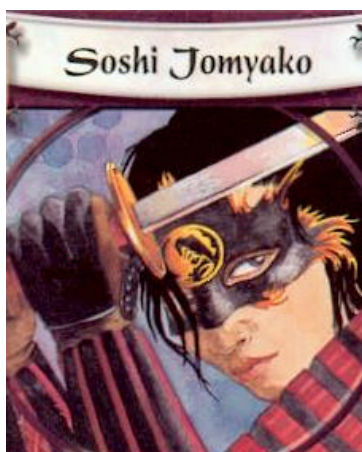




Soshi Jomyako

Shugenja de l'école Yogo.



Votre vie, votre œuvre :

Soshi Jomyako n'est pas pour ainsi dire un courtisan accompli. Fils d'une Yogo et d'un Soshi, il a été confronté à la malédiction de la famille de sa mère : elle a tué son propre mari, dans un accès de folie, avant de se jeter du haut des remparts du palais qu'ils habitaient.

Brisé par la perte de sa mère, il décida, pour honorer sa mémoire, de suivre l'enseignement des Yogo. Il est depuis devenu un shugenja accompli. En outre, il a eu affaire à un senseï prévoyant, qui lui a enseigné d'autres arts que la magie. Il pourrait être un magistrat accompli, mais préfère de loin servir son daimyo, **Shosuro Hametsu** (le daimyo de cette famille).

Il est faible sur le plan physique, et perd ses moyens lorsqu'il est en présence d'une trop grande assemblée, ou lorsqu'il est confronté à une jolie femme. Seul, ou dans son domaine (les ombres et la magie), il est sans conteste un des meilleurs, et il retrouve toute son assurance.

Grâce à ses nombreux agents, le daimyo de la famille Shosuro a pris connaissance d'un plan de **Doji Hoturi** le daimyo Grue visant à faire tuer **Hida Yakamo**, grand général de l'armée du Crabe et faire accuser un autre clan. Il compte le détourner de son véritable objectif, pour accroître son influence, et la puissance des marchands vassaux des Shosuro, au détriment de leurs rivaux Yasuki et Daidoji. Pour ce faire, il vous a chargé de vous rendre à la cour d'hiver, et de dérober la statuette de jade magique qui sert de cadeau au clan Crabe. Ensuite, il suffira de se débrouiller pour qu'elle soit retrouvée sur un courtisan du clan de la Grue pour provoquer sans aucun doute un regain de violence dans le conflit qui oppose les Yasuki et les Daidoji. De plus, dernière finesse dans le plan Scorpion, **Bayushi Norachai**, un magistrat honorable et de haut rang est envoyé à la cour pour éclipser l'influence du vieil **Isawa Natsune** voire le remplacer ce qui permettrait d'avoir le contrôle de l'enquête et donc de faire en sorte que le Scorpion ne soit pas éclaboussé par l'affaire (**Hametsu** soupçonne **Hoturi** de vouloir mettre en cause son clan).

Shosuro Hametsu vous a aussi chargé de participer à la réunion concernant les Parchemins Noirs, qui va se dérouler au cours de la première nuit. Cette première nuit à été longue. Vous êtes allé chercher Jinn-Kuen quelque peu en avance (encas d'absence des Crabes vous auriez tenté de voler la fameuse statuette) puis Natsune. La réunion a été longue. Il a été question d'un parchemin noir corrompu par la maho (magie interdite et corrompue du sang) et la teinte, détenu par votre école et amené pour étude. Natsune avait de grandes connaissances théoriques sur l'Outremonde, le fruit d'interminables recherches, et vous a beaucoup aidé sur la compréhension de ce parchemin. Cela 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, vous êtes sorti de la bibliothèque avec Jinn Kuen 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 ! N'osant pas l'ouvrir, vous avez lancé de nombreux sorts de divination et de protection dessus, et Natsune vous a offert une boîte de jade pour le ranger de façon plus sûre.

À la fin de la réunion, vers 4h du matin, vous êtes allé en rapporter le résultat à Yakamo quand vous l'avez trouvé mort. Vous avez immédiatement noté qu'une boîte devant contenir un présent, sans doute la statuette, était ouverte, quelqu'un avait dû la voler ! Vous avez vite réagit. Chacun devait se coucher comme si de rien ne s'était passé pour préserver le secret sur la réunion des parchemins noirs.

On a appris à Jomyako, comme à la plupart des membres du Scorpion, qu'il fallait toujours anticiper sur ses ennemis. Aussi, craignant que quelque chose ne cloche dans cette affaire, et que le Scorpion y soit impliqué, vous avez tenté d'assassiner Isawa Natsune de manière à éviter que ce magistrat (que votre Daimyo Hametsu prenait pour un vieux crouton mais dont vous avez aperçu les grands pouvoirs magiques et la grande



intelligence) ne réalise son enquête, qu'elle soit officielle ou en parallèle aux enquêteurs officiels.

Vous allez vous aussi enquêter, et selon les orientations et les conclusions auxquelles ils arrivent, vous pourrez leur être d'une aide précieuse, ou au contraire leur mettre des bâtons dans les roues (en faisant disparaître des indices, en impliquant plus directement les autres invités, etc.).

Vous êtes très fatigué, et avez les traits fortement altérés par la fatigue accumulée lors de la nuit précédente.

Vos atours :

Kimono ou habit asiatique, sombre ou rouge de préférence, sinon une broche ou un tatouage en forme de Scorpion.

Une sacoche à parchemins.

Un fourreau de dague et sa dague.

Un masque que vous portez comme tout scorpion qui se respecte.

Livre de sorts

AIR 0
FEU 0
EAU 3
TERRE 1

Avantages :

- ❖ **Torture.** Vous connaissez les points faibles du corps humain et de son âme. *Si vous avez un prisonnier, vous pouvez l'interroger au prix de 1 koku (et une blessure pour lui) par question.* Il doit y répondre même s'il est bon menteur. Bien entendu, il est déshonorant de torturer quelqu'un, notamment un samouraï.
- ❖ **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.
- ❖ **Magie de l'ombre.** Vous maîtrisez à la perfection la discrétion et la dissimulation. Vous pouvez effectuer :
 - *Une fouille rapide (2 koku) vous permet de fouiller un lieu en l'absence de son occupant. Une fouille minutieuse vous coûte 2 koku de plus.*

- *Observer un corps (1 koku) vous permet d'observer minutieusement un corps pour essayer d'identifier des indices. S'il n'y a pas de présents, vous pourrez manipuler le corps sans faire appel à un eta : toucher un mort ne vous effraie pas.*
- *Utiliser le sort d'invisibilité de la voie de l'air (cf. livre de sorts).*

Désavantages :

- ❖ **Malédiction des Yogos.** Vous êtes maudit de par votre parenté avec les Yogos. Cette impulsion qui vous a fait attaquer Natsune cette nuit y est sans doute liée, car après réflexion, ce n'est sans doute pas une des meilleures idées que vous ayez eu. Lorsque votre honneur est remis en cause, vous devez payer un point de vide ou chercher à vous venger par un duel à mort.
- ❖ **Vite intimidé.** Vous ne pouvez prendre la parole devant une assemblée à moins de payer un point de vide (et montrez que vous avez du mal à vous exprimer en plaçant des hésitations, n'hésitez pas à agacer votre auditoire).

Ce que vous savez de...

Bayushi Norachai

Norachai est le cousin de **Shosuro Hametsu**, et un courtisan de l'école Bayushi.

Sous couvert d'être un magistrat servant le Champion d'Émeraude, il est en fait très loyal à son clan d'origine, et considère encore **Hametsu** comme son daimyo. Reconnu pour ses talents de magistrat, il a hérité du sobriquet d'"honorable scorpion". Peu nombreux sont ceux qui savent qui il sert réellement.

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.

Ide Michisuna (Licorne)

Michisuna-san est un vieil homme, mais aussi un diplomate respecté du clan de la Licorne.

Vous l'avez rencontré dans la cité de Ryoko Owari ou il remettait les affaires en ordre après une guerre de l'opium ayant opposé divers cartels scorpions et licornes, vous étiez vous-même un agent de liaison pour le cartel Soshi.





Vous savez que ses ennemis ont tendance à avoir une vie courte, aussi vous efforcerez-vous de ne pas lui nuire.

❖ Protéger le clan.

Isawa Natsune (Phoenix)

Natsune-sama est un personnage mystérieux, soi-disant un magistrat. D'après ce que vous en saviez, c'était un rat de bibliothèque, peu à sa place au milieu des requins que sont les courtisans. Lors de la réunion, il a étalé ses exceptionnelles connaissances de l'outremonde. Il ne connaît pas le terrain, mais c'est son seul défaut !

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.

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 kimono de la soie la plus fine, spécialement conçu pour accroître la grâce de ses déplacements (cette propriété ne se verra que si Shizue porte le vêtement), ainsi qu'un masque assorti, décoré de perles et de bijoux.

La chambre de Jomyako

Recherche simple : un kimono de la soie la plus fine, spécialement conçu pour accroître la grâce de ses déplacements (cette propriété ne se verra que si Shizue porte le vêtement), ainsi qu'un masque assorti, décoré de perles et de bijoux.

Recherche minutieuse : un parchemin noir se trouve dans une boîte de jade cachée sous des monceaux de parchemins traitant de l'Outremonde et des mystérieux parchemins noirs.

Vos objectifs...

- ❖ Réaliser une petite enquête parallèle pour orienter l'enquête officielle dans le sens qui vous arrange.
- ❖ Repartir avec le parchemin noir (et éviter qu'il ne soit lu).
- ❖ Garder le secret sur la réunion des parchemins.
- ❖ Voler la statuette de jade (ou est-elle donc ?) et essayer d'impliquer un courtisan Grue pour qu'ils soient officiellement reconnus coupables.

