

Effet Miroir

lundi 23 janvier 2006, par [Kitsuki Tanaka](#)

Notes : Ce scénario est un peu spécial et son auteur (coucou Vincent) tient à remercier les gens qui l'ont subi : karo, mumu et aurélie (les esprits de l'air leur sont très reconnaissant et ceux des tables basses un peu moins) d'un coté ainsi que danh et guitoufou de l'autre... je tiens en particulier à remercier le crabe qui s'est révélé d'une diplomatie à toute épreuve... si vous avez des questions, vous pouvez les poser à [Twiibliip](#).

L'idée est tirée d'une nouvelle d'Isaac Asimov, "Effet Miroir". Je conseille de la lire avant de faire jouer le scénario. Néanmoins, ce n'est pas indispensable.

C'est un scénario pour 1 à 3 pjs de rang 1 ou 2, honorables au moins en apparence / réputation, (magistrats d'émeraude c'est encore mieux) et qui commencent à trop se méfier dès qu'ils voient des scorpions (ou alors scorpions eux-mêmes mais dans ce cas leur but dans l'histoire risque de n'être pas celui prévu initialement). C'est encore mieux si au scénario d'avant ils ont eu à déjouer une conspiration de Scorpions.

L'aventure peut se situer n'importe où ou presque (pas dans l'Outremonde quand même !). Pour la suite, je supposerai qu'ils sont au palais d'un daymio quelconque, mais l'introduction peut facilement être adaptée si ce n'est pas le cas (rencontre dans un relais de voyage, etc.) Le service pourra leur être demandé directement par Doji Komaru, le chef du convoi, et sa fille. Ils pourraient même assister à une partie de l'incident comme par exemple le moment où Komaru se rend compte du problème.

Le tournoi d'arts a lieu dans la ville qui vous arrange de façon à ce que le convoi passe là où sont vos joueurs en venant de chez les Grues. Il est connu dans tout l'empire et chaque clan, même mineur, y envoie certains de ses meilleurs artistes. Son nom est tiré du nom de la ville. Chez moi ça a donné Grand Tournoi Impérial de tous les Arts, et la destination du convoi était Otosan Uchi. Si chez vous il va ailleurs, remplacez Otosan-Uchi par la destination du convoi dans tout le scénario.

De même, le convoi peut venir de n'importe quelle ville Grue. Pour moi, c'était Toshi Ranbo Wo Shien Shite Reigisaho. Là encore, changez si vos joueurs sont dans un autre coin.

Introduction

Les joueurs sont tous convoqués au petit matin par le maître des lieux, de toute urgence.

Celui-ci est visiblement sur le point de quitter la ville pour un court voyage. La servante qui sert le thé s'apprête à s'installer dans un coin afin d'être prête à les

resservir mais il la congédie. Il n'est pas dur de voir qu'elle en est surprise. Ceci pour accentuer l'ambiance de secret qui entoure l'affaire. Il leur explique en gros ceci :

"Un convoi de Grues se rendant au Grand Tournoi Impérial de tous les Arts a fait escale ici la nuit dernière. Malheureusement, un incident les empêche de continuer. Demain matin à l'aube, le convoi devra repartir quoi qu'il en coûte. En effet, une journée d'escale les a déjà mis en retard et ils ne peuvent se permettre de perdre plus de temps. Doji Komaru dirige ce convoi. Je lui ai parlé de la brillante façon dont vous avez résolu votre dernière enquête (évidemment il ne dit ça que si c'est justifié). C'est pourquoi Doji Hatsuko, sa fille, souhaite s'entretenir avec vous, si vous n'y voyez pas d'inconvénient."

S'il n'y a pas d'objections, il la fait entrer et fait les présentations.

Elle commence par les saluer et leur offre à chacun des oeuvres d'art de maîtres ou des objets utiles décorés par des maîtres correspondant à leurs personnalités et à leurs désirs (c'est son rang 1, avec une faveur du rang 2). Elle leur demande ensuite un service, comme s'y attendaient sans doute les joueurs :

"Mes amis, je peux vous offrir l'opportunité de rendre un grand service au Clan de la Grue. Je regrette de vous importuner avec notre différend, mais mon père y a passé la nuit sans résultat. Nous pensons que l'avis de membres extérieurs au clan est indispensable pour continuer.

Nous aurions préféré ne pas ébruiter l'affaire. Cependant, nous faisons confiance à notre hôte qui nous a assurés de votre compétence et de votre discrétion. Notre clan vous devra beaucoup si vous parvenez à résoudre ce mystère."

Elle marque une pause, semblant laisser la parole aux joueurs. Elle attend de leur part l'assurance qu'ils seront discrets et feront de leur mieux pour l'aider. Enfin, elle explique le problème (laissez vos joueurs intervenir sinon ils vont s'endormir, et conseillez-leur de prendre des notes) :

"Nous comptons, parmi les membres du convoi, deux musiciens de grande renommée. Ce sont eux, Kakita Utsuei et Asahina Gennao, qui sont au centre de la querelle. Sans doute avez-vous entendu parler de l'un d'eux, voire des deux ? Je me permets néanmoins de vous rappeler que Kakita Utsuei est connu dans tout l'empire depuis au moins 30 ans maintenant. Sa réputation est de longtemps établie et il est indiscutablement l'un des plus grands musiciens de l'empire. Asahina Gennao, quant à lui, est très jeune. Il n'a pas 20 ans mais est doré et déjà considéré comme le plus remarquable des nouveaux spécialistes de la musique Rogukani. Son protecteur est un neveu de l'empereur lui-même. Malheureusement, l'un de ces deux hommes illustres essaye de démolir la réputation de l'autre. Pour un artiste, c'est bien pire qu'un meurtre. Le problème est que nous ne savons pas lequel cherche à discréditer l'autre.

Kakita Utsuei a été très clair : peu de temps après le départ du convoi, il a eu l'intuition d'une structure nouvelle et révolutionnaire pour la composition de la musique. Je dois avouer que n'ai que peu compris ce qu'il m'a expliqué à propos de ce morceau, mais il semble qu'il ait réussi à accorder sa musique aux éléments. Il était très enthousiasmé d'avoir fait cette découverte et il est allé en faire part au jeune Asahina Gennao, pour avoir son avis. Il est entré dans tous les détails. Gennao a approuvé son raisonnement. Il a abondamment insisté sur l'importance de la découverte et sur l'ingéniosité de son inventeur. Rassuré et encouragé par ces louanges, Utsuei a rédigé un texte pour présenter sommairement son travail, et, deux jours plus tard, a pris les dispositions auprès de mon père pour l'envoyer par pigeon voyageur à notre destination afin qu'il soit calligraphié pour être présenté à tous ses collègues et afin d'avoir la priorité sur la découverte. Il eut alors, avec mon père, la surprise de découvrir que Gennao avait, lui aussi, préparé un texte, le même que le sien pour l'essentiel, et qu'il s'apprêtait à demander à mon père de le transmettre au même endroit.

La version de Gennao est exactement la même, mot pour mot, mis à part que les noms sont inversés. Selon lui, c'est lui qui a eu l'idée originale et qui est allé consulter Utsuei, qui a confirmé son analyse et l'a couvert d'éloges. Il est

évidemment hors de question de recourir à un Shugenja pour découvrir lequel ment, car ce serait leur faire un grand affront, que l'un des deux n'a pas mérité, et qu'aucun d'eux ne daignera subir. Si nous arrivons au tournoi sans avoir réglé le problème, chacun clamera être le génie qui a fait cette découverte et un grand scandale éclatera, salissant l'honneur de toute la profession, et plus particulièrement celle de notre clan. Heureusement, Utsuei accepte, à condition que son confrère se rétracte et lui reconnaisse la paternité de cette nouvelle technique, de taire toute l'affaire, pour le bien de la profession. Gennao est du même avis, mais encore une fois dans l'autre sens. Nous sommes devant ce que Shinsei appelait un « effet miroir ». Mais en réalité, il est encore plus accentué que cela. En fin de comptes, chacun des deux attend que l'autre se désigne coupable.

Si nous restons passifs, Il y a deux solutions :

Soit ni l'un ni l'autre ne cède, et le scandale éclate en arrivant au tournoi. C'est inacceptable.

L'autre alternative est que l'un des deux avoue avoir voulu voler l'autre. Cependant, le fera-t-il parce qu'il est vraiment coupable ou juste pour éviter le scandale ? Serait-il équitable de ruiner le crédit d'un homme qui a justement la grandeur d'aimer mieux sacrifier sa réputation que de nuire à la profession en tant que telle ? Mais surtout, s'il n'est pas coupable, nous perdrons ainsi le

vrai auteur de l'invention, ainsi que tout ce qu'il aurait pu inventer d'autre par la suite.

Le coupable pourrait même passer aux aveux au dernier moment et donner l'impression qu'il ne s'y résigne que dans l'intérêt supérieur de la musique en général. Ainsi échapperait-il à l'opprobre en rejetant sur l'autre l'infamie de sa mauvaise action. Mon père et notre hôte ne pourraient supporter de vivre en sachant qu'ils ont ainsi failli à leur tâche de maintenir la justice dans le convoi et dans ce palais.

La situation semble inextricable mais heureusement, il y a des témoins. Le yojimbo de Kakita Utsuei, Daidoji Moretech, était présent lors de l'entretien. Il corrobore point par point la thèse de son maître. Cela ne règle rien car le yojimbo d'Asahina Gennao, Daidoji Metsekami, était aussi présent, et qu'il corrobore également la thèse de son maître. Encore l'effet miroir. Et pour aggraver le tout, les deux gardes du corps sont jumeaux, et ni mon père ni moi ne sommes capables de faire la différence entre les deux, ni de déterminer lequel des deux ment. A leur naissance, les astrologues ont prédit qu'ils accompliront de grandes choses s'ils restaient ensemble, et c'est pourquoi ils n'ont jamais été séparés. Beaucoup de gens ne supportent même pas leur présence tellement ils sont identiques, tant en apparence qu'en comportement. Les deux musiciens refusent également qu'on demande à un prêtre de déterminer lequel de leurs

gardes du corps ment, car cela suppose qu'on soupçonne leur maître et ils ne peuvent le tolérer. Notre clan vous en sera à jamais redevable si vous arrivez à comprendre ce qui se passe."

Elle répondra aux questions des joueurs, évidemment, puis le daimyo conclura :

"Je vous retrouverai, à mon retour, une heure avant le départ du convoi pour entendre vos conclusions et pour juger l'affaire en accord avec Doji Komaru. Si à ce moment vous n'avez pas découvert la vérité, le scandale éclatera et notre honneur à tous en sera entaché. Celui des Grues pour ce qui s'est passé entre ces deux hommes, et le nôtre pour avoir été incapables de régler le problème. De plus, étant donné la destination du convoi, les Scorpions pourront facilement en profiter pour les discréditer, et nous avec. *(Il ne dit cela que si, comme chez moi, le tournoi est à un endroit où les scorpions sont présents officiellement)*

D'ici là, vous ne pourrez me contacter car je dois m'absenter pour la journée. Hatsuko-sama vous guidera et vous présentera aux membres du convoi. Surtout, prenez garde à ne vexer personne sans raison et évitez toute effusion de violence. Vous pouvez mettre au courant les gens que vous jugerez aptes à vous aider, si vous leur faites confiance. Pour l'instant, vous êtes les seuls, avec Doji Komaru et Hatsuko, à être au courant de

l'affaire. Je vous demande donc la plus grande discrétion durant cette enquête. Je dois partir. Au revoir et que les fortunes vous guident."

... c'est pourquoi nous avons décidé de frapper la Grue maintenant, et vous aurez l'honneur d'être notre bras dans cette entreprise.

[Mon du clan du Scorpion]

Hatsuko reste avec eux après le départ du daymio et leur explique, à voix basse :

"Il y a certains éléments dont je ne pouvais vous faire part tant que notre hôte était présent. Certaines coïncidences me font penser que nous sommes victimes d'une manipulation orchestrée par le clan du Scorpion, que toute cette querelle a un but, et qu'elle est plus qu'une simple histoire de vol d'invention.

Bayushi Ketiji, émissaire du scorpion, et Bayushi Ishime, sa femme, voyagent avec nous. Nous les avons rencontrés

"par hasard" il y a deux jours et "par hasard", ils vont au même endroit que nous. Ils font donc la route avec nous...

De plus, le lendemain de leur arrivée parmi nous, j'ai trouvé ceci dans le feu de camp. Cela me fait penser qu'il y a un traître dans le convoi."

Elle leur donne une lettre, signée uniquement du mon du scorpion, et à moitié brûlée. On peut juste lire le tout début et la toute fin, de l'autre côté :

"Cher cousin, vous allez bientôt pouvoir revenir parmi nous, car votre tâche est sur le point d'être achevée. Toutes vos années de mensonge et de privation vont enfin...

[partie brûlée]

Elle se portera garante pour son père et elle, ainsi que pour Doji Takatsina, qu'elle connaît bien. Par contre, elle ne cachera pas ses soupçons sur Matsekae. Elle essaiera de faire croire aux joueurs, par d'habiles suggestions, qu'ils ont déduit des choses du genre : *"Ils ont dû avoir vent de la prophétie et décidé de pousser les jumeaux à se battre l'un contre l'autre pour la briser"* en leur disant des choses du genre : *"Mais qu'ont-ils à gagner dans l'histoire ? Les jumeaux vont se battre et on donnera raison au maître du gagnant. Je ne vois pas l'intérêt des scorpions dans cette affaire..."* Evidemment, s'il y a des joueurs du clan du Scorpion, elle ne dira tout cela qu'aux autres.

Ce qu'Hatsuko peut dire sur les membres du convoi :

Doji Komaru : Mon père, le chef du convoi. 45 ans. Bushi de l'école Daidoji.

Veut éviter le scandale pour son clan, mais surtout savoir la vérité. S'est rendu compte qu'il y avait un problème quand les deux musiciens lui ont demandé d'envoyer par pigeon le même message ou presque.

Doji Hatsuko : Fille de Doji Komaru. 25 ans. Courtisane de l'école Doji, élève de Doji Takatsina.

J'accompagne mon père pour visiter Otosan-Uchi et assister au tournoi.

Asahina Gennao : Jeune musicien très prometteur. 19 ans. Artisan Kakita.

Son protecteur est un neveu de l'empereur. Il a très tôt été reconnu comme exceptionnellement doué pour la musique.

Beaucoup voient en lui un futur maître. Il a très mal pris les questions de Komaru et refuse de laisser qui que ce soit entrer dans ses quartiers sauf sa servante personnelle. Son yojimbo monte la garde à la porte. Il soutient qu'il a dit la vérité et qu'il n'a rien à ajouter. Il ne sait pas que les joueurs ont été mis au courant.

Kakita Utsuei : Vieux musicien reconnu parmi les spécialistes mais peu connu du grand public. Environ 44 ans. Artisan Kakita.

Approche de la retraite. Il a très mal pris les questions de Komaru et refuse de laisser qui que ce soit entrer dans ses quartiers sauf sa servante personnelle. Son yojimbo monte la garde à la porte. Il soutient qu'il a dit la vérité et qu'il n'a rien à ajouter. Il ne sait pas que les joueurs ont été mis au courant.

Daidoji Moretechie et Metsekami : Jumeaux. 18 ans. Bushi de l'école Daidoji.

Ce sont les élèves de Doji Komaru. A leur naissance, les astrologues ont prédit qu'ils sauveraient un grand clan, ensemble, grâce à leur ressemblance. C'est pourquoi ils n'ont jamais été séparés depuis. Ils ont suivi les mêmes enseignements, les mêmes épreuves, ensemble. La seule différence entre les deux, outre leur prénom, est la personne qu'ils protègent : Moretechie est le yojimbo de Kakita Utsuei et Metsekami celui de Asahina Gennao. Chacun soutient la thèse de son maître.

Kakita Katetsei : Vénérable artisan origamiste Kakita. 57 ans.

Il a longuement étudié le Shintao. Il est totalement muet, suite à une maladie, et Matsekae parle tout le temps pour lui. En aucun cas ils ne se séparent. Katetsei le considère comme son fils et c'est une honte. Nombreux sont ceux qui ont protesté lorsqu'il l'a fait admettre à l'école Kakita.

Matsekae : Ronin yojimbo de Kakita Katetsei. 29 ans.

Il dit qu'il est orphelin et qu'il a été recueilli par Katetsei, mais personne ne le croit. Katetsei lui

a donné la lame Kakita de son père, étant lui-même incapable de l'utiliser correctement et vu qu'il n'a pas d'enfant. Beaucoup de Grues voient ça d'un très mauvais oeil car ces épées sont censées rester dans le clan. Il a cependant réussi à s'attirer le respect et la sympathie de quelques-uns de ses camarades duellistes de par sa technique de combat exceptionnelle et très efficace.

Doji Takatsina : Cousin de Komaru. 39 ans. Courtisan Doji, émissaire à Otosan-Uchi.

Il rentre d'une visite à sa mère. Il ne souhaite pas s'impliquer dans l'affaire.

Bayushi Ketiji : Emissaire à Toshi Ranbo Wo Shien Shite Reigisaho. 34 ans.

Il va rendre visite à son frère qui est émissaire à Otosan-Uchi. Il a croisé la route du convoi par hasard il y a deux jours et comme sa destination est la même, il fait la route avec eux.

Bayushi Ishime : Femme de Bayushi Ketiji. 33 ans. Très belle avec son masque tatoué représentant deux scorpions dont les queues se rejoignent sur le front, se croisent et dont les extrémités sont en fait ses yeux.

Vous pouvez donner une copie de tout ce qui précède aux joueurs.

Fiches PNJ pour le MJ :

Chaque membre du convoi, à part les gardes du corps, a dans sa suite 1 ou 2 serviteurs personnels qu'il a amenés de chez lui ou elle et qu'il connaît bien. Il est donc très difficile aux joueurs (pour le cas où il y aurait un scorpion dans votre groupe) de se faire passer pour des servants afin d'accéder aux musiciens, par exemple. Le convoi compte également une dizaine de soldats qui ont planté leurs tentes à l'extérieur du palais. Ils sont

dirigés par Doji Komaru.

Doji Komaru :

Le chef du convoi. 45 ans. Veut éviter le scandale pour son clan. Veut aussi savoir la vérité. C'est secondaire

mais il dira que c'est le plus important pour lui. S'est rendu compte qu'il y avait un problème quand les deux conteurs lui ont demandé d'envoyer le même message ou presque (il peut envoyer des messages avec son pigeon.)

Illustration : Daidoji Uji

Ecole : Bushi Ecole Daidoji Rang 4.

Anneaux : Feu 3 (Agilité 4), Terre 4, Air 3 (Réflexes 4), Eau 3, Vide 4.

Gloire : 4,0

Honneur : 4,0

Compétences :

Art de la guerre : 4

Méditation : 2

Défense : 5

Shintao : 3

Iaijutsu : 4

Etiquette : 3

Bushido : 3

Kenjutsu : 5

Estimation : 3

Naginata : 5

Tir à l'arc : 4

Pigeonnier : 2

Doji Hatsuko :

Fille de Doji Komaru. 25 ans. Courtisane de l'école Doji de rang 3, élève de Doji Takatsina.

Après les

révélations que Matsekae lui a faites (voir sa partie), elle lui a fait croire qu'elle partageait son amour mais que son père n'accepterait pas cela tant qu'il n'aurait pas prouvé sa valeur à ses yeux. En fait, elle l'ignorait avant

et maintenant elle lui en veut d'avoir osé lui parler ainsi. Elle va rejeter la faute sur lui et sur son ancien clan. Pour cela, elle a demandé

l'aide de Doji Takatsina. Elle a fabriqué une fausse lettre pour tromper les joueurs (voir l'introduction). De plus, elle a fait cadeau à Matsekae d'un tanto dont la garde est creuse et contient un parchemin lui donnant l'ordre de commencer la seconde phase du plan juste avant d'arriver là où sont les joueurs. Pour le découvrir, il faut briser le tanto et c'est pourquoi Matsekae ne l'a pas trouvé. Elle sait qu'il ne la trahira pas, vu comme il est amoureux d'elle, et que les joueurs s'apercevront qu'il ment, car il ne sait pas faire. Elle

commencera par pousser les joueurs à interroger le ronin, disant qu'il lui fait peur et qu'elle ne l'a pas encore fait. Ensuite, elle essaiera de les faire s'intéresser aux scorpions.

Illustration : "Voie de la Grue" page 55.

Anneaux : Feu 2 (Intelligence 3), Feu 2 (Intelligence 3), Air 3 (Intuition 4), Eau 2 (Perception 3), Vide 3.

Gloire : 2,0

Honneur : 3,5

Avantages / Désavantages : Indifférente

Compétences :

Art oratoire : 4

Falsification : 2

Courtisan : 4

Tanto : 3

Etiquette : 4

Calligraphie : 3

Héraldique : 4

Piège réth. : 4

Manipulation : 4

Sincérité : 4

Asahina Gennao :

Jeune musicien très prometteur. 19 ans. Artisan Kakita de rang 2 (musique : rang 2). Son protecteur est un neveu de l'empereur. Il a très tôt été reconnu comme exceptionnellement doué pour la musique. Beaucoup voient en lui un futur

maître. Il a d'ailleurs écrit un morceau très particulier qui pose les fondements (les fondements seulement !) d'une nouvelle technique du *maya* de la musique. Il arrive, par sa musique, à invoquer les esprits de l'air et à provoquer ainsi des mouvements de l'air dans la pièce où il joue. Evidemment, le fait qu'il descende de la famille de shugenja du clan n'y est pas étranger. Toujours est-il qu'il a voulu, avant d'envoyer la partition à leur destination pour qu'elle y soit recopiée, demander son avis à son illustre collègue Kakita Utsuei. Devant les encouragements que ce dernier a témoignés en entendant l'oeuvre, il a décidé de la soumettre à la critique générale lors du tournoi. A moins que Doji Komaru ou Kakita Katetsei ne le lui demande expressément (pour le bien du clan), il n'admettra jamais avoir volé son idée à son collègue. Il s'offensera même d'être soupçonné et refusera de répondre à un interrogatoire. Il soutiendra qu'il a dit la vérité et qu'il n'a rien à ajouter. Il refusera même de laisser les joueurs entrer dans ses quartiers, et son yojimbo monte la garde à la porte. En fait, il ne sait même pas que les joueurs ont été mis au courant et Hatsuko refusera qu'on lui dise.

Illustration : Asahina Dorai.

Ecole : Artisan Kakita Rang 2, Musicien

Anneaux : Feu 4, Terre 1 (Volonté 2), Air 3, Eau 2, Vide 3

Gloire : 3,0

Honneur : 4,5

Avantages / Desavantages : Grande Destinée : Nouvelle branche de la musique

Compétences :

Musique : 5

Conn. Shugenja : 3

Conn. Legendes : 3

Calligraphie : 3

Etiquette : 2

Courtisan : 2

Kakita Utsuei :

Vieux musicien reconnu parmi les spécialistes mais peu connu du "grand public". Environ 44 ans. Artisan Kakita de rang 4 (musique : rang 3, conteur : rang 1). Approche de la retraite et veut laisser une trace dans l'histoire. Pour qu'on se souvienne de lui après sa mort, il veut s'accaparer la gloire qu'apporterait le morceau qu'est venu lui soumettre son jeune collègue. Sa grande connaissance de

la musique lui a permis de reproduire l'oeuvre dans ses grandes lignes (elle est assez courte, en fait) et d'assimiler la théorie sous-jacente. Il a même un peu

amélioré un peu le morceau mais seul un autre musicien de rang 2 ou 3 pourrait s'en rendre compte. Il compte sur le fait que Gennao, pour éviter le scandale, se dénoncera et lui laissera le mérite de la découverte. Il a ordonné à son yojimbo de soutenir sa thèse, pour protéger sa réputation. Il lui a fait comprendre qu'en tant que yojimbo, il se devait de le protéger au péril de sa vie et de sa réputation, tant sur le plan physique que politique. Il a ajouté qu'il était dans l'intérêt du clan et de la profession que la paternité de l'oeuvre lui soit attribuée, car que dirait-on si les jeunes recrues arrivaient à effectuer ce que des générations de vénérables grues n'ont jamais osé imaginer (et il a bien réussi son jet de manipulation d'où un gros bonus en sincérité pour Moretechi). Enfin il a encore renforcé la motivation de son

yojimbo en lui expliquant que pour lui, être désigné coupable à ce moment de sa carrière serait catastrophique car cela occulterait tout ce qu'il aurait pu accomplir auparavant, et qu'il n'aurait pas le temps de se racheter. Tandis que son jeune collègue, lui, serait aisément pardonné de par sa jeunesse, et aurait tout le temps de prouver sa valeur au monde plus tard. De même que Gennao, à moins que Doji Komaru ou Kakita Katetsei ne le

lui demande expressément (pour le bien du clan), il n'admettra jamais avoir volé son idée à son collègue. Il s'offensera même d'être soupçonné et refusera de répondre à un interrogatoire. Il dira qu'il a dit la vérité et qu'il n'a rien à ajouter. Il refusera même de laisser les joueurs entrer dans ses quartiers, et son yojimbo monte la garde à la porte. En fait, il ne sait même pas que les joueurs ont été mis au courant et Hatsuko refusera qu'on lui dise.

Illustration : "Voie de la Grue" page 51, avec une lyre à la place du sceptre.

Ecole : Artisan Kakita Rang 3 (Musicien), Rang 1 (Conteur)

Anneaux : Feu 4 (Agilité 5), Terre 2, Air 4 (Intuition 5), Eau 2 (Perception 3), Vide 4

Honneur : 2,5

Gloire : 5,0

Avantages / Desavantages : Excellente mémoire

Compétences :

Conn. Bushido : 3

Musique : 5

Calligr. : 4

Conn. Légendes : 4

Etiquette : 3

Manipulation : 5

Courtisan : 3

Sincérité : 5

Daidoji Moretechi et Metsekami :

Jumeaux. 18 ans. Bushi : rang 2 de l'école Daidoji. Ce sont les élèves de Doji Komaru. A leur naissance, les astrologues se sont trompés sur leur compte, troublés

qu'ils étaient de voir des jumeaux. Ils ont prédit que les jumeaux sauveraient le clan de la Grue, ensemble. C'est pourquoi ils n'ont jamais été séparés depuis. Ils ont suivi les mêmes enseignements, les mêmes épreuves, ensemble.

Ce

que personne ne sait, c'est qu'ils sont en fait

destinés à s'entretuer la première fois qu'ils se battront l'un contre l'autre. Ils se sont déjà battus à l'entraînement, mais toujours avec des boken et aucun n'avait l'intention de tuer l'autre. Une rivalité extrêmement poussée existe entre eux, d'autant plus forte qu'elle n'a jamais été exprimée ni assouvie. La seule différence entre les deux, outre leur prénom, est la personne qu'ils protègent : Moretechi est le yojimbo de Kakita Utsuei et Metsekami celui de Asahina Gennao. Chacun soutient la thèse de son maître, car on leur a ordonné de les servir aveuglément au péril de leur vie. Ceux-ci leur ont ordonné de ne pas répondre aux questions des membres du convoi, surtout Komaru et sa fille, car ils savent que ça serait un interrogatoire sur l'affaire. Ils se méfieront moins des joueurs, surtout s'ils ne sont pas grues. En effet, ils n'ont pas imaginé que Komaru et sa fille pourraient faire appel à une aide extérieure.

Illustration : Daidoji Sembi x 2

Ecole : Daidoji Rang 2

Anneaux : Feu 2 (Agilité 3), Terre 3, Air 3, Eau 2 (Force 3), Vide 2

Gloire : 2,5

Honneur : 2,5

Avantages / Desavantages : Don inné (lien empathique entre jumeaux), Vaniteux, Augure erroné

Compétences :

Art de la guerre : 3

Sincérité : 3

Défense : 5

Manipulation : 1

Iaijutsu : 4

Conn. Bushido : 2

Kenjutsu : 5

Conn. Musique : 1

Tir à l'arc : 1

Kakita Katetsei :

Très vieil artisan (57 ans) Kakita de rang 5

(origami : rang 3, peinture : rang 2). Il a légèrement dépassé l'âge de la retraite, bien qu'il soit plus tard pour les artisans que pour les bushis. Certains murmurent qu'il serait sénile. Il n'en est rien. Voyant la fin

de sa vie arriver, il est revenu à des plaisirs "simples" et s'émerveille de tout ce qu'il voit autour de lui. On sent qu'il est heureux quand il distrait les gens, et surtout quand il les surprend par ses capacités. Son regard est celui d'un enfant de 6 ans qui découvre le monde tandis que son corps est celui d'un vieillard près de mourir. Sa grande connaissance du

Shintao le rend très serein et on pourrait presque palper le calme qui émane de lui. Il est totalement muet suite à une maladie mais Matsekae le connaît tellement bien qu'ils se comprennent par gestes, regards et attitudes. C'est

d'ailleurs très troublant au début car quand ils communiquent, ils se regardent dans les yeux et avant de remarquer leurs gestes discrets, on pense qu'ils

communiquent par télépathie. Matsekae parlera tout le temps pour Katetsei qui hochera la tête pour montrer que son yojimbo dit bien ce que, lui, pense. En aucun cas ils ne se sépareront. Katetsei considère Matsekae comme son fils mais

de nombreux membres de son clan sont outrés par cet état de fait. Doji Hatsuko en fait partie. Nombreux sont aussi ceux qui ont protesté lorsque Katetsei a fait admettre Matsekae à l'école Kakita. Sur son testament, il demande une chose

et une seule : que Matsekae soit reconnu comme son fils et intègre la famille Kakita.

Illustration : "Voie de la Grue" page 66

Ecole : Artisan Kakita Rang 3 Origami, Rang 2 Peinture

Anneaux : Feu 4 (Intelligence 5), Terre 2 (Volonté 3), Air 3, Eau 1 (Perception 3), Vide 5

Gloire : 5,0

Honneur : 4,0

Avantages / Desavantages : Muet

Compétences :

Origami : 8

Peinture : 4

Lang. Signes : 5

Shintao : 6

Calligraphie : 5

Musique : 2

Courtisan : 4

Etiquette : 4

Matsekae

Ronin yojimbo de Kakita Katetsei depuis 7 ans. 29 ans. bushi rang 2 de l'école Bayushi et rang 2 de l'école Kakita (avantage écoles multiples et allié : Kakita Katetsei). C'est un ancien Bayushi, Junshin. Il devait gagner la confiance de Katetsei puis le tuer politiquement mais s'est pris d'amitié pour lui. Il lui a tout dit puis est allé demander à son clan l'autorisation de faire

seppuku pour avoir failli à sa mission. Elle lui fut refusée et il devint Ronin. Quand le hasard lui fit croiser à nouveau la route de Katetsei, ce dernier lui proposa de devenir son yojimbo et son champion. Il était sûr de ne rien craindre de celui qui avait perdu sa place dans l'ordre céleste pour lui sauver la vie. Il cache tout cela et dit qu'il est orphelin et qu'il a été recueilli par Katetsei. Depuis qu'il a rencontré Doji Hatsuko (depuis le début du voyage), il en est tombé amoureux. Il est allé jusqu'à lui avouer sa flamme et lui dire qu'il n'était pas orphelin mais l'un des rares Scorpions honorables. Il porte sur le front un glyphe de protection peint par Katetsei. Ce dernier lui a également donné la lame Kakita de son père. Il est lui-même incapable de l'utiliser correctement et il n'a pas d'enfant. Beaucoup de Grues voient ça d'un très mauvais oeil car ces épées sont censées rester dans le clan. Il a cependant réussi à s'attirer le respect et la sympathie de quelques-uns de ses camarades

duellistes de par sa technique de combat exceptionnelle et très efficace.

Illustration : Tohaku

Ecole : Bayushi Rang 2, Kakita rang 2

Anneaux : Feu 4 (Agilité 5), Terre 3, Air 3 (Réflexes 4), Eau 3, Vide 4

Honneur : 4,0

Avantages / Désavantages : Junshin, Incapable de Mentir, Lame Kakita

Compétences :

Shintao : 3

Athlétisme : 3

Défense : 5

Etiquette : 3

Kenjutsu : 5

Lang. signes : 3

Iaijutsu : 5

Sincérité : 2

Arc : 3

Discrétion : 2

Doji Takatsina :

Cousin de Komaru. 39 ans. Courtisan Doji (de rang 4), émissaire Grue à Otosan-Uchi. Il n'a rien à se reprocher si ce n'est ses moeurs sexuelles à propos desquelles on le fait chanter. On le menace de révéler son homosexualité et de s'en prendre à sa mère. Il est donc contraint à leur fournir des informations diverses dont les scorpions ont

besoin. Il se doute que ce sont des scorpions sont derrière tout ça mais il n'en a jamais eu de preuve et il n'a jamais été directement confronté à ceux qui le font chanter. Tout se fait par écrit. Officiellement, il rentre d'une visite à sa mère. En fait, il est venu essayer de trouver qui fournissait les informations à celui qui le fait chanter, sans y parvenir. En apparence, il ne souhaite pas s'impliquer dans l'affaire. Il dira juste avoir vu un homme en noir sortir de chez Matsekae et Katetsei la nuit dernière. C'est Hatsuko qui le lui a demandé dans le but de rejeter la faute sur les Scorpions.

En vérité, il

a juste vu Matsekae qui allait chez Hatsuko. Il dira n'en avoir parlé à personne car il connaît les méthodes des Scorpions et qu'il sait que quand ils sont dans le coin, il ne faut se fier à personne. Il a une attitude méprisante avec toute personne qui n'est pas un membre de son clan.

Illustration : Kakita Yuri

Ecole : Doji rang 4

Anneaux : Feu 3, Terre 3 (Volonté 4), Air 5, Eau 2 (Perception 3), Vide 4

Gloire : 3,5

Honneur : 3,5

Avantages / Desavantages : Petit, Vaniteux, Sombre secret (Homosexuel)

Compétences :

Art oratoire : 3

Méditation : 3

Courtisan : 4

Cérémonie du thé : 4

Etiquette : 5

Tir à l'arc : 4

Héraldique : 4

Sincérité : 5

Manipulation : 5

Note de Katsugi : Contrairement à ce qui est mentionné plus haut, l'homosexualité n'est pas considérée comme un vice à Rokugan (et dans le Japon médiéval). Un certain nombre de geishas étaient en fait de jeunes garçons - et dans le background du JdR on peut prendre exemple sur le cas de Shosuro, devenue plus tard Soshi, dont personne (sauf Bayushi, son amant) n'a jamais su si elle était de sexe masculin ou féminin, bien que le féminin soit toujours employé à son égard. Comme pour tout, en fait, il n'y a vice dans ce cas que lorsqu'une habitude nuit au service que l'on rend à son daïmyo (obsession, perte de temps, etc.) Cela

dit, vos joueurs ne le savent probablement pas, donc vous pouvez utiliser cette explication quand même, ou tenter d'en trouver une autre.

Bayushi Ketiji :

Emissaire Scorpion. 34 ans. Bushi de l'école Bayushi de rang 3. Il va rendre visite à son frère qui est émissaire à Otosan-Uchi. Il a croisé la route du convoi par hasard il y a deux jours et comme sa destination est la même, il fait la route avec eux. Il aurait préféré faire le voyage seul avec sa femme (et leur servante et leurs 2 soldats) mais

il aurait été louche qu'il refuse l'offre de se joindre au convoi. Il rira au nez de toute personne qui l'accuserait de quoi que ce soit. Cependant, il n'est pas blanc comme neige. En effet, il a sur lui des lettres prouvant que son frère, qui est émissaire à Otosan-Uchi, fait chanter Doji Takatsina. Elles prouvent également que c'est la reine Geisha de Toshi Ranbo Wo Shien Shite Reigisaho qui fournit leurs informations aux scorpions pour faire chanter les

Grues de la région. Elles sont conservées avec les parchemins que sa femme connaît par cœur, dans une petite boîte dont il ne se sépare jamais, de la taille d'un porte-plume. Il y a très peu de chances pour que les joueurs la trouvent mais s'ils vont trop vite à votre goût, envoyez-les sur cette piste en leur faisant remarquer la petite boîte qu'il cache dans son kimono, juste à côté de son Daisho.

Illustration : Shosuro Ikawa.

Ecole : Bayushi Rang 3

Anneaux : Feu 4 (Agilité 5), Terre 3, Air 3 (Réflexes 4), Eau 3, Vide 3

Gloire : 2,5

Honneur : 2,5

Avantages / Desavantages : Chantage (Takatsina), Rapide

Compétences :

Etiquette : 3

Poison : 4

Courtisan : 2

Discrétion : 4

Sincérité : 4

Défense : 5

Passe-passe : 4

Kenjutsu : 5

Iaijutsu : 5

Bayushi Ishime :

Femme de Bayushi Ketiji. Anciennement Soshi Ishime. 33 ans. Shugenja de l'école Soshi de rang 3, mais

elle le cache (bien). Elle maîtrise presque tous ses sorts et n'a que peu de parchemins sur elle. Suffisamment peu pour pouvoir les cacher dans un étui à éventail. Très belle avec son masque tatoué représentant deux scorpions dont les queues se rejoignent sur le front, se croisent et dont les extrémités sont en fait ses yeux.

Illustration : "Way of the scorpion" page 72.

Ecole : Soshi Rang 3

Anneaux : Feu 2 (Intelligence 3), Terre 2 (Volonté 3), Air 5, Eau 3, Vide 4

Gloire : 2,5

Honneur : 2,5

Avantages / Desavantages : Beauté fatale, Lire sur les lèvres, Marques de l'Ombre

Compétences :

Etiquette : 4

Défense : 3

Courtisan : 5

Tanto : 2

Sincérité : 5

Tir à l'arc : 3

Poison : 3

Discrétion : 3

Evènements Possibles et Conséquences

Probables :

En arrivant aux quartiers de Kakita Katetsei, on entendra des bruits de combat. En entrant, on verra

Matsekae, torse nu et Katana (c'est une lame Kakita !) à la main, en train de se battre contre deux dragons rouges d'environ 1,5m de longueur et qui tournoient autour de lui. Son wakisashi est tombé à terre, et il est blessé en plusieurs endroits, même si les blessures n'ont pas l'air très graves. Le combat est extrêmement intense et on a peine à voir bouger les adversaires si on n'est pas un combattant entraîné. Voir les caractéristiques de Matsekae. Il se bat d'une façon très peu commune (écoles multiples !). De l'autre côté de la pièce, Katetsei, agenouillé dans un coin, et un kimono de ronin par terre. En fait, les dragons sont des origamis contrôlés par Katetsei et toute la scène est juste un modèle pour qu'il peigne le kimono de son ami et yojimbo, mais ça ne se voit pas. Quand les dragons seront morts, ils redeviendront les pliages de papier qu'ils sont réellement, sous les yeux ébahis des joueurs. S'ils sont intervenus et ont tué un dragon ou les deux, Katetsei leur offrira le pliage pour les remercier du spectacle.

Une fois dans ces quartiers, si Hatsuko en a l'occasion, elle fera chuter le tanto qu'elle avait offert à Matsekae, le brisant et découvrant ce qu'il contient. Cf. la section sur Hatsuko. Si elle le peut, elle se contentera de le mettre en équilibre instable sur la table qui est à côté de la sortie et un de vos joueurs le fera tomber et le cassera. Comme elle l'avait prévu, Matsekae n'osera pas dire d'où provient réellement le tanto et dira qu'il l'a acheté sur un marché la veille. N'oubliez qu'il ne sait pas mentir et que quand il essaye, il est aisé de s'en rendre

compte. Mais l'accuser de le faire, c'est prendre le risque

de devoir le combattre en duel, et dans le cas de vos joueurs, cela devrait signifier l'humiliation, voire la mort. Sinon, ajoutez quelques points aux caractéristiques de Matsekae ou trichez pour que ça soit marrant.

Si les joueurs mettent Katetsei et Matsekae au courant de l'histoire, ils perdent une case de gloire et une d'honneur. Tout le problème réside en ce qu'ils ne se quittent jamais et qu'Hatsuko s'opposera fermement à mettre Matsekae au courant. Cependant, ils pourront leur donner un petit conseil. Voir paragraphe suivant.

Si on parle de l'effet miroir à Katetsei, il leur jouera une petite scène en origami pour leur expliquer ce que quelqu'un qui, comme lui, a beaucoup étudié le Shintao, pense de cette histoire : "pour différencier le reflet de la réalité, il suffit de briser le miroir." Matsekae leur citera ça à la fin s'ils ne comprennent pas l'allusion avec simplement le petit spectacle. La scène a deux acteurs :

deux petites Grues de 10 cm de haut, en papier, totalement identiques. Elles sont face à face. L'une commence à bouger, fait un petit geste, puis s'immobilise. L'autre l'imité. La première recommence à bouger, et la seconde

l'imité de plus en plus, jusqu'à arriver au point où les deux bougent exactement en même temps. Le ballet dure ainsi pendant quelques dizaines de secondes, les deux origamis tournant l'un autour de l'autre, toujours de façon symétrique, mais tellement vite qu'on ne sait plus quel est lequel. Si vos joueurs chialent, faites leur faire un jet de Perception, avec une difficulté de 10 mais qui n'est réussi qu'avec 6 augmentations. Au bout d'un moment, elles se calment et semblent danser une sorte de valse. Matsekae leur demande alors laquelle imite

l'autre. Les cacher l'un à la vue de l'autre ne servira à rien. La bonne méthode est d'en gêner une avec le doigt et de voir si l'autre est gênée de la même façon ou si elle continue le ballet toute seule tandis que la première essaye de l'imiter sans y arriver du fait qu'elle est gênée. Encore une fois, Matsekae leur montrera ça s'ils pataugent. Katetsei ne leur demandera rien en échange, qu'un moment de distraction et qu'une bouffée de jeunesse dans sa vie.

Si les joueurs vont à la cour, ils y trouveront sans doute Doji Komaru, Doji Takatsina, Bayushi Ketiji et Ishime, ainsi que les nobles locaux, essayant de bien se faire voir par les 4 premiers (surtout par Takatsina). En milieu d'après-midi, Kakita Katetsei viendra y prendre le thé et faire une démonstration de son art, toujours accompagné de Matsekae.

Si les joueurs monopolisent les membres du convoi, les autres nobles croiront qu'ils essayent de les éclipser et la réaction ne sera pas violente mais ils risquent d'être mis à l'écart, surtout s'ils ne sont pas chez eux.

Si les joueurs vont voir l'un des musiciens, ils trouveront son yojimbo devant la porte, qui les empêchera d'entrer, quoiqu'il arrive : "Mon maître vous a dit tout ce qu'il savait sur cette affaire et il n'a rien à ajouter." On peut entendre de la musique de l'autre côté de la porte. D'ailleurs, leurs quartiers sont chacun à un bout du palais, pour que l'un n'entende pas l'autre et qu'ils n'empêchent pas les autres invités de dormir (et surtout pour qu'ils ne se rencontrent pas). On peut parler aux jumeaux, mais ils doivent rester là où ils sont et donc il est impossible de les faire se rencontrer.

Si les musiciens sont poussés à se rencontrer, aucun ne cèdera et leurs champions régleront le différend. Voir paragraphe suivant.

Si les jumeaux sont poussés à se rencontrer, ils n'auront pas d'autre choix que de tenter de régler le différend entre leurs maîtres par un duel. Voir paragraphe suivant.

Si les jumeaux se battent en duel, ils passent environ une minute entière, immobiles, à se fixer dans les yeux. Ils bougent exactement en même temps la main vers leurs Katanas mais s'arrêtent quand ils voient que l'autre fait pareil. Une autre minute plus tard, ils portent, à la même seconde, le même coup qu'ils parent, puis ils esquivent le second, toujours en parfaite synchronisation, comme le reflet l'un de l'autre. Une autre minute plus tard, ils sortent tous deux, sans se parler, leurs sabres, lentement, et s'entretuent, sans être surpris le moins du monde. Bien faire ressentir la tension dans ce passage, surtout que s'il arrive, c'est la fin du scénario et les joueurs ont échoué. Voir paragraphe suivant.

Si les jumeaux meurent, les joueurs en seront tenus pour responsables, au moins partiellement. Tout le monde croit en la prophétie et on accusera les joueurs d'avoir été à l'encontre du dessein des fortunes. Ils perdent immédiatement (2*rang de gloire) cases de gloire et (rang d'honneur) cases d'honneur. De plus, le scandale éclate entre les deux musiciens qui, après avoir longuement disputé le bout de gras et s'être ridiculisés, détruisent leurs textes et se mettent d'accord pour ne plus jamais en parler. Les joueurs ont le clan de la Grue entier comme ennemi.

En règle générale, si un membre du convoi vient à mourir, les joueurs en seront tenus pour partiellement responsables et perdent immédiatement (rang de gloire) cases de gloire et (rang d'honneur) cases d'honneur. La perte est plus lourde s'ils sont directement responsables.

En outre, si l'un des membres du convoi se plaint sur la conduite irrespectueuse des joueurs durant l'enquête, ce qui arrivera s'ils utilisent la force pour interroger l'un des musiciens, ils perdent aussitôt deux cases d'honneur et de gloire, 4 s'ils ont des rangs 4 ou 5.

S'ils arrivent à se faire jouer le fameux morceau, ils en auront pour leur argent... C'est peu probable, ou alors en "récompense" à la fin du scénario, s'ils ont réussi. C'est Kakita Katetsei qui demandera à ce qu'il soit joué avant le départ du convoi. Il dure environ une minute et les effets "anormaux" se font sentir seulement dans les dix dernières secondes, mais ne laissent aucun doute à ceux qui se trouvent dans la pièce (si c'est dans une pièce) quant à la provenance de ces "vents". Par contre, l'interprétation du morceau est très éprouvante et le musicien doit dépenser deux points de vide, et réussir un jet d'agilité + musique contre un ND de 30. Le morceau est très "léger", évoquant le vent, et pendant les dix dernières secondes, il évoque une tempête tandis que les vents soufflent réellement (mais faiblement) autour de l'artiste. Ensuite, on a une dernière note tenue qui évoque le calme qui suit toute tempête, et le vent s'arrête. Un shugenja qui ferait une sensation/communion à ce moment (ou juste après s'il respecte l'étiquette) verrait que c'est presque comme si un sort d'invocation d'air très peu puissant venait d'être lancé, sans être contrôlé. C'est ridiculement faible mais révolutionnaire et très

impressionnant.

Conclusion :

Pour trouver la vérité : La meilleure solution consiste à "briser le miroir", et à faire ressortir la différence entre les deux gardes du corps, dont l'un dit la vérité, et l'autre ment pour le bien de son clan. On peut par exemple essayer de convaincre chacun que la Grue a plus intérêt à ce que son maître soit désigné coupable et observer les réactions, qui seront légèrement différentes. Pour trouver une différence entre les deux, il faut les mettre dans des situations que celui qui ment n'a pas prévu. La plus grande difficulté consiste à se rendre compte que les scorpions n'ont rien à voir dans l'histoire et à se concentrer sur le problème initial. Maintenant, est-ce que vos joueurs ne préféreront pas faire accuser les scorpions ? C'est à eux de juger et de voir avec leurs affinités et leur conscience.

Attention ! Il ne suffit pas de découvrir la vérité pour soi. Encore faut-il éviter le scandale, faire avouer les bonnes personnes et bien présenter les choses à chacun.

Si la vérité n'a pas été découverte, le scandale éclate au matin et les jumeaux s'affrontent en duel pour défendre l'honneur de leurs maîtres. Ils s'entretuent (et si on triche pour aider l'un, il se fait Seppuku après). Les joueurs perdent alors tous (2*rang de gloire) cases de gloire et (rang d'honneur) cases d'honneur. De plus, ils sont dorénavant mal vus par les Grues et prennent le désavantage "ennemi : familles Kakita et Daidoji".

Si les scorpions ont été déclarés coupables, les Grues devront une faveur de rang 2 à chaque joueur. Cependant, les joueurs seront devenus, aux yeux des Grues, des pions facilement

manipulables et les faveurs seront accomplies de façon à les manipuler encore, au profit des Grues. Les scorpions leur en voudront et sauront, eux aussi, qu'ils sont facilement manipulables et ne perdront pas une occasion d'en profiter par la suite. Ils gagnent tous (rang de gloire) cases de gloire. Ils gagnent également (rang d'honneur) cases d'honneur s'ils sont persuadés que les Scorpions sont effectivement les instigateurs de l'affaire.

Dans le cas contraire, ils en perdent autant. Débrouillez-vous pour qu'à la fin ils se rendent compte que les scorpions n'ont rien à voir dans l'affaire, mais trop tard.

Si les Grues sont découverts et que les Scorpions ont été accusés publiquement puis disculpés par les joueurs, le clan de la Grue devra une faveur de rang 2 à chaque joueur. Chacun gagne (3 - rang) cases de gloire (et donc en perdent s'ils ont 4 ou 5) et (5 - rang) cases d'honneur. En effet, ils se sont fourvoyés au début de l'enquête et ont laissé l'affaire devenir trop publique. Doji Komaru et toute sa descendance sera leur ennemi, sa fille ayant

sérieusement été discréditée pour avoir menti durant l'enquête. De plus, Doji Utsuei se fait Seppuku car il est complètement déshonoré. Le clan Scorpion leur doit "officiellement" une faveur (équivalent au rang 2 Grue). Cependant, ils seront connus chez les Scorpions comme des enquêteurs compétents et on se méfiera d'eux s'ils viennent à parcourir les terres de ce clan (mais bon, ça, ça change pas trop).

Si la vérité est découverte et que les scorpions n'ont jamais été accusés, le clan de la Grue devra une faveur de rang 3 à chaque joueur. De plus, chacun gagne (7 - rang) cases d'honneur. Ils se sont fait une ennemie mineure de Dame Doji Hatsuko (mais ne le savent pas) car ils auront fait échouer ses plans pour faire accuser les Scorpions. Les scorpions devront "officieusement" une faveur aux joueurs (équivalent au rang 2 Grue). Ils apprendront les détails de l'histoire en "interrogeant" Doji Hatsuko. Voir pour cela les sorts de scorpions...

Pour des personnages du clan de la Grue ou du Scorpion, tous ces gains ou pertes sont à modifier, évidemment.