

LA VOIX DE ROKUGAN

DE CYRIL RYUTE CORBERAND

LE CHEMIN DES CERISIERS



PARTIE I : LA FAMILLE KINAWA

SOMMAIRE

Le Dojo de la Mémoire Eternelle

La nuit vient de tomber, le calme était enfin revenu dans le Dojo de la Mémoire Eternelle. Kinawa 'Loup Gris' méditait tranquillement, ils ne devraient plus tarder. Cela faisait maintenant plusieurs semaines qu'ils lui rendaient visite. Kinawa ouvrit les yeux, ils arrivaient !

Un courant d'air fit voler sans bruit les tentures de la grande salle d'entraînement. Une première ombre fantomatique au masque de Lion apparut au coin du couloir. Une seconde puis une troisième s'avancèrent doucement sur le tatami.

Ils l'entouraient à présent, leurs formes éthérées et blanchâtres flottaient tranquillement. Kinawa se releva sereinement, il les salua. Les trois esprits le saluèrent à son tour, alors qu'ils relevaient la tête, la forme qui faisait face parla d'une voix d'autre monde

« AKODO Kinawa es-tu prêt ? Oui ! Alors en GARDE !! »

Les katana sortirent rapidement de leurs saya. Chacun prenant place autour du tatami, les esprits tournaient autour du samouraï. Kinawa les suivait du regard, la garde haute. Soudain l'attaque !! Les katanas s'entrechoquent, le samouraï se glissa hors du cercle de ses assaillants. D'un bond il repartit à l'assaut, avec « Rage et Dissuasion » il attaqua deux des esprits. Quand sa lame les traversa, ils se dissipèrent doucement autour de son katana. La troisième forme se rua sur lui, mais ses coups n'arrivèrent pas à atteindre 'Loup Gris'. Il évita les deux attaques mais il a pu sentir la force du coup, alors que la lame lui passait à 2 doigts du visage.

« Un Lion est courageux et déterminé » lui répétait sans cesse son ancien maître Kage. Kinawa se lança alors sur son adversaire et au dernier moment il décrocha rapidement sur le côté, son pied prit appui sur le mur. Sa pirouette lui permit de se retrouver sur le flan de son adversaire totalement prit au dépourvu. Sa lame remonta rapidement pour le traverser en biais sur son torse et bifurqua tout droit vers son cou.

Il resta un moment ainsi immobile, le katana encore levé. Il n'eut pas le temps de rengainer que les formes fantomatiques revenaient mais cette fois-ci elles étaient quatre !!!

« AKODO Kinawa es-tu toujours prêt ? Oui ! Alors en GARDE !! »

CHAPITRE 1 : LA VALLÉE DES PAPILLONS.....	3
HISTORIQUE	3
POLITIQUE INTERIEURE	3
POLITIQUE EXTERIEURE.....	4
LES FORCES MILITAIRES	6
PERSONNALITES	7
LA REGION.....	12
CHAPITRE 2 : LE DOJO.....	14
ECOLE KINAWA	14
LES GARDIENS DE LA MEMOIRE ETERNELLE	15
ECOLE DE MAGIE	15
ECOLE DE SODAN SENZO	16
ECOLE DE FENG SHUI	17
KATAS ET MANOEUVRES DU CLAN DU LION.....	18
CHAPITRE 3 : LA VOIE DU LOUP.....	20
LES VILLAGES RONIN	20
LES GROUPES DE RONIN	21
LES TECHNIQUES DE LA VAGUE	25
CHAPITRE 3 : SCÉNARIO. ALLIANCE INTERDITE ?....	27
CHAPITRE 4 : SCÉNARIO. LE 6EME CHEMIN DE L'AME	43

Note : la famille Kinawa s'inspire du supplément officiel la Voie du Loup et notamment du scénario. Les chapitres 2 et 3 rassemblent plusieurs extraits des suppléments ou provenant d'internet. Ce n'est pas du plagiat ou du remplissage, mais plutôt une compilation d'éléments qui permettent de développer les éléments présentés ici (famille Kinawa, scénario).

CHAPITRE I : LA VALLÉE DES PAPILLONS.

HISTORIQUE

Il y a près de cent ans de cela, trois énormes navires aux formes exotiques et étrangères vinrent s'échouer sur les côtes de Rokugan. A bord se trouvait une centaine d'exilés, des hommes et des femmes cherchant à échapper à un tyran lointain. Quelques mois plus tôt, cinq navires avaient quitté ce pays lointain dont nul Rokugani n'avait jamais entendu parler. Perdus en mer, confrontés à une terrible tempête, ces réfugiés ne furent qu'une centaine à parvenir à toucher la terre ferme. Étonnamment, ils étaient très proches des Rokugani tout en étant radicalement différents. Contrairement aux barbares rencontrés par les membres du Clan de la Licorne dans les Terres Brûlées, ils avaient les mêmes traits orientaux, la même carnation, des cheveux identiques. En revanche, ils étaient plus élancés, leurs traits étaient plus fins et ils étaient sensiblement plus grands que la plupart des Rokugani. Leur langage, tout comme leur écriture, présentait d'étranges similitudes avec la langue officielle de l'Empire.

La providence voulut qu'un ambassadeur du Clan du Scorpion, en voyage sur les terres du Clan de la Grue, soit présent au matin du débarquement. Méprisant la réaction de méfiance des paysans de l'endroit, il entreprit de lier connaissance avec ces étrangers. Nulle archive n'a été tenue des longues soirées que le chef des réfugiés passa avec Bayushi Sanbero. Mais le fait est que l'ambassadeur estima que ces nouveaux venus pouvaient présenter un atout majeur pour son clan. Il fit donc rapidement venir une escorte afin d'accompagner les réfugiés, ainsi que leurs biens, sur les terres du Clan du Scorpion.

Curieusement, quelques jours plus tard, une horde de pillards s'abattait sur le village de pêcheurs près duquel avaient accosté les étrangers. Les brigands ne laissèrent que ruines et cadavres : pas un villageois ne survécut et jamais les magistrats du Clan de la Grue ne parvinrent à retrouver les coupables. Seul le Clan du Scorpion savait désormais que des étrangers étaient entrés dans l'Empire d'Émeraude.

Les réfugiés prétendirent faire partie d'un groupe de dissidents politiques et religieux nommé le Shan Hchi Hsieh - c'est ainsi que les samouraïs du Clan du Scorpion les nommèrent. Secrètement hébergés au cœur du territoire du clan, les réfugiés dévoilèrent une partie de leurs connaissances et de leurs secrets en remerciement de la protection de leur hôte. Quelques semaines s'écoulèrent avant que le daimyo du clan décide finalement de faire part de sa découverte au très noble descendant de Hantei.

La discussion entre le daimyo et l'Empereur dura plusieurs heures. Finalement, les archives impériales expliquent que le Fils du Ciel reçut, en la seule compagnie du daimyo du Clan du Scorpion, et sans même sa garde personnelle, le représentant du Shan Hchi Hsieh. L'entourage de l'Empereur s'inquiéta de ne pas le voir sortir au bout de deux jours. Mais, au matin du troisième jour, il quitta finalement ses appartements en compagnie de l'étranger et du daimyo. Son teint était pâle et la fatigue de longues journées de discussion semblait peser sur ses épaules, mais une flamme vive et brûlante brillait au fond de ses yeux. Sans même prendre le temps de se reposer, il fit venir son conseiller de la famille Asako, *Henshin*. Ce dernier raccompagna l'étranger dans les terres du Clan du Scorpion, où il resta afin d'aider les nouveaux venus à s'installer.

Le daimyo du Clan du Scorpion octroya généreusement toute une vallée ainsi que la petite ville s'y trouvant aux réfugiés. De facto, les Shan Hchi Hsieh devinrent une famille vassale du puissant du Clan du Scorpion. Jamais l'Empereur ne jugea bon de justifier les faveurs faites à des barbares. Malgré les récriminations de nombreux ambassadeurs de Clans majeurs, tout aussi curieux que xénophobes, l'Empereur protégea les Shan Hchi Hsieh tout au long de son règne. A sa mort, le Clan du Scorpion continua de protéger la vallée de toute interférence extérieure.

Mais, avec la dissolution du clan, les choses ont bien changées. Les Shan Hchi Hsieh ne font plus partie du Scorpion mais ont été intégré par la jeune famille Kinawa qui appartient elle-même au Clan du Singe. Cette jeune famille fut fondée par Akodo Kinawa, un des plus fidèles lieutenants de Toturi, lorsque ce dernier devint Empereur de Rokugan.

Mélange de samouraïs et de Gaijins, d'anciens rônins ou d'Akodo déchus, cette famille atypique profita de l'absence du Scorpion pour s'étendre lentement sur une partie des terres de ce dernier. Aujourd'hui, alors que le Scorpion reprend lentement le contrôle de ses terres, il doit compter avec les kinawa et ses étranges Shan Hchi Hsieh, les commerçants du Crabe et de la Licorne qui se sont solidement installés.

POLITIQUE INTERIEURE

Comme beaucoup de choses dans la Vallée, la politique menée par Kinawa Loup Gris et son épouse Li Tsu Tsin diffère du système couramment en vigueur dans le reste de Rokugan. Les castes ont ici un pouvoir beaucoup moins poussé, on pourrait même dire qu'elles ne sont là que pour préserver un semblant de normalité Rokugani. L'objectif principal de la famille Kinawa est de préserver l'originalité et la culture Shan Hchi Hsieh.

Le système économique et politique, basé sur la communauté et l'égalité, s'inspire de la culture des Gaijins. Pour mener à bien cette politique, il existe 4 chambres communautaires (agriculture, élevage, artisanat et commerce). Les sept représentants de chacune de ces chambres sont élus par les membres de la communauté de métier. Ces chambres organisent et planifient les grands chantiers de leur domaine

d'activité afin qu'une entraide et une dynamique de groupe se mettent en place.

En parallèle un représentant est élu pour deux ans, dans chacune des agglomérations de la Vallée. N'importe qui peut se présenter, à conditions de savoir lire et écrire et d'avoir un programme construit.

Un comité central dirigé par la famille Kinawa coordonne l'ensemble des chambres communautaires et les autres aspects de la vie économique et politique de la vallée. Siége à ce comité :

- Kinawa Loup Gris
- Li Tsu Tsin en charge de l'Education et de la Jeunesse.
- Yang Yun-Sang : Conseiller et Trésorier.
- Matahashi : Représentant Impérial.
- Kinawa Mazouka : Chef de la Garde.
- Kinawa Mitshuru : Chef des Armées.
- Jin Long : Chef des 13 Guerriers.
- Jutsu : Grand Prêtre du Temple de Benten
- Les maires des 4 agglomérations.
- Un représentant par chambre communautaire.

Li Tsu Tsin est à un poste très important, en effet la Vallée a décidé d'offrir l'éducation à tous. Des écoles publiques offrent donc en premier lieu une éducation de base : lecture, écriture, histoire. Et cela est accompagné soit d'un apprentissage parrainé par l'une des chambres communautaire, soit par le Dojo si l'enfant décide de suivre une voix martiale ou soit par l'Ecole de Feng Shui.

Afin de faire fonctionner tous ces dispositifs, un impôt est collecté en fonction des revenus de la personne. Les richesses sont donc plus au moins réparties entre toutes les classes de la population. Evidemment une part de cette dîme est redistribuée à l'Empire comme il se doit. Les Bushi du Clan étant rétribué par la Vallée, il leur est fortement conseillé de payer les différents achats qu'ils s'accordent.

Si les Shan Hchi Hsieh acceptent sans problème ce mode de fonctionnement, il n'en est pas du tout de même pour les samourais issus de clan Rokugani. Mais la famille Kinawa a fait clairement comprendre aux samourais étrangers que s'ils souhaitaient s'installer dans la Vallée, ils seraient contraints d'en suivre ses règles. En quelque sorte, le prix à payer pour vivre dans ce cadre si idyllique.

Evidemment cela fait grincer beaucoup de dents dans les clans majeurs de Rokugan. Consciente de cela, la Vallée reste discrète sur son mode communautaire et respecte un lustre de façade pour ne pas aiguïser les rancœurs. De plus la famille semble avoir à la cour impériale des soutiens inattendus...

POLITIQUE EXTERIEURE

Les Kinawa sont un jeune clan vassal du Clan du Singe. Malgré sa jeunesse, les Kinawa ont su se forger une réputation de courage et de sagesse.

Son influence est extrêmement limitée et sa puissance militaire lui accorde tout juste les moyens de protéger son domaine. Economiquement, il a par contre les moyens de subvenir à ses besoins, alimentaire en tout cas. En effet la Vallée des Papillons est un riche terrain agricole. Les techniques agraires issues du savoir faire Shan Hchi Hsieh, leur permettent même de vendre ou d'échanger leurs produits dans le reste de Rokugan.

Il est à noter que l'Empire octroie au clan les revenus nécessaires à l'entretien du Hall des Ancêtres. En effet Toturi 1er a décidé de confier au clan la garde de la moitié du Hall, auparavant à la charge des Lions. Ce privilège fut une véritable surprise pour l'ensemble des Clans, les Lions se sont évidemment opposés à la décision de l'Empereur. Mais Toturi resta inflexible et renvoya toutes les tentatives diplomatiques du Lion pour garder l'intégralité du Hall des Ancêtres.

Les Kinawa gardent de plus un fort lien avec l'armée du Loup toujours en activité. Etant membre des 12 Loups de Toturi le Noir, il recherche à préserver la cohésion de ce "clan" du mieux de ses capacités.

LE CLAN DU SINGE.

Deux des trois Daimyo du Clan font partie des 12 Loups de Toturi le Noir. C'est pourquoi le clan du Singe a accueilli beaucoup de rônins dans leur famille, tant chez les Toku que chez les Kinawa.

Toku est un ancien paysan, mais Kinawa ne se formalise en aucune façon de se genre de considération. Ils ont appris à se connaître durant les multiples campagnes qu'a conduit Toturi le Noir durant la Guerre des Clans, et de cela est née une grande amitié.

Il n'existe pas pour l'instant de véritable objectif ou de mission commune au Clan. Le principal but pour l'instant est de se structurer et de jeter les bases des collaborations futures. Pour arriver à cet objectif les Daimyo du Clan se sont concentrés sur deux points. Tout d'abord monter une économie de marché suffisamment viable pour assurer les revenus au Clan. Et en second lieu former et organiser une armée apte à protéger leurs territoires. Bien sûr chacune des familles assure la formation de ses propres bushi, mais ils assument malgré tout une fonction plus générale pour le bien du Clan. Garou de la famille Fuzake est en charge des relations diplomatiques et marchandes du Clan. Kinawa en tant que Général des Armées organise les troupes et construit les stratégies de défense des territoires Singe. Enfin Toku est le décideur, il oriente la politique générale et assure le rôle de magistrat au sein du Clan.

LE CLAN DU CRABE.

Le Clan du Crabe est sûrement le plus grand allié de la famille Kinawa.

Kinawa Loup Gris a étudié durant des années les possibilités tactiques et militaires afin de reconquérir le Château Hiruma. Dès la chute de Fun Leng, il était à leurs côtés avec la plupart de ses hommes pour reprendre le château. Sans son soutien et sa grande connaissance de l'Art de la Guerre, les Crabes n'auraient pas pu résister longtemps à la contre-attaque de l'Outremonde. Et si aujourd'hui le Château Hiruma est sans contexte revenu aux Crabes, il n'en est pas moins indispensable pour eux d'assurer au quotidien leur domination. La moitié des troupes de Kinawa dirigées par Kitsu Okuro sont toujours sur place pour les aider en cela. C'est un effort monumental pour le jeune clan et les Crabes en sont très conscients.

De plus, l'amitié entre Kinawa Loup Gris et les Crabes remonte à plusieurs années. Il était un proche ami du Grand Ours Hida et il servit une année entière sous ses ordres en tant que rônin. Avant la chute de la famille Akodo, il était même prévu qu'il épouse Kaiu Kamoko la grande forgeronne de la famille Kaiu.

Cette proximité avec le Clan du Crabe est de plus renforcée par l'ancienne appartenance Crabe de la seconde famille vassale des Singes : celle des Fuzake.

Le Clan du Crabe pour toutes ces raisons, offrira sa protection au Clan Kinawa, si ce dernier le demande.

LE CLAN DU LION

Le Clan du Lion a dû, bon gré mal gré, collaborer avec les Kinawa sous l'injonction de l'Empereur Toturi 1er. Ils sont nombreux de plus à n'avoir pas pardonné à Kinawa son soutien à Toturi le Noir lors du coup d'état scorpion. Très peu de Kitsu ont accepté de venir servir la famille Kinawa, et le peu d'entre eux qui ont choisi de suivre le Hall des Ancêtres dans la Vallée des Papillons subissent l'opprobre de leur famille. Les relations entre les deux clans sont loin d'être cordiales.

LE CLAN DE LA LICORNE.

La proximité du domaine de feu son ami Yogama permet des échanges commerciaux étroits entre les deux domaines. D'un côté les riches réserves agricoles de la Vallée et de l'autre les produits de la pêche du Château de la Sérénité.

LES LOUPS DE TOTURI LE NOIR.

Kinawa Loup Gris comme membre des 12 Loups, reçoit régulièrement la visite des leaders rônins. En effet, il reste le Sensei du "Clan" Rônin. Il participe donc encore activement, tout comme Toku le Daimyo du Clan du Singe, à l'organisation des Loups.

Outre sa mission de formation des bushis du clan, il accueille les Loups en convalescence ou trop vieux pour poursuivre leur carrière de bushi. Kinawa a demandé au temple de Benten vivant sur son territoire s'il était possible pour eux d'accueillir

les rônins désireux d'abandonner le katana pour suivre les voix du Tao. Ils se sont montrés ouverts à cette éventualité.

Il a reçu dernièrement le plus imminent membre des 12 : Naka Kuro en visite de courtoisie. Ce dernier fut très impressionné par la maîtrise de Yang Yun-Sang et un dialogue s'est ouvert entre les deux maîtres même si leurs domaines de maîtrise sont très éloignés.

Kinawa profita de cette visite pour demander l'aide de Naka Kuro. Il implora le grand shungenja de l'aider à retrouver son fils perdu durant la Guerre des Clans. Ce dernier comme à son habitude ne promit rien au Daimyo, mais il n'est pas à douter que Naka Kuro fasse son possible pour lui venir en aide.

Les Sensei de la Famille AKODO

Extrait de la Voie du Loup

Les Hautes Marches.

Il était midi, l'entraînement des enfants était terminé. Kinawa avait essuyé, sans dommage, la matinée entre quinze gosses de cinq ans en furie. Mais il était sur les genoux ! Enfin la pause repas !

Il avait son coin, un terrasse sur les Hautes Marches, d'ici il avait une vue sans pareil sur la Vallée, à mi-chemin entre le Hall des Ancêtres et sa demeure. Il disposait de deux heures avant le conseil de l'après midi. Il sortit son casse-croûte, le Sutra de son maître Kage et se mit comme d'habitude à en engloutir de grosses boules de riz tout en lisant le kata « la Tactique d'Aiki ».

Il regarda soudain le soleil, comme pris par le temps. Il avala en moins de deux son repas, referma le Sutra pour l'enfourner vite fait dans son kimono.

- « ALORS KINAWA-SAN ! PRÊT POUR VOTRE REVANCHE ? »

Loup Gris faillit s'étouffer avec sa boulette de riz !

- « Glups ! Keuf !! Keuf !! Oui, je vous attendais. J'aurai peut être le privilège de l'emporter cette fois-ci, Meijin Akodo Masanao-san. »

- « Nous verrons cela. »

Une forme fantomatique apparut soudain devant lui, il déposa un jeu de go tout en prenant place.

- « J'entamerai cette fois-ci la partie, si vous le permettez Gimi Kinawa-san ? »

La majorité des sensei qui enseignaient à la fois à l'école pour bushi et à l'académie militaire de la famille Akodo ont été accueillis par d'autres familles du Clan du Lion ou ont fait seppuku pour préserver leur honneur. On pense toutefois que quelques-uns d'entre eux, pas plus de deux ou trois, ont rejoint les rangs de l'armée de Toturi. Si ces rumeurs sont fondées, les autres errants vont avidement se mettre en quête de ces sensei, aussi bien les membres déchus de la famille Akodo que tous les autres rônins de Rokiugan. Tous ceux qui n'ont plus de clan vont convoiter leurs enseignements.

LES FORCES MILITAIRES

*Je ne suis pas Tacticien Disciple de l'Eau pour rien.
Qu'ils y viennent !! Qu'ils y viennent !!*

LES 13 GUERRIERS.

Ils sont les protecteurs de la Vallée des Papillons. C'est un groupe de bushi expérimentés dont fait partie Loup Gris et Jin Long. Ce sont des combattants qui donneront leur vie pour le bien être de leurs pays.

Pour la plupart, ils sont Shan Hchi Hsieh, des gens qui, au jour le jour, se fondent dans la population. Mais ils sont capables, si le besoin s'en fait sentir, de lever rapidement un groupe de combattants. La criminalité dans la vallée est quasi nulle, la plupart des troubles sont généralement le fait d'étrangers à la région. Ils feront appel à la garde pour régler ce genre de problème. Ils ne se découvriront de leur base que si la vallée est menacée par un conflit majeur.

Ce sont des montagnards capables de mener des attaques rapides sur les lignes de ravitaillement du potentiel ennemi et ils ont suivi un entraînement poussé dans la guérilla urbaine. Sur ordre, via pigeon voyageur, ils auront comme mission première de détruire les barrages qui régulent les différents torrents de la vallée.

LA GARDE DU PAPILLON.

Menée par Matahashi et Kinawa Masouka, elle règle généralement diplomatiquement les incidents mineurs. Evidemment si les belligérants ne pas la bonne grâce de comprendre, une petite nuit à la magistrature règle généralement l'affaire.

Il existe un petit poste de garde dans chaque village, un poste dans la Cité des Trois et deux autres aux frontières de la vallée. Sur ordre, via pigeon voyageur, ils auront comme mission première de faire évacuer la population civile vers le Palais Kinawa et les Grandes Marches.

Loup Gris et Kinawa Mitshuru forment cette section. Les Bushi du clan Kinawa ont un entraînement complet, combinant la technique du sabre, l'art de la guerre et les disciplines de l'esprit.

LES PIGEONS.

Chaque point stratégique de la vallée est desservi par un réseau de pigeons voyageurs. Les ordres nécessaires à des actions rapides et efficaces sont ainsi facilités.

LES BARRAGES.

Les torrents de la vallée font de parfaites protections naturelles. Une fois, les barrages détruits, il est extrêmement difficile d'y faire passer une armée. En dernier ressort le

barrage de la Cité des Trois pourrait être détruit et ainsi inonderait totalement la vallée. Elle serait alors totalement isolée, laissant les armées ennemies baigner dans l'eau.

LES RÉSERVES DES GRANDES MARCHES.

A la moindre alerte de conflit majeur, la population serait guidée par des chemins parallèles vers les Grandes Marches et ses multiples grottes où ils pourront trouver refuge.

LA PASSE DU NORD.

Un Général impétueux pourrait se risquer à mener son armée par la passe du Nord. Ce serait une grave erreur. La passe est quasi imprenable, un petit nombre de combattant pourrait bloquer des jours entiers toute armée.

EXERCICE.

Kinawa Loup Gris organise régulièrement des exercices grandeur nature, afin que la population connaisse les gestes qu'ils devront effectuer en cas de conflit majeur.

CONCLUSION.

Ceci n'est que la ligne directrice du plan de défense de Kinawa Loup Gris. Il existe de nombreuses variantes en fonction des cas.

PERSONNALITES

KINAWA LOUP GRIS.

Feu 5 - Air 3 - Terre 4 - Eau 5 - Vide 5

Réflexe 5

Ecole : Akodo / Rônin

Rang : 5 / 2

Armes : Lame Papillon (+2g2 au toucher/ VD 5g3)

Armure : Lourde (sans malus)

Honneur : 5.0 Gloire : 7.0

Avantages : Trompe la Mort - Mon

Personnel - Tacticien - Disciple de l'Eau -

Relation Rônin : Cité d'Amérasu - Statut

Rônin : 12 Rôlins

Désavantages : Impétueux.

Art de la guerre 6 - Athlétisme 2 - Barde 1 -

Calligraphie 3 - Conn. Ancêtres 3 - Conn.

Bushido 4 - Conn. Légendes 1 - Conn. Lions

1 - Conn. Outremonde 3 - Conn. TK Hida 3 -

Défense 4 - Droit 1 - Enquête 1 - Equitation

3 - Etiquette 3 - Feng Shui 2 - Forge 2 -

Histoire 2 - Iaijutsu 3 - Jitte 3 - Jujutsu 5 -

Kenjutsu 5 - Lutte 2 - Méditation 2 -

Montagnard 2 - Navigation 1 - Recherche 1 -

Sensei 6 - Sincérité 2 - Tir à l'arc 1 -

Armurerie 1 - Ingénierie 1 - Siège 2.

Akodo Kinawa est le benjamin d'une famille proche du Château de la Loyauté, mais de classe moyenne. Rien ne l'avait prédestiné à la carrière fulgurante et atypique qu'il mena. Il fut pourtant le Champion de Topaze de sa génération, et brilla durant ses premières années dans différents conflits majeurs, comme celui de la Bataille de l'Arbre de Vie ou la chute du Clan du Lièvre. Avec un groupe d'amis, il résolu bien des affaires criminelles et stoppa bien des onis, ce qui le propulsa dans l'estime de ses aînés.

Gloire et Honneur, un parcours classique pour un bushi du Clan du Lion, jusqu'au jour où Kinawa se fit remarquer par Akodo Kage : le grand maître des Kolat. Il vit en lui un disciple idéal pour son organisation : un bushi à l'esprit rebelle et indépendant. Mais il se trompa lourdement. Devant le refus du jeune bushi qu'était encore Kinawa, Kage usa de toutes les bassesses pour le convaincre de le rejoindre. Son père fut assassiné, et des menaces furent prononcées à l'encontre du reste de sa famille. Excédé par ces méthodes, il alla trouver Kage alors qu'il se promenait seul pour demander un duel, persuadé de mourir honorablement en combat. Mais à sa grande surprise, Kage accepta sa défaite avant même le combat et fit seppuku.

Devant un tel acte, Kinawa décida de partir en pèlerinage le soir même afin de faire la paix en lui, mais aussi pour s'éloigner de sa famille. Durant plus d'un an il mena la vie d'un rônin sous le pseudonyme de Loup Gris. Il noua durant cette époque des liens très étroits avec les rôlins de la Cité

Amérasu et le Clan du Crabe. Mais le temps du pèlerinage touchait à sa fin, et Kinawa devait se résoudre à rejoindre sa famille, et affronter les conséquences de son duel.

A sa grande surprise, il fut accueilli par Kage, bien vivant et toujours sensei du Clan du Lion. On le propulsa futur sensei du clan et Kage adopta le jeune bushi. On lui expliqua alors que son père était mort honorablement durant une bataille contre le Clan de la Grue : tout cela n'était qu'une épreuve. Poudre aux yeux plutôt, Kinawa n'était pas dupe. Kage restait bien le Maître des Kolat. Intouchable.



Pourquoi Kage ne le fit pas assassiner ? Cela reste un mystère pour Kinawa ! Mais à partir de ce moment là, Kage se comporta comme un Sensei Lion doit le faire. Il forma Kinawa à sa future tâche, lui enseigna les techniques et les manœuvres du Clan. Petit à petit l'estime entre le maître et l'élève se restaura. Kage fut presque un père pour lui. Comment expliquer un tel revirement ? Kage, cet homme sans enfant, a peut-être vu en Kinawa le fils qu'il aurait aimé avoir ? En tout cas, il ne chercha plus à le mêler à ses affaires criminelles. Et Kinawa de son côté ferma les yeux, de toute façon qui l'aurait cru ? Un an auparavant personne ne l'avait écouté !

Deux événements par la suite vont changer la vie de Kinawa. Le premier fut sa rencontre avec Kaiu

Kamako une femme d'une grande douceur et d'une beauté indéniable. On lui demanda d'être le juge d'une compétition de forge qui devait désigner le plus grand forgeron de la famille Kaiu. Elle en fut la grande gagnante. Le second fut la découverte d'une météorite : un œuf de Benten. Il fut béni par le Kami pour l'avoir ramené à son temple, et grâce aux morceaux de cristaux qui entouraient l'œuf, Kinawa fit forger par Kaiu Kamako un katana qui deviendra par la suite légendaire. Durant tout le processus de création de la lame, Kinawa entretenue une correspondance soutenu avec Kamako. De ces échanges naquit une amitié qui se transformera rapidement en un amour sincère.

La Guerre des Ombres débuta le jour de la bénédiction par Hantei 38 de la Lame aux Milles Reflets. Kinawa porteur du katana fut consacré Champion de Benten. Lui et ses amis durent alors chasser et combattre les Ombres qui avaient pris le corps des plus grands bushi de Rokugan. S'ils en sont sortis gagnant, cela marqua une rupture assez nette avec son compagnon d'arme : MATSU Tetsuo. Ce dernier avait succombé à la noire emprise des ténèbres, et il dut combattre seul ses démons à partir de cette date.

8

La vie de Kinawa aurait pu suivre le chemin tout tracé qu'on lui promettait : Senseï du Clan du Lion et un mariage avec Dame Kamako. Mais c'était sans compter avec un événement qui bouleversa tout Rokugan : le Coup d'Etat Scorpion. Kinawa était dans le palais au moment des faits. Il pu s'enfuir et rejoindre les forces alliées à l'extérieur de la Cité Interdite pour épauler son Daimyo Akodo Toturi dans les derniers instants de la défaite des Scorpions. C'est avec une immense fierté qu'il pu voir Toturi s'asseoir sur le Trône de Jade. Mais il déchanta très vite à l'arrivée surprise de l'Héritier Hanteï. Il n'hésita pas une seconde devant l'immense injustice qui frappa la Famille Akodo, et décida de suivre son Daimyo dans sa déchéance, renonçant en un instant à tous ses privilèges pour soutenir celui qui deviendra son nouveau maître. Il masqua son visage pour redevenir celui qu'il avait été bien des années auparavant : Loup Gris.

Toturi disparu, il erra des mois entiers dans Rokugan à sa recherche. Mais voilà que son chemin croisa celui de la Vallée des Papillons et son cœur y est resté, enchanté par la beauté et la grâce de Lin Tsu Tsin. Libéré de toute contrainte il put s'installer dans la vallée et se marier avec la Première Parfaite Princesse des Shan Hchi Hsieh. C'est à partir de cette date que commence l'histoire du Clan Kinawa, car de leur union naquit 7 Jumeaux bénis par Benten.

LI TSU TSIN, LA PREMIÈRE PARFAITE.

Feu 3 - Air 3 - Terre 2 - Eau 3 - Vide 5

Volonté 4 - Perception 4 - Intelligence 4

Ecole : ASAKO Henshin

Rang : 4 (Terre 1 - Eau 2 - Air 3 - Feu 4).

Armes : aucune

Armure : aucune

Honneur : 3.0 Gloire : 2.0

Avantages : Bénédiction de Benten - Beauté du Diable - Grande Destinée

Désavantages : Adoptée – Gaijin

Art de la Guerre 3 - Calligraphie 4 - Conn Ancêtres 1 - Jiu-jitsu 4 - Défense 4 - Fen Shui 4 - Haute Médecine 5 - Histoire 4 - Médecine 5 - Méditation 5 - Shintao 4 - Théologie 2

Li Tsu Tsin a toujours été promise à un grand destin. Nombreux furent les Henshin de la famille Asako qui s'émerveillèrent devant le regard intelligent et sage de cette jeune fille alors qu'elle n'était qu'un bébé. Il ne lui fallut que quelques années pour maîtriser des secrets que d'autres ne comprendraient qu'en une vie, si ce n'est en plusieurs. Alors qu'elle n'était âgée que d'une quinzaine d'années, ses maîtres étaient convaincus qu'elle atteindrait l'illumination avant sa vingtième année. Elle décida pourtant d'abandonner leur enseignement pour suivre ceux de son grand-père, le fondateur de la Cité des Trois.

Li Tsu Tsin est une magnifique jeune femme de vingt ans. Grande et élancée, son visage est une merveille de finesse et de douceur relevé par la noirceur de jais de ses longs cheveux noirs et raides. Elle est toujours vêtue d'une longue robe droite de coupe étrangère. Son visage porte tout aussi nettement la marque de ses origines étrangères, de même que l'étonnant tatouage tribal qu'elle arbore.

C'est une jeune femme douce et intelligente. Mais elle est aussi terriblement offensée par la grossièreté et la stupidité de la plupart des samuraï. Epouse de Loup Gris, elle dirige avec lui la Vallée des Papillons.

LES 7 JUMEAUX KINAWA.

Les 7 Jumeaux sont le fruit de la bénédiction de Benten. Agés de 3 ans à peine, ils égaillent le Château Kinawa de leurs rires et de leurs jeux.

La petite dernière, la seule fille parmi le groupe des jumeaux, est tout particulièrement adorable. On sent dans son regard qu'elle possède quelque chose de plus que ses frères. En effet, tout comme les Kitsus, elle possède cette faculté extraordinaire de percevoir et de dialoguer avec le monde des esprits.

Le jour de leurs 5^{ème} année arrivera à grand pas, c'est pourquoi Kinawa et Li Tsu Tsin se sont déjà mit d'accord sur la formation que suivront leurs enfants.

Seul le petit Yogama sera séparé de sa famille. Il partira en apprentissage chez Kamako la plus grande forgeronne Kaïu

Malheureusement, le petit Kage a disparu durant la Guerre des Clans. Il fut sûrement enlevé lors de la destruction de la Cité de la Grenouille Riche. Par qui et pourquoi ? Des questions qui torturent sans cesse ses parents.

KINAWA Shiryu

Le 1er Parfait

Futur Tacticien

KINAWA Tetsuho

La Seconde Vague

Futur Bushi

KINAWA Yogama

Les 3 Montagnes

Futur Forgeron Kaiu

KINAWA Ryu

Les 4 Vents

Futur Shugenja

KINAWA Toguso

Le 5ème Cercle

Futur Maître de Fen Shui

KINAWA Kage

Le 6ème Chemin de l'Ame

Disparu

KINAWA Kamako

La 7ème Porte du Ciel

1ère Sodan Sezo non Kitsus

LIN LONG, LE PREMIER GUERRIER.

Feu 3 - Air 4 - Terre 3 - Eau 3 - Vide 3

Constitution 4 - Force 4 - Agilité 4

Ecole : Bayushi / Kinawa

Rang : 3 / 4

Armes : Katana (Att 9g4 / Domm 7g2)

Armure : Lourde

Honneur : 2.0 Gloire : 3.0

Avantages : Force de la Terre - Grand - Ancêtre Fondateur de la Cité des 3

Désavantages : Adopté - Antisocial 4PP - Gaijin - Malédiction de Benten

Art de la Guerre 3 - Athlétisme 4 - Conn Ancêtres 1 - Conn Bushido 1 - Défense 4 - Equitation 3 - Histoire 2 - Iaijutsu 4 - Kenjutsu 5 - Kyujutsu 3 - Shintao 2

Le frère de Li Tsu Tsin est aussi violent que sa soeur est douce et aussi laid qu'elle est belle. Il ne sait que tuer, alors qu'elle ne désire que soigner. Jin Long a servi aux côtés des plus grands généraux du Clan du Scorpion. Le visage caché derrière un masque démoniaque et grimaçant, il a exploré Rokugan sous la bannière de son clan d'adoption. Mais il n'a cependant jamais oublié la voie de ses ancêtres. Li Tsu Tsin est son ancre, la bouée qui l'empêche, encore aujourd'hui, de se noyer dans un océan tumultueux de haine et de rancœur.

Alors que son clan n'était plus, il fut longtemps considéré comme un eta par les prétentieux samurai des Clans du Lion et de la Grue. Ses traits et sa stature étrangère le désigne comme un paria, aussi sûrement que l'atroce cicatrice qui le défigure.

Depuis, aidé par Loup Gris, il a libéré sa vallée des barbares qui étaient venus l'envahir. Il a une totale confiance dans le choix qu'a fait Li Tsu Tsin pour son peuple en épousant Kinawa. Il l'aidera tant que ce dernier respectera sa culture et ses ancêtres. Il a même commencé à suivre son enseignement. Il est vrai qu'il a beaucoup de mal, mais il commence à comprendre la philosophie de l'Honneur, et il y trouve un garde fou à sa violence naturelle.

KINAWA YOMO, TRÉSORIER ET MAGISTRAT DU CLAN KINAWA.

Yomo est le frère aîné de Kinawa. Pourtant peu de personnes le connaissent. Loin de la Gloire de son frère cadet, il est malgré tout celui à qui, il doit tout. Leur père n'a jamais fait partie des hautes sphères du pouvoir Akodo. L'avenir de leur famille était alors tout tracé : devenir de simple bushi au service de noble samurai du clan, sans véritable richesse et gloire. Il sacrifia sa vie entière pour le bien être de sa famille, travaillant pour donner à ses frères cadets toutes les chances de leurs côtés, payant les meilleures écoles du Château de la Loyauté et finançant les expéditions de Kinawa dans Rokugan.

Il crut tout perdre lorsque les Akodo furent reniés des Clans Majeurs. Il aurait aimé pouvoir se faire seppuku, mais qui alors se serait occupé de son petit frère Kanado. Il rejoignit les Ikoma durant la Guerre des Clans. Profitant de son relatif anonymat, il se fonda dans sa famille sans trop faire de vague afin de ne pas attirer sur lui l'attention des Matsu qui recherchaient alors avidement son frère Kinawa.

C'est avec une fierté non dissimulée qu'il pu ressortir de l'ombre après le Jour des Tonnerres, et montrer à tous ces samurai du Clan du Lion la grandeur de la famille Kinawa!!!

Aujourd'hui que son objectif est atteint, il aspire à trouver une épouse et ainsi grossir les rangs de leur famille. L'Histoire des Kinawa n'est qu'à ses prémisses, il compte bien participer à sa grandeur. En attendant il fait bénéficier de ses talents administratifs à la Vallée des Papillons.

KINAWA KANADO, FRÈRE DE LOUP GRIS.

Grâce au soutien de Yomo, Kanado a pu, tout comme Kinawa, rentrer dans le meilleur dojo Akodo. Il se montra un élève brillant, toujours désireux de prouver sa valeur. Les différents senseï qui l'ont suivi tout le long de son éducation, ont vu en lui un jeune bushi talentueux, sur lequel ils placèrent beaucoup d'espoir. Même durant son court passage dans la famille Ikoma, il marqua l'esprit des professeurs.

Kinawa est son modèle, son héros. Un jour il sera tout comme lui, un Champion de Rokugan. Aujourd'hui qu'il devient homme, il compte bien briller au prochain Gempukku de Topaze comme l'a fait Loup Gris. Il porte toujours fièrement sur lui, la Lame Kaïu que lui a offert son frère alors qu'il était âgé de 5 ans à peine.

KINAWA MAZOUKA, CAPITAINE DE LA GARDE DU PAPILLON.

Gozeki Mazouka est issu d'une famille vassale du clan du Lion, il fut à la foi le yojimbo, l'élève et l'ami de Kinawa. Il entra à son service peu avant le Coup d'Etat Scorpion. Il eut le sentiment alors d'avoir toujours connu Loup Gris, et qu'un lien les unissait à jamais.

A partir de cette date, il accompagna Kinawa dans l'ensemble



des conflits majeurs qui bouleversa Rokugan ces dernières années. L'une des missions confiées par Kinawa à cette époque fut de mettre sa famille en sécurité dans le Montagnes Dragons au sein de la Cité de la Grenouille Riche. C'est durant cette mission qu'il fit connaissance avec Ishimura : une jeune servante protégée par Kinawa

A la chute des Akodo, il perdit un temps son maître, mais resta fidèle à son serment, et choisit l'exile afin de le retrouver. C'est dans les rangs de l'armée des Loups de Toturi le Noir qu'il le retrouva. Il fut alors de tous les combats, affrontant les Crabes et leurs alliés de l'Outremonde sur le col de Benten, et participa à la reconquête du Château Hiruma.



Au couronnement de Toturi 1^{er}, il choisit de prendre le nom de Kinawa, où aujourd'hui il joue un grand rôle au sein de la Vallée des Papillons: Capitaine de la Garde du Papillon. Lui aussi a succombé au charme de la Vallée, il fera tout pour préserver ce cadre idyllique. Il vit, heureux, avec la petite servante Ishimura en attendant la prochaine bataille.

MATAHASHI, MAGISTRAT DU CLAN DE LA GUÊPE.

Feu 4 - Air 3 - Terre 3 - Eau 3 - Vide 2

Perception 4

Ecole : Clan de la Guêpe - Chasseur de Primes

Rang : 3

Armes : Yumi (Att 9g4 / Domm 4g2)

Armure : Aucune

Honneur : 2.0 Gloire : 5.0

Avantages : Clairvoyant – Rapide

Désavantages : -

Art de la Guerre 1 - Athlétisme 4 - Chasse 3 - Défense 4 - Equitation 3 - Fabrication de Flèches 4 - Histoire 3 - Kyujutsu 6

Matahashi est un homme âgé d'une cinquantaine d'années mais encore doté d'une étonnante énergie. Après avoir parcouru Rokugan comme ronin et avoir combattu pour tous les Clans majeurs, il fut finalement adopté par Tsuruchi, le daimyo du Clan de la Guêpe. Il a vite montré son talent de médiateur hors pair, ce qui lui valu de se retrouver sur les terres du Clan du Scorpion afin d'y calmer les ardeurs belliqueuses des Clans de la Grue et du Lion durant la Guerre des Clans.

Il est, lui aussi, tombé sous le charme de cette vallée. Contrairement à nombre d'autres, la présence des sang-mêlé ne le gêne pas. Il a trop longtemps été rejeté en tant que ronin pour se permettre d'éprouver de tels sentiments. C'est un homme bon et sage qui ne désire que la paix, mais qui saura combattre si le besoin s'en fait sentir.

YANG YUN-SANG, LE DEUX FOIS BÉNIS.

Feu 2 - Air 2 - Terre 2 - Eau 2 - Vide 5

Volonté 5 - Intuition 5 - Perception 5 - Intelligence 5

Ecole : Feng Shui

Rang : 5

Armes : aucune

Armure : aucune

Honneur : 2.0 Gloire : 1.0

Avantages : Longévité

Désavantages : Vieux, Nom Gaijin

Architecture 5 - Calligraphie 5 - Conn Shan Hchi Hsieh 5 - Feng Shui 5 - Géométrie 5 - Haute Médecine 5 - Mathématique 5 - Médecine 5 - Méditation 5 – Jiujujutsu 1

Yang Yun-Sang est le grand maître de Fen Shui des Shan Hchi Hsieh. Il est le seul survivant des réfugiés geijin qui se sont échoués il y a cent années de cela. Malgré son grand âge, il porte bien, on lui donnerait à peine 60 ans. Il est donc le seul qui connaît encore les secrets qui les ont conduit sur Rokugan. Il reste pourtant totalement muet sur les questions qui assaillent ses congénères sur leurs origines.

Il affirme que c'est sa maîtrise du Fen Shui qui lui a donné cette longévité hors du commun. En effet il semble avoir

atteint le sommet de son art, et aurait trouvé le parfait équilibre entre le Ying et le Yang. Des concepts totalement étrangers sur Rokugan.

Il est un architecte hors du commun, l'étendu de son talent est discernable dans tout la Vallée du Papillon. Mais rien ne surpasse sa dernière réalisation : le Hall des Ancêtres.

KINAWA ITACHÏ, BUSHI DU CLAN DE LA MANTE.

Akodo Itachï venait à peine de passer son genpukku lorsque sa famille fut bannit. Sans nom le jeune Akodo pensait malgré tout rester un homme d'honneur mais la dure réalité de la vie l'a rapidement fait déchanter.

Couvert de dette auprès de différente pègre de Rokugan, sa tête a été mise à prix. Il n'a dû son salut qu'à Loup Gris qui décida de le prendre sous sa protection. Il intégra à partir de cette date l'armée des Loups de Toturi le Noir, accompagnant son nouveau senseï dans tous ses combats : la bataille du Col de Benten et le Jour des Tonnerres. Durant cette période, malgré la pègre sur son dos, il fit les quatre cents coups avec ses deux meilleurs amis : Outzo et Shuaï.

Il a certes rejoint la famille Kinawa, mais Loup Gris pensa que sa nature s'accorderait mieux avec celle des Mantas. Il confia donc son enseignement à son ami Toguso, avec lequel il avait beaucoup plus d'affinités.

KINAWA OUTZO, BUSHI DU CLAN KINAWA.

Le jeune Matsu Outzo, n'a jamais approuvé le comportement de sa famille envers les Akodo. Pourquoi un tel acharnement envers leurs anciens compagnons d'armes ? En total désaccord avec sa famille, il choisit alors de répondre à l'appel de Toturi le Noir. Il fut affecté comme soldat au ordre du général et senseï Loup Gris durant la bataille du Col de Benten contre l'Armée du Crabe et leurs alliés de l'Outremonde. Il suivit à partir de cette époque l'enseignement de Kinawa avec ceux qui deviendront par la suite ses meilleurs amis : Itachï et Shuaï.

Fidèle à son senseï, Outzo prit le nom de Kinawa lors du couronnement de Toturi 1er et poursuit son enseignement auprès du Dojo de la Mémoire Eternelle.

Il montra tout particulièrement sa valeur durant la bataille du Château Hiruma, où il noua des liens très étroits avec des bushis de la famille Hida.

KINAWA SHUAÏ, LE 7^{ÈME} GUERRIER.

Véritable rônin, Shuaï répondit à l'appel de Toturi le Noir, et rejoignit l'armée du Loup sous les ordres de Loup Gris. Malin comme un singe, il distingua bien là, sa plus grande chance de sortir de la pauvreté crasse qui lui collait à la peau depuis tant d'année. Il s'attela donc à suivre les préceptes de son nouveau



maître avec plus d'acharnement que ses deux nouveaux amis : Itachî et Outzo

Tout comme eux il participa à toutes les grandes batailles de la famille : le Col de Benten, le Jour des Tonnerres et le Château Hiruma.

Sa fidélité à Loup Gris fut payante puisque se dernier pu rejoindre la famille Kinawa et ainsi réaliser son plus grand rêve : devenir un samourai.

Il ne découvrit la Vallée des Papillons qu'après avoir pris le nom des Kinawa, mais il tomba immédiatement sous le charme de la vallée. Il s'intégra parfaitement avec la communauté Shan Hchi Hsieh. A tel point que Lin Long lui demanda de rejoindre le Otokodate des 13 Guerriers.

KINAWA MITSHURU, TACTICIEN.

Feu 3 - Air 3 - Terre 3 - Eau 4 - Vide 3

Intelligence 5 - Perception 5

Ecole : Tacticien Akodo, rang : 4

Armes : Katana (Att 8g3 / Domm 7g2)

Armure : Lourde

Honneur : 5.0 Gloire : 3.0

Avantages : Ancêtre

Désavantages : Vieux

Art de la Guerre 5 - Athlétisme 2 - Conn Ancêtres 1 - Conn Bushido 4 - Conn Outremonde 2 - Conn Ecole Crabe 2 - Conn Ecole Grue 3 - Défense 4 - Equitation 2 - Histoire 2 - Iaijutsu 4 - Kenjutsu 5 - Senseï 3

AKODO Mitshuru car tel fut son nom durant près de 40 ans, est un tacticien de talent. Durant toutes ces années il faisait partie des conseillers militaires de Toturi. Il l'accompagna dans la quasi totalité de ses campagnes. Au fil du temps et des batailles, Mitshuru voua un immense respect pour la grande intelligence et l'immense sagesse de Toturi.

Cette admiration l'a conduit à suivre le daimyo Akodo dans sa chute. Il renonça à son nom, à l'ensemble de ses richesses et à ses privilèges.

C'est durant la bataille de Beden, qu'il fit la connaissance de Kinawa. Ils combattirent ensemble l'armée de l'Outremonde et son Nexus Noir. Mitshuru fut impressionné par le talent du jeune samourai, par sa science de la bataille, son courage et sa capacité à guider une armée vers la victoire.

Après le couronnement de Toturi, Mitshuru voulu rendre visite à Kinawa par simple courtoisie. Comme beaucoup, il tomba sous le charme de la vallée. Il vu là, l'endroit rêvé pour finir ses jours. Il adopta le nom de Kinawa et fait aujourd'hui profiter de sa longue expérience au jeune daimyo. Il y a beaucoup de choses en lui qui lui rappel Toturi.

KINAWA KIZOKI, SHUGENJA DU CLAN KINAWA.

AKODO Kizoki est le Cousin germain de Loup Gris. Il se réfugia dans la famille Kitsu durant la Guerre des Clans, restant le plus loin possible de toute cette violence qui déchirait Rokugan. Certains disent que durant sa jeunesse, il

aurait visité le Hall du Dragon de l'Eau : Rinjin. Il en serait revenu changé. Il serait alors devenu radicalement pacifiste.

Il suivit de loin les exploits de son cousin, espérant secrètement qu'il pourrait un jour montrer à tous la grandeur de leur famille. Même durant les moments les plus sombres de leurs histoires, il garda la foi en leurs destins. C'est avec joie qu'il le rejoignit pour l'aider à diriger leur nouveau clan. Pour cela il aide de son mieux KITSU Okura à la formation des futurs Shugenja de la famille.

LA REGION.

L'endroit est paradisiaque. De larges cascades dévalent les montagnes environnantes avant de venir disparaître dans de nombreux lacs et de grandes forêts viennent délimiter des champs et des pâturages entretenus avec soi. Un visiteur perspicace découvrira que ces champs sont cultivés d'une manière différente de celle communément utilisée par les paysans de Rokugan. Une sensation de paix et de bien-être envahira aussitôt les visiteurs. On pourrait presque croire que si les kamis devaient vivre sur terre, ils choisiraient cette vallée. Visiblement cette vallée n'a que deux accès, l'un donnant au nord, et l'autre à l'est. Au bord de l'unique route, il est possible de distinguer d'anciennes bornes Scorpion, interdisant l'accès à la région.



LE PALAIS KINAWA.

Le Palais KINAWA se trouve en surplomb de la Cité des Trois, adorablement collé à la falaise. C'est une jolie bâtisse de deux étages qui forme un U fermé par la paroi rocheuse. Comme l'ensemble des bâtiments de la région, le flux du Chi y est très puissant. Il y fait donc bon vivre. La demeure est continuellement baignée par les cavalcades des jumeaux Kinawa ou par les chants du personnel de maisons qui y travaillent de bon cœur.

Il y a en tout trois ailes, la première est dédiée aux habitations, une autre accueille l'administration de la Vallée, et la dernière peut accueillir les visiteurs de marque. Les portes du Palais sont la plupart du temps grandes ouvertes. La population est libre d'y venir demander audience, pour accéder aux Grandes Marches menant au Hall des Ancêtres ou pour tout simplement profiter du Jardin Zen.

En effet la cour intérieure est un jardin de la création de Lin Tsu Tsin. Il est très fréquent de la rencontrer dans ce lieu, discutant avec tout un chacun. C'est au fond de ce jardin que débutent les Grandes Marches conduisant au Hall des Ancêtres. Il est donc indispensable de traverser le Palais Kinawa pour accéder au Hall.

Car si à première vue le bâtiment ne semble offrir aucune défense. Il se révèle être une véritable barrière pour tout envahisseur souhaitant rejoindre le Plateau de la Mémoire Eternelle et les réserves de vivres des Grandes Marches.

LA CITÉE DES TROIS.

Au centre de la vallée, une petite ville prospère s'est développée au bord d'un lac. L'agencement et l'architecture des demeures, ne ressemble à rien de ce qu'il est possible voir à Rokugan. Qui plus est, malgré sa taille modeste, cette petite ville peut se targuer d'avoir toutes ses rues pavées et elle ne comporte aucun bâtiment précaire en bois.

Il n'y a aucune trace de fortification, pas même une palissade pour se protéger des animaux. Encore plus étonnant, une douce odeur de bois de santal émane de ces lieux, contrairement à l'odeur forte d'excréments et de tannerie qui se dégage de la plupart des villes de Rokugan. On trouve la Magistrature Impériale, l'école populaire, les Trois Chambres Communautaires et l'Auberge des Huit Piliers, la principale auberge de la ville.

LES TROIS VILLAGES.

Les trois villages de la Vallée sont des répliques miniatures de la Cité des Trois. Les villages disposent eux aussi de rues pavées et de bâtiments en pierre.

LE VAL DES ANCIENS.

Au plus profond du Val, au plein cœur de la forêt se trouve le cimetière des Shan Hchi Hsieh. Certes beaucoup plus sobre

que le Hall des Ancêtres, ce lieu dégage une impression de paix tout aussi forte. L'endroit est parsemé de petites stèles qui se fondent totalement avec la végétation ambiante.

Normalement interdit à tout Rokugani, KITSU Otura, sous l'invitation de Yang Yun Sang, a pu visiter les lieux. Il fut surpris d'y rencontrer des esprits avec lesquels il put s'entretenir. Il le fut encore plus lorsqu'il rencontra ici même des esprits du Hall des Ancêtres comme s'il venait par simple visite de courtoisie.

Cela bouleversa en partie l'image qu'il se faisait de l'ordre céleste. Il s'interroge encore aujourd'hui sur la place qu'il faut donner à ces gaijin dans l'au-delà.

LES GRANDES MARCHES

Les Grandes Marches est le seul moyen de rejoindre le Plateau de la Mémoire Eternelle où se trouve le Hall des Ancêtres. Yang Yun-Sang a façonné avec soin le long chemin qui y conduit, en une multitude de marches et de zones de repos. Chacune d'entre elles sont des petits havres de paix, où il est possible d'admirer un point de vue imprenable sur la vallée. Il existe tout le long du chemin de petites grottes aménagées dans le plus pure tradition Fen Shui. On peut y trouver des réserves de nourritures, des salles d'armes ou des réfectoires, en un mot tout le nécessaire pour une population en état de siège. Il est même possible d'y trouver des habitations. Celle-ci est la dernière grotte des Grandes Marches avant d'atteindre le Plateau de la Mémoire Eternelle.

Kinawa Loup Gris se promène souvent le long de ce chemin, il y resterait des heures à contempler la vallée. Certains villageois l'auraient aperçu tendant l'oreille, comme s'il cherchait à comprendre le sens du vent, on l'aurait même entendu lui répondre en des termes plus qu'étranges.

Mais cela n'est qu'une des nombreuses histoires qui tournent autour des Grandes Marches. La Nuit tombée nombre de sentinelles semblent avoir aperçu du coin de l'œil un parent depuis longtemps disparu. Certains auraient aussi entendu des bruits de festivités sortir de grottes totalement vides. Une vieille femme aurait même été rattrapée d'une chute mortelle par le vent. Les habitants ne sont pas effrayés par tout ces faits, mais prudents, ils sèment les Grandes Marches d'offrandes en tout genre.

LE DOJO DE LA MÉMOIRE ÉTERNELLE.

Le Dojo de la Famille se situe lui aussi sur le Plateau de la Mémoire Eternelle, à proximité du Hall des Ancêtres. Les Bushis du Clan s'y entraînent tous les jours dans une très grande rigueur. Certains Bushis auraient vu Kinawa Loup Gris s'entraîner ici, seul mais semblant malgré tout combattre contre une multitude de combattants.

LE HALL DES ANCÊTRES.

Le nouveau Hall des Ancêtres est sûrement l'une des belles réalisations de tout Rokugan. Situé sur le Plateau de la

Mémoire Eternelle, il est en parfaite harmonie avec son environnement. Sa majesté est incontestable.

LE TEMPLE DE LA PIERRE DU CIEL.

Le Temple de la Pierre du Ciel est un temple dédié à Benten. Il est situé sur les hauteurs du plateau de la Mémoire Eternelle. Il y a quelques années de cela, Kinawa fut témoin de la chute d'une météorite. Cela se révéla être un oeuf de Benten qu'il confia à un temple proche. Il fut béni par Benten pour cela, et de sa première union naquit 7 jumeaux. Des morceaux de cristaux qui entouraient l'oeuf, Kinawa fit forger le fabuleux katana "Les Milles et Un Reflets". Il devint alors le Champion de Benten. Pour toutes ces raisons, le temple de Benten qui accueillait l'œuf décida de venir s'installer dans la Vallée des Papillons.

CHAPITRE 2 : LE DOJO.

ECOLE KINAWA

Bonus : Agilité + 1 ou Perception + 1

Rang Honneur : 3 + 5 cases

Compétences : Art de la guerre - Calligraphie – Défense - Histoire - Kenjutsu - Jiujutsu- une compétence valorisante

Rang 1, La Voie du Lion

Cette école enseigne la précision. Ses adeptes apprennent à ne pas tenir compte de l'armure de leurs adversaires (pas de bonus au ND pour être touché) ou (s'ils préfèrent) peuvent bénéficier d'une augmentation gratuite lorsqu'ils effectuent leur jet d'attaque (pour gagner un dé de dommages supplémentaire, toucher un endroit du corps...

Rang 2, Le Force de la Pureté

A ce rang, le bushi apprend comment un coeur juste peut guider un coup juste. Il peut désormais ajouter son rang d'Honneur au résultat de ses jets d'attaque et de dommages.

Rang 3, Par la Force de mes Ancêtres

Le Bushi sait que ses ancêtres guident chacun de ses pas. A ce rang, le bushi peut effectuer deux attaques par tour : une pour lui-même et une pour l'ancêtre qui guide sa main.

Rang 4, La Main du Destin

A ce rang, le bushi comprend que la chance n'existe pas et que toute action est déjà écrite. Il n'a désormais plus besoin d'augmentations pour réussir un coup ciblé visant un endroit spécifique du corps de son adversaire. (Il doit cependant toujours obtenir des augmentations pour amplifier les dommages qu'il inflige.)

Rang 5, L'Ultime Leçon

Le bushi a désormais appris le secret final de cette école: l'échec n'existe pas. S'il augmente le ND d'une action, rate son jet, mais obtient tout de même un résultat supérieur au ND initial, alors l'action entreprise réussit, sans toutefois bénéficier des augmentations recherchées. Cette technique peut être utilisée tout aussi bien pour des actions physiques que mentales ou sociales

VÉTÉRAN DU CHÂTEAU HIRUMA, 3PP,
BUSHI KINAWA SEULEMENT.

Le Bushi est revenu vivant de la bataille du Château Hiruma. Cet exploit restera à jamais dans la mémoire de la famille

HIDA. Il pourra toujours compter sur le soutien de leur famille. Grâce à cela, ils accepteront de lui enseigner leurs connaissances de l'Outremonde et potentiellement leurs manœuvres.

MANOEUVRE KINAWA, LA FORCE DU POING SUR LA LAME.

Pré requis: 2 Attaques – 3 Réflexe – 3 Jiujitsu

Condition : Avoir l'initiative et attendre l'attaque de l'adversaire

1ère Attaque

- Jet de Réflexe + Jiujutsu contre le ND de l'attaque. (Chaque augmentation baisse le jet de Force de l'adversaire pour le prochain jet)

- Si il réussit, le samouraï stoppe l'attaque, attrape le bras de son adversaire et lui fait une clé de bras le forçant à lâcher son arme. Jet d'opposition de Force pour faire lâcher l'arme.

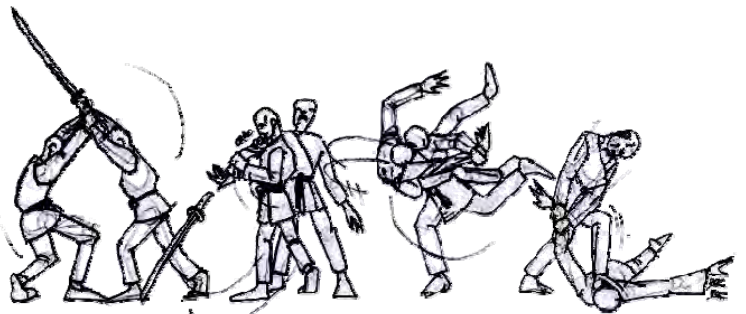
- Sinon il échoue sa manœuvre et prend les dégâts.

2ème Attaque

- Le bushi tenant toujours son adversaire, le fait basculer par-dessus lui. Jet de Jiujutsu contre Réflexe x3. Dégât : Force +(Terre de la cible) g 1.

- L'adversaire est alors à terre, le bras sûrement en miette toujours tenu par le bushi et un pied sur son cou. Il est immobilisé (ND 5). Force g 1 si l'adversaire ne se libère pas.

- Pour se libérer l'adversaire devra faire un jet d'Agilité+Jiujutsu contre Force x5 du combattant.



TECHNIQUE LÉGENDAIRE, LA COLÈRE DU PREMIER LION.

Attaque

Pré requis : Feu 5, Terre 4, Vide 4, Jiujutsu 5, Ecole Akodo 5

Augmentations: +1 par adversaire

XP : 20

Le personnage emplit de Colère, peut porter autant d'attaques au sabre ou à mains nues que son rang en honneur (pour chaque adversaire il doit prendre une augmentation). De tels dégâts à mains nues inflige (Honneur)g2 à chaque attaque.

LES GARDIENS DE LA MÉMOIRE ÉTERNELLE

Un bushi par ses hauts faits, peut attirer vers lui l'attention des Ancêtres. Et si ce dernier est suffisamment réceptif, il pourra même entendre leurs voix. Mais il faut une volonté trempée dans l'acier pour accepter leurs paroles. Bien des héros ont refusé de les entendre, de peur de devenir fou.

Kinawa le Gris ne fut certes pas le premier à les entendre, mais il fut celui qu'ils choisirent comme Premier Gardien. Car leurs mémoires se perdaient dans les brumes du temps et peu de gens cherchaient encore à les écouter. Ils désiraient des hommes aptes à préserver leur souvenir. Ils trouvèrent en Kinawa l'homme qui saura former ceux qui plus tard deviendront les Gardiens de la Mémoire Éternelle.

Les Lions sont ceux qui répondirent en plus grand nombre à l'appel des Ancêtres, peut-être car ils ont par nature un profond respect pour eux. Mais cet insigne honneur ne leur est pas dévolu, des bushis de tout clans peuvent être choisis.

Par décision de l'Empereur Toturi 1er une partie du Hall des Ancêtres fut confié aux Gardiens de la Mémoire Éternelle. Deux des propres fils de Kinawa le Gris furent de plus, formés par les plus grands shungenja de la famille Kitsu.

Compétences Nécessaires

- 5 Vide
- 5 Kenjutsu
- 4 Art de la Guerre
- 4 Conn Bushido
- 4 Conn Ancêtre
- 4 Honneur
- 3 Méditation
- Trompe la Mort

Epreuve d'Admission

C'est par le choix des ancêtres qu'un bushi deviendra un Gardien de la Mémoire Éternelle. Il entendra leur voix et sera guidé vers les Gardiens

Rang 6, La Prudence des Ancêtres

Les ancêtres perçoivent le combat et préviennent le Gardien de tout danger. Le bushi gagne une action supplémentaire de défense et a toujours droit à un jet d'initiative (il n'est jamais Surpris).

Rang 7, Le Choix des Ancêtres

Les Ancêtres sont capables d'insuffler leurs forces au Gardien. Lorsque ces derniers le guérissent, il est possible de voir leurs formes tourner autour de lui. En dépensant un point de vide, le bushi peut soigner un rang de blessure.

Rang 8, L'Ultime Honneur des Ancêtres

Rien n'est impossible pour un homme honorable.

En dépensant un point de vide, le bushi peut au choix : Toucher automatiquement avec honneur augmentations gratuites ou porter une attaque normale avec honneur augmentations gratuites.

ÉCOLE DE MAGIE

Bonus : Perception + 1

Rang d'Honneur: 3 + 5 cases

Compétences : Calligraphie - Etiquette – Héraldique - Histoire – Méditation - une compétence valorisante au choix, une compétence de bugei au choix

Sorts de départ

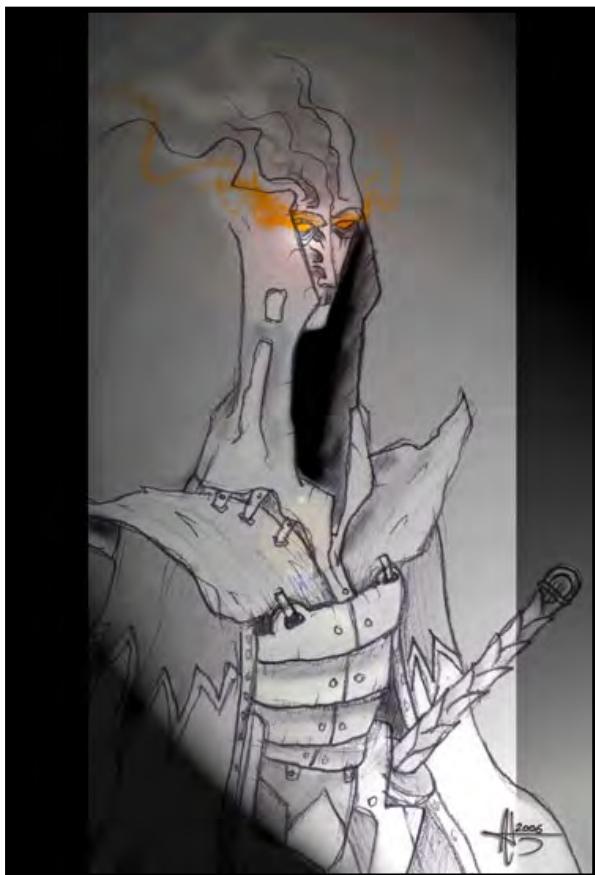
Sensation - Communion – Invocation

3 sorts de l'Eau, 2 de la Terre, 1 de l'Air

Les shugenja de la famille Kitsu ont une affinité avec l'Eau et une déficience en Feu



ECOLE DE SODAN SENZO



Bonus : Volonté + 1

Rang d'Honneur: 3 + 5 cases

Compétences : Barde - Calligraphie – Histoire – Méditation – Conn ancêtre - une compétence valorisante au choix, une compétence de bugei au choix

Seules les femmes de la famille KINAWA Héritière de Bente sont autorisées à entrer dans cette école. Les mâles n'ont pas de liens suffisants avec leurs ancêtres.

Un Soden-senzo apprend non seulement à entrer en contact avec les ancêtres de sa famille, mais aussi avec ceux de toutes les grandes familles de Rokugan. Il peut sentir un ancêtre, quelle que soit sa puissance, qu'il s'agisse du fantôme hantant une demeure, d'un shuten doji de l'Outremonde ou d'Akodo lui-même. Mais il ne peut communier ou invoquer que les esprits dont le coût en PP est inférieur ou égal à deux fois son rang de Maîtrise actuel. Si l'ancêtre en question n'a pas de coût en PP, utilisez le rang d'Air de l'esprit x 2.

Une Héritière de Bente peut sentir (voir), communier (parler) et invoquer (canaliser en lui) les ancêtres et leurs pouvoirs.

Sentir les Ancêtres

Ce processus est à la fois simple et compliqué. Aucun mécanisme de jeu n'existe que pour gérer une telle chose, il

n'y a pas de compétence, pas de jet pour sentir les ancêtres. La scène doit être jouée par le maître de jeu et le joueur.

Lorsqu'il tente de sentir les ancêtres, le shugenja peut voir, entendre, toucher et sentir le monde des esprits. La plupart des esprits peuvent se rendre invisibles à volonté, mais ils ne peuvent pas se cacher d'un shugenja utilisant cette faculté. De plus, bien qu'un ancêtre ne soit pas forcément présent, le shugenja peut sentir si un esprit a un lien particulier avec une personne, un lieu ou un objet.

Communier avec les Ancêtres

Tout comme pour sentir, cette faculté ne correspond à aucun mécanisme de jeu. Cette scène doit être jouée par le MJ et par le joueur. Souvenez-vous cependant que tous les ancêtres ne sont pas forcément amicaux et qu'ils peuvent très bien refuser de parler avec les vivants (particulièrement si leur mort fut pénible).

Invoquer les Ancêtres

Invoquer les ancêtres est bien plus compliqué que se contenter de les sentir ou de communier avec eux. Un shugenja peut uniquement invoquer un ancêtre dont le coût en points de personnage est inférieur ou égal à son rang de Maîtrise x 2. Il ne peut pas utiliser d'augmentation lorsqu'il tente d'en invoquer un. Enfin, il doit dépenser un point de Vide à chaque tentative (pour représenter la lutte spirituelle pour obtenir le contact).

Le shugenja fait un jet d'Intelligence + rang de Maîtrise contre un ND égal au coût PP x 5. Des offrandes peuvent réduire ce ND (à l'appréciation du maître de jeu).

S'il réussit son jet, le sodan-senzo sentira immédiatement la présence de l'ancêtre invoqué en lui : ce dernier restera (rang de Vide) heures. Cette ancêtre n'est pas forcément du Clan du Lion. Durant toute cette période, le sodan-senzo gagne les capacités (et les désavantages) octroyées par cet ancêtre, comme s'il avait été créé directement avec cet ancêtre. Un sodan-senzo peut invoquer jusqu'à (rang d'Honneur) ancêtres différents en même temps.

Héritière de Bente, 6 PP, Femme de la lignée Kinawa seulement

Les femmes de la famille Kinawa ont gardé quelque chose de Bente, en elles. Une étincelle qui leur ouvre les portes de Jigoku à la manière des Kitsus de sang pur.

Les facultés de la famille Kitsus diminuent d'année en année. Le nombre de leur Soden Sezo ne cesse de chuter. Voilà peut-être le but que recherchait Bente en envoyant son œuf sur Rokugan : enrichir le sang des Kitsus pour qu'à nouveau la voie des anciens soit entendue des mortels.

Ce don est puissant, mais a une lourde contrepartie. Une Héritière de Bente ne pourra jamais lancer quelque sort de shugenja que ce soit, ni apprendre de techniques de bushi. Elle ne pourra qu'utiliser les effets liés à leurs talents naturels

ECOLE DE FENG SHUI

Savoir arranger son environnement pour favoriser le flux du Chi est une chose, mais construire des bâtiments et exploiter pleinement le PA KUA est tout autre. Cela nécessite une discipline et une connaissance bien plus étendue. On ne connaît aujourd'hui qu'une seule personne dans Rokugan maîtrisant parfaitement cet art: Yang Yun Sang le 2 fois Bénis.

Rang 1, ARRANGEMENT DU CIEL POSTERIEUR

Arrangement du Pa Kua pour les demeures Yang, celles des vivants. Rajoute son Rang en Feng Shui à ses jets d'Architecture dédié à la construction d'habitations.

Rang 2, ARRANGEMENT DU CIEL ANTERIEUR

L'un des deux arrangements du Pa Kua, utilisé quand on considère le Feng Shui des demeures Yin, c'est-à-dire celles des morts. Rajoute son Rang en Feng Shui à ses jets d'Architecture dédié à la construction de temples.

Rang 3, LE TIEN YI

Littéralement, "docteur du ciel", la meilleure localisation pour les membres de la maisonnée qui sont malades. Un malade ou un blessé, qui se repose dans un lieu Maîtrisé par le Feng Shui, guérit deux fois plus vite. Jet de Feng Shui ND20 pour une telle harmonie.

Rang 4, LES HUIT ASPIRATIONS DE L'EXISTENCE

Le maître en Fen Shiu est alors capable d'aspirer le Chi. Possibilité de dépenser autant de Point de Vide que son Rang en Feng Shui, quant il se trouve dans l'harmonie du Feng Shui.

Rang 5, L'EQUILIBRE PARFAIT ENTRE LE YING ET LE YANG.

Le maître en Feng Shui connaît alors l'équilibre parfait entre YANG l'énergie créative et le YIN l'énergie réceptive qui reflète la passivité, le calme, l'immobilité. Il peut alors extraire tout mal se trouvant dans son corps. Le maître est désormais immunisé aux maladies et contracte aussi moins facilement la souillure (+10 aux jets pour y résister).

Nouvelle compétence : FENG SHUI.

Le terme Feng Shui est la transcription de deux idéogrammes qui désignent respectivement le vent (Feng) et l'eau (Shui), compris non seulement en tant qu'éléments naturels, mais aussi en tant que moteurs de l'énergie universelle. Chi est le souffle vital qui envahit toutes formes de vie dans l'univers. À l'origine, toutes les formes de vie de notre planète, jusqu'aux climats et aux humeurs célestes, subissent l'influence du vent et de l'eau.

Ces deux éléments de la nature sont choisis pour symboliser le "Chi", l'Énergie cosmique, car ils cherchent constamment à circuler partout, l'un étant dans l'air, l'autre étant sur terre. Une concentration bénéfique de chi ne favorise pas seulement les

plantes et les animaux : elle nous aide aussi nous les humains, à avoir une attitude positive devant la vie, des espérances et des rêves, et il nous donne l'énergie pour les réaliser.

Feng Shui est donc l'art de faire circuler le "Chi" dans notre environnement de façon à ce qu'il favorise notre bien-être et nous attire la chance dans tous les domaines : amour, santé, prospérité, carrière, bien-être et même la vie sociale. Le Feng Shui est une discipline dont l'objet est d'aménager l'espace de façon à optimiser la circulation de l'Energie Cosmique en vue d'améliorer la qualité de vie.

La Compétence reflète la capacité de sentir le Chi et de savoir l'exploiter dans son environnement. Les méditations sont facilitées. Chaque augmentation en Feng Shui donne une augmentation gratuite en méditation et sur les éventuels jets de volonté consistant à troubler la paix de l'utilisateur.



KATAS ET MANOEUVRES DU CLAN DU LION

KATA DU CLAN DU LION

Note : les effets des katas durent au moins une heure, ou jusqu'à la fin de la première bataille à laquelle participe le samouraï (le plus long des deux).

Brasier Intérieur

Ecole : Akodo (bushi et Tacticien)

Temps : 20

Rang : 2

Coût : 5

Ce kata offre la possibilité de puiser dans sa force intérieure pour gagner une attaque supplémentaire, au prix d'une grande vulnérabilité : le pratiquant ne peut plus faire d'autre action qu'attaquer (pas d'assaut, pas de défense, pas de technique requérant une action volontaire ...).

Frappe comme l'Eau

Ecoles : toutes.

Temps : 10

Rang : 1

Coût : 2

Donne deux dés supplémentaires de dommages au détriment de -2 à l'initiative et d'un dé en moins pour les jets d'attaque.

Frappe comme la Terre

Ecole : toutes

Temps : 10 mn.

Rang : 1

Coût : 2

Ce kata défensif augmente votre nd pour être touché de 5, mais vous perdez 2g0 sur tous vos jets de perception et d'intuition à cause de la concentration demandée.

Frappe comme le Feu

Ecoles : toutes

Temps : 10

Rang : 1

Coût : 2

L'exécution de ce kata permet d'augmenter son initiative de 2 et de gagner un dé à lancer pour ses jets d'attaque au détriment d'un dé en moins pour les jets de dégâts.

Frappe comme le Vent

Ecole : toutes.

Temps : 10 mn.

Rang : 1

Coût : 2

Ce kata utilise la vitesse de son pratiquant et sa capacité à faire des manœuvres. +2g0 pour les jets d'initiative, mais -1g1 (minimum 1) sur les jets pour toucher et de dégâts.

Frappe comme le Vide

Ecole : toutes

Temps : 10 mn.

Rang : 2

Coût : 5

Spécial : nécessite un vide de 3 ou plus, ainsi que les katas de Frappe comme le Feu, Frappe comme la Terre, Frappe comme le Vent et Frappe comme l'Eau.

Lorsque l'on prépare ce kata, on désigne deux katas que l'on connaît et que l'on doit préparer. Les deux katas seront utilisés en même temps. En lui-même, le kata ne fait rien. Il sert juste à se concentrer pour utiliser les autres katas.

Fureur sans Fin

Ecoles : bushi du clan Lion

Temps : 30

Rang : 3

Coût : 3

Le samouraï ignore l'épuisement, les pénalités de douleur et les autres distractions pendant rang de maîtrise heures. A la fin de la bataille, il est considéré en épuisé jusqu'à ce qu'il se soit reposé une demi-journée.

La Douce Lame de l'Hiver

Ecole : bushi Akodo 4 ou bushi Matsu 5

Temps : 20 mn.

Rang : 4 ou 5

Coût : 5

Cette série de kata brise le flux de chi de l'adversaire, le laissant sans défense. Pour chaque 5 points de dégâts infligés à l'adversaire, le nd de ses jets d'attaque augmente de +1 pour un nombre de rounds égal au double de votre rang d'école total.

MANOEUVRES AKODO

Mouvement Tactique

Attaque et Parade

Prérequis : Perception 3+, Bataille 3+

Augmentations : 1+

XP : 5

Tout en attaquant ou parant, le personnage bouge de manière à se mettre en position défavorable à son adversaire. Si l'attaque porte ou la parade dévie l'attaque, un duel de (Perception+Art de la guerre) sera fait entre les 2 personnages (les Augmentations sont appliquées à la difficulté de ce jet aussi). Si l'Akodo l'emporte, l'adversaire lancera 1 dé de moins sur tous ses jets au tour suivant pour chaque Augmentation.

Courage et Détermination

Prérequis : Terre 4+, Vide 4+

Augmentations : 0+

XP : 10

Le malus à l'initiative dû aux Blessures se transforme en bonus !

Connaître son adversaire

Attaque ou Parade

Prérequis : Feu 4+, Air 3+, Perception 3+, Connaissance (Ecoles 3+)

Augmentations: 0+

XP : 10

Le Bushi a étudié les styles des différentes écoles et sait comment éviter leurs techniques spéciales. En réussissant un jet de Feu contre la difficulté de l'attaque ou de la parade (Augmentations compris), il peut annuler ses effets, la transformant en simple Attaque ou Parade. Chaque Augmentation fait sur ce jet diminuera de 5 points le résultat final du jet d'attaque/ Parade. Cette technique doit être apprise séparément pour chaque école.

MANOEUVRES MATSU**Sans Peur**

• Prérequis : Art de la guerre 3+, Honneur 3+

• Augmentations: 0+

• XP : 3

Le samurai peut ajouter son honneur à tous ses jets pour résister à la Peur. S'il a fait des Augmentations sur un jet pour résister à la peur, ils compteront comme autant de points de Vide provisoire qu'il pourra utiliser pour se battre contre la source de sa peur.

La Tactique d'Aiki

Ecole : Akodo (tacticien)

Temps : 20

Rang : 3

Coût : 7

La tactique de Aiki est pour beaucoup de gens une stratégie employée au jeu de go pour bloquer certains mouvements de l'adversaire, héritage du général Akodo Aiki, grand maître de Go. Mais cette tactique peut-être appliquée sur un champ de bataille lorsque le général adverse fait trop confiance à des tactiques apprises par cœur, et ne sait donc guère improvisé. L'utilisateur de ce kata peut interdire à l'adversaire de relancer ses 10 sur ses jets d'art de la guerre et lui infliger une pénalité de 3 à son jet s'il ne possède pas Disciple de l'eau. Bloqué dans sa stratégie, le stratège qui applique ce kata ne peut se trouver en soutien.

La Charge du Lion

• Attaque

• Prérequis : Art de la guerre 2+, Eau 3+

• Augmentations: 0+

• XP : 10

Le Lion charge un adversaire en hurlant. Un Duel entre les volontés du Lion et de son adversaire est effectué (les Augmentations sont appliquées à la difficulté du Lion). Si le Lion gagne, son adversaire ne pourra pas attaquer au premier tour du combat. Pour chaque Augmentation, il gagnera en plus une Augmentation gratuite à dépenser sur ses attaques du premier tour.

Rage et Dissuasion

Attaque

Prérequis : Feu4+, Eau 3+

Augmentations: 2

XP : 10

Manœuvre d'Attaque ou manœuvre d'Assaut contre deux adversaires : Lors du jet de dés utiliser 2 augmentations. Distribuer un nombre de dés de dégâts égal à la Force + dégâts de l'arme entre les adversaires.

La Lame du Soleil

Ecole : bushi Akodo

Temps : 10 mn.

Rang : 2

Coût : 8

Ce kata implique de complexe mouvement visant à faire passer la lame au dessus de sa tête pour refléter la lumière du soleil. Ce kata nécessite de la lumière d'importance et le fait que l'adversaire puisse voir. Choisissez un adversaire à 10 m, qui doit faire un jet de perception contre votre agilité fois 5 ou être ébloui pour 1d10 rounds. Si c'est le cas, toutes vos attaques gagnent 1g1 de dégâts tant qu'il sera ébloui.

La Tempête de Tsuko.

Ecole : bushi Matsu 3 ou bushi Akodo 4.

Temps : 30 mn.

Rang : 3 ou 4.

Coût : 5

Un rapide déluge de coups dans toutes les directions, zébrant l'air en tout sens. Les adversaires en surnombre ne peuvent réduire votre nd en dessous de votre nd de base.

Le Rugissement de l'Âme

Ecole : Bushi Matsu 2 ou bushi Akodo 3.

Temps : 25 mn.

Rang : 2 ou 3.

Coût : 3

Faisant rugir leur lame et leur voix face à l'adversaire en frappant, le bushi déconcentre sa cible, ce qui permet de rajouter son rang d'école total à ses jets d'attaque et de dégâts, mais réduit son nd pour être touché de 5.

Paume de Fureur

Ecole : aucune

Temps : 10 mn

Rang : 1

Coût : 6

Ce kata permet de focaliser son énergie pour frapper à mains nues. Jet pour toucher nd + 10, si réussi l'adversaire jet de volonté nd 30 ou être incapable de se battre ou de parler pour différence entre le jet de volonté et le nd X 5 rounds. Les dégâts normaux à mains nues sont infligés si l'attaque touche.

CHAPITRE 3 : LA VOIE DU LOUP.

LES VILLAGES RONIN

EXTRAIT DE LA VOIE DU LOUP

LA CITE DE LA GRENOUILLE RICHE

Bien qu'elle n'ait pas été véritablement fondée par des rônin, la Cité de la Grenouille Riche est néanmoins un des principaux lieux de rencontre des ronin de Rokugan. Les Clans Majeurs et les autorités impériales n'étant pas véritablement présents dans la région, cette cité est devenue le lieu de rendez-vous idéal pour tous les ronin désireux de se rencontrer et de profiter de la compagnie de leurs camarades. Les habitants de cette cité sont heureux d'accueillir les ronin tant qu'ils se comportent de façon convenable. Les habitants se souviennent en effet du sacrifice majeur que fit pour eux le ronin Gisei des années auparavant.

LE VILLAGE DORE

Ce minuscule village est situé sur les flancs septentrionaux de la chaîne du toit du monde, loin au sud de la Cité de la Grenouille Riche. Le Village Doré fut bâti sur le site d'une ancienne mine désaffectée du Clan du Crabe. Bien que cette mine d'or ait abrité un des filons les plus riches de l'Empire, les puits y étaient malheureusement beaucoup trop instables et chaque jour des mineurs mouraient. On décida finalement que le coût de l'acheminement de nouveaux mineurs et de matériel depuis les lointaines terres du Clan du Crabe n'était pas assez rentable par rapport à la quantité d'or qui était extraite sans risque de la mine. Le village fut donc abandonné et les puits de la mine furent pour la plupart fermés par des ingénieurs de la famille Kaiu.

Des rônin et des paysans entreprenants ont établi leur village au pied des montagnes et tentent depuis de survivre en extrayant un peu d'or des puits qui n'ont pas été condamné. En une année d'existence, douze hommes sont morts dans les puits instables. Mais les paysans désirent toujours travailler à la mine et les rônin qui dirigent le village sont certains que leur travail sera récompensé. Avec l'approche de la guerre, de nombreux clans vont certainement reconsidérer l'importance de la mine. Mais combien de temps encore la mine restera-t-elle aux mains des villageois ?

LA MAISON DE LA CARPE VERTE

La maison de la carpe verte n'est pas véritablement un village, mais un centre de recrutement réservé aux rônin mercenaires d'élite. Située dans le village stratégique de l'est, à proximité de Otsan Uchi, la Maison de la Carpe Verte se préoccupe

principalement des besoins des ronin. Les boissons et les repas y sont de bonne qualité et en quantité acceptable, mais la raison principale qui conduit les rônin à la fréquenter est la possibilité d'y trouver un emploi. Le propriétaire de l'établissement est un rônin à la retraite qui était réputé auprès des clans pour la qualité et la discrétion de ses services. De temps en temps, les clans ayant besoin de rônin compétents pour accomplir quelques tâches suspectes ou pour tout simplement grossir leurs propres armées contactent le propriétaire qui, à son tour, diffuse l'information aux rônin qui ont prouvé leur compétence et leur discrétion.

LE VILLAGE DU ROSSIGNOL

Ce village n'existe plus. Ses ruines se dressent sur les berges d'une petite rivière, à proximité du Château de Gisu situé sur les terres du Clan du Phénix. Le rônin qui a fondé le village, un vétéran se prénommant Niban, fut responsable de l'enlèvement de la nièce de l'Empereur Hantei XXXVIII lors de l'un des derniers palais d'hiver ayant eu lieu sur les terres de la famille Asako. Il a payé ses crimes de sa vie : ceux qui lui étaient fidèles ont connu le même sort. On murmure que des villageois auraient échappé à la bataille mais personne n'a revendiqué un honneur aussi suspect.

NANASHI MURA

Nanashi Mura est situé à l'extrémité sud des territoires du Clan du Dragon et pratiquement à distance égale entre la Cité de la Grenouille Riche et Kyuden Tonbo. Cette communauté est actuellement le plus important village rônin de tout l'Empire d'Emeraude.

Contrairement à la majorité des villages, Nanashi Mura abrite peu de heimin ou d'eta. Ceux qui vivent ici accomplissent des tâches serviles et sont employés comme serveurs. Il n'y a aucune ferme à proximité : Nanashi Mura importe toutes les provisions nécessaires. Ceci est intentionnel de la part du Clan du Dragon car il considère que le village n'a pas besoin de devenir trop indépendant.

Un rônin désireux de venir vivre à Nanashi Mura pourra construire sa propre maison ou occuper une des nombreuses cabanes disséminées dans tout le village. Les cabanes les plus proches de la route sont toujours occupées par les rônins les plus influents et réputés de Nanashi Mura. Un petit impôt mensuel d'un zeni est demandé à chaque habitant pour financer les "Yeux de Nanashi". Les commerces doivent payer un bu tous les mois et obtenir une licence d'exploitation du chef du village.

LE VILLAGE DE LA DEUXIEME CHANCE

Peu de personnes imaginaient que ce village résisterait plus de deux ou trois mois. Situé aux abords des terres qui appartenaient autrefois au Clan du Lièvre, beaucoup pensèrent que le village serait détruit assez rapidement par le Clan du Scorpion. Malheureusement pour l'Empire d'Emeraude, les

membres du Clan du Scorpion avaient une autre priorité : le coup d'Etat contre la lignée Hantei.

Beaucoup de gens soupçonnent les samurais survivants de Clan du Lièvre de se cacher parmi les villageois, mais on n'y a découvert aucun d'entre eux jusqu'ici. Les survivants du Clan du Lièvre sont en fait disséminés à travers tout l'Empire comme mercenaires ou yojimbo. Ils envoient une partie de l'argent qu'ils gagnent aux villageois. Ils espèrent ainsi trouver un village florissant lorsque le moment viendra pour le seigneur Ozaki de prouver l'innocence du Clan du Lièvre et, pour eux de revenir sur leurs terres.

LES GROUPES DE RONIN

EXTRAIT DE LA VOIE DU LOUP

LES YEUX DE NANASHI

L'organisation appelée "Les Yeux de Nanashi" est aussi vieille que la cité des rônin qui lui a donné son nom - elle a trente ans. Sa technique est impressionnante d'efficacité au regard de sa courte histoire, mais cela est en grande partie dû aux shohei qui ont fait de cette cité la leur. Les shohei sont des maîtres impitoyables, mais sont prêts à entraîner tous les ronin qui deviennent membre de l'organisation.

Appartenir à ce groupe, c'est l'assurance de compter des alliés sûrs et fidèles, car les membres des "Yeux de Nanashi" sont plus fidèles les uns vis-à-vis des autres que dans n'importe quelle autre organisation. En contrepartie, l'admission au sein de cette confrérie impose un engagement total. Le rônin se voit tout d'abord interdire le droit d'offrir ses services à un ennemi du Clan du Lion et doit consentir un rabais sur ses tarifs lorsqu'il travaille pour un samouraï de ce même clan. Ensuite, les membres de cette organisation sont souvent chargés de poursuivre des bandits rônin ou des fugitifs afin de les faire comparaître devant des magistrats. Ces missions impliquent bien souvent de longues quêtes solitaires.

L'organisation est alimentée par un fond spécial collecté chaque semaine auprès des principaux marchands de Nanashi Mura. Le salaire n'est pas mirobolant et suffit à peine pour louer une chambre, acheter de la nourriture à Nanashi Mura et accéder aux salles privées du dojo de la ville. Être membre des "Yeux de Nanashi" est plus une affaire de fierté et de devoir qu'un moyen rapide de faire fortune.

Type : Otokodate

Traits requis : Force 3 - Perception 3

Compétences requises : Jiu-jutsu 1 - Droit 2 - Kenjutsu 2 - Kuenai 1

Autres conditions : Rang d'honneur au moins égal à 2.5 - Obligation envers le Clan du Lion (2PP)

Lieu d'implantation : Nanashi Mura

Technique : Fureur Légitime (7PP)

Le rônin a fait siennes les valeurs de Nanashi et le joueur qui l'incarne peut ajouter son rang d'honneur au résultat de son jet d'initiative et à son NB pour être touché.

LES MACHI-KANSHISHA

Les Machi-Kanshisha, de la Cité de la Grenouille Riche, regroupent les gardes de la famille Kaeru, qui font aussi régner l'ordre dans la cité. Le magistrat local a offert de nommer officiellement certains d'entre eux yoriki, mais les Machi-Kanshisha ont toujours refusé. Ils servent avant tout les intérêts de la famille Kaeru. Un marchand qui la défie doit s'attendre à recevoir rapidement une visite des Machi-Kanshisha. Et bien que les membres de cette organisation soient connus pour être particulièrement corrompus, il est difficile de les soudoyer car la famille Kaeru est particulièrement généreuse.

Pour maintenir l'illusion que la paix règne dans la Cité de la Grenouille Riche, l'organisation fait en sorte que ses membres ne dégainent que rarement leur katana. Ces derniers préfèrent donc utiliser un simple bo pour la plupart de leur mission, conservant leur katana pour de véritables combats. De nombreux membres de cette organisation ont pris l'habitude d'utiliser une longue pipe en acier qu'ils portent sur l'épaule. Ils s'en servent pour frapper et assommer leurs adversaires, puis pour se relaxer une fois leur travail terminé. Ces étranges pipes, aussi longues qu'un bo, peuvent être utilisées avec la compétence Bojutsu : elles infligent 2g2 de dommages et coûtent trois bu.

Type : Otokodate

Traits requis : Agilité 3 - Perception 3

Compétences requises : Bojutsu 2 - Commerce 1 - Kuenai 1

Autre condition : Employeur (Famille Kaeru)

Lieu d'implantation : Cité de la Grenouille Riche

Spécial : Le personnage reçoit gratuitement un bo ou une pipe en acier

Technique : Fumée et Miroirs (5PP)

Il ne faut jamais sous-estimer les armes les plus simples. Le rônin reçoit une augmentation gratuite lorsqu'il utilise un bo ou une pipe. Il peut faire tomber à terre un adversaire ou le désarmer en réussissant son jet avec trois augmentations (parmi lesquelles on peut compter l'augmentation gratuite).

LES TUEURS DE LA FORET

Ce juzimai est en fait la plus ancienne et la plus importante horde de bandit de Yugoro. En fait, cette organisation existait même avant que Yugoro ne commence à se faire un nom. Alors qu'il commençait sa tristement célèbre carrière, Yugoro rejoignit ce juzimai.

Rapidement il élimina le chaf masqué de cette bande et le remplaça. La technique n'est pas de Yugoro et il ne l'a même jamais apprise. Il craignait trop d'être amené à l'utiliser accidentellement sous l'une de ses nombreuses identités. Un tel impair le démasquerait à coup sûr.

Les tueurs de la forêt sont un groupe de meurtriers et de bandits sans foi ni loi. Ils vivent dans les ruines d'une forteresse, au cœur de la forêt de Shinomen, et détournent les voyageurs suffisamment fous ou courageux pour s'y aventurer. En dehors des membres du Clan du Faucon, nul ne connaît

mieux la forêt Shinomen que les membres de cette alliance. Ils ont exploré des zones qu'aucun autre mortel n'a jamais vues. Malheureusement, ils n'offrent pas leur service en tant que guide. Récemment, plusieurs anciens samurai du Clan du Lièvre les ont rejoints, ne faisant que rendre cette alliance encore plus dangereuse.

Type : Juzimai

Traits requis : Agilité 3 - Force 3

Compétences requises : Chasse 3 - Discrétion 1 - Kenjutsu ou Kyujutsu 2

Autres conditions : Rang d'honneur inférieur ou égal à 2 - Mauvaise réputation (bandit) - Conn de la forêt Shinomen 1

Lieu d'implantation : Forêt Shinomen

Technique : La Récolte des Imbéciles (7PP)

Le Tueur de la Forêt est rapide et discret, efficace et mortel lorsqu'il se fond dans les ombres. Le joueur qui l'incarne bénéficie d'une augmentation gratuite à tous ces jets de Discrétion. S'il réussit une attaque contre un adversaire qui ne l'a pas repéré, il gagne automatiquement l'initiative au prochain tour de combat s'il attaque de nouveau le même adversaire. Ces deux effets ne sont obtenus qu'au sein d'un environnement non urbain.

LES TRESSEURS

Les tresseurs sont des assassins qui se déplacent de ville en ville, déguisés en marchands de paniers tressés. Leur connaissance des bas-fonds et leurs nombreux contacts dans des milieux hauts placés de Rokugan leur permettent de savoir quand et où se rendre afin de trouver un employeur. Les tresseurs, bien qu'ils ne le sachent pas, sont en fait des Kolat.

Efficaces, discrets et professionnels, les membres de cette organisation mettent un point d'honneur à toujours accomplir leur mission et à ne jamais révéler l'identité de leur employeur, même sous la torture (bien sûr, tout est décidé au temple caché des Kolats, mais nul n'a besoin de le savoir).

Pourquoi les Kolat prennent-ils de tels risques en faisant appel à ces rôlins ? Grâce aux tresseurs, les maîtres de la conspiration disposent d'une longue liste d'individus peu honorables qu'ils pourront ensuite faire chanter lorsque le besoin s'en fera sentir. Les tresseurs contribuent aussi à alimenter les caisses du temple caché car ils ont pour habitude de faire payer chèrement leurs services. Parfois la meilleure façon de se cacher, c'est encore de s'exposer au regard de tous.

Type : Juzimai

Traits requis : Intuition 3 - Perception 3 - Volonté 3

Compétences requises : Comédie 3 - Discrétion 3 - Hisomu 1 - Kuenai 1 - Poison 1 - Tantojutsu 2

Autres conditions : Clairvoyant - Sombre secret (Kolats)

Lieu d'implantation : Variable

Technique : Le Silence du Tresseur (6PP)

Le ronin est passé maître dans l'art de la discrétion, de la subtilité et de l'assassinat. Pour chaque augmentation obtenue lors d'un jet de Discrétion, de Comédie ou de Poison, il obtient les effets de deux augmentations.

LE TESSEN - L'EVENTAIL D'ACIER

Le Clan de la Grue est impitoyable envers les vagabonds qui causent de nombreux problèmes de sécurité et troublent la tranquillité de ses provinces et n'hésite pas à dépêcher d'importants contingents de magistrats pour régler ce genre de problème. Le gouverneur de la cité des apparences a aussi édicté une loi interdisant à quiconque n'étant pas membre du Clan de la Grue de porter une arme. Les rôlins peuvent porter le daisho, symbole de leur position dans l'Ordre Céleste, mais dégainier une lame en public est un crime.

"Le Tessen" est une confrérie de rôlins qui lutte contre la criminalité dans la ville. Ils agissent autant par désir de justice que par souci de s'éviter les représailles aveugles du Clan de la Grue. Les membres de cette organisation portent une paire d'éventails en acier, qui ne sont pas visés par la loi du gouverneur et sont faciles à dissimuler. Les membres du "Tessen" patrouillent dans les rues de la cité par deux afin d'y faire régner l'ordre. Ils servent de gardes du corps et d'escorte, bien plus souvent à des heimin qu'à des samurai du fait du dédain qu'a le Clan de la Grue pour les rôlins.

"Le Tessen" est considéré comme une nuisance par les magistrats du Clan de la Grue, et il n'est pas rare, lorsqu'ils sont arrêtés, que les membres de cette confrérie soient traités aussi durement que les criminels qu'ils combattent. C'est pourquoi ils ont pris l'habitude de garder un profil bas.

Assez ironiquement, "Le Tessen" est composé essentiellement d'anciens membres des Clans du Lion et de la Grue. Malheureusement, ces rôlins ne s'entendent pas mieux que lorsqu'ils étaient encore samouraï, ce qui a provoqué l'apparition de factions farouchement opposées au sein de l'otokodate. Ces factions font cependant taire tout ce qui les sépare au moment de crises graves.

Type : Otokodate

Trait requis : Réflexes 3

Compétences requises : Athlétisme 1 - Chisaijutsu 3

Lieu d'implantation : La cité des apparences

Spécial : Le personnage se voit gratuitement octroyer une paire de tessen.

Technique : L'Eventail d'Acier (5PP)

Le rôlin a appris à utiliser son éventail de guerre de façon à être protégé par un véritable mur de métal. Par une série de mouvements particulièrement rapides il est ainsi capable de développer une défense susceptible de gêner les plus habiles épéistes. Le rôlin peut utiliser sa compétence Chisaijutsu à la place de sa compétence Défense lorsqu'il utilise un éventail de guerre. Il peut aussi ajouter son rang dans cette compétence à son ND pour être touché lorsqu'il utilise un éventail de guerre de sa main non-directrice.

LA GARDE BRISEE

Cette organisation de mercenaires est dirigée par le rôlin Saigorei, un ancien membre de la famille impériale et un maître de la pique. De nombreux membres de la « Garde Brisée » sont d'anciens serviteurs de la famille Akodo. Ils se

sont fait une spécialité – et une réputation – en combattant les unités de cavalerie. « La Garde Brisée » a un code de l'honneur particulièrement strict et chaque membre doit réserver une partie de ses revenus à un pot commun afin que l'alliance puisse continuer à vivre durant les périodes de vaches maigres. Il est interdit aux membres de la « Garde Brisée » de se livrer au banditisme ou de commettre d'autres crimes. Saigorei n'est plus membre de la lignée impériale mais refuse d'être associé à des hors-la-loi.

« La Garde Brisée » s'est très vite fait une réputation en aidant le Clan du Renard à repousser une horde de bandits montés à cheval. Cette organisation est aussi particulièrement réputée du bas peuple de Rokugan car elle est l'un des seuls *otokodate* à accepter les *ashigaru* dans ses rangs. Récemment, Hida Tsusu a exprimé le désir d'engager Saigorei et sa « Garde Brisée » afin d'entraîner ses propres soldats. Un désir qui ne manque pas d'inquiéter Shinjo Hanari.

Type : *Otokodate*

Traits requis : *Agilité 3, Force 3*

Compétences requises : *Art de la Guerre 1, Défense 1, Armes d'Hast 3*

Autre condition : *Honneur >= 1*

Lieu d'implantation : *Variable*

Spécial : *Le personnage débute avec une arme d'hast au choix*
Technique : *La Dent du Tigre 4PP*

Le rônin a appris que la force résidait dans l'effet de levier et que la faiblesse était liée à la vitesse. Lorsqu'il utilise une arme d'hast, le rônin peut obtenir deux augmentations gratuites et un dé supplémentaire de dommages. Ces deux avantages ne sont valables que contre des adversaires placés au moins à un mètre au dessus du rônin (un cavalier sur sa monture par exemple).

LES ECAILLES DE LA CARPE

La famille Yasuki a la réputation méritée de compter dans ses rangs certains des plus habiles marchands de l'Empire. Revers de la médaille, de nombreuses cités (particulièrement celles de la Grue) interdisent purement et simplement l'entrée aux marchands de la famille Yasuki, tandis que dans d'autres ils sont surveillés en permanence.

Pour résoudre ce problème, la famille Yasuki a mis sur pied « Les écailles de la carpe », une organisation secrète constituée de marchands, de contrebandiers et de joueurs professionnels qu'elle finance et forme. Elle leur fournit équipement, armes, informations et marchandises en contrepartie de 70% des bénéfices réalisés. De plus, les membres de cette organisation peuvent faire appel à la famille Yasuki lorsqu'ils ont des problèmes avec les autorités, et il est toujours facile de trouver une auberge lorsqu'ils se trouvent sur les terres du Clan du Crabe.

Type : *Juzimai*

Traits requis : *Intuition 3 – Perception 3 – Volonté 3*

Compétences requis : *Commerce 3 – Jeu 1 – Kuenai 2 – Sincérité 2*

Autres conditions : *Relation majeure dans la famille Yasuki – Employeur Famille Yasuki*

Lieu d'implantation : *Provinces de la Famille Yasuki – souvent variable*

Technique : *Le Sourire de la Carpe 4 PP*

Le rônin est devenu un maître dans l'art de percevoir et de manipuler les émotions de ses clients potentiels. Lorsque le joueur qui l'incarne effectue un jet d'opposition de Commerce, Sincérité ou Jeu, le joueur incarnant son adversaire doit écarter tous les dés dont le résultat est inférieur au rang de la compétence concernée du rônin + trait (sauf les 9 et les 0). Par exemple un rônin maîtrise la compétence Commerce au rang 4 et a une Intuition de 3 : il tente de vendre un panier en osier à un samouraï de la famille Mirumoto. Les deux joueurs font un jet d'opposition : celui incarnant le samouraï devra écarter tous les dés ayant donné un résultat inférieur ou égal à 6. Les personnages qui n'ont pas suffisamment d'argent ou ceux qui ne sont véritablement pas intéressés par ce que propose le marchand sont insensibles à son charisme. A moins que le rônin ne parvienne à les convaincre qu'il a quelque chose qui pourrait les intéresser.

LES LAMES DE YOTSU

Cette petite organisation est composée uniquement de véritables rônins (aucun rônin de clan n'y est accepté). Ils ont tous prêté serment de servir la famille Yotsu et ont reçu son nom. « La Lame de Yotsu » est installée à Otosan Uchi où elle sert sous les ordres de Yotsu Ureiko, la femme daimyo de la famille Yotsu. Les membres de cette organisation obéissent à tous ses ordres et défendent les provinces de la famille.

Cette organisation qui n'existe que depuis dix ans, est en fait une des confréries de rônin les plus solides et les plus respectées. Ses membres sont peut-être aussi les seuls rônins susceptibles d'avoir accès à la cour impériale. Pour être accepté au sein de cette organisation, le candidat doit accepter de s'agenouiller devant les membres de la famille Yotsu et de prêter un serment de fidélité sur l'épée qui leur fut donnée par Hantei XXXVIII.

Cette organisation est soutenue financièrement par les impôts du district Yatoshin, et tant que les membres de « La Lame de Yotsu » s'y trouvent, ils font respecter la loi de l'Empire. Ils servent de gardes du corps pour les Yotsu et de magistrats au sein du district Yatoshin (une lourde responsabilité pour un rônin). Cette organisation étant la seule reconnue auprès des grands de l'Empire, le poids de sa charge ne dissuade pas les rônins de vouloir en faire partie. Actuellement, seuls 35 rônins portent le nom de Yotsu.

Type : *Otokodate*

Traits requis : *Intelligence 3 – Perception 3*

Compétences requises : *Droit 2 – Etiquette 2 – Kenjutsu 2 ou Iaijutsu 2*

Autres conditions : *Véritable rônin, – pas de Mauvaise réputation*

Lieu d'implantation : *Otosan Uchi*

Spécial : Le personnage est considéré comme un magistrat impérial lorsqu'il se trouve à Ootosan Uchi, et il peut y recevoir des privilèges particuliers en raison de la position de sa famille et de l'influence de son alliance. L'équipement d'un membre de la famille Yotsu comprend un katana et un kimono de qualité (pour les occasions officielles).

Technique : L'Abri des Immaculés 4 PP

Le rônin est dévoué à la protection des individus trop faibles pour se défendre eux-mêmes. Ils peuvent ajouter leur rang d'Intelligence au résultat de tous leurs jets d'initiative et, lorsqu'ils agissent gratuitement pour protéger une personne innocente incapable de se défendre, ils reçoivent une augmentation gratuite à leurs jets d'attaque.

L'ORDRE DE ISASHI

On sait peu de choses sur le shugenja rônin qui, le premier, se fit appeler Isashi, si ce n'est qu'il apparut à la fin de la seconde guerre contre Iuchiban. Sans prendre garde aux risques qu'il encourait, il accompagnait les armées au plus fort de la bataille contre les hordes du sorcier, soignait les blessés et bénissait les morts. C'est probablement le premier médecin militaire de Rokugan. Profondément bon, il offrait de soigner les blessés sans considération pour leur clan d'appartenance ou à leur statut social. Il périt au combat alors que la guerre touchait à sa fin. C'est alors qu'une douzaine de shugenja décidèrent de former une alliance portant son nom et de poursuivre son œuvre. A ce jour, les membres de l'ordre d'Isashi se rendent dans les contrées marquées par la guerre, les terres sauvages de l'Empire et y offrent leur aide. Très fréquemment, il est possible de trouver les soigneurs de l'ordre près du mur des bâtisseurs et, ces derniers temps, on les a aperçus à la frontière des terres du Lion et de la Grue.

Type : Confrérie

Traits requis : Force 3 – Perception 3

Compétences requises : Calligraphie 1 – Herboristerie 2 – Médecine 2 – Méditation 1

Autres Conditions : Dessin supérieur (soigner ceux qui en ont besoin) – Cœur tendre – au moins deux des sorts initiaux du shugenja doivent avoir une fonction curative

Lieu d'implantation : Mur des bâtisseurs – variable

Technique : Le Don de Isashi 6 PP

Lorsque le shugenja lance un sort destiné à soigner ou à annuler les effets de dommages, du poison ou de la maladie, il reçoit deux augmentations gratuites

LE CULTE DE LA LUNE SANGLANTE

Le culte de la Lune Sanglante est l'une des plus importantes et des plus efficaces cellules d'adeptes du sang. Son chef actuel est un individu mystérieux qui prétend être la réincarnation de Jama Suru. Que cela soit vrai ou pas, nul ne le sait : en revanche les résultats des recherches magiques de ce sorcier sont impressionnants. Les adeptes du sang de Suru sont moins sensibles à la folie et à la corruption qui contaminent la plupart des

maho-tsukai. Ils sont ainsi capables de lancer plus de sorts de magie noire et sont plus difficile à repérer. Le culte de la Lune Sanglante est composé d'heimin et de rônins qui cherchent un moyen rapide d'accéder au pouvoir. Pouvoir et puissance qui leur sont généreusement offerts par Jama Suru. Le culte est destiné à n'être qu'une confrérie de personnages pour le MJ, et les caractéristiques ci-dessous ne sont indiquées que pour information.

Traits requis : Constitution 4 – Volonté 4

Compétences requises : Calligraphie 1 – Code secret 1 – Connaissance Maho 3 – Méditation 2

Autres Conditions : Souillure de l'Outremonde (au moins 4 points) – Sombre secret Maho-Tsukai – Shugenja

Lieu d'implantation : Terres du Clan du Phenix

Technique : Corruption des Eléments 8PP

Chaque fois que le Maho-Tsukai lance un sort de maho, le joueur l'incarnant doit effectuer un jet de Volonté contre le ND du sort. S'il réussit son jet, le nombre de points de Souillure reçus est réduit de trois quarts (résultat arrondi à l'entier inférieur). L'utilisation de cette technique est loin d'être subtile. La zone entourant le shugenja présentera immédiatement des symptômes de souillure : les plantes commenceront à se flétrir, les statues auront une apparence maléfique, les animaux s'enfuiront ...

Le membre de ce culte peut aussi choisir 2 sorts de maho dans ses sorts de base.



LES TECHNIQUES DE LA VAGUE

Les rônins ne disposent pas de Clan, de famille et de technique d'école. Mais, de nombreux rônins ont choisi cette voie pour un idéal, la voie de la perfection du maniement du sabre, et dans cette optique ils sont voués à apprendre ce que les clans n'enseignent pas.

Ces techniques cherchent à caractériser les innombrables rônins qui arpentent les chemins, leur donnant un peu plus de dimension et reflétant leur maîtrise du sabre.

Pour apprendre une technique, il faut d'abord avoir un maître qui accepte d'enseigner. Les rônins s'enseignent par respect, pour de l'argent, par chantage, par amitié... toutes les raisons sont bonnes du moment d'en avoir une. Pour enseigner une technique rônin, il faut avoir 2 rangs de maîtrise supérieure au disciple, sauf au rang 5 où on enseigne à qui on veut. Un rônin de rang 1 ne commence pas avec une technique à la création, il en a le potentiel mais doit trouver un maître pour en apprendre une.

La Vie sur la Route est Ardue, Rang 2

Un rônin avec cette technique vit à la dure, ne dors jamais dans un lit, mange juste de quoi survivre. Il n'attache pas de valeur à l'argent et ne possède que ce qu'il transporte. Le rônin calcule ses points de vie par niveau de blessure avec Terre x 3.

Une Question d'Honneur, Rang 2

Certains rônins ont appris que la meilleure façon de combattre l'honneur est par l'honneur, et s'appliquent à s'élever au niveau des samourais.

Minimum : 2 en Honneur. Quand l'un d'eux tente de provoquer en duel un samourai, l'opposant doit faire un jet d'honneur contre 5 x l'honneur du rônin s'il veut refuser. S'ils échouent le jet et refusent, ils perdent (Honneur – Honneur du rônin) points d'honneur.

Juste une Egratignure, Rang 2

Habitué à vivre à la dure, le rônin avec cette technique a appris à tirer le meilleur parti de son repos. Il sait comment se soigner au mieux, et comment méditer pour calmer ses souffrances. Il récupère deux fois plus vite qu'un homme normal. Cette technique demande de la part du rônin des connaissances en médecine, de nombreux pansements et bandages, et beaucoup de calme. Par nuit de repos il guérit Constitution x 2 points de vie.

La Rançon de la Gloire, Rang 2

Un rônin qui pratique cette technique apprend comment avoir l'air menaçant et redoutable, pour se forger une réputation qui sera plus avantageuse qu'une simple renommée. Quand le rônin affronte un adversaire, celui-ci doit faire un jet

d'Intuition / 5 x Rang de gloire du rônin. S'il échoue, il perd un dé de tous ses jets d'attaque et de dégâts. Le pouvoir de la peur...

L'Appel du Devoir, Rang 2

Il y a plus dans la vie d'un rônin que le simple fait de devoir survivre. Parfois des amis, et parfois un devoir. Cette technique permet au rônin, lors d'un duel où il se sent concerné, de prendre la place d'un des duellistes. Il le fait habituellement lorsque l'un des duellistes est un ami ou quelqu'un que le rônin veut protéger, ou lorsqu'il juge le duel non équitable. La personne remplacée ne perd ni ne gagne gloire ou honneur, mais le rônin gagne la gloire normalement.

Le Calme de l'Acier, Rang 3

En restant parfaitement calme et immobile, cessant presque de respirer, avant que les lames ne frappent lors d'un duel, un rônin prévient son adversaire de deviner son talent. L'adversaire ne peut apprendre aucune information de son jet d'Intuition + Iaijustsu. De plus, le rônin gagne la capacité de déclarer une augmentation de plus que son vide lors du duel iaijustsu

Le Son Inaudible, Rang 3

Le rônin avec cette technique peut sentir les dangers arriver. Peut être est-ce le déplacement de l'air, ou une odeur diffuse, mais il le sent. Le rônin devient très difficile à surprendre, tous ses instincts sont en permanence en éveil. Avec un jet d'Intuition/20, le rônin peut sentir tout danger approcher. Il ne peut l'identifier mais est prévenu d'un danger potentiel. S'il dort, il pourra se réveiller brutalement.

Briser la Position, Rang 3

Le rônin sait gêner les mouvements de son adversaire et le faisant commettre des erreurs. Si le rônin déclare une Défense active, et que son adversaire le manque lors de sa première attaque, celui-ci ne pourra plus porter aucune attaque durant ce tour, quelles que soient ses techniques.

Un et Un Seul, Rang 3

Le rônin est seul, sans la sagesse des ancêtres, rarement accompagné, et combat seul. Il a su accepter la rage et le désespoir engendrés pour l'utiliser contre ses ennemis. Il attaque seulement avec le talent et l'esprit, mais tue avec le cœur. Pour chaque adversaire qu'il affronte, le rônin gagne une augmentation gratuite pour calculer ses dégâts.

Le Dernier Souffle, Rang 3

Quand l'âme du guerrier est pure et son esprit clair, rien ne peut l'arrêter. Quand il est blessé, le rônin ignore sa douleur par la force de sa volonté pour achever son action. Un rônin avec cette technique peut ignorer tous les malus de blessures reçues ce tour et jusqu'à la fin du tour. Cela n'annule pas les malus des blessures déjà reçues précédemment, mais permet au rônin d'agir même si sa blessure est censée le tuer.

Rapide comme l'Eclair, Rang 3

Le Rônin peut effectuer 3 attaques en 2 tours. Le premier tour, il effectuera une attaque, et le second, il pourra effectuer s'il le désire 2 attaques, et ainsi de suite.

Vivre sur la Vague, Rang 3

L'eau est impossible à blesser, à attraper, et éternelle comme les vagues sur la plage. C'est ce qu'enseigne cette technique. Ne reste pas fixe devant l'adversaire, soit fluide, l'eau ne peut être blessée. Le rônin avec cette technique ajoute (+5 + Rang de maîtrise) à son ND.

Connaître le Terrain, Rang 3

Le rônin dirige son adversaire vers les obstacles du terrain pour le déséquilibrer et le gêner. Il se prendra les pieds dans un trou, se cognera à un arbre, chutera d'une falaise, ou s'empalera sur un épieu. Le rônin baisse le ND de son adversaire de (5+Rang de maîtrise du rônin). Sur terrain dangereux, Agilité + Survie / Perception + survie pour causer un accident plus ou moins grave.

- 0 Augmentation, 1g1, égratignures, foulure
- 1 Augmentation, dégâts légers, 2g1, chute, entaille
- 2 Augmentation, blessure grave, 2g2, dévale une colline, tombe d'un escalier, s'empale sur une saillie
- 3 Augmentation, traumatisme, 3g2, chute d'une petite falaise, tombe du premier étage, etc.

La Voie de la Sagesse, Rang 3

Le Ronin a développé une technique similaire à celle de la Licorne. Il peut effectuer des parades. Son ND devient alors (Reflexe + Kenjutsu) X 5. Si il réussit une parade active, il bénéficie de +5 à son initiative au tour suivant.

La Technique de Damokuri, Rang 4

Le rônin a appris à ramasser quelque chose à terre (souvent son arme) sans se baisser et sans perdre d'action. Il suffit d'un simple mouvement habile des pieds.

Souffle du Dragon, Rang 4

Cette technique est née d'un élève répudié de l'école Mirumoto. Le rônin peut faire 2 initiatives séparées, une pour chaque main, et faire une attaque avec chaque, l'une avec le katana, l'autre avec le wakizashi. Cette technique ne fonctionne qu'avec un Daisho (katana et wakizashi).

Anticiper la Victoire, Rang 4

Si vous ne croyez pas en la victoire, c'est que vous avez déjà perdu. Tel est l'enseignement de cette technique. Un bushi doit croire en sa victoire, sans douter, ne pensant pas à la défaite. Avec un jet de Vide / 20 réussit, le rônin peut ajouter un dé (lancé) à tout jet qu'il effectue, quel qu'il soit.

Seul contre Tous, Rang 5

L'enseignement de cette technique est patience et réaction. Le rônin apprend à observer ses adversaires et à attendre l'attaque pour opposer un contre foudroyant. Cette technique est particulièrement efficace contre plusieurs adversaires qui attaquent en même temps, car il peut contre attaquer sur chacun. Il faut attendre le second tour pour mettre cette technique en pratique, et chaque contre se fait avec Perception + kenjutsu. Cette technique est très rare et ne s'apprend généralement pas avant le 5.

L'Harmonie Élémentaire, Rang 5

Cette technique est basée sur la paix intérieure. Une fois que le rônin arrive à s'unir aux éléments, il n'a plus besoin de ses yeux pour se battre. Si le samouraï est aveugle, cette technique est active en permanence. Sinon le rônin doit attendre un tour avant de bénéficier des avantages.

Quand il ne peut pas se servir de ses yeux, il ne subit qu'un malus de -5 pour toucher si sa cible se déplace (0 si elle parle), et 10 si elle demeure silencieuse (cela dit, le Rônin doit avoir conscience qu'une cible est là. Ce n'est pas l'avantage 6eme sens). Un Rônin ne peut combattre plus de 2 cibles avec cet avantage. S'il combat plus de 2 cibles, il subira le même malus que tout le monde.

CHAPITRE 3 : SCÉNARIO, ALLIANCE INTERDITE ?

Ce scénario est destiné à être joué durant les Rencontres Mensuelles organisées par la Voix de Rokugan pour le mois de Fu Leng (février).

Il verra les personnages joueurs enquêter sur des disparitions au sein des Shan Hchi Hsieh et les conduira à une cellule d'adeptes du Sang et à son ennemi, un vieux crabe solitaire rongé lentement par la souillure.

L'HISTOIRE

Il y a cent ans, trois énormes navires aux formes exotiques et étrangères virent s'échouer sur les côtes de Rokugan. A bord se trouvait une centaine d'exilés, des hommes et des femmes cherchant à échapper à un tyran lointain. Quelques mois plus tôt, cinq navires avaient quitté ce pays lointain dont nul Rokugani n'avait jamais entendu parler. Perdus en mer, confrontés à une terrible tempête, ces réfugiés ne furent qu'une centaine à parvenir à toucher la terre ferme. Aujourd'hui, les Shan Hchi Hsieh font partie intégrante de l'Empire, et à l'image du couple formé par Li Tsu Tsin et Kinawa, vivent et cohabitent paisiblement avec la famille Kinawa du Clan du Singe, au sein de la Vallée des Papillons.

Yang Yun Sang le Deux Fois Bénis est aujourd'hui le seul survivant des réfugiés Shan Hchi Hsieh qui se sont échoués il y a cent années de cela. De fait, il est aujourd'hui le dernier dépositaire du secret des Shan Hchi Hsieh : celui de leur origine. Mais Yang Yun Sang, reste pourtant totalement muet sur les questions qui assaillent ses congénères sur leurs origines. Et pour cause ! Personne ne doit savoir qui sont les Shan Hchi Hsieh, et surtout pourquoi ils quittèrent leur pays : En effet, les 1^{er} Shan Hchi Hsieh ne sont rien d'autre que des criminels condamnés, pour différents motifs, à la prison à vie.

Ding Shao le 9^{ème} Esprit était un puissant sorcier ayant trouvé, grâce à sa maîtrise du Fen Shui et de différents arts étranges, un moyen de retarder son départ pour l'au-delà. Terrorisé par la mort, il était en quête perpétuelle d'un moyen d'atteindre l'immortalité. Persuadé que les nombres lui permettraient d'accéder à son rêve, il rechercha pendant des années une façon de les organiser en un puissant rituel. En vain. Poursuivant ses recherches, il découvrit alors un ancien conte Shan Hchi Hsieh racontant la vie des 8 êtres "réalisés" symbolisant les 8 conditions d'existence de la vie : la jeunesse, l'âge mur, la pauvreté, la richesse, le rang élevé, la roture, la féminité et la virilité.

Tout s'éclaira. Les nombres avaient bien une importance majeure mais ils devaient être rattachés à ces 8 "immortels". Persuadé d'avoir enfin tous les éléments nécessaires à la réalisation de son rituel, il se mit donc à la recherche de 8 personnes symbolisant les 8 conditions d'existence de la vie et possédant un nom très puissant, c'est-à-dire un nom contenant un nombre de 1 à 9 (cf l'aide de jeu en fin de scénario). Une fois réunis, il lui suffira de les sacrifier selon les règles de la numérologie de ses ancêtres afin d'accéder à l'immortalité.

Il fut arrêté pour le vol de manuscrits anciens et l'enlèvement de plusieurs personnes avant d'être condamné à la prison à vie et embarqué avec des dizaines de criminels pour une île lointaine qui servait de prison. Alors qu'on les conduisait à destination, les prisonniers profitèrent d'une terrible tempête en mer pour se révolter. Après avoir massacré leurs gardiens et jeter leurs cadavres par-dessus bord, ils se retrouvèrent finalement seul au milieu de l'océan. Ils se laissèrent dériver pendant plusieurs jours avant d'atteindre les côtes de Rokugan. Sous l'impulsion de Ding Shao le 9^{ème} Pierre, ils décidèrent de passer un pacte obscur avec le Clan du Scorpion. Quelques jours plus tard, les naufragés s'installèrent dans la Vallée des Papillons, changèrent de noms et se firent oublier du reste du monde. Ding Shao reprit alors sa quête des "8 immortels" sous le nom de Yang Yun Sang le Deux fois Bénis.

Malheureusement pour lui, il fallut presque tout recommencer à zéro. Lentement, Yang Yun Sang reprit ses recherches pour localiser des personnes susceptibles de convenir pour son rituel. Mais face au manque de temps et aux différents problèmes de logistique qui se posèrent à lui, il entreprit de mettre en place, de manipuler et d'utiliser une vaste organisation clandestine : les Gardiens des 3 Navires.

Les Gardiens des 3 navires forment une société secrète dont l'objectif officiel est de s'assurer que personne ne découvrira les origines des Shan Hchi Hsieh. Organisé autour de Yang Yun Sang et des 3 Grands Gardiens, cette société secrète composée à la base de criminels et de sorciers regroupe aujourd'hui une centaine de personnes persuadées pour la grande majorité d'entre eux de préserver leur sécurité et celle de leur peuple.

Mais l'objectif réel de cette société est de servir les intérêts de Yang Yun Yang, des 3 Grands Gardiens et des quelques sorciers ayant survécu jusqu'ici (pouvoirs politiques et magiques, enrichissement personnels...). Sous couvert de protéger les intérêts des Shan Hchi Hsieh, Yang Yun Yang finance ainsi ses recherches et utilise les réseaux de l'organisation pour faire enlever ses cibles. Bien évidemment, si les 3 Grands Gardiens connaissent une partie de la vérité ils ne savent rien des agissements occultes de Yang Yun Yang et de ses recherches sur l'immortalité.

Le refuge des Gardiens se trouve dans les galeries et les cavernes des Grandes Marches. Sous le Hall des Ancêtres se tient la Grande Chambre, lieu de rassemblement des grandes réunions. C'est là que Yang Yun Sang a établi son refuge. Personne ne connaît les 3 Grands Gardiens mais on murmure que Li Long, le frère de Li Tsu Tsin en est un...

TOUT RECEMMENT.

Pendant près de 100 ans, les Shan Hchi Hsieh furent obligés de vivre cachés dans la Vallée des Papillons, au cœur du territoire Scorpion, à l'abri des regards. Lorsque le Clan du Scorpion fut contraint à l'exile, une partie des Gaijins fit le choix de rester sur ses terres et accepta de rejoindre les rangs de la toute jeune famille Kinawa du Clan du Singe. Aujourd'hui, bon nombre de Shan Hchi Hsieh sont installés à Ryoko Owari, la cité des mensonges, travaillant pour le compte des Kinawa et du Singe.

Min Da, les 6 rivières, est une jeune et ambitieuse adepte du sang membre de la société des Gardiens des Trois Navires. Elle est chargée d'organiser la mise en place d'un petit réseau de prostitution à Ryoko Owari afin de récolter des fonds pour financer les activités de la société. De plus, Min Da, les 6 rivières doit localiser et s'arranger pour que les Shan Hchi Hsieh susceptibles d'être sacrifiés pour le rituel de Yang Yun Sang rejoignent la Vallée des Papillons. Si jamais cela ne s'avérait pas possible, elle doit organiser leur enlèvement et les acheminer discrètement dans la Vallée pour permettre à son maître de mener à bien son rituel. Afin de réaliser ses objectifs, la jeune femme s'est assurée la coopération d'un marchand crabe peu scrupuleux du nom de Yasuki Hiroki afin de profiter de son réseau commercial. C'est elle qui a enlevé le jeune Kinawa Kage et la fait revenir discrètement dans le refuge des Gardiens des Trois Navires.

Hida Konda est un vieux bushi du Crabe qui pourchassait les adeptes du Sang à travers les terres du Crabe il y a plusieurs années. Aujourd'hui, alors que tout le monde le croit mort, il est à la tête d'un petit réseau de criminel qu'il utilise pour traquer et éliminer les séides du Seigneur Sombre.

Kinawa Hojo, ancien Akodo ayant servi sous Toturi le Noir, porte depuis plusieurs années le Mon du Clan du Singe. Il fut chargé par Kinawa Yomo en personne d'enquêter sur la disparition de son jeune fils Kinawa Kage. Au fil des mois, Hojo remonta toutes les pistes pour découvrir que de nombreux Shan Hchi Hsieh disparaissaient sans laisser de traces. En essayant d'en apprendre plus, Hojo tomba sur plusieurs affaires se fit repérer et kidnapper par les hommes de Min Da les 6 rivières.

Note : Ce scénario ayant pour thème Fu Leng traite de la Maho en s'intéressant avant tout à l'organisation et à la logistique des adeptes du Sang. Comment un Maho-Tsukai finance son organisation ? Toutes les personnes qui travaillent pour une cellule d'adptes sont rongés par la souillure ? Ainsi, les Personnages seront donc confrontés durant tout le scénario à la Maho sans pour autant mettre les pieds dans un repaire de zombies décharnés toutes les deux heures.

Le scénario a pour cadre Ryoko Owari, une cité où des disparitions de Hinins passent inaperçus plusieurs jours. Cette cité est également très proche des terres du Clan du Singe et de la famille Kinawa en particulier (en territoire Scorpion). Je place un fleuve au cœur de la cité sans vraiment en être sûr.

I. INTRODUCTION.

L'introduction est libre et demandera un peu d'improvisation de la part du MJ pour lancer les PJs dans l'aventure. Le personnage de Yaku est au centre de cette scène, alors n'hésitez pas à voir le joueur qui l'incarnera avant de débuter la partie pour l'inciter à recruter les autres PJs si vous l'estimez nécessaire.

LA RENCONTRE.

Tous les PJs sont installés à l'auberge takebayashi ou sur le point de prendre leur quartier et devrait rapidement faire connaissance autour d'un plat de Saba No Tata-Age (maquereau mariné frit) ou de Masu No Shioyaki (truite grillée au sel), les deux spécialités de l'aubergiste.

- Zhao Lu recherche le fils de son seigneur et vient d'arriver en ville suite à l'invitation du magistrat.
- Yasuki Yaku sert le magistrat comme yojimbo en échange de son aide pour traquer Ichizo son ennemi de toujours.
- Shosuro Satsuki enquête sur les liens possibles entre une cellule d'adepte du sang et les Kinawa. Sa piste la plus solide a disparu sous la lame de Yasuki Yaku. Peut-être y a-t-il un lien ?
- Daidoji Kanashi aimerait bien en apprendre plus sur Li Long et les Gardiens des Trois Navires, mais pour l'heure, il doit honorer une dette familiale.

L'auberge Takebayashi.

Kiyokawa est réputé dans tout Ryoko Owari pour ses spécialités culinaires et notamment ses plats de poissons. Son auberge, un établissement minuscule, ne dispose que d'une poignée de chambres que son unique employé répare continuellement. Le jardin à l'arrière de l'auberge dispose d'un grand bassin rempli de poissons. Il n'est pas rare de voir Kiyokawa, les deux pieds dans l'eau attraper à mains nues les poissons pour le repas du soir.

Maquereau mariné frit (*Saba No Tata Age*)

Lever les 2 filets en tranchant avec un couteau aiguisé, parallèlement à la colonne vertébrale. Retirer toutes les arêtes qui subsistent, avec la pince à épiler. Laver et poser dans un plat creux. Mélanger sauce soja, saké et jus de gingembre. Recouvrir les filets. Laisser reposer deux heures. Egoutter et couper les filets en tranches d'un centimètre. Poudrer de féculé. Chauffer l'huile dans le poêle. Cuire les tranches jusqu'à coloration. Eponger l'excès de graisse avec un linge. Servir immédiatement.

Truite Grillée au Sel (*Masu No Shioyaki*)

Bien laver le poisson pour ôter l'odeur. Sécher dans un linge. Saler, surtout sur les nageoires. Entourer les nageoires d'un linge humide. Embrocher le poisson derrière les ouïes et la queue, en donnant un mouvement de nage en "S". Chauffer le grill au maximum. Disposer deux briques de part et d'autre. Faire cuire le poisson dans l'air chaud en posant les brochettes sur les briques. Retourner à mi cuisson. Retirer le linge et la brochette. Servir chaud, accompagné de gingembre mariné.

Les PJs voudront sûrement se lancer à la recherche de Kinawa Hojo. Ils disposent des notes et des rapports qu'il comptait envoyer au daimyo Kinawa : des dizaines de parchemins soigneusement annotés. Cependant...

- Des parchemins sont cachés dans le double fond de la malle de voyage du magistrat. Un casse tête dissimulé dans les gravures à l'arrière la malle permet de faire apparaître une petite trappe.
- Les notes les plus récentes sont griffonnées à la va vite et sont presque illisibles. Il faudra prendre le temps de comparer les notes et les rapports déjà rédigés pour déchiffrer l'écriture du magistrat.
- Les parchemins relatifs aux comptes de plusieurs marchands sont techniques pour toute personne étrangère aux chiffres. Kiyokawa pourra aider les PJs mais seulement après la vaisselle du soir et devant un verre de saké. Cela lui prendra un peu de temps pour y voir clair.

LE DOSSIER DE KINAWA HOJO.

La 1^{ère} partie contient des fiches qui recensent 14 disparitions, surtout des jeunes filles appartenant à la catégorie des Shan Hchi Shieh ou des Hinin (le non-peuple : artistes, geisha de basse catégorie ou charlatans). Chaque fiche contient les informations suivantes : Nom du disparu, lieu d'habitation, jour supposé de la disparition, noms des témoins... La 2^{ème} partie synthétise les pistes pour débiter l'enquête. En interrogeant des personnes sur les éléments présents dans le rapport, les PJs n'apprendront rien de plus.

- Chin Tsui. Membre d'une bande de rôlins originaire des provinces du Crabe. Il semble être le tenancier de plusieurs petites maisons de geishas qui ouvrent ou ferment à l'arrière des boutiques des bas quartiers. Il n'a pas été inquiété par la magistrature. Visiblement il sait se faire discret, possède des contacts au sein du Scorpion et terrorise tout le monde. Il est le principal suspect de Hojo dans la mort de 2 geishas et dans la disparition de Taketori, un jeune du quartier amoureux d'une geisha.
- Tan Tao les 4 poings. Ancien lutteur Shan Hchi Hsieh pesant le poids d'un bushi du Crabe en armure lourde il travail à la journée sur le port comme manoeuvre ou poissonnier. Huit jeunes filles travaillant à proximité du port ont son nom tatoué sur le dos. Elles ont également la particularité d'avoir toutes une ou deux fractures des membres régulièrement.
- Mine Da les 6 rivières. Cette femme, visiblement la compagne d'un riche marchand fait des dons généreux à un temple de la cité pour que les moines distribuent soins et provisions de temps à autre. Le temple à brûlé dans un incendie qui est partie des cuisines d'un restaurant attendant il y a 4 nuits. Min Da a péri dans les flammes alors qu'elle rendait visite au moine Aketo. Hojo signale qu'il n'a pas pu identifier le corps de Min Da et des moines en raison de l'état des cadavres ravagé par le feu.

- Le nom de Hida Konda apparaît au détour d'une note avec la question suivante : Fait-il le commerce de la chair ?

LES ROULEAUX DE COMPTES.

Une série de parchemins contient le détail des transactions de plusieurs marchands de la cité. Il s'agit souvent de copies et parfois d'originaux confisqués par la magistrature de la cité. Hojo a du graisser quelques pattes pour obtenir ces documents. Il s'agit des comptes de 16 marchands suspectés de faire de la contrebande. Avec plusieurs jets de droit et de commerce, les Pjs pourront découvrir de nombreuses informations intéressantes. Les 2 dernières informations ne seront disponibles qu'après avoir passé un peu de temps à rassembler des informations sur Yasuki Hiroki (ch II. Yasuki Hiroki). Le temps pour Kiyokawa d'étudier les comptes.

- Tous ces marchands sont des Bayushi ou des membres de la famille Yasuki. Ces derniers se sont installés à Ryoko Owari à la suite de l'exile du Clan du Scorpion ou qui commercent avec des Bayushi. Avec le retour du Scorpion, certains Yasuki ont vendu leurs commerces à des marchands Shan Hchi Shieh.
- Cinq marchands travaillent pour le compte de Yasuki Hiroki. Les livres de comptes attestent de nombreux versements aux hommes de Hiroki sous la forme de paiements surévalués : une marchandise est payée plus chère que sa valeur marchande normale. Une manière de faire transiter de l'argent sans forcément payer toutes les taxes au Clan du Scorpion.
- Trois de ces 5 marchands possèdent des boutiques ou des entrepôts sur le port de la cité. Yasuki Hidéo fournit les auberges de la région en crabes et crustacés, Doji Sateroki fait le commerce des anguilles et Yasuki Mahoko vend du sel et un peu d'épices. Les comptes de Yasuki Mahoko sont étranges. Les trois derniers mois le volume de ses acquisitions de sel a baissé alors que les taxes de douanes à l'entrée du territoire scorpion sont identiques. Deux caisses de sel se volatilisent tous les mois. Aucun doute.

II. YASUKI HIROKI.

En allant à la rencontre des marchands de la cité, les PJs en apprendront plus sur ce marchand. Bien évidemment, il faudra marchander un peu les informations, secouer quelques marchands itinérants qui ne veulent pas de problèmes et délier les langues des geishas tout au long de l'aventure. Les informations sont classées de la moins importantes à la plus importante et les PJs ne pourront pas tout obtenir durant leur 1^{ère} sortie en ville.

- Il est originaire de Sunda Mizu Mura (le village de l'eau pure), un des plus importants ports de la zone sud de Rokugan et l'un des plus grands centres de commerce et d'échanges de l'Empire. Il a fait fortune dans le

commerce du poisson et des crustacés en devenant un des fournisseurs de l'armée Yasuki.

- C'est un homme discret qui commerce avec tout le monde et même les ennemis du Clan. Il a de nombreux ennemis au sein même de sa famille. On lui reproche notamment de commercer avec le Clan de la Grue (la famille Yasuki est une ancienne famille Grue qui est en mauvais terme avec son ancien Clan).
- Il entretient de nombreuses geishas et possède deux maisons de plaisirs sur les terres familiale. Il vient souvent à Ryoko Owari pour acheter ses belles pousses comme il aime appeler les jeunes geishas. Récemment il aurait racheté une Gaijin Shan Hchi Hsieh pour l'épouser : Min Da les 6 rivières.
- Deux de ses neveux seraient morts dans des circonstances étranges en ayant contracté la souillure. Un inquisiteur Asako et son compagnon Kuni avaient même fait le déplacement pour étudier les corps. L'affaire fit grand bruit et le frère de Hiroki fit seppuku. Depuis, ce dernier se fait très discret.
- Un de ses fils, Yasuki Shiro aurait racheté au cœur de la cité une ou deux maisons de geishas. 8 auberges ont récemment changé de propriétaire...

Les commerçants bavards.

Voici quelques exemples de commerçants qui pourront discuter avec les PJs au cours de l'aventure.

Peng Fu le 7 fois Malin, est un jeune marchand qui gagne sa vie comme « comptable » pour un riche commerçant de thé Shan Hchi Shieh installé dans les environs de Ryoko Owari. Très doué avec les chiffres, il possède un petit bureau rempli de bouliers, de petites balances et de rouleaux de parchemins dans un des entrepôts de son employeur.

Daisuke, apprenti forgeron et amateur de boisson possède ses habitudes dans les petites auberges des bas quartiers. Il est connu de tous pour ses poèmes et ses calligraphies qu'il exécute pour ses amis d'un soir. C'est également lui qui supervise l'approvisionnement en minerais pour la forge de son patron, Yogo Tojiro.

Koji, est une masse de muscle et une brute à la solde d'un tenancier (un ancien Bayushi) d'une maison de jeu. Il triche régulièrement au jeu Vents et Fortunes et s'attire souvent des problèmes avec les autres brutes des maisons de jeux. Il négocie ces informations contre de l'argent.

Fu Jao, les 5 Horizons, un marchand originaire de la Vallée, était parti tenter sa chance sur les routes de l'Empire. Après des années dans les Terres Brûlées, il réussit à faire fortune en commerçant avec les marchands Gaijins. Devenu riche, il revint à Rokugan pour vendre ses trouvailles aux notables de la Grue ou de la Mante. Il doit se rendre sur les Terres Kinawa pour affaires d'ici peu.

Azuki, est une prostituée qui a trouvé une seconde vie en rencontrant le moine Hakatoko. Elle effectue diverses tâches ménagères pour les 5 moines du temple en échange du gîte et du couvert. Elle élève quelques poules qu'elle vend devant le temple. Elle ne quitte jamais le temple et ses environs. Azuki a tué son ancien propriétaire et est recherché dans le nord des terres du Scorpion.

Zeng Tian Meng les 7 Aiguilles est le maître tatoueur de la Cité des Cerisiers. C'est un homme extrêmement fier de la culture de son peuple, pour rien au monde il s'abaisserait à tatouer un dragon. Le pauvre rokugani qui rentrerait dans son échoppe avec un tel souhait, se verrait immédiatement refouler. Il pourrait même prendre cela pour une insulte, car Zeng Tian Meng est un homme chatouilleux qui prend son art très au sérieux.

III. L'ENTREPOT DE YASUKI MAHOKO.

Cet entrepôt qui appartient à Yasuki Hiroki est loué à l'année par Yasuki Mahoko. Il est situé sur le port fluvial et sera en pleine effervescence à l'arrivée des PJs. Le long du quai, une myriade de jonques vient déverser sa cargaison ou se charger en caisses de sel sous la surveillance d'un marchand obnubilé par les chiffres. Les hommes de Min Da les 6 rivières utilisent les caisses de sel pour convoier les personnes qu'elle envoie à son maître Yang Yun Sang. Les caisses arrivent de plusieurs mines de sel à travers l'Empire pour être ensuite revendu ici. Un moyen habile de transporter une marchandise précieuse d'un point de l'Empire à un autre en toute discrétion. Les hommes qui travaillent ici pensent participer à des « simples rapt » et non travailler avec une maho-tsukai.

Bien évidemment personne n'a vu ou entendu parler du magistrat Kinawa Hojo. Tous le monde renverra les PJs vers Hida Sora (le marchand plongé dans ses chiffres et ses comptes). Pénétrer dans l'entrepôt discrètement s'avérera assez facile. Ici tout circule, les marchandises aussi bien que les hommes et personne ne fera attention à des nouvelles têtes du moment qu'elles portent une caisse de sel sur le dos. Une fois à l'intérieure, l'ambiance se calme au fur et à mesure qu'on progresse dans l'enfilade de pièces. Le bruit de la rue disparaît lentement, comme absorbé par les caisses de bois soigneusement alignées sur deux étages. Parfois une caisse ouverte laisse échapper une forte odeur de sel ou d'épice. A partir de là, discrétion obligatoire.

Deux caisses dans un coin attendent d'être chargées sur une charrette à bras. Elles contiennent chacune une fille droguée et bâillonnée. L'adresse de livraison est inscrite sur un parchemin cloué sur un flanc de la caisse : le Ryute. Une troisième caisse est ouverte. On peut remarquer que le sel à une teinte rougeâtre par endroit. Il arrive en effet qu'une fille soit tuée par les hommes de Mahoko pour faire un exemple. Le corps est alors mis dans une caisse avant d'être recouvert de sel pour être conduit hors de la cité.

Un peu plus loin, une salle fait office de latrines. C'est également là que Yasuki Mahoko tabasse les gêneurs. La salle est maculée de taches de sang (séchées et fraîches), des chaînes sont incrustées dans le mur et des ustensiles de tortures sont posés sur un meuble en bois.

- Un kimono plein de sang et déchiré est jeté en boule dans un coin. On peut y voir un mon semblable au mon personnel de certains ronins : un crabe dévorant une carpe (Chin Tsui est en guerre contre la famille Yasuki depuis des années). Il s'agit du mon de la bande de ronins dirigé par Chin Tsui. Au milieu des lambeaux de tissus, un collier avec un morceau de jade a échappé au partage du butin. Le jade a été en contact avec la souillure (celle de Tan Tao).
- Le tanto de Kinawa Hojo se trouve parmi les objets de tortures. Le symbole du Singe est encore visible malgré les rayures qui ont été pratiquées pour tenter de le faire disparaître. Hojo ne sait pas fait capturé, en fait son tanto

était en possession de l'homme de main de Chin Tsui (celui là même qui c'est fait torturé ici).

- Un tanto avec un Tsuba décoré d'un crabe dévorant une carpe fait également partie des objets de torture.

Au bout du couloir, les PJs entendront des bribes de conversation et des cris de douleurs. Dans les sous sols, 3 hommes sont en train de violenter deux filles sous l'œil négligeant de Tan Tao les 4 poings. Alors qu'une fille tente de s'échapper, il l'attrape d'une main et lui brise la nuque en rigolant. Un des hommes lui demandera s'il ne craint pas trop la réaction de Min Da en raison de la perte de la marchandise. Ce dernier rigolera comme un enfant avant d'ajouter qu'il en a localisé un qui pourrait faire l'affaire il y a deux jours (Tan Tao parle du rituel de Yang Yun Sang). Alors sa patronne lui passe tout. Il laissera ses hommes abuser de la dernière fille devenue très docile. Les PJs devraient intervenir pour stopper Tan Tao (sinon, Jun les repérera et engagera le combat).

- Les filles ont le nom de Tan Tao marqué sur la peau. La survivante racontera son enlèvement alors qu'elle venait travailler dans la maison de thé de sa tante.
- Dans les affaires de Tan Tao, on trouve une liste de noms de Shan Hchi Shieh. Le nom de Hao, le deux fois malheureux est entouré (la cible localisée par Tan Tao).
- Capturé et interrogé par les PJs il révélera quelques informations.

- o Son maître se prénomme Min Da les 6 rivières.
- o Il vend les filles à des maisons de geishas de mauvaise réputation.
- o Kinawa Hojo était ici mais Min Da l'a fait transférer la nuit dernière. Il ne sait pas où.

Puis alors qu'il négociera pour sa vie, une shuriken en os viendra lui perforer la gorge. Une silhouette féminine disparaîtra dans l'escalier et se volatiliserait dans l'entrepôt sans laisser aucune trace. Il s'agit de Jun, l'exécutante de Mine Da.

Tan Tao les 4 poings.

Tan Tao est un ancien lutteur au ventre énorme et aux bras gras. Son crane rasé est couvert de plusieurs tatouages d'oni (il aime raconter qu'il a servi sur la muraille Kaiu et qu'il s'agit des monstres qu'il a tué de ses simples mains).

Feu : 2	Agilité : 3	Intelligence : 2
Air : 2	Réflexes : 2	Intuition : 2
Terre : 5	Volonté : 5	Constitution : 5
Eau : 3	Force : 6	Perception : 3
Vide : 2	Souillure : 1.3	

Initiative : 1g1+2

Arme principale, poing : 2g2 ND pet : 10

Compétence : Art de la guerre 1, commerce 2, défense 4, jiu-jitsu 4, intimidation 3, kenjutsu 2, con Maho 2.

Avantage. Poing de pierre : la VD des poings est de 2g2.

Pouvoirs mineurs de l'Outremonde.

Griffes obscures : fait jaillir des griffes d'obsidienne pure. VD 3g3 et bonus de +5 à l'initiative pour le 1^{er} tour.

Bénédictio du Seigneur Sombre : la peau est légèrement caoutchouteuse et inhumaine. Le nombre de blessures pour chaque niveau augmente de 1.

Les PJs auront l'occasion de la croiser un peu plus tard.

Après cette scène, les PJs disposent de 2 pistes : le Ryute et le mon étrange qui permet de remonter jusqu'à Chin Tsui. Au MJ d'alterner les scènes en fonction du rythme de la partie. De plus les joueurs peuvent tout à fait se séparer. Quoiqu'il arrive, la rencontre avec Hida Konda ne devrait se faire qu'après la résolution de ces deux enquêtes.

IV. RENCONTRE AVEC CHIN TSUI.

Les PJs peuvent remonter jusqu'à la bande de Chin Tsui grâce aux vêtements et au tsuba décoré du tanto retrouvés dans l'entrepôt de Yasuki Mahoko. Le mon personnel (un crabe dévorant une carpe) est assez connu par les hommes du port, la population des bas quartiers et les magistrats de la cité. Il appartient à la bande de Chin Tsui, un groupe de Ronins qui loue ses services à des marchands ou des commerçants pour assurer la sécurité d'un convoi ou la garde d'un entrepôt. Il s'agit d'anciens bushis du crabe, des vétérans pour la plupart, qui sont également suspectés de nuire aux affaires de la famille Yasuki.

Les PJs seront aiguillés jusqu'à Nahiho, le maître d'un dojo de faible réputation, qui est en bons termes avec les rônins en général et les rônins issus du clan du Crabe en particulier. Chaque information devra être négociée.

- Un des hommes de Chin Tsui a disparu suite à la tentative d'incendie sur un entrepôt appartenant à Yasuki Mahoko.
- Un magistrat pose beaucoup de questions à propos des filles des rues. Il risque une mauvaise rencontre s'il continue comme cela.
- Beaucoup de Shan Hchi Hsieh du Singe viennent en ville pour travailler comme maçon (la ville est en pleine reconstruction). Les filles sont appréciées comme geishas, mais pas ouvertement car les samouraïs ne veulent pas s'afficher avec d'anciennes gaijins.
- Chin Tsui est un ancien Hida qui est en guerre contre les Yasuki. Visiblement, les Yasuki commencent à s'intéresser aux filles depuis quelques temps (depuis que Min Da s'est alliée avec Yasuki Hiroki).

Nahiho.

Coincé entre la boutique d'un sculpteur spécialisé dans la fabrication de stèle funéraire et l'atelier d'un revendeur de jade, l'antre de Nahiho est à peine visible. En effet, un enchevêtrement de petits ateliers de potiers et d'habitations insalubres se sont développés devant les hauts murs de son atelier. C'est là, au milieu de sa cour intérieure que Nahiho gère ses affaires.

La bâtisse de Nahiho ressemble à une école de Kenjutsu et accueille en permanence une dizaine « d'élèves ». C'est un lieu connu par les rônins qui désirent trouver un travail en tant qu'hommes de mains auprès des marchands du Crabe ou de la Licorne. Mais Nahiho est aussi l'ancien yoriki d'un magistrat Hiruma mort qui a gardé de bonnes relations avec la magistrature et les gardiens de la principale prison de la cité.

Depuis quelques mois, il est en affaire avec le Clan du Scorpion pour miner l'influence grandissante de la famille Yasuki. C'est pourquoi il monte de temps à autre des opérations contre les marchands Yasuki et finance régulièrement les activités de Chin Tsui. Un secret qu'il garde bien pour lui.

- La bande de Chin Tsui compte 19 membres. Il est introuvable car il se cache en raison de sa lutte contre les Yasuki.

Finalement, les PJs devraient ressortir de cet entretien sans pistes concrètes. Ce n'est que le lendemain matin (une fois qu'ils auront récolté un maximum d'indices et visité le Ryute), qu'un PJs trouvera sur sa porte un message l'invitant à se rendre au milieu de la nuit à l'arrière de la boutique de Juro, un tanneur du quartier Eta. Aucun élément ne permet de savoir d'où vient cette invitation.

L'arrière de la boutique de Juro se trouve au fond d'une impasse de plus en plus étroite. Alors que les PJs attendent depuis plusieurs minutes, des individus armés sortiront d'un peu partout : de la boutique de Juro, des habitations donnant dans l'impasse, de la grande rue pour bloquer une éventuelle retraite. Des hommes sont aussi postés sur les murets et les toits environnants.

- Des ronins semblent malades ou sont affublés de mauvaises blessures. Ils sont porteurs de la souillure.
- Leurs vêtements sont usés, déchirés et couverts de taches de sang. Ils portent des bandages ou des masques pour cacher la souillure ou les plaies permanentes.
- Tous portent un mon avec un Crabe dévorant une carpe.

L'ambiance est tendue : les rônins sont là pour se débarrasser des curieux (encore plus s'ils apprennent qu'ils travaillent Kinawa Hojo). Ce n'est qu'après plusieurs passes d'armes (et après que les PJs se soient montrés convaincant au niveau argument) que les ronins vont les écouter. Le mieux est de raconter l'épisode de l'entrepôt de Yasuki Mahoko pour pouvoir finalement discuter avec la bande.

- Ils font le commerce des filles et ont plusieurs activités illégales mais cela ne regarde pas les PJs.
- Ils ne sont pour rien dans les disparitions (enfin pas toutes). Leurs filles sont achetées à des villageois.
- Une cellule d'adeptes du Sang niché au sein de la famille Yasuki enlève les filles de la région.
- C'est Min Da les 6 rivières qui fait pression sur Yasuki Hiroki pour utiliser ses réseaux marchands.
- Hida Konda est le sensei de Chin Tsui. Ils utilisent des méthodes peu orthodoxes (contrebande, racket, jeu et prostitution...) afin de combattre les adeptes de Sang sur leur propre terrain. De cette manière, ils les empêchent d'amasser des fortunes pour financer leurs activités tout en finançant leur guerre contre les maho-tsukai. La fin justifie les moyens.
- Une rencontre avec Hida Konda peut avoir lieu dans une nuit (le temps d'aller au Ryute si ce n'est pas fait).

V. LE RYUTE.

Les PJs peuvent se rendre au Ryute avant d'avoir vu Chin Tsui. Dans le cas contraire les PJs auront peut être l'idée de lui

La Bande De Chin Tsui et la Souillure

Les rôlins sont souillés, conscients de leur état mais gardent leur libre-arbitre. Ils font partie de ceux qui pensent qu'il est possible de contrôler la souillure et de la retourner contre Fu Leng. Le débat avec les PJs est ouvert et doit alimenter la méfiance de ces derniers à l'encontre de leurs futurs alliés. Pour le prole play, il s'agit là du cœur du scénario.

Les personnes infectées par la souillure peuvent en appeler aux pouvoirs de Fu Leng afin d'augmenter leurs forces. Elles conservent toutefois leur libre arbitre et continuent souvent à combattre activement les forces de l'Outremonde. Le recours à la maho souille ses utilisateurs mais de nombreux adeptes ne réalisent pas que leurs actions servent les desseins de Fu Leng. Cet aveuglement est compréhensible car la souillure n'a pas toujours de manifestation tangible et peut prendre la forme de crises de démences, d'accès de fureur ou de cauchemars terribles. C'est n'est que si l'adepte ne se rend ou est blessé dans l'Outremonde qu'apparaîtront des plaies, des bubons purulents et sanguinolents et bien d'autres signes de cette infection.

Extraits des Porteurs de Jade ; page 130.

Tous les personnages peuvent se servir de la souillure de manière inconsciente, en ajoutant leur rang de souillure au total de tout jet de compétence impliquant la Force, la Constitution, l'Agilité ou les Réflexes et en recevant un point de souillure.

Extraits la Voie de l'Outremonde, page 58.

Feu : 3	Agilité : 3/4	Intelligence : 2
Air : 2	Réflexes : 2/3	Intuition : 2
Terre : 4	Volonté : 4	Constitution : 4
Eau : 2	Force : 3/4	Perception : 2
Vide : 3	Souillure : 1.9 / 2.5	Bushi Hida : Rang 2/3
Initiative : 1g1+ 2/3		Tesubo : 2g2 (-5 au contre les armures).
Armure: aucune ou légère, nd +0/5 ND pet : 10/15 +5		
Compétence : Défense 3, intimidation 3, Jiu-jitsu 3, Subojutsu 4, Con Maho 2, Con Outre Monde 3.		

demander de l'aide. Il se montrera méfiant. Après tout, les PJs sont peut être des sbires de Min Da qui sont ici pour les piéger (Zhao Lu c'est un nom qui sonne comme Min Da). Le Ryute étant surveillé par un de ses hommes, il ne manquera pas de les questionner à l'occasion de leur rencontre.

- Les PJs sont discrets, l'observateur ne les remarquera pas.
- Les PJs font du grabuge, ce dernier les suivra de loin afin de savoir qu'ils sont et s'ils peuvent aider sa bande.
- Les PJs sont en difficulté, il interviendra (les ennemis de mes ennemis) avant de reprendre sa surveillance de loin.

Le Ryute est une maison de geisha relativement importante qui fait également office de tripot de jeu plusieurs soirs par semaine sur les bords du fleuve. Il est construit en partie sur pilotis et est accessible depuis la berge ou depuis le fleuve via une échelle qui se trouve sous la partie faisant office de tripot. De multiples et larges lampions diffusent une lumière rouge

des plus lumineuses qui feraient oublier que l'établissement n'ouvre que la nuit.

Si les PJs se font passer pour des clients ordinaires ils passeront une soirée qui pourra être agréable, ennuyeuse ou pénible selon leur caractère. Ils feront la connaissance de Shosuro Ozumi, une connaissance de Satsuki. Il vivait dans la Vallée avant que son Clan ne soit banni. Totalement intégré, ayant adopté certaines coutumes Gaijins, il vivait en harmonie avec les habitants de la Vallée. Avec l'exile de son Clan, il devint ronin et s'installa à la capitale chez un ami. Un émissaire de Li Tsu Tsin la 1^{ère} est venu le rencontrer pour lui remettre une invitation. Le daimyo Kinawa souhaite le rencontrer. L'émissaire lui avait donné rendez vous ici pour préparer la suite du voyage jusqu'en terre Kinawa. Avec le retour du Scorpion, il pense que le couple désire s'entretenir avec lui de l'avenir de la Vallée. Il peut présenter l'invitation que lui a fait apportée le seigneur Kinawa ainsi que la lettre qu'on vient de lui remettre. Sa magnifique fille, Shosuro Akito est tout ce qui lui reste. Il espère bien lui assurer une vie confortable à l'abri de tout danger et souhaiterait la marier à un fils Kinawa (Les PJs croiseront Shosuro Ozumi et sa fille dans le 2^{ème} scénario).

Puis alors qu'ils s'apprêtent à partir, ils remarqueront une « geisha » sur le pas de la porte qui porte un des bijoux de Kinawa Hojo (un collier avec une pierre gravée du mon du Clan du Singe). Cette dernière avouera que c'est Gai Fu le 8^{ème} sentier, son protecteur qui lui a donné. Il travail pour un marchand de sel et doit venir la retrouver.

Malheureusement il arrivera en compagnie de plusieurs compagnons et notamment de Jun. Après un combat ou une course poursuite dans les ruelles tortueuses des bas fonds, les PJs n'auront plus qu'à faire parlé les survivants pour obtenir la localisation du repaire de Min Da : cette dernière se cache dans une ferme à l'extérieur de la ville.

Dans les cuisines, on peut croiser une demi-douzaine de sbire aux ordres de Min Da en train de prendre un repas ou de jouer aux dés. Un des sbires prépare des provisions pour un voyage et commencera à se disputer avec ses acolytes à propos de leur manque de sérieux. Fou furieux, il jettera à la figure d'un des hommes un parchemin avant de sortir prendre l'air. Après tout libre à eux d'encourir la colère de Min Da ou pire, de Li Long le 1^{er} Guerrier. Si un combat éclate, ils utiliseront les instruments de cuisines comme armes. Un sbire avec des hachoirs dans chaque main saute dans tous les sens en assenant de violents cops de pieds. On attrapera un PJ pour l'étrangler, le plonger dans le bassin d'huile bouillante ou le faire frire sur une pierre de cuisson. Un des sbires prendra la fuite en poussant les cuisiniers qui tenteront de se rattraper aux étagères ou aux autres cuisiniers qui manipulent des énormes poêles chauffées à blanc...

- Le parchemin est une carte de la région sur laquelle est indiquée une petite ferme isolée (le refuge de Min Da).
- Les hommes ont des laissez-passer (officiels) signés du karo Kinawa Yomo pour se rendre sur les Terres Kinawa.

Jun Hi Lin, la 3^{ème} arme.

Jun Hi Lin est le bras armée de Min Da, celle qui se charge des basses œuvres. C'est un assassin formé par la société des Gardiens des Trois Navires. Elle ne sait ni lire ni écrire et suis aveuglement les ordres de ses supérieurs.

Feu : 2 Agilité : 5 Intelligence : 2
Air : 4 Réflexes : 4 Intuition : 3
Terre : 3 Volonté : 3 Constitution : 3
Eau : 2 Force : 2 Perception : 4
Vide : 3

Souillure : 3.8

Initiative : 1g1+ 4

Arme principale : Kodashi, 2g2

ND pet : 20

Compétence : Athlétisme 3, art de la guerre 1, défense 4, discrétion 3, jiu-jitsu 3, kenjutsu 4, ninjutsu 2, con Maho 2, con Outremonde 2.

Pouvoirs mineurs de l'Outremonde.

Maitre des ombres : lance et garde un nombre de dés supplémentaires égal au rang de souillure pour les jets de discrétion.

Vision impie : vision parfaite même dans le noir, la fumée. Même la magie ne permet pas d'altérer la vision du personnage.

Vitesse surnaturelle : peut parcourir (rang d'eau + rang de souillure)x1.5m par tour, ou le double si aucune autre action. Peut lancer et garder un nombre de dés supplémentaire égal au double du rang de souillure pour l'initiative pendant un tour (1pt de souillure).

Pouvoirs majeurs de l'Outremonde.

Force impie : lance un nombre de dés supplémentaires égal au rang de souillure pour les jets de force (y compris les dommages). Ce pouvoir se couple avec l'utilisation classique de la souillure. Ainsi Jun peut, pour un point de souillure lancer 10g2 pour ses dommages au tanto.

périphérie de la ville qu'Hida Konda va rencontrer les PJs. Chin Tsui prendra mille et une précautions pour s'assurer que personnes ne les suit. Il leur donne rendez vous séparément et les fera voyager dans un tonneau de marchandise. Même si un personnage se mettait à crier à la rencontre d'une patrouille, il n'entendrait que les rires des gardes et des ronins et le bruit de quelques pièces changeant de mains. Les tonneaux seront mis à l'eau, le courant faisant le reste. Après quelques frayeurs (le tonneau est bien fermé et relativement solide et à moins de très bons jets, il sera impossible d'en sortir), les hommes de Chin Tsui les réceptionneront et conduiront les PJs devant Konda.

Après les civilités d'usages, Hida Konda va tenter de convaincre les PJs de partager leurs informations et de s'allier dans la lutte contre les adeptes du sang dirigé par Min Da. Si les PJs ne le savent pas, il pourra donner l'emplacement du refuge de cette dernière. Aux PJs de se positionner par rapport à toute cette affaire : les méthodes du crabe sont similaires aux adeptes, et ses hommes sont souillés. Ironiquement, Konda proposera alors d'abandonner son réseau de prostitution et ses activités illégales si les PJs lui trouvent un moyen de financer ses actions contre les cultes de Maho. Peut être que leurs familles accepteraient de payer des armes et des montures à ses hommes, de les nourrir et de les entretenir ?

Les PJs acceptent de combattre Min Da et / ou de le laisser tranquille. Konda leur accorde quelques hommes puis disparaîtra avec ses lieutenants pour poursuivre sa lutte dans une autre ville, un autre territoire après avoir laissé un message aux PJs (merci, ne parlez pas de nous aux magistrats et convainquez Hojo de nous oublier). Les PJs auront l'occasion de prévenir la magistrature, de témoigner ou de faire des rapports (ou non). Le groupe de ronins sera alors pourchassé par les hommes de l'Empereur comme n'importe quel criminel. Konda ne parlera pas du magistrat mais le libérera quelques jours plus tard par l'un de ses hommes. Hida Konda et ses hommes pourraient croiser la route des PJs au détour d'une aventure et pourquoi pas les aider.

Les PJs refusent de combattre Min Da et / ou menacent le dénoncer. Konda essaiera de forcer la main aux PJs : il fera alors venir Kinawa Hojo, solidement bâillonné et attaché, et menacera de le tuer si ces derniers ne disparaissent pas immédiatement et l'oublient pour de bon.

- Ils acceptent et vont combattre Min Da. Konda disparaîtra de la même manière mais ne recroisera jamais les PJs.
- Ils refusent et menacent de le dénoncer. Konda les fait emprisonner, va tuer Min Da et disparaîtra pour de bon. On les libère quelques heures plus tard.

Au final, les PJs devraient en toute logique récupérer leur ami, le magistrat Kinawa Hojo. Ce dernier mettra de côté le cas de Konda et Chin Tsui (à vous de voir ce que vous souhaitez faire avec cette partie de l'histoire) et expliquera toute son histoire avant de demander aux PJs de l'accompagner sur les terres Kinawa pour démasquer le chef de cette gigantesque cellule d'adeptes du sang. Bien évidemment, il voudra s'occuper de Min Da si ce n'est fait.

VI. HIDA KONDA.

Les PJs devraient avoir bouclé l'enquête au Ryute et avoir retrouvé Chin Tsui. Sinon c'est lui qui prendra contacte.

L'enquête au Ryute permet de découvrir le repaire de Min Da et orientera les PJs sur le second scénario.

L'enquête sur Chin Tsui puis la rencontre avec Hida Konda permet de retrouver la trace du magistrat. Les PJs devront alors prendre une décision concernant les agissements et les pratiques de ce groupe de ronins dévorés par la souillure.

Kinawa Hojo est prisonnier du crabe Hida Konda. En effet, alors qu'il enquêtait sur les disparitions, Hojo attira l'attention de Min Da qui le fit enlever par Tan Tao, pour l'interroger puis l'éliminer. Hida Konda le découvrit par hasard alors qu'il effectuait une descente dans un des bordels de Min Da. Trop heureux de mettre la main sur celui qui commençait à se montrer trop curieux, il eut la même idée que son ennemi : l'interroger avant de l'éliminer. C'est alors qu'il apprit que les PJs étaient à la recherche du magistrat...

C'est au milieu des sources naturelles, des bassins et des vapeurs d'eaux chaudes d'un établissement de bains en

Hida Konda et Chin Tsui.

Le maître et l'élève sont des adversaires redoutables à ne pas sous estimer.

Konda est un bushi marqué par les années et les combats. Sa joue et son oreille droite sont à moitié arrachée. Il boit énormément de thé aux pétales de jade pour ralentir la progression de la souillure (l'absorption du thé rend les pouvoirs de l'Outremonde inactifs quelques temps). Cependant, il s'abstient d'en boire lorsqu'il est sur le chemin de la guerre (ces caractéristiques et compétences sont supérieures d'un point à celle de Chin Tsui dans tous les domaines, sauf pour le vide et la terre).

Chin Tsui est un ronin du crabe qui rencontra Konda en pourchassant une sorcière des marais. C'est un bushi petit et massif qui à l'œil gauche crevé. D'épaisses lanières de cuir maintiennent les chairs de son bras gauche en place (il devra se faire amputer le bras d'ici peu).

Feu : 4	Agilité : 5	Intelligence : 4
Air : 3	Réflexes : 3	Intuition : 3
Terre : 5	Volonté : 5	Constitution : 5
Eau : 4	Force : 4	Perception : 4

Vide : 4

Souillure : 4.1

Bushi Hida rang 5.

Initiative : 1g1+3

Arme principale : Tetsubo 4g3

ND pet : 15+10 (armure lourde)

Compétence : Athlétisme 4, art de la guerre 3, chasse 3, défense 4, jiu-jitsu 3, kenjutsu 4, piège 3, subojutsu 4, tir à l'arc 4, con Maho 2, con Outremonde 2.

Pouvoirs mineurs de l'Outremonde.

Resistance impie : peut rester debout, sans sommeil et sans repos aussi longtemps que souhaitez.

Pouvoirs majeurs de l'Outremonde.

Terreur de Fu Leng : Aura de peur d'une valeur égale au rang de souillure (n'affecte pas les alliés).

Pouvoirs extraordinaires de l'Outremonde.

Protection obscure : pour un point de souillure, gagne la capacité spéciale Invulnérabilité pendant un nombre d'heures égale au rang de souillure.

VI. ÉPILOGUE : MIN DA LES 6 RIVIERES.

La fin du scénario est simple : une ferme isolée et déserte, des cadavres de fermiers cachés dans une écurie à la toiture branlante et une Maho-Tsukai avec une dizaine d'adeptes. Les PJs sont libres de s'organiser comme ils veulent du moment qu'ils ne tardent pas trop et ne prennent pas le risque de voir la jeune femme retrouver son maître.

Au cours du voyage Kinawa Hojo relatera son histoire puis sa capture par Tan Tao alors qu'il enquêtait à proximité du marché aux crustacés. Il ironisera sur le fait que c'est sa capture qui lui permis d'en apprendre plus sur cette affaire et qu'il sait maintenant qui se cache derrière tout cela.

Hojo expliquera alors aux PJs l'histoire des Shan Hchi Hsieh et la formation de la société des Gardiens des Trois navires. Il sait que ceux qui débarquèrent à Rokugan étaient des prisonniers et qu'ils mirent sur pied une société d'assassins chargée de protéger leurs secrets. Hojo connaît le nom de d'un des Gardiens : Li Long le 1^{er} guerrier. Il pense que c'est lui qui est à l'origine de ces disparitions et il le suspecte d'être un puissant adepte de la maho (ce qui est faux). Il compte bien se rendre sur les terres Kinawa et tirer cette affaire au clair. Mais en attendant, il faut garder le silence pour ne pas risquer de se faire remarquer par les éventuelles sentinelles qui devraient patrouiller aux abords de la ferme et sortir les armes.

Accuser quelqu'un de pratiquer la maho.

Porter une telle accusation contre un personnage ayant un rang de gloire élevé n'est pas une tâche aisée. Sur les terres du clan du Crabe ou du dragon, où la vérité et la maho sont considérées avec le même sérieux, la moindre preuve déclenchera une enquête, mais dans d'autres régions, il faudra faire preuve de beaucoup de finesse pour éviter les duels à la première allusion. La meilleure preuve reste le témoignage d'un personnage haut placé, même si des preuves indirectes et le témoignage d'au moins trois magistrats au statut modeste peuvent faire l'affaire. Très souvent, la seule façon d'être sûr que la justice passera consistera à tuer le sorcier d'abord et à s'en expliquer par la suite...Se débarrasser d'une menace diabolique ou respecter les lois impériales et, parfois laisser commettre un moindre mal pour détruire une menace plus grande.

La ferme est nichée au pied d'une cascade d'eau claire et est légèrement plongée dans le brouillard. Sur la droite du chemin, une série de rizières grimpe le long du flanc d'une colline tandis que sur la gauche des enclos accueillent quelques animaux (pour avoir du sang pour la maho). L'ambiance générale dégage une impression de calme et de sérénité. Cependant, rapidement, on peut ressentir un mal être diffus : les plants de riz sont gâtés, les animaux sont malades, la ferme est à l'abandon (il s'agit là du résultat du manque d'entretien de la ferme et non des conséquences de la souillure ou de la maho). Certains adeptes sont des paysans qui s'occupent de nourrir les troupes et se comportent comme tel à l'arrivée des PJs : travaux des champs, travaux d'entretien de la ferme, etc. Min Da prépare son voyage sur les terres Kinawa en compagnie de ses deux Yojimbos.

Min Da les 6 rivières.

Feu : 3 Agilité : 3 Intelligence : 4
Air : é Réflexes : é Intuition : 4
Terre : 2 Volonté : 2 Constitution : 2
Eau : 2 Force : 2 Perception : 4
Vide : 4 **Souillure : 4.8**

Ecole Feng Shui rang 3. Initiative : 1g1+2 ND pet : 15
Compétence : Calligraphie 3, Feng Shui 3, cérémonie du thé 3, courtesan 2, médecine 3, méditation 3, poison 2, séduction 2, torture 2, con Maho 2, con Outremonde 2.

Souffles impurs.

Nd de base : Terre de la cible x 5 Temps d'incantation : 2 actions durée : instantanée
Maîtrise / blessures requises : 5 Concentration : inutile

Augmentation : dommage, temps d'incantation, nombre de cibles.

Provoque des hémorragies internes et fait implorer la cible. VD égale au rang de souillure du sorcier ; la cible subit un malus de +10 à tout ses jets tant qu'il n'est pas soigné magiquement.

Tombe de terre.

Nd de base : Air de la cible x 5 Temps d'incantation : 3 actions durée : variable
Maîtrise / blessures requises : 6 Concentration : inutile

Augmentation : temps d'incantation, nombre de cibles.

Transforme la cible en pierre. doit réussir un jet d'opposition d'air contre la terre du sorcier chaque tour ou subir 2g2 dommages. Le sort prend fin lorsque la cible meurt ou réussit son jet.

Glyphe du 8^{ème} Kami.

Nd de base : 10 Temps d'incantation : 5 actions
Durée : 24h (+1 an par sacrifice humain à l'occasion du rituel).
Maîtrise / blessures requises : 5 Concentration : inutile

Augmentation : dommage, temps d'incantation, nombre de cibles.

Fait apparaître des flammes bleues autour d'un lieu donné. Les flammes ont une VD égale au rang de souillure du sorcier. Le sort se déclenche dès qu'un adversaire hostile ou armé s'approche. Pour réussir à dissimuler ces pensées agressives, il faut réussir un jet de Vide+méditation, ND rang de souillure du sorcier x 5.

Héritage du sombre seigneur.

Nd de base : 15 Temps d'incantation : 3 actions
Durée : 10 tours Maîtrise / blessures requises : 3 Concentration : inutile

Pendant la durée du sort, l'anneau de Vide de la victime est considéré comme étant inférieur de (1+1 par deux augmentations) rang(s).

Yojimbos de Min Da

Feu : 4 Agilité : 4 Intelligence : 4
Air : 3 Réflexes : 3 Intuition : 3
Terre : 4 Volonté : 4 Constitution : 4
Eau : 4 Force : 4 Perception : 3
Vide : 3

Souillure : 2.1

Bushi Kinawa rang 3 (ancien akodo)

Initiative : 1g1+3

Arme principale : katana 2g3

ND pet : 15+5 (armure légère)

Compétence : Art de la guerre 3, barde 2, défense 4, histoire 2, kenjutsu 4, tir à l'arc 4, con Maho 2, con Outremonde 1.

Pouvoirs mineurs de l'Outremonde*

Bénédiction majeur du Seigneur sombre : le nombre de blessures pour chaque niveau augmente de 1.

Pattes de Kumo : les avant bras et tibias sont recouverts de poils d'araignée. Permet d'escalader n'importe quelle surface à la même vitesse que la marche.

Pouvoirs majeurs de l'Outremonde*

Bénédiction majeur du Seigneur sombre : le nombre de blessures pour chaque niveau augmente de 2. Pouvoir cumulatif avec bénédiction du Seigneur Sombre.

Armure terrifiante : ajoute le rang de souillure x 5 au ND pour être touché.

Pouvoirs extraordinaires de l'Outremonde*

L'ultime bénédiction du Seigneur sombre : le nombre de blessures pour chaque niveau augmente de 4. Pouvoir cumulatif avec bénédiction du Seigneur Sombre et Bénédiction majeur du Sombre Seigneur.

Les délices de la chair : après avoir tué une créature à mains nues ou avec une arme naturelle (griffes obscures) récupère immédiatement un nombre de niveaux de blessure égal au double de son anneau le plus faible.

*1 pouvoir par yojimbo pour chaque niveau.

ZHAO LU, LES 4 VENTS, SHAN HCHI HSIEH SUR LES CHEMINS.

Zhao Lu, le jeune fils d'un paisible paysan de la vallée des Papillons, fut sauvé de la noyade par la belle Li Tsu Tsin lorsqu'il n'était qu'un enfant. Huit ans plus tard, lorsqu'il apprit la disparition du jeune Kage, le 6^{ème} Chemin de l'âme, le fils de Kinawa et Li Tsu Tsin, Zhao Lu jura de tout faire pour le retrouver. Agé seulement de 12 ans, le jeune garçon quitta la maison familiale pour la cité de la Grenouille Riche, le dernier lieu où l'on avait vu le jeune Kage encore en vie.

C'est là qu'il fit la connaissance de Shotozumo, un ancien membre de la famille Matsu qui, impressionné par la détermination et la ténacité du jeune paysan accepta de lui prêter main forte. Pendant plus de 5 ans, Zhao Lu et Shotozumo, le disciple et le sensei, arpenterent les routes de l'Empire à la recherche du jeune Kage. A cette occasion, ils firent la connaissance de Kinawa Hojo, magistrat de la famille Kinawa, qui était lui aussi à la recherche de Kage. Ils partagèrent la route quelques temps, échangèrent des informations importantes et s'entraidèrent à de nombreuses reprises avant de se séparer pour poursuivre leurs recherches.

Il y a quelques mois, alors que Shotozumo venait de mourir de sa belle mort, Kinawa Hojo demanda au jeune homme de venir le retrouver à l'Auberge takebayashi (bosquet de bambous) à Ryoko Owari afin de lui faire part d'une découverte très importante. Sans vraiment insister, Hojo laissait penser dans sa lettre que le commanditaire de l'enlèvement de Kinawa Kage se trouvait au cœur de la Vallée des Papillons...

Alors qu'il patiente dans la salle de l'auberge, il a entendu dire que le Yojimbo de Kinawa Hojo logeait ici.

Zhao Lu portera en permanence l'armure et le daisho de son sensei tant que sa quête ne sera pas terminée. Ensuite, il espère retourner chez lui et servir la famille Kinawa du mieux qu'il pourra. Les nombreuses années passées à côté de Shotozumo ont fait de Zhao Lu un guerrier farouche et un homme franc et direct.

Feu : 2 Agilité : 3 Intelligence : 2
Air : 3 Réflexes : 3 Intuition : 3
Terre : 3 Volonté : 5 Constitution : 3
Eau : 3 Force : 4 Perception : 3
Vide : 2

Art de la guerre 3, discrétion 2, feng shui 1, jiu-jutsu 4, histoire 1, kenjutsu 4, Tir à l'arc 3.

Initiative : 1g1+ 3

Arme principale, Katana : 3g2

Armure: légère, nd +5 ND pet : 15+5

Ecole : aucune Honneur : 3.7 Gloire : 2.2

Avantage. Reflexe de combat : échange son initiative son adversaire direct si celle-ci est supérieure à la sienne.

Désavantage. Malchanceux : le MJ peut vous faire relancer un jet par partie.

Technique Ronin.

La Rançon de la Gloire, Rang 2 : Un rônin qui pratique cette technique apprend comment avoir l'air menaçant et redoutable, pour se forger une réputation qui sera plus avantageuse qu'une simple renommée. Quand le rônin affronte un adversaire, celui-ci doit faire un jet d'Intuition / 5 x Rang de gloire du rônin. S'il échoue, il perd un dé de tous ses jets d'attaque et de dégâts. Le pouvoir de la peur...

Manoeuvres Matsu

Sans Peur : Le samurai ajoute son honneur à tous ses jets pour résister à la Peur. S'il a fait des Augmentations sur un jet pour résister à la peur, ils compteront comme autant de points de Vide provisoire qu'il pourra utiliser pour se battre contre la source de sa peur.

La Charge du Lion : Le Lion charge un adversaire en hurlant. Un Duel entre les volontés du Lion et de son adversaire est effectué (les Augmentations sont appliquées à la difficulté du Lion). Si le Lion gagne, son adversaire ne pourra pas attaquer au premier tour du combat. Pour chaque Augmentation, il gagnera une Augmentation gratuite à dépenser sur ses attaques du premier tour.



YASUKI YAKU, YOJIMBO SUR LA VOIE DE LA VENGEANCE.

Yasuki Yaku fut élevé par son grand père, un homme rude et peu bavard qui gagnait sa vie comme bras armée des chasseurs de sorcières de la famille Kuni. C'est auprès de lui que Yaku apprit à repérer la souillure, détecter les créatures de Fu Leng, combattre celles qui pouvaient être tués et survivre aux autres. Puis, quelques années après son gempukku et quelques années avant son mariage avec Hiruma Hojiko, le grand père de Yaku disparu sans laisser de traces ...

Yasuki Yaku est un ancien maître de corvée de la famille Yasuki qui décida de quitter le Clan du Crabe pour venger la mort de son épouse. Après avoir traqué, capturé, torturé et tué l'adepte du Sang qui l'avait tuée, Yaku se mit en route pour Ryoko Owari. En effet, c'est au cœur de la citée du Scorpion qu'est sensé se terrer son ennemi de toujours, Tsuke, le commanditaire de l'assassinat de sa femme. Ce dernier, un contrebandier Yasuki, est adepte de la Maho qui échappa plusieurs fois au fouet de Yaku.

A Ryoko Owari, Yaku fit la connaissance de Kinawa Hojo qu'il sert comme Yojimbo en échange de son aide dans la traque de son ennemi Ichizo. Un travail assez tranquille, à part la tentative de meurtre sur Hojo perpétré par deux ronins il y a quelques jours. Mais alors que Hojo venait de rassembler plusieurs témoignages importants aux alentours du marché aux crustacés concernant l'affaire de Yaku, il semble qu'il ait tout simplement disparu sans la moindre explication. Bien décidé à retrouver celui qui doit le mener à l'assassin de sa femme, Yaku entreprit de fouiller dans les notes de son employeur. Quelle ne fut pas sa surprise en découvrant que son grand père, Hida Konda, faisait parti, au même titre que Yasuki Hiroki, riche marchand et employeur de Ichizo, des suspects dans l'enlèvement de plusieurs filles de la famille Kinawa...

Yaku loge dans une petite chambre à l'Auberge takebayashi (bosquet de bambous) de Ryoko Owari. Ce matin, alors qu'il est bien décidé à éplucher toutes les notes de Hojo, il a entendu l'aubergiste annoncer à sa femme qu'un ronin avait demandé à voir Kinawa Hojo. Il s'agit peut être là d'une chance pour Yaku. En effet la piste des deux ronins n'a rien donné (impossible de savoir qui ils sont) et sa maîtrise de la calligraphie n'est pas suffisamment bonne pour tirer partie efficacement des notes de son maître.

Feu : 2	Agilité : 4	Intelligence : 2
Air : 2	Réflexes : 2	Intuition : 3
Terre : 5	Volonté : 5	Constitution : 5
Eau : 3	Force : 4	Perception : 3
Vide : 3	Souillure : 2.1	

Défense 1, intimidation 2, Jiu-jitsu 2, Fouet 3, Siège 1, Pièges 2, Subojutsu 4, Con Maho 2, Con Outre Monde 2.

Initiative : 1g1+ 2
 Armure: lourde, nd +10 ND pet : 10+10
 Arme principale, Tesubo en jade : 4g4 (-6 vs les armures).
 Honneur : 2.7 Gloire : 2.9

Avantage. Endurant : un niveau de vie supplémentaire.
 Désavantage. Némésis : Yasuki Ichizo

Techniques de maître de corvée Yasuki :

Les maîtres de corvée Yasuki sont ceux qui dirigent les mujina et autres créatures pour les travaux et le combat. Ce sont aussi des sous officiers qui maintiennent une discipline de fer chez tous les heimins et les soldats.

Rang 1. La peur est un cadeau : + 1g0 pour les jets d'intimidation et d'attaque contre ceux qui ont moins de volonté que le bushi.

Rang 2. Prendre le cadeau : Si un adversaire touche le crabe alors que cette technique est activée, il riposte en touchant automatiquement et les dégâts sont au minimum égaux à ceux qu'il vient de subir.



SHOSURO SATSUKI, LES YEUX DE BAYUSHI YATOSHI.

Il y a cent ans de cela lorsque les Shan Hchi Hsieh débarquèrent à Rokugan, la providence voulut qu'un ambassadeur du Scorpion, Bayushi Sanbero, soit présent au matin du débarquement. C'est lui qui, fasciné par ce peuple étrange organisa leur intégration au sein du Clan du Scorpion.

Shosuro Satsuki, magistrat à la cité des mensonges et arrière petit fille de Bayushi Sanbero, connaît bien l'histoire des San Hchi Hsieh et des Kinawa. En effet, elle fait partie de ceux qui avaient la charge de surveiller le peuple Gaijin et de s'assurer qu'ils ne constituaient pas une menace pour l'Empire. Au fil des années, ce groupe d'espions scorpions dirigé par Bayushi Yatoshi, le fils de Sanbero et le grand père de Satsuki, avait récolté bon nombre d'information sur les Gaijin. Satsuki et sa famille savent que les premiers Shan Hchi Hsieh ne sont rien d'autre que des criminels condamnés, pour différents motifs, à la prison à vie ayant réussi à trouver refuges à Rokugan. C'est d'ailleurs cela qui favorisa leur adoption par le Clan du Scorpion. En échange de la protection du clan majeur, ce dernier utilisait les talents des gaijin de temps à autres.

Aujourd'hui, avec l'exile puis le retour du Scorpion, l'intégration des Gaijins par le Clan du Singe et la révélation de leurs existence au grand jour, les choses ont beaucoup changé. Cependant, les relations entre le Scorpion et les Gaijins sont toujours présentes et les hauts dignitaires du Clan (dont le grand père de Satsuki) savent toujours contacter les assassins gaijins...

Le rôle de Satsuki reste le même : surveiller les Shan Hchi Hsieh et suivre les ordres de son grand père.

Il y a de cela 4 mois, un des espions de Satsuki découvrit qu'un groupe d'adepte de Sang dirigé par une certaine Min Da échangeait des informations avec deux Shan Hchi Hsieh, membres de la famille Kinawa. Satsuki s'aperçut que les deux Kinawa fournissaient régulièrement des documents officiels aux Adeptes. Qui d'autre qu'un proche du Daimyo Kinawa pourrait fournir autant de documents officiels sans éveiller les soupçons ?

Alors que Satsuki était sur le point de capturer les deux Kinawa, ces derniers périrent sous les coups de Yasuki Yaku, le Yojimbo d'un magistrat Kinawa, en tentant de l'assassiner. C'est en s'apprêtant à prendre contact avec le magistrat (les ennemis de mes ennemis sont mes amis) qu'elle découvrit que ce dernier avait disparu.

Satsuki loge à l'auberge takebayashi (bosquet de bambous) de Ryoko Owari. Elle attend le bon moment pour prendre contact avec Yasuki Yabu. L'objectif de Satsuki est simple : découvrir si ces rumeurs d'adeptes du Sang sont vrais, et découvrir si Li Long, le chef des assassins à la solde des scorpions est toujours un guerrier docile et obéissant à son grand père.

Note : En tant que magistrat, Satsuki peut faire appel à une dizaine de Yoriki une fois (et une seule) au cours du scénario.

Feu : 3 Agilité : 3 Intelligence : 3
Air : 4 Réflexes : 4 Intuition : 5
Terre : 2 Volonté : 2 Constitution : 2
Eau : 2 Force : 2 Perception : 5
Vide : 3

Compétence : Contrefaçon 2, courtisan 2, défense 2, droit 2, enquête 2, étiquette 1, Kenjutsu 1, séduction 3, sincérité 2

Initiative : 1g1+ 4 Arme principale, tanto : 1g2.
 Armure: aucune ND pet : 20
 Honneur : 3.1 Gloire : 3.1

Avantage. Lire sur les lèvres : jet de perception variable pour comprendre les conversations.

Technique de courtisan bayushi.

Rang 1. La faiblesse est ma force : lors des jets d'opposition au cours de relations sociales, bénéficie de (nombre de PP de désavantage de son interlocuteurs/2) augmentations gratuites.

Rang 2. Sous la surface : jet d'opposition d'intuition pour déterminer le trait le plus faible de son interlocuteur. En dépensant un point de vide, peut découvrir le trait le plus faible suivant. Cette technique ne peut être utilisée que rang d'intuition fois sur le même interlocuteur. Demande une conversation de 10 minutes ou plus.

Rang3. Les secrets sont les marques de naissance : jet d'opposition d'intuition au cours d'une conversation pour découvrir le désavantage de son interlocuteur.



DAIDOJI KANASHI, LA LANCE DE L'HONNEUR FAMILIAL.

Les premiers témoins du débarquement des Shan Hchi Hsieh il y a une centaine d'années, furent des villageois et des pêcheurs du Clan de la Grue. Curieusement, quelques jours plus tard, une horde de pillards s'abattit sur le village près duquel avaient accosté les étrangers. Pas un villageois ne survécut et jamais les magistrats de la Grue ne parvinrent à retrouver les coupables...

C'est tout du moins ce que croient les membres du Scorpions qui pensèrent escorter dans le plus grand secret les gaijins au cœur de leur territoire. Mais plusieurs bateaux de pêcheurs aperçurent les navires Gaijins bien avant qu'ils accostent sur les rives de Rokugan, et de fait, lorsque Bayushi Sanbero ordonna le massacre des villageois, la nouvelle de l'arrivée des gaijins était arrivée aux oreilles des seigneurs de la Grue. Aussitôt, des éclaireurs Daidoji furent envoyés sur place avec pour mission de découvrir l'endroit où le Scorpion emmenait les Gaijins. Ainsi, depuis une centaine d'année, la Grue suivait d'un œil distant l'évolution des Shan Hchi Hsieh, attendant le jour où elle pourrait en tirer un avantage quelconque.

Depuis des générations, la famille de Kanashi espionne les Shan Hchi Hsieh et le Clan du Scorpion. Et parmi les alliées des Kinawa, la famille de Kanashi tient une place prépondérante puisqu'elle poussa les courtisans de la Grue à favoriser auprès de l'Empereur la création de cette famille. Pourquoi ? Kanashi ne le sait pas. Il ne le comprend pas non plus. Favoriser les divisions de Lions ? Empêcher le Scorpion de garder leur main mise sur les gaijins ? Peu importe. De toute façon Kanashi est un homme d'action et non un courtisan versé dans l'art de la politique.

Il y a peu, Kanashi assista à l'exécution d'un gaijin dans les montagnes au sud des terres de la famille Kinawa. Immobile, il observa attentivement toute la scène. Alors que le misérable implorait la pitié des trois Grands Gardiens et promettait qu'il n'avait rien révélé aux Kinawa sur les activités de Ryoko Owari, Kanashi reconnu Li Long, le Premier guerrier. L'instant d'après, ce dernier balançait l'homme dans un précipice vertigineux.

Aujourd'hui, alors que personne au sein de sa famille n'est capable de lui fournir des informations sur ces Gardiens des Trois Navires, Kanashi s'apprête à franchir la porte de l'auberge takebayashi (bosquet de bambous) de Ryoko Owari. En effet, en menant sa petite enquête sur Li Long, Kanashi découvrit la présence en ville du jeune Zhao Lu, l'élève de Shotozumo, celui qui sauva la vie de son frère il y a bien longtemps.

Feu : 3 Agilité : 3 Intelligence : 3
Air : 3 Réflexes : 3 Intuition : 3
Terre : 4 Volonté : 4 Constitution : 4
Eau : 2 Force : 3 Perception : 3
Vide : 4

Art de la guerre 2, chasse 2, défense 2, discrétion 2, iaijutsu 2, intimidation 1, Kenjutsu 2, Yarijutsu 5.

Initiative : 1g1+3 ND pet : 15
 Arme, Yari : 4g2. Armure: aucune
 Honneur : 4.1 Gloire : 3.3

Avantage. Ancêtre Daidoji Masashigi : le ND pet augmente de 3 par niveau de blessures (+ relation majeur au sein du Crabe).

Désavantage. Epileptique : jet de volonté ND 15 pour empêcher une crise lorsqu'il est sous le coup de l'émotion.

Obligation : épaulera du mieux qu'il peut Shotozumo si ce dernier est dans le besoin.

Technique de bushi daidoji.

Rang 1. La force de l'honneur : le nombre de blessures du bushi est égal à Terre x 2 + honneur.

Rang 2. Maîtriser le feu intérieur : en cas de défense, le bushi obtient automatiquement l'initiative au tour suivant.

Rang 3. Se mouvoir comme une ombre. Le ND du personnage est augmenté de la valeur de l'armure de son adversaire.



LES PERSONNAGES NON JOUEURS SECONDAIRES.

Des caractéristiques et des listes de techniques ou de pouvoirs de l'Outremonde pour les PNJs secondaires de l'aventure.

Feu : 2 Agilité : 2 Intelligence : 2
Air : 2 Réflexes : 3 Intuition : 2
Terre : 2 Volonté : 4 Constitution : 2
Eau : 3 Force : 3 Perception : 3
Vide : 2
Initiative : 1g1+3 ND pet : 15+5
Arme principale, Katana : 3g2 Armure: légère, nd +5
Défense 3, discrétion 2, jiu-jitsu 3, kenjutsu 3, Tir à l'arc 2.

Feu : 2 Agilité : 2 Intelligence : 2
Air : 3 Réflexes : 3 Intuition : 3
Terre : 4 Volonté : 4 Constitution : 4
Eau : 2 Force : 2 Perception : 2
Vide : 3
Initiative : 1g1+3 ND pet : 15
Arme principale, Yari : 4g2 Armure: aucune
Chasse 1, défense 1, discrétion 1, Kenjutsu 2, Yarijutsu 3

Feu : 3 Agilité : 3 Intelligence : 3
Air : 4 Réflexes : 4 Intuition : 5
Terre : 2 Volonté : 2 Constitution : 2
Eau : 2 Force : 2 Perception : 5
Vide : 3
Initiative : 1g1+4 ND pet : 20
Arme principale, tanto : 1g2 Armure: aucune
Contrefaçon 1, courtisan 1, enquête 1, Kenjutsu 1, sincérité 1.

Feu : 2 Agilité : 3 Intelligence : 2
Air : 2 Réflexes : 2 Intuition : 2
Terre : 4 Volonté : 4 Constitution : 4
Eau : 2 Force : 3 Perception : 2
Vide : 2
Initiative : 1g1+2 ND pet : 10+10
Arme, Tesubo : 2g2 Armure: lourde, nd +10
Défense 1, Jiu-jitsu 2, Subojutsu 4, Con Maho 1, Con OM 1.

TECHNIQUES RONINS.

La Vie sur la Route est Ardue, Rang 2 : Le rônin calcule ses points de vie par niveau de blessure avec Terre x 3.

Vivre sur la Vague, Rang 3 : Le rônin avec cette technique ajoute (+5 + Rang de maîtrise) à son ND.

Un et Un Seul, Rang 3 : Pour chaque adversaire affronté, le rônin gagne une augmentation pour les dégâts.

Briser la Position, Rang 3 : Si déclare une Défense active, et que l'adversaire le manque lors de sa 1^{ère} attaque, celui-ci ne pourra plus porter aucune attaque durant ce tour.

Rapide comme l'Eclair, Rang 3 : Peut effectuer 3 attaques en 2 tours. Le 1^{er} tour, il effectuera une attaque, et le second, il pourra effectuer s'il le désire 2 attaques etc.

La Voie de la Sagesse, Rang 3 : Peut effectuer des parades. Son ND devient alors (Reflexe+ Kenjutsu) X 5. S'il réussit une parade active, il aura +5 à l'initiative au tour suivant.

LES POUVOIRS DE LA CORRUPTION.

Ceux qui tentent de maîtriser les pouvoirs des ténèbres (consciemment ou non) sont capables de prouesses impressionnantes. Ces capacités sont appelées les pouvoirs de l'Outremonde et sont divisées en trois groupes. Les pouvoirs mineurs sont accessibles à tous personnages dont le rang de souillure est égal ou supérieur à 1.0. Pour disposer d'un pouvoir majeur, il faut disposer d'un pouvoir mineur, et pour disposer d'un pouvoir extraordinaire d'un pour majeur. Généralement ces pouvoirs demandent des sacrifices (difficultés, gain de souillure) qui ne sont pas détaillés ici.

Pouvoirs mineurs de l'Outremonde.

Resistance impie : peut rester debout, sans sommeil et sans repos aussi longtemps que souhaitez.

Bénédiction du Seigneur sombre : le nombre de blessures pour chaque niveau augmente de 1.

Griffes obscures : fait jaillir des griffes d'obsidienne pure. VD 3g3 et bonus de +5 à l'initiative lorsqu'elles jaillissent.

Maître des ombres : lance et garde un nombre de dés supplémentaires égal au rang de souillure pour les jets de discrétion.

Pattes de Kumo : bras et tibias recouverts de poils d'araignée. Escalade n'importe quelle surface à la vitesse de la marche.

Vision impie : vision parfaite même dans le noir, la fumée. Même la magie ne permet pas d'altérer la vision du personnage.

Vitesse surnaturelle : peut parcourir (rang d'eau + rang de souillure)x1.5m par tour, ou le double si aucune autre action. Lance et garde un nombre de dés supplémentaire égal au double du rang de souillure pour l'initiative pendant un tour.

Pouvoirs majeurs de l'Outremonde.

Armure terrifiante : ajoute le rang de souillure x 5 au ND pour être touché.

Bénédiction majeur du Seigneur Sombre : le nombre de blessures pour chaque niveau augmente de 2 (cumulatif avec bénédiction du Seigneur Sombre).

Force impie : lance un nombre de dés supplémentaires égal au rang de souillure pour les jets de force (y compris les dommages).

Terreur de Fu Leng : Aura de peur d'une valeur égale au rang de souillure (n'affecte pas les alliés).

Pouvoirs extraordinaires de l'Outremonde.

L'ultime bénédiction du Seigneur sombre : le nombre de blessures pour chaque niveau augmente de 4 (cumulatif avec bénédiction du Seigneur Sombre et Bénédiction majeur du Sombre Seigneur).

Les délices de la chair : après avoir tué une créature à mains nues ou avec une arme naturelle (griffes obscures) récupère immédiatement un nombre de niveaux de blessure égal au double du rang de son anneau le plus faible.

Protection obscure : capacité spéciale Invulnérabilité pendant un nombre d'heures égale à la souillure (un pt de souillure).

CHAPITRE 4 : SCÉNARIO, LE 6ÈME CHEMIN DE L'ÂME.

Ce scénario, destiné à être joué durant les Rencontres Mensuelles organisées par la Voix de Rokugan pour le mois du 10^{ème} Kami (mars) fait suite au scénario de février, Alliance Interdite ? Il mènera les personnages sur la piste d'un enfant enlevé depuis des années avant de les plonger au cœur du passé des anciens rônins Shan Hchi Hsieh.

Le scénario met en lumière la construction d'un rituel de magie en tentant d'apporter une explication logique et rationnelle s'appuyant sur la culture et les croyances des Shan Hchi Hsieh: la numérologie. En raison des conditions de réalisation de ce rituel (le sacrifice d'être vivant), ce dernier s'apparente à un rituel de maho. La puissance des nombres, en s'inscrivant dans le patronyme des personnes, se rapprochent de la magie des noms de Rokugan et le sacrifice des 8 rappelle la magie du sang. Et les sorciers des Gardiens des Trois Navires sont souillés comme n'importe quel maho-tsukai.

LE RITUEL DE YANG YUN SANG.*

Yang Yun Sang à besoin de 8 personnes représentant les 8 conditions d'existence de la vie et possédant un nom puissant, c'est-à-dire contenant un nombre de 1 à 9. Après plusieurs années de recherche, il réussit à localiser ces personnes et à les faire venir, pour une raison ou une autre dans la Vallée (ce que les joueurs découvriront en partie dans le 1^{er} scénario). Yang Yun Sang va ensuite les sacrifier une par une, de la plus âgées à la plus jeune, en accord avec les règles de la numérologie, et utiliser un Talisman pour capturer leur âme. Il va les tuer de telle manière que leur mort symbolise le chiffre le plus puissant en numérologie : le 15.

Chaque personne sera tuée par un nombre de coup de couteau précis en un endroit précis car chaque organe du corps humain est associé à un nombre. En additionnant le nom de la victime (son nombre), le nombre de coup de couteau et le nombre renvoyant à l'organe, on obtient le chiffre 15 et donc l'harmonie parfaite. Shosuro Akito, se fera tuer de 7 coups de couteau dans les poumons. Les poumons renvoient au chiffre 7. En additionnant les nombres, on obtient 15 (1+7+7=15).

Puis, durant une cérémonie (un bain contenant les cendres des 7 premiers Talismans), Yang Yun Sang brûlera un Luoshu avec les noms (les nombres) des 9 personnes ayant prit part au rituel (les 8 victimes et lui), sacrifiera la dernière victime avant de se poignarder en plein cœur avec un unique coup de couteau et se noiera dans l'eau du bain. Là, il avalera quelques gorgées d'eau et accèdera à l'immortalité. Le rituel final doit avoir lieu durant la 6^{ème} nuit du 9^{ème} mois (6+9=15). Pour se laisser une marge de manœuvre, Yang Yun Sang va étaler les

sacrifices sur 3 nuits. Cela lui semble raisonnable pour ne pas se faire remarquer, tout en lui permettant de changer ses plans si besoin.

Le cas de Kinawa Kage : Pour les habitants de la Vallée des Papillons, Kinawa Kage a disparu depuis plusieurs années. En fait, il vit, avec son "père" dans les profondeurs du Hall des Ancêtres. Il sera donc possible que dans un premier temps, les PJs passent à côté de son rôle dans toute cette affaire. Cependant tout le monde dans la vallée connaît l'histoire de la disparition.

En effet, Ding Shao la 9^{ème} Pierre pense que Kinawa Kage est le personnage central de son rituel. En effet, selon les règles de la numérologie, les chiffres 6, 9 et 15 sont donc les plus puissants, le 15 représentant l'harmonie entre le ciel et la terre, l'équilibre parfait. Or, Kage, le 6^{ème} chemin de l'âme, est la parfaite représentation de cet équilibre, en rassemblant dans son seul nom les deux forces principales nécessaire à l'équilibre : le nombre 6 renvoie à la terre, le chemin de l'âme rappelle le ciel et donc le 9. De plus, le nom de Kage se complète totalement avec le sien (Ding Shao, la 9^{ème} Pierre) puisque le nombre 9 renvoie au ciel et la Pierre symbolise la terre. Pour Ding Shao, les 2 noms sont opposés mais complémentaires comme le Ciel et la Terre, la Jeunesse et la Vieillesse. C'est grâce à Kinawa Kage qu'il atteindra l'immortalité.

Tout bascula lorsqu'il apprit que Kinawa et Li Tsu Tsin projetait d'envoyer leurs enfants faire des études au-delà des provinces du Singe. Alors qu'il n'avait pas encore recensé toutes ses victimes, il voyait s'éloigner l'élément central de son rituel. Après avoir envisagé toutes les possibilités, il décida de passer à l'action. Il profita des troubles de la Guerre des Clans pour enlever le jeune enfant et le cacher au fond d'une des salles secrètes qui parsèment les fondations du Hall des Ancêtres.

*consultez l'aide de jeu sur la numérologie en fin de scénario.

Tableau récapitulatif (cf l'aide de jeux sur la numérologie en fin de scénario)

Nom et nombre associé	Les 8 aspect de l'immortalité	âge	mort et nombre associé		coups de couteau	nombre	date de la mort
Shosuro Akito, la 1 ^{ère} Fille	la féminité	20	poumon	7	7	1+7+7	J+1, la 1 ^{ère} victime
Hao, le 2 Fois Malheureux	la roture	70	rate	8	5	2+8+5	J-1
Kinawa Kanado, le 3 ^{ème} Fils	le rang élevé	15	poumon	7	5	3+7+5	J, la 3 ^{ème} victime.
Xia Ming, le 4 ^{ème} Disciple	la pauvreté	60	rein droit	6	5	4+6+5	J-1
Fu Jao, les 5 Horizons	la richesse	50	rein gauche	9	1	5+9+1	J-1
Kinawa Kage, le 6 ^{ème} Chemin de l'Ame	la jeunesse	10	rate	8	1	6+8+1	J+1, la 2 ^{ème} victime
Kinawa Tin Dan Han, le 7 ^{ème} homme	la virilité	30	cœur	5	3	7+5+3	J, la 1 ^{ère} victime.
Fun Ling, le 8 Fois Agile	l'âge mur	40	rein droit	6	1	8+6+1	J, la 2 ^{ème} victime
Ding Shao, les 9 Pierres			coeur	5	1	9+5+1	J+1, la 3 ^{ème} victime

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS.

Yang Yun Sang va commettre 3 meurtres par nuit. Il sait que des magistrats vont enquêter et planifie ses actions pour être plus rapide possible.

Les 1^{ers} meurtres ne poseront pas de problème. Le temps qu'on enquête sur les meurtres de villageois et remonte jusqu'à lui, il aurait déjà atteint l'immortalité. Il tue Hao le 2 fois malheureux, Xia Ming le 4^{ème} disciple et Fu Jao les 5 horizons durant la 1^{ère} nuit. Puis, au matin il va faire enlever Akito (20 ans) par les Gardiens des Trois Navires avant qu'elle n'arrive au Palais tandis qu'il enlèvera le jeune Kinawa Kanado.

Durant la 2^{ème} nuit, Yang Yun Sang ira assassiner Fun Ling en début de soirée (une victime qui ne posera pas de problème) avant d'aller s'occuper de Kinawa Tin Dan Han durant son sommeil. Il ne lui restera plus qu'à retourner dans son refuge pour s'occuper d'Akito et de Kanado avant la fin de la nuit et finir tranquillement son rituel la nuit suivante.

Malheureusement, l'arrivée des PJs en même temps qu'Akito va l'obliger à changer ses plans. Tout va se compliquer puisque personne ne se trouvera là où il aurait du être. Conscient qu'il ne pourra pas agir aussi rapidement et tranquillement qu'il le voudrait, Yang Yun Sang va donc commencer par tuer Fun Ling avant de venir s'occuper de Tin Dan Han et de Akito. Malheureusement pour lui, il va falloir

faire appel une fois de plus aux Gardiens des 3 Navires. Ce qui risque de poser problème si jamais ils se faisaient capturer.

Note: Les joueurs vont donc avoir la possibilité d'empêcher la mort de Fun Ling le 8 Fois Agile (peu probable) et de Kinawa Tin Dan Han, de contrecarrer l'enlèvement de Akito et enfin de sauver Kanado et le jeune Kage. Normalement, après la mort de Tin Dan Han ou de Fun Lim, les PJs devraient comprendre que les morts sont liés et devraient commencer à chercher autour des nombres. La fin du scénario sera donc libre et dépendra de la vivacité d'esprit des Joueurs.

Chronologie des événements.

1^{ère} Nuit.

- Mort de Hao le Deux Fois Malheureux.
- Mort de Xia Ming le 4^{ème} Disciple.
- Mort de Fu Jao les 5 horizons.
- Enlèvement raté d'Akito par les Gardiens au petit matin.
- Enlèvement de Kinawa Kanado par Yang Yun Sang au matin.

2^{ème} Nuit.

- Découverte de la disparition de Kinawa Kanado en début de soirée.
- Mort de Fun Ling le 8 Fois Agile.
- Assaut contre les appartements des Scorpions.
- Enlèvement raté de Shosuro Akito la 1^{ère} fille.
- Mort de Tin Dan Han le 7^{ème} homme dans ses appartements.
- Enlèvement et mort de Akito en fin de nuit.

3^{ème} Nuit.

- Mort de Kinawa Kanado
- Mort de Kinawa Kage.
- Mort de Yang Yun Sang
- Renaissance de Yang Yun Sang, le 15^{ème} immortel.

I. INTRODUCTION.

Suite au 1^{er} scénario, Kinawa Hojo et les PJs font route en direction du Palais Kinawa afin d'enquêter sur une cellule d'adepte du sang qui tiendrait ses ordres d'un des hauts dirigeants de la jeune famille du clan du Singe : Li Long le 1^{er} Guerrier. Cette cellule d'adepte dirigée par Min Da les 6 ruisseaux était à l'origine de plusieurs disparitions.

Le voyage se déroule sans problème et les PJs sont en train de faire une petite halte lorsque tout à coup des cris et des bruits de combats retentissent dans la forêt avoisinante. Malgré son grand âge, Hojo bondira le 1^{er}. Sur place, Les PJs ne peuvent que constater le massacre. Une troupe de brigands vient d'attaquer une petite caravane de voyageurs du Scorpion. Des corps baignent dans leur sang, un cheval blessé est couché par terre et souffle bruyamment, une charrette est renversée.

- Deux yojimbos et trois brigands sont morts.
- Un voyageur est mort et un autre est blessé.

Un cri de femme se fera entendre un peu plus loin. Un garde se rendra compte que son seigneur et sa fille ne sont plus ici. Là encore Kinawa Hojo réagira très vite et s'élancera à la poursuite des brigands. Il utilisera sa connaissance du terrain pour amener les PJs, via un petit raccourci dans la forêt, à la verticale du chemin emprunté par les brigands. Arrangez vous pour que Hojo soit grièvement blessé durant le combat (en protégeant un des PJs). Si les PJs ont du mal, les gardes arriveront, l'occasion de remarquer qu'ils manient le sabre à la manière de l'école Bayushi.

Hojo, gravement blessé demandera aux PJs de conduire tout le monde au Palais Kinawa. Ces derniers devraient alors reconnaître Shosuro Ozami et sa fille la belle Akito qu'ils avaient rencontré au Ryute (scénario n°1). Hojo désire que les brigands survivants soient conduits discrètement devant Kinawa Yomo pour être interrogé tandis que les Yojimbos scorpions désirent les interroger puis les tuer sur place, pour venger leurs camarades. Les brigands préféreront mourir plutôt que d'avouer quelque ce soit.

Shosuro Ozami et sa fille Akito.

En chemin, Ozami pourra rappeler les raisons de sa présence : ancien habitant de la région, il revient à la demande de Li Tsu Tsin, sûrement pour évoquer l'avenir commun des Kinawa et des Scorpions. Il souhaite également marier sa fille avec un membre important de la famille Kinawa.

Akito est en fait la fille adoptive d'Ozami. C'est Yang Yun Sang qui confia la jeune enfant, tout juste âgé de quelques mois à son ami Ozami. Yang Yun Sang la découvrit lorsqu'il recherchait ses "8 immortels". Afin de s'assurer qu'elle vivrait suffisamment longtemps, il la subtilisa à sa mère, une misérable Gaijin, après l'avoir tué, et la confia à un de ces amis. Trop heureux d'avoir enfin un enfant, Ozami et sa femme ne cherchèrent pas à en savoir plus. Ozami est au courant de l'origine de sa fille mais préférerait mourir plutôt que de le révéler.

Le véritable nom de Shosuro Akito est Akito, la 1^{ère} Fille. Et c'est bien sur Yang Yun Sang qui a fait venir son vieil ami et sa fille dans la Vallée afin d'exécuter son rituel. Caché par son éventail et son maquillage, il sera difficile de remarquer que la jeune fille a des traits gaijins. Par contre, ses gestes et sa voix prouvent qu'elle est d'une grande féminité

II. LE PALAIS KINAWA.

Kinawa Hojo est maintenant entre les mains d'un shugenja compétent, mais si ses jours ne sont plus en danger, il est gravement blessé, parle avec difficulté et risque de garder quelques séquelles de son combat. Alors qu'Hojo et les PJs sont en train de se faire soigner, Kinawa Yomo, le Karo du Palais viendra demander un rapport à son magistrat. L'occasion de faire un résumé complet du scénario n°1. Kinawa Yomo, visiblement très inquiet. En effet, il est sur que des affaires étranges sont en train de se dérouler sur ses terres.

Li Tsu Tsin et Kinawa sont partis inspecter un chantier avec de Yang Yun Sang, une visite prévue de longue date. Il s'étonnera donc de la venue d'Ozami. Pourquoi son frère l'a invité alors qu'il avait un voyage prévu de longue date ?

Deux anciens habitants de la Vallée, Xia Ming le 4^{ème} Disciple et de Fu Jao les 5 horizons (scénario n°1), revenus pour affaire, ont été tués durant la nuit précédente. Avec la tentative faite contre Ozami, cela ne peut être qu'une simple coïncidence. Il est sûr que quelqu'un en veut aux anciens habitants de la Vallée des Papillons.

De plus, il pense qu'on pénètre dans ses bureaux régulièrement (c'est Yang Yun Sang qui utilise les sceaux).

C'est Hojo, en accord avec le Karo, le souffle court et le corps parcouru de spasmes parfois violents qui demandera aux PJs de mener leur petite enquête et de revenir le voir en début de soirée. Il leur conseillera, s'ils éprouvent quelques difficultés, de prendre contact avec le vieux magistrat de la Guêpe Matahashi. C'est un bon ami à lui, et avec Yomo, la seule personne en qui il est totalement confiance.

Ozami fera demander les PJs pour les remercier chaleureusement pour leur courage et leur offrir une belle broche en or emballé dans un joli papier de soie. Le PJ le plus courageux trouvera un petit mot: *Courageux bushi, Un seigneur sans protection, Devient un Scorpion*. Il s'agit d'une proposition d'embauche. Ozami, souhaite faire du personnage le Yojimbo de sa fille. Si ce dernier fait l'affaire, il lui propose de devenir un membre du Scorpion. Si jamais le personnage refuse, il tente de le convaincre avant de proposer son offre à un autre PJ. Durant le scénario, il n'aura de cesse de convaincre un des PJs d'assurer la protection de sa fille. La jeune fille est magnifique, charmante et de bonne éducation. Il est peu probable qu'il ne trouve pas son bonheur parmi eux.

Ozami n'a rien à voir avec notre histoire et ne connaît pas l'existence des Gardiens des Trois Navires. Cependant, il mènera sa petite enquête avec célérité et discrétion en utilisant ces vieux contacts (des serviteurs des Kinawa travaillaient pour lui autrefois). Mais il se gardera bien de dire quoi que ce soit. En bon, Scorpion, il sait que ce qu'il apprendra aujourd'hui pourra lui servir demain. Il veut avoir des moyens de pression pour d'éventuelles négociations avec les Kinawa. Lorsque sa fille sera victime de Yang Yun Sang, il participera activement à l'enquête.

Concernant Kinawa et de Li Tsu Tsin, il ne comprend pas ils lui ont donné rendez vous alors qu'ils se sont absentes.

En quittant les appartements du Scorpion, les PJs remarqueront que Kinawa Tin Dan Han, le 7^{ème} Homme est chargé de la protection personnelle de Ozami. Il ne quittera plus Ozami.

III. LES 1^{ERS} MEURTRES.

A partir de là, le scénario est assez libre. Les PJs ont fini au Palais Kinawa en fin de matinée et disposent donc de tout l'après midi pour enquêter sur les 2 meurtres avant de faire leur rapport au magistrat.

J-1, 1^{er} meurtre : Hao, le deux fois malheureux, 70 ans.

Hao était un pauvre malheureux ayant sombré dans l'alcool et l'opium qui gagnait sa vie comme ouvrier occasionnel dans les rizières. Il venait d'arriver dans la vallée car il semblait avoir trouvé un travail. Bien évidemment, il s'agit de la personne que Tan Tao avait localisée il y a quelques jours à Ryoko Owari. C'est Min Da qui lui avait fourni un travail dans la ferme d'un ami à l'un des adeptes de sa cellule.

Hao a été tué en début de soirée Sang à la sortie d'une salle de jeux faisant office de fumerie clandestine. C'est au détour de la mesure que le maître architecte Yang Yun Sang c'est occupé du pauvre Eta, l'immobilisant sans peine avant de le sacrifier. Paradoxalement, les PJs ne devraient pas s'intéresser à ce 1^{er} meurtre car la mort de Hao est passée totalement inaperçu. Les PJs n'apprendront sa mort qu'en début de soirée, par Hojo.

Kinawa Hiro, le Yoriki qui s'occupe des affaires courantes des 3 Villages, aidera les PJs lorsqu'ils viendront enquêter dans le village. Il pourra mener une enquête auprès des habitants et secondera efficacement les PJs.

- Deux Etas semblent avoir disparu. Cela n'alarme pas outre mesure Hiro puisque ils disparaissent souvent pour cuver.
- Le corps d'Hao le Deux Fois Malheureux, bien entamé par des chiens errants, a été retrouvé sur un tas de fumier à l'arrière d'une ferme jouxtant la salle de jeux. Il est mort de plusieurs coups de couteau dans le ventre (5 coups dans la rate). Il est impossible de trouver des traces de cendres, cependant en interrogeant les étas, les PJs rencontreront Kim Jin qui avouera avoir vu une personne brûler quelque chose vers le tas de fumier.
- Un pêcheur, Dan Fan Ho le 3 Fois Maudit, a été retrouvé mort dans la petite rivière qui coule en contre bas. Le corps gonflé par l'eau est méconnaissable, mais Hiro le reconnaîtra grâce au bandage qu'il lui a fait il y a 3 jours. Il a été frappé à mort sur la tête par 2 étas pour un bu.

Les PJs progresseront plus ou moins vite sur cette enquête. Cependant, Kinawa Hiro s'activera et si les joueurs sont à la traîne, il découvrira le corps et leur fera un rapport.

J - 1, 2^{ème} meurtre : Xia Ming, le 4^{ème} disciple, 60 ans.

Xia Ming était un moine travaillant à la rénovation du Hall des ancêtres depuis plusieurs mois. Ancien habitant de la Vallée des Papillons, il parti pour les territoires de la famille Kaiu lorsqu'il n'était qu'un adolescent pour se perfectionner dans la taille de la pierre. Malgré ses efforts, Xia Ming resta incompetent. Finalement, fatigué et découragé, il entra dans les ordres et fit vœu de pauvreté. C'est à ce moment que Yang Yun Sang entendit parler de lui et s'efforça de le faire venir dans la Vallée pour travailler sur le Hall des ancêtres. Xia Ming a été tué par Yung Yan Sang alors qu'il était en train de discuter tous les deux autour d'un verre de saké.

Le maître architecte a utilisé une drogue pour endormir le moine avant de le tuer selon les règles du rituel (5 coups de couteau dans le rein droit). Il a rédigé un Talisman pour capturer l'âme de Xia Ming, l'a brûlé et récupéré les cendres avant de prendre la fuite.

Xia Ming logeait à l'auberge de Ku Bei le 2 Fois Très Fort dans la Cité des Trois. Les PJs trouveront l'aubergiste en train de faire les cents pas devant son établissement. Relativement inquiet et anxieux, il sera soulagé de voir arriver ses sauveurs, levant les bras au ciel et se précipitant vers eux pour les conduire vers le cadavre à l'intérieure de la battisse. Les PJs s'apercevront qu'il s'inquiète avant tout pour ses affaires et pour le dérangement que lui cause cette affaire. Ku Bei ne désire qu'une chose, pouvoir nettoyer son auberge.

En discutant avec l'aubergiste, il est possible d'apprendre plusieurs choses intéressantes. Par contre Ku Bei pense d'abord à son auberge. Il ne sera pas collé aux PJs pour jouer les apprentis magistrats. Il leur expliquera rapidement la situation avant de s'occuper de son auberge. Il ne répondra qu'aux questions qu'on lui pose et pas plus. Ku Bei a trouvé le cadavre du moine au petit matin. Il n'a rien entendu et rien vu durant la nuit. Par contre, il sait que Xia Ming attendait de la visite. Le moine ne faisant jamais d'histoire, il lui a donné la permission d'utiliser la salle pour recevoir son ami.

- Xia Ming, un moine, travaillait sur la restauration du Hall des Ancêtres.
- Il avait fait vœu de pauvreté et ne possédait rien du tout.
- Il logeait dans une chambre payée par la famille Kinawa (par respect pour son vœu de pauvreté).
- Il n'utilisait pas la chambre car il dormait souvent dans les écuries lorsqu'il revenait ici.
- Les moines logeaient habituellement sur place dans un campement de tentes. Xia Ming revenait rarement à l'auberge.

La visite de sa chambre ne donnera rien. Xia Ming possède une tunique de rechange en mauvais état (mais propre) et quelques outils abîmés. Si les PJs pensent à fouiller les écuries, ils trouveront une petite sacoche contenant une petite clé de bronze sous la paille qui lui servait de pailleasse (elle

ouvre une porte dérobée dans les sous sols du Hall des Ancêtres).

L'étude de la "scène de crime". Au MJ de donner les informations en fonctions des compétences des PJs.

- Xia Ming était en train de boire un verre en compagnie de quelqu'un. Deux verres gisent sur la table.
- Il a été tué de plusieurs coups de couteau dans le bas du dos (si les PJs le demandent, donnez des détails).
- Il n'y a pas de trace de lutte et le sang n'indique pas que le corps ait été déplacé.
- Il y a un peu de cendres qui parsèment le sol. Des traces dans le sang indiquent qu'on a cherché à les récupérer.
- Le fond du verre dégage une odeur étrange. Un puissant somnifère.

Les PJs devraient se rendre sur le Plateau de la Mémoire Eternelle (Cf IV le Hall des Ancêtres).

J-1, 3^{ème} meurtre : Fu Jao, les 5 horizons, 50 ans.

Fu Jao, les 5 Horizons est un des marchands que les PJs avaient rencontrés à l'occasion de leur enquête sur Yasuki Hiroki (scénario n°1). C'est un des sbires de Min Da, sous l'identité de Hu Yei le 7 fois Petit, qui lui donna rendez vous aux Chambres Communautaires de la Cité des Trois pour conclure une affaire importante. C'est dans les écuries du Bâtiment que Yang Yun Sang le tua et exécuta son rituel.

C'est Som Gao le 9^{ème} vent qui accueillera les PJs. Bavard et curieux, grassouillet et gourmand, ce marchand, toujours à la recherche d'un commérage, collera les PJs le temps de l'enquête. Il expliquera que Fu Jao avait l'habitude de voyager au sein d'une caravane. Tous les hommes étaient repartis hier et lui était resté pour affaire. Ses registres n'ont aucune trace d'un Hu Yei le 7 fois Petit.

Ses affaires sont dans la chambre mise à disposition par le Singe. Il ne manque rien, pas même sa bourse de bijoux précieux et ses deux coffres plein d'épices exotiques (faites comprendre aux PJs qu'il était riche, mais sans trop insister).

- Fu Jao, les 5 Horizons, est mort d'un coup de couteau dans le bas du dos (dans le rein gauche).
- Une bosse est décelable sur le crâne de Fu Jao (Il a été assommé par Yang Yun Sang).
- Il est sur le ventre et le sang lui recouvre le dos (il a été tué une fois par terre et inconscient).
- Il n'y a pas d'éclaboussure de sang (ce n'est pas une blessure faite en combat).
- Une lettre de Hu Yei le 7 Fois Petit lui passe commande de 3 Bijoux en Ambre des Terres Brûlées pour 110 koku.

La disparition de Kinawa Kanado.

Durant la journée, Yang Yun Sang va enlever Kanado afin d'être sur qu'il ne lui échappe pas. Avec les assassinats, les gardes vont redoubler de vigilance et il préfère agir vite. Il va donc se rendre dans sa chambre, l'enlever et le conduire dans son repaire sous le Hall des Ancêtres. Ce dernier sera donc introuvable dès le début de l'après midi.

Alors que les PJs sortent des appartements de Hojo, d'Ozami ou qu'ils traînent dans le Palais, ils seront abordés par un Kinawa Yomo encore plus débordé que d'habitude. Entouré par plusieurs conseillers, les bras chargés de rouleaux de parchemins, il demandera s'ils n'ont pas vu le jeune Kanado. Yomo disparaîtra aussi vite qu'il est apparu, au détour d'un couloir en ronchonnant. Présenter cette scène à la manière d'un intermède, une tranche de vie du Palais.

Avant le repas du soir, Han Jin Hé, la servante Gaijin de Kanado, n'ose pas approcher les PJs. Finalement, elle viendra demander s'ils n'ont pas vu le 3^{ème} Fils. Devant l'incompréhension des PJs elle utilisera le nom de Kanado. Les Gaijins appellent Kanado le 3^{ème} Fils, en raison de sa position dans la famille (Yomo l'aîné, Kinawa puis Kanado). Elle expliquera que tous les Gaijins donnent des noms aux Kinawa. Elle pourra leur dire que tous les noms sont consignés dans les registres de Yang Yung Sang. En effet, c'est lui, l'ancien de la communauté qui est chargé de cette tâche (cf VII).

Finalement, en début de soirée, la rumeur est confirmée : Kinawa Kanado a disparu. Les gardes s'activent dans les couloirs du Palais et dans les jardins. En vain. Personne ne sait où se trouve Kanado.

IV. LE HALL DES ANCETRES.

Le chantier du Hall des Ancêtres est en pleine ébullition. Des dizaines d'ouvriers s'affairent pour porter, déplacer et installer les lourds morceaux de pierres sélectionnés par les contremaîtres. Sous de vastes tentures destinées à les protéger de la pluie, des artisans taillent et polissent les murs ou les colonnes tandis que des maîtres laqueurs travaillent les imposants panneaux de bois qui trouveront bientôt leur place à l'intérieur du bâtiment.

Là, ils seront aiguillés vers Shai Tan Wu, le 5^{ème} Torrent, l'assistant de Yang Yun Sang, en pleine leçon de Feng Shui. Son élève n'est autre que le fils de Kinawa, Toguso, le 5^{ème} Cercle, futur maître du Feng Shui :

-Scellez la pierre lorsque le soleil passera devant le 4^{ème} pic des 6 nuages.

-Elevez le 2^{ème} mur de 3 fois la hauteur du 1^{er} mur.

-Utilisez 9 pierres pour délimiter la pièce 1ère et 6 pour la pièce secondaire.

Interrogé sur Xia Ming, il tentera d'aider les PJs, s'arrêtant de temps à autre, pour donner des ordres.

- Il peut donner des explications sur la numérologie.

- Xia Ming travaillait sur une colonne Sud du Temple.
- Son maître est parti inspecter des chantiers avec Li Tsu Tsin et Kinawa. Il doit revenir dans 2 jours.

Shai Tan Wu semblera gêné en abordant ce sujet. Il a compris que Xia Ming n'était pas très compétent. Mais, par respect pour son maître, il ne souhaite pas s'opposer à ces choix. Si on le pousse dans cette direction, il éludera la question et demandera poliment aux PJs de le laisser travailler.

Suivre Shai Tan Wu ne donnera rien de particulier. Il reste sur le chantier jusqu'à la tombée de la nuit avant d'aller dormir dans le campement des ouvriers. Si les PJs ne cherchent pas à "dénoncer" les choix de son maître, il deviendra leur interlocuteur privilégié pour la numérologie.

Ils rencontreront Kim Kap Wan, les 4 Sources et Kim Kap Jon, les 6 Torrents, deux frères portant de la pierre depuis leur enfance. Ils sont francs, respectent les samourais et entendent être respectés de la même manière. Ils n'ont pas peur des samourais et savent que Li Tsu Tsin les protégera. Il suffit de se montrer poli et respectueux pour éviter les bleus !!!

- Ils diront sans détour qu'il n'aurait jamais dû être embauché. Le Hall des Ancêtres est un lieu important pour les ancêtres des samourais et pour les Shan Hchi Hsieh qui demande des ouvriers compétents.
- Si on leur parle du choix de Yang Yun Sang, ils hausseront les épaules et expliqueront qu'il est peut être l'heure pour le maître de choisir un successeur. D'ailleurs ils l'ont entendu une fois parler tout haut et il disait qu'il serait bientôt l'heure de passer la main. Par contre ils ne savent pas qui pourrait le remplacer. Toguso bien que compétent pour son âge est encore trop jeune.

A la fin de cette scène, les PJs seront contacté par Li Long. Ce dernier a appris qu'il est soupçonné. Il souhaite donc mettre les choses au clair (pour lui les Gardiens sont les garants de la culture de son peuple). Li Long pourra alors aider les PJs si ces derniers sont dans une impasse.

V. LA SECONDE VAGUE DE MEURTRES.

Avec les 1^{ers} meurtres et la disparition de Kanado, les PJs vont échaufauder plusieurs théories. Profitez-en pour combler quelques oublis (le Yoriki Hiro peut faire une réapparition, l'aubergiste Ku Bei venir négocier une récompense en échange d'une information qu'il a entendu). S'ils suspectent un lien entre les meurtres aiguillez-les vers les différentes pistes (X. les recherches des joueurs).

La protection de Shosuro Akito.

Shosuro Akito refusera que quelqu'un la surveille dans sa chambre, sauf s'il s'agit du futur père de ses enfants. Il s'agit là d'une provocation pure et simple. Si un PJ accepte, Akito ne cherchera pas à s'esquiver. Alors que tout le monde s'endort,

un des PJs aura la chance de devenir *père de famille*. Mais alors que la jeune femme se déshabille, il pourra remarquer qu'elle porte un tatouage Shan Hchi Hsieh. Elle expliquera être née ici et que son père était très attaché aux coutumes locales. Elle sait qu'on l'appelle parfois la 1^{ère} Fille.

Jour J, 1^{er} meurtre, Fun Ling le 8 Fois Agile.

Fun Ling, un maître laqueur, travaillait dans la Cité des Trois depuis des années. Il réalisa une énorme commande dans son atelier pour la famille Yogama lorsqu'il se fit aborder par Yang Yun Sang. Il a été tué par Yang Yun Sang dans son atelier en lui assenant un coup de couteau dans le rein droit. Son corps gît dans l'arrière boutique. Trouver Fun Ling sera impossible à moins de savoir ce que l'on cherche. Hiro viendra chercher les PJs en milieu de soirée pour leur annoncer qu'en enquêtant sur Hao il a découvert le corps de Fun Ling. Il a relevé les indices et annoncera qu'il est mort d'un coup de couteau dans le rein droit. Sur place, on ne découvrira rien de plus, à part des cendres.

Jour J, 2^{ème} meurtre, Kinawa Tin Dan Han le 7^{ème} Homme.

Yang Yun Sang va enlever Akito et Tin Dan Han durant la nuit. Alors que le palais s'endort, des bruits de combat se font entendre dans les appartements d'Ozami. Les PJs les plus rapides verront 10 formes noires combattre 3 gardes scorpions. Dans le Jardin, 2 personnes s'enfuient avec Akito en direction des Grandes Marches. Ils sont couverts par 4 archers postés à l'étage. Kinawa Tin Dan Han s'écroulera après avoir demandé aux PJs de partir à la poursuite des fuyards. Les PJs ont 7 tours pour récupérer Akito s'ils veulent la retrouver vivante. Ozami a remarqué que les assaillants se sont attaqués à Tin Dan Han alors qu'il était déjà touché.

Pendant ce temps, Yang Yun Sang attend dans un passage secret que Tin Dan Han soit seul (ou dans ses appartements) pour le tuer et effectuer son rituel. Le corps du Yojimbo se trouve donc dans sa chambre ou dans le passage situé derrière le mur nord de la chambre d'Akito. C'est Ozami qui le 1^{er} évoquera la possibilité d'un passage secret au sein du Palais. Le passage conduit au pied des Grandes Marches.

En examinant le corps de Tin Dan Han, on remarquera deux types de blessures. Celles du combat et 3 coups de couteaux dans le cœur. Des cendres sont visibles.

Après un interrogatoire musclé des prisonniers, les PJs en apprendront un peu plus sur les Gardiens des Trois Navires. Les prisonniers ne connaissent pas le nom des Grands Maîtres mais savent que c'est Ding Shao, la 9^{ème} Pierre qui fut le créateur de l'organisation. Ozami pourra révéler alors que bons nombres de Shan Hchi Hsieh ont changé de nom lorsqu'ils ont passé le pacte avec les Scorpions à leur arrivée.

La découverte du passage secret dans la chambre de Tin Dan Han (par les PJs ou les gardes sur ordre de Yomo) permettra de mettre à jour l'existence d'un réseau de galeries entre les murs du palais. Les gardes vont les explorer mais il semble qu'ils conduisent à des grottes des Grandes Marches. Hojo insistera pour que les PJs poursuivent les investigations.

L'exploration des passages peut facilement prendre des heures, voir des jours. Pour l'heure, il est important de comprendre ce qui se passe afin de pouvoir anticiper les mouvements du général adverse. Si les PJs décident tout de même d'explorer les galeries, faites les arriver quelque part dans les Grandes Marches. En haut et en bas de leur route, plusieurs autres grottes attendent d'être explorées.

Jour J, 3^{ème} meurtre, Shosuro Akito, la 1^{ère} Fille.

Avec l'échec de l'enlèvement d'Akito, Yang Yun Sang va prendre des risques en mettant le feu à une partie du bâtiment afin de faire diversion (la solution ultime si à la fin de la nuit, il n'a pas sacrifié Tin Dan Han et Akito).

Si les PJs tombent dans le panneau, ils ne retrouveront pas Akito. Les gardes découvriront les tunnels et les refuges de Yang Yun Sang plusieurs jours plus tard. Ce dernier aura prit la fuite, abandonnant derrière lui les carcasses sans vie de Kanado et du jeune Kage. Quelques notes laissées ça et là permettront de comprendre tout ce qui vient de se passer. Le scénario est définitivement raté.

Si les PJs ne sont tombés pas dans le piège, finissez le scénario avec un combat minable contre Yang Yun Sang tentant de kidnapper Shosuro Akito ou de tuer Tin Dan Han. Alors que tout semble finit, il implorera la pitié des PJs en échange de la vie de Kinawa Kanado et de Kinawa Kage.

Les grottes des Grandes Marches et le refuge de Yang Yun Sang

Il existe un véritable réseau de cavernes qui circulent sous la montagne. Eléments naturels et construction du Scorpion, ces galeries ont été consolidées et aménagées dans le plus grand des secrets par les tout premiers Shan Hchi Hsieh, les fameux criminels. C'est au cœur de ce réseau, qui parcourt toute la montagne, du Palais Kinawa jusqu'au Hall des Ancêtres, que Yang Yun Sang a érigé son refuge. Le passage qui circule dans le Palais Kinawa (palais construit par Yang Yun Sang) conduit jusqu'à une grotte des Grandes Marches. De là, il est possible de reprendre d'autres passages dans différentes grottes afin d'arriver au Hall des Ancêtres ou au Dojo.

De nombreuses histoires tourment autour des Grandes Marches. La Nuit tombée nombre de sentinelles semblent avoir aperçu du coin de l'œil un parent depuis longtemps disparu. Certains auraient aussi entendu des bruits de festivités sortir de grottes totalement vides. Une vieille femme aurait même été rattrapée d'une chute mortelle par le vent. Les habitants ne sont pas effrayés par tout ces faits, mais prudents, ils sèment les Grandes Marches d'offrandes en tout genre.

Il s'agit bien sûr de rumeurs créées et provoquées par Yang Yun Sang et ses fidèles pour décourager les éventuels curieux. Cependant, mêmes les Gardiens des 3 Navires évitent certaines zones des Grandes Marches...

VII. TENDRE UNE EMBUSCADE A YANG YUN SANG.

Si les PJs anticipent les actions de Yang Yun Sang, ils peuvent lui tendre une embuscade ou le suivre jusqu'à son refuge (en évitant les pièges mortels du maître architecte). Il implora, pleurnichera et négociera la vie de Kanado et Kage mais tentera d'envoyer les Pjs au fond d'un de ses pièges lorsque toute la petite troupe se rendra dans les entrailles de son refuge.

A peine les Pjs auront-ils pénétré dans une pièce que Yang Yun Sang déclenche un mécanisme mortel en prenant la 3^{ème} torche du mur pour s'éclairer. Le plafond commencera à s'effondrer lentement. Yang Yun Sang se tient, presque immobile sur une petite dalle qui s'abaissera d'un coup et l'enverra à l'étage inférieur lorsque le plafond ne sera plus qu'à 1m du sol. Deux personnes auront le temps de s'y glisser pour tenter de bloquer le mécanisme, ce qui permettra au vieux fou de prendre la fuite dans Son Labyrinthe. Derrière une dalle murale, un système de poulies et d'engrenages commande la descente du plafond. Juste sous les 4 points cardinaux gravés dans la roche, deux séries de 4 roues gravées pivotent et attendent d'être placées correctement pour faire remonter le plafond. (Cf tableau, il faut reprendre le tableau sur la numérologie. la solution est à droite).

Nord	Sud	Est	Ouest		Nord	Sud	Est	Ouest
Couleur	Couleur	Couleur	Couleur		Noir	Rouge	vert	Blanc
Chiffre	Chiffre	Chiffre	Chiffre		6	7	8	9

Au détour d'un couloir, une imposante porte bloque la progression des Pjs. Cette porte de 3m de haut pour 2 de large qui comporte 9 rangées de 9 clous (un carré de 9 x9). A n'en pas douter, les Pjs auront bien une hypothèse pour un code ou une manipulation en lien avec la numérologie. Au bout de la 5^{ème} pression sur n'importe quel bouton, elle s'abattra sur les malheureux pour laisser apparaître un mur !!! Une petite porte dérobée en trompe l'œil se trouve quelques mètres en aval dans le couloir...

Le refuge secret de Yang Yun Sang.

Le refuge de Yang Yun Sang est une vaste pièce située juste en dessous de la pièce principale du Hall des Ancêtres. Tout, dans la disposition des lieux rappelle le chiffre 9. Le sol est composé de 9 immenses dalles de pierre blanche. Au centre e la pièce, s'élève un autel circulaire de 9 étages. La partie supérieure de l'autel est faite de neuf cercles de pavés, la deuxième, de 18, la troisième, de 27, et ainsi de suite jusqu'au dernier cercle comprenant 81 pavés. C'est en haut de cet autel qu'il réalise ses rituels et élabore ses plans.

C'est là que sont retenus les éventuels prisonniers et le jeune Kage. Ce dernier, qui ne connaît rien du monde extérieur ne se laissera pas sauver facilement. Pour lui, les Pjs sont des intrus. Il n'est cependant pas une menace (presque aveugle, incapable de marcher seul, physiquement très faible). Par contre il est tout à fait capable de crier, hurler, baver ou mordre...

6	1	8
7	5	3
2	9	4

VIII. LES RECHERCHES SUR LA NUMÉROLOGIE.

Lorsque les Pjs comprendront que les morts sont liées les unes aux autres, ils risquent d'orienter leur enquête du côté de la numérologie. Si l'enquête est bloquée, organisez une petite scène avec Toguso : Les Pjs interrompront une prière du jeune enfant pour son cousin Kanado. Toguso brûlera alors un Laoshu en leur compagnie avant de récupérer les cendres et de les boire. Si les Pjs ne font pas le rapport...

Les interlocuteurs compétents.

Si tous les Gaijins peuvent répondre aux questions des Pjs, on les aiguillera vers Yang Yun Sang, son disciple ou même le jeune Toguso pour des informations précises. Dans un 1^{er} temps, il faut poser des questions sur les noms pour avoir des réponses, les Shan Hchi Hsieh ne pouvant pas deviner les liens entre les morts. Le tableau sur la symbolique des nombres (cf aide de jeu) peut être utilisé, mais ne le donnez pas tel quel aux joueurs. Laissez-les prendre des notes suite aux conversations avec les Shan Hchi Hsieh.

Les nombres.

En enquêtant sur les nombres (surtout le 6, 9 et 15), les Pjs entendront parler vie éternelle. En approfondissant la question, on les renverra vers Yang Yun Sang et ses techniques de Feng Shui. Tous les Gaijins savent qu'il perfectionnait son art en vue de contrôler son vieillissement.

Toguso expliquera que Yang Yun Sang s'inspirait en secret des contes et légendes de son pays pour mettre en place ces techniques de Feng Shui. Ce dernier n'a jamais voulu lui montrer ces ouvrages. Ils doivent sûrement être cachés dans son bureau ou ses appartements.

Les Laoshu.

Si les Pjs se focalisent sur les Laoshu et tentent de reproduire un carré magique, expliquez-leur que la place des chiffres importe peu. Ce qui compte, c'est l'ordre dans lequel les chiffres sont inscrits sur le Laoshu et non la « case » dans laquelle est inscrit le nombre. Plus que la position des chiffres, c'est donc la suite de chiffres, l'équation en quelque sorte, qui est importante. Ainsi, Yang Yun Sang écrit toujours le même Laoshu (cf illustration) mais écrit les nombres dans un ordre différent.

Les noms.

Han Jin Hé, la servante, expliquera la symbolique des noms et indiquera que les noms des habitants sont consignés dans les registres de Yang Yun Sang. On trouve plusieurs victimes potentiels (avec des chiffres de 1 à 9). En couplant ses informations avec celles du poème, on obtient les prochaines victimes. On considère qu'ils ne s'intéressent pas aux chiffres 4 et 5 (les 2 1^{ères} victimes). Il reste cependant quelques pièges (Akito et Li Tsu Tsin, absence de nom avec le 6 à part Kage, disparu il y a des années).

Les appartements de Yang Yun Sang.

C'est dans les appartements du maître architecte que les Pjs pourront découvrir la véritable origine des Gaijins. De plus, les allusions au chiffre 9 pourront les aiguiller sur son vrai nom : Ding Shao la 9^{ème} Pierre.

- La porte comporte 81 clous décoratifs (9 rangées de 9 clous). 9 fenêtres, 9 poutres, 9 portes dans la pièce.
- De livres de numérologie et de parchemins traitant de l'immortalité sont visibles.
- Ses notes indiquent qu'il cherchait à peaufiner ces pratiques de Feng Shui (la 4^{ème} technique).

Chiffre	Nom	Profession	Condition	Note
1	Li Tsu Tsin la 1 ^{ère} Parfaite	Daimyo		Mère de 7 enfants
	Kinawa Shiryu le 1 ^{er} Parfait	Futur Tacticien		Fils de Kinawa et Li Tsu Tsin
	Li Long le 1 ^{er} Guerrier	Bushi		
	Shosuro Akito la 1 ^{ère} Fille	Courtisane	La féminité	Il faut une femme vierge pour le rituel
2	Hao, le 2 Fois Malheureux	Eta	La roture	
	Ku Bei, le 2 Fois très Fort	Aubergiste		
	Kinawa Tetsuo, la Seconde Vague	Futur Bushi		Fils de Kinawa et Li Tsu Tsin
	Yang Yun Sang le 2 Fois Benis	Architecte		Le méchant du scénario
3	Kinawa Kanado, le 3 ^{ème} Fils	Noble	Le rang élevé	
	Kinawa Yogama, les 3 Montagne	Futur Forgeron		Fils de Kinawa et Li Tsu Tsin
	Ju Len Shen, le 3 Fois Enorme	Moine du Chantier		
6	Kinawa Kage, le 6 ^{ème} Chemin de l'âme	Disparu	La jeunesse	Disparu depuis 6 ans.
	Kim Kap Jon, les 6 Torrents	Tailleur de Pierre		
	Kinawa Yomo, les 6 Obans	Trésorier de la Famille		
7	Kinawa Shuai, le 7 ^{ème} Guerrier	Bushi		Chez les Crabes depuis 2 mois
	Kinawa Kamako, la 7 ^{ème} Porte du Ciel	Futur Sodan Sezo		Fille de Kinawa et Li Tsu Tsin
	Kinawa Tin Dan Han, le 7 ^{ème} Homme	Yojimbo	La virilité	Père de 3 enfants.
	Shan Tsui, les 7 Nuages	Prêtresse de Benten		Femme
8	Fun Ling, le 8 Fois Agile	Maître laqueur	L'âge mur	
	Yu Kan Tan, les 8 Pics	Jeune femme rônin		
	Gao Gon Tao, le 8 Fois malin	Paysan		
9	Som Gao le 9 ^{ème} Vent	Marchand		
	Kinawa, le 9 ^{ème} Maître	Le daimyo des Kinawa		

Le conte des 8 immortels.

Le conte et des parchemins relatant la véritable histoire des Gaijins sont dissimulés dans une cache dans une des poutres de la charpente. Avec des jets de théologie ou d'étiquette, on peut comprendre à quoi renvoient les 8 conditions et quelle place chaque immortel occupe dans la société.

Cette légende raconte la vie de 8 immortels qui vécurent tous une vie d'exploits et de revers humiliants. Ces 8 êtres, symboles des 8 conditions d'existence, prouvent que l'immortalité est accessible quiconque.

He Xian Gu (La féminité) était une douce et délicate vierge connue pour sa grande beauté qui se nourrissait de nacre et de rayons lunaires. Un esprit lui demanda dans un rêve de réduire en poudre une pierre qu'elle avait péchée dans le fleuve des 4 larmes afin d'acquérir ainsi l'immortalité. Elle le fit et s'aperçut qu'elle ne pourrait plus jamais avoir d'enfant.

Li Tei Kuai (La roture) était un sorcier du peuple inférieur. La veille d'un grand voyage, il remit son corps à son disciple, lui demandant de le brûler s'il n'était pas revenu dans les 7 jours. Mais le disciple incinéra le corps avant le délai fixe. Quand il revint, il ne trouva qu'un tas de cendres au lieu de son corps et se contenta de celui d'un mendiant alors que son pouvoir lui permettait d'obtenir le corps qu'il désirait.

Han Xiang Zi (Le rang élevé) était le neveu d'un grand homme d'État. Son maître, pour l'initier aux hautes sphères du pouvoir et le préparer aux fonctions de son rang, le fit monter dans un pêcher surnaturel ou il devint immortel.

Lû Dong Bin (La pauvreté) vint à la capitale dans l'espoir de faire fortune. Durant sa vie, il apprit tout ce qu'un homme pouvait apprendre, des textes littéraires aux secrets de fabrication des élixirs les plus rares. Devenu très riche, il renonça à toutes ses richesses après avoir fait un rêve qui lui montra toutes les futilités du monde.

Zhong Li Quan (La richesse) était humble marchand. Un jour, un mur de sa maison s'écroula. Dans la ruine se trouva une boîte remplie de trésors fantastiques. La vente de la boîte fit de lui le marchand le plus riche de toute sa cité.

Lan Cai He (La jeunesse) était un jeune joueur de flûte. Il se mit en quête, à la suite d'une transe musicale, de la plus jeune et tendre pousse de bois. Lorsqu'il trouva ce qu'il cherchait, il réalisa une flûte exceptionnelle et devint immortel.

Chung Li Ti (La virilité) rencontra un dragon immense qui lui offrit une épée lui permettant de combattre tous les maux de la terre. Devenu un farouche guerrier, Chung Li Ti épousa une femme qui lui donna des héritiers males. Ghung Li Ti et ses fils accomplir des exploits sur les champs de batailles du ciel et de la Terre.

Zhong Guo (L'âge mur) un paysan qui après avoir passé l'exacte moitié de sa vie à pied découvrit une mule blanche qu'il pouvait replier comme une feuille de papier et ranger dans un sac.

XI. AIDE DE JEU, LA NUMÉROLOGIE SHAN HCHI SIEH.

Pour les Shan Hchi Sieh, l'écriture a toujours été un puissant moyen de communication avec le monde des esprits. Aussi leur magie repose-t-elle sur la parole écrite. On inscrit des caractères sur des charmes, des amulettes et des talismans pour les doter de pouvoirs magiques, pour influencer ou contrôler les esprits. Parmi ces pratiques, la numérologie tient une place prépondérante. En effet, les Shan Hchi Sieh, qui sont depuis toujours fascinés par la signification et le pouvoir des nombres, ont élaboré au fil du temps, une numérologie extrêmement complexe mais aussi rigoureusement logique.

La numérologie repose sur l'hypothèse générale que les nombres, soit en tant que tels, soit en tant que simples symboles de forces cosmiques, régissent la destinée des hommes, règlent les affaires du monde et représentent l'ordre naturel et l'énergie cosmique. Il s'agit d'un art ancestral, présent dans tous les domaines de la vie quotidienne. Le plus bel exemple de cette pratique étant la présence des nombres jusque dans les noms des Shan Hchi Sieh.

Elle se base sur l'interprétation des 9 1ers chiffres qui correspondent chacun à un élément, une direction, une saison, etc. Les nombres les plus puissants étant le 6, le 9 et le 15.

Le chiffre 6 représentant la Terre.

- Le 9 revoyant au Ciel
- Le 15 (9+6) symbolise l'harmonie entre le ciel et la terre, l'unité absolue, l'équilibre parfait et donc l'immortalité.

Cette pratique trouve son aboutissement dans l'utilisation de talismans de papier. Un remède classique contre la souffrance physique ou mentale consiste à boire de l'eau mêlée aux cendres d'un talisman ou de prendre un bain contenant des cendres de talisman. Le plus puissant de ses talismans étant le Luoshu, un carré magique de 9 nombres placés de telle manière que chaque ligne fasse 15 (9+6), l'harmonie du ciel et de la terre).

Symbolique des nombres dans la numérologie

Afin de donner du relief aux discours des Shan Hchi Hsieh que les PJs interrogeront, voici une liste détaillant un peu cette symbolique des nombres.

	5	6	7	8	9
Direction	centre	nord	sud	est	ouest
Temps	tonnerre	pluie	chaleur	vent	froid
Couleur	jaune	noir	rouge	vert	blanc
Animal	homme	insecte	oiseau	poisson	mammifères
Graine	millet	millet	haricots	froment	chanvre
Viscères	coeur	rein droit	poumons	rate	rein gauche
Corps	chair	foie	veines	muscle	peau, cheveux
Organe	bouche	oreilles	langue	yeux	nez
Emotion	désir	crainte	joie	colère	peine

LA VOIX DE ROKUGAN

DES ELEVES DE MAITRE DRI

CYRIL RYUTE CORBERAND ET ARNAUD KINAWA FORNEROT
AVEC LA PARTICIPATION EXCEPTIONNELLE OLIVIER MAITRE DRI DRIOTON
MERCI A MOTO SHIKIZU POUR SES RELECTURES ET CORRECTIONS

LE CHEMIN DES CERISIERS



PARTIE 2 : LA FAMILLE YOGATA

SOMMAIRE

A la suite du Jour des Tonnerres et de la Mort de Fu-Leng, L'empire de Rokugan enterre ses morts et honore ses héros. C'est à cette occasion que Shinjo Yokatsu autorisa la création de la Famille Yogama, en l'honneur du sacrifice d'un de ses plus fidèles serviteurs.

Cet ouvrage présente donc la naissance d'une nouvelle famille au sein de la Licorne. Vous trouverez l'histoire du fondateur et des ses ancêtres, une présentation des terres de sa famille, la description des personnalités Yogama ainsi que toutes les règles nécessaires à la création d'un personnage Yogama. Un scénario écrit à l'occasion du concours organisé en 2005 par la Voix de Rokugan permettra d'introduire des samourais au sein de cette famille atypique.

Les habitués de la Légende des 5 Anneaux reconnaîtront peut être des personnages issus des suppléments officiels consacrés à la Licorne et au Scorpion. En effet, cette famille s'inspire directement du Dernier voyage et de L'enfant des Ténèbres, les scénarios présentés dans ces suppléments. La Voie de la Famille Yogama poursuit donc l'aventure et décrit la rencontre d'un jeune magistrat avec 2 personnages à la destinée exceptionnelle : Ikko, une éta illuminée protégée par la Fortune Mégumi et Imokko, une jeune fille du Scorpion porteuse de la marque de l'ombre.

Cet ouvrage part donc du principe que vos joueurs n'ont pas rencontré les personnages décrits dans les deux suppléments. Si vous avez fait jouer ces scénarios. Il vous suffit de remplacer quelques noms et de ne pas tenir compte de certains éléments (le katana de cristal d'Imokko, le statut d'Ikko...).

CHAPITRE 1 :	LE MAGISTRAT, L'ELEVE ET LES SECRETS	03
CHAPITRE 2 :	HISTOIRE DE LA FAMILLE YOGAMA	05
CHAPITRE 3 :	LES TERRES DE LA FAMILLE YOGAMA	10
CHAPITRE 4 :	CREATION DE PERSONNAGE	14
CHAPITRE 5 :	LES PERSONNALITÉS DE LA FAMILLE YOGAMA	20
CHAPITRE 6 :	LES ANIMAUX ET LA GUERRE	28
CHAPITRE 7 :	LES OMBRES HONORABLES DE LA FAMILLE YOGAMA	37
SCENARIO :	LES MASQUES DU MAL	41
NOUVELLE :	LA DISPARITION D'INISHI	52
CONSEILS DE MAITRISE :		58
APPENDICE :	LE SUTRA DE BAUYSHI TARO	59

Bibliographie

Les animaux soldats, Martin Monestier, éditions le cherche Midi. Pour le dossier sur les chiens et les pigeons.

Les oiseaux de proie, Philippe Burton, éditions Atlas. Pour le dossier sur les oiseaux de proie.

Les Eléphants, sous la direction du Dr Jeheskel Shoshani, éditions Bordas. Pour le dossier sur les éléphants.

Kaotic (n°1, automne 1999), article de Stéphane Chapuis sur les chevaux.

Le Japon.org (<http://www.lejapon.org/info/index.php>), pour les informations sur les fleurs.

CHAPITRE I : LE MAGISTRAT, L'ÉLÈVE ET LES SECRETS

LES LETTRES DE TAHOKA

Seigneur Yogama, comme vous le suspectiez, quelqu'un s'intéresse à votre famille. Malgré mes efforts je n'ai pas réussi à faire disparaître toutes les traces de votre passage à Ryoko Owari Toshi. Je vous transmets cependant la lettre que j'ai interceptée.
Tahoka.

Mon cher ami, voici une histoire qui m'a été rapporté par un de mes serviteurs alors qu'il enquêtait sur notre affaire commune. Il la tient lui-même d'un bushi de la famille Moto. Peut être avons retrouvé la jeune Shosuro ? Si c'est bien elle, on la connaît maintenant sous le nom d'Otaku Imokko.

RYOKO OWARI TOSHI. IL Y A 7 ANS.

La cité des mensonges était un lieu étrange. La journée, les reflets des bateaux marchands illuminaient le lacs de milliers de couleurs, les jardins dégageaient des senteurs délicates et les jeunes femmes étaient d'une compagnie agréable. La nuit, la ville devenait le repaire des criminels des environs. En trois jours Yogama avait échappé à trois tentatives d'assassinats. Quelqu'un ne voulait pas de lui ici et il comptait bien tirer cette histoire au clair. Encore fallait-il attraper les deux individus qui l'avaient attaqué à l'instant.

Un homme et une femme se jouaient de lui, se laissant suivre, mais refusant le combat, l'entraînant toujours plus loin dans les méandres de la ville. L'idée qu'il s'agisse d'un piège lui avait bien sur traversé l'esprit, mais traversé seulement. Yogama grimpa sur le toit de la petite boutique de soie, puis se percha sur le rebord du bâtiment. De là il atteignit un autre toit puis une corniche, d'où il put atteindre le plus haut toit des environs. Il se lança aussitôt à la poursuite de la femme. Des odeurs de cuissons s'échappaient d'une fenêtre, des rires d'une maison de Geisha et des cris d'un tripot de jeu. La vie ne s'arrête jamais à Ryoko Owari Toshi. Yogama sauta par-dessus une petite bicoque, une fumerie d'opium, d'après les volutes de fumée, puis reprit sa course. La plupart de ses camarades étaient maintenant distancés et c'est finalement seul qu'il rentra dans l'entrepôt. Le couple l'attendait.

L'homme, tout de noir vêtu, était impressionnant. Des longs cheveux noirs dissimulaient son saya, qu'il portait comme un rônin. Son katana à la main droite, luisait littéralement d'une lumière brillante, presque aveuglante quand il le rapprochait de son corps. La femme était troublante et devait être malade à en juger par les taches sombres qui lui recouvraient les

épaules et les avant-bras. Elle serra son compagnon et disparut, d'un seul coup à travers une ombre, pour réapparaître sur une poutre de la charpente du toit. Aussitôt les ombres les enveloppèrent. Les trois amis pénétrèrent dans l'entrepôt.

Le premier venait de mourir sous les coups de Yogama. Il avait retenu ses coups pour ne pas blesser son compagnon devenu fou, mais après plusieurs passes d'armes, ce dernier c'était transformé en une créature sans visage. Le deuxième et le troisième attaquèrent en même temps. Leurs lames quasiment invisibles dans la pénombre empêchaient Yogama d'anticiper les mouvements de ses assaillants. Le bushi rengaina sa lame et adopta la posture du scorpion endormi. Sa main vint se placer sur le Tsuba finement ouvragé, tandis qu'il pencha légèrement son corps vers l'avant. Yogama grimaça. Était-il possible que la blessure ne soit plus sérieuse que prévue. La peur due se lire sur le visage de Yogama, puisque les deux créatures l'attaquèrent. Les deux lames s'enfoncèrent dans les flancs de la Licorne. C'est à cet instant précis que la main gauche, caché par le kimono violet du bushi, stoppa l'avancée des lames dans les chaires, tandis que la main droite saisissait le katana et frappait la créature en pleine tête. Le deuxième comprit alors que l'intérêt de cette technique résidait dans l'expression du visage et le bras gauche. La posture de combat n'était que de la poudre aux yeux. Elle emporta ce secret dans sa tombe.

Le silence fut interrompu par l'entrée d'un des compagnons de Yogama, puis par le suivant. Le troisième arriva peu de temps après par une autre porte. Ils venaient de combattre des créatures faites d'ombres et de néant. Tout comme lui. A cette instant le couple réapparut et l'homme prit la parole : « veuillez m'excuser du désagrément, mais il fallait être sur. Je suis Soshi Moroe, et voici mon épouse Shosuro Sadako. Vous trouverez notre fille un peu plus loin. Merci de veiller sur elle ». Il serra sa compagne, lui transperça le ventre avec la lame de cristal, puis se laissa tomber dans le vide.

Seigneur, Je suis heureux d'apprendre que l'espion envoyé au Palais Otaku a trouvé la mort sous les sabots de votre monture. Vous serez content d'apprendre que son commanditaire ne posera également plus de problème. Cependant, en n'occupant de cette affaire, je suis tombé sur une lettre provenant de l'ancien Gouverneur Ide Fuzaki. Je crains qu'il soit animé d'une sombre vengeance à votre égard.
Tahoka.

Il faut trois semaines pour traverser l'empire d'ouest en est. Du Palais du champion d'émeraude au village Licorne. Puis de là on atteint les terres brûlées et les contrées Gaijins en quelques semaines. Ce village licorne est le dernier lieu civilisé et le dernier lieu où acheter des provisions et du matériel. Mais c'était surtout le premier endroit pour dénicher les merveilles rapportées par les caravanes marchandes. C'est ici que j'ai trouvé la preuve qui nous manquait. Celle là même qui obligera la famille Iuchi à lui reprendre son nom. Celle là même qui obligera Yokatsu à revenir sur sa bénédiction et à annulé le mariage. La famille Yogama ne résistera pas à un tel scandale. Vous pouvez me faire confiance. Dès que j'aurais divulgué cette information aux courtisans Doji et Shosuro, Yogama Ikko ne vous posera plus de soucis.

FRONTIÈRE SEPTENTRIONALE DES TERRES DE LA LICORNE. IL Y A 7 ANS.

Xian nous avait conduit jusque ici pour y retrouver son maître, un ancien magistrat d'émeraude, parti faire son kurichitai. Le dernier grand voyage, celui qu'on accomplit seul et qui nous mène aux frontières de notre vie, avait conduit le magistrat dans cette petite bourgade. Il devait y découvrir le sens de sa vie et de sa mort, il avait trouvé la mort en découvrant un trafic d'objets volés. L'enquête n'avait pas été très compliquée. Le gouverneur local usait de son influence et de ses contacts pour falsifier les registres de l'impôt et détourner l'argent nécessaire à l'achat de marchandises volées. Il les revendait ensuite beaucoup plus cher à des marchands Yasuki ou Daidoji. Il avait bien sur fallu délier les langues, mais Tetsuo et Saro étaient là. Un simple regard du Moto équivalait à une bonne dose de poison shosuro. Quand à Tetsuo, engoncé dans son armure rouge et jaune, maculé de sang et de poussière, il inspirait la peur et le respect.

Le repaire des contrebandiers se trouvait dans une caverne à l'extérieure de la ville. A proximité de la cascade, selon les dires de la femme, une ronine à l'allure princière.

Tetsuo leva son épée et l'abatis sur le crâne de son adversaire tel un forgeron sur une enclume. Le kabuto éclata, la tête du voleur également. D'un geste du bras il envoya le cadavre dans le petit lac en contrebas de la corniche. « A qui le tour » hurla-t-il en brandissant sa lame familiale dans les aires. Un géant s'avança lentement en dehors de la grotte, barrant l'unique accès au repaire. Il prit une énorme épée dans une caisse, fit quelques mouvements pour jauger de la fiabilité de l'arme puis se rua sur Tetsuo. Le Lion fit de même. Le choc fut terrible, tel un coup de canon de la grande Muraille. Tetsuo frappa, encore et encore, de plus en plus fort. Chacun de ses coups était plus violent que le précédent, le Matsu y mettait toute la force de son corps. L'épée s'abattait continuellement sur le géant. Malheureusement sa colère l'empêcha de comprendre que son adversaire parait tous ses coups, les uns après les autres. Il ne vit pas venir le coup du Shinjo. Projeté en arrière, il alla s'écraser contre les rochers.

Tetsuo hurla comme un dément, se releva et trancha les lacets de son armure avec son tanto. L'énorme cuirasse de métal glissa sur son corps. D'un coup de pied il écarta cette carapace qui le gênait pour battre le géant. Une bille de plombs vint aussitôt se ficher dans son épaule. Le Shinjo avait profité de cet instant pour utiliser sa fronde. « Lâche, je vais t'éclater. Viens salopard ». Tetsuo devenait fou furieux et se précipita sur son adversaire en saisissant sa lame de ses deux mains. Il ne sentit même pas la bille de plomb pourtant reçu en pleine tête. Il donna un énorme coup d'épaule au Shinjo pour le déstabiliser, puis d'un geste lourd et puissant il pivota sur lui-même. Il donna un violent coup de coude dans la mâchoire de la Licorne pour le faire encore reculer, puis il le trancha en deux à hauteur des épaules. « Je suis Matsu Tetsuo de l'école Akodo ». Son cri masqua quelques instant la cascade et raisonna contre les parois de rochers.

Le reste ne fut que formalité. Moto Sara et Tetsuo éliminèrent le reste des hommes, tandis que j'observais la jeune ronine

venu nous prêter main forte. Depuis notre première rencontre elle m'intriguait. Elle était d'une beauté parfaite, le contour de ses yeux simplement soulignée par une touche de maquillage et malgré la crasse environnante elle resplendissait. Tout prenait un autre aspect lorsqu'elle apparaissait. Un être touché par la grâce, béni par les kamis.

Elle nous conduisit chez elle tout en nous expliquant comment elle avait trouvé le magistrat agonisant dans son sang. Derrière un bosquet de bambous, se dressait une petite maison bordée par un magnifique jardin zen. Xian était là, couché sur la tombe de son maître qu'il avait vaillamment défendu contre les pillards venus effacer les traces de leur forfait. Le sang qui coulait de ses nombreuses blessures se répandait lentement, au rythme de ses respirations saccadées, sur le sable du jardin zen de cette étrange rônine. Un katana sans tsuba était simplement posé au pied de la tombe. Pourtant, l'atmosphère était paisible, douce. Une quiétude envahissait Yogama et ses compagnons. Même l'énorme Moto, derrière son masque de guerre horrible, semblait ému par la beauté du lieu. Xian mourait, et tous retenaient leur souffle pour ne pas troubler son départ. Ikko accompagna le fier destrier Otaku jusqu'à la fin. Attrister par tant de beauté, les fortunes accueillir Xian à leurs cotés.

Seigneur Yogama. Je me suis occupé du gouverneur Ide. Son penchant pour les belles courtisanes ne fut bien utile. Je ne sais pas qui vous à transmit ces informations, mais remercié le encore une fois pour moi. Quoiqu'il en soit, je suis en mesure de vous affirmer que votre épouse a totalement disparu des souvenirs des habitants de cette ville. Je pense être de retour à la capitale avant le début de l'hiver. J'espère que j'aurais enfin l'occasion de rencontrer votre famille.
Tahoka.

Seigneur. Il me parait sage de vous avertir des faits suivants. Lors de mon séjour à la capitale, j'ai eut l'occasion de fréquenter des personnes peu recommandables. Il se trame quelque chose. Le Scorpion achète des maisons dans tous les quartiers de la ville. Des convoies de riz entrent et sortent des entrepôts à des heures tardives, et sous bonne garde. C'est la 1ère fois que je vois des marchands aussi discrets.
Tahoka.

Seigneur. Aujourd'hui je pleure la mort de notre Empereur et je maudis le Clan du Scorpion. Qu'il brûle tous jusqu'au dernier. Il m'est pénible de penser que vous n'avez rien tenté alors que vous saviez et je suis horrifié à l'idée d'avoir travaillé pour le Clan du Scorpion depuis toutes ces années. Que votre nom soit retiré de l'histoire de l'Empire.
Tahoka.

Seigneur. L'idée de m'ôter la vie pour effacer le souvenir de mes propos me hante encore. Je comprends maintenant les sacrifices que vous avez faits pour moi et je vous en remercie encore. Je vous attendrais au village avec notre nouvelle amie à la tombée de la nuit. Mayamé est impatiente de vous rencontrer et d'en découdre avec nos ennemis.
Tahoka.

CHAPITRE 2 : HISTOIRE DE LA FAMILLE YOGAMA

LA FAMILLE YOGAMA DU CLAN DE LA LICORNE

Otaku Yogama, formé au sein de la magistrature Shinjo, était un des magistrats d'émeraude les plus influents et les plus puissants de l'Empire. Premier Magistrat de la famille Otaku et chef de la magistrature Shinjo, il était pressenti pour prendre la tête du Dojo des Magistrats impériaux lorsque le jour des Tonnerres éclata. Obnubilé par la lutte contre l'Outre Monde, il participa à plusieurs batailles importantes avant de mourir aux pieds des murailles du palais impérial. En l'honneur de ses actions, Shinjo Yokatsu demanda à sa veuve Yogama Ikko de bien vouloir prendre la tête de la famille Yogama. Mais Otaku Yogama, petit fils de Bayushi Amayo, était également l'élève de Bayushi Taro, Sensei du Dojo de la Perche Dorée. Dès l'enfance, il avait été envoyé chez les Scorpions afin de consolider les liens politiques qui unissaient les Bayushi et les Shinjo. Mais ce qui ne devait jamais arriver, arriva. L'élève Licorne et le Sensei Scorpion devinrent les meilleurs amis du monde et jurèrent de veiller l'un sur l'autre. Aujourd'hui, alors que les relations entre la famille Bayushi et le magistrat étaient un fait reconnu, personne n'a réellement conscience du véritable lien qui unissait le Licorne aux Scorpions. Yokatsu et le reste de l'Empire ignorent donc que des anciens samourais Bayushi, qui n'ont pas suivi le reste du Clan du Scorpion dans son exil au sein des Terres Brûlées, ont trouvé refuge au cœur même de la famille Yogama. Ainsi, Bayushi Taro, le Sensei du magistrat Otaku, et quelques uns de ses élèves se cachent derrière les murailles de la forteresse du Lac des Chrysanthèmes en attendant le retour du Scorpion.

La famille Yogama est chargée d'établir de bonnes relations avec les Nagas de la Forêt de Shinomen. Le gouverneur de la Province de Shinomen, Shinjo Kamégushi, a insisté pour être épaulé par les descendants de son ami Yogama. Parallèlement, les Yogama traquent les créatures de l'Outre Monde qui ont franchi la grande Muraille, qui sont passées aux travers des patrouilles Moto sur la frontière de l'Ouest ou qui sortent de Shinomen Mori. Ikko est secondée dans sa lourde tâche par des membres de la Licorne qui ont accepté de prendre le nom des Yogama en souvenir de leur ami disparu. Cependant, afin de remplir son rôle avec efficacité, Yogama Ikko a dû se résoudre à accepter tous les samourais désireux de s'engager contre l'Outre Monde. De ce fait, il n'est pas rare de voir parmi les Yogama des brutes sanguinaires assoiffées de sang ou des rônins courageux espérant trouver un nouveau seigneur à servir. Cependant, fidèle aux traditions de Shinjo, Ikko demande aux prétendants de prendre part au rituel d'adoption de la Licorne après avoir réussi les épreuves de sélections.

PLAINE DES RIVES BLANCHES, IL Y A 300 ANS

Les yeux remplis de larmes, Shinjo Imato foulait pour la première fois la terre que ses ancêtres avaient quittée pour suivre Shinjo. Il dégaina son cimeterre et s'immobilisa pour observer les reflets du soleil sur le tranchant de la lame courbe. Il était temps de se séparer de cette arme et de la laisser derrière lui, pour toujours. Fixant la ligne d'horizon, il adressa une ultime prière à Dame Shinjo et aux Djinns Flamboyants. L'instant d'après, il chargeait les troupes du Scorpion et du Lion. Ses ancêtres n'avaient pas erré pendant 800 ans à travers les déserts les plus hostiles au nom de l'Empereur Hantaï pour se voir refuser l'honneur de mourir sur les terres familiales. La bataille fut rapide. Les troupes du Lion ne bougèrent pas, regardant le Scorpion se faire massacrer. Les rives du fleuve furent rapidement couvertes de cadavres. Le sang souilla le sable, l'eau prit la teinte des étendards scorpions. Après avoir ramassés les armes et armures de leurs adversaires, les voyageurs de la Licorne dressèrent une grande tente afin d'accueillir les survivants scorpions qui désiraient venir chercher leurs biens.

En souvenir de cette victoire, la première du Clan, la famille de Shinjo Imato s'installa dans la plaine des Rives Blanches.

PALAIS DU CHAMPION D'ÉMERAUDE. IL Y A 80 ANS

Karada franchit les portes du palais du Champion d'émeraude au galop, ne s'arrêtant qu'à quelques pas du monumental escalier qui menait aux appartements des magistrats. Une fois encore, l'étiquette venait d'être bafouée, mais il s'en moquait. Il ne portait pas le prénom de son cousin Hiruma pour rien. Il sauta de son cheval, fouilla dans ses sacoches et pris la direction de l'escalier.

Les gardes foncèrent en direction de Karada, prêts à lui faire ravalier son affront. Le jeune Doji jaugea le rônin qu'il avait devant lui. Un véritable géant le dépassant d'une bonne tête et portant une armure lourde recouverte de poussière, de terre et de sang. Fait étrange pour un rônin, il portait un daisho en parfait état. Il était cependant mal porté, recouvert par un Die Tsuchi provenant du Clan du Crabe. Karada ne prêta aucune attention aux gardes et se contenta de leur hurler dessus en leur lançant son sceau : « Laissez passer, je suis Shinjo Karada, magistrat au service de la lignée Hantaï. Je suis attendu par les magistrats et par Otomo Tariko, petit cousin de l'Empereur ». Les jeunes Doji examinèrent avec attention le sceau. Une face était gravée d'une Ki-Rin, le mon de la Licorne. L'autre face portait le mon de la lignée du fils du Soleil. Le plus gradé souffla aux autres : « Il s'agit d'un membre de l'école des magistrats Shinjo, la plus ancienne école de magistrat de Rokugan. Il passe plus de temps à cheval que toi a ... ».

Karada ne prêta pas attention, et gravit les marches aussi rapidement que le permettait son armure. Il poussa les lourdes portes de la salle des jugements, s'agenouilla rapidement

devant Otomo Tariko, puis se releva encore plus rapidement. « Seigneur Otomo, j'ai la preuve que la famille de Kakita Daizu veut faire assassiner votre neveu Otomo Dakano. Si je pars sur l'instant, je peux arriver à la capitale avant la nuit pour prévenir la famille Seppun ». « Laisse Karada, je vais confier la suite de l'affaire aux magistrats impériaux. Qu'il soit écrit dans les annales que tu as risqué ta vie et ton honneur pour le bien de la famille Otomo. Mon oncle, le fils du Soleil te remercie et t'accorde ses faveurs. Des terres te seront données l'an prochain ». Karada inclina vaguement la tête, puis retourna chercher son sceau, un cadeau personnel de l'empereur.

Pour remercier l'arrière arrière grand père du daimyo Yogama, la famille Otomo lui accorda de nombreuses faveurs. Des terres furent réquisitionnées pour permettre à sa famille de s'installer à proximité de la magistrature Shinjo. Il fut également décider que les descendants de Karada auraient une place de choix au sein de la magistrature.

CITÉ DES MENSONGES, TERRITOIRE SCORPION. IL Y A 50 ANS

Mokoro avait mis du temps. Cette bataille avait été la plus dure et la plus compliquée. Amayo était une véritable ensorceleuse, ses yeux ayant transpercés l'armure du fier samouraï. Mais la victoire avait un parfum particulièrement agréable. La délicatesse de ses traits et la finesse de son maquillage faisaient d'Amayo, une femme magnifique. Elle avait repoussé les avances de Mokoro plusieurs fois, mais toujours en entretenant l'espoir. Les nombreux regards échangés laissèrent place à des conversations timides. A l'occasion de leur première promenade dans les jardins de la ville, Mokoro lui offrit un bijou venant des terres brûlées. En étrange diadème recouvrant une partie du visage. Un délicieux compromis entre les masques scorpions et les bijoux Doji.

Malheureusement, le souvenir de la défaite lors de la bataille des Rives Blanches était encore présent. La famille d'Amayo ne voulait pas d'une liaison entre une Bayushi et un Shinjo. Mokoro fut reconduit jusqu'à la frontière du Scorpion.

L'hiver arriva. Le gouverneur regardait par la fenêtre sa cité se recouvrir d'une épaisse couche de neige propre à étouffer les mensonges. Il relit le parchemin, examina une nouvelle fois le sceau et les noms des signataires puis se retourna vers l'assemblée : « L'Empereur accepte la requête de Shinjo Mokoro au titre des actions glorieuses de son père Shinjo Karada. Il peut donc épouser Bayushi Amayo ». Mokoro et Amayo échangèrent un regard complice.

Le mariage eut lieu l'année suivante, en présence d'Otomo Tariko, représentant de l'empereur. Pour célébrer cette union, il fut décidé que la famille Bayushi ouvrirait les portes de son école à un descendant de la nouvelle lignée.

Shinjo Yogama, futur daimyo de la famille Yogama, franchit les portes du Dojo de Bayushi Taro en portant secrètement le sceau de son arrière grand père. Bayushi Asaki, la jeune soeur d'Amayo, fut envoyée auprès de la famille Ide pour y apprendre l'art de la diplomatie et de la négociation.

PALAIS DES SHINJO. IL Y A 8 ANS

Matsumoto s'écroula, foudroyé par la nouvelle. Dehors, le vent glacé s'engouffrait dans la vallée en hurlant. Il serra les poings et pensa un instant se jeter sur l'émissaire de la famille Kakita. Un personnage arrogant, qui se réfugiait derrière sa garde personnelle. Il lui aurait été facile d'éviter les lames Kakita en interposant sa propre lame. Puis en repoussant son premier adversaire aussi loin que sa force lui permettrait, il aurait été à la merci de son wakisashi. Le regard de sa mère, Shinjo Amayo, l'en dissuada. Il se releva, rajusta son kimono et son obi. D'un pas lent et hasardeux, il avança vers son Daimyo et demanda la permission de faire Seppuku. La pluie se mit à redoubler. Cela lui fut accordé.

65 ans après, la famille de Kakita Daizu tenait sa vengeance. Le complot avait été parfait, jusqu'au dénouement final, le jour de mon départ pour mon Gempukku au grand tournoi de Topaze. Tout le monde connaissait les défauts de mon père. Un homme franc et impulsif, aussi têtu que la pire des mules des écuries Shinjo. Mais personnes ne croyaient en cette histoire d'adultère, pas même ma mère. Ma grand-mère, très attaché à l'honneur et aux apparences refusa également de croire, mais les preuves étaient là, bien réelles et les témoignages de trois courtisans de la famille Doji n'arrangeaient pas les choses. Cependant, elle ne pouvait pas laisser l'honneur de sa belle fille entachée d'une telle honte. Ma grand-mère vient vers moi, et me glissa à l'oreille : « Va et porte haut les couleurs de la licorne et les techniques de mon cousin Taro. Ne t'inquiète pas pour ton père, cette nuit il va faire de l'orage... ». Elle ne finit pas sa phrase, mais j'avais suffisamment fréquenté les Bayushi pour comprendre que les gardes ne sortiraient pas faire leurs gardes avec autant de zèle que d'habitude. Les nuits d'orages sont semblables à la fin des temps dans cette partie de Rokugan.

Amayo utilisa alors tout son savoir et ses relations pour découvrir la vérité. En l'espace de deux heures, deux des courtisans avaient changés leur témoignage, puis durant la nuit, le magistrat Ide chargé de l'affaire tomba malade. La cérémonie du Seppuku fut reportée. Amayo profita de ces jours de répit pour aller rendre visite aux vieux sages Ide afin de leurs faire lire plusieurs correspondances appartenant aux émissaires Kakita. Les noms de plusieurs conseillers politiques de la Grue et des Otomo apparaissaient. Face à un problème beaucoup plus complexe que prévu, les vieux sages Ide décidèrent d'étouffer l'affaire. Un accord fut passé entre les deux parties. L'affaire fut étouffée mais mon père fut banni à vie dans les terres brûlées. Des chasseurs Shinjo retrouvèrent la caravane Kakita au fond d'un ravin. Les magistrats chargés de l'enquête déclarèrent que les pluies avaient provoqués un affaissement de la route. La famille Ide promit de faire réparer cette route et d'y faire construire un petit monument mortuaire. J'appris la nouvelle quelque temps plus tard.

Shinjo Yogama, arrivé en retard au tournoi de Topaze, eut la permission de participer à la deuxième journée des festivités. Quelque peu amère de n'avoir pas eut la possibilité de défendre correctement ses chances, il félicita néanmoins le gagnant, un certain Akodo Kinawa. De retour dans sa famille, Yogama fut obligé de prendre le nom de sa mère, Otaku

Sonoko, et devint l'obligé du Clan et des vieux sages de la famille Ide.

PLAINE DES RIVES BLANCHES, IL Y A 7 ANS

Déjà un an que Sonoko posait régulièrement son regard sur les hautes montagnes des provinces du Nord. Tous les jours, dès que le soleil s'élevait lentement dans le ciel, elle venait s'agenouiller au pied des mûriers. Elle inspirait profondément tandis que les premières larmes lui mouillaient les yeux. Après quelques sanglots, elle se ressaisissait et portait son esprit vers l'immensité des Terres Brûlées. Là, quelque part dans l'immensité du désert ou au fond d'une oasis verdoyante, Matsumoto l'attendait. Déjà un an que son époux avait été banni par les membres de la Famille Ide pour étouffer cette affaire entre sa famille et celle de Kakita Daïzu. Bien sur, elle avait pensée faire son Kurichitai pour tenter de le retrouver, mais par deux fois sa mère l'avait convaincu de rester. Cette fois, elle partirait. Il lui était de plus en plus douloureux de retenir ses larmes et de faire semblant.

Déjà un an qu'Amayo rejoignait sa fille pour venir contempler l'horizon avec elle. Bien souvent elle la trouvait agenouillée, les poings serrés posés sur ses genoux, les yeux fixés sur le mûrier. Elles échangeaient quelques paroles sans importance puis retournaient aux activités de la maison. Il en était toujours ainsi. Amayo aperçu l'aiguchi de Matsumoto posé aux cotés de sa fille. Finement sculpté dans un morceau de bois précieux des terres Gaijins, le manche était partiellement recouvert de fines bandelettes de soie. Les rubans de couleurs rouges et violets se mélangeaient pour former de petites tresses. La lame avait été forgée avec un éclat de son wakisashi. On l'avait brisé avant de l'exiler. Qui aurait pu croire que ce samurai large comme un bœuf et doté de mains gigantesques avait fabriqué un tel objet.

« Il manque des kokus pour payer les Yoriki. Sais tu où il est ?

- Votre petit fils est passé la semaine dernière, il a du piocher dedans, comme à son habitude.

- L'enseignement de mon cousin Taro va un peu trop loin j'ai l'impression.

- Oui.

- C'est l'aiguchi que Matsumoto t'a fabriqué avant de partir. J'avais fini par l'oublier.

- Moi aussi, Mère. Mes souvenirs se font de moins en moins clairs et j'ai peur que je finisse par oublier son visage.

- C'est peut-être une bonne chose ? Il faut te faire violence et montrer aux vieux Ide que tu n'es pas faible. Cache tes larmes.

Sonoko se releva lentement. Sa mère ajusta délicatement le masque rouge sur la figure de sa fille et lui murmura quelques mots à l'oreille : « n'ait crainte, bientôt tu n'en auras plus besoin. Laissons l'aiguchi ici ».

L'aiguchi est à présent recouvert par la végétation du jardin familial et le masque de la mère du daimyo de la famille Yogama orne le petit autel à la mémoire de mon père.

PLAINE DES RIVES BLANCHES, IL Y A 2 ANS

Yogama avait encore disparu, définitivement cette fois. De nombreux soldats de la Grue et du Lion avaient vu son corps sans vie chuter depuis la plus haute pièce du Palais Impériale. Son kimono était léché par des flammes dont la couleur rouge ne laissait planer aucun doute. Une terrible explosion de magie avait soufflé le bushi et l'avait projeté 60 mètres plus bas. Dans la pièce du Trône de Jade, la bataille pour l'avenir de Rokugan continuait inexorablement. Les Tonnerres et leurs généraux luttèrent contre Fu-Leng et ses plus proches serviteurs.

Ikko se ressaisit. Elle serra contre sa poitrine son enfant, la petite Otaku Inishi, héritière de Yogama. La jeune enfant qui ne parlait pas encore était plus préoccupée par le froid et son estomac que par la cérémonie. Elle avait bien suivi du regard les hommes lourdement armés défilant devant elle et sa mère. Mais maintenant, les couleurs chatoyantes des armures, l'éclat du métal, le bruit des étendards claquant au vent, tout cela commençait par l'ennuyer. Inishi se débattit une fois de plus. Elle avait faim et voulait dormir.

Yokatsu, le Champion du clan de la Licorne, posa ses mains sur les épaules d'Ikko et se pencha sur elle pour lui dire quelques mots. Le vent souffla plus fort, s'engouffrant dans les dizaines d'étendards. Même l'énorme J'uma Jirushi aux couleurs personnelles de son époux claqua lourdement. Yokatsu se retourna vers les hommes des armées Otaku et Shinjo. « Le peuple de la Licorne est triste. La famille Shinjo vient de perdre un de ses enfants. La famille Otaku vient de perdre son 1er Magistrat. Mais le peuple de la Licorne se doit d'être heureux car elle accueille en son sein une nouvelle famille ». Yokatsu prit l'enfant dans ses bras, se retourna et la leva au ciel. Les vierges de batailles Otaku levèrent leur Umayari en direction d'Inishi. Par ce geste, elles signifiaient à Ikko que la famille Otaku n'oublierait jamais les actions de Yogama. Toutes avaient encore à l'esprit la terrible bataille du Mur Ouest où il sauvé un contingent de cavalières d'une mort certaine. Yokatsu reprit la parole. « La famille Yogama s'installera sur les terres du Temple de la fraternité des Chrysanthèmes. La guerre de Clan a ravagée la région, les moines furent tous tués, mais les terres sont fertiles et le temple possède de belles murailles. »

Ikko frissonna et se senti défaillir. Elle regarda rapidement autour d'elle afin de trouver un visage familial. Ses yeux se posèrent sur le gouverneur Kamagushi, puis sur Ide Tsume, deux des amis de Yogama. Deux parfaits inconnus. Elle frissonna de nouveau en réalisant qu'elle ne connaissait rien de la vie de celui qu'elle pleurerait. Tous ses visages sur lesquels il lui était impossible de mettre un nom la rendaient mal à l'aise. Elle saisit promptement la main de sa fille aînée. Imokko, vierge de bataille Otaku, suivait le même chemin que son père. La pensée d'enterrer sa fille la fit sombrer dans l'inconscience.

La famille Yogama est installée au pied des montagnes du toit du monde, en bordure du lac des pétales de Chrysanthèmes. Elle est chargée de protéger la région qui s'étend entre la chaîne du toit du monde et Shinomen Mori.

LES VASSAUX DES YOGAMA

Deux familles vassales servent les Yogama depuis la nomination du daimyo Ikko. C'est au sein de la famille Shizuka que sont recrutés les émissaires et les messagers de la famille qui parcourent l'Empire au nom du daimyo Ikko. La famille Mahatori, quand à elle, surveille les Yogama, leurs rappelant sans cesse le destin de la famille Moto.

LA FAMILLE SHIZUKA

Le jeune Tahoka arriva sur le domaine des Yogama quelques jours après la création de la famille. Munit de laisser passer portant le sceau des magistrats Otaku, il demanda à rencontrer Yogama Ikko afin de lui remettre une lettre de son défunt époux. Lors de l'entrevue, Tahoka raconta comment il avait été sauvé de la misère par Yogama et comment ce dernier était devenu son Sensei.

Le lendemain matin, Yogama Ikko expliqua à Kusanagui, Karada, Kasumi et Sayana, ses plus fidèles amis, que la mort héroïque de son mari n'était qu'une mise en scène destiné à masquer son assassinat par une organisation criminelle proche du pouvoir qu'il tentait de démanteler. Les larmes aux yeux, elle présenta alors le jeune Tahoka, ancien élève du magistrat, et dernier survivant du groupe de Yoriki à son service. Yogama Kasumi, le Karo de Ikko, insista aussitôt pour que cette histoire soit enterrée et oubliée. Si jamais les assassins de Yogama apprenaient qu'un de ses élèves étaient encore en vie et que leur secret était sur le point d'être révélé, ils essaieraient aussitôt d'écraser la petite famille. Ikko refusa une telle idée et annonça que Tahoka prenait la tête de la première famille vassale des Yogama dès aujourd'hui. Devant la stupeur de l'assemblée, Ikko déclara qu'il s'agissait là de la dernière volonté de son mari et que cette famille se devait de traquer et d'éliminer les membres de cette organisation.

Kasumi proposa alors de masquer le rôle premier de cette famille et l'identité de son fondateur en la plaçant sous son autorité. C'est ainsi que la famille Shizuka vit le jour. Officiellement, c'est elle qui fournit les messagers et les émissaires de la famille. Officieusement, elle doit enquêter sur la mort du magistrat Yogama pour le compte de Kasumi. En fait, seul Tahoka est au courant du véritable rôle des Shizuka.

En effet, tout ceci n'est que de la poudre aux yeux, un immense mensonge inventé par Yogama peu de temps avant sa mort. Le magistrat Shinjo, conscient que son ascension au sein de l'empire de Rokugan attirerait inmanquablement les regards qui conduiraient à la déchéance de sa famille, mit en place une organisation chargée de protéger son plus lourd secret : les origines de Yuchi Ikko, son épouse. En effet, personne ne connaissait Yogama Ikko avant qu'elle ne soit adoptée par les Iuchi. Selon les rumeurs, il s'agirait d'une ancienne rônine entrée au service du grand magistrat Otaku et

qui part la suite, grâce aux jeux des faveurs et des obligations politiques, fut accueilli par les Iuchi. C'est là qu'elle devint une courtisane de grand talent et épousa le 1er Magistrat de la Licorne. Tahoka fut donc chargé par Yogama de surveiller depuis les ombres le secret de sa femme. Avec la mort du magistrat, le jeune homme, privé des ressources de son Sensei, estima qu'il était préférable de sortir de la clandestinité et d'intégrer la famille naissante afin de s'y fondre plus facilement.

Tahoka est une personne étrangement calme, doté d'une volonté et d'une détermination à toute épreuve. Véritable force de la nature il parcourt l'empire à la recherche des personnes ayant croisé la route du daimyo Yogama alors que celle-ci n'était qu'une enfant. Et inlassablement, il vérifie que tout le monde l'ait bel et bien oubliée. Mais Tahoka est aussi une personne torturée et prisonnière de ses souvenirs. Alors qu'il n'était qu'un enfant, il assista impuissant à la mort de ses parents et à l'enlèvement de sa petite sœur. De plus, il ne comprend toujours pas comment Yogama a fait pour apprendre son existence et pourquoi il lui cacha pendant de nombreuses années, le fait que sa sœur était encore en vie. Profondément perturbé, Tahoka attend de retrouver un peu de sérénité avant d'avouer à Ikko son lien de parenté avec elle. Il sait que si il agit ainsi, il trahira le serment fait à son Sensei.

LA FAMILLE MAHATORI

Bayushi Asaki, la jeune sœur de Bayushi Amayo, fut envoyée étudier sous la conduite du vieux sage Ide Mahatori l'art de la négociation et de la diplomatie. Officiellement, elle devait renforcer les liens établis entre les deux familles et préparer l'avenir en épousant le fils de Mahatori. Officieusement, elle était chargée de préparer l'invasion de la province la plus au sud du territoire Licorne en accumulant suffisamment d'information pour faire chanter les hommes de son futur époux. Asaki prit son rôle très au sérieux et s'appliqua à collecter les rumeurs et autres histoires pour le compte de son clan. En épouse parfaite, elle suivait son époux dans tous ses déplacements, le soutenait dans les périodes les plus difficiles ou se transformait en maîtresse de maison pour recevoir ses invités avec honneur.

Lorsque Mahatori apprit que sa belle fille était une espionne, il l'a fit écarteler par ses montures et laissa son cadavre pourrir pendant plusieurs semaines sur la place publique de son village. Puis, il demanda à son fils de faire seppuku pour laver son honneur. Il avait laissé une femme Scorpion rentrée dans sa couche, il devait réparer sa faute.

Une fois la mort de son fils enfouie au plus profond de ses souvenirs, Mahatori décida de faire payer les responsables du malheur qui accablait sa famille. Son regard se porta alors sur Otaku Amayo, la sœur de Asaki. Le vieil homme jeta toutes ses forces dans sa quête de vengeance. Lorsque la famille de Kakita Daizu faillit obtenir la tête de Matsumoto, le vieux sage Ide n'était pas bien loin. Lorsque Yogama fut fait prisonnier par le Crabe, il était encore présent, négociant en coulisse pour repousser sa libération. Lorsque Yokatsu autorisa la création des Yogama, Aramaki, le second fils de Matahori, lui demanda audience. Grâce à son grand sens persuasion et à ses

talents de négociateur, il réussit à troubler la quiétude et la nonchalance de Yokatsu. Comment autoriser la création d'une famille qui devait surveiller l'activité des nagas et combattre l'Outre Monde sans penser au destin de la famille Moto ? Comment laisser la veuve d'un magistrat impulsif conduire une armée de brutes sanguinaires ? En l'espace de quelques heures, le vieux sage poussa Yokatsu à faire de son fils, le chef des Matahori, la 1ère famille vassale des Yogama. Charge à elle de les surveiller et de leurs rappeler la cruelle destinée des Moto. Satisfait de son travail, Aramaki se rase la tête pour devenir moine, laissant à son fils le soin de poursuivre l'œuvre de son grand père. En se retirant ainsi, il prouvait à ses détracteurs qu'il n'agissait pas pour des motifs trop personnels et que son action était avant tout dictée par des motifs honorables. Yogama Ikko, sur les conseils de la vieille Amayo, n'essaya même pas de s'opposer à la nomination de cette famille, consciente que cela ne ferait que renforcer les suspicions. Après tout, que ce soit les Matahori, la famille Otaku ou les Shinjo qui surveillent les Yogama ne changerait pas grand-chose.

La famille Matahori possède un statut particulier au sein de Rokugan. Famille vassale des Yogama, tous ses membres sont placés sous l'autorité du Daimyo Ikko et se doivent de respecter les devoirs d'un vassal. Cependant, les Matahori sont chargés de surveiller les agissements des Yogama concernant l'Outre Monde et les Nagas. Et, dans ce cas de figure, ils se comportent comme des magistrats ou des inquisiteurs totalement indépendant, ne répondant de leurs actes qu'à la famille Ide. Il va sans dire que cette spécificité a déjà causé de nombreuses altercations entre les homes des deux familles.

Les Matahori reprochant aux Yogama de les tenir à l'écart de certaines décisions, tandis que les fiers bushi Yogama n'acceptant qu'avec beaucoup de réticences de voir des

courtisans incompetents se mêler de leurs affaires. Il faut toutefois bien relativiser le rôle et l'importance de cette famille vassale. En effet, elle ne peut en aucun cas interférer avec les décisions prises par le daimyo Yogama et doit se contenter d'observer et de rapporter les faits aux sages de la famille Ide.

Aujourd'hui, la famille Matahori est dirigée par Maki Matahori, le petit fils du vieil Ide. Envoyé parfaire son enseignement chez la famille Kuni, le jeune homme fut en contact direct avec les dangers de l'Outre Monde, la souillure et la peur. Il rencontra également quelques samourais Hida et Hiruma qui lui racontèrent les exploits du magistrat Shinjo sur le Mur des bâtisseurs. Profondément marqué par son séjour dans les désolations Kuni, le jeune courtisan prit conscience de l'honorabilité et de l'importance de sa fonction.

Maki est une personne sincère et intègre mais qui subit de nombreuses pressions de la part de son père, de son grand père et de l'ensemble des membres de sa famille. Ces derniers lui rappellent sans cesse la mort de son oncle et présente Amayo comme la seule et unique responsable de cette triste affaire. Conscient que le rôle donné à sa famille n'a qu'un très lointain rapport avec les motivations de ses aïeux, il essaye d'oublier la trahison de sa tante pour se concentrer sur la surveillance des Yogama.



CHAPITRE 3 : LES TERRES DE LA FAMILLE YOGAMA

LE DOMAINE YOGAMA

Les terres de la famille Yogama sont bordées au Sud par Shinomen Mori, la forêt oubliée du peuple Naga, et par la chaîne du Toit du Monde au Nord. Le lac des pétales de Chrysanthèmes constitue la frontière Ouest du domaine. Au Sud du lac, un passage assure la communication entre la plaine des routes Naga à l'ouest et la plaine des Tonnerres à l'Est. La plaine des Tonnerres ouvre une large voie d'accès en direction des terres intérieures de l'Empire. Si le clan de la Licorne souhaite prendre possession des anciens territoires Scorpion, c'est par ici qu'il doit passer. Ces terres furent confiées à la toute nouvelle famille Yogama par Shinjo Yokatsu, champion du Clan de la Licorne. Autrefois occupée par une importante confrérie religieuse, la région a totalement été ravagée par le passage des troupes de l'Outre Monde. Tous les moines ont péri en tentant de protéger la population de pêcheurs bordant le Lac. Les souvenirs de la guerre, la proximité de Shinomen Mori et le nombre croissant de pillards et brigands ne facilitant pas le retour des villageois, le Clan de la Licorne ordonna la construction d'un nouveau Château : Le château de la Sérénité Retrouvée.

Le rôle de la famille Yogama est donc d'assurer un retour à l'ordre dans la région et de surveiller les mouvements Naga de la forêt. Cette présence militaire permet également de soutenir la famille Moto dans sa lutte contre les séides de l'Outre Monde. A cela s'ajoute la surveillance des terres de l'ancien clan du Scorpion que se disputent les Clans Majeurs.

Un groupe d'anciens cavaliers Shinjo et Moto dirigé par l'ancien Moto, Yogama Kusanagui, un cousin de Yogama, assure les patrouilles entre Shinomen, le Lac et la plaine des Tonnerres. Cette troupe visite les fortins Iuchi une fois par semaine et rencontre les troupes Moto de l'ouest une fois par mois. Les relations sont pour l'instant cordiales, mais la forte personnalité de Kusanagui a déjà causé quelques incidents mineurs. Yogama Karada est chargé de la sécurité immédiate du château et de la tranquillité des moines. Cet ancien Shinjo souhaiterait ouvrir un dojo afin d'y entraîner des nouvelles recrues pour consolider les défenses militaires du château. Il est actuellement à la recherche d'un Sensei. Malheureusement pour lui, Yogama Ikko ne souhaite pas emmener sa famille sur la voie de la militarisation. Ide Shotori, une cousine de Ikko est chargée de jeter les bases d'une école de guérisseurs. Trois anciens rônins qui accompagnaient Yogama durant ces derniers jours surveillent les anciennes terres Scorpions. Ces membres de la famille Bayushi ne sont que trop heureux de « s'occuper » de la surveillance de leur ancienne province pour le compte de la Licorne.

La personnalité du Daimyo Yogama Ikko, influence également la vie quotidienne des populations villageoises. Elle a en effet ouvert une partie de ses coffres afin d'alléger la souffrance des plus démunies et à réussi à faire rebâtir les temples et les villages des alentours grâce aux faveurs obtenu par son mari auprès des familles Mya et Doji.

LE CHÂTEAU DE LA SERENITE RETROUVEE

La forteresse, se dresse là où les parois rocheuses du Toit du Monde se jettent dans le lac des pétales de Chrysanthèmes, à proximité de la route marchande qui relie le Château de la Grande Conjonction (Shiro Ide) et le Berceau des Vents (Shiro Iuchi).

Construite sur un éperon rocheux, la forteresse domine la chute d'eau qui marque la séparation entre la partie supérieure et la partie inférieure du lac. La partie Ouest du château borde le lac supérieur, tandis que la partie Est, surplombe la cascade et le lac inférieur. Le palais s'encastre dans la roche du côté nord.



Reconstruite sur les restes du temple de la confrérie des pétales de Chrysanthèmes, la forteresse offre deux niveaux et intègre les différents temples à son architecture militaire.

“

Ainsi, les temples qui constituent la partie basse, regardent vers le lac. Les 1ers murs d'enceinte de l'ensemble, aux pieds du Lac, sont donc les murs extérieurs des temples. Un temple été transformé bâtiment militaire pour recevoir les gardes et les écuries. On accède au château, la partie haute de la forteresse, par une succession de cours intérieures en terrasses et de petits escaliers qui serpentent le long de la paroi. Chaque cour peut être fermée par de lourdes portes de bois. La falaise qui court en direction de l'Ouest abrite un large promontoire qui accueil les jardins privés de la famille Yogama. Les ruisseaux de montagne qui s'écoulent depuis le toit du monde ont été captés pour aménager des bassins.

Depuis les jardins du palais, il est possible d'emprunter un petit un petit tunnel qui s'engouffre dans la roche. Après plusieurs volées de marches, on débouche dans une forêt d'altitude enfermée dans un cirque naturel. Du fait des immenses falaises qui l'entourent, cette petite forêt est relativement sombre. Plusieurs portes condamnent le tunnel.

LE LAC ET SES ENVIRONS

De nombreux villages bordent le lac des pétales de Chrysanthèmes, un des plus grands de l'Empire, véritable mer intérieure. Les îles offrent de multiples possibilités pour les brigands ou pour les confréries religieuses voulant vivre à l'écart du monde. Une tour de guet doté d'une cloche est installée sur les hauteurs du château. Les longues vues Gaijins se révèlent un bien précieux pour cette mission.



Des villages de pêcheurs se sont massés sur les rives nord du Lac, sous la protection de la Licorne. Ils sont constitués par des nomades qui repartaient vers le sud à l'approche de l'Hiver pour vendre leurs produits aux Palais des nobles Scorpions. Avec la disparition du Scorpion, les routes commerciales se sont raréfiées. L'installation du Palais et le retour des moines sont donc une bonne chose pour la région. Les rives sud, qui regardent vers Shinomen Mori, sont désertes et laissées à l'abandon. Les berges mal entretenues se sont transformées en marécages putrides et malsains qui sont devenu le territoire d'un groupe de misérables Etas originaires des territoires Kuni. Des samouraïs de la famille Moto, bannis pour couardise, se sont installés dans les environs, trop peureux pour aller chercher la mort dans l'Outre Monde.

Certaines parties des rives nord, du fait de la trop grande densité de la forêt, ne sont accessibles que par le Lac. Par beau

temps, lorsque le brouillard se lève, on peut donc apercevoir des dizaines de petites embarcations glisser lentement le long des rives pour rejoindre les villages ou les zones de pêche. Le daimyo Ikko, veut développer cette activité en assurant un débouché pour la pêche. Elle est en relation avec un marchand Ide pour assurer une caravane jusqu'aux châteaux Licorne.

Deux tours de gardes fortifiées assuraient la sécurité des environs. Une entre le Lac et Shinomen Mori pour surveiller l'orée de la forêt, et l'autre le long du fleuve de l'Ouest qui part en direction de l'Outre Monde et qui offre une voie directe jusqu'au cœur de l'Empire. Après la guerre, La famille YOgama a fait reconstruire les fortins et les a fortifiés. La tour sud est chargée de surveiller le village Eta et les samouraïs Moto. Les Garnissons dépendent de la famille Yogama et viennent de temps en temps au Palais de la Sérénité Retrouvée pour se ravitailler ou préparer leur retour dans les territoires Licornes du Nord.

Durant la guerre des clans de nombreuses communautés de villageois se sont réfugiées dans les îles. Certaines ont survécu et reviennent petit à petit sur les rives du Lac avec de nombreuses histoires étranges. On parle de créatures monstrueuses vivant dans l'ombre des forêts et de cités à demi engloutis dans les eaux. La proximité de Shinomen Mori laisse penser que des nagas ou des créatures de l'Outre-Monde auraient trouvé refuge sur ces îles. Certains pensent qu'il s'agit d'un stratagème destiné à éloigner les curieux. En effet, les pillards de la région utilisent le Lac comme repaire. Les nombreuses îles inexplorées constituent des refuges pour ceux qui savent les atteindre.

L'alliance Sagara, une organisation de rônins ayant fui les légions impériales a trouvé refuge dans l'archipel du centre qui constitue un véritable labyrinthe. Dirigé par Aguérou, ancien membre du clan de la Mante, ils ont fortifié quelques cavernes pour y installer leurs campements. Ces navigateurs, vivent du vol des temples et des pillages des villages côtiers. Les rares fois où ils se font repérer par les hommes de la famille Yogama ils s'enfuient en utilisant astucieusement les courants marins, pour trouver refuge dans les archipels du centre. Ces îles sont en effet difficiles d'accès en raison des vents tourbillonnants qui soufflent sur cette partie du lac. Leurs rapides changement rendent les manœuvres d'approches délicates et repoussent continuellement les bateaux vers le large. A cela s'ajoute le relief, qui n'offre aucune crique pour le mouillage des bateaux. Bien décider à éradiquer cette menace, le Daimyo Ikko a envoyé une missive au Clan de La Mante afin de demander aide et conseil pour la construction d'un navire.

Plusieurs petits temples isolés se dressent ici ou là. Certains ne sont que le reflet d'une vie passée et oubliée, d'autres sont des petits lieux de prières et d'offrandes pour les Kami, tandis que les plus gros sont les témoins de l'activité religieuse de la région.

Le plus célèbre est sans doute le temple des 18 cascades, connu pour ses dix sept cascades d'eau aux vertus curatives. Chaque cascade était réputée pour soigner un mal précis. On murmure qu'une dix huitième cascade, bien cachée dans les

entailles de l'île, serait tout simplement capable de redonner la vie. Les moines qui vivent sur cette île reçoivent, en échange de fortes donations, les nobles Scorpions avant qu'ils ne soient exilés dans les terres brûlées. Les moines du temple des Cascades, qui assurent eux-mêmes la défense de leurs sanctuaires, ne sont pas inquiétés par l'alliance Sagara, qui s'attaque pourtant aux autres lieux saints de la région. Des rumeurs parlent même d'une alliance religieuse entre les deux groupes. En effet, des histoires d'hommes tatoués de serpents et de dragons qui seraient présents chez les pillards et chez les moines commencent à se reprendre au sein de la population.

LA FORÊT

La forêt qui s'étend le long de la falaise faisait autrefois partie intégrante de celle qui recouvre les berges Nord du Lac des pétales de Chrysanthèmes. Mais suite à un éboulement qui arracha une grande partie des arbres, on distingue deux parties : La partie Basse et la partie Haute.

La partie qui borde le lac porte encore les traces de la récente catastrophe. Les chemins ne sont plus praticables et certains lieux ne sont accessibles que le lac.

La partie haute de la forêt fut complètement détruite par des éboulements de terrain. Elle est aujourd'hui totalement transformée en jardin. Le bois a été utilisé pour assurer la reconstruction des temples et les pierres furent taillées pour renforcer les fondations du château. En deux ans, les hommes alloués par Shinjo Yokatsu ont totalement transformé le paysage de cette partie du Lac. Mais l'éboulement a mis à jour un petit tunnel par lequel on accède, après quelques volées de marches à une partie de la montagne totalement vierge de toute trace de civilisation. Enfermé dans un gigantesque cirque rocheux, se trouve une forêt relativement sombre. Les immenses falaises et la végétation abondantes ne laissent pénétrer la lumière du soleil qu'à de rares occasions.



On murmure que cette partie de la forêt est hantée par des esprits mauvais. Yogama Ikko en a fait condamner l'accès par deux lourdes portes afin de rassurer les villageois. La porte donnant sur le jardin est bien cachée derrière des arrangements floraux. Depuis, tout le monde semble ignorer de nouveau cette mystérieuse forêt qui abrite pourtant au fin fond d'un labyrinthe de sapins un temple de construction fort ancienne et tombé dans l'oubli depuis des années.

Shara, la Védique Naga, commence cependant à faire d'étranges rêves. Les images de mort et de sang qui hantent

ses nuits depuis quelques temps le trouble de plus en plus. Elle souhaite en savoir plus, mais quelque chose au plus profond de lui la terrorise.

LA CONFRÉRIÉ DES 6 TEMPLES

Avant la mort de Yogama, de nombreux temples lui avaient proposé de venir s'installer dans leurs murs. Avec les guerres claniques et les batailles contre l'Outre Monde, beaucoup de ces confréries disparurent. Yogama Ikko leur proposa alors de venir s'installer à l'abri des murailles de la Forteresse. Cette décision, aussi politique que spirituelle, permet à la famille Yogama de consolider la base de son pouvoir, tout en permettant aux confréries de renaître sous la protection d'un seigneur relativement à l'écoute de leurs problèmes. Le palais Yogama tire donc sa richesse et sa puissance de ses temples (offrandes, pèlerins dans les auberges, taxes sur les voyageurs...)



Huit temples s'élèvent en terrasse depuis les berges du Lac jusqu'aux pieds du palais. Ils sont accolés les uns aux autres et communiquent entre eux, par des couloirs étroits, des petits ponts surplombant des jardins zen ou des escaliers monumentaux. Pour accéder au château il faut donc traverser l'ensemble des temples qui forment un labyrinthe dans lequel il est très facile de se perdre. Les hommes de Yogama Karada sont entraînés à évoluer dans des espaces clos et confinés, à manier des armes courtes et à dresser des embuscades. Les deux premiers temples sont indépendants et seuls les 6 autres forment la Confrérie à proprement parler. Il arrive cependant que l'on confonde la confrérie et les 8 temples.

Le temple de la Bénédiction du Chrysanthème fait office de porte d'entrée de la forteresse. Un large jardin à l'extérieure des murailles accueille les visiteurs. Après avoir franchi les portes on pénètre dans une large cour à l'architecture légère et aérée où sont dispensés, par des moines pacifistes, soins et bénédictions. Le temple est accessible à tous. En échange de quelques offrandes, visiteurs et villageois peuvent venir s'y faire soigner. Le Daimyo Ikko tient à faire passer ses convives par ici afin de leur montrer les conséquences des guerres sur le peuple. Une 2ème entrée, réservée aux Bushis Yogama, mène directement au 2ème temple (un couloir formé par une muraille et le mur extérieur du temple)

Le 2ème temple, transformé en bâtiment militaire et en écurie, accueille les hommes de Yogama Kusanagui et de Yogama

Karada. L'accès à la forteresse se fait à partir de ce point. Les voyageurs doivent franchir 3 lourdes portes et deux ponts de faible largeur, avant de parcourir un enchevêtrement de couloirs labyrinthiques. De là, on accède au 1er temple de la Confrérie des 6 temples, puis au Palais. Les temples sont des lieux propices à la méditation, à la relaxation et à la pratique des arts martiaux. De nombreux jardins zen alternent avec des cours d'entraînement ou des salles de prière.

L'accès aux temples de la Confrérie des 6 Temples est réglementé. En effet, la structure de la confrérie est pyramidale et reflète la quête de l'illumination. Le temple de la Contemplation du Chrysanthème, le plus grand et le plus ouvert, accueille volontiers les visiteurs. Par contre, le temple de la Sérénité Retrouvée ne compte que 9 moines au seuil de l'illumination qui vivent en total autarcie. Chaque temple est indépendant, possède son propre fonctionnement, ses propres règles de vie, mais suis le même objectif : la quête de l'illumination. Les dirigeants de la Confrérie se réunissent deux fois par semaine en compagnie d'Ikko pour régler les problèmes de la vie quotidienne et pour s'entretenir de spiritualité. Seul le temple de la Sérénité retrouvée n'est pas représenté.

Un temple en ruine se dresse à l'écart de la forteresse. Il est dissimulé aux yeux des visiteurs par de puissantes murailles recouvertes d'une végétation particulièrement dense. Surplombant une partie du Lac dotée d'écueils rocheux et s'enfonçant profondément dans la forêt, il n'est accessible que par un petit chemin de terre. Ce temple est devenu le refuge de deux Nagas. Anash est une abomination rejetée par l'Akasha. Shara, une prêtresse Védique, a choisit de suivre le jeune Naga, persuadée qu'il jouera un rôle dans les guerres à venir. Pour la population, les ruines sont habitées par une folle à l'humeur détestable qui ne souhaite pas de visite. Shara c'est installé dans les sous sols du temple.

LES JARDINS

Le jardin s'étend sur une immense terrasse coincée sur la falaise du Toit du Monde. Le rebord sud de cette terrasse surplombe le Lac d'une bonne hauteur. Cette partie du château est invisible depuis le Lac ou les Temples. En effet, les rebords extérieurs qui s'élèvent quelque peu se confondent avec la paroi rocheuse en arrière plan pour un observateur situé en contre bas. On accède aux jardins depuis une petite cour à l'arrière du château, en empruntant un minuscule pont de pierre qui enjambe un précipice. Les jardins sont donc séparés de la forteresse à proprement parler. Ainsi, en cas d'attaque ou de siège, si un assaillant parvenait à escalader la falaise et à se glisser dans le jardin, il ne serait qu'au pied des murailles, à l'extérieur du château.

Les ruisseaux qui s'écoulent le long de la paroi ont été captés afin de créer de magnifiques arrangements aquatiques. Ils reprennent ensuite leur chemin grâce à deux canaux et se jettent dans le lac sous la forme de deux fines cascades. Le jardin, ainsi morcelé par les eaux, forme un petit labyrinthe de verdure. Au détour d'un bosquet ou d'une composition florale à la beauté aussi paisible qu'éphémère, on peut découvrir une

fontaine recouverte de mousse, un petit ruisseau reliant deux bassins ou une magnifique cascade d'eau cristalline. Les parfums des fleurs volent doucement, portés par le vent, entre les arbres et les buissons. La vue sur le lac, absolument saisissante, permet de jouir des spectacles de la nature lorsque Dame Soleil se lève le matin.

Le lieu le plus extraordinaire de ce paradis reste sans doute la source chaude perdue au milieu d'un gigantesque massif de fleurs et de buissons. Un observateur attentif qui détecterait les murmures de l'eau venant du massif pourrait accéder à la source. Il lui suffirait de traverser un bassin en empruntant un passage de pierres plates disposées juste sous la surface. Il découvrirait alors un lieu noyé par la végétation et les vapeurs d'eau chaude. Tous les matins, le bosquet de la source est entouré d'un brouillard qui s'évapore doucement, en laissant derrière lui une légère odeur de pluie. Avec les nombreuses visites d'Ikko, le lieu est devenu un sanctuaire où chaque chose semble à sa place, en total harmonie. La source est devenue un lieu touché par la grâce des Kamis.

Pour l'instant, les jardins sont exclusivement réservés au Daimyo et à sa fille. L'accès en est totalement interdit à toute autre personne. Elle y passe de longs moments, seule, à méditer sur la conduite à tenir pour diriger sa famille ou administrer ses terres. Afin d'être confortablement installée, elle y a fait construire une résidence d'été. Il s'agit d'une maison destinée à accueillir une dizaine de personnes. Mais Ikko peut y rester des jours entiers sans recevoir d'autres visites que celles de sa petite fille et de sa nourrice. En effet, les jardins accueillent la dernière demeure de son époux. Un autel a été bâti en la mémoire d'Otaku Yogama. Il se compose d'une urne funéraire lentement recouverte par la mousse où Ikko y déposa les cendres de Yogama. Face à l'urne, une impressionnante armure de métal aux couleurs du magistrat d'émeraude ainsi qu'un katana délicatement enroulé dans un tissu de soie trônent, protégée des intempéries par une vitrine en bois. L'ensemble est placé sous la bienveillante protection d'une statue représentant un énorme tigre blanc. Jusqu'à maintenant, personne n'est venu prier, Ikko se refusant de laisser pénétrer quelqu'un dans les jardins.

C'est la petite Inishi qui a fait de ce lieu son refuge. Elle y vient régulièrement avec Ide Yamura, sa nourrice. La jeune fille commence à lui enseigner la philosophie de la famille Ide et quelques notions des savoirs licornes. Mais l'activité préférée de la petite Inishi consiste à grimper dans les arbres le plus haut possible afin d'admirer le lac et ses alentours. La petite passe en faite la majorité de son temps dans les jardins, bien à l'abri du monde extérieur et de ses dangers. La solitude commence donc à la gagner petit à petit.

CHAPITRE 4 : CRÉATION DE PERSONNAGE

NOUVELLES COMPÉTENCES

Chasse (perception ou agilité)

Modification de la compétence existante. Un personnage doté de cette compétence peut réaliser des pièges en milieu naturel.

- La VD des pièges est fonction du rang dans la compétence. Avec 2 en chasse, on peut faire des pièges avec une VD de 2g2. Avec 5, on fait des pièges ayant une VD de 5g5. Il faut de 10 à 30 mn de préparation pour des pièges de niveau 1 à 3. Au delà, il faut 1 à 2 heures. Un piège causant 3g3 de dommage prend 30 minutes alors qu'un piège causant 4g4 prend entre 1 à 2 heures selon les « matières premières et la main d'œuvre. »
- Si le pisteur choisit de ne pas infliger de blessure, on considère que la cible se débarrasse du piège en rang (de chasse du pisteur) tour (pas d'autre action, ND 5...). un piège avec une VD de 2g2 nécessite 2 tours pour sortir.
- Le ND du jet est de 10+5/rang. Un piège avec une VD de 2g2 à une difficulté de 10+(5+5), donc 20.
- Piège repéré avec un jet Per+chasse ND résultat du pisteur.

Fauconnerie (intuition)

Permet de dresser des oiseaux de proie, de les élever, de les utiliser pour la chasse et de les soigner. Il faut entre 1 et 4 mois pour que l'oiseau réponde aux ordres de son maître. Pour le dressage il faut environ 20h de travail par semaine avec le rapace pendant 2 mois. Des modifications peuvent être prises en compte. Chaque semaine, il faut réussir un jet de fauconnerie, ND 20, pour passer à l'étape suivante. En cas d'échec, le processus est retardé d'une semaine. Puis, il faut faire un jet d'opposition d'intelligence (généralement 4 pour des rapaces). En cas de réussite, le dresseur gagne la confiance de l'animal, en cas d'échec, il prend la fuite.

- Une augmentation gratuite au jet final de dressage par mois supplémentaire d'entraînement.
- + 5 au ND du jet final de dressage par semaine en moins par rapport au temps prévu.
- +5 au ND du jet final de dressage par tranche de 5h en dessous des 20h hebdomadaires de dressage (mini 10h).
- Une augmentation gratuite au jet final de dressage par tranche de 5h au dessus des 20h hebdomadaires (max 10h).

Filet (agilité)

Utilisé pour la pêche ou la chasse, les pisteurs de la famille Yogama l'utilisent en tant qu'arme secondaire (à la manière d'un tessen) pour emprisonner leurs adversaires.

Filet : 0g0. Avec un jet d'attaque Agilité + filet (ND de l'adversaire), on emprisonne la cible dans le filet. On ne peut pas avoir un filet et un katana en même temps

- La cible voit son ND réduit de 10 et subit un malus de 10 à ses actions tant qu'elle ne réussit pas un jet d'agilité ND Agilité X 5 du pisteur (pas d'attaque dans ce cas).
- On peut tenter d'attaquer tout en déchirant le filet, mais on subit un malus de +20 au jet d'attaque (si l'attaque est réussie, le filet est déchiré et l'attaque porte).
- Les augmentations sur le jet de toucher augmente la difficulté pour se débarrasser du filet : +5/augmentations.
- L'armure n'offre aucune protection contre ce type d'attaque. Au contraire le Bonus d'armure s'ajoute au ND pour se débarrasser du filet. Un samouraï en armure lourde devra réussir un jet d'agilité contre l'agilité X 5 du pisteur +10 (plus le malus de l'armure lourde)
- L'utilisation de filets supplémentaires par d'autres personnes sur la même cible ajoute un malus de 5 à toutes les actions de la cible. Attaque, enlever le filet, ND...Avec 0 en ND la cible est immobilisée.

L'utilisation d'un filet sur une créature plus grosse qu'un homme est vouée à l'échec. Par contre on peut utiliser plusieurs filets pour obtenir le même effet que pour une créature de taille humaine. Par exemple, pour un cheval il faut 2 filets et les suivants donne le bonus normal lié aux filets supplémentaires. Pour un cheval et un cavalier il faut 3 filets et les suivants donnent le bonus lié au filet supplémentaire. On peut choisir d'attraper uniquement le cavalier.

AVANTAGES ET DESAVANTAGES

Âme des 4 vents (avantage, 3 points, 1 pour les Licorne).

Le personnage maîtrise les techniques d'équitation à la perfection. Il obtient ainsi de sa monture des performances supérieures à la normale. Cette dernière peut parcourir entre 60 et 70 Km par jour à raison de 12 Km/h, atteindre les 50 Km/h et porter jusqu'à 250 Kg. La pause du milieu de journée est réduite d'1/2 heure.

Cheval céleste (avantage, 2 points, 1 pour les Licorne).

Ces montures, très rares, sont douées pour les sauts et peuvent sauter des obstacles de 2,30m de haut ou de 12m de large. Il faut disposer de la compétence équitation au rang 4 pour pouvoir prétendre en avoir un. Si le personnage cause la mort d'une telle monture, il perd un rang de gloire complet.

Poing de l'aigle (avantage, 4 points).

Le personnage dispose d'une poigne de fer, ces mains étant de véritables serres de rapaces. Lorsqu'il tient quelque chose, il ne le lâche jamais, et il est capable de rester suspendu dans le vide, au bout d'une corde, beaucoup plus longtemps que le commun des mortels. Dans tout ces cas de figure, la force du personnage est considérée comme étant supérieure de 3 points. Il faut 2 augmentations de plus pour désarmer le personnage (technique Bayushi demande 1 augmentation supplémentaire).

Dhimmi (sujet protégé, avantage, 6 points).

Celui doté du statut de Dhimmi, un étranger, est placée sous la protection personnelle du daimyo de la Licorne. Il dispose d'une exemption de taxe sur ses ventes en territoire Licorne. Tous les 10 koku gagnés, il en gagne un de plus et inversement, il dispose d'une réduction de 1 koku par tranche de 10 koku. Un produit de 20 koku lui sera facturé 18. Revendu plus tard au prix de 20 koku, il lui rapportera 22 koku. Une telle pratique est mal vue et peut conduire le daimyo à annuler sa protection si le Dhimmi n'est pas discret. Le Dhimmi peut faire appel une fois dans l'année à tous samouraï de la Licorne pour une faveur (escorte, argent, etc.) Le refus entraîne la perte d'un rang d'honneur. Cet avantage existe pour un Licorne placé sous la protection d'un prince des Terres Brûlées.

Avenir sacrifié (désavantage, Shizuka seulement, 2 points).

Le personnage fait partie des samouraïs qui traquent les assassins d'Otaku Yogama. Malheureusement, il s'agit là d'une quête sans fin qui les oblige à parcourir continuellement l'Empire au dépend de leur propre apprentissage. Le personnage doté de ce désavantage est obligé d'accumuler cinq points de réputation supplémentaires à chaque rang de maîtrise pour obtenir ses techniques.

Les performances des chevaux

Un cheval peut parcourir 40 et 50 km par jour à raison de 8 km/h et peut porter jusqu'à 200 kg. Au grand galop, il peut atteindre les 40 km/h. Pour les voyages de plus de 2 semaines, il faut une journée de repos par semaine. De rares chevaux très entraînés sont capables de sauter des obstacles de plus de 2,30m de haut ou 12m de large. Ils ne doivent pas être chargés (un cavalier en vêtement légers pas plus). Les chevaux savent nager, mais au delà de 200 m l'épuisement risque de les tuer. Si un cavalier désire traverser une rivière avec sa monture, il peut s'accrocher à sa queue. Si il tente de traverser sur le dos de sa monture, ils risquent tous les deux de se noyer. Lorsqu'ils bottent, qu'ils donnent un coup des membres postérieurs, ils développent une force suffisante pour défoncer une porte.

Le cheval est un herbivore qui doit manger tout au long de la journée. Il lui faut entre 3 et 5 repas par jour. Il dispose d'un estomac petit et sensible. S'il n'est pas bien nourrit il peut en mourir. Un cheval mange de l'avoine ou l'orge mais doit toujours disposer d'herbes (foin/herbe séchée). Un cheval de 500 kg a besoin de 6 kg d'avoine et de 5 kg de foin par jour (1,5 kg d'avoine avec 5 litres d'eau le matin, l'après-midi, lors d'une pause de 2 heures sans harnachement autant que le matin, 3 kg d'avoine, 5 kg de foin et 10 litres d'eau le soir)

Le poney de Rokugan

Terre 1, Eau 3, Air 1, Feu 1 (Réflexes 2, Agilité 3, Force 4)

LA FAMILLE YOGAMA

Les Yogama sont d'anciens guerriers Licorne qui continuent de suivre les enseignements de leur école. Ils ont la possibilité d'intégrer les écoles de Pisteur ou de Fauconnier en achetant gratuitement l'avantage école différente. Ils doivent obtenir l'autorisation de leur daimyo et de leur sensei avant de quitter leur ancienne famille et école. Quiconque rejoint les Yogama durant sa jeunesse utilise le bonus familial suivant.

Bonus familial : Tout comme leur Daimyo, Yogama Ikko, les membres sont dotés d'une grande force de caractère et d'une grande volonté. Volonté +1.

LA FAMILLE MATAHORI

Les Matahori sont chargés de veiller sur les Yogama pour qu'ils ne commettent pas la même erreur que les Moto. Ces membres suivent les enseignements des émissaires Ide. Cependant, depuis l'arrivée de Maki à la tête de la famille, il est pas possible d'intégrer les écoles Shinjo ou Hiruma.

Bonus familial : Perception +1.

Spécial : Un membre de la famille Matahori peut remplacer sa compétence de commerce par la compétence connaissance de l'Outre Monde ou connaissance des Maho-Tsukai.

LA FAMILLE SHIZUKA

Les Shizuka fournissent des cavaliers émérites et des coursiers rapides et intègrent donc l'école d'éclaireurs Shinjo ou Hiruma. Certains élèves de Tahoka Shizuka sont envoyés à l'école de magistrat de la famille Shinjo.

Bonus familial : Intuition +1.

Spécial : Les membres de la famille Shizuka peuvent remplacer deux compétences de leur école par deux compétences dévalorisantes qu'ils utiliseront comme une compétence valorisante (sans perte d'honneur).

ÉCOLE DE PISTEUR YOGAMA

Cette école n'existe pas encore au delà du rang 1 et il faudra attendre encore bien longtemps avant que l'ensemble des techniques soit enseigné aux bushi Yogama.

L'école de Pisteur de la famille Yogama est spécialisée dans le repérage, la traque et l'élimination des créatures de l'Outre monde ayant franchit la grande Muraille. Tout contact direct avec la cible est proscriit et l'élimination de la créature passe par l'utilisation des techniques de prédatons : piège, filet, embuscade. Contrairement aux éclaireurs Hiruma, les Pisteurs travaillent en équipe et affronte rarement les Seides de Fu leng en combat singulier. Ils repèrent silencieusement et frappent rapidement avant de prendre la fuite pour tendre un nouveau piège. L'esprit de corps est la meilleure arme des Yogama contre les forces de l'outre Monde. Les pisteurs apprennent

rapidement à faire confiance aux autres membres du groupe. Inversement, ils donneraient leur vie pour sauver un camarade.

Bonus : Perception +1

Rang d'honneur : 1 plus 5 cases.

Compétence: Kenjutsu, Kyujutsu, Chasse*, Discretion**, Filet, Equitation, con. Outre Monde.

*Permet de construire des pièges mais n'est d'aucune utilité pour les pièges « Kaiu »

**En milieu naturel et avec une préparation (construction d'abri, vêtement de chasse....).

Rang 1 : La parole donnée : Le pisteur apprend un langage fait de code et de signe qui lui permet de communiquer rapidement et sans le moindre bruit. Ce langage lui permet d'être averti par les autres d'un danger, d'une menace ou d'un mouvement adverse. Cette technique nécessite la présence d'au moins une personne, maîtrisant ce langage. Le pisteur peut rajouter son rang de maîtrise à ses jets de Discretion, Chasse et Filet, et gagne gratuitement l'avantage « lire sur les lèvres ».

Rang 2 : Ne faire qu'un : Les Yogama sont des amis fidèles et sincères qui n'hésitent pas à se comporter comme tel au combat. Ils font d'excellent suivant, mettant tout en œuvre pour la victoire. Lorsqu'un pisteur participe à une action combinée en tant que 2ème homme, il sait parfaitement s'adapter aux mouvements de son partenaire et apporter toute l'aide nécessaire à son partenaire. Ce dernier gagne alors rang de compétence g rang de compétence (limité par le rang de maîtrise) dès pour cette action combinée.

Exemple : un membre de Crabe désireux de terrasser rapidement la créature lui faisant face demande de l'aide à son ami Yogama. Ce dernier, un rang 2 possède la compétence Kenjutsu au niveau 3. Le membre du Crabe gagne alors 2g2 à son jet de Kenjutsu, profitant de la diversion orchestré par le Licorne.

Rang 3 : Suivre ma trace : Le pisteur Yogama sait maintenant tirer profit de la présence de ses compagnons. En frappant là où un coup vient d'être porté, il peut ignorer les armures et infliger des dommages considérables aux créatures de l'Outre Monde. La victoire en dépend. Le pisteur Yogama peut faire baisser le niveau de l'armure des créatures de rang de maîtrise points (ou le ND des adversaires classiques). Le nombre de partenaires participant au combat (maximum son rang de maîtrise) s'ajoute à la perte de l'armure de la créature. En dépensant un point de vide, le pisteur peut faire profiter de cette technique un de ses partenaires. Il ne peut alors pas utiliser sa technique pour son propre compte.

Rang 4 : Frapper ensemble : Le samouraï sait se placer de la meilleure façon qui soit, surgissant devant un ennemi ou un ami pour porter deux attaques. Le samouraï porte deux attaques par tour. Il peut également sacrifier ses attaques afin de permettre à un compagnon d'obtenir une action supplémentaire (attaque ou esquive). Son ND pour être touché

est considéré comme normal, mais le Yogama perd les bénéfices de ses attaques.

Rang 5 : Le piège se referme : Les pisteurs Yogama savent tirer le meilleur parti de leurs pièges. Les effets des augmentations sont doublés quand le Yogama combat une cible prise dans l'un de ses pièges ou dans son filet.

ECOLE DE MAÎTRE FAUCONNIER YOGAMA

L'école de fauconnerie du Clan de La Licorne accueille et forme les meilleurs éclaireurs Shinjo depuis près de 150 ans. Depuis la disgrâce de la famille Hiruma, les éclaireurs Crabes peuvent également rejoindre cette école. A la suite de la guerre des clans, qui vit l'occupation du Col de Beiden par plusieurs armées successives, Shinjo Yokatsu décida de transférer le Dojo de l'aigle éternel au cœur de la Chaîne du Toit du Monde. C'est la famille Yogama qui fut chargée de veiller à la bonne installation de l'école. Depuis, les maîtres fauconniers assurent la protection du domaine Yogama.

Pré requis : Perception 5, intuition 4, Chasse 3, fauconnerie 3. Cette école est réservée aux éclaireurs Shinjo, Hiruma et pisteurs Yogama.

En intégrant cette école, le maître fauconnier obtient l'avantage « communication animale » avec son rapace principal. Si jamais celui-ci venait à mourir, le samouraï devrait dresser un nouvel oiseau avant de disposer à nouveau de cet avantage.

Rang 6. Les yeux du ciel : Le maître fauconnier est capable de détecter les moindres variations dans le comportement des rapaces qui l'entourent. En décryptant les signes envoyés par les oiseaux, le maître fauconnier dispose de certains avantages. Le personnage choisit un don inné dans la liste suivante par rang de maîtrise dans l'école avancée. Cette capacité ne fonctionne que si le maître fauconnier peut voir ou entendre un oiseau. De plus le maître fauconnier peut rajouter son rang de maîtrise à ses jets de Perception et de Fauconnerie.

- Conscience de l'environnement. Le personnage connaît le terrain qui l'entoure, même si il est aveuglé, jusqu'à Perception x 5 mètres.
- Intuition animale. Le personnage détecte la présence de toutes les créatures vivantes dans un rayon d'Intuition x 3 mètres. Les obstacles sont ignorés.
- Partage des sens. Le personnage est capable de voir, d'entendre, de sentir par les sens des oiseaux.
- 6ème sens. Le personnage n'est jamais surpris tant qu'il est à proximité d'un oiseau.

Rang 7. Les griffes de l'aveugle : Le maître fauconnier a maintenant gagné l'entière confiance de ses rapaces et peut les envoyer combattre ses ennemis sur les champs de bataille. Du fait de la violence des combats, le maître fauconnier ne peut contrôler que rang de maîtrise -2 rapaces. Un personnage

attaqué par des rapaces peut au choix, perdre une attaque par tranche de deux rapaces qui l'attaque pour les mettre en fuite ou ignorer les oiseaux et subir automatiquement les blessures occasionnés par les oiseaux (3g2 par tranche de deux rapaces) au risque de perdre ses yeux. Le fauconnier peut envoyer ses oiseaux sur des cibles différentes ou sur un seul adversaire. Cette technique nécessite la dépense d'un point de vide si le fauconnier désire attaquer pendant qu'il utilise cette technique.

Rang 8. L'étreinte du vent : le maître fauconnier sait parfaitement imiter les attaques meurtrières de ses compagnons ailés. Il sait maintenant fondre sur ses adversaires avec la force d'un rapace en piqué. Le personnage peut relance les 9 au même titre que les 10 sur ses jets d'attaque, de dommage, de perception, de défense et de chasse.

Les techniques de fauconnerie de la famille Yogama

Les Yogama utilisent les rapaces comme sentinelles. Lorsque l'oiseau se pose sur le gant de cuir du dresseur, il picore certaines parties du gant pour indiquer le nombre de personnes repéré depuis le ciel. Il s'agit d'une approximation, le nombre de personnes détecté correspond plus à des notions quantitatives telles que « peu, beaucoup, partout... ». L'oiseau est également capable de donner une direction. Il indique toujours le nombre de personnes en premier. En renvoyant le rapace survoler les personnes repérées et en comptant le temps qu'il met pour revenir, les meilleurs fauconniers parviennent même à estimer la distance qui les sépare des assaillants éventuels.

Le pouce indique une personne ou le nord.
L'index indique cinq personnes ou le sud.
Le majeur indique dix personnes ou l'est.
L'annulaire indique vingt personnes ou l'ouest.
L'auriculaire indique cinquante 50 personnes.
Le dos de la main indique un danger immédiat, des personnes tout autour du fauconnier.

Aigle

Terre 2, Eau 3, Air 2, Feu 2 (Réflexes 4, Agilité 3)
Jet d'attaque 5g3 \ Jet de dégâts 5g2
Nd pour être touché 20 \ Blessures : 12/-1 ; 24*/-2, 36/mort

Balbuzard

Terre 2, Eau 2, Air 2, Feu 2 (Réflexes 4, Agilité 3)
Jet d'attaque 4g3 \ Jet de dégâts 4g2
Nd pour être touché 20 \ Blessures : 15 */-1 ; 30 mort

Faucon domestique

Terre 2, Eau 1, Air 1, Feu 1 (Réflexes 4, Agilité 3)
Jet d'attaque 4g3 \ Jet de dégâts 4g1**
Nd pour être touché 20 \ Blessures : 10 */-1 ; 20 mort.

ECOLE DES FAMILLES VASSALES

Les familles Matahori et Shizuka ne disposent pas de leurs propres techniques de combat et envoient leurs enfants dans les écoles traditionnelles de la Licorne. Cependant, Maki

Matahori et Tahoka Shizuka, maîtrisent tous les deux une technique unique qu'ils enseigneront bientôt aux membres de leur famille.

Rang 1. Honneur et déshonneur des Shizuka : Tahoka connaît l'importance du sacrifice et sait puiser au fond de son être pour servir son maître. Tahoka peut choisir de perdre un point d'honneur (et un seul) pour réduire le groupement de dés de son adversaire de 1g1.

Rang 1. La peur des hommes : Maki Matahori sait jouer de la peur qu'exerce l'Outre Monde sur les hommes. Maki utilise la compétence connaissance de l'Outre Monde à la place des compétences intimidation et art oratoire. Dans le cas de l'art oratoire, il faut bien entendu que cela est un rapport avec l'outre Monde. Convaincre une assemblée de la couardise d'un membre du Lion demandera un jet d'art oratoire. Par contre, convaincre une assemblée de levée des troupes pour défendre les terres d'un clan rival d'une attaque de gobelins demandera un jet de connaissance Outre Monde.

LES TRESORS DE LA FAMILLE YOGAMA

Une des pièces du Palais est entièrement dédiée au culte des ancêtres. Il est possible de comprendre l'histoire des Yogama en contemplant les différents objets qui sont entreposés. Des carnets de voyages, des armes ou des lettres de correspondance permettent d'embrasser d'un seul coup d'œil la vie de toute une famille. On peut également y trouver les armes familiales Yogama

L'AIGUCHI DE MATSUMOTO.

Le manche de cette arme fut taillé dans le bois d'un arbuste des Terres Brûlées tandis que la lame fut forgée avec un éclat du wakizashi de Matsumoto. Etrangement, avec le temps, l'arme a été entièrement recouverte par le bois et l'ensemble de l'arme a prit l'apparence d'un morceau de bois calciné. Cette arme possède une seule particularité : les blessures qu'elle occasionne ne peuvent tout simplement pas être soignées par la magie ou la médecine. Seul le temps peut effacer les dégâts causés par la lame (la VD de l'arme est de 1g2). C'est Bayushi Amayo qui constata une modification de l'arbuste sous lequel elle avait enterré le tanto. Elle déterra l'arme et l'étudia. C'est elle qui découvrit les capacités de l'aiguchi. Mais Amayo garde pour elle sa principale découverte. Les branches de l'arbuste dispose des mêmes propriétés que la lame de Matsumoto. Chaque branche permet de tailler une petite lame (tanto) ou une pointe de flèche. Ces armes occasionnent des blessures qui ne peuvent pas être soignées. Elles ne sont utilisables qu'une seule fois et se brisent dans les chairs de la cible. Amayo dispose de plusieurs morceaux de bois prêt à être taillés. L'aiguchi de Matsumoto est également en sa possession. Elle l'a ré enterré dans le jardin du palais Yogama et espère récolter d'autres branches.

LE SCEAU DE SHINJO KARADA.

Le sceau de magistrat offert par l'Empereur à Shinjo Karada est un disque de jade d'un vert étincelant gravé du mon des

Otomo et d'une petite licorne. Le disque, presque translucide, est percé en son centre de deux petits trous. Une délicate cordelette de soie violette et mauve y est attachée et permet à son possesseur de l'attacher à son Saya. Karada l'utilisait pour attacher ses cheveux. Il aimait raconter qu'il était ainsi protégé par l'Empereur lui-même des assaillants qui le prendrait à revers. Le porteur du sceau bénéficie de deux augmentations gratuites pour les jets d'étiquette avec les membres de la famille Otomo.

LE MASQUE D'OTAKU SONOKO.

Objet délicat et précieux, il fut fabriqué par un artisan du clan du scorpion sous le règne d'Hantai 29. Destiné aux plus grandes courtisanes de la famille Bayushi, il fut offert à Amayo pour son Gempukku. Retrouver le masque est un des objectifs de Bayushi Sanaya. Mais pour l'heure, elle ne dispose d'aucune piste et ne souhaite pas alerter la veille Amayo. Le masque permet à son porteur d'être immunisé aux techniques et sorts faisant perdre de l'honneur. Seul une personne de lignage Bayushi peut porter ce masque.

LE YARI DES MILLES LUMIÈRES.

Le Yari des Milles Lumières, une arme d'apparence rudimentaire, est taillé dans une branche de bois exotique des îles de la Soie. Bien que parfaitement droit et robuste, il dégage une impression de fragilité. Le fer de l'arme, taillé de manière grossière, reflète la lumière. Le porteur de l'arme peut dépenser un point de vide pour relancer les 9 comme si il s'agissait de 10. Cette capacité fonctionne sur les jets de toucher ou de dommages et uniquement contre les créatures souillées. Le Yari permet de réduire de 5 points l'armure des créatures souillées.

KETSURUI, LA LAME DE TRISTESSE, KATANA ANCESTRAL DE LA FAMILLE YOGAMA.

Lorsque Toturi 1er décida de faire forger l'épée familiale des Yogama, le Daimyo Ikko demanda que sa propre lame soit fondue avec le daisho ancestral de son époux. Un an plus tard, les trois lames donnèrent naissance à Ketsurui, la lame de tristesse. Le katana est à l'image de Dame Ikko. Humble et dépouillée, la lame ne comporte aucune gravure. Le tsuba représente une licorne de la façon la plus simple qui soit. Même les magnifiques reflets bleutés du métal parfaitement polé ne dérogent à cette règle. La lame est actuellement portée par Imokko, Champion de la Famille Yogama et première héritière des Yogama.

La véritable histoire de Ketsurui, les lames jumelles de la famille Yogama.

Lorsque l'on donna l'ordre à Tamui, forgeron impérial, de forger l'épée ancestrale des Yogama, il refusa. Jamais son atelier ne donnerait vie à une épée en l'honneur d'un homme aussi peu honorable que le 1er magistrat Otaku. Alors qu'il s'apprêtait à faire seppuku, pour tenter de laver l'affront fait à ses ancêtres, il reçut la visite de Yogama Ikko. Personne ne sait de quoi ils parlèrent, mais au petit matin, Tamui était

décidé à forger sa plus belle pièce. Un an plus tard, les trois lames donnèrent naissance à deux katanas identiques. Le forgeron impérial baptisa ces deux lames du nom double de Ketsurui, tant elles étaient semblables à son cœur. Les deux lames symbolisent aux yeux de Tamui les sacrifices consentis par Ikko. Le forgeron présenta Ketsurui, la lame de Tristesse, lors de la naissance de la famille Yogama. La lame, forgée à la lumière du jour, au cœur de l'atelier, fut bénie solennellement par Toturi 1er, puis remise au premier daimyo de la famille Yogama. La seconde lame, Ketsurui, la lame de colère, forgée dans le plus grand des secrets fut portée au palais Yogama par le forgeron dans les jours qui suivirent la cérémonie. Seul Ikko et Tamui sont au courant de l'existence de ce deuxième katana.

Les pouvoirs des lames jumelles.

Ketsurui, la lame de tristesse est une arme exceptionnelle, dotée d'une VD de 5g3, qui fut forgée pour être placée au service des plus faibles. Destinée à Yogama Ikko, cette lame reflète sa personnalité et ses intentions. Ainsi, lorsque le porteur de Ketsurui prend possession de la lame de tristesse, il peut choisir jusqu'à rang de maîtrise personnes qu'il place sous la protection de la lame. Il obtient alors gratuitement l'avantage Lien Karmique (à rang de maîtrise points) pour chacune de ces personnes. Lorsque le personnage obtient un nouveau rang de maîtrise, il peut choisir une nouvelle personne. Ainsi, un personnage de rang 3 qui se voit confier Ketsurui peut choisir 3 personnes qu'il place sous la protection de la lame. Il obtient l'avantage Lien karmique à 3 points pour chacun de ses protégés. Lorsqu'il atteindra le rang 4, il pourra choisir une 4ème personne et le lien karmique passera à 4. En possession de Yogama Imokko, la lame est au service de la jeune Inichi et de sa mère Ikko.

Ketsurui, la lame de colère est une arme qui fut forgée pour la guerre en souvenir du magistrat impérial. La VD de l'arme est de 3g5. Le porteur de la lame de colère peut choisir de se sacrifier pour tuer son adversaire. En dépensant 1 point de vide, il peut diminuer son ND pour être touché et augmenter d'autant son score d'attaque et de dommage. Cette attaque est réalisée automatiquement à la fin du tour (aucune règle ne permet de contrer cet effet même si l'attaque peut être esquivée normalement). La lame, actuellement entre les mains de Yogama Sanaya.

LES ANCESTRES DE LA FAMILLE YOGAMA

SHINJO KARADA, 1020-1060, 4 PP.

Shinjo Karada fut un magistrat exemplaire tout au long de sa carrière. Tout du moins selon les critères de la Licorne. Impulsif, grossier et irrespectueux, il fut cependant fidèle à maître jusqu'à la fin de sa vie. Karada mourut en protégeant le secret de son maître Otomo Tariko. Ce dernier, fin politicien et courtisan habile, menait une lutte permanente contre les contrebandiers Daidoji qui détournaient une partie des ressources naturelles d'une province placée sous la protection de la famille Miya. Lorsque les hommes de Daidoji Jotaro découvrirent que Karada devait transmettre des informations vitales aux soldats Otomo, ils mirent tout en œuvre pour le capturer et l'interroger. Mais, malgré les interrogatoires poussés et l'utilisation de sort de l'air pour lire dans son esprit, Karada ne parla jamais.

Le personnage possédant Shinjo Karada comme ancêtre gagne gratuitement l'avantage la haine au cœur (famille Daidoji). De plus, lorsqu'il apprend une information, il peut dépenser un point de vide pour l'enfuir au plus profond de son esprit. Il sera alors impossible de découvrir par quelques moyens que se soit cette information. Tous les sorts, toutes les techniques de torture, de manipulation mentale ou de chantage se révéleront inefficace contre le personnage. Son secret sera inviolable. Cette technique ne peut être utilisée que pour une seule information à la fois.

SHINJO IMATO, 790-830, 6 PP.

Shinjo Imato était un bushi de la Licorne connu et reconnu pour son endurance et sa ténacité sur les champs de batailles. Alors que ses compagnons n'arrivaient même plus à lever leurs armes pour défendre leur vie, Imato était encore capable de courir aux avant des ennemis ou de tenir sa position durant des jours entiers. Ce fut peu de temps avant le retour de la Licorne à Rokugan que le jeune bushi se fit remarquer pour

la première fois. Alors qu'une partie du Clan se reposait à proximité d'un marais putride de l'Outre Monde, son unité fut attaquée par une horde de créatures rampantes. Les samourais trouvèrent rapidement refuge à l'intérieur d'une petite grotte. Se sachant condamnés, c'est avec soulagement qu'ils découvrirent un petit passage dans la roche qui leurs permettaient de prendre à revers les énormes vers qui les assiégeaient. Tandis que les hommes quittaient la grotte un par un, Imato et quelques volontaires se postèrent à l'entrée pour repousser les créatures.

Lorsque les premiers Licornes réapparurent en contrebas, ils ne purent que constater la mort de leurs amis. Ces derniers s'étaient sacrifiés pour empêcher les créatures de pénétrer dans la grotte. Alors qu'ils achevaient les quelques vers qui gigotaient encore, ils découvrirent le jeune Imato, couvert de morsures et quasiment inconscient, accroché fermement au tanto qu'il avait planté dans la queue d'un ver qui avait réussi à se glisser dans le petit boyau. Lorsque les hommes réalisèrent le carnage que la bête aurait pu faire dans cet étroit passage, les samourais décidèrent de porter à la postérité le courage et l'endurance d'Imato.

Le personnage qui possède Imato comme ancêtre gagne un niveau de santé supplémentaire durant les combats impliquant plus de 10 personnes. Lorsqu'il combat seul dans un espace confiné pas plus large qu'une porte et qu'il déclare

tenir la position pour permettre à ses compagnons de faire retraite, le personnage gagne deux niveaux de santé mais ne pourra pas rompre le combat quoi qu'il arrive. Il devra mourir ici ou tuer tous ses ennemis.

Note : Jouer un membre de la famille Yogama.

Le joueur qui choisit d'incarner un personnage de la famille Yogama devra déterminer sa famille d'origine. En effet, il n'y a pas de Yogama à proprement parler puisque les samourais qui composent cette famille viennent tous d'horizons différents.



CHAPITRE 5 : LES MEMBRES DE LA FAMILLE YOGAMA.

YOGAMA IKKO, DAIMYO

Agenouillée devant le petit édifice de pierre, la jeune femme se résignait à être violée une fois de plus. A près tout, si les samouraïs ne lui avaient pas encore coupée la tête, c'était bien pour s'amuser un peu. Elle attendit encore un peu, puis ouvrit les yeux. Surprise, elle attrapa la main tendue.

Otaku Yogama rencontra Ikko alors qu'il enquêtait sur la mort d'un magistrat impérial dans un petit village Licorne perdu dans les montagnes en compagnie de ses amis. Ensemble ils découvrirent un trafic d'objet d'art et démantelèrent un important réseau de contrebandiers Shinjo. Sans son aide, jamais il n'aurait réussi à donner une sépulture honorable au représentant de l'Empereur. C'est du moins ce que déclara Yogama lorsqu'il demanda au secrétaire de Hantaï 38 de donner un nom de famille à la jeune rônin qui l'accompagnait.

La franchise, l'impulsivité du Licorne avaient scandalisé l'entourage de l'Empereur, prompt à se jeter sur un tel manquement à l'étiquette. Mais le sang maculant encore le kimono du jeune magistrat Otaku témoignait de son dévouement pour l'Empereur. Le fils du Soleil avait accordé une faveur et cela en était une. La famille Iuchi compterait donc un nouveau membre à la fin de la cour d'hiver.

Ikko prit donc le nom de la famille Iuchi et intégra l'école des émissaires Ide. Rapidement, il fut décidé d'interrompre sa formation pour l'envoyer à la cour de Shinjo Yokatsu. Ikko n'avait pas besoin d'apprendre. Là, elle brilla par sa beauté et sa gentillesse. En l'espace de quelques semaines elle était devenue très appréciée pour sa douceur et ses bonnes manières. Lorsqu'il parut évident qu'elle épouserait son compagnon Yogama, les prétendants au mariage redoublèrent d'efforts. Malheureusement pour eux, les liens qui l'unissent à Yogama étaient profondément enracinés en elle, au plus profond de sa chair. Par deux fois elle quitta le clan pour partir à sa recherche plutôt que de se morfondre dans les luxueuses chambres des palais Licornes. Par deux fois elle risqua sa vie.

Ikko est le Daimyo de la toute jeune famille Yogama. Cette lourde responsabilité ne lui fait pas peur, pas plus que le regard des puissants Bushi Moto. Ikko était la femme du 1er Magistrat Shinjo et elle entend bien lui faire honneur. Afin de consolider les bases de sa famille, elle a négocié le versement d'importants crédits par le clan de la Grue et la famille Miya, en échange des faveurs obtenus par son époux de son vivant. Ikko a également rassemblée autour d'elle de fortes personnalités du clan de la Licorne attiré par le prestige de Yogama.



Feu 5, Air 5, Eau 3 (Perception 4), Terre 4, Vide 6

Athlétisme 3, discrétion 2, escalade 3, séduction 4, kenjutsu 3, défense 3, courtisan 2, étiquette 2, poésie 2, peinture 2.

Petite, sombre secret (son origine) Bénédiction de Benten, Trompe la mort, Illuminée.

Honneur, 2.5 Gloire, 5.7

École, aucune.

Extrait de la voie de la Licorne.

Ikko, eta illuminée : Ikko est une séduisante jeune femme, mais pour une personne de sa condition la beauté est plus une malédiction qu'autre chose. Elle fut violée par un samurai alors qu'elle avait à peine 12 ans et la plupart des heimin, des samouraïs, et même des hinin, ne voient en elle qu'une simple prostituée que l'on peut se contenter de payer avec un simple bol de riz. Tout au long de sa vie, Ikko a réfléchi à sa situation, à la vie, à la mort et à l'ordre céleste. Et, peu à peu, son esprit c'est ouvert à l'illumination. Elle est désormais comme une feuille vierge, prête à accumuler des connaissances ; en quelques mois elle pourrait devenir une grande duelliste, une exceptionnelle diplomate ou une parfaite shugenja. Mais malheureusement pour elle, elle n'est qu'une simple eta.

YOGAMA KASUMI, KARO

Les paroles de l'émissaire avaient dépassées les limites de l'impolitesse mais Ikko ne pouvait répondre sans lui couper la parole. Elle ne pouvait que le laisser entacher la mémoire de son époux et salir l'honneur de sa famille. C'est alors qu'un terrible fracas détourna l'attention de tous. Un jeune enfant de la délégation Grue venait de se prendre les pieds dans le kimono de sa voisine et avait lourdement chuté. L'émissaire reprit aussitôt la parole pour s'excuser. Ikko contre-attaqua rapidement. Kasumi esquissa un sourire.

Tout le monde sait que sans Yogama, la famille qui porte son nom disparaîtra d'ici quelques années, annexée par le clan du Crabe ou détruite par une bande de rônins. Sans véritables alliés politiques et sans armée digne de ce nom, la famille Yogama deviendra rapidement un vague souvenir. Tout le monde ignore cependant que cette petite famille est conseillée par le fils de Bayushi Otsumi, 1ère conseillère de Bayushi Kachiko. Seul Yogama Ikko connaît la véritable identité de Yogama Kasumi. Si les liens qui unissaient son époux à la famille Bayushi étaient connus de tous, personnes ne doit savoir qui est véritablement Kasumi. C'est un secret bien gardé. Pour tout le monde, Kasumi est un ancien rônin Bayushi enrôlé par le magistrat Otaku à la fin de sa vie et engagé par Ikko à la création de sa famille.

Pour l'heure, Kasumi est chargé de la protection politique de la jeune famille : Il évite au seigneur Ikko de commettre des faux pas lors des cérémonies officielles, il l'informe des dernières rumeurs concernant ses adversaires politiques, il prépare les négociations commerciales en se renseignant sur les besoins réels des autres familles... En l'espace de quelques mois, il est devenu le 1er conseiller de la famille Yogama et son représentant officiel, remplaçant le Daimyo Ikko lorsque cette dernière est absente. Il s'acquitte de cette tâche avec un soin tout particulier. Kasumi est un homme aimable et charismatique qui se met en valeur par de magnifiques kimonos. En fait, le culte de l'apparence est une véritable obsession pour lui.

Les relations entre le Daimyo et son conseiller sont houleuses, Ikko n'étant pas toujours d'accord sur les méthodes à employer pour maintenir la famille Yogama hors de l'eau. De violentes disputes ont d'ailleurs eut lieu récemment. En effet, Kasumi ne recule devant aucune pratique pour arriver à ses fins. Véritable langue de vipère, il utilise le chantage et les menaces, les flatteries ou les moqueries pour discréditer ses adversaires et faire pencher la balance de son côté. Bel homme, il a rapidement compris qu'il était facile de venir à bout de la maîtresse d'un puissant bushi, de se glisser dans ses draps et de laisser parler la belle. En fait, Kasumi est à la tête d'un réseau de geisha qu'il utilise pour obtenir des informations ou faire chanter ces cibles de manière indirecte.

Il sait que d'ici peu, Ikko lui confiera une mission particulière : faire de Yogama Aizu son élève et lui enseigner l'art subtil de la cour. Il ne comprend pas pourquoi.

Feu 4, Air 5, Eau 3, Terre 4, Vide 4, Intuition 6, Perception 6.

Courtisan 5, droit 4, enquête 3, étiquette 4, séduction 5, sincérité 4, contrefaçon 3, comédie 3, discrétion 3, poison 2, iaijutsu 5.

Chantage (plusieurs), statut social (caché pour l'instant) / vaniteux.

Honneur, 0.9 Gloire, 6.5 (2.3 en tant que Yogama Kana)

École, courtisan Bayushi rang 5.

YOGAMA KARADA, BUSHI SHINJO

Les reflets du petit cristal qui illuminaient légèrement la pièce disparurent lorsque Karada le rangea dans le pan de son kimono. Son talisman était la seule chose qui le reliait à sa défunte épouse. Pourquoi Yogama Ikko ne voulait pas d'un dojo au sein du Palais ? Pourquoi ne pouvait-il pas former correctement ses hommes ?

L'enfance de Karada fut bercée par les contes Gaijins de sa grand-mère. Djins, palais aux milieux des oasis verdoyantes et animaux exotiques l'accompagnèrent durant les premières années de sa vie. Le sable, le désert et la douleur furent ses compagnons pour les années suivantes. Après son Gempukku, Karada avait enfin la permission de partir à la découverte des Terres Brûlées. Il s'engagea comme garde dans les caravanes des riches marchands Ide et traversa de nombreuses fois les grands déserts. Il échappa aux pillards nomades, survécut à plusieurs tempêtes de sables gigantesques et fut même épargné par les piqûres des scorpions. Néanmoins, la chaleur, le sable et les terribles morsures du soleil finirent par avoir raison de lui. Fatigué avant l'âge, il décida de s'installer sur les terres du Prince Achmed. Trois ans plus tard, sa femme et son fils furent tués, sa maison brûlée et son corps abandonné à plusieurs heures de marche de la première goutte d'eau par une bande de pillards.

Karada a traversé les Terres Brûlées et les provinces du clan de la Licorne pour prêter allégeance à Yogama Ikko, et fera tout ce qui est en son pouvoir pour la protéger. Il n'a pas réussi à protéger sa famille, mais il a fait le serment de protéger celle de son sauveur : Shinjo Matsumoto, le père de Yogama.

Karada se charge de la sécurité immédiate du château et de la tranquillité du Daimyo Ikko. Afin de remplir le mieux possible son rôle, il souhaiterait ouvrir un dojo afin d'y entraîner des nouvelles recrues pour consolider les défenses du château. Malheureusement pour lui, Yogama Ikko ne souhaite pas emmener sa famille sur la voie de la militarisation. Il connaît la plupart des manœuvres et des kata du clan de la Licorne.

Karada est un homme brisé par la vie qui trouve son salut dans la promesse faite au père de Yogama. Il est souvent réveillé par de terribles cauchemars et paraît 10 ans plus vieux que son âge. Il reste cependant un combattant expérimenté et son poste en tant que Yojimbo personnel du Daimyo semble alléger ses peines. Certains commencent à parler à voix basse de la relation qui se tissent entre lui et Ikko. En fait, Karada est trop

prisonnier de ses souvenirs pour éprouver quoi que se soit envers une autre femme que la sienne.

Feu 5, Air 5, Eau 3, Terre 3, Vide 3

Equitation 3, chasse 3, kenjutsu 5, naginata 4, yomanri 4, con histoire et légende 4, con terres brûlées 4

Chagrin d'amour (épouse morte), Obligation (Shinjo Matsumoto) / Objets Gaijins, dessein supérieure (protéger la famille Yogama), relation majeur (les caravaniers Ide)

Honneur, 4.5 Gloire, 2.3

École, bushi Shinjo rang 4.

YOGAMA SETSUKO, SABOTEUR

Setsuko laissa échapper un juron. Les armées de la Mante et de la Grue allaient s'affronter sur son ancienne province, piller ce qu'il restait à piller et brûler ce qu'il restait à brûler. L'ancien Bayushi ne pouvait que regarder, de loin, les hommes se préparer au combat. Il rangea sa longue vue, puis retourna observer les négociations entre Yoritomo et Kunawan. Il était certes trop loin pour lire sur les lèvres des deux généraux, mais les mouvements de leurs yojimbo respectifs en disaient long. Les deux armées allaient se séparer sans combattre. Enfin une bonne nouvelle.

Tout petit, Setsuko avait l'habitude de se faufiler en silence pour observer les courtisanes Shosuro se maquiller. Silencieux et discret, il était capable de rester des heures immobiles, replié sur lui-même au fond d'une cachette minuscule. Il ne se fit prendre qu'une seule fois. Le lendemain, il partait pour le Dojo de la famille Bayushi intégrer l'école des saboteurs. Aujourd'hui, il a l'habitude de se faufiler en silence dans les rangs ennemis pour observer les généraux ennemis se préparer. Silencieux et discret, il se déplace rapidement, change de point d'observation régulièrement et utilise au mieux les longues vues Gaijins. Hier il était un Bayushi, aujourd'hui il est un Yogama.

En tant que saboteur, Setsuko était au cœur de la capitale durant le coup d'Etat. C'est à cette occasion qu'il rencontra Otaku Yogama. Lors de la grande bataille, au pied des marches du Palais impériale, il assista au duel entre son maître et le Magistrat d'Emeraude. Il s'apprêtait, tout comme les autres saboteurs, à attaquer le magistrat lorsqu'il vit que celui-ci épargnait la vie de Bayushi Tahiro. Il fut encore plus surpris de voir le Licorne prendre le corps blessé de son adversaire et le transporter à l'intérieur d'un bâtiment pour le mettre à l'abri. Il n'oublia jamais le regard de Tahiro remerciant le barbare. Il n'oublia pas non plus avec quelle rapidité Tahiro fut exécuté par les Seppun. Kachiko envoya Setsuko rejoindre la famille Yogama 3 jours après l'annonce de la mort du Magistrat. Il avait essayé de protéger la famille Bayushi, cette dernière ferait de même avec les siens.

Setsuko est chargé d'observer les territoires du clan du Scorpion pour le compte de sa nouvelle famille. En effet, la présence d'une province vide attise les convoitises et les

désirs. Les Mantes et les Grues se disputent déjà pour le contrôle de ses terres situées au centre de l'Empire et donnant sur le col de Beiden. Pour le Daimyo Ikko, la guerre viendra de l'Est. Elle désire donc être au courant des moindres mouvements militaires dans la région. Il est cependant difficile pour Setsuko de ne pas intervenir lorsqu'il voit ses terres natales saccagées par des bandes de rôlins sans foi ni loi ou par les armées d'un clan arriviste et arrogant tel la Mante.

Feu 4, Air 3, Eau 3, Terre 3, Vide 3.

Comédie 1, discrétion 4, explosif 4, ingénierie 3, poison 1, serrurerie 2, kenjutsu 2, athlétisme 3, escalade 2, pièges 2.

Obnubilé (protéger sa province) / connaissance du terrain (Scorpion), la haine au cœur (Seppun)

Honneur, 0.5 Gloire, 0..9

École, Saboteur Bayushi rang 3.

Note : Setsuko porte une lourde armure lorsqu'il évolue dans les parages du château Yogama afin de se faire passer pour un bushi et non un saboteur.

YOGAMA KUSANAGUI, MAGISTRAT SHINJO

Kusanagui observait silencieusement les environs. Son regard se posa une dernière fois sur les rochers grisâtres qui s'étiraient sur sa droite. Cela ne faisait aucun doute, sa proie l'avait repéré et devait sûrement l'attendre pour le tailler en pièce. Kusanagui se redressa d'un coup et se précipita en direction de la créature en hurlant une prière aux fortunes.

Fils et petit fils de magistrat, Kusanagui était promis à un brillant avenir de fonctionnaire impérial. Sa famille était chargée de faire respecter les lois de l'empereur dans les territoires les plus septentrionaux des provinces Licorne. Certes, les membres du clan de la Ki-Rin avaient une étrange façon d'interpréter la loi, mais ils avaient le mérite de la faire appliquer et non d'en profiter. Kusanagui intégra donc l'école de magistrat Shinjo à l'âge de 12 ans. Ses nombreuses lettres de recommandations lui évitèrent même de passer les épreuves de sélection.

Quatre ans plus tard, il échouait lamentablement à son Gempukku. Trop brutal, trop impulsif, Kusanagui était totalement inadapté aux méthodes d'enquêtes de la magistrature Shinjo. Il fut décidé de l'envoyer auprès d'un lointain cousin vivant à la frontière de l'Outre Monde. Moto Takaharu, magistrat Moto, entreprit alors de former le jeune homme. Aujourd'hui, Kusanagui est magistrat à part entière, mais il ne traque pas les criminels ordinaires.

Kusanagui est un magistrat itinérant, spécialisé dans la traque des Maho-Tsukaï. Lorsqu'il apprit la création de la famille Yogama, il décida de mettre pied à terre et proposa son aide au Daimyo Ikko. Il espère bien se couvrir de gloire au service d'une famille entièrement dédiée à la destruction de l'Outre Monde pour pouvoir retourner chez lui la tête haute. C'est une personne violente et impulsive qui ne supporte pas le carcan

de la société Rokuganaise. Son apprentissage au bord de l'Outre Monde a exacerbé son penchant pour les solutions rapides et définitives. Comme il aime à le répéter : « il ne faut jamais hésiter ».

Ses appartements ressemblent aux étales d'un marchand Yasuki. Pièces d'armures, armes à moitié détruite et livres sur la souillure. Kusanagui connaît les rudiments de la Maho et possède plusieurs parchemins qu'il cache bien soigneusement. Il serait peut-être même capable de lancer un ou deux sorts, si le besoin s'en faisait sentir. Si il doit user de maho pour sauver un innocent ou protéger son seigneur, alors il le fera. L'instant d'après il se tranchera le ventre.

Feu 3, Air 2, Eau 4, Terre 3, Vide 3, Agilité 4, Perception 5.

Equitation 4, chasse 3, enquête 2, kenjutsu 2, subojutsu 4, connaissance Maho 3, connaissance Outre Monde 3

Déshonoré (Gempukku), Impulsif / Connaissance du Terrain (Licorne), sens de l'orientation.

Honneur, 1.5 Gloire, 4.5

École, magistrat Shinjo rang 3.

YOGAMA SANAYA, YOJIMBO

Ce faisait trois mois que cette opération était prévue et planifiée, trois jours que Sayana était parti et trois heures qu'elle était immobile. Trois heures qu'elle écoutait vivre le palais et ses occupants. Trois heures qu'elle surveillait cette porte, son tanto à ses coté pour seul compagnon. Ce n'était pas la porte qui était importante, mais le fait qu'un puissant Daimyo allait la franchir. Aujourd'hui Sanaya est au service de Yogama Ikko et s'occupe de la protection de son hôte de marque. Demain...

Sanaya aurait pu devenir courtisane. Elle avait la beauté, l'allure et l'intelligence pour évoluer au milieu de requins et son sens de la réparti était unanimement reconnue. Sa famille avait même obtenue une place dans le prestigieux Dojo des étoiles sombres de l'Empire. La mort de sa mère en décida autrement. Sauvagement assassinée par une bande de tueur à la solde d'un trafiquant d'opium, Shosuro Sanaya ne pu décider de l'avenir de sa fille. Faisant facilement pression sur son père, Sanaya intégra donc l'école de Bushi Bayushi.

Les senseis décelèrent rapidement les capacités de la jeune fille. Petite et agile, elle surpassait ses compagnons par une vitesse et une précision hors du commun. Sanaya excellait dans tous les domaines qui nécessitaient un peu d'adresse. Parallèlement, l'entraînement reçu sous la conduite de sa mère permettait à la jeune fille d'évoluer dans le cercle des aristocrates et notables. Elle fut donc affectée à la garde de personnages importants pour le clan du Scorpion. Sayana était chargée de protéger les alliées que la famille Shosuro voulait protéger tout en les espionnant. Devant les succès accumulés, elle fut rapidement envoyée dans le dojo des Sombres exigences. Là elle perfectionna son art et devint une véritable

Yojimbo de cour, capable d'évoluer parmi les courtisans les plus subtils tout en assurant son rôle de garde du corps.

A l'annonce de la mort du magistrat impériale Otaku Yogama, le Scorpion, désireux de garder un œil sur la famille de son élève, dépêcha Sanaya auprès de la veuve Ikko. Tour à tour conseillère politique, garde du corps, la jeune Bayushi vit d'un mauvais œil l'arrivée de Kasumi. Celui qu'elle considère comme son rival le plus sérieux pour la place de second de la famille, profita d'une tentative d'assassinat sur un représentant Licorne pour modifier légèrement ses attributions. La belle Shosuro est devenue le Yojimbo secret du Daimyo Ikko. Elle a délaissé son rôle de conseillère pour celui de 1ère dame de compagnie. Sous les traits d'une courtisane Iuchi, Sanaya évolue donc au milieu des requins de la cour afin de débusquer les éventuels comploteurs. Etant de même taille et de même corpulence que Ikko, elle prend parfois sa place lors des cérémonies officielles. Malheureusement, la ressemblance n'étant pas totale, elle prend bien soin de s'éclipser rapidement et d'éviter tout tête à tête. Seul Ikko et Kasumi sont au courant de son rôle.

Récemment, la belle a été approchée par un membre des Sombres exigences, son ancien Dojo, afin d'être mise en relation avec un membre du Clan. De courtes rencontres ont eut lieu dans les bois entourant la forteresse. Pour l'instant Anash ne fait rien et attend d'en savoir plus.

Feu 4, Air 5, Eau 2, Terre 3, Vide 3, Perception 4.

Défense 3, discrétion 3, iaijutsu 5, kenjutsu 3, kyujutsu 1, poison 2, sincérité 4, courtisan 3, calligraphie 2, danse 2, étiquette 2, tantojutsu 5.

Petite, jalouse (Yogama Kasumi) / Réflexe de combat, rapide, Dojo des Sombres exigences.

Honneur, 3.5 Gloire, 1.9

École, bushi Bayushi rang 3, voie Yojimbo de cour.

YOGAMA SHOTORI, SHUGENJA IUCHI

La jeune femme suivit du regard les cavaliers Yogama. Un frisson lui parcouru le dos. L'idée de monter à cheval l'effrayait toujours autant. Afin de chasser cette pensée de son esprit, elle décida de reprendre son étude. Ses mains commencèrent à tracer des cercles et des courbes délicates. Les courants d'air se matérialisèrent pour se transformer en filet d'eau cristallin.

Lorsque Shotori, jeune shugenja de l'école Iuchi, acheva sa formation, elle entra au service de l'émissaire Impériale Ide Tadj. Son tempérament calme et bienveillant, permit à Shotori de se faire accepter rapidement. Son charme et son élégance firent le reste. La période de la Guerre des Clans fut cependant difficile. C'est à cette époque qu'elle décida de mettre ses talents au service des plus faibles. Le rôle du vieil émissaire ne fut pas négligeable puisque c'est lui qui présenta Iuchi Ikko à son élève. Partageant les mêmes idées, les 2 femmes sympathisèrent rapidement. Lorsqu'Ikko devint

Daimyo de la famille Yogama, elle demanda la permission à Yokatsu et à Tadjì de prendre Shotori à son service.

Depuis son arrivé, Shotori passe la plus grande partie de son temps avec les moines du temple de la Bénédiction du Chrysanthème. Elle apporte tout le réconfort qu'elle peut aux villageois des environs. Ses compétences de médecin s'avèrent utiles, tandis que ses notions d'astrologie lui permettent de rassurer les paysans par l'intermédiaire de ses Bénédiction. Yogama Ikko lui a même demandée de jeter les bases d'une école de médecins. Une telle demande étant au dessus de ses capacités, Shotori a demandé de l'aide à son ancien Sensei. Iuchi Endo est ainsi la première personne à avoir pris le nom de Yogama après la création de la famille il y a deux ans.

Les nombreuses heures passées dans les temples ont permis à Shotori de se faire de nombreux amis au sein des moines. De fil en aiguille, la jeune shugenja pacifique en est arrivé à pratiquer les arts martiaux. Elle voit dans ces exercices un moyen d'atteindre un état de paix intérieure susceptible de l'aider à supporter la misère qui l'entoure. Malgré son jeune âge, elle songe de plus en plus à devenir moine. Malheureusement, elle ne peut décevoir Ikko. Dès que l'école sera en place, elle quittera sa famille. A moins que Karada ne réponde à ses sourires...

Feu 2, Air 3, Eau 3, Terre 2, Vide 2

Astrologie 2, calligraphie 2, herboristerie 2, méditation 1, courtisan 1, médecine 2, kenjutsu 1, défense 1, Jujitsu 2.

Cœur tendre, jamais monté à cheval / Bénédiction de Benten, Sensei (Ide Tadjì),

Honneur, 3.9 Gloire, 1.5

École, shugenja Iuchi rang 1.

YOGAMA RANARU, VIERGE DE BATAILLE

Elle s'avança d'un pas sur et déterminé vers sa monture Otaku. Comment une aussi frêle jeune fille pourrait diriger cette masse de muscle et de puissance ? Son kabuto n'arrivait même pas à hauteur de selle et la lance qu'elle tenait fermement dans sa main dépassait à peine les oreilles du destrier. Ranaru s'approcha encore un peu plus du cheval et lui tendit un peu d'herbe des hauts plateaux Iuchi. L'instant d'après, Ranaru se releva une troisième fois.

Ranaru est une cavalière exceptionnelle, et ce malgré son jeune âge. Elle dispose de toutes les qualités requises pour devenir la meilleure cavalière de la famille Otaku et donc de l'Empire. Sa naissance coïncida avec la mort du grand destrier Han, qui selon les superstitions Licorne est de bon augure. Lorsqu'un homme arrive sur terre au moment où un animal choisit de la quitter, leurs deux âmes se rencontrent et se mélangent durant un court instant. Chacun suit ensuite son chemin avec une partie de l'autre. D'après les vieilles légendes Otaku, Ranaru aurait ainsi reçu le don de Moto Chai, le plus grand cavalier de toute l'histoire Licorne. Depuis

ce jour, elle fut élevée au sein des Vierges de Batailles, dans l'optique d'en faire la prochaine championne de la famille.

Ranaru rencontra Otaku Imokko lors du tournoi de Topaze. Elle termina 4ème, ayant survolée toutes les épreuves d'équitation, tandis que Imokko, prit la 2ème place. Leur relation fut chaotique durant les 1ers jours de vie commune, chacune accusant l'autre de l'avoir empêchée d'obtenir la première place. Puis, avec le temps et les guerres, les deux jeunes femmes apprirent à s'entraider et survécurent aux conflits les plus violents. La Guerre des Clans fut pourtant terrible et Ranaru faillit y perdre la vie. Personne ne s'explique le miracle qui la sauva. Alors qu'elle affrontait une troupe de Bushi mort-vivant, elle perdit l'équilibre, chuta et disparu sous les pas des bataillons de l'Outre Monde. S'apprêtant à mourir pour défendre leur position, les Shiotome virent Ranaru chevauchant son destrier et charger les lignes ennemies pour empaler le Moto corrompu qui dirigeait l'assaut. Cet exploit arriva aux oreilles d'Otaku Kamoko qui lui accorda le droit de monter le fils de son propre cheval.

Ranaru a rejoint la famille Yogama à la demande de son amie Yogama Imokko. Kamoko facilita le départ du jeune prodige en souvenir des actions du magistrat Otaku. Ranaru doit retourner au palais Otaku régulièrement afin de poursuivre son enseignement au sein de l'école Otaku. Il lui est interdit d'apprendre auprès des autres familles ou des autres clans. Installée depuis peu dans la famille Yogama, Ranaru aspire à prendre le commandement des cavaliers de Kusanagui. Mais pour l'instant, elle se heurte au Daimyo Ikko, qui refuse de la laisser partir au combat. Ranaru passe donc la plus grande partie de son temps à perfectionner son art et s'intéresse depuis peu à l'élevage des chevaux.

Feu 4, Air 3, Eau 2, Terre 2 (volonté 3), Vide 2

Art de la guerre 2, défense 2, équitation 5, kenjutsu 3, tir à l'arc monté 2, athlétisme 4, élevage 1.

Obligation (Otaku Kamoko), Présomptueuse / Grand potentiel (équitation), Grande destinée (futur ancêtre), prodige (équitation). Ancêtre : Moto Chai.

Honneur, 3.1 Gloire, 4.7

École, vierge de bataille rang 2.

YOGAMA TORU, ECLAIREUR SHINJO

Encore un peu de patience et les hommes feraient de lui un véritable héros. Toru resta immobile quelques secondes supplémentaires afin de lui laisser le temps de s'approcher, puis il décocha sa flèche. Un tir parfait qui alla se ficher dans le cou de l'animale. Ce soir, lui et ses hommes se coucheraient le ventre bien lourd. Il saliva d'avance, puis descendit de son perchoir pour ramasser son butin.

Le 1er souvenir de Toru concernant la nature est quelque peu difficile à expliquer, du moins, sans rougir de honte. Il était parti cueillir des baies et des champignons avec les serviteurs de son père lorsque la petite troupe réalisa qu'elle avait perdu

l'enfant. En l'espace de quelques minutes, tous les villageois abandonnaient le travail des champs pour le rechercher. A la nuit tombée, les hommes d'armes furent mobilisés pour intensifier les recherches. C'est sa nourrice qui le retrouva endormi dans les écuries. Après avoir joué dans les bois toute la journée, il était rentré tout seul. Une fois la sévère punition qu'il reçut, Toru demanda la permission à son père de retourner dans la forêt. Bien sur, il emporta dans les poches de son obi de la nourriture et des bandages pour son nouvel ami.

Des années plus tard, il fallut choisir entre les écoles d'éclaireurs Shinjo et Hiruma. Son ami était retourné chez lui, poursuivre sa mission, mais il lui avait enseigné les bases de son savoir durant sa convalescence. Intégrer l'école Hiruma serait donc facile. De plus, elle se trouvait sur le territoire Licorne et placé sous la protection des Shinjo. Mais il ne fallait pas négliger les devoirs familiaux et sa famille avait réussi à lui obtenir une place auprès du Sensei Shinjo Dasuko.

L'apprentissage du jeune homme fut relativement compliqué. Les préceptes Hiruma s'entrechoquaient avec les techniques Shinjo. Il lui fallait deux fois plus de temps et de travail que les autres élèves pour comprendre son Sensei. Oublier ce qu'il savait pour apprendre de nouveau était relativement compliqué. Finalement, Toru essaya d'embrasser l'ensemble des deux voies. Il entreprit de retrouver son ami et de lui expliquer sa démarche.

Aujourd'hui, Toru est devenu un chasseur expérimenté et un éclaireur expérimenté ayant parfaitement assimilé les bases des deux écoles. Il entretient une correspondance assidue avec Hiruma Inshu dans laquelle les deux hommes échangent leurs idées et leurs remarques sur leur école respective. Le vieil éclaireur continue même à lui livrer de manière indirecte les secrets de l'école Hiruma. C'est ainsi que Toru apprit l'existence des anciennes techniques Hiruma. Bien décidé à retrouver ce savoir ancestral, Toru prit contact avec la famille Yogama. Une alliance fut conclue. Toru servirait les Yogama au sein de l'unité de cavalerie de Kusanagui et Ikko lui permettrait d'étudier les affaires de son époux. En effet, Inshu pense que Yogama, de son vivant était en possession d'une partie des écrits Hiruma.

Feu 2, Air 3, Eau 3, Terre 2, Vide 2

Art de la guerre 1, chasse 2, défense 1, discrétion 1, équitation 2, kenjutsu 1, yomanri 1, athlétisme 1, connaissance Outre Monde 2, con famille Hiruma 2.

Obnubilé (techniques Hiruma) / Correspondance (Hiruma Inshu), Ecole multiple (Shinjo, Hiruma).

Honneur, 2.9 Gloire, 2.4

Écoles éclaireurs Shinjo et Hiruma rang 1.

LES CAVALIERS YOGAMA

En entendant leur chef hurler, tous se précipitèrent au combat et 3 flèches filèrent dans les aires pour se planter dans le dos de la créature. Comme prévu, Kusanagui avait attiré son

attention et détourner sa vigilance. Toutefois, chacun veilla à ne pas commettre d'imprudence. La bête n'était pas très forte, mais elle pouvait tuer un imprudent.

Lorsque Kusanagui patrouille le long de la grande forêt de Shinomen Mori, il est accompagné par 5 bushis Shinjo et Moto. Ces hommes, qui ont tous croisés au moins une fois dans leur vie le Haut Magistrat Otaku, forment un groupe hétéroclite et violent. Tatsu et Koto sont morts lors d'un combat contre un Oni échappé de Shinomen Mori. Il s'agit des 1ers morts Yogama.

Yogama katsou est une montagne humaine, vivant par et pour le combat. Cavalier modeste, il utilise sa monture pour bondir le plus rapidement au cœur de la mêlée. Il met ensuite pied à terre pour massacrer le plus de monde possible. Frappant une nouvelle cible à chaque coup, il laisse derrière lui une traînée d'adversaires mutilés et agonisants. Katsou est un ancien Moto et a de ce fait reconnu Urusawa lorsqu'il fut transporté au palais de son seigneur. En attendant le réveil du vétéran, il retourne régulièrement explorer les environs.

Force 4, Constitution 4, épée Gaijin 3, con outre monde 2. Force de la terre.

Yogama Jundo est en passe de devenir un maître dans la construction des pièges et dans les embuscades. Compensant sa faible constitution par une intelligence sournoise et cruelle, il arrive est venu à bout d'adversaire largement plus fort que lui. Ses pièges blessent les animaux aussi bien les humains, mais en aucun cas ils ne les tuent. Jundo n'a plus qu'à suivre les traces ensanglantées pour remonter tranquillement jusqu'au repaire de l'animal et débusquer d'autres proies, des jeunes le plus souvent. Jundo tire d'important revenu du trafic d'animaux et de la revente de ses trophées.

Intelligence 5, chasse 3, pièges 3. Cruel.

Yogama Saisute réussit l'exploit d'être plus cruel et plus violent de Jundo et Katsou réunis. Malgré cela, Yogama Ikko n'a pas hésité à le prendre à son service. En effet, Saisute canalise parfaitement ses accès de rage contre les forces de l'Outre Monde et se montre doux et calme une fois son ennemi anéanti. On pourrait facilement comparer l'ancien Moto à un berseker Hida. L'énorme Die Tsuchi qu'il garde toujours à porter de main et l'armure offerte par un compagnon du Crabe qu'il revêt en temps de guerre complète la comparaison.

Force 5, Subojutsu 3, méditation 2.

Yogama Togamo fut souillé par la fumée émanant d'un énorme brasier allumé par un Maho-Tsukaï et destiné à corrompre l'ensemble de son village. Il massacra le sorcier, mais fut marqué à jamais. Plutôt que de s'exiler dans les désolations Kuni, Togamo décida de vivre avec sa Souillure. Depuis, il parcourt les champs de bataille, n'hésitant pas à faire appel à la puissance de Fu-Leng pour massacrer le plus possibles de ses séides. Quand le temps sera venu, il se fera tranché la tête, tout simplement.

Force 4, vide 3, Art de la guerre 3. Souillé.

Yogama Hainan devra trancher la tête de son ami lorsque celui-ci sera totalement submergé par sa souillure. En

attendant, elle assiste Togamo dans sa lente descente vers le royaume des morts. Hainan est une femme taciturne et froide qui consacre son énergie à soulager les douleurs de son compagnon. Elle espère trouver un moyen de ralentir le développement de la maladie ou de convaincre Togamo de ne plus faire appel à la souillure.

Agilité 3, réflexe 3, shintao2, méditation 2. Lien karmique (Togamo).

LES MESSAGERS YOGAMA RANG 0

La troupe accueillit Toru en héros. Voila trois jours qu'ils parcouraient la grande route impériale en direction des terres du clan du Singe et il n'avait plus rien à se mettre sous la dent. Et tout cela à cause d'un groupe de villageois affamé. Les hommes préparaient le feu tandis que leur chef s'occupait des 3 lièvres. Le repas allait enfin être correct.

Yogama Toru officie en tant que second du magistrat Kusanagui, mais il est également le coursier privé de Dame Ikko, le daimyo de sa famille. En tant que tel, il est souvent accompagné par un groupe de Hohei. Ces bushi inexpérimentés qui furent envoyés directement après leur Gempukku servir la famille Yogama, profitent des courses de Toru pour apprendre les rudiments du savoir Licorne. Pour l'instant, ils n'ont jamais pris part à un combat et Toru ne les envoie que sur des missions simples et sans danger. Tel sont les ordres d'Ikko.

Yogama Gaidomo est pour l'instant plus attiré par la belle Shotori que par le maniement des armes. Il fait tout son possible pour être affecté à la garde du palais, afin de croiser le plus souvent la jeune shugenja. Il est de fait le plus au courant des allers et venus de Shotori, et serait le premier à lui porter secours si cela s'avérait nécessaire. A force d'épier son grand amour dans les couloirs du palais, il est le plus au fait des rumeurs et des petites indiscretions. Jolie coeur.

Yogama Kochi aspirait à devenir magistrat. Sa rencontre avec Toru en a décidé autrement. Avec l'aide de son nouveau Sensei, ils veulent fonder la nouvelle école Yogama. Kochi est un homme passionné et un élève studieux. Il passe tout son temps à lire et relire les pages de parchemins noircis par Toru dans l'espoir de faire avancer leur projet, même si de son propre aveu, il est encore trop incompetent dans le domaine des armes. Fascination (kenjutsu)

Yogama Seiji avait tout pour lui. Une famille riche et puissante, de l'argent en quantité suffisante et une fiancée de haut rang à la capitale impériale. Il perdit tout lors du jour des Tonnerres. Sa famille se fit massacrer par un shugenja Soshi totalement corrompu. Dans sa fuite, il trébucha sur une épée et l'utilisa pour défendre sa vie. Il entreprit ensuite de retrouver le propriétaire de la lame. Il se joignit à la famille Yogama sur l'invitation d'Ikko qui le remercia d'avoir rapporté les affaires de son époux. Personne ne s'explique pourquoi la lame du magistrat était à la capitale trois mois après sa mort. Bénédiction de Bishamon.

Yogama Mokata traîne le plus souvent à proximité des écuries. Relativement intéressé par Ranaru, il est encore plus ébloui par les montures Otaku et les manœuvres d'équitation. Il possède de plus quelques connaissances en élevage. Imokko rigole de l'attitude de son amie Ranaru. Cette dernière quitte les écuries dès que Mokata apparaît. Don inné (langage animal)

Yogama Aizu décida de rejoindre la famille Yogama lorsqu'elle apprit que Imokko recherchait des hommes pour sa famille. Aizu doit la vie à la Vierge de Bataille, qui la sauva des griffes d'un marchand d'esclave Gaijin. Touchée par son histoire, Ikko accepta de prendre sous sa protection la jeune fille D'ici quelques temps Ikko en fera sa confidente, mais pour l'heure, elle doit apprendre à se défendre seule. Beauté du diable.

Tihito est le serviteur et le palefrenier de Yogama Seiji, pour qui il donnerait sa vie sans la moindre hésitation. Jeune enfant curieux et espiègle, il apporte une note de joie dans l'univers triste et morne de Seiji. Tihito est un coureur exceptionnel, tant par sa vitesse que par son endurance. Il raconte à qui veut bien l'entendre qu'il a perdu son œil droit à l'occasion d'une bagarre pour défendre son maître.

IDE FUJISAWA, MARCHAND ET DOJI NIHEI, MAGISTRAT

Fujisawa referma sa petite bourse de cuir et vérifia une dernière fois la solidité du nœud. Satisfait de lui, il reprit doucement la direction du palais. Ses petits objets de verre se vendaient comme du saké par une journée de grande chaleur. Bien sur, il n'avait aucune idée de ce qu'il venait de vendre. Il ne savait même pas à quoi cela pouvait bien servir, mais ce n'était plus son problème.

Fujisawa n'est pas un escroc ni un contrebandier, du moins le pense-t-il. Jamais il ne ment sur un objet ou sur sa marchandise. Ne connaissant pas l'utilité d'un ustensile Gaijin, il en vante les couleurs, les formes harmonieuses ou la qualité des matériaux. Ne connaissant pas la provenance d'un objet, il raconte un petit conte licorne qui plait aux foules. Que son auditoire achètent l'objet ou le rétribuent pour ses talents de conteur revient au même. Récemment, la famille Yogama attira son attention. Son fondateur avait amassée une petite fortune. Certes, il était maintenant mort et enterré mais sa famille aurait sûrement quelques informations à lui données en échange d'un petit quelque chose. Ide Fujisawa est donc au service de la famille Yogama. C'est pour lui un honneur de servir la maison du défunt héros, et même si il ne porte pas le nom de la famille Yogama, il fera tout pour la servir de son mieux. Bien sur, il attend, bien à l'abri des murailles du palais. Malheureusement, la guerre qui vient d'éclater entre le peuple des hommes serpents et le clan du dragon semble de mauvais augure et il pense à quitter la région.

Fujisawa est un escroc et un contrebandier, c'est en tout cas ce qui est écrit sur l'ordre du magistrat d'émeraude Doji Nihei. Déjà 4 ans qu'il parcourt les territoires Licorne à la recherche de Fujisawa. Il avait retrouvé sa trace à la frontière Nord, dans

un petit village coincé au pied des montagnes. La prise avait été belle et avait valut à Nihei une promotion et une lettre de félicitation de son supérieur et ami. Malheureusement il n'avait pas réussi à arrêter le Licorne. Par deux fois il avait faillit l'attraper et par deux fois le marchand c'était défilé. Nihei ne le supportait pas. Sur les terres de la famille Yasuki, il avait été retardé à un poste de contrôle par les hommes de Yasuki Miru. Le sang avait même été versé dans les plaines Otaku l'année suivante, une Vierge de bataille aimable comme un Crabe saoul lui ayant refusée le droit de quitter son domaine sans un ordre écrit. L'homme est protégé, mais qu'importe, Nihei le poursuivra jusque dans le Yomi si besoin. Mais pour l'heure, il fait route vers les terres de la famille Yogama afin de demander de l'aide à la veuve de son ancien supérieur, le magistrat d'émeraude Yogama.

Fujisawa est l'illustration parfaite d'un membre du clan de la Licorne. Toujours sur les routes, voyageant de villages en palais, traversant les provinces de l'empire aux rythmes des saisons. Les poches pleines de babioles et de bijoux, il arpente les routes impériales, déniché les produits qui s'échange sous le manteau et troc ses marchandises contre une nuit au chaud et un repas. Nihei est un homme intègre et loyal. Son titre de magistrat fut gagné à la force de son poignet et à la sueur de son front. Légèrement monomaniacque, il n'a pour l'instant qu'un but : traquer Fujisawa et démanteler son réseau de contrebandier.

Ide Fujisawa

Feu 2, Air 4, Eau 4, Terre 2, Vide 2

Commerce, 2, courtisan 1, droit 2, étiquette 1, estimation 2, kenjutsu 1, sincérité 3, con histoire (licorne) 2.

Cupide (argent) / relation secondaire (marchand Yasuki), Quelconque.

Honneur, 0.9 Gloire, 1.4

École, aucune.

Doji Nihei

Feu 3, Air 3, Eau 3, Terre 2, Vide 2.

Chasse 2, Droit 2, enquête 3, étiquette 3, héraldique 1, iaijutsu 3, kenjutsu 1, kyujutsu 1.

Malchanceux, indiscret / Clairvoyant, dessein supérieur (arrêter Fujisawa et son réseau), serviteur (1 ronin).

Honneur, 4.5 Gloire, 3.6

École, magistrat Doji rang 2.

CHAPITRE 6 : LES ANIMAUX ET LA GUERRE.

LE CLAN DE LA LICORNE ET LES ANIMAUX DE GUERRE

L'utilisation des animaux pour la guerre est un fait établi et reconnu depuis toujours. Mais si de nombreux clans les utilisent pour la guerre, c'est le Clan de la Licorne qui fait figure de spécialiste. Les fils de Shinjo utilisent des chiens et des éléphants pour les combats, des chevaux ou chameaux pour leurs déplacements et des mulets ou des bœufs pour assurer le transport du matériel. Cependant, il ne faut pas limiter le rôle des animaux à la simple fonction de guerrier. Certains étaient utilisés pour rendre la justice, transporter des messages ou tout simplement nourrir les combattants.

Les membres de la Licorne ont une attitude particulière par rapport aux animaux puisqu'ils les utilisent aussi bien vivant que mort. En effet, leurs armées en marchant se font suivre par d'immenses troupeaux qui fournissent nourriture et peaux en quantité. Les dépouilles sont utilisées pour confectionner des vêtements, des parures et des amulettes portes bonheurs. Les samourais Shinjo portent des dents de tigres ou des poils de lions sur la poitrine, les shugenja Iuchi boivent des potions à base de venins de serpents pour rentrer en transe tandis que les plus dangereux des Moto doivent le sang de leur monture (sans les tuer) pour se donner force et courage.

LA FAMILLE MOTO ET L'ART DE LA GUERRE

La famille Moto utilise des techniques de guerre provenant des régions Gaijins. Il va sans dire que le reste de l'Empire désapprouve ces pratiques. Les samourais Moto déposent des ceintures d'animaux qu'ils massacrent autour des châteaux qu'ils assiègent. Ils laissent ensuite leurs adversaires se débattre avec les miasmes provenant de la décomposition des cadavres. Généralement, ils assiégés finissent par se rendre. Cette technique est d'autant plus efficace si elle est utilisée à proximité des points d'eau ou dans des régions balayées par les vents. De même, il n'est pas rare de voir une carcasse de chameau ou d'un cheval abattu volé au dessus d'une muraille. De cette manière, les Moto se débarrassent des risques d'infection dans leur rang tout en portant préjudice à l'armée adverse.

Il arrive parfois que des projectiles remplis de serpents ou de scorpions soient envoyés sur les adversaires. L'effet de panique et la peur sont tout aussi efficaces que le venin des animaux pour briser les lignes adversaires.

La famille Moto utilise également des dromadaires ou des chameaux. Malgré un caractère placide, ces animaux sont très efficaces lors des conflits. Sobre, endurant et relativement fort, ils sont surtout utilisés dans les régions désertiques. Un chameau peut parcourir 40Km d'une seule traite avec 200Kg sur le dos. Leur relative lenteur les écarte cependant des combats à proprement parler (à noter que les dromadaires sont beaucoup plus rapides). Cependant, certaines unités d'archers les utilisent pour couvrir la retraite des fantassins. Les dromadaires quittent le champ de bataille à la suite des hommes, et tandis que le cavalier dirige sa monture, un deuxième homme installe à l'arrière et tourné vers l'arrière abat les éventuels poursuivants à l'aide d'un arc. Le cavalier peut également prendre part au combat en utilisant la technique de tir à l'arc monté propre à la Licorne.

LES ANIMAUX ET LA JUSTICE

Certains Magistrats Shinjo livrent les condamnés dont ils veulent humilier les familles à des chiens. Il s'agit là d'une sentence la plus injurieuse et la plus humiliante qui puissent être pratiquée. Les prisonniers peuvent également être exécutés en étant attachés à la queue des chevaux des membres de la Licorne. Les Moto des sables font écraser leurs victimes par des éléphants en leur plaçant la tête sur un large billot de bois.

Un personnage Licorne qui trouve la mort de cette façon perd un rang complet de gloire et 5 points d'honneur. De plus, la honte rejaillit sur sa famille. Ainsi, son héritier perd 5 points de gloire et 3 points d'honneur.

Une pratique tout aussi humiliante consiste à faire chevaucher un prisonnier assis à l'envers sur le dos d'une vieille mule. Les Licornes utilisent cette pratique à l'encontre des prisonniers qu'ils rendent à leur clan d'origine. Les prisonniers arrivent ainsi à la frontière de leur territoire le dos tourné, en signe de honte et de déshonneur.

Précisions historiques.

Cette aide de jeux n'a pas la prétention d'être un exposé scientifique et historique précis, même si toutes les informations données sont véridiques et correspondent à des exemples précis. Cependant, certaines pratiques ne correspondent pas forcément à l'ère géographique et à la période qui se rapproche du monde de Rokugan. Les chiens sanitaires du Phénix s'inspirent par exemple d'une pratique égyptienne.

La description du dogue de guerre est celle d'un Dogue du Tibet, une des races les plus utilisées pour la guerre, fait par Marco Polo lors de son voyage en Asie. Mais déjà avant lui, on trouve des témoignages de ces chiens en Chine. En 1121 avant notre ère, un ouvrage parle d'un dogue du Tibet donné en cadeau à l'empereur du Milieu.

Si des tablettes sumériennes font allusion à l'utilisation de pigeons voyageurs en -5 000 avant notre ère, la domestication des pigeons d'une manière généralisée remonte à 3 000 ans avant notre ère.

La liste des rapaces proposée regroupe des espèces présentes sur en Asie et notamment en Chine.

LES ELEPHANTS ET LA GUERRE

L'éléphant est un animal très intelligent. Une fois dressé, il s'attache jusqu'à sa mort à son soigneur et conducteur attitré, le cornac. Il reconnaît toujours sa voix au milieu du tumulte et peut parfois ressentir ses états d'âme. Sensible aux flatteries comme à la honte, il tisse un véritable lien avec son maître. Pour guider l'animal, le cornac utilise un aiguillon recourbé pour lui piquer le cou ou les oreilles. Il peut également aviver une plaie maintenue ouverte sur le haut du crâne pour l'exciter. Mais en cas de mauvais traitement, l'éléphant cherchera toujours à se venger, même si il doit patienter de longues années.

L'utilisation des éléphants par les armées de la Licorne n'est pas encore très répandue. Cependant certaines unités ayant séjournées dans les terres brûlées commencent à les utiliser de plus en plus au combat pour défoncer des petites fortifications, protéger des soldats à la manière d'un bouclier, briser des lignes ennemies ou transporter des hommes. Une tactique communément employée consiste à intercaler des fantassins armés d'arc et de lance et des éléphants. Une fois qu'ils ont envoyé leurs flèches, les hommes retournent se mettre à l'abri derrière les pachydermes.

Lorsqu'il attaque, un éléphant peut être extrêmement violent. Il utilise sa trompe pour écraser ou projeter ses adversaires, ses défenses pour les empaler et ses pattes pour les écraser. Certains peuvent utiliser de lourdes boules de bronze comme des massues en passant leur trompe dans un orifice conçue à cet usage. On leurs apprenait à attraper un soldat ennemi et à le passer à l'homme monter sur leur dos qui pouvait alors l'achever sans effort. Les hommes ont pris l'habitude de lui poser sur le dos des tours de bois et d'osier fixés par une sous-ventrière faite de chanvre et de cuir et pouvant accueillir entre trois et quatre personnes armées d'arc et de Yari. Cet abri peut être recouvert de peau largement mouillée afin d'offrir une protection efficace contre le feu. Des carapaçons qui recouvrent les flancs, le poitrail ou la tête de l'animal sont régulièrement utilisés pour le protéger des armes de jet qui le prennent pour cible. Un long pieu orne parfois son poitrail. Il est courant d'exciter les animaux avec de l'alcool et de l'encens afin de les rendre frénétiques et violent. Une telle bête est alors véritablement monstrueuse. Cependant, elle devient souvent incontrôlables et massacrent aussi bien les adversaires que les hommes qui les utilisent.

Durant les combats, un éléphant essaye toujours d'apparaître plus grand qu'il ne l'est et l'attitude classique d'intimidation consiste à faire face à l'adversaire tête dressée et oreilles largement déployées. Il peut également secouer la tête, claquer fortement des oreilles, projeter de la poussière et des broussailles en l'air, ce qui ajoute à l'impression visuelle de grandeur.

Un éléphant est un objet d'effroi pour ses adversaires. Son aspect, son odeur et ses barrissements effraient aussi bien les hommes que les chevaux. Cependant, il peut être également être effrayé par le bruit et les hurlements, et une troupe qui craint une attaque d'éléphants sait préparer le champ de

bataille en conséquence. Elle construit des chausses trappes et installe des pièges qui blesse les pieds des bêtes telles des planches de bois parsemées de clous. Elle les effraie en leurs envoyant des cochons enduits de poix et enflammés qui hurlent en courant dans tous les sens. Bien souvent, pris de panique, les pauvres bêtes causent des dommages incroyables au sein de leurs propres armées. Une autre technique consiste à éliminer l'éléphant leader afin de faire perdre espoir aux suiveurs. Certaines unités de fantassins tentent de passer sous le ventre des bêtes pour couper la sous-ventrière ou pour lui trancher les jarrets. Les éléphants représentent également de grandes cibles faciles à atteindre et lorsqu'ils sont confrontés aux assauts répétés des flèches, des javelots ou des épées, ils se retournent et prennent la fuite.

De plus, le haut degré d'intelligence inné (et plus élevée que chez les chevaux) et malgré leur courage naturel, limite leur efficacité dans les massacres et seul un cornac très entraîné peut maîtriser son éléphant et le forcer à agir violement contre des hommes et des chevaux. De même, quand les éléphants souffrent et qu'ils sont angoissés ils deviennent très incontrôlables.

Les éléphants ne jouent un rôle décisif que lorsqu'ils sont utilisés contre des troupes peu disciplinées. Il semble donc étonnant que l'on utilise les éléphants de combat aussi souvent alors que leur efficacité réelle est mise en doute régulièrement. La raison tient probablement au fait qu'aucun autre animal ne peut être comparé à l'éléphant, symbole de puissance et d'apparat sans égal. La puissance d'un seigneur se mesurait en partie au nombre d'éléphants de combat qu'il pouvait déployer. C'est la raison pour laquelle l'habitude de se servir des éléphants pour payer un tribut s'est développé. Dans les échanges diplomatiques et commerciaux (guerres incluses) entre les différents royaumes des Terres Brûlées et La Licorne, les tributs payés avec des éléphants jouèrent un rôle vital. Les éléphants étaient traditionnellement envoyés par les seigneurs les plus faibles à leurs homologues plus puissants.

Les éléphants

Les éléphants sont les mammifères qui ont la durée de vie la plus longue. Ils peuvent vivre jusqu'à 60-70 ans. Ils vivent généralement dans les forêts ou les prairies où une grande diversité de nourriture est disponible. Ces zones d'habitat s'étendent jusqu'à 2000 m d'altitude. Un éléphant consacre les ¾ de sa vie à se nourrir ou à rejoindre les lieux de nourriture ou les points d'eau. Il consomme entre 75 et 150kg de nourriture par jour et peut boire entre 60 et 80 litres d'eau. Il mange diverses espèces d'herbes, des jeunes pousses, des écorces, des feuilles et des fruits. La trompe peut contenir plus de 8 litres d'eau et un mâle assoiffé peut boire 20 litres en 5 minutes. Elle peut pulvériser de l'eau mais également de la poussière ou de la boue. L'éléphant se baigne souvent puis utilise sa trompe pour s'asperger de poussière, laquelle forme une sorte de cuirasse de boue qui le protège des morsures d'insectes, des brûlures du soleil et peut-être même de la déshydratation.

Quand un éléphant naît, il devient immédiatement membre d'une famille très unie qui fait elle-même partie d'une communauté hautement socialisée. Une unité familiale compte une dizaine de membres. Les femelles sont très apparentées (mère, nièce, tante...) et une femelle née dans une famille y demeure toute sa vie. Un membre d'une famille est rarement à plus de 20m d'un autre membre. Les mâles ont une vie plus solitaire, quittant le groupe dès qu'ils ont atteint leur maturité sexuelle. Ils passent parfois un peu de temps avec d'autres mâles.

Les éléphants sont capables de communiquer sur de longues distances. Ainsi, plusieurs groupes distants de plusieurs kilomètres peuvent se déplacer le long de routes parallèles pendant plusieurs journées. Cette aptitude à rester en contact sur plusieurs kilomètres de distance leur permet de se disperser suffisamment afin d'exploiter les ressources vitales limitées pendant la saison sèche tout en restant suffisamment proche pour protéger les petits.

LES PERFORMANCES D'UN ÉLÉPHANT

Un éléphant peut soutenir 500 kg sur ses défenses, et en cas de frayeur ou de colère, plus d'une tonne. Il peut parcourir 30 Km par jour avec un poids de deux tonnes sur le dos. Avec sa trompe, il est capable d'arracher des branches d'arbres ou de ramasser une pièce de monnaie au sol. Lorsqu'il charge, il court aussi vite qu'un cheval au galop et peut défoncer des petits murs de pierre. La taille, le poids et l'ossature de l'éléphant l'empêchent de sauter ou de galoper, mais il peut marcher au pas ou à grandes enjambées presque silencieusement. De plus c'est un animal très habile et un nageur particulièrement doué, capable de nager 6h d'affilée, de parcourir une cinquantaine de kilomètres d'une seule traite et de progresser jusqu'à 2km/h. C'est un animal qui aime se baigner et qui n'hésite pas à se jeter à l'eau sans tenir compte de la profondeur. Une vieille histoire raconte même qu'un vieux mâle solitaire parcourt depuis une dizaine d'années les Iles de la Soie, nageant d'île en île aux grés de ses pérégrinations marines.

LE MUSTH DES ÉLÉPHANTS

Le musth est l'état de forte activité sexuelle et d'agressivité qui pousse les éléphants à agir de manière totalement irrationnelle. Cet état s'approche parfois de la folie et peut pousser l'éléphant le plus placide à tuer ses gardiens. Le terme d'éléphant rouge est utilisé pour parler des éléphants en musth. Les mâles en musth ont une démarche de musth tout à fait reconnaissable qui se caractérise par de grandes enjambées oscillantes avec la tête haute et la trompe posée sur les défenses alors que généralement il marche la tête baissée et plutôt lentement. Ces différences sont suffisamment nettes pour être identifiables à plus d'un kilomètre de distance. A l'état sauvage il n'y a normalement qu'un seul mâle en musth à une époque donnée sur le même territoire. Ce dernier émet un appel saccadé à base fréquence connu comme le grondement du musth. On pense que cet appel peut être un mécanisme qui lui permet de tenir à l'écart d'autres mâles agressifs. Cependant, deux éléphants peuvent se trouver en musth sur le même territoire. Pendant cette période, un éléphant peut être extrêmement violent et irritable (les cornacs prennent l'habitude de les enchaîner) mais ils peuvent être nonchalant et perdre tout intérêt pour son entourage. Cette période pose rarement de problèmes quand l'animal est à l'état sauvage. Lorsqu'il est captif on essaye de le laisser en semi liberté avec une chaîne attachée au pied qui laisse des empreintes au sol permettant de le suivre facilement. L'apparition du musth est annuelle ou semestrielle, en hiver ou pendant la saison des pluies. La durée du musth est variable de 1 jour à un mois. Des cas relatant un musth de 11 mois ne sont pas rares.

LES ÉLÉPHANTS DES TERRES BRÛLÉES

Cette partie du désert peut s'enorgueillir de paysage exceptionnel. Mais sa particularité la plus frappante est l'association du désert et de l'éléphant. Même lors des périodes d'extrêmes sécheresse, ils semblent ne pas avoir le désir de se déplacer vers des pâturages plus verts. Cette adaptation à une région désertique, totalement atypique chez

l'éléphant, leurs permet également d'élire domicile dans les montagnes, les dunes et les plaines caillouteuses et rocheuses.

Dans un environnement si aride les éléphants sont capables de survivre en creusant le lit des rivières à sec, jusqu'à deux mètres de profondeur, avec leurs défenses et leur trompe. Lorsqu'un trou dans lequel l'eau suinte a été creusé, ils attendent simplement qu'il se remplisse du précieux liquide. Ils possèdent une connaissance approfondie de la répartition des ressources dans leur environnement, ce qui leur permet de retrouver facilement un point d'eau repérer il y a des mois. Ils sont très mobiles et peuvent se déplacer de plus de 80km par jour pour aller rejoindre un point d'eau. De plus, ils sont capables de rester plus de 4 jours sans boire. En se nourrissant sur une végétation plus élevée que le reste des animaux, ils ne rentrent pas en compétition pour se nourrir. Enfin, étant donné qu'ils n'ont pas une alimentation spécialisée, ils peuvent facilement s'adapter à un nouvel environnement.

CAPTURE DES ÉLÉPHANTS SAUVAGES

On élève une barricade et des fossés autour d'un bois relativement important dans lequel on introduit des femelles domestiquées. Les mâles arrivent souvent pendant la nuit. On referme alors la barricade et on cherche à enfermer les animaux dans des petits enclos préalablement construit. La faim et la fatigue les rendent plus dociles tandis que le comportement des animaux déjà domestiqués les rassure. Les soins et les bons traitements achèvent de les apprivoiser. On peut également les capturer sur le chemin qu'ils utilisent régulièrement pour se rendre aux points d'eaux.

Caractéristiques

Terre 6, Eau 2, Air 2, Feu 4 (Force 7)

Attaque 6g4, dégâts 6g6

Nd : 10/15 ou 20 avec un carapçon.

Blessures : 48 /+5 ; 96/mort. Armure 5

Un éléphant peut porter 2 attaques par tour et toucher jusqu'à 3 cibles en même temps ou attraper une personne pour la lancer ou la passer à son corac.

Il faut réussir un jet d'intuition + dressage, Nd 20 pour faire combattre un éléphant sur un champ de bataille. Le Nd passe à 30 lorsque l'animal perd plus de la moitié de ses points de vie.

Intelligence et survie

Plusieurs propriétaires d'éléphants rapportent des histoires incroyables à propos de leurs éléphants. Certains sont capables de détacher leur chaîne fixée par un crochet au plancher en faisant tourner ce crochet suffisamment de fois pour se libérer. Ils savent utiliser une branche pour se gratter aux endroits que leur trompe ou leur queue ne peuvent atteindre. On a pu voir des éléphants fabriquer des bouchons avec de l'écorce et de la boue, bouchons qu'ils placent dans les trous d'eau pour limiter l'évaporation. Un éléphant pris dans un bourbier serait même capable de casser des branches pour les placer sous ses pieds afin de le soutenir en attendant que son propriétaire vienne le sauver.

Les jeunes éléphants prennent parfois la mauvaise habitude d'obstruer la cloche de bois qu'ils portent autour du cou avec de la boue ou de l'argile afin de se faufiler silencieusement dehors pour s'amuser dans les réserves de provisions. Les éléphants savent exactement ce qu'il faut faire pour attirer l'attention des plus âgés et en retirer l'amusement attendu. En effet, lorsqu'ils braillent, les femelles se précipitent pour les protéger. Il est alors souvent urgent de s'écarter de leur chemin. Toutefois, quand un éléphant atteint l'âge de 6 mois, les mères arrivent à repérer celui qui simule pour s'amuser et l'ignore royalement.

LES CHIENS DE GUERRE

Le chien est un fidèle compagnon pour l'homme, un allié pour la chasse et un auxiliaire de guerre efficace. Les familles impériales et La Grue considèrent avant tout les chiens comme des objets de luxe ou d'agrément et ne les utilisent que très peu pour la guerre ou la chasse.

DRESSAGE DES CHIENS DE GUERRE

La sélection est drastique. Si la taille de l'animal varie en fonction de sa future utilisation, la couleur de la robe est en revanche primordiale. Les robes de teinte neutre sont toujours privilégiées pour des raisons évidentes de discrétion. L'animal doit être intelligent, en excellente condition physique, calme et obéissant. Il doit pouvoir supporter la privation, la fatigue et les intempéries. Du point de vue psychologique, l'épreuve du cou de canon ou de la menace du bâton est l'un des tests essentiels lors de l'achat d'une bête. S'il manifeste la moindre crainte sur son territoire ou à côté de son maître, il est considéré comme difficilement utilisable à des fins militaires.

Le dressage vise à créer des mécanismes de base, prolongés ensuite par des entraînements continuels. Le but du dressage est de former des auxiliaires polyvalents, aussi bien aptes à la recherche d'objets, au pistage, à la garde d'individu qu'à l'attaque. L'animal va subir le débouillage, autrement dit, un dressage de base tendant à développer chez lui l'obéissance, l'agressivité et la vigilance. Durant cette période de 5 à 6 semaines, on tente d'identifier et de corriger certains comportements typiques des chiens : chiens hurleurs, chiens bagarreurs. Après cette période, les chiens seront affectés à des tâches spécifiques, et entraînés en conséquence.

DRESSAGE POUR LA CHASSE AUX GOBELINS

Les chiens sont confinés dans une cage pendant toute la période de dressage. Jeunes, on les nourrit du sang d'autres animaux en petite quantité. Quand ils grandissent, on leur montre la figure d'un goblin tressé en bambou et bourré de sang et d'entrailles. Parallèlement, la nourriture est diminuée. Puis au bout de quelques jours, on donne le mannequin en pâture aux chiens. Tandis qu'ils dévorent le goblin, le maître encourage ses animaux avec des caresses. De cette manière, leur animosité à la vue des gobelins est accentuée en proportion de leur attachement pour les humains. Il existe une rumeur selon laquelle, des membres de la famille Matsu utiliseraient cette technique en remplaçant le mannequin du goblin par une armure aux couleurs du Clan de la Grue (ou un samourai du Clan de la Grue !!!).

La fondation de l'école de dompteurs Matsu

Lors d'une visite de courtoisie à Kyuden Mastu, le champion de la famille Moto offrit à son homologue Matsu, un énorme molosse. Opposé à des sangliers et à des ours, le chien refusa de combattre. Il fut alors abattu. Informé de ce fait, Moto Chang, envoya un second chien tout semblable au premier, en précisant que c'était à cause de sa trop grande force que le premier avait méprisé des adversaires aussi faibles. « Qu'il lui donne donc un lion ! ». Après la mort du Lion, le champion de la famille Matsu fit abattre l'animale et décida de fonder une école spécialisée dans l'entraînement des félins. Cette légende est encore la cause de nombreux morts dans les auberges de la frontière entre les hommes de la Licorne et ceux du Lion.

LE DOGUE DE GUERRE DE LA LICORNE

Ces chiens sont issus de la race la plus utilisée pour la guerre. Des mâles de la taille d'un âne (75 à 80cm à l'épaule) avec des énormes têtes, les joues à peau rude barrées de rides profondes, des lèvres épaisses et des yeux injectés de sang leur donnant une expression terrible. Par sa taille, sa résistance et sa soudaine sauvagerie à l'heure du combat, ces chiens font des guerriers redoutables. Ils sont parfois équipés de feux grégeois pour semer la panique dans les rangs de la cavalerie. Le chien est alors bandé de lanières de cuir pour que le feu qu'il porte sur le dos ne le blesse pas. Parfois équipé de cuirasse, le cou garnies de fortes pointes, ils prennent par aux plus violents corps à corps, défendant jusqu'au cadavre de leur maître. La bête est laissée sans nourriture pendant les deux jours qui précèdent un combat. Puis à la fin de la bataille, les ennemis survivants sont dévorés par les animaux affamés. Cette technique permet de conserver l'instinct sauvage des chiens et les amènent à considérer l'homme comme une proie et un ennemi ordinaire. Il n'est pas rare d'entendre sur les champs de bataille de la Licorne, la sonorité rauque d'un instrument fort étrange couvrir le tumulte des cris et des armes. Il s'agit des trompes de guerre taillées dans les crânes des dogues morts au combat.

LES CHIENS SANITAIRES DU PHÉNIX

Une fois le combat terminé, les hommes du Phénix lâchent leurs chiens à la recherche des blessés ayant sombré dans l'inconscience. Les chiens doivent localiser les hommes, le signaler à son maître et prodiguer les 1ers soins. En effet, la langue est le meilleur baume qu'on puisse appliquer sur les plaies et les blessures d'un combattant. Ils fouillent le terrain là où les yeux des hommes sont souvent impuissants, généralement la nuit, et retrouvent des survivants dans les endroits les plus insolites. Ces chiens sont capables de retrouver des objets dissimulés à des distances considérables et peut facilement identifier un individu dans le groupe.

LES CHIENS SENTINELLES DU CLAN DU SCORPION

Ils sont utilisés pour signaler les approches invisibles durant la nuit ou les jours de brouillard. En effet, ces chiens peuvent entendre le moindre bruit, même les pas les plus prudents, à partir de 300 m. De plus ils offrent un indéniable soutien moral au pauvre guetteur isolé dans sa cachette. Ces chiens sont dressés pour arrêter d'aboyer à l'ordre et pour ne pas accepter de nourriture de la part d'étrangers. Une pratique répandue durant les cours d'hiver, consiste à lâcher les chiens à la tombée de la nuit pour assurer la surveillance des lieux et empêcher quiconque de rentrer dans l'enceinte des Palais. Cette technique permet aussi de surveiller les invités en les empêchant de sortir. Le Scorpion, en protégeant ces invités, peut ainsi empêcher les négociations nocturnes indésirables. Bien sur, les courtisans Shosuro passent toujours un peu de temps à jouer avec les chiens durant leur période de dressage.

LES CHIENS PISTEURS DES MAGISTRATS KITSUKI

Les célèbres enquêteurs du Dragon utilisent fréquemment l'exceptionnel odorat des chiens pour traquer un prisonnier en fuite ou suivre à la trace un criminel sur de longues distances. En effet, l'homme dégage des sécrétions qui le singularisent et qui permettent à un chien Kitsuki d'identifier formellement un individu. Lors d'un pistage, le chien repère une personne par l'odeur laissée dans l'atmosphère (haleine, transpiration...) ou par les empreintes au sol. L'odeur au sol est plus difficilement détectable mais, moins sensible aux effets du vent, elle persiste plus longtemps. Avec un peu d'entraînement, les chiens kitsuki sont capables de suivre une personne à bonne distance (entre 200 et 500m), sans perdre sa trace et donc, sans se faire repérer. Plus d'un contrebandier c'est fait prendre durant son sommeil, persuadé d'être en sécurité dans son repaire.

LES CHIENS PATROUILLEURS DE LA LICORNE

Ces chiens capables de ramper et de se relever à l'ordre doivent assurer la protection des éclaireurs en signalant les ennemis en approche. En progression, ils protègent les patrouilles en inspectant les taillis, les bosquets et les différentes cachettes possibles. Ces chiens font également de très bons auxiliaires pour la chasse. La famille Moto c'est d'ailleurs spécialisée dans la chasse aux gobelins.

LES CHIENS MESSAGERS DU CRABE

Le Crabe n'utilise pas les chiens uniquement pour le combat. Capable de couvrir un kilomètre en 2 ou 3 minutes, les chiens messagers délivrent des messages sur les champs de bataille à la vitesse de l'éclair. Ils peuvent transmettre des informations entre les différents postes de commandement ou faire remonter vers l'arrière des renseignements collectés par une unité d'éclaireurs avant de la rejoindre, et ce même si elle a changé de position. Ces chiens sont capables de travailler sur un front de 5 Km en le traversant en moins de 12 minutes. De plus, ils sont capables de nager pendant plus d'1 Km. Le Clan du Crabe utilise également des chiens porteurs pour transporter des vivres ou du jade sur le champ de bataille. Ces animaux peuvent transporter, en plein milieu des combats et sur des terrains accidentés, des charges de plus de 15 Kg.

Bien que les cas de capture soient très rares, certains Kuni utilisent une technique particulièrement cruelle pour s'assurer une réussite totale. En effet, pour être sûr qu'une information soit transmise sans prendre le risque de la voir intercepter, les samouraïs Kuni font avaler au chien leur message. Ce dernier, sera tuer une fois arrivé à sa destination, afin de récupérer au plus vite les renseignements attendus. Cette technique qui a fait ces preuves est cependant rarement employée à cause du prix élevé des chiens dressés.

Les membres du Crabe qui ne disposent pas de chiens messagers, utilisent les chiens qu'ils réquisitionnent dans les villages. Lorsqu'ils avancent dans des terres ennemies et qu'ils ont besoin de rendre compte de leur progression aux généraux postés en retrait, ils emmènent un animal pris dans le village

qui sert de base arrière avec eux et lui font subir des mauvais traitements. Lorsqu'il le relâche, la pauvre bête retourne le plus vite possible auprès de son maître. Là, un samouraï récupérera le message que le malheureux chien portait malgré lui.

LES PIGEONS VOYAGEURS

Les performances du pigeon voyageur sont dues aux qualités naturelles, physiques et intellectuelles des oiseaux et aux soins de l'éleveur qui développe l'instinct d'orientation, la résistance à la fatigue et la rapidité en vol.

Le travail des éleveurs est facilité par l'appétit insatiable des pigeons qui se prête tout à fait à l'apprentissage de réflexes conditionnés par le biais de la nourriture selon le principe d'une récompense liée à une performance. En effet, il passe 95% de son temps à rechercher de la nourriture, peut picorer jusqu'à 100 fois par minutes et peut ramasser 25 000 débris en une journée. De plus, grâce à l'affection conjugale des pigeons il est possible d'utiliser la technique du veuvage et de la jalousie pour obtenir des résultats très rapidement.

En effet, lorsque qu'un des deux oiseaux est éloigné, il recherche à rejoindre sa moitié le plus rapidement possible. Il suffit alors de jouer sur la distance d'éloignement pour parvenir à des résultats surprenants. Au bout de 40 jours, un pigeon peut être lâché à plus de 250 Km. Dans un premier temps, on effectue des lâchers en masse à de petites distances pour donner aux pigeons une première approximation de la direction à prendre. Puis on effectue des lâchers en petits groupes ou individuellement pour une sélection plus sérieuse basée sur la faculté d'orientation des oiseaux. Enfin, on revient aux lâchers de masse sur de grande distance qui portent sur la puissance du vol et la résistance physique.

Le transport des pigeons jusqu'aux lieux de lâcher se fait le plus souvent en charrette ou à dos d'homme. Les oiseaux sont logés dans des boîtes spécialement conçues à cet effet pouvant recevoir de 10 à 50 pigeons.

LES POSTES IMPÉRIALES

Les messagers impériaux ont mis en place un système de communication par pigeons entre la Capitale et les grandes citées de l'Empire (les messages sont doublés afin de pallier à une éventuelle capture). Tous les pigeons sont marqués aux pattes et au bec et il est interdit, sous peine de mort, de porter la main sur eux. Cette mesure tant à protéger aussi bien le secret des messages que les pigeons eux-mêmes. En effet, un couple peut facilement attendre 1 000 kokus.

LES VOLS ALLER-RETOUR

Il est possible de faire travailler les pigeons sur des vols aller retour, tant que la distance ne dépasse pas 30 Km et que l'itinéraire reste fixe. La technique de dressage est simple. Il suffit d'habituer les pigeons à aller prendre leurs repas dans un colombier (autre que celui qu'ils habitent) qu'on éloigne jusqu'au point de positionnement voulu. Il est possible de

changer le lieu d'implantation du colombier mobile, mais dans ce cas, il faut une période d'adaptation de quelques jours à chaque changement. Mais si le colombier mobile reste 3 semaines au même endroit, il est alors impossible d'habituer les pigeons à un autre trajet.

LES PIGEONS ESPIONS DE LA MANTE

Les navigateurs du clan de la Mante utilisent les pigeons pour annoncer quelques jours à l'avance leur arrivé au port ou pour repérer d'éventuels bateaux à piller. En effet, il n'est pas rare de voire de petites embarcations flotter aux grés des courants à l'écart des routes commerciales ou dans le sillage d'un bateau marchand. Il s'agit de rabatteurs qui signalent la position et l'armement des navires susceptibles d'intéresser les contrebandiers restés au port ou bien cachés dans une petite crique. En fonction des informations, le reste de l'équipage décide ou non d'intervenir.

LES PIGEONS ÉCLAIREURS DE LA LICORNE

Les éclaireurs Shinjo utilisent des pigeons pour éclairer leurs routes et se protéger notamment des animaux sauvages. Le vol et la régularité de l'envol d'un pigeon lui assure qu'il n'y a pas de danger immédiat dans les environs. Certains Licornes initiés aux pratiques Hiruma utilisent les pigeons pour signaler leurs positions en cas de problèmes ou toutes autres informations nécessaires à la bonne avancée du reste des troupes.

Les performances des pigeons voyageurs.

Le vol d'un pigeon varie en fonction des intempéries et du vent.

- 1 200 à 1 600 mètres par minutes avec un vent favorable.
- 1 000 à 1 200 mètres par minutes avec un vent nul.
- 300 à 1 000 mètres par minutes avec un vent contraire.

Sa vitesse oscille entre 50 et 100km/h avec des pointes possibles à 120km/h.

Il peut voler entre 300 et 400 km sans se poser. Certains spécimens sont capables de voler pendant plus de 1000 km. De tels oiseaux sont inestimables et véritablement très rares.

Il peut emporter, en moyenne, une charge de 30 grammes. Cela dépend de la circonférence du corps le long de la ligne médiane des ailes. Pour comparaison, un rapace ne peut pas recevoir plus de 250 grammes (attention, il ne s'agit pas du poids qui peut être soulever pendant quelques instants, mais du poids qui peut être porté pendant une longue durée).

Les pigeons sont sensibles aux fortes chaleurs et ne volent pas spontanément de nuit. Seul 1 à 2 % sont capables de voler de nuit après un entraînement poussé. Il est curieux de remarquer que ces pigeons volent mieux par nuit noire que sous la lumière de la lune (c'est un phénomène encore inexpliqué aujourd'hui).

LES OISEAUX DE PROIE

Tout oiseau qui se nourrit d'autres animaux, ne serait-ce qu'un insecte, peut-être considérer comme in oiseau de proie. En réalité, ce terme est réservé aux oiseaux qui capturent des proies de grandes tailles (par rapport à la leur). Attention, les oiseaux tels les hérons, les mouettes, les corbeaux s'attaquent à des proies similaires, mais ils utilisent leur bec pour tuer alors que les oiseaux de proie utilisent leurs serres. En effet, le bec crochu et intimidant sert surtout à déchirer les chairs.

Bien souvent la femelle est plus grande que le mâle. La différence de taille est bien marquée chez les espèces consommatrices d'oiseaux alors que chez les nécrophages elle est moins prononcée. La grande taille de la femelle s'explique par la nécessité de dominer les mâles afin que ceux-ci rapportent de la nourriture au nid pendant toute la période d'incubation et pendant une grande partie de la période nidicole des jeunes. La différence de taille peut également être vue comme une forme de protection pendant les amours, car les assauts du mâle sont parfois très violent.

La vitesse en vol qui caractérise le faucon pèlerin (l'oiseau le plus rapide) n'est pas un trait universel des rapaces. Au contraire, certains sont spécialistes du vol lent.

Note : la compétence fauconnerie est présentée dans la rubrique création de personnage, nouvelle compétence.

AIGLE ROYAL

Taille et poids : 75 à 90 cm, 1 à 7 kg.

Envergure : 205 à 220 cm.

Description. La partie supérieure de la tête est d'un brun sombre (parfois plus pâle chez certains individus) tandis que la calotte et la nuque sont dorées. La queue comporte un certain nombre de rayures irrégulières gris foncé. Les plumes des cuisses sont jaune foncées, les pattes et les pieds, jaune clair.

Habitat. L'aigle royal vit dans les régions les plus inhospitalières comme les régions montagneuses. Le nid est un amas de branchages secs et de brindilles édifié sur une corniche rocheuse. Réaménagé tous les ans, il atteint des dimensions impressionnantes. La majorité des couples possèdent plusieurs sites utilisés en alternance.

Alimentation. L'aigle royal se nourrit de mammifères pouvant atteindre la taille d'un petit faon. S'il est vrai qu'il consomme des agneaux et des moutons, il est probable que ces proies sont déjà mortes ou considérablement affaiblies quand il les aborde.

BALBUZARD PÊCHEUR

Taille et poids : 55 cm, 1 à 2 kg.

Envergure : 150 à 190 cm.

Description. Sa tête blanche est ornée d'une couronne brune, ses yeux sont cernés de noir. Son plumage est brun sur le dos et blanc sur le ventre, l'iris jaune pâle, les pattes blanc verdâtre.

Habitat. Il niche sur les berges des lacs, des rivières ou sur les côtes. Les arbres ou les affleurements rocheux lui permettent de se percher entre les chasses. Le nid est un amas de branches mortes et de mottes herbeuses, garni de morceaux d'écorce qu'il arrache des arbres. Le nid est restauré et réutilisé d'année en année. Un nid peut atteindre un diamètre de 1,5 m pour une hauteur équivalente.

Alimentation. Bien qu'il se nourrisse d'oiseaux et de crustacés, il chasse surtout des poissons qui peuvent peser jusqu'à 2kg. Leur capture est impressionnante puisque l'oiseau qui plane à 30 m au-dessus de l'eau effectue un piqué spectaculaire, puis ramène ses serres en avant et disparaît presque complètement sous l'eau. Le poisson est hissé hors de l'eau, la tête la première, fermement tenu entre les serres.

BONDRÉE APIVORE

Taille et poids : 50 à 60 cm, 0,4 à 1 kg.

Envergure : 120 à 125 cm.

Description. Ce rapace se caractérise par la grande diversité des couleurs de son plumage. Sur ses ailes se dessinent plusieurs bandes sombres, et sur sa queue, deux bandes étroites à la base et une plus large à l'extrémité.

Habitat. Les zones boisées dégagées et ensoleillées attirent la bondrée, surtout pendant la période de reproduction (clairières, orée des bois...). Le nid est construit dans les arbres, à 15 ou 20 mètres de haut sur une plate-forme préexistante utilisée comme assise. La taille du nid est variable mais il est toujours couvert de rameaux verts et ses alentours sont constellés de débris de nids de guêpes.

Alimentation. La bondrée apivore se nourrit principalement de nids de guêpes et d'abeilles dont elle aime manger les larves, les adultes ainsi que le miel. Apparemment, les insectes sont repérés pendant le vol; ainsi, une bondrée apivore peut suivre des guêpes sur de longues distances pour localiser leur nid. Autour des nids, elle se déplace facilement, soit en marchant, soit en courant. Elles utilisent avec habileté leurs serres pour explorer les alvéoles; les insectes sont alors extraits de leur nid et leurs aiguillons venimeux sont retirés. Les attaques des guêpes semblent laisser le rapace indifférent car les plumes courtes et drues de sa tête constituent une sorte de protection. De petits mammifères, reptiles et batraciens sont également capturés, de même que certains insectes non venimeux.

BUSARD DES ROSEAUX

Taille et poids : 50 cm, 0,4 à 0,8 kg.

Description. Le busard des roseaux est le plus grand des busards. Son vol, malgré des ailes et une queue longues est peu rapide et chaloupé. Le plumage du mâle est d'un gris plus clair sur les ailes et la queue.

Habitat. Il niche dans la végétation dense des marais et va chercher sa nourriture dans les roselières. Il s'aventure également sur les terres et les cultures qui bordent les marécages. Placé au niveau du sol, au cœur d'une phragmitaie ou quelquefois de tiges de culture, le nid est formé d'une épaisse couche de roseaux, de joncs secs, et d'herbe. Le nid principal est construit par la femelle, mais le mâle édifie, de son côté, de faux nids qui servent de relais pour déposer la nourriture.

Alimentation. Tous les petits animaux des milieux marécageux (petits mammifères, amphibiens, reptiles et de jeunes oiseaux).

EPERVIER NISUS

Taille et poids : 30 à 40 cm, 0,1 à 0,3 kg.

Envergure : 55 à 77 cm.

Description. De petite taille, il se caractérise par des ailes courtes et une queue très longue.

Habitat. Il vit dans les régions boisées, avec une préférence pour les conifères, en particulier le mélèze. Il préfère les bosquets en rase campagne aux grandes forêts. Les femelles chassent dans les régions agricoles. Le nid est une plate-forme formée de morceaux de bois et de brindilles, celles du mélèze particulièrement. Contrairement à de nombreux rapaces de plus grande taille, l'épervier Nisus construit un nouveau nid à chaque saison.

Alimentation. Il sait se cacher lorsqu'il chasse. D'un vol bas et rapide, il traverse les feuillages ou les haies pour surprendre sa proie. Il est alors très hardi, n'hésitant pas à s'engager dans des buissons ou des habitations. Son alimentation se compose à 98% d'oiseaux, mais certains rongeurs sont également capturés quand il y en a en nombre.

FAUCON PÈLERIN.

Taille : 35 à 50 cm.

Envergure : 95 à 110 cm pour environ 500 grammes.

Description. Le plumage des parties supérieures est gris ardoise foncé et il devient pratiquement noir sur la tête, formant ainsi une sorte de casque. Les parties inférieures sont blanches au niveau du menton et foncent vers la queue, avec des taches et des bandes noires plus nombreuses. La queue est traversée de rayures grises et noires alternées, tandis que l'extrémité est blanc sal. Les pattes et les serres sont jaune vif.

Habitat. Il préfère les falaises et les rochers près des cotes (jusqu'à une altitude de 3 000 m) mais il vit parfois dans des forêts ou dans des régions ouvertes (prairies, marécages). Le nid est construit dans une zone peu accessible. Le faucon pèlerin utilise parfois le nid d'une autre espèce.

Alimentation. Il se nourrit d'oiseaux de toute taille (passereau, canard sauvage ou pigeons), certains mammifères, amphibiens et même d'insectes. Le faucon pèlerin vol très rapidement pour dépasser sa proie et se placer dans une posture qui permet de tuer. A ce moment, le bassin et les pattes du rapace sont projetés sur la proie, ce qui donne plus de force au coup porté. Un seul coup est porté, à l'oblique, les pattes ouvertes, avec la vigueur et la puissance d'une brique. En frappant plus fort, il risquerait de se blesser.

MILAN NOIR

Taille et poids : 55 cm, 0,6 à 1 kg.

Envergure : 160 à 180 cm

Description. Un plumage plus sombre et plus terne et une queue moins fourchue permettent de distinguer le milan noir du milan royal. Sa longue queue peu entaillée et ses ailes plus étroites le différencient de la buse.

Habitat. Il peuple les bordures de forêt, à proximité des lacs et des rivières, mais peut également s'observer très fréquemment en ville et près des décharges (il s'adapte facilement aux activités humaines). Le nid est construit dans un arbre ou sur un bâtiment. Tandis que les oiseaux de proie garnissent leur nid de branchages verts, le milan tapisse le sien de morceaux de tissu ou de papier.

Alimentation. Maître éboueur, cet opportuniste fait preuve d'une grande agilité pour chercher des détritrus. Incapable de tuer une proie plus grande qu'un rat, il glane toutes sortes de charognes et de déchets, avec une préférence pour le poisson. Parmi les proies dévorées vivantes, citons de jeunes oiseaux (canards, mouettes), des amphibiens et des reptiles.

PYGARGUE DE PALLAS.

Taille et poids : 75 à 85 cm, 2 à 4 kg.

Envergure : 200 à 250 cm.

Description. Le pygargue de Pallas se différencie nettement de l'aigle pêcheur par sa queue blanche, ses ailes assez effilées, une queue, une tête et un cou allongés. De près, on reconnaît l'adulte à sa tête pâle, à sa gorge rousse et à sa queue noire traversée d'une large bande blanche.

Habitat. Il vit près des grands lacs, des fleuves et des marécages, parfois à 4 000 ou 5 000 mètres d'altitude. Les nids sont construits dans les arbres, au sommet d'une falaise ou plus rarement sur le sol, sur un banc de sable ou dans une roselière. Le nid de ce rapace est massif, constitué d'une base de branchettes et de roseaux, recouverte de brins d'herbe ou de feuillages. Restauré d'année en année, il peut atteindre 2 m.

Alimentation. Son alimentation est constituée de poissons et d'oiseaux d'eau, le plus souvent estropiés. Des charognes, des batraciens, des serpents et des tortues complètent sa nourriture. Il capture peu de proies vraiment vivantes et se rassemble aux endroits où abordent les bateaux de pêche et harcèlent les balbuzards pêcheurs pour s'emparer des poissons qu'ils ont capturés.

VAUTOUR MOINE

Taille : 100 à 110 cm.

Envergure : 250 à 310 cm.

Description. Un des plus grands vautours. Brun foncé, son plumage paraît, de loin, uniformément noir. Sa grosse tête gris pâle est couverte en partie de duvet brun.

Habitat. Il vit dans les zones montagneuses et les plaines semi désertiques. Son nid est une lourde construction faite de branches, d'aiguilles de pin, d'écorces et de lambeaux de peau provenant de charognes. Réaménagé d'année en année, il peut atteindre deux mètres de diamètre et de profondeur. Les versants des falaises sont les sites de prédilection, car les courants facilitent l'envol.

Alimentation. Elle se compose pour en très grande partie de charognes, mais aussi de petits mammifères. Ainsi, il se nourrit fréquemment de tortues, car son bec puissant lui permet d'extraire la chair de la carapace. Lorsqu'il dépèce un cadavre, le vautour moine supplante toutes les autres espèces, car souvent, il est le seul vautour capable d'ouvrir les carcasses.

BESTIAIRE**Blaireau**

Terre 2, Eau 2, Air 1, Feu 1

Réflexe et Agilité 2

Attaque 3g2, dégâts 3g2

Nd pour être touché : 10

Blessures : 16 /+5 ; 32/mort

Les blaireaux furieux sont des animaux redoutables.

Buffle et Yack

Terre 2, Eau 2, Air 2, Feu 1

Constitution 6, Force 6, Agilité 2

Attaque 3g2, dégâts 6g3

Nd pour être touché : 10

Blessures : 20/+5 ; 40/-2 ; 60/mort

Un buffle blessé se jette en paniquant sur ses adversaires.

Cerf

Terre 2, Eau 2, Air 1, Feu 1

Réflexe 5, Agilité 3

Attaque 2g2, dégâts 4g2

Nd pour être touché : 25

Blessures : 10 / - 1 ; 20 / mort.

Félins de guerre Matsu.

Terre 5, Eau 4, Air 3, Feu 2

Agilité 4

Attaque : morsure 5g3, griffe 6g4

Dégâts : morsure 5g4, griffes 4g3

Nd pour être touché : 20

Blessures : 30/ - 1 ; 60/ mort.

Chien (Inu).

Terre 2, Eau 1, Air 1, Feu 1

36

Agilité, Réflexe et Perception 3
Attaque 3g3, dégâts 1g1 (3g1 pour les crocs)
Nd pour être touché : 15
Blessures : 10/-2; 30 /mort

Il fuit une fois blessé.

Loup (Ookami)

Terre 3, Eau 3, Air 1, Feu 2
Agilité et Réflexe 3, Perception 4
Attaque 4g3, dégâts 5g2
Nd pour être touché : 15
Blessures : 10/-2; 20/-3; 30/mort

Ours (Kuma ou Higuma)

Terre 4, Eau 2, Air 2, Feu 1
Agilité 3, Force 6
Attaque 4g3, dégâts 6g2 et 4g3 pour les crocs
Jet de dégâts*: 6g2; 4g3 (crocs)
Nd pour être touché : 20
Blessures : 35/-1; 60/mort

Les ours noirs possède les compétences chasse et montagnard au niveau 3.

*Un ours ne peut attaquer qu'une personne par tour, mais il peut écraser sa victime contre son poitrail. 3g2 de dommage jusqu'à ce que l'adversaire remporte un jet de force.

Petit gibier

Terre 1, Eau 1, Air 1, Feu 2.
Réflexe 5, Perception 2.
Nd pour être touché : 25
Blessures : 5/-1; 10/-2; 15/mort.

Renard (Kitsune)

Terre 1, Eau 1, Air 1, Feu 1
Réflexe 5, Perception 3.
Nd pour être touché : 25
Blessures : 6/-1; 12/-2; 18/mort

Le renard fuit toujours quand il est attaqué (bonus de + 15 à ses jets pour se mettre à l'abri)

Sanglier (Heichi)

Terre 3, Eau 2, Air 1, Feu 1.
Réflexe 3, Agilité 2.
Attaque 3g2, dégâts 3g3 (5g3 pour la charge, -5 au Nd)
Nd pour être touché : 10
Blessures : 18/-1; 36/mort.

Singe

Terre 2, Eau 2, Air 1, Feu 2
Constitution Réflexe et Force 3
Attaque 4g2, dégâts 4g2
Nd pour être touché : 15
Blessures : 8/-1; 12/-2; 16/-3; 20/-4; 32/mort.

Tigre

Terre 4, Eau 5, Air 2, Feu 2
Agilité 4, Réflexe 4
Attaque 5g4, dégâts 6g2 (5g3 crocs)
Nd pour être touché : 20
Blessures : 32/-1; 64/mort.

Un tigre blessé fuira.

Serpents constricteurs

Terre, Eau, Air, Feu de 1 à 4
Attaque : 2g2, 5g3 dans l'eau.
Dégâts : 1g1, 3g2 (constriction : + 1g0 pour chaque rang dans l'anneau de l'eau).
Nd pour être touché : 5/20 dans l'eau
Blessures : 20 à 40 / mort

Compétences : chasse de 2 à 4.

Serpents venimeux (hebi)

Terre, Eau, Air, Feu de 1 à 4
Attaque 3g2, dégâts : 2g2 (de 1g1 à 8g8 de venin)
Nd pour être touché : 10
Blessures : 7/-1; 17/mort

Compétences : chasse 3.

Note : les animaux ne peuvent pas dépenser de vide. Ils ont toujours 1 dans cet anneau.

CHAPITRE 7 : L'OMBRE HONORABLE DE LA FAMILLE YOGAMA

BAYUSHI TARO, SENSEI DU DOJO DE LA PERCHE DORÉE

DOJO DE LA PERCHE DORÉE, IL Y A 14 ANS

Bayushi Taro observait avec désinvolture les nouveaux élèves fraîchement débarqués. Chaque printemps, des dizaines d'apprentis samourais venaient postuler pour intégrer le prestigieux Dojo de la Perche Dorée dont il avait la garde. Comme chaque année, des dizaines d'apprentis repartiraient dans leurs familles, les plus chanceux d'entre eux pouvant espérer une lettre de recommandation pour un dojo d'une des familles vassales des Bayushi. Mais pour l'heure, il n'avait qu'une envie, retourner courtoiser la petite geisha de l'auberge voisine et s'enivrer des douces senteurs du saké. Taro, appuyé sur un des piliers de bois rouge du préau, esquissa un petit sourire en repensant aux jolies formes de Seïko et aux délices qui l'attendraient à la fin de cette pénible journée. L'arrivée d'un bushi le tira de sa rêverie :

« Meijin, je crois que nous en avons un.

-Hum, tu es sûr ?

-Oui Meijin, il en a déjà battu quatre.

Les deux hommes débouchèrent dans la cour principale du Dojo. Là, Taro oublia sa geisha. Parfaitement aligné contre les murs de la cour, deux cents adolescents observeraient silencieusement le combat qui opposait deux d'entre eux. Taro, tout en comptant les perdants qui se faisaient soigner, jaugeait les combattants. Il lui semblait bien que le garde avait évoqué le chiffre quatre. Lui en comptait maintenant sept. Le combat fut rapide. Il était évident que maintenant ils avaient tous peur de lui. 8 victoires de suite sans une égratignure. Personne ne voulait combattre contre lui. Le garde chargé de faire défiler les candidats hurla aussi fort que possible. « Au suivant ».

Taro soupira. Il tenait un élève prometteur, mais il faudrait du temps avant qu'il n'apprenne l'humilité. Un bushi Bayushi n'a pas besoin d'être aussi voyant, il se contente d'agir rapidement avant de disparaître ou de retourner courtoiser les femmes. Le suivant avançait à reculons, regardant derrière lui, implorant du regard celui ou celle qui voudrait prendre sa place. Les deux combattants se firent face. « Tu es sûr de vouloir combattre ? ». L'autre, mort de peur avant d'avoir commencé, tenait son bokken d'une manière qui ne laissait aucun doute. Il

était terrorisé. Face à lui, son adversaire était sûr de lui et de sa technique. Quelques détails à corriger et il frapperait avec une rapidité déconcertante.

« Tu es sûr de vouloir combattre ? Bien, laisse-moi essayer mon bokken.

Tandis qu'il se retournait pour essayer son sabre, l'autre lui assena un violent coup de pied dans la pliure des genoux. Puis alors qu'il perdait l'équilibre, il lui fracassa le sabre sur l'arrière du crane. Taro se précipita vers celui qui déjà retournait s'asseoir à sa place :

« Pourquoi l'avoir frapper dans le dos ?

-Parce ce que c'était la seule façon de gagner.

-Etait ce une raison pour le frapper ainsi ?

-Je n'ai fait que reproduire ce que j'ai vu de gravé sur les murs qui nous entoure. La fin ne justifie-t-elle pas les moyens ?

-Comment t'appelles-tu ?

-Otaku Yogama.

-Bien suit moi.

Taro et le jeune homme disparurent dans les couloirs du Dojo.

DOJO DE LA PERCHE DORÉE, IL Y A 10 ANS

Quel étrange spectacle que de regarder ces deux apprentis. L'un comme l'autre refusaient le combat. L'un comme l'autre refusaient de porter le premier coup. Ils restaient là, immobiles, se faisant face, au centre de la cour d'entraînement du Dojo. Tous deux portaient le mon de la famille Bayushi sur la manche de leur Kimono, mais l'un arborait une grue bleu ciel dans son dos, tandis que l'autre portait fièrement une Licorne violette.

Kakita Muri et Otaku Yogama, élèves de Bayushi Taro, refusaient le combat. En deux ans de vie commune, ils avaient appris à se connaître, à s'apprécier, à se jalouser. Tous les deux savaient que le vainqueur pourrait quitter le Dojo de la Perche Dorée pour retourner dans sa famille et avoir l'honneur de faire la démonstration de sa technique de la voie du Scorpion. Il était rare que le vieux Sensei prenne un élève personnellement, alors quand il avait annoncé qu'il en prendrait deux, et issus d'un autre clan que le Scorpion, tout le monde avait pensé à une farce, une entourloupe destinée à jeter le trouble sur le Dojo, afin de motiver les fils de bonnes familles Bayushi. Il n'en était rien.

Yogama soupira en voyant son maître arrivé par le couloir situé juste derrière son adversaire. Comme l'étiquette le demandait, il salua son Sensei. Muri, troublé par l'intervention de Taro, commença à se retourner pour saluer. Yogama en profita pour porter son attaque, une frappe Iai en direction de la tête. Bien sur, Taro n'était pas derrière son compagnon et bien sur, il s'agissait d'une feinte malhonnête. Muri poursuivit son demi-tour tout en dégainant son sabre. Sa lame ne

rencontra que le vent. Yogama s'était accroupit et s'apprêtait à décocher une attaque aux jambes. Il du renoncer en voyant arriver le sabre de la grue droit sur sa tête. Les deux adversaires se séparèrent d'un bond et se remirent en garde.

« Pour qui me prend tu Yogama ? Tu ne pensais pas m'avoir avec une feinte aussi enfantine. Tu la pratiques devant moi depuis des semaines. Je la maîtriser mieux que toi.

-Non, cher Muri Sama, je pensais juste te piéger en te laissant le croire. Je savais que tu riposterais avec ta frappe circulaire...

-et moi je me doutais bien que ta feinte n'était qu'un piège destiné à me forcer à utiliser mon Envole de la Grue Majestueuse et que tu esquiverais pour frapper mes pieds ».

« Assez » s'écria Taro.

Muri et Yogama, élèves de Bayushi Taro, refusaient le combat. Cote à cote, ils faisaient tous les deux face à leur Sensei. Yogama tenait son sabre au dessus de sa tête, prêt à fracasser le crâne de son Sensei. Tout à coup, il lança son attaque. Bien sur, c'était pour forcer son adversaire à esquiver et l'obliger à venir se placer sous la lame de son compagnon. Malheureusement Taro ne bougea pas et brisa son sabre de bois sur la tempe de Yogama d'un geste rapide et violent. Tandis que Muri se déplaçait pour minimiser les effets de son attaque et se replacer, Taro frappa son épaule. Les deux disciples étaient par terre. La Licorne tenait sa tête entre ses mains tandis que la Grue grimaçait de douleur en se massant l'épaule. Ils avaient perdu. En l'espace d'une seconde.

« Vous êtes ici pour apprendre le Kenjutsu, pas le Mizu-Do, alors arrêter de danser comme des geishas. N'oublier pas, les pinces du scorpion servent à masquer les attaques de sa queue, mais elles servent également à frapper. Le kenjutsu est question de rapidité et de puissance autant que de feinte et d'esquive. A la manière d'un oiseau qui volent de ses deux ailes, votre sabre vous apportera la victoire si vous utilisés vos deux ailes. ».

DOJO DE LA PERCHE DORÉE, IL Y A 7 ANS

Otaku Yogama observait derrière le paravent les nouveaux élèves fraîchement débarqués. Comme chaque printemps depuis des décennies, des dizaines d'apprentis samourais venaient postuler pour intégrer le prestigieux Dojo de son Sensei, la Perche Dorée. Mais cette année, c'est lui qui combattrait contre ses futurs compagnons d'armes. Il devait se faire passer pour un novice, déambuler parmis les prétendants et gagner suffisamment de combat pour attirer l'attention de tous les jeunes Bayushi, puis il se laisserait battre par celui que son maître avait déjà choisit. Personne ne devait se douter que tout ce cérémonial n'était que de la poudre aux yeux, un écran de fumée, rien de plus. Yogama soupira. Lui qui pensait avoir gagné sa place à la sueur de son front, ne la devait qu'aux alliances politiques de son grand-père et aux relations familiales de sa grand-mère.

Bien sur, tout cela faisait parti des traditions du clan du Scorpion. L'être et le paraître étaient primordiales. Les

apparences se devaient d'être trompeuses, profondément enfouis sous plusieurs couches de vérité. Yogama c'était sentit fort et important durant les 1ères années de son séjour. Tous les autres élèves le respectaient, l'enviaient parfois. Puis lorsque son maître lui avait avoué la vérité, toute la vérité, il était tombé bien bas. Depuis le début, il avait été choisit. On l'avait placé juste à coté des gravures, comme pour lui indiquer la marche à suivre. Son adversaire c'était laissé battre et tous les élèves, des véritables membres du Scorpions, avaient été mis dans la confiance. Tout avait été fait pour que le « Barbare » rentre chez lui avec une vision faussée.

Encore maintenant, il ne comprenait pas pourquoi son maître lui avait avoué la vérité. Normalement, il aurait du rentrer chez lui, fier de sa maîtrise de la voie du Scorpion ou des Pincés et du Dard. Il aurait pu parler des méthodes et des pratiques Bayushi, ou des courtisanes Shosuro. Il aurait pu raconter toutes ses choses inexacts ou fausses qu'on lui avait montrées. Il venait de comprendre pourquoi le plus secret des clans prenait des fils de Shinjo ou des enfants de Doji en son sein. Pour cacher la vérité. Mais pourquoi son maître avait décidé de poursuivre son apprentissage et de lui enseigner la Frappe à la Queue ? Certes, il avait fallut gravir l'abyme dans lequel il était tombé. Reprendre confiance en soi, oublié le faux pour apprendre le vrai. Effacer de son esprit toutes les questions qui jaillissaient tels les vagues se brisant sur les rochers. Cela avait prit du temps, beaucoup de temps. D'autant plus que son ami Muri avait quitter le Dojo l'année précédente (sûrement une manœuvre de Taro).

Yogama s'installa au milieu des prétendants et attendit son tour. Quelques temps plus tard il envoyait au tapis les jeunes Scorpions avec régularité et rapidité. Son 14ème adversaire s'avança jusqu'à lui. Une magnifique femme vêtue d'un léger Kimono rouge et noire. Ses longs cheveux parfaitement peignés et attachés lui firent penser aux courtisanes Shosuro. La belle se fendit d'un sourire et d'un hochement de tête. Il lui rendit son sourire puis observa l'endroit d'où elle venait. Les gravures au dessus de la place de la jeune femme ne faisaient aucuns doutes. C'était donc elle qu'il devait laisser gagner. Yogama maudit Taro. Perdre face à une femme, le vieux singe se moquait de lui. Avant de commencer, une interrogation jaillit. Pourquoi perdre alors que son adversaire était une Scorpion. Cela ne voulait rien dire. Que mijotait Taro ? Shosuro Satsuki quitta le Dojo le lendemain de sa victoire.

LE DOJO DE LA PERCHE DORÉE.

Le Dojo de la Perche Dorée était, pour beaucoup de jeunes samourais, un endroit magique et quasiment inaccessible, n'ouvrant ses portes qu'une fois par an à l'occasion du premier jour du printemps. C'est là que Bayushi Taro, 19ème Sensei de la Famille Bayushi dispensait ses leçons et ses conseils. Seuls les plus méritants avaient la chance de gagner leur place en réussissant l'épreuve de sélection. Tous ceux, quelque soit leur clan d'appartenance, qui battaient un élève Bayushi entraient au Dojo. Bien sur, l'épreuve comportait de nombreux pièges et seuls les plus malins pouvaient espérer suivre l'enseignement du maître Taro. Evidement, tout cela n'était qu'un écran de fumée destinée à rependre de fausses

informations sur la famille Bayushi. Tous les élèves qui réussissent les tests sont ensuite envoyés dans le véritable Dojo de la Perche Dorée où ils seront formés pour devenir les meilleurs Yojimbo du Clan du Scorpion : la Garde Pourpre. Aujourd'hui le Dojo n'existe plus. Il fut totalement détruit à la suite du coup d'état du Scorpion. Ses fières murailles furent abattues, ses lourdes portes de bois défoncées et l'ensemble des parchemins contenant les techniques ancestrales brûlés. Taro prit la fuite, laissant ses élèves se faire massacrer par la famille Seppun. Le vieil homme se cacha de nombreux mois dans les montagnes avant de reprendre contact avec le meilleur élève formé par son Dojo. Au cours d'une entrevue nocturne, Taro confia au magistrat du Clan de La Licorne le Véritable Recueil Shosuro sur l'art du Ninjutsu enseigné dans les vénérables écoles familiales.

A la mort de son élève, Taro se rase la tête et vint se présenter secrètement à Yogama Ikko pour lui demander l'autorisation de finir paisiblement sa vie au Palais Yogama. Fatigué de vivre en cavale, le vieil homme aspirait à un peu de tranquillité...

Bien sur, tout cela n'est que mensonge et subterfuge. En quatre ans, Bayushi Taro a recensé un à un ses élèves en vie et les a fait venir sur le domaine Yogama pour refonder le Dojo de la Perche Dorée. Pour l'instant, seul 9 élèves ont répondu à l'appel, mais Taro espère bien recruter un membre de choix en la personne de Shosuro Satsuki, plus connu sous le nom de Daidoji Reiko, Yojimbo du grand magistrat impérial Seppun Ryu. Seule ombre au tableau, la disparition de son ami Yogama, et avec lui celle du Recueil de Ninjutsu...

Bayushi Taro, Assassin Shosuro (rang 6)

Feu 5, Air 6, Eau 2, Terre 4, Vide 3

Acrobatie 5, défense 4, discrétion 6, équitation 2, kenjutsu 3, explosif 5, poison 4, ninjutsu 6.

Marque de l'ombre (2), alter ego (Otaku Yogama).

Honneur, 0.9 Gloire, 4.4

École d'assassin Shosuro (rang 5).

Shosuro Satsuki, Assassin Shosuro (rang 4)

Feu 4, Air 4, Eau 4, Terre 3, Vide 3

Acrobatie 4, défense 3, comédie 4, déguisement 5, discrétion 4, équitation 2, iaijutsu 4, kenjutsu 4, explosif 2, poison 2, ninjutsu 4, con clan de la Grue 2, con famille Daidoji 3.

Honneur apparent (4), beauté du diable.

Honneur, 4.9 Gloire, 4.6

École d'assassin Shosuro (rang 4).

Kakita Muri, duelliste Kakita (rang 5)

Feu 4, Air 4, Eau 5, Terre 6, Vide 4

Cérémonie du thé 3, Iaijutsu 5, Kenjutsu 5, Défense 5, étiquette 4, sincérité 3, tir à l'arc 3, naginata 4, ninjutsu 1.

Mauvaise réputation (bavard) / Marque de l'ombre (1), sensei 5.

Honneur, 3.5 Gloire, 5.7

École de duelliste Kakita (rang 5).

Le Dojo de la Perche Dorée

Entraînement au Dojo de la Perche Dorée : Rajoute le rang d'air au jet de localisation des blessures (4 pp, bushi Bayushi ou assassin Shosuro).

Nouvelle voie : La Garde Pourpre.

Les Yojimbo secrets des courtisans les plus importants du Clan du Scorpion et de ses alliées. Silencieux et invisibles, ils se font passer pour un serviteur ou un conseiller et interviennent avant que l'assassin ne sorte les armes (bushi ou Ninja 3, sortie Ninja 4).

Technique. L'aiguille du Scorpion : Cette technique ne fonctionne que si la cible n'a pas conscience de l'existence du bushi. Ce dernier maîtrise les arcanes de la médecine et sait frapper les points vitaux avec précision. De ce fait, la table de gravité des blessures n'est plus la même. La cible ne ressent les effets que rang de médecine tours plus tard (le bushi choisit la durée de latence). De plus, en frappant les points les plus sensibles du corps humain, le Yojimbo complique une éventuelle guérison. Une personne désirant soigner le blessé devra obtenir une augmentation supplémentaire sur son jet de médecine.

Localisation	Estropié	Détruit
Jambes	Terre x 2	Terre x 4
Bras	Terre x 1	Terre x 3
Torse	Terre x 8	Terre x 12
Tête	Terre x 3	Terre x 5.

LE RECUEIL DE BAYUSHI TARO

Il s'agit d'un ensemble de parchemins reliés entre eux par une fine cordelette de soie bleue qui retrace la vie du peintre calligraphe Kakita Yoshitoshi. Toutes les estampes qui illustrent le recueil sont tirées des œuvres du peintre. C'est à l'intérieur de ces estampes que Taro a dissimulé tout son savoir et ses techniques. En effet, les illustrations orientent la réflexion du lecteur et lui montrent le chemin pour progresser sur la voie du Ninjutsu. De plus, pour ceux qui savent lire entre les lignes, il est possible de décoder les notes manuscrites laissées par Taro. Ces dernières concernent les chefs Bayushi, les armées et les techniques utilisées par les Samurais du Scorpion.

Un personnage en possession du recueil dispose automatiquement de la compétence Connaissance du clan du Scorpion au rang 3. Il peut augmenter gratuitement son score

de Ninjutsu de 1 point en réussissant un jet d'intelligence + Ninjutsu, Nd 30 au bout d'un an d'étude. En cas d'échec, il faut étudier un an de plus mais le Nd passe alors à 25.

En étudiant le recueil, un personnage possédant la compétence Ninjutsu au rang 3 ou plus, peut apprendre une manœuvre, un kata ou une posture corporelle par an. Il faut alors réussir un jet d'intelligence + Ninjutsu, ND 20.

Un code inséré dans les commentaires des œuvres permet de connaître les modalités d'apprentissage des manœuvres ou des katas. Par exemple : « Cette œuvre peinte par Yoshitoshi au début de sa vie en 30 minutes (rang 2) existe aussi sous le titre de Dague Tonnerre de la lune. Elle s'observe en 2 heures et coûte 4 obans. » Cela signifie qu'il faut 30 minutes pour préparer le kata, qu'il sera actif pendant 2 heures et qu'il faut dépenser 4 points d'expérience pour l'acquérir.

KATA DE LA PERCHE DOREE

S'enfoncer dans les ténèbres.

Ecole : ninja et éclaireur rang 2.
Temps : 20 mn Durée : 120 mn Coût : 3
Effet : + 2g0 en discrétion, - 5 aux dégâts infligés.

Le vent empoisonné.

Ecole : ninja et éclaireur rang 2
Temps : 20 mn Durée : 120 mn Coût : 4
Effet : + 5 à l'initiative, -5 à son Nd pêt.

La sombre caresse.

Ecole : ninja rang 5.
Temps : 40 mn Durée : 120 mn Coût : 12.
Effet : c'est une attaque à mains nues devant toucher la chair, ce kata étant annulé si on tiens quelque chose dans sa main durant sa durée. La cible doit faire un jet de terre nd rang d'école théorique fois 5 ou mourir.

Le baiser du lotus.

Ecole : ninja et éclaireur rang 4.
Temps : 30 mn Durée : 120 mn
Effet : utilisable uniquement à mains nues, affecte la cible à travers ses vêtements (pas l'armure). Provoque des troubles dans le chi de la cible durant rang d'école de l'utilisateur fois 5 mn augmentant les malus de blessures de celle-ci de deux rangs (elle tombe inconsciente si atteint épuisé ou plus bas).

KATA DU CLAN DU SCORPION

Arpenter les ombres.

Ecole : bushi Bayushi 5
Temps de préparation : 15 Coût : 5
Effet : Ce kata, qui s'effectue avec une arme d'hast, est une série de mouvements destinée à empêcher les adversaires du bushi de pouvoir le frapper : +10 au nd, -2g2 aux jets d'attaque du bushi. Le nom de cette attaque est une ruse, mais ce kata est souvent utilisé pour tester les forces de l'adversaire pendant qu'un autre bushi se prépare dans l'ombre ...

Trouble de la vision.

Ecole : bushi Bayushi 5
Temps de préparation : 35 mn Coût : 7
Effet : les mouvements complexes de ce kata tant à créer des ombres, copies de l'utilisateur, autour de celui-ci. L'adversaire ne relance plus ses 10 contre vous, et doit ignorer les dés de son jet d'attaque inférieur à votre rang d'air. Vous ne pouvez déclarer de défense totale avec ce kata, et vous devez parcourir au moins 3 m à chaque round.

Dague Tonnerre.

Temps de préparation : 30 mn Coût : 4
Durée : 120 mn.
Ecoles : bushi Bayushi 2 ou assassin Shosuro 2.
Effets : si vous attaquez avec un aiguchi, un tanto ou un wakizashi : + 1g0 à l'initiative mais pas d'esquive possible. Si vous avez une de ces armes dans chaque main, vous pouvez obtenir une seconde attaque avec votre main secondaire en perdant 2 dés à tous vos jets d'attaque du tour. Si vous utilisez une autre arme durant la durée de ce kata, vous perdez votre plus haut dé de dégâts avec celle-ci

MANOEUVRE DU CLAN DU SCORPION

Le dard fourbe.

Type : Attaque ou Assaut
Pré requis : Kenjutsu 3+, Réflexe 4+ XP : 7
Augmentations: 0
Le jet d'initiative est déduit des jets d'attaque et d'esquive de l'adversaire.

Laisser passer l'orage.

Type : Esquive contre Assaut
Pré requis : Défense 4+, Réflexe 4+ XP : 10
Augmentations: 1+
Au tour suivant, s'il a l'initiative, le bushi attaque l'adversaire avec +0g1. Celui-ci ne peut esquiver.

SCÉNARIO : LES MASQUES DU MAL

I. LE VOYAGE

Ce scénario débute après la disparition de Toturi 1er et l'exile des Scorpions mais avant la Disparition d'Inishi.

INTRODUCTION

De nombreuses familles voient d'un mauvais œil la création de la famille Yogama. Pour beaucoup, cette décision n'est que la 1ère phase de l'annexion par la Licorne des anciennes terres Scorpions. Terres qui sont bien sur convoitées par d'autres clans. De plus, certains craignent que la forteresse des Licorne ne serve de refuge à des exilés Scorpions. En effet, Otaku Yogama était l'ami de plusieurs membres importants de la famille Bayushi. Les joueurs (PJs) sont envoyés pour enquêter sur cette nouvelle famille Yogama.

Les Pjs sont convoqués par leur Seigneur : des éclaireurs ont intercepté un message destiné à Bayushi Kasumi, le fils de Bayushi Otsumi, la 1ère conseillère de Bayushi Kachiko, censé être en exile dans les Terres Brûlées. Or, le message, qui relate avec précision les manœuvres de Doji Kuwanan dans la région de Ryoko Owari, a été découvert non loin du Palais Yogama. Connaissant les liens entre l'ancien Magistrat et le Scorpion, les dirigeants des Pjs ont décidé d'agir : il serait compliqué de vouloir s'emparer des terres Bayushi avec des assassins Shosuro dans la nature.

Une troupe d'espions est donc envoyée au plus vite, afin d'évaluer la situation. L'objectif des PJs est simple. Ils doivent identifier le plus de scorpion possible. Le message, en plus de Bayushi Kasumi, mentionne une petite bague avec un scorpion gravé à l'intérieur, ainsi qu'un Yojimbo, alors que le rapport des éclaireurs parle d'un éventuel Saboteur dans les environs du Palais Yogama. Le Seigneur des joueurs n'a plus le message et se contentera des répéter les informations qu'on lui a transmises. Si on le questionne, il dira simplement qu'il a fait porter le message à son Daimyo.

Introduction

Si les joueurs sont membres du Clan de la Grue, c'est Doji Shizue qui les contacte à la sortie d'une représentation théâtrale de Kakita Yotomori. Après quelques remarques sur le jeu des acteurs, Shizue leur explique qu'ils vont intégrer la troupe qui vient de jouer. En effet, elle doit se rendre au Palais Yogama pour donner une représentation en l'honneur de l'anniversaire de l'héritière des Yogama.

Si les joueurs font partie de la Licorne, c'est Shinjo Yokatsu qui les convoque après une partie de chasse. Il sait qu'Otaku Yogama était le petit fils d'une Scorpion. Mais avec la découverte de ce message, il prend conscience que les liens entre les Yogama et les Scorpions sont peut-être plus importants qu'il ne le suspectait. Il les envoie, infiltrés dans une caravane marchande, enquêter sur ces rumeurs.

Pour le Clan du Lion, le clan du Crabe ou le Clan de la Mante, on ne peut confier une mission aussi importante que la surveillance de Shinomen Mori à une famille aussi inexpérimentée que les Yogama. Rapidement, une petite armée se met en marche pour aller éduquer ce rassemblement de Rôlins. Les PJs sont envoyés auprès du daimyo Yogama afin de l'avertir de l'arrivée d'une délégation militaire.

Quoiqu'il arrive, les PJs seront donc accompagnés de plusieurs suivants (Yojimbo, artiste, soldat...). Ces derniers devraient être les cibles des Morts vivants.

Le trajet jusqu'à la forteresse Yogama est plutôt chaotique. Le début de l'automne, relativement froid, met à mal nos Pjs, peu habitués aux tourbillons de vent sillonnant la Chaîne du toit du Monde. Les pavés irréguliers de la route des chevaux de la fleur de prune n'arrangent rien et l'apparition de Seigneur Lune s'accompagne d'un brouillard aussi épais que glacé. Heureusement, des yourthes recouvertes de peaux de bête, commencent à faire leur apparition. Les remparts du château commencent même à se dessiner lentement au travers du brouillard. Tout à coup un hurlement se fait entendre et des silhouettes sortent du brouillard en s'élançant vers le groupe...

Difficile d'évaluer les intentions de ces bushis, des Moto visiblement. Peut-être s'agit-il des guerriers Moto de la famille Yogama envoyée par la bienveillante Okugata-sama de la maison Yogama? Recevoir cette délégation avec les armes pourrait être mal perçu. En même temps, la région est connue pour être infestée de créatures de l'Outre Monde et en cas d'attaque, il faut s'organiser tout de suite (pour avoir droit à un jet d'art de la guerre pour bien se placer et ne pas avoir à combattre plus d'un adversaire à la fois). Il est possible d'apprendre les éléments suivants à propos des assaillants :

- Leurs armures sont couvertes de mousses et autres moyens de camouflage et ils ont surgi de nul part. Les Moto ne sont pas réputés pour leur sens de la discrétion.
- Les couleurs des bushis sont celles de la famille Moto et sont de facture récente (moins de 2 ans), mais la couleur du mon Moto n'est pas blanc mais rouge. Il ne s'agit pas du mon des Moto de l'Outre Monde.

Une fois la certitude acquise que ces hommes sont corrompus par la souillure et qu'ils sont là pour les tuer, les PJs peuvent réagir de deux façons. Combattre en infériorité numérique ou tenter de rejoindre le Palais.

Le combat s'engage, et les PJs vont rapidement se faire submerger par la violence des attaques. Alors qu'une lourde épée Gaijin s'apprête à fendre en deux le crâne d'un conteur ou d'un marchand, son propriétaire se fera cribler de nombreuses flèches. La situation s'inverse et des cavaliers Yogama surgies de nulle part massacrent les Moto.

Si vos joueurs fuient en directions de la forteresse, ils verront une lourde porte s'ouvrir et cracher un nuage de poussière. Les cavaliers Yogama lancés à pleine puissance ne s'écarteront de leur trajectoire pour éviter les PJs. Les portes se referment aussitôt, empêchant quiconque de s'introduire dans le couloir extérieur qui conduit aux écuries.

Il faut profiter de cette scène pour montrer que les bushis Yogama et l'Outre Monde ne sont guère différents. Les Yogama sont des brutes et ressemblent étrangement à ceux qu'ils combattent : même technique de combat, cris de guerre ou hurlement sauvage lorsqu'un adversaire est massacré...

Un jet de Per + art de la Guerre, Nd 15, permet de repérer les faits suivants.

- Les Yogama étaient prêt avant de voire les Moto (armures lourdes portées et temps de réaction rapide). Cependant, les premières flèches auraient pu être tirées plus tôt, ce qui aurait sauvé quelques membres de l'escorte.
- Deux cavaliers saignent alors qu'ils n'ont reçu aucune blessure. Insister sur ce point provoquera leur colère.
- Un homme (Katsou) semble s'intéresser aux armoiries des bushis corrompu. Il écarte le PJ curieux d'un geste du bras et remontera sur son cheval en grognant.

Une fois les survivants massacrés, les Yogama se montreront plus aimables, voire carrément sympathiques si ont répond à leur humour vulgaire et graveleux. Cependant, ils resteront brutaux dans leurs manières, ne pensant pas à soigner les blessés par exemple. Ils conduiront les PJs aux portes du temple avant de repartir en direction des écuries (les écuries Licorne sont interdites aux étrangers).

Bushi Moto Mort vivant.

12 bushi de la famille Moto. Ils sont totalement corrompus et attaqueront les personnages les plus faibles et se tiendront à bonne distance des guerriers compétents.

Feu 3 (agilité 4 et 3), Air 2 (réflexe 3 et 4), Eau 4, Terre 4, Vide 2
Chasse 2, Connaissance Outre Monde 2, Connaissance Oni 1, Equitation 3, Kenjutsu 3
Tir à l'arc 3, Subojutsu 2, Art de la guerre 3

Points de vie : 64 \ Nd 15 ou 20 +5 (armure légère)
Attaque 7g4 ou 6g3 \ Dégâts 6g2 ou 7g3
Rajoute son rang de maîtrise à tous ses jets de dés (+2).

Trois d'entre eux portent des couleurs étranges. Ils prendront la fuite dès que les Yogama sortiront de leur forteresse. Il s'agit de trois assoifés. Ces derniers cherchent à localiser leur ancien chef Urusawa. Quoi qu'il arrive, ils disparaîtront pour réapparaître dans un prochain scénario.

Feu 4, Air 2, Eau 4, Terre 5, Vide 2
Chasse 3, Connaissance Outre Monde 2, Connaissance Oni 1, Equitation 3, Kenjutsu 3
Tir à l'arc 3, Subojutsu 3, Art de la guerre 3

Points de vie : 80 \ Nd 20 +5 (armure légère)
Attaque 7g4 \ Dégâts 7g3
Rajoute son rang de maîtrise à tous ses jets de dés (+3).
Peut effectuer deux attaques par tour s'il s'agit d'assaut.

II. YOGAMA IKKO, DAIMYO DE LA FAMILLE YOGAMA

Les PJs seront accueillis par Yogama Toru qui, énervé et fatigué, demandera aux PJs la raison de leur présence. Puis, voyant leurs blessures, il s'excusera et les entraînera à travers les temples et les jardins à la recherche d'un moine pouvant les soigner. Questionné sur l'attaque, il répondra que c'est la 1ère fois que l'Outre Monde ose sortir de Shinomen Mori, même si depuis quelques temps, il semble bien qu'il y ait un regain d'activité en lisère de la Forêt. Mais pas de panique, une unité de renfort est arrivée il y a 4 jours.

Au pied du Palais à proprement parler, la troupe sera rejointe par Yogama Shotori qui annoncera aux PJs que le daimyo

Ikko met à leur disposition le dernier temple de la Confrérie et qu'elle les recevra demain matin à la 1ère heure.

Le temple, le dernier et le plus petit des 8, peut difficilement accueillir plus de 10 personnes, et ce, dans des conditions spartiates. Si les joueurs demandent des logements dignes de leur rang, Shotori s'excusera en argumentant que toutes les chambres sont occupées par les unités envoyées par les Moto et Shinjo. La famille Yogama se prépare pour une grande bataille. Toru demandera d'ailleurs au PJs de ne pas les gêner dans leur préparation.

Deux gardes sont postés devant la porte et 10 autres patrouillent aux alentours du petit pont qui permet d'accéder au Palais. Il va être difficile de sortir sans se faire repérer, et de toute façon, les personnages sont sûrement fatigués ou blessés. Si jamais les joueurs tentent de sortir, les gardes viendront aussitôt les prier de retourner se coucher. Une dispute peut rapidement éclater entre les deux groupes.

Ils peuvent glaner des informations en examinant les alentours depuis les petites fenêtres du temple.

- Les temples au pied du Palais sont déserts. Les prières du soir ne se font entendre que très faiblement et les offrandes des pèlerins sont étrangement maigres.
- L'accès aux écuries est très bien gardé. Les Yogama protègent leurs chevaux.
- Une ombre les observe depuis le toit d'un bâtiment surélevé avant de disparaître.

L'AUDIENCE AVEC YOGAMA IKKO

Déjà 4 heures que les PJs patiente dans une petite pièce. Si l'architecture de la forteresse est des plus classiques, les décorations intérieures sont d'inspiration Licorne ou Gaijin. A l'image de leur garde, Yogama Karada, le Yojimbo personnel du daimyo, tout dans cette pièce fait croire aux PJs qu'ils ont quitté Rogukan. Mais en y regardant de plus près, tout est poussiéreux et dans un état de délabrement avancé. Les Yogama sont une petite famille. Une jeune courtisane, Yogama Sanaya, vient finalement chercher les artisans. Tout en s'excusant du retard, elle introduit les PJs auprès de Yogama Ikko. La belle veuve est assise au milieu de larges coussins. A coté d'elle, un jeune homme toise les PJs d'un regard hautain. Il s'agit de Yogama Kana, le Karo du Palais.

Yogama Ikko, courtisane polie et respectueuse, mettra ses invités à l'aise. Avant d'aborder la raison de leur présence, elle évoquera ses années à la Cité Impériale ou ses voyages au sein des Terres appartenant aux clans des PJs. Elle garde en mémoire les richesses de la Grue, la puissance des murailles du Crabe, la douceur du climat de la Mante...

Ikko poussera les PJs à ce vanter, comme tout bon samouraï qui se respecte. Elle essayera de faire dire aux PJs que leur Clan est riche, que leurs membres sont des personnes de qualité, etc...Puis, dès qu'un joueur abondera dans ce sens, elle lui fera comprendre que la famille Yogama ne peut dignement

recevoir de tels visiteurs dans un palais aussi simple que le sien. Elle propose alors une escorte jusqu'au prochain du clan majeur de leurs choix.

Cette scène doit permettre aux joueurs de mettre en avant leur talent d'orateur. Pour remplir leur mission, ils doivent absolument rester et se faire inviter au Palais. Il faut donc convaincre Yogama Ikko de leurs offrir l'hospitalité. Malheureusement, le daimyo Ikko est un adversaire redoutable. Les PJs sont tombés dans un piège rhétorique. Une fois qu'ils ont reconnu les richesses de leur clan, ils ne peuvent décemment accepter d'être logé dans un petit palais poussiéreux. Il en va de leur honneur. Ikko utilisera cela pour les pousser à partir. Elle n'est pas digne de recevoir les personnages et préfère me pas les accueillir que mal les accueillir. Aux joueurs d'être malin et persuasifs.

- Les PJs demandent l'hospitalité, elle leur donne de l'argent (en faisant comprendre qu'il s'agit là d'un lourd sacrifice pour sa famille) pour aller dans la plus belle des auberges de la région. Elle ne peut recevoir ses invités dans un simple temple.
- Ils réclament à manger, elle invoquera la guerre avec l'Outremonde. Ses réserves sont épuisées, ses mets sont sans saveur.
- Ils se disent fatigués ou blessés. Elle leur propose une nuit de repos et une escorte pour le retour.
- Ils abordent les alliances entre leur Clan et la Licorne. Elle répond qu'elle ne veut pas risquer une guerre. Elle n'est pas sûre de pouvoir les protéger des assauts de l'Outremonde. Elle ne veut pas qu'on accuse sa famille de la mort des PJs....

Bref, elle essayera de contrer tous les arguments des PJs et tentera absolument de les faire partir. Cette scène doit être un combat. Voici ce que les joueurs savent d'Ikko et entre parenthèse, ce qu'il faut lui proposer pour rester. Donnez ses informations au début de l'aventure.

- Elle ne s'est pas remise de la mort de son mari (se présenter comme un ami de Yogama peut l'amadouer).
- Elle est très attachée aux plus faibles (ils pourraient se rendre utile auprès du peuple. Pas de suite, mais en échange d'une promesse, elle peut accepter de les garder).
- Elle surveille de près les événements concernant les provinces Scorpions (le clan des PJs souhaite conclure une alliance avec sa famille à propos de ces provinces).

Finalement, si vos joueurs y mettent les formes (jets d'étiquette, de sincérité et de courtisan) ils devraient réussir à la convaincre. Encore faut-il qu'ils lui expliquent la raison de leurs présence dans des contrées aussi inhospitalières. Ce que ne manquera pas de demander son Karo, Yogama Kana. Mais Ikko coupera court à la discussion et demandera à son Yojimbo de conduire les PJs dans leurs appartements.

Une chose devrait tout de même alerter les Joueurs. Ikko qui a tout fait pour les mettre dehors, semblera soulagé de les voir rester. Rappeler à vos joueurs qu'il est mal vu de demander publiquement de l'aide sans perdre la face.

Après leur départ, ils entendront une violente altercation entre Ikko et Kana. Les bribes de conversations audibles porteront sur la présence des personnages. Ikko est pour, Kana contre. Pour lui, ils ne vont pas aimer et surtout, cela ne permettra pas de... Les PJs viennent d'entrer dans une autre pièce sous l'œil inquisiteur du Yojimbo Karada.

Et si les PJs se font mettre dehors ?

Si vos joueurs ne réussissent pas à débloquer la situation, ils vont devoir quitter le Palais rapidement. Alors qu'ils préparent leurs affaires, Yogama Sanaya viendra les trouver pour leur annoncer qu'elle a réussi à convaincre son seigneur d'offrir l'hospitalité aux humbles voyageurs qu'ils sont. Elle fera néanmoins comprendre aux joueurs qu'ils lui sont redevables d'une faveur.

C'est Ikko qui envoie sa courtisane. Ainsi elle ne perd pas la face devant ses invités et obtient dans le même temps une faveur de la part des joueurs.

Sanaya se montrera charmante et très respectueuse envers les joueurs. Il commettra cependant quelques impolites en observant avec insistance un des personnages. Si on la remarque, elle marmonnera une excuse peu crédible, paraîtra terriblement gênée et prendra congé rapidement. En fait, Sanaya va essayer de séduire un des personnages afin de les surveiller plus efficacement.

L'ART DE L'IKEBANA

Les quartiers des PJs, une suite de chambres en enfilade communiquant entre elles, ont vue sur le lac. Au loin, le bruit de l'eau indique qu'un petit ruisseau s'écoule le long des murs de la forteresse. Les appartements quand à eux sont spacieux, richement décorés et en parfait état. Rien à voir avec la pièce où ils ont patienté toute la matinée. Cela ne fait aucun doute, on c'est moqué d'eux. La place ne manque pas et la famille Yogama est plus que riche.

Sur une petite table, une composition florale les attend. Elle est composée d'autant de fleurs d'Odamaki que de joueurs. Au centre, une belle tige de bambou domine le tout. En admirant bien la composition, on peut voir que la tige de bambou est légèrement brisée. C'est une très belle composition, qui dégage une énergie importante et pleine de spiritualité. Tout est parfait, presque trop parfait et la personne ayant réalisé cette œuvre est exceptionnellement douée. Après examen, elle n'a pu être réalisée que par un élève de Kakita Toytomi, le grand maître d'Otosan Uchi. En se renseignant auprès des membres du château, Ikko, Sanaya, Kana, Shotori et Seiji sont les seuls à avoir séjourné à la Capitale.

C'est Yogama Ikko qui a réalisé cette composition (c'est pour cela qu'elle est arrivée en retard ce matin). Elle veut faire comprendre aux PJs qu'elle est dans une situation dangereuse, qu'elle veut la faire évoluer et qu'elle leur donne l'autorisation de ne pas tenir compte des règles de l'étiquette pour l'aider. Le bambou brisé signifie que la famille n'est pas heureuse (le chef de famille) et qu'il faut faire attention car si un danger guette les joueurs, il viendra justement de la famille (la voracité du bambou). Les joueurs penseront sûrement aux Scorpions mais Ikko fait référence à quelqu'un d'autre...

A partir de là, Ikko communiquera secrètement avec les joueurs grâce à l'Ikebana, espérant qu'ils comprendront son appel à l'aide. Par contre, lorsqu'elle rencontrera les personnages en publique, elle se montrera très distante et n'hésitera pas à les couvrir de honte à la moindre occasion.

Un livre sur l'art floral se trouve dans la bibliothèque d'une des chambres (cf l'aide de jeu). Lorsque vous sentirez les PJs perdus, faites apparaître des compositions dans leurs chambres, au milieu de la salle commune ou durant les repas.

Les PJs sont maintenant libre d'agir à leur guise pour mener à bien leur mission : identifier le plus de Scorpions, avec si possible leur véritable nature. Ils devraient également s'intéresser à la mystérieuse personne qui leur demande de l'aide. De toute façon, en enquêtant sur les Scorpions, ils tomberont sur les problèmes des Yogama...

III. DEBUSQUER LES ESPIONS DU SCORPIONS

Les PJs sont à la recherche d'au moins 3 scorpions : Bayushi Kasumi, un Yojimbo et Saboteur qui évoluerait autour du Palais. Il s'agit de Kasumi, Sanaya et Setsuko.

BAYUSHI KASUMI

Bayushi Kasumi peut être identifié grâce à la bague qui est mentionné dans le message intercepté par les alliées des Joueurs. Ces derniers remarqueront trois personnes susceptibles de correspondre à Kasumi.

Ide Fujisawa : Caravanier aux doigts décorés de bagues et archétype du marchand avare et paranoïaque qui veille à ses bijoux comme à la prunelle de ses yeux. Sa chambre comporte de nombreuses cachettes remplies de bijoux. Les PJs remarqueront un petit peigne en ivoire des terres brûlées gravé de l'idéogramme «épouse» appartenant à Ikko. Peu être un moyen de le faire chanter. Ils trouveront des lettres de créances et quelques laissez-passer louche (le parfait attirail du petit scorpion...).

Yogama Gaidomo : Il passe son temps à glisser silencieusement dans les couloirs du Palais en espionnant les personnages (l'attitude du parfait scorpion...). En fait, il observe sa belle, Yogama Shotori, dont il est amoureux.

Yogama Kana : Il possède un anneau qu'il porte autour du cou (sous son kimono). Les PJs devraient le repérer rapidement mais ils vont vite s'apercevoir qu'il sera difficile de l'étudier car il le garde toujours sur lui. Le seul moyen est de lui subtiliser pendant son sommeil. Pendant la journée il est toujours entouré de gardes, de scribes, de courtisans.

Le problème, la solution : Kasumi dort rarement dans sa chambre. En effet, il entretient au sein même du Palais 3 maîtresses. Après être rentré dans sa chambre, il emprunte une porte dérobée et file rejoindre une de ses conquêtes dans les différents recoins du Palais. Cependant, c'est un homme méfiant qui ne veut pas attirer l'attention. Il emprunte des itinéraires discrets, passe par des passages discrets avant

d'atteindre son but. Il devrait semer les joueurs au moins deux fois de suite. Dans l'idéal, il faudrait identifier ses concubines pour le précéder et non le suivre. C'est là qu'intervient Gaidomo. Il est au courant de tout, surtout lorsque cela concerne les histoires de cœurs. Il suffira de le convaincre de piéger son karo. Il sait qu'il fréquente Otcho et Nashida, les filles du cuisinier, et qu'il courtise régulièrement la vierge de bataille Ranaru. Il s'étonne d'ailleurs d'un tel comportement. Courtiser une vierge bataille est plutôt mal vu par les membres de la Licorne.

Si au bout de 3 jours, ils n'ont pas trouvé la bague, Kasumi qui se doutera de quelque chose, la cachera en lieu sûr. Si les PJs arrivent à fouiller sa chambre, ils trouveront des livres de politiques, des cachettes avec de l'argent et une carte qui ne représente aucun lieu connu (il s'agit de la localisation d'une oasis dans les terres brûlées, son lieu de contact avec des scorpions exilés). Ils trouveront aussi un petit rapport sur un voleur (pas encore identifié) au sein de la maison Yogama.

BAYUSHI SETSUKO, LE SABOTEUR

Les Yogama comptent des éclaireurs Shinjo et Hiruma. De plus, Toru et son disciple sont en train de travailler sur l'élaboration d'une nouvelle école portant sur la discrétion et la diversion (rien de concret avant plusieurs années). Les PJs auront donc la surprise de voir des samourais revenir de la chasse avec des tenus de camouflages (branches, feuilles dans les cheveux). Si on les questionne, ils renverront les joueurs vers Toru. C'est lui qui a eut l'idée de copier les techniques de leurs assaillants. Si on leur parle des notions d'honneur et de vantardise propre au samouraï, ils rigoleront un bon coup avant de laisser les PJs au milieu de la cour. Les recherches s'annoncent donc délicates. Peu être se rappelleront-ils que dans la lettre, le saboteur aurait été vu aux alentours du domaine des Yogama. Il faut rechercher parmi les Yogama qui étaient à l'extérieure : les Messagers.

Yogama Toru. De l'avis de tous, il est, avec Yogama Jundo, le plus doué pour la chasse, les embuscades et la confection de piège. Dans ses appartements, on peut trouver des parchemins évoquant l'art et la manière de surprendre le gibier ou de préparer des pièges. Une armure légère quelque peu allégée, trône au milieu de la pièce. Avec un peu de lecture, on peut remarquer une 2ème écriture sur les parchemins, celle de Yogama Kochi. Leurs écrits font l'éloge de la discrétion au combat (ébauche de technique de rang 1).

Yogama Seiji. Originaire d'Otosan Uchi, il ressemble plus à un courtisan. Ses manières sont raffinées, il est calme, discret et quitte souvent la région pour se rendre à la Capitale. De plus, c'est lui qui a rapporté l'épée d'Otaku Yogama (le magistrat était connu pour ses liens avec les Scorpions).

Yogama Setsuko. Il s'absente parfois et ne rend de compte à personne. Il ne sera d'ailleurs pas présent les deux premiers jours. Très malin, il ne se laissera pas découvrir (il porte une armure lourde aux alentours du Palais).

Comment identifier Setsuko : On peut connaître les dates des sorties des Messagers en consultant les registres où Toru

mentionne les itinéraires et les haltes. Il se trouve dans un bureau adjacent aux appartements du Daimyo. En traînant auprès des messagers, les PJs entendront parler du registre. Mais ils peuvent écarter les Messagers car ils n'ont pas séjourné du côté des provinces Scorpion depuis longtemps.

Dans une lettre à son ami Hiruma, Toru parle d'un samouraï qui lui enseigne son art. Il ne mentionne pas son nom. Il finit en espérant que lui aussi trouvera un sensei. Le ton de la lettre est malicieux.

En observant un peu les hommes et la vie au château, on arrive à savoir qui fait quoi et qui dirige qui. Setsuko est le seul à s'organiser tout seul. Pour les Yogama, il est un cousin du Daimyo et fait donc un peu comme il veut (et oui, il sort quand il veut). Ce qui risque de trahir Setsuko, c'est son amour pour sa province. Si on parle des luttes pour les territoires Scorpions, il commencera à s'énervier et à critiquer la Mante et la Grue (ouvertement). De plus, lorsque la situation va dégénérer au sein du château, il disparaîtra pour accomplir son devoir et protéger Ikko.

BAYUSHI SANAYA

La belle Yojimbo sera sans doute la plus difficile à trouver. Du fait de son entraînement, Sanaya est tout à fait habituée à évoluer au milieu des courtisans. Elle ne commettra pas de faute (pas de regard du coin de l'œil à la vue d'une arme, pas de sursaut si on fait mine d'attaquer quelqu'un...). Elle est une parfaite Yojimbo de cour.

Comment la démasquer : Soyons clair, c'est impossible. Toutefois, Sanaya est une courtisane aussi belle qu'intelligente et votre groupe de joueur comportera bien un séducteur dans l'âme. Bref, il va bien y avoir quelqu'un pour essayer de la séduire. Et, contre toute attente, la belle se laissera prendre au jeu.

Un peu surprise et troublée, elle repoussera froidement le personnage, puis, si ce dernier ne revient pas, fera le nécessaire pour le revoir. Finalement c'est elle qui tombera amoureuse du PJ. Elle lui enverra des messages par l'intermédiaire de l'Ikebana (en demandant conseil à son Daimyo et amie), elle lui donnera des rendez-vous tôt le matin ou tard le soir... Au passage, les PJs pourront penser à elle pour le mystérieux informateur. Laissez la relation s'épanouir et arrangez vous pour que les joueurs ne la soupçonnent pas et l'oublient. Essayez de faire comprendre au PJ que les sentiments de Sanaya sont sincères et qu'elle est amoureuse pour la première fois de sa vie. Expliquez au PJ qu'il se sent bien auprès d'elle, accordez lui quelques augmentations gratuites sur ses prochains jets pour simuler cela. Bref, faites lui comprendre que lui aussi est amoureux. On verra bien comment il réagira lorsqu'il découvrira que sa belle porte des Tantos sous ses kimonos (lorsqu'il la prendra dans ses bras) ou qu'elle est étrangement plus musclée qu'une simple courtisane (lorsqu'ils commenceront à...).

Attention, étant donné les règles de l'étiquette et des coutumes traditionnelles (peu de peau exposé, pudeur apparente...), il

faut que le PJ soit sérieux pour obtenir un sourire ou un regard.

En fonction de la tournure des événements, le PJ aura trouvé une jolie femme (qui ne devrait pas être là) ou se fera fait la pire des ennemis. Si Sanaya pense que l'on a atteint Ikko grâce à elle, elle tentera tout simplement de tuer le PJ. Elle devrait y arriver assez facilement. Ensuite, elle se donnera la mort à côté du cadavre de celui qu'elle aimait.



IV. L'HISTOIRE

Kodare est un égaré depuis 5 longues années. Rongé par la souillure, il est cependant capable de sentiment et les principes de l'honneur ou du bushido ne lui sont pas inconnus. C'est une sorte d'abomination : une créature de l'Outre Monde avec des sentiments humains. De cette lutte entre la souillure et son humanité est née l'idée un peu folle de prendre une épouse. En effet, Kodare désire fonder sa propre famille et diriger son propre domaine.

Avec une trentaine d'égarés (des Moto et des Shinjo), il a réussi à tromper la vigilance des Yogama et à prendre le contrôle du Palais. Lors de sa 1ère nuit au château, il a enlevé Inishi, la fille d'Ikko. Si Imokko, l'autre fille, âgée de 16 ans, ne l'épouse pas, il massacrera la jeune enfant. Il laisse 1 semaine à Imokko, pensant sincèrement qu'elle apprendra à l'aimer.

Kodare est réellement capable de sentiments humains, mais ceux-ci ne sont qu'une misérable caricature de la réalité. Ils sont disproportionnés et sans nuances. Pour lui, tout est blanc ou noir. Ces colères sont terribles et dangereuses (c'est une créature de l'Outre Monde) alors que l'instant d'après, il peut pleurer comme un enfant.

Désireuse de sauver son enfant, Ikko n'a d'autre choix que d'obéir. Elle est la seule personne à être au courant, avec sa fille aînée et Bayushi Kasumi. Pour tout les habitants, les égarés sont des hommes envoyés par la famille Moto pour soutenir les Yogama dans leur lutte contre l'Outre Monde. Certes ils sont souillés, mais ils défendent efficacement le Palais contre les attaques régulières des brigands et autres Rônins (la famille Yogama est une petite famille et la proximité de Shinomen attire fréquemment quelques Onis).

Imokko et Inishi sont retenus dans les jardins, gardées par des égarés. Kodare surveille Ikko et ses hommes sont mêlés au reste des habitants. Le daimyo et son Karo ne peuvent donc pas agir et sont obligés de continuer à vivre comme si de rien n'était. L'arrivée des PJs n'arrange personne.

Cependant, Ikko est sur que Kodare et ses hommes ne maîtrisent pas l'art de l'Ikebana, elle tente donc le tout pour le tout en essayant de communiquer avec les joueurs par l'intermédiaire des fleurs. Un double langage va s'installer. Ikko fera tout pour pousser les joueurs à partir. Elle se moquera d'eux, elle leurs mettra des bâtons dans les roues (en les enfermant une nuit au cachot ou en les empêchant de sortir), elle ira même jusqu'à les humilier si besoin. Mais à travers ses messages, elle fera tout pour les aider et prendra le plus de risques possibles. Si les PJs comprennent son jeu, ils pourront l'aider. Il reste 7 jours avant le mariage

Kodare espionne Ikko. Il se trouve toujours dans la pièce à coté et les PJs ne pourront pas le voir tant que Urusawa ne sera pas libéré (qui c'est celui là ???). De même les appartements d'Ikko et tout l'étage supérieur du Palais seront inaccessibles. Le jardin est quasi impossible à trouver.

Note : Il faut faire attention à ne pas attirer l'attention sur cette partie de l'histoire trop rapidement. Dans un 1er temps, les PJs doivent penser que les messages sont destinés à les prévenir de la présence des Scorpions. Il faut jouer là dessus. C'est seulement au cours de leur enquête que les PJs doivent comprendre qu'il y a autre chose.

En enquêtant à droite et à gauche, les PJs vont remarquer quelques phénomènes étranges. S'ils creusent un peu, ils accéderont à des scénarii « bonus » qui vont se croiser en fonction de leurs actions. Il s'agit des différents éléments de la même intrigue. Si les PJs passent à coté de certaines choses, tout cela se terminera par un mariage.

V. LES MINI SCÉNARIOS

Durant leur séjour, les PJs devraient comprendre que quelque chose d'étrange est en train de se passer. Profitez de quelques scènes de la vie quotidienne pour alerter les PJs. Voici une liste d'évènements qui renvoie directement aux minis scénarii. Ces scénarii sont attachés à une personne qui va découvrir un petit bout de la vérité. Si un PJ fait le scénario, il participera directement à l'enquête avec cette personne. Si il suit une piste tout seul, il trouvera les mêmes éléments et finira par rencontrer le PNJ en question. La fin des minis scénarii n'est pas indiquée, car elle dépend de l'action des PJs. De plus ils se rejoignent tous plus ou moins pour former une fin globale.

Le 3er jour : Une attaque de l'Outre monde provoque un petit incendie dans la partie basse de la forteresse. Shotori est prisonnière dans une petite pièce à l'étage. Un acrobate pourrait se hisser et la ramener en la portant sur son dos. Cette scène permettra de se lier d'amitié avec la shugenja. Yogama Katsou traîne plus longtemps que les autres auprès des cadavres. Accès aux scénarii Shotori et Katsou.

Le 4ème jour : Un concours de lutte est organisé pour occuper les messagers. Les Yogama sont redoutables et n'hésitent pas à frapper fort. Un adepte du Mizu do devrait faire bonne figure et gagner le respect de Katsou. Accès aux scénarios Les messagers.

Le 5ème jour : Un petit concours de Haikku attira peu de monde. Cependant, les participants passeront une agréable après midi. Accès au scénario Kodare. Ikko participera avec le poème suivant :

<i>Hito bito no</i>	<i>Feuilles multicolores</i>
<i>Tsumi sore zore ni</i>	<i>Chacun vient au temple avec</i>
<i>Tera momiji</i>	<i>Ses propres péchés</i>

Il y a 3 alternatives possibles aux mini scénarios :

- Kodare ignore l'action des PJs, on joue tous les Scénarios.
- Les PJs se font prendre par Kodare et ne libèrent pas Urusawa. Passez à la scène le retour du maître de maison.
- Les PJs se font prendre après avoir libéré Urusawa. Passez à la scène pire que le mal.

KATSOU ET LES ASSOIFFÉS

Le géant semble s'intéresser aux assaillants avec intérêt. Avec un peu de patience, il sera possible de se lier d'amitié avec Katsou. Ce dernier, en tant qu'ancien Moto connaît parfaitement les Assoiffés. Il sait également que les moines ont recueilli un homme il y a deux lunes mais il ne fera pas le rapport tout de suite.

Le nom des attaquants est celui d'une unité d'élite ayant récemment disparu et connu sous le nom des Assoiffés. Cette célèbre unité composée de 8 guerriers Moto a complètement disparu il y a quelques mois. Depuis, on murmure qu'ils seraient revenus totalement souillés et qu'ils seraient capables de dompter des onis mineurs afin de s'en servir comme monture lors des batailles rangées. Cette unité était dirigée par Urusawa.

En fait, les Assoiffés, car il s'agit bien d'eux, ont succombé à la malédiction Moto et se sont fait battre par une créature de Fu Leng trop puissante pour eux. Certains sont morts, d'autres sont totalement corrompus et hantent les alentours du domaine Yogama pour rapporter Urusawa à leur nouveau Seigneur. En effet, Urusawa, qui a survécu à son combat, a réussi à trouver refuge auprès des moines du Palais avant de sombrer dans le coma.

En discutant avec les Cavaliers, les PJs pourront apprendre quelques informations intéressantes.

- Les assaillants étaient plus que 8 mais ils étaient bien souillés. On trouve une petite description dans un livre de poésie Moto. Les assoiffés sont tous tatoués au fer rouge. Direction la fosse commune pour chercher une belle marque sur un cadavre. Cela ne donnera rien. Les Assoiffés n'ont pas prit part au combat et se contente d'envoyer leurs nouvelles recrues.
- Une troupe de cavalier Moto a disparu il y a 3 semaines. Personnes ne sait ce qu'ils sont devenus.
- Il y a de cela 6 mois, toute la troupe de Moto Urusawa disparut dans la forêt de Shinomen sans laisser la moindre trace. Un messenger Yogama venant du territoire Otaku a entendu cela dans une taverne
- Récemment, la patrouille Yogama a retrouvé un homme grièvement blessé à la lisière de la forêt. Devant l'état des blessures, ils l'ont confié aux moines du 4ème Temple. L'unité Moto récemment arrivée a lourdement insisté pour s'occuper personnellement d'un des leurs. Ils ont chassé les moines du temple pour s'installer là. L'inconnu est dans le coma (en fait, Kodare a fait massacrer les moines et installé ses hommes par la force).

SHOTORI ET L'ÉPIDÉMIE

Shotori s'inquiète de la mauvaise santé apparente des Yogama. Pour elle une épidémie est en train de s'installer dans les murs du Palais. Des Yogama sont très affaiblis, et ce malgré une nourriture abondante. Des marques étranges

apparaissent sur les corps. Au début, Shotori pensera à la souillure, mais les marques sont différentes de ce qu'elle a déjà pu voir. Il faudra comparer avec des marques de souillure. Une petite séance dégueulasse avec un eta peureux. Il en résultera que les marques sont relativement identiques à celle d'un être souillé. Mais elles seraient comme atténuées.

- Les serveurs sont également touchés. Etrangement cela touche surtout ceux des cuisines. Au passage les PJs remarqueront que les serveurs préparent des plats traditionnellement servis aux mariages. Des amandes de Ginko et du Sakura-yu.
- En enquêtant dans les cuisines, on se rend compte que les serveurs cachent quelque chose. Il passe en douce des tonneaux de Sakura-yu pour les gardes qui s'ennuient de plus en plus. C'est justement ceux qui ont bu du Sakura-yu qui sont touchés.
- Avec des expériences d'herboristerie, Shotori commencera à suspecter l'eau. Elle a d'ailleurs un goût différent depuis quelques jours.
- On peut apprendre que les serveurs n'utilisent plus l'eau des puits en raison des fortes pluies qui ont apportées de la boue. Ils captent la petite cascade qui coule le long de la falaise. Shotori sera surprise car Ikko a interdit de s'approcher des jardins. L'interdiction porte même sur la pièce du château qui conduit au jardin. Les serveurs auront peur d'être dénoncés (il ne parleront pas tout de suite). En fait c'est Kasumi qui a donné l'ordre aux serveurs d'aller se servir à la cascade. Les puits sont malsains et il commence à en avoir marre d'écouter Ikko à propos des jardins. Son mari est mort, il faut qu'elle passe à autre chose.

Cela devrait pousser les PJs à s'intéresser à cette cascade. Elle provient directement du jardin. Shotori fera tout pour y accéder. Mais sans prévenir Ikko. Les PJs découvriront alors la prison de Imokko, bien gardés par 5 égarés. En fait, les Moto ont pris l'habitude de se baigner dans les petits bassins. Ils transmettent ainsi leur souillure. Cette dernière étant largement diluée dans les petits ruisseaux du jardin, les effets de la souillure sont légèrement différents de ce qu'il est possible d'observer d'habitude.

Amandes de Ginko et Sakura-yu.

L'amande du fruit du ginkgo, grillée ou bouillie, est très appréciée. Elle accompagne et parfume les plats les plus raffinés, notamment ceux des fêtes et des célébrations. La consistance de l'amande est croquante. Son goût n'est pas très prononcé. L'amande se consomme entière, en amuse-gueule, dans les soupes ou les plats à la vapeur.

Les fleurs de cerisier à double pétale sont conservées dans le sel pour être ensuite utilisées pour une boisson à base d'eau chaude et de pétales. Ce breuvage se nomme sakura-yu ou thé à la cerise. On la sert à des occasions particulières comme la présentation des futurs mariés, car servir du thé traditionnel à une telle occasion serait mauvais présage pour le mariage.

LES MESSAGERS ET LES ÉCURIES

Cela fait plusieurs semaines que les messagers restent aux châteaux. Certains commencent à trouver le temps long (Ikko garde tout le monde au Palais). On peut croiser des Messagers en train de s'ennuyer ferme dans les jardins des temples inférieurs.

- Les Messagers ne mettent pas leurs chevaux à l'écurie (on y trouve deux chevaux Onikages appartenant aux Moto de Kodare) mais dans la cour du 1er temple qui fait office de cour d'accueil.
- On peut entendre des bruits étranges à proximités des écuries (vers le 1er temple, c'est-à-dire en bas de la forteresse). Si les PJs insistent lourdement, on leur dira que des montures sont revenues souillées d'une patrouille qui a mal tourné. Ikko a ordonné leur mise à l'écart. Leurs cavaliers se sont retirés avec eux et préparent la mise à mort. Il s'agit d'un véritable sacrifice pour ceux qui montent le même cheval depuis leur Gempukku. Certains vont faire Seppuku après la mise à mort de leur monture. En fait, les montures et les Yogama ont été tués rapidement par les Moto de Kodare.

Les écuries sont bien gardées et les Moto de Kodare ne font pas dans la dentelle. Ils frappent fort et sans sommations. Il peut s'en suivre une haine féroce entre les Yogama souillée (et les plus stupides qui obéissent aveuglément) qui surveilleront les curieux. Un peu d'action pour des joueurs qui s'ennuient, et une sévère réprimande de la part du Seigneur Ikko pour apprendre aux PJs d'être aussi curieux.

Si les PJs réussissent à passer, ils verront deux chevaux dans un état pitoyables. Il s'agit en fait d'Onikage, les chevaux corrompus utilisés par les Moto de l'Outre Monde. A première vue, ils sont libres. Cependant, avec des jets relatifs à l'Outre Monde et aux Chevaux, on peut voire que l'on s'occupe d'eux correctement et qu'ils sont bien traités. Présenter les comme des chevaux normaux qui seraient souillés et donc malades. Montrez le lien fort qui unit la monture souillée à son maître souillé. Ils vont bientôt mourir ensemble, ils se préparent (ne dites pas directement que c'est des créatures de l'outre Monde). Après tout, un cheval souillé doit manger de la viande ! En pénétrant un peu plus dans les écuries, on peut voire d'où provient la viande : des cadavres de moines et de Yogama. La plus de doute. Il s'agit des moines qui gardaient Urusawa. Les Moto les ont tous tués. Les PJs devraient aller voire le 4ème temple.

KODARE ET LE TEMPLE

Le haiku de Ikko est en fait écrit par Kodare. Il veut éliminer les PJs et use d'un stratagème subtil pour arriver à ses fins. Il tend donc une embuscade dans le 7ème temple, celui qui est totalement vide et fermé. Le sens du haiku invite les PJs à pénétrer dans un lieu avec ses péchés. Or, devant ce temple, de magnifiques pêcheurs finissent de perdre leurs feuilles lentement. Une fois à l'intérieur, ambiance sombre et silencieuse. Une silhouette qui s'enfuit vers l'arrière du temple et un gros combat. Tous les hommes sont souillés. Les PJs

penseront peut-être qu'Ikko ou les Scorpions veulent les éliminer...

Le bruit du combat attirera rapidement des soldats Yogama, qui, incapables de choisir un camp vont observer les deux parties. Aux joueurs d'être convaincants et de convaincre les gardes que leurs assaillants sont des créatures souillées.

Alors que le combat touche à sa fin, Yogama Karada et Yogama Kusanagui feront leur apparition pour achever les hommes de Kodare. A cet instant précis, ils comprendront que quelque chose se trame dans les ombres du Palais et chercheront à isoler les joueurs pour essayer de savoir ce qu'ils savent. Jouer sur la paranoïa des joueurs. L'arrivée des deux hommes est elle une simple coïncidence ? Sont-ils là pour achever leurs hommes ? Ne sont-ils pas souillés ?

- Le groupe qui a attaqué les joueurs est composé de 5 Yogama et de 4 membres (des Moto) de l'unité récemment arrivée. Les Yogama semblaient suivre les ordres des 4 Moto.
- Les Yogama ne sont pas marqués par la souillure.
- Ils ont pénétré dans le temple par une petite brèche dans le mur de fondation à l'arrière du bâtiment.
- Ils empestent le saké et le sakura-yu.

Dans un premier temps, Yogama Ikko se rependra en excuses devant les joueurs. Puis, Yogama Kana interviendra rapidement pour rappeler que les joueurs ont personnellement insisté pour rester et qu'ils sont libres de partir quand ils le désirent. Yogama Ikko mettra fin aux débats et se déclarera prête à raconter la vérité aux joueurs.

Deux jours avant l'arrivée des joueurs, il semble qu'un Oni particulièrement malin se soit introduit dans le Palais. Avec cette attaque contre les personnages, cela ne fait aucun doute, cette créature est capable de contrôler les hommes et de les retourner contre leurs propres amis. Il faut agir vite. Yogama Kana propose de consigner tout le monde dans les appartements du palais le temps que les soldats s'organisent pour éliminer l'intrus. Les Joueurs sont invités à se joindre aux battues si ils en manifestent l'envie.

Bien sur, il s'agit là d'un mensonge. Ikko et Kana essayent de sauver les apparences et cherchent à détourner les joueurs de la vérité. Kusanagui à ordre de fouiller les fondations du Palais avec les PJs. Au bout de quelques heures, Kusanagui déclarera qu'il n'y a rien à trouver ici. Il se passe quelque chose et il compte bien le découvrir. A partir de là, les joueurs ont la possibilité de se fondre dans les ombres pour agir de manière discrète. Il faut cependant éliminer les deux Moto que Kusanagui vient de repérer.

VI. LES MASQUES DU MAL.

Les Pjs ont compris que l'Outre Monde a pris le contrôle de la forteresse Yogama, ont localisé les enfants, ont identifié le 4ème temple comme étant la base des égarés...

En effet, un des Égarés a reconnu le légendaire Moto lors d'une patrouille dans la forteresse. Kodare a aussitôt fait massacrer les moines et emprisonner celui qu'il considère comme un danger. Le temple sert donc de refuge aux égarés et de prison pour Urusawa. Kodare est en train de torturer le géant pour tenter de le faire parler. Il veut savoir où le Moto a trouvé l'épée qu'il possède (cf l'encart ci-dessous).

A partir de maintenant, la suite de l'aventure dépend des actions des joueurs. Il existe cependant trois fins possibles.

LE SAMOURAÏ ET LE MONSTRE

Les Joueurs décident donc de mener l'assaut contre le Temple. Il faut cependant trouver un moyen d'éloigner des gardes. Une petite diversion vers les écuries suffira.

Une fois libéré, Urusawa organise la contre-attaque. Il repère les hommes passés sous la coupe de Kodare grâce aux informations des joueurs et il les fait éliminer par les Yogama valides, en utilisant des pièges et des embuscades. Urusawa est une véritable machine de guerre. Il utilise les techniques de chasse pour attaquer par surprise ses adversaires, avant de disparaître furtivement. Les PJs sont chargés d'attirer des hommes de Kodare dans un piège mortel. Un peu de baratin ou de séduction.

Mais rapidement, cela va tourner au massacre. Urusawa frappera tous les Yogama, ne faisant plus aucune différence entre une créature de l'Outre Monde et un pauvre bushi ayant contracté la souillure. Au bout de quelques morts, il quittera les joueurs et disparaîtra dans les couloirs du Palais. De temps à autre, les PJs trouveront un cadavre démembré caché derrière un bosquet d'arbres. Avec le temps, Urusawa ne prendra même pas le temps de cacher les morts. Le Palais et l'ensemble de la forteresse doivent maintenant servir de lieu pour une immense partie de cache-cache morbide entre Urusawa qui devient de plus en plus fou, les Égarés qui deviennent de moins en moins subtils et les Yogama prient entre deux feux. Alternez tour de bataille rangée avec des séances plus intimistes et lugubres lorsqu'ils sont seuls (il est facile de perdre ses camarades au détour d'un couloir). Cette fin affaiblira les effectifs des Yogama mais Inishi et Imokko sont sauvés car Kodare doit s'occuper du Moto et des PJs.

L'espoir viendra de Kodare lui-même. En effet, dans un sursaut d'humanité, il proposera son aide pour sauver celle qu'il aime. Il dira où se trouve la petite (les jardins) et proposera de servir d'appât pour Urusawa. Il demande juste aux PJs de dire à Imokko qu'il l'aimera même dans l'au delà.

Finissez ce scénario de façon morbide et glauque. Jouez sur la personnalité de Kodare. Il semble pleurer, avoir perdu de sa prestance. C'est un être misérable qui va à la mort, dans l'espoir d'être aimé. Bien que courageux, ce geste est en fait profondément égoïste. Il fait cela pour lui.

Note : tout va se faire sans que la garde ne soit au courant. La vie au palais continuera comme si de rien n'était. Les Pj n'auront que peu de temps pour tendre une embuscade et retourner dîner avec les yogamas et les hommes de Kodare.

Moto Urusawa, Bushi Moto (rang 5)

D'un geste vif Joto passa sa manche de kimono sur son visage. Le sang et la boue commençaient à le gêner tandis que l'Oni no Tojiro se déchaînait sur ses compagnons d'armes. Le samouraï ferma les yeux lorsque la gueule du monstre arriva sur lui à la vitesse d'un serpent. Urusawa choisit ce moment pour se relever d'un bond et frapper l'animal en pleine tête. Malgré la douleur procurée par l'impressionnant croc planté dans son épaule et les multiples plaies sanguinolentes, il frappa de toutes ses forces. Le sinistre craquement indiqua que les os de l'oni venaient d'écarter. Ceux d'Urusawa également.

Urusawa fut toujours plus grand et plus fort que ses compagnons. Véritable force de la nature, il s'entraîna encore et encore, redoublant d'effort et s'astreignant à des corvées qui auraient découragé le plus endurci des bushi Hida. Son premier exploit, il le réalisa l'année précédant son Gempukku. On raconte en effet, qu'il assomma d'un unique coup de poing un buffle devenu fou. Le jour de la fête des retrouvailles, il aurait tiré une charrette contenant 20 bushi Moto lourdement armés.

Le reste de sa vie n'est qu'une suite d'actions impressionnante. Rentré comme simple bushi, il gravit en quelques années les échelons de la hiérarchie Moto. Grâce à sa puissance il terrassa de nombreux Onis tandis que son énorme volonté lui permit de survivre aux autres. Petit à petit, il dompta les guerres, oubliant le risque, s'enfonçant toujours plus loin que les autres dans les lignes ennemies, traçant de larges sillons à travers les cadavres et les corps mutilés. En l'espace d'une année, il était devenu le chef de l'infanterie Moto pour les provinces de l'Ouest, une légende. L'année suivante, il était à la tête d'un groupe de vétérans connus sous le nom d'Assoiffés. Une bande de tueurs et de brutes évoluant sur les cadavres et baignant dans le sang.

Personne ne sait ce qu'il est devenu. Les assoiffés disparurent lors d'une bataille aux abords de Shinomen Mori. L'expédition de volontaires envoyée sur la piste des hommes d'Urusawa ne retrouva que des montures affreusement mutilées. D'après les éclaireurs, le groupe se serait dispersé pour tenter d'échapper à un Oni gigantesque. Aujourd'hui, Urusawa se trouve sous la protection des moines du temple des Voyageurs Perdus où il se remet difficilement des terribles blessures qu'il a reçues. Visiblement infecté par la souillure de l'Outre Monde, Urusawa lutte pour ne pas sombrer dans un coma définitif. Les rares paroles prononcées ne furent pas audibles et le seul geste que le Moto réussit à faire fut de regarder l'étrange épée qu'il ramena de Shinomen Mori.

Feu 3, Air 3, Eau 6, Terre 6, Vide 3 (Agilité 5, Réflexe 4, Force 7).

Chasse 4, con Outre Monde 4, connaissance Oni 3, équitation 3, Kenjutsu 3, Méditation 2, tir à l'arc 3, Subojutsu 5, art de la guerre 5, Shintao 3, Mauvaise réputation (sanguinaire), sombre secret (Foret de Shinomen), souillé / Grand, Force de la terre, trompe la mort, statut social (assoiffés).

Honneur, 2.5 Gloire, 6.5

École, moto rang 7.

Au début de l'aventure, les anciens compagnons d'armes du géant Moto lancent une attaque sur le Palais afin de tester les défenses Yogama. Ils cherchent également à localiser avec exactitude Urusawa. Pourquoi n'interviennent-ils pas lorsque ce dernier se réveille ?

En fait, les assoiffés ne veulent pas Urusawa mais l'épée qu'il a rapportée de Shinomen Mori. Ce sabre Gaijin, une relique de l'Outre Monde, est actuellement bien caché au fond d'un des temples du domaine Yogama. Lorsque Les assoiffés vont apprendre qu'Urusawa est réveillé, ils vont profiter de l'agitation pour tenter de dérober l'épée. Leur investigation ne donnera rien. Ils retourneront alors dans la forêt, sans se faire remarquer, pour avertir leur nouveau chef. Tout cela sera expliqué dans un prochain scénario. Bien sur, Urusawa ne se souvient plus de ce qui c'est passé dans la forêt.

PIRE QUE LE MAL.

Les joueurs se font prendre après avoir libéré Urusawa. Kodare va alors les utiliser pour amadouer Ikko. Il lui demande de donner l'ordre aux hommes dispersés dans la forteresse de se rendre et d'attaquer Urusawa qui a réussi à s'enfuir. Ikko implorera Kodare d'épargner les PJs et lui annoncera tout simplement qu'elle « accepte ». En voyant le regard lubrique de l'Egaré, ils devraient comprendre qu'Ikko va se faire violer. C'est à ce moment là qu'Otaku Yogama et son sensei feront leur apparition.

Un violent combat va éclater entre l'Egaré et le Magistrat. D'un côté une créature de l'Outre Monde relativement puissante et de l'autre un magistrat Shinjo entraîné par un célèbre Bayushi. Le combat sera donc violent et surtout très surnois. Kodare s'attaquera à Ikko, obligeant le magistrat à protéger sa femme. Si les PJs ne font rien, Yogama et Kodare s'entretueront. Ikko se jettera sur le cadavre de son époux, implorant Bayushi Taro et les PJs de retrouver ses filles et de prendre la fuite. Elle périra dans l'incendie qu'elle allumera pour détruire la forteresse et tous les Egarés. Taro disparaîtra avec les 2 filles.

Pendant ce temps là, Urusawa élimine les égarés, mais devient de plus en plus fou et s'attaque à tous les Yogama qu'il croise. Suivre Taro serait une bonne idée. Malheureusement, ils croiseront Urusawa au détour d'un couloir. Finissez ce scénario par un combat entre Taro et les PJs contre Urusawa. Ce dernier attaquera immédiatement les deux héritières (elles ont été en contact avec la souillure et doivent donc être éliminées). Taro devrait mourir en les protégeant. Pour le reste, les PJs ont libéré une personne pire qu'une créature de l'Outre Monde et sans l'aide de Kodare, il sera difficile de l'éliminer. Il faut qu'ils en assument les conséquences. Les 3 scorpions périront dans l'incendie en luttant jusqu'à la fin.

Urusawa peut survivre et prendre le contrôle de la famille Yogama. Sous sa direction, la famille devient un repaire de brutes sanguinaires qui voient la souillure derrière la moindre quinte de toux. En l'espace de quelques mois, la région est désertée par la population et Urusawa devient une épine dans le pied du Clan de la Licorne. Des Crabes de la pire espèce investissent la région et passent un accord avec le Moto. Le Palais Yogama devient une cause possible de guerre entre le Crabe et la Licorne. Chacun se rejetant la faute d'une telle situation.

Cette fin est la plus noire. En effet, il arrive que parfois, les êtres humains soient pires que les créatures qu'ils combattent. Urusawa en est un parfait exemple.

LE RETOUR DU MAÎTRE DE MAISON.

Les Pjs se font capturer avant de libérer Urusawa. Une fois capturés par les Egarés, les personnages n'ont plus qu'à attendre leur mort ou le mariage. Laissez leur une chance de s'échapper. Malheureusement, ils se feront reprendre et torturés. Ils seront libérés par l'intervention de Sanaya et Toru, tous les deux extrêmement discrets. Mais que faire. Sanaya et Toru veulent libérer leur famille. Alors que la discussion bat

son plein, les PJs se feront une nouvelle fois attaquer. Cette fois pas de doute, ils vont y passer : Toru se bat avec la force du désespoir. Sanaya protège son amant (même si lui c'est moqué d'elle) et révèle ses talents de Yojimbo. Faites comprendre aux PJs que c'est la fin du scénario. Un ultime bonus, un dernier point de vide... Finalement, tout le monde est acculé, encerclé et grièvement blessé.

C'est alors que le chef Moto se fait cribler de flèches tandis qu'un homme fait irruption, éliminant rapidement 3 Moto. Ce mystérieux individu, torse nu, porte un large chapeau de paille et se sert d'une simple lame. En observant l'épée, on peut voir qu'il s'agit d'une lame proche de la perfection, sans fioriture aucune. Il s'inclinera humblement en signe de reconnaissance, et demandera aux PJs s'ils veulent bien essayer de sauver sa famille.

Toru et Sanaya s'inclineront aussitôt, surpris, désorienté et heureux. L'homme devant eux, n'est autre qu'Otaku Yogama, Magistrat impérial et élève de Bayushi Taro. Si les PJs acceptent, il part aussitôt sauver ses filles et demande simplement que son secret soit bien gardé. Même sa femme doit ignorer qu'il est en vie. Il est possible de le prendre en filature jusque dans un petit débarras des cuisines où il utilise les techniques des assassins Shosuro pour disparaître. L'archer a depuis longtemps disparu.

A parti de là, Kodare sera furieux. Les PJs ne peuvent plus agir que dans l'ombre au sein d'un Palais noyauté par les Egarés. Certains Yogama non souillés trouvent refuge dans les temples inférieurs, sous la direction de Karada. Pour faire sortir les PJs de leurs cachettes, Kodare fera exécuter des prisonniers et ira même jusqu'à violer Ikko. En aucun cas, il ne fera de mal à Imokko, sa future épouse.

Le scénario peut prendre fin de différentes manières. Bataille rangée entre la partie basse et la partie haute de la forteresse, mariage d'une créature de l'outre Monde avec une héritière d'une famille Licorne, actions isolées de quelques résistants...Otaku Yogama s'arrangera pour sauver ses filles, mais ne pourra empêcher la mort de sa femme. A moi que les PJs est une idée...Il disparaîtra ensuite avec ses 2 filles pour toujours. La famille Yogama s'effondrera dans les mois qui suivent.

VII. AIDE DE JEU : SYMBOLIQUE DES FLEURS

Acacia: Vous êtes élégante
 Amaryllis: Vous aimez trop briller
 Anémone: Partez
 Aster: M'avez vous bien dit la vérité?
 Balsamine: Vous m'avez offensé
 Bardane: Vous m'importunez
 Basilic: Je vous hais
 Belle-de-Nuit: A ce soir
 Bouton d'Or: Ne vous moquez pas de moi!
 Bruyère: J'aime la solitude
 Buglosse: Vous êtes la fausseté même
 Buis: Je ne bouge pas face à l'adversité
 Camélia: Je vous aimerai toujours
 Camomille: Je vous suis dévoué
 Chardon: Méfiez-vous de ma vengeance
 Ciguë: Perfidie, poison
 Coucou: Tu me trompes
 Cyclamen: Adieu!
 Cyprès: Notre amour est mort
 Eglantine: Vous m'avez charmé
 Epine noire: Des obstacles à notre union
 Fougère: Croyez en moi!
 Fuchsia: Vous perdez votre temps
 Gardenia: Je vous aime en secret
 Genêt : Mes pensées pour vous
 Gerbe d'or: Vous êtes avare de vos faveurs
 Giroflée rouge : Comme vous me plaisez!
 Giroflée mauve: Je reste dans ma famille
 Gui: Je triompherai, ma volonté est tenace
 Hélénie: Vous me faites du chagrin
 Héliante: Méfiez-vous des apparences
 Hémérocalle jaune: Invitation à l'adultère
 Hortensia: Vous êtes belle mais froide
 Hyacinthe: Voulez-vous jouer à l'amour?
 Jacinthe bleue: J'ai des soupçons
 Julienne: Vous avez commis une faute
 Laurier: Je triompherai de vous
 Lin: Simplicité. Gratitude
 Lis blanc: Pureté
 Lis jaune: Orgueil et richesse
 Mandragore: je ne peux rien pour vous
 Marjolaine: Je vous consolerais
 Mélisse: Ayez plus d'audace
 Millefeuilles: Je suis guéri!
 Mouron: Rendez-vous accepté
 Mysotis: Ne m'oubliez pas
 Nénuphar: Vous êtes de glace
 Nicotiane: L'obstacle est vaincu
 Œillet :
 -Blanc: Vous m'inspirez un sentiment pur
 -Rose: Je vous réponds favorablement
 -Panaché: Je réfléchirai
 Olivier: Réconciliation
 Perce-Neige: Espérons des jours meilleurs
 Pétunia: Pourquoi cette colère ?
 Pied d'Alouette: Lisez dans mon cœur
 Pivoine: J'ai honte de ce que j'ai fait
 Plantain: Ce sont là des mensonges

Polygala: On a médité de vous (ou de moi)
 Pomme de terre (fleurs): Je vous remercie
 Prunier: Je vous rappelle vos promesses
 Rose: Combien vous êtes belle à mes yeux
 Rose sauvage: Je vous suivrai partout
 Roseau: J'aime la musique
 Rue sauvage: J'aime l'indépendance
 Sabine : Mon entourage est hostile
 Safran : il faut rester discret
 Sauge : Je vous estime profondément
 Saxifrage : Je suis désespéré
 Scabieuse: Je vous abandonne.
 Scrofulaire : Je me réhabiliterai
 Serpolet : Vous avez fait une étourderie
 Souci : Inquiétude. Que devenez-vous?
 Sylvie : Ouvrez votre cœur
 Tabac (fleur) : Je désire oublier
 Tamaris : Comptez sur ma protection.
 Tilleul : C'est l'amour conjugal que je veux.
 Trèfle : Puis-je espérer?
 Tournesol : Votre intrigue est démasquée.
 Tubéreuse : Je songe à la mort.
 Tulipe : Vous êtes admirable!
 Tulipe double : Nous réussirons
 Valériane : Il faut agir secrètement
 Véronique : Nos pensées s'accordent
 Vespérine : Voici nos derniers beaux jours
 Violette double : Je partage votre amour
 Yucca : Jusqu'à la mort
 Zinnia : Faites attention.

*La vespérine peut signifier qu'il faut se dépêcher, plus que 3 jours (avec 3 fleurs). La sylvie signifie qu'il faut faire confiance à celui qui offre les fleurs tandis que La fleur de tabac signifie qu'un secret sera bien gardé.

L'art de l'Ikebana et la symbolique des fleurs.

Mansaku : Le 1^{er} à fleurir. Cet arbuste fleurit en hiver tant qu'il ne gèle pas. Ses 4 pétales très étroits et chiffonnés donnent l'impression d'une araignée (on le nomme l'arbre aux araignées d'or). Le Mansaku signifie "Vous m'envoûtez"

Odamaki : Cette fleur symbolise une humeur fantasque, à deux doigts de la folie, teintée d'une certaine tristesse. La personne qui choisit de l'offrir tient à attirer l'attention sur son désarroi et à faire évoluer une situation. L'odamaki invite à prendre droit de se montrer extravagant, de se livrer à des folies et donc de prendre des risques.

Bambous : il symbolise l'altruisme et la famille heureuse à l'image du pied mère qui nourrit sa famille autour de lui. Cette plante a une croissance incontrôlable et est souvent présentée seule ou avec des barrières pour contrôler son expansion (eau, muret). C'est une plante agressive qui détruit les racines des plantes l'entourant.

Le lotus : La fleur incarnant le plus de symboles: pureté, perfection, érudition, fécondité, couple heureux (fleurs qui s'épanouissent parallèlement aux fruits). Le caractère sacré attribué au lotus s'explique principalement par la pureté de ses fleurs jaillissant de la saleté des eaux stagnantes ! De même que le lotus prend racine dans le limon et s'épanouit au soleil, tout être humain peut accéder à l'éveil.

L'icho : (arbre aux abricots d'argent). Cela fait référence aux reflets argentés des fruits qui ont la forme d'un abricot. Le fruit peut être toxique. Une fois au sol, la chair de ces fruits se décompose, produisant une odeur forte, persistante et désagréable. Elle laisse peu à peu apparaître le noyau qui s'est formé et contient une amande comestible.

Le kikus : Le chrysanthème est une fleur sacrée qui, en géomancie, est source de rires et de joie. Selon une légende, si vous buvez la rosée du pétale d'un chrysanthème sur lequel 4 lignes du Tao de Shinsei ont été écrites, vous vivrez 1000 ans. Le kiku symbolise une source de vie.

Sakura no hana. Cette fleur ne vit qu'une semaine et symbolise la beauté éphémère. Elle peut être utilisée pour indiquer le temps qui passe ou un décompte.

NOUVELLE : LA DISPARITION D'INISHI

PALAIS DE LA FAMILLE YOGAMA. PREMIÈRE ANNÉE
DE LA DISPARITION DE TOTURI 1ER

Ikko gifla son mari. Une gifle qui pour Yogama était bien plus douloureuse que la morsure d'un Oni. Il regarda autour de lui. Ses yeux se posèrent sur sa fille Imokko : « Tu vas me conduire là où Inishi a été enlevée. Ikko, tu sais maintenant pourquoi je ne pouvais pas revenir vers vous, ma famille, mes enfants. Ceux qui m'ont détenu pendant plus de deux ans veulent ma mort et ils utiliseront tous les moyens pour me retrouver. Voilà pourquoi j'avais choisi de disparaître. Crois-tu que j'aime vivre sous le mon de Yoritomo. Crois-tu que j'ai choisi de vivre parmi les rônins. Si je l'ai fait c'était pour vous protéger. Tant que la Voie de l'Émeraude ne sera pas démasquée, vous serez en danger. Alors arrêtez d'être égoïste et de pensez à vous. J'ai passé deux ans enfermé dans une cellule avec pour seuls compagnons les rats et les cafards. Ikko j'ai fait le choix de voir grandir Inishi de loin plutôt que de la voir mourir devant moi ». Ikko tomba à genoux devant Yogama, ses sanglots se perdirent dans ses paroles : « Yogama, ...amour, ...pourquoi, ...Inishi ».

Imokko qui était restée digne et silencieuse s'approcha de sa mère et lui prit les épaules. Son regard sévère se porta ensuite vers Yogama : « Père, calme-toi ou sinon tu connaîtras la furie de la vierge de bataille qui est devant toi. Tu déshonores toute la famille Yogama et pas seulement Ikko. Elle était désespérée de ta mort, moi c'est pire j'ai ressenti de la colère envers toi. Mais maintenant, de te savoir en vie alors qu'Inishi a disparu... Si c'est à cause de toi que ma sœur est retrouvée morte, tu ferais mieux de retourner dans tes îles d'adoption. Pas de mais, tu trouveras Anash dans ses Appartements, le pauvre a été surpris pas son assaillant, le Védique dit qu'il va sûrement mourir même son pouvoir de guérison ne fera rien contre ses plaies. Va le voir avant qu'il ne meurt ».

-Idiot, si je reviens maintenant vous allez toutes être en danger et visiblement vous n'êtes pas capable de vous défendre. Mort, je vous protégeais de mes assaillants, quand aux îles de la Soie, j'y préparais mon retour avec des alliés pour la famille Yogama.

-Arrêtez, Yogama, Imokko, il nous faut retrouver Inishi, ou je ne m'en remettrais pas. Yogama fais tout ton possible pour retrouver notre fille et fais payer ceux qui ont fait cela, je t'en conjure, si tu nous aimes encore...

-Bien, mais avant j'ai besoin de savoir si vous avez parlé de moi à quelqu'un.

-tout ceci est resté entre Mère, anash et moi.

-Un homme est venu, mais je ne lui ai rien dit. Il savait que tu n'étais pas mort. Un certain Taka, un marchand itinérant.

-Taka est le Daimyo de la famille Yasuki du clan du Crabe et c'est un ami. Yogama s'agenouilla auprès de sa femme, lui prit les épaules et lui glissa quelques mots à l'oreille. Puis, il regarda Imokko : « Ton sabre est-il prêt ? Nous allons en avoir besoin.

-Oui, j'ai toujours le sabre de mon vrai père, mais il restera entre mes mains. Un vrai samurai n'abandonne jamais son sabre, surtout quand celui-ci est un héritage de sa famille, ma vraie famille : les scorpions ».

Yogama se releva d'un bon et voulu gifler la vierge de bataille. Cette dernière esquiva et porta aussitôt la main à son saya.

« Faites attention père, je ne suis plus l'Imokko que vous avez connue. Je suis le champion de la Famille Yogama. Encore un geste vers moi ou ma mère et nous en couderons.

-Ne parle pas comme cela. Ikko et moi t'avons élevée comme notre fille. Ton père était une ombre qui allait sombrer pour toujours. Ta mère allait le rejoindre. Ils t'ont confiés à moi.

-Et ceci ne te donne aucun droit sur moi, nous sommes peut-être de la même famille mais je ne suis pas ta fille. N'avance pas, ne me fais pas regretter un mauvais geste ».

Yogama attaqua le premier. Pour désarmer. D'un geste rapide, il saisit un pan du kimono de sa fille qu'il entoura autour de l'arme de la jeune vierge de bataille avant de tirer dessus pour la déséquilibrer. Imokko perdit aussitôt l'équilibre. Yogama suivit du regard la lame et s'apprêta à la rattraper lorsque sa fille profita de cet instant pour exécuter une balayette et se précipiter contre le mur pour s'emparer d'un Yari tandis que son père se relevait d'un bond digne des plus grands danseurs Kakita. « Père, si vous voulez vous battre sortons, mère ne supporteras pas votre mort une seconde fois ». Soudain les deux combattants s'immobilisèrent. Ikko venait de se relever et les regardait froidement : « Arrêtez, vous êtes des idiots, ce qui importe c'est Inishi ».

Imokko et Yogama passèrent sous l'arche de pierre. Le temple, à demi recouvert par la végétation, s'accrochait péniblement à la paroi rocheuse. Des petits éboulis de pierre jonchaient les grandes dalles brisées tandis que les racines des arbres libérées de leur prison de terre se mélangeaient aux lianes tombantes. Le temple devait accueillir une confrérie de moine guerrier. La taille des murs et la disposition de la cour ne laissaient aucun doute. Yogama s'enfonçait lentement dans les méandres du temple.

Anash gisait là, dans le creux formé par de puissantes racines, recroquevillé sur lui-même à la manière des serpents. Le corps recouvert de larges blessures, les vêtements teintés de rouge, le Naga attendait de parler à son ami avant de sombrer dans l'inconscience. —« Yogama, je surveillais Inishi dans les jardins, près de la fontaine, lorsque que deux hommes ont fait irruption. Je pensais qu'ils ne m'avaient pas vu, caché dans les

branches. Quand la nourrice de la petite leur a demandé ce qu'ils faisaient là, ils l'ont frappée puis l'ont jetée dans l'eau. Je me suis précipité, mais l'homme a esquivé mon attaque d'un large bond, j'ai voulu réattaquer, mais je me suis écroulé. Il avait réussi à me frapper pendant mon attaque. Je ne comprends pas comment il a fait pour...

-Quand je suis arrivée, la nourrice tentait de le réveiller, il avait perdu beaucoup de sang. La blessure était fine, mais bien placée. La magistrate a commencé son enquête sans toi puisque tu n'étais pas là. Elle n'a rien trouvé. Trois hommes ont pénétrés dans la forteresse. Deux pour prendre ma sœur et un pour voler ton Yari ».

Yogama restait silencieux. Par deux fois déjà on avait essayé de lui enlever sa femme et sa fille aînée. Par deux fois il les avait retrouvées saines et sauvées. Mais là, si la voie de l'émeraude se cachait derrière cela, il fallait agir au plus vite. « Imokko, où se trouve mon épée de magistrat ? Nous partons sur le champs ». Malgré la haine éprouvée envers son père à cet instant, la jeune femme se raidit et tout son corps perçu ses paroles comme un ordre et une mise en garde. Elle acquiesça d'un rapide mouvement de la tête. Il ne lui serait pas venu à l'esprit de contredire l'ancien Haut Magistrat d'Emeraude. Imokko était forte, très forte, mais la maîtrise de l'Obiesaseru lui était totalement étrangère...

« Et où compte tu aller comme cela ? Ecoute plutôt ce que j'ai à te dire fier samouraï. » Yogama et Imokko se retournèrent rapidement. Face à eux, sortant d'un bosquet d'arbres morts, une femme se tenait debout, les deux bras accrochés aux branches les plus basses. Imokko dégaina son katana. La femme s'avança lentement d'une démarche étrange, se balançant légèrement de gauche à droite. Lorsqu'elle apparut complètement, Yogama se détendit :

« Que fait une naga en dehors de Shinomen ? »

-Je suis à votre service Seigneur Yogama.

-Que...

-Je m'appelle Shara, je suis Védique et j'assure la formation de l'Anash. Mes semblables nous ont banni de la Forêt. Il me faut poursuivre mon travail auprès de l'Anash pour qu'il soit prêt lors du grand réveil. Mais pour l'heure je crois qu'il faut retrouver notre petite Inishi. »

Imokko restait sans voix. C'était la première fois qu'elle voyait un naga, ces êtres mi serpent mi humain. Elle ne savait que faire. La créature était de la taille d'un humain si on faisait abstraction de sa queue, mais dressée sur celle-ci, la femme pouvait facilement mesurer deux ou trois mètres, peut-être un peu plus. Sa peau recouverte de fines écailles à la base de son corps se transformait en peau humaine au fur et à mesure que l'on se rapprochait de son torse. Son visage était humain, tout comme elle Imokko prit encore quelques instants pour la dévisager. Les yeux verts de cette femme luisaient quand son regard rencontrait les reflets de son katana de cristal. « Je vois que tu portes le sabre de l'Anash, tu es ... »

-Je suis Shosuro Imokko et si tu ne me dis pas où se trouve ma sœur, je t'enfonce cette lame au travers de la gorge». Joignant le geste à la parole, Imokko saisit son sabre des deux mains et se mit en garde à la manière de son père, la manière des Bayushi. La naga éclata de rire.

« Tu es bien la fille de L'Anash, aucun doute la dessus, vous avez le même caractère. On croirait des hommes singes de la grande barrière de... »

Imokko se jeta sur elle et abattit son sabre sur le flanc du Naga. Un mince filet de sang s'écoula de la main de Yogama. Celui-ci venait de parer l'attaque de sa fille avec la main. Il écarta le sabre d'Imokko puis s'approcha d'elle lentement. « Tu te trompe d'ennemi. Garde ta colère pour la voie de l'émeraude. Je ne me battrais plus avec toi, du moins pas tant qu'Inishi ne sera pas retrouvée. Cette femme est une amie et une alliée, alors écoute là. ». Yogama recula, puis déchira une partie de son kimono pour en faire un bandage. Imokko s'empourpra et se jura de faire payer cet affront.

« La petite Inishi a en sa possession une perle naga offerte par L'Anash. Je peux contacter un Jakla de Shinomen Mori et voir si l'on peut retrouver la trace de l'enfant de cette manière. Revenez me voir demain matin, dès l'aube. »

« Dame Ikko, un homme étrange demande audience auprès de votre défunt époux Yogama-Gimi. Je l'ai laissé en salle d'accueil avec deux de nos gardes. »

Ikko regarda Yogama Tehito en souriant : « Mais Tehito, pourquoi dit tu qu'il est étrange, toi qui a vécu tant de maux quand tu étais sous les ordres de Moto Dono. Tu as vu plus d'étrangeté dans l'Outre Monde que quiconque ici. »

-Oui en effet, dame Yogama, mais jamais je n'avais vu un coursier auquel les kamis n'ont pas accorder la faculté de voir. Les coursiers pour moi ont toujours été symbole de célérité et d'adresse pour traverser sil il le fallait tout l'Empire. Et il m'aît mal à croire qu'un aveugle puisse remplir ce rôle.

-Un aveugle, dit tu, en effet ceci est curieux. Retournes auprès de lui et dis lui que sa demande est acceptée. De quel nom s'est il présenter et de la part de qui ?

-Zato, Ikko-sama, mais il dit ne pas connaître le commanditaire de cette missive.

-C'est pour cela alors ! Un aveugle est le meilleur des messagers, on est sur qu'il ne lira le message. Chikai, Tehito, Chikai » finit par hurler Ikko pressant le samurai.

Dame Ikko entra dans la salle d'accueil avec un de ses yojimbo en armure. Cette salle n'avait que peu servi depuis que la famille avait été créée mais avait eu l'honneur de recevoir comme premier invité Shinjo Yokatsu lui même. Tehito et trois de ses hommes se tenaient au fixe aux quatre coins de la salle; leurs armures violettes se mêlant totalement dans les grandes tentures symbolisant le monde de la famille Yogama. Au milieu se tenait un homme au kimono marron entièrement trempé. L'homme se tenait là, insignifiant, les yeux fermés et le visage baissé bien bas, un simple bô à ses

cotés. «Lèves toi, messenger, tu es en présence de Dame Ikko, 1ère daimyo de la famille Ikko, veuve du héros légendaire et estimé de tous Yogama, mère fondatrice du temple des pauvres, conseiller Licorne auprès des Naga et protectrice des terres que l'empereur lui a confiée». Ikko regarda Tehito avec de grands yeux, comme étonné. Le ronin se leva vite, le bruit de ses vêtements mouillés cacha à peine le « pouf de rire » du yojimbo. Cette dernière regarda sévèrement le yojimbo et prit la parole. «Qu'a tu as m'apporter, Zato le coursier ».

Ikko resta silencieuse de longues secondes. Immobile, elle tendit la missive à son Yojimbo. Ce dernier ne riait plus, plus du tout. Il resserra le nœud de son kimono et vérifia son daisho. Le daimyo de la famille Yogama recula en baissant respectueusement la tête. Il quitta la pièce sans même la regarder. « Ils allaient payer, tous ».

Yogama fit quelques pas sous la pluie battante. Du coin de l'œil, il repéra rapidement le vieil aveugle. La petite silhouette, qui se distinguait à peine, venait de se faufiler discrètement derrière la taverne des Femmes Oubliées. Hé bien, il n'a rien à envier à un scorpion. Yogama se rapprocha lentement. Très lentement. Avec un tel déluge, ce n'était même pas la peine de penser à grimper sur le toit. De toute façon, les chants et les rires joyeux qui s'échappaient de la taverne couvraient suffisamment le bruit de ses pas.

« Que me veux-tu ? Le vieux l'avait repéré comme un débutant.

-Je suis envoyé par Dame Ikko pour te remettre cette lettre. Tu donneras cela à qui de droit.

-Que dois je comprendre ?

Yogama fit un geste en direction du vieillard, prêt à lui décocher un violent revers du poing. Il s'arrêta aussitôt. Certes, violenter un vieil aveugle ne l'aurait pas dérangé outre mesure, mais quelque chose venait d'attirer son attention. Les réflexes de son adversaire étaient fulgurants, peut-être plus que les siens.

-Qui est tu l'aveugle ?

-Je suis Zato, simplement Zato.

MONTAGNE DU CLAN DU DRAGON. PREMIÈRE ANNÉE DE LA DISPARITION DE TOTURI 1ER.

Yogama s'avança jusqu'au centre de la cour du Palais Mirumoto. Tout avait été dévasté par la folie sanguinaire des hommes serpents. Des cadavres gisaient sur le sol, des braises rougeoyantes continuaient à se consumer lentement et venant de partout, de légers sifflements aigus se faisaient entendre. Des vipères. La race la plus violente et xénophobe des Naga. Il devait bien en avoir des centaines, cachées sous les pierres, dissimulées dans chaque recoin. La partie allait être serrée. Yogama regarda une dernière fois par-dessus son épaule, tant pour observer ses compagnons restés en contre bas que pour vérifier qu'il pourrait s'éclipser par l'escalier qui menait au rempart si les choses tournaient mal. Mentalement, il repensa

aux événements et essaya de préparer sa stratégie. Il devait passer. L'armée derrière lui pouvait bien rester aux pieds du château, mais lui devait passer. Coûte que coûte.

Hitomi avait relâchée quelqu'un ou quelque chose qui avait provoqué la colère des anciens alliés du Crabe. Ils avaient aussitôt quitté l'Outre Monde en ressentant l'appel émanant du sommet de la Montagne Dragon. Dévastant tout sur leur passage, les colonnes d'hommes serpents avaient déjà entrepris l'ascension de la Montagne. Le palais de la Libellule avait été sérieusement endommagé. « Je suis Otaku Yogama. Vos chefs me connaissent et certains me doivent la vie.

-Tu ne manques pas d'audace pour venir ici.

-Et toi tu n'es qu'un faible pour me parler ainsi du fond de ta cachette.

Aussitôt, un énorme Naga sorti d'une brèche de la muraille. Son corps ondulant doucement entre les cailloux se redressant lorsqu'il arriva à hauteur de la Licorne. Il était immense.

Je suis Yogama et je désire continuer ma route jusqu'au sommet de la Montagne. Une armée me suit. Elle doit passer également. Nous montons pour combattre aux cotés de tes pairs.

-Et pourquoi cela ?

-Nous savons qu'une force vient d'être libérée. Nous voulons la combattre.

-Tu désires combattre tes semblables ?

-Hitomi a commise une erreur. Les hommes derrière moi ne font plus partie du Dragon.

-Mes compagnons ne voudront pas te laisser passer.

-Alors je les combattrais. Mais tu me fais perdre mon temps. Si nous devons sortir les armes...»

Le reste du voyage se déroula calmement. Les nagas nous laissèrent passer sans jamais se montrer. Seul leurs sifflements perpétuels trahissaient leur présence. Ils nous accompagnèrent jusqu'au pied du Palais Hitomi.

« Tels sont les mots de la famille Seppun ». Seppun Ryu fixait Hitomi droit dans les yeux. Sur de lui et de son droit, il leva son sabre aussi haut que possible. L'instant d'après, il fonça sur elle à la manière d'un éclair. En un battement de cœur, le Yojimbo Seppun venait de traverser la salle et de porter son attaque. La lame de son katana s'enfonça profondément dans l'un des nombreux piliers qui soutenaient la lourde charpente de bois au dessus de sa tête. Il l'avait loupé. D'un geste, mêlant la rage et la colère, il retira son sabre et esquissa une deuxième attaque.

Kinawa fixait Hitomi droit dans les Yeux. Derrière lui, le corps inerte du Seppun finissait de glisser lentement le long du mur. Ryu venait de se faire terrasser par la femme dragon. Une seule attaque avait eut raison de lui. Kinawa écouta le bruit

provoqué par le crâne de Ryu frappant le sol se répercuter contre les colonnes de pierre. Petit à petit, le seigneur de la famille Kinawa du Clan du Singe repensa aux altercations qu'il avait eut avec Hitomi. La gifle, le duel refusé par leur famille respective, les occasions manquées. Devant lui, se tenait Hitomi, Daimyo de la famille Hitomi et daimyo du Clan du Dragon.

Hoshi Shiryu fixait Hitomi dans les yeux. Elle c'était enfuie dans les couloirs du palais après avoir facilement repoussée les assauts de Kinawa. Shiryu venait de la retrouver, trop tard malheureusement. Elle l'avait libéré. La chose responsable de la furie des Naga venait d'être libérée de sa prison de Cristal. Dehors, les hommes serpents hurlèrent et se mutilèrent. Ils attaquaient indistinctement les assiégeants et leurs alliés d'un jour, les hommes d'Hoshi. La folie venait de s'emparer de leur corps et de leur esprit. Shosuro, la Première Tonnerre du Clan du Scorpion venait d'être libéré de sa prison de Cristal. La première personne à avoir pactisée avec l'Ombre Rampante venait d'être réveillée d'un sommeil de plusieurs siècles. Il était trop tard.

Tetsuo fixait Hitomi dans les yeux. Les Dragons d'Hitomi avaient rendu le palais ancestral aux Dragons d'Hoshi. Hitomi avait ordre de retrouver Shosuro. Elle baissa la tête et quitta les lieux, tout simplement, pour accomplir son nouveau devoir. L'énorme bushi de la famille Matsu la regarda partir et disparaître dans les montagnes. Intérieurement, il savourait son plaisir. Le plaisir d'une bonne bataille, sanglante, meurtrière et sans vainqueur. Une bataille comme il les aimait. Il savourait surtout le fait de ne pas avoir été démasqué. D'ici peu de temps, il sortirait de l'ombre, oui, d'ici peu de temps...

« Tels sont les mots de la famille Seppun ». Yogama regarda son ami Ryu chargé Hitomi. Cette dernière esquiva les attaques du Seppun avec la facilité du vent qui contourne un arbre. Elle stoppa la lame du Yojimbo impériale avec son daisho et le repoussa violemment. L'instant d'après, Ryu volait au travers de la pièce et s'écrasait contre le mur. Yogama aida son frère d'arme à se relever, tout en regardant Kinawa tenter l'impossible. L'ancien bushi du Lion porta plusieurs attaques avant de... Yogama tourna subitement la tête. Un homme serpent venait de franchir silencieusement la porte.

Yogama regarda son ami Ryu chargé le Naga corrompu par Hitomi. Au dernier moment, Ryu glissa entre la colonne et l'énorme queue du serpent pour éviter de perdre la tête. Il se releva d'un bond et enfonça l'acier de sa lame aussi profond que possible. La Licorne sauta sur le Naga. Ce dernier esquiva l'attaque. Face à face, les samourais regardaient leur adversaire avant de lui porter une série d'attaques. Yogama attrapa les deux bras du Naga, l'empêchant ainsi de dévier la lame de Ryu.

Les deux bushi reprenaient leur souffle lorsque Shiryu arriva. Le corps sans vie de l'Homme Serpent gisait à côté du cadavre sans tête d'un Dragon. Yogama quitta la pièce sans attendre les explications de son ami Shiryu. Il n'était pas là pour cela et son combat contre le moine pervers lui avait fait perdre beaucoup de temps. Il quitta le château aussi vite que possible et traversa le champ de bataille comme la première flèche

d'une bataille. « Voici ce que vous cherchiez. Je l'ai moi-même tranché du corps de votre frère. Maintenant, dites moi où est ma fille. J'ai tenu ma promesse. Vous n'avez plus aucune raison de me refuser votre aide. Hitomi n'est plus votre ennemi. Les humains ne sont plus vos ennemis. Je dois retrouver ma fille et vous devez retrouver l'Ombre Rampante ». Le naga s'avança tel une brindille qui flotte sur l'eau, comme porté par le courant. « Il faut suivre la lueur de la perle. Elle te conduira jusqu'à ce que tu cherches. »

Couvert de sang, Yogama ne regarda pas un seul instant en arrière. Matsu Tetsuo le regarda partir et disparaître dans les montagnes. Intérieurement, il savourait son plaisir. Le plaisir d'une bonne bataille, sanglante, meurtrière et sans vainqueur. Une bataille comme il les aimait. Il savourait surtout le fait de ne pas avoir été démasqué. D'ici peu de temps, il sortirait de l'ombre, oui, d'ici peu de temps

FRONTIÈRE NORD DE L'EMPIRE. PREMIÈRE ANNÉE DE LA DISPARITION DE TOTURI 1ER.

Des heures, des jours, des semaines peut-être s'étaient écoulées. Le poney de Yogama était si fatigué que le héros sentait la mort de sa monture arriver. Bien qu'il ne dorme quasiment jamais, Yogama s'arrêtait fréquemment pour soulager la bête, mais tout ceci le ralentissait, il le savait. Les jours défilèrent et la route le menait toujours au Nord. Dans quelques jours il serait près des montagnes de Kyodai na Kabe sano Kita, la grande Vallée du Nord. Cette vallée était dangereuse mais surtout elle délimitait Rokugan et les Terres brûlées. La perle indiquait malgré tout cette direction et Yogama continua.

Sa monture mourut de froid avant d'arriver à la grande vallée. La licorne perdit plus d'une journée à enterrer la pauvre bête comme le voulait la tradition Shinjo. Une dernière prière faite, il repartit en direction d'Inishi. Le froid commençait à glacer ses pieds et ses mains. Aucun arbres n'étaient assez sec pour un quelconque feu, aucune habitation n'avait jamais été construite ici, la désolation hantait ces lieux et le froid en était tellement mortel. Mais l'ancien magistrat se rattachait à sa perle Naga. Chaque pas arraché à la neige le rapprochait de son enfant, il le savait, alors il continuait. Il marcha jour et nuit, se sépara de tout objet de voyage dont il n'avait pas crucialement besoin, pour s'alléger. Au bout de quelques jours, il ne portait plus que ses habits et son katana. Il savait que derrière ses montagnes, il y avait le soleil et les sables brûlants du désert. C'est alors que la perle arrêta d'émettre sa faible lueur. Le héros tomba à genoux au beau milieu de la neige et hurla sa fureur dans les bourrasques de vent. Que c'était il passé, pourquoi cette pierre ne luisait plus... Inishi était morte ? Yogama se relava et reprit son chemin, les yeux glacés par les larmes qui venaient de couler sur ses joues.

Trois jours déjà, que l'ancien héros licorne était cloîtré dans cette grotte. La neige, le froid et le terrible vent l'empêchaient de poursuivre sa route. Sinistre fin, pour un homme qui rêvait d'emmener sa famille dans les Terres brûlées, chez son ami le Prince Achmed.

Yogama décida après de nombreuses heures de réflexion de reprendre son chemin. Il ne comprenait pas pourquoi sa fille était liée à l'Akasha. Il frotta ses vêtements, les essora plusieurs fois, noua son obi et débuta l'escalade d'une falaise vertigineuse. Plus il évoluait dans son ascension, plus le froid devenait redoutable. Ses mains bandées étaient en sang, sa chevelure devenait cassante et son kimono était trempé et rigide à la fois. Chaque pas arraché à la montagne le rapprochait de son enfant, il le savait, alors il continuait. Il ne savait plus du tout où il était, mais s'obstinait à suivre la perle. Lui qui avait l'habitude de réfléchir pour chaque action, comme le lui avait enseigné Taro, avait complètement perdu tout notion de réflexion. Seul son instinct le guidait. Yogama fit plusieurs haltes, tant le froid ravageait son corps. Mais il était encore vivant.

Au sixième jour, il arriva presque au dessus du pic. La folie était à la porte de son esprit. Au dixième, il basculait définitivement dans la folie et croyait voire les contours d'un château de givre perdu dans les hauteurs de la montagne. «Qui aurait l'idée de construire une bâtisse sur ces terres gelées». La perle indiquait pourtant bien la direction du Palais. Plus il approchait et plus ce Mirage paraissait réel. Vraiment réel.

Le château était digne des plus beaux Shiro des Terres Kakita. Il avait l'air d'être comme pris dans un gigantesque glacier, d'où coulait encore l'eau. Eau qui se déversait dans les douves. De grandes bannières pendaient gelées ici et là. Mais il était trop loin pour les identifier. Plus il approchait du château, moins le froid se ressentait en lui. Il ne lui fallut pas longtemps pour être devant la herse. Yogama s'empressa de faire tinter la cloche dans l'espoir que ce château soit habité. Un sourire lui éclata les commissures des lèvres, quant il vit la herse se soulever devant lui. La cour était déserte, les écuries vides, normal. Une immense porte s'ouvrit de l'autre côté de la cour. Yogama avait envie de courir, mais sa vertu de bushi lui guida de se comporter comme un samurai. Il traversa humblement la cour, les yeux rivés sur l'ouverture de la porte, la main à proximité de son arme.

A l'intérieur tout était luxe et beauté. Des tentures splendides, des armes exceptionnelles, des fleurs étourdissantes à jamais gelées dans ce château. Yogama continua sa visite, le froid était moins dur ici, et le vent était absent. Il arriva à une grande salle de banquet. Là, une enfant jouait au pied d'une jeune femme magnifique. Toutes les deux arboraient les couleurs et les armoiries des Doji.

Yogama s'attendrit devant ce spectacle, cette femme avait l'air si douce et ses paroles étaient si apaisantes. Il fouilla frénétiquement dans la poche de son obi, et mit la perle devant lui. La perle éclairait comme jamais...«Cette enfant, c'est ma fille»...

Yogama fit un premier pas, lent et lourd, rattrapé par la fatigue et le soulagement d'avoir retrouvé Inishi. Le deuxième fut désastreux. Prit par l'épuisement, il tomba à terre, ses genoux et ses mains claquèrent sur le parquet de la salle. « Qui êtes vous ? Pourquoi, ma fille ? ». Il s'effondra, usant ces dernières forces pour ces quelques mots. La femme l'avait bel et bien entendu.

Yogama senti une douce chaleur sur son poitrail. Un instant il avait cru voir le pont des morts, mais la chaleur du feu venait de le ramené à Ningen-do. Il ouvrit les yeux craquelés par le froid. Il n'était plus par terre, mais dans un magnifique futon, au milieu d'une chambre gigantesque. Il se leva d'un bond, sans même voir qu'il était dans le plus simple appareil. Des habits soigneusement pliés étaient justes à côté de lui, son katana sur un autel de nacre. Il enfila rapidement le kimono violet aux symboles de sa famille et des tongs. Bizarrement il se sentait à l'aise dans ces tissus, comme si son corps les connaissait déjà. Il noua le Obi et y logea son arme. Les rires d'un bébé attirèrent son attention. La femme était là, berçant lentement la petite fille.

« Mon nom est Doji Asani, je suis l'Oracle de l'Air et tu es le bien venu dans ma demeure Otaku Yogama, Père de la sage Inishi ». Le grand bushi qu'était Yogama ne se sentait plus qu'un misérable vermisseau en face d'elle, milles pensées lui passait par la tête mais qu'une retenait son intention.

-Oracle, Pourquoi ma fille ?

-Tu m'as déjà posé une question. Tu n'es pas sans savoir que les mortels peuvent questionner qu'une seule fois chaque Oracle dans leur vie. Les Dragons le veulent ainsi. Elle sourit de nouveau et se leva pour tendre l'enfant à son père. Mais je vais te répondre.

-Vas y, crache ton venin, pensa Yogama en récupérant Inishi.

-Des hommes ont voulu se débarrasser d'elle pour t'atteindre toi. Je ne peux te dévoiler leurs véritables identités, car les Oracles ne doivent pas interagir dans les actions des mortels. Mais saches que ce que tu penses est à moitié vrai. L'un de tes ennemis a souvent été un de tes frères et l'un de tes alliés a souvent été un de tes pires ennemis.

-Les Kolats, cracha Yogama.

Yogama fixa l'Oracle puis ferma les yeux. Cela faisant longtemps que son instinct paternel n'avait pas été aussi fort. Des larmes de joies perlèrent sur ses joues meurtries. Il releva la tête et s'apprêta à poser une foule de questions. Quels liens unissent sa fille à l'Akasha ? Pourquoi avoir emmené sa fille dans les montagnes du Dragon ? Mais Yogama n'était plus dans le château. Devant lui s'étendait le grand jardin du Palais de la Sérénité Retrouvée. Son jardin.

Le fils de Shinjo déposa délicatement Inishi sur une grosse fougère. Se faisant, il remarqua un étrange dessein sur le bras de son enfant. Prit d'un mouvement de panique, il la déshabilla presque entièrement. Un immense tatouage recouvrait l'ensemble du dos de sa fille. Un majestueux Dragon d'air et de vent. C'est alors qu'au plus profond de son être résonnèrent quelques mots : Inishi apportera les réponses à tes questions. Lorsqu'elle sera en âge de se battre...

PALAIS DE LA FAMILLE YOGAMA. DEUXIÈME ANNÉE
DE LA DISPARITION DE TOTURI 1ER.

Une heure avait passée. Des hommes et femmes, les plus proches conseillers d'Ikko, attendaient le fondateur de leur famille. Certains ne le connaissaient même pas. Pour d'autres, il n'était qu'une ombre à peine entrevue. Pour tous il avait disparut depuis de nombreuses années. Ikko était là, assise au milieu des gardes, jouant avec son enfant. Elle se leva dès que la porte s'ouvrit. Imokko fit un signe de respect à son père adoptif. Anash, perché dans des branches, fit un signe de victoire à son seigneur. Un brouhaha commençait à se former. Il prit fin dès que Ikko eut finie de se lever. La jeune Daimyo s'approcha de celui qui avait ramené sa fille.

« Je te remercie d'avoir tenu parole. Je te remercie d'avoir ramené mon enfant. Je te remercie d'être revenu ». Des larmes coulèrent le long de ses joues. Yogama voulut prendre la parole, mais Ikko lui fit signe de se taire. « Si tu es revenu en Yoritomo Ryute, je te serais à jamais redevable de ce que tu as fait, mais ce sera la dernière fois que tu mettras les pieds sur mes Terres. Si tu es venu en tant que Daimyo des Yogama, tu resteras et gouverneras selon tes désirs. »

Yogama regarda l'assistance. D'un geste il fit signe aux gardes de les laisser seul. Il attendit quelques instants et vérifia que personne ne les écoutait. « Avant tout nous devons mettre nos enfants à l'abri ». Son regard se porta sur la jeune Imokko. « Ma fille, j'aurais besoin de toi pour protéger ta mère et ta jeune soeur. Je ne peux pas rester si je n'ai pas ta confiance. J'ai besoin que tu protèges notre famille depuis les ombres, le temps que je retrouve ceux qui ont tenté d'enlever Inishi. De nombreuses personnes pensent que tu as été également enlevée, il faut en profiter. Pendant qu'ils perdront du temps et des hommes pour te chercher, je les trouverais et je les éliminerais. C'est un lourd sacrifice, mais toi seul peut le faire. Et je n'ai confiance quand toi. Toi le champion de la famille Yogama, notre champion.

Anash, j'aurais également besoin de ton aide. Souhaites tu m'aider ? La famille Yogama doit se battre pour protéger ses

membres. Elle doit se battre pour sa sauvegarde. La fin de notre combat est proche, mais nous devons agir une dernière fois avant de goûter à la quiétude de notre foyer...Je dois savoir pourquoi Inishi semble lié à l'Akasha. » Les yeux du magistrat se posèrent sur l'héritière Yogama. Jamais plus ils ne lui feraient du mal. Jamais plus, du t-il mettre Rokugan à feu et à sang...

Le 1er pas fut fait par Imokko. Elle planta le bois du yari qu'elle portait, et dégaina Ketsurui, le sabre des Yogama. « Je t'obéirais, père, même si se cacher n'es pas digne d'un champion. Ne nous déçoit pas une nouvelle fois».

Le 2ème pas fut fait par Ikko, sans que Yogama n'ait pu dire mots. « Nous protégerons Inishi ici au palais, elle est ma fille et elle se doit de demeurer ici. Nous avons assez d'hommes. Nous nous sommes fait surprendre une fois, mais il ne lui arrivera plus rien. Yogama, je t'aime, j'aime nos enfants, j'aime mon Clan, j'aime ma Famille et j'aime Rokugan. Je suis persuadé que si ta fille a été enlevée c'est pour t'éloigner des sombres activités de Rokugan. Ensemble nous protégerons notre famille. Ensemble nous découvrirons la signification de ce tatouage. »

Le 3ème pas fut fait par l'abomination Naga. « Dis moi comment je peux t'aider et je le ferais». Ikko se retourna et porta un regard glacé à l'homme serpent. Anash était un bon allié pour elle, mais il n'avait pas son pareil pour se mettre dans des situations toutes plus délicates les unes que les autres.

Yogama allait prendre la parole, quand une autre personne s'avança, écartant les fougères pour prendre la parole. « Part sur les Terres Phénix, de basses rumeurs prétendent que l'Empereur est caché là bas. Je protégerais ta famille. Tu as été de loin mon meilleur élève et tu es aujourd'hui mon meilleur ami. Je sais que tu as retenu mes leçons. N'oubliez pas que je t'ai éduqué comme un Scorpion. Tu dois rester loyal à l'Empereur. Puis, inclinant légèrement la tête, le vieil homme esquissa un sourire. Aurais tu l'amabilité de me dire où tu as caché mon bien ?



CONSEILS AUX MAÎTRES DE JEU DÉBUTANTS

La famille Yogama est une famille complexe et difficile à prendre en mains. Il faut donc avoir quelques notions en tête avant de se lancer dans une campagne de longue haleine.

Dans un premier temps, il faut bien garder à l'esprit que tout est maintenant entre vos mains. C'est à vous de faire vivre les personnages, de les faire évoluer et de faire mourir. En effet, il ne faut pas avoir peur de tuer des personnages lorsque cela sert la dynamique de l'histoire. Trop de maîtres de jeu pense qu'il n'est pas bon de se séparer d'un personnage attachant ou important ayant un long background. C'est une erreur. En sacrifiant un personnage que les joueurs connaissent et apprécient, vous ouvrez la voie à des possibilités de role-playing très variées et très intéressantes.

A la suite du jour des Tonnerres, qui voit la victoire de l'Empire contre Fu-Leng, tout le monde est persuadé de la mort du Magistrat impérial Otaku Yogama. Même son épouse et sa fille pleurent la disparition de celui qui les avait toujours protégées. Il s'écoulera deux années avant que Yogama ne réapparaisse sous le nom de Yoritomo Ryute, bushi du clan de la Mante. En retour d'une faveur, Yoritomo laisse Yogama revêtir les couleurs de la Mante sans poser la moindre question sur sa disparition. Yogama parcourt alors secrètement tout l'Empire à la recherche d'information sur un vieux temple ayant appartenu à la famille Seppun. Il se tient cependant au courant des nouvelles concernant la famille Yogama par l'intermédiaire d'un espion qu'il a introduit au sein de son domaine (l'Anash, un jeune naga ayant été banni de Shinomen Morii). Durant cette époque, seul son ami Yoritomo, le daimyo de la Mante, sait que le magistrat est en vie.

L'enlèvement de sa fille Inishi (2 ans après le scénario les Masque du Mal), qui coïncide avec la disparition de Toturi 1er, va l'obliger à abandonner l'anonymat conféré par les couleurs de la Mante. Dans un premier temps, seul Ikko, Imokko et Anash sont au courant de son retour. Lorsque le magistrat réapparaîtra au Palais Yogama avec la petite Inishi, Yogama Ikko et Bayushi Kasumi feront tout pour étouffer cette information. Seul quelques membres importants de la famille seront mis au courant.

Quelque part au nord de la Cité des Cerisiers serpente un petit chemin de terre caillouteuse conduisant lentement vers les hauteurs des montagnes environnantes. C'est ici, protégé des regards indiscrets par une végétation encore très présente, que se dresse depuis des années le repaire de la Confrérie du Brouillard, une organisation secrète dirigée par Otaku Yogama. L'ancien magistrat a choisi de s'établir au sein d'une petite communauté de bûcherons et de chasseurs vivant en plein

centre d'une immense forêt d'arbre à laque afin de diriger tranquillement les affaires illégales qui financent sa lutte contre les Kolats. Yogama était au courant de l'existence de l'organisation secrète depuis des années lorsqu'il entreprit, poussé par Yasuki Taka de débarrasser les membres de la Licorne des Kolats. C'est lorsqu'il découvrit que Shinjo Yokatsu, seigneur et ami, faisait partie des dirigeants de cette société, il décida de passer à la vitesse supérieure. Avec l'aide de magistrats de confiance, il a mis en place une organisation capable de perpétrer l'assassinat du Daimyo de la Licorne.

Le repaire se compose d'un ensemble de petites cabanes de bois suspendues à plus de 15 m de haut et accessibles par des échelles de cordes. Les plus hauts arbres servent de postes d'observation, tandis que certains arbres creux sont utilisés pour cacher du matériel de contrebande. Les ouvertures sont alors bouchées avec de la résine de laque recouverte d'écorce d'arbre, afin de protéger les objets fragiles des intempéries. Une grotte a même été aménagée pour recevoir une quinzaine de chevaux et entreposer des réserves de vivres et de nourriture. Grâce aux pigeons, les membres de cette petite communauté communiquent régulièrement avec la vallée, et une fois par semaine, ils descendent au poste frontière de la Petite Kirin pour échanger les produits de leur travail contre quelques objets nécessaires à leur survie. C'est à cette occasion que Yogama communique avec ses différents contacts.

Une dernière chose. Si certaines règles vous semblent compliquées, il suffit de les ignorer. Bien évidemment, il y aura toujours à votre table un joueur pour critiquer cette façon de faire. Vous pouvez simplement lui rappeler que c'est vous le maître de jeu et qu'il ne peut que fermer sa grande gueule ou alors, lui expliquer que ce point vous pose problème mais que vous êtes prêt à en parler un peu plus tard, à tête reposée. Cette méthode aura l'avantage de couper la poire en deux. L'action et le rythme de la partie ne sont pas altérés et vous aurez gagné un allié fidèle à qui vous pourrez refiler tout le travail pénible et fastidieux que vous ne voulez pas faire.

Ces quelques conseils en poche, il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans l'aventure de la famille Yogama.

La règle d'or.

Les arbres à laque poussent sur des sols de latérite, dans des écosystèmes forestiers relativement secs, à des altitudes pouvant aller jusqu'à 1000 mètres. À l'âge adulte, l'arbre atteint une hauteur de 16 à 18 mètres pour une circonférence de 2,5 à 3 mètres. Le bois de l'arbre est rouge sombre, avec des nervures jaunes. Une fois séché, c'est un bois très résistant, utilisé pour faire des poteaux et des piliers.

La résine est recueillie en réalisant deux incisions de 5 cm de profondeur et 20 cm de longueur en forme de V dans le tronc. La résine de couleur grise sombre, qui coule le long d'un petit bambou planté à la jonction du V est alors recueillie dans un réceptacle en coquille de noix de coco. L'opération peut-être répétée plusieurs fois de la base du tronc à une hauteur d'environ 2 mètres. Si le tronc est d'une circonférence suffisante, il est également possible d'effectuer des incisions à différents endroits du tronc. Une fois que la zone utilisable du tronc a été exploitée, il faut que l'arbre se repose entre 4 et 5 ans.

En théorie, il est possible de récolter la laque toute l'année, mais en pratique, la récolte est interrompue de janvier à avril, période de floraison pendant laquelle la résine est plus liquide et moins concentrée. Une fois récoltée, la résine de laque est conservée dans des récipients hermétiques afin d'éviter tout contact avec l'air qui entraînerait son durcissement.

La vie de Kakita Yoshitoshi

Peintre - calligraphe



illustré par des estampes tirées de

Fûzoku sanjûnissô
Shinkei sanjûrokkaisen
Tsuki Hyakushi

La vie de Kakita Yoshitoshu



Yoshiene

L'influence de ce dessinateur majeur que fut Kunyoshi a été déterminante dans la vie et l'œuvre de Yoshitoshu, même si d'autres influences sont visibles, notamment celle de Tadonji Yōsai. Celui-ci fut l'un des plus grands dessinateurs d'estampes dans la seconde moitié du siècle, dont la production éditoriale est très négligée aujourd'hui. L'œuvre principale de Yōsai fut la publication, en vingt volumes représentant 500 estampes en noir et blanc, de « Zazen Kojikan » (Ces figures célèbres du passé). Plusieurs estampes célèbres de Yoshitoshu – comme d'autres artistes – sont directement inspirées des dessins de Yōsai, dont certaines de la série des « Cent Aspects de la Lune ».



La première œuvre publiée de Yoshitoshu, et signée par lui, fut un triptyque montrant un épisode de la guerre entre la famille Doji et le clan du Léon. Le dessinateur avait alors 14 ans ; il continuait durant toute sa carrière à privilégier des représentations de personnages célèbres, notamment de guerriers, des temps anciens et glorieux. Si les planches des dix ou quinze livres anciens de la carrière de Yoshitoshu doivent beaucoup à la tradition de l'école de Kakita Kunyoshi, celles des années suivantes révéleront sa personnalité et ses goûts artistiques. C'est bien un dessinateur original, mais au style éclectique, qui travailla, à partir des années 1660, la faveur de la Capitale. La production de ces années 1660 fut violente dans son inspiration et son graphisme. Le succès vint en 1665, avec la série « Cent histoires de légendes de Kōbun » et avec des séries telles « Miden Hyaku Monogatari » et « Kamei kyōden » l'année suivante. Les estampes dépassaient en force tout ce qui avait précédé (système, couleur, violence) : un style était né. Certaines personnes, parmi les proches du maître Kakita Yoshitoshu, n'hésitent pas à dire le rapprochement avec « l'état psychologique du dessinateur et évoquent les terribles circonstances dont il était victime ».

En 1677/3, Yoshitoshu fut élu envoyé dans un monastère Shōpū pour se reposer. Il repart son travail sous le nom de Taisei (la grande résumption). Cette intervention dans sa carrière constitue un fait majeur, dans la mesure où la production de Yoshitoshu se révèle différente de celle des années 1660 : moins de violence, un graphisme plus épuré, des couleurs plus diversifiées et peu agressives. Cela est sensible même lors de la représentation de scènes violentes tirées de la réalité de l'époque, comme la rébellion de Ikoma Sōzōzō en 1677 et du suicide de Sakaki Sanyō. Certes les dessins sont forts, et empreints de drame, mais les relectrices sur la psychologie des personnages l'y emportent sur la simple description des combats. On y trouve parfois quelques dessins empreints d'humour.

Entre 1670 et 1680 la vie de Yoshitoshu se stabilisa, et en 1684, il épousa l'ancienne geisha Taisei, et adopta son fils de quinze ans. Ce dernier deviendrait le célèbre Kōzōyō, grand peintre et maître calligraphe.



Taisei Yoshitoshu mourut en 1692, peu de temps après que sa maladie mentale ait cessé, sans doute vers 1690. Au bout de sa carrière, il avait produit environ deux mille planches d'estampes.



Yoshitoshu avait eu plusieurs élèves, dont Seppō Tōshōden et le Léon Ikoma Tōshidō, qui jouèrent vraisemblablement un rôle dans la production de leur maître durant ses périodes de maladie. Son fils adoptif, le noble Kōzōyō, participa également à l'œuvre de son père. Cependant, il est remarquable de constater que, d'une part, leurs œuvres diffèrent très sensiblement de celle de leur maître principal, et particulièrement en ce qu'elles ne trouvent pas le fantastique et la violence qui marquaient, au moins la première partie, de la carrière de Yoshitoshu ; et d'autre part, les trois dessinateurs ont emprunté des voies non comparables. En effet, Tōshidō s'est plutôt spécialisé dans les représentations de femmes, Tōshōden a donné des représentations d'acteurs de kabuki représentant certaines estampes de l'école Utagawa, très fortes, Kōzōyō est très connu pour ses planches kachō-ga (fleurs et oiseaux), proches de celles de son autre maître, Ōgata Gekko, et pour ses représentations de scènes du théâtre Nō.

En l'honneur de Bayushi Sōkichi,
Sous le nom de l'école du monastère de Taisei,
Sous le nom de Taisei,
Maison Yoshitoshu.

La vie de la femme
Taisei ne reçoit pas son nom pour rien. En effet, de son mariage avec son épouse, il a eu un fils, un garçon, un garçon qui a été nommé Taisei. Taisei est le nom de la femme de Taisei, et c'est pourquoi il a été nommé Taisei. Taisei est le nom de la femme de Taisei, et c'est pourquoi il a été nommé Taisei. Taisei est le nom de la femme de Taisei, et c'est pourquoi il a été nommé Taisei.

Les Familles du Clan du Scorpion.

La famille Bayushi: La famille shingenta du clan et la plus nombreuse. Ses hommes savent un peu tout faire et sont liés de nombreux de sangs. **Méon:** une scorpion magistral + 1 agilité.

La famille Soshi: Les shingentas du clan du Scorpion, spécialistes de la magie des illusions et de l'air. **Méon:** une scorpion avec un fillet + 1 perception.

La famille Shosuro: Descendants du concubine du clan du Scorpion, ils ferment les portes du clan du Scorpion, mais aussi endosse la responsabilité des basses œuvres. **Méon:** le labyrinthe infernal + 1 intuition.

La famille Yogo: Descendants de Asaka Yogo, maraudeur par Fu-Jiang, ils sont les gardiens des parchemins noirs. **Méon:** un visage avec un masque d'oiseau de feu + 1 volonte et le défaut malédiction des Yogo.

Les Vassaux Bayushi.

La famille Rokugai: La famille Rokugai est la gardienne des activités les plus utiles du Clan. **Force +1** et peut remplacer un rang dans une compétence d'école par intraduction + 1. **Méon:** un masque en forme de Scorpion.

La famille Asotora: Les gardiens des plantes du Scorpion, que ce soit pour les maladies des Magistres d'Exécution que les poisons des assassins. **Scorpions:** Intelligences +1 et peut remplacer un rang dans une compétence d'école pour gagner poison ou herbicide + 1. **Méon:** un loup noir.

La famille Ioka: Famille née de la flèche empoisonnée de Bayushi Kogorō, qui tue un tigre qui menaçait Hatai. **31:** Il fit obligé de changer de nom, mais créa une famille qui porte le nom du tigre (force de l'air). Du sang Ioka coulerait dans les veines de Tsuruchi, le daimyo de la guilde. **Perception +1.** **Méon:** une flèche sur fond poivre.

Les Vassaux Shosuro.

La famille Kachiko: La police secrète du clan, avec pour mission d'éliminer les traitres à leur propre clan. **Agilité +1** et peut porter l'air des compétences d'école et le sang de l'école de shingenta Soshi pour gagner alchimie ou poison + 1. **Méon:** un Scorpion se piquant lui-même.

La famille Yokaure: Cette petite famille forme les gardiens des verrous Shosuro, des empoisonneurs. **Intelligences +1** et peut porter une compétence d'école contre poison ou herbicide + 1. **Méon:** un Scorpion tenant une fleur blanche et rouge.

Les Familles Vassales des Yogo.

La famille Tansaku: Cette famille a pour but de trouver un moyen de briser la malédiction des Yogo. Peuvent sacrifier un rang dans une de leur compétence d'école pour gagner d'intrication ou Insulte + 1. Si rejoint l'école de shingenta Yogo, leurs sorts de départ sont 3 eau, 2 air et 1 feu et leur bonus d'école passe d'une augmentation gratuite pour les glyphes à une augmentation pour les sorts de départ des intrusions. Les décrets restent les mêmes. **Méon:** le masque de la famille Yogo traits de dos + 1 intelligence, et le défaut malédiction de la famille Yogo.

La famille Nagamori: Leur mission est la classe les créatures souterraines. Peuvent sacrifier un rang dans une de leur compétence d'école pour gagner + 1 classe ou enquête. Ne peuvent rejoindre que des écoles Bayushi ou Yogo. **Méon:** un Scorpion derrière une épée + 1 perception et le défaut malédiction de Yogo.

Les Vassaux Soshi.

La famille Nanbu: Cette famille est née du fidèle élève de Soshi Barakara, le célèbre fondateur des magistres. **Perception +1** et peut sacrifier poison ou sinité pour passer défense à 2 si rejoint l'école de la Bayushi. **Méon:** les éternels avec un scorpion.

Les dojos du clan du Scorpion.

Les Dojo Bayushi.

Dojo de la Terre de l'Homme Bayushi: Une sage grande pour ses jets de sinité avec d'autres bushi, et si son jet pour être touché devrait être réduit à son bonus d'armure, il gagne un bonus à son jet de la mort (sinité supérieure) de sa perception (4 pp, bushi, saboteur et gardes d'homme).

Dojo des Mensonges: Le courtois pour utiliser intrication au lieu de volonte pour l'intrication et choisir une compétence liée à l'intrication ou à la guile + 1 jet (4 pp, courtois).

Dojo de la Crue Rouge: Si votre adversaire fait un jet courtois d'intrication contre vous et rate, vous remportez de 2 tous les autres jets de ce type pour l'homme suivante (2 pp, bushi et saboteur).

Dojo des Sombres Exigences: Rajoute le rang de courtois à 2 aux jets de perception pour recevoir une arme dissimulée (3 pp, courtois ou bushi).

Entraînement au dojo de l'autre masque: Rajoute intrication à ses jets de sinité et bénéficie d'une sage gratuite lorsqu'il tente de percevoir les traits et compétences d'un adversaire durant un duel. **Intrication +1.** Ce dojo enseigne à se méfier de l'ombre (4 pp, saboteur et bushi, marque de l'ombre infernal).

Dojo du Roi doré: Une sage gratuite pour faire croire à votre incompetence et + 5 au Rd pour faire croire le contraire (2 pp, courtois).

Les Dojo Shosuro.

Dojo du cadavre fraternel: Rajoute le rang de l'école aux jets de perception à la peur et à l'intrication. (3 pp, assassin Shosuro).

Dojo de la Lune Cachée: 1 sage gratuite pour la sinité et la compétence contre un adversaire ayant plus de grades. Si l'adversaire vous rattrape dans un combat avec 3 aug+ ou plus, 1 sage gratuite (4 pp, shingenta et assassin Shosuro).

Dojo de la Douce Douceur: Vous pouvez ramener votre rang d'école le plus bas (2. Vous initiez, mais vous refusez cette valeur de vos écoles (2 pp, bushi ou assassin Shosuro).

Dojo de l'Académie de l'Homme: Rajoute le rang d'école à 2 aux jets de compétence. Ne marche pas contre des personnes noires (2 pp, assassin Shosuro).

Dojo de la Perche Dorée: Rajoute le rang d'air au jet de localisation des blessures (4 pp, bushi ou ninja Shosuro).

Les Dojo Soshi.

Dojo du Premier Souffle: Sacrifie 2 compétences d'école pour gagner une compétence non liée à 3 (2 pp, membre de la famille Soshi).

Dojo de l'œil fermé: 2 augmentations gratuites pour les jets de sinité pour dissimuler un secret et + 5 au Rd des sorts visant à lire votre esprit (3 pp, shingenta Soshi).

Dojo des secrets murmurés: Une augmentation gratuite pour l'air des sorts discrètement. Ce dojo est créé des enseignements de Soshi Saboteur ou par Soshi Sinité (4 pp, écoles Soshi).

Les Dojo Yogo.

Dojo du Secret Murmuré: Le shingenta rouge son rang de courtois aux dégâts des glyphes (2 pp, kurubans et shingenta Yogo).

Dojo des Tons Yogo: Le shingenta bénéficie de rang de maîtrise sage gratuite par jour pour ses jets de Perception (3 pp, shingenta Yogo).

Dojo des Kurubans Yogo: + 4 à l'intelligence pour tous les jets visant à s'opposer ou à savoir des choses sur l'Œuvre Morte (3 pp, perrets d'entrée dans l'école de Kurubans).

Dojo Unique: Le Dojo des Mensonges Amers +10 au Rd des jets de courtois et de diplomatie pour ceux qui connaissent la réputation de fin des membres de ce dojo, mais gain de deux augmentations gratuites pour les jets d'intrication dans ce cas-là (2 pp, bushi membre de la Sombre Épée).



La vie de la tribu. C'est en cette vie que vous devez vous unir à votre tribu. En effet, la tribu est une entité qui a besoin de vous. C'est en cette vie que vous devez vous unir à votre tribu. En effet, la tribu est une entité qui a besoin de vous. C'est en cette vie que vous devez vous unir à votre tribu. En effet, la tribu est une entité qui a besoin de vous.

Les Ecoles du Clan du Scorpion.

Ecole de bushi Bayushi : Ce sont les bushis du clan, créant pour les techniques très déloyales.

Défense, direction, injures, kimbou, poison, sinistrisme, tir à l'arc. (Cet enseignement 1, honneur 1,5)

Kalam, wakazashi, arc, 20 fleches, sarmes légères, nécessaire de voyage, une arme, kimonos et 2 koku.

Rang 1. La voie du scorpion : Le bushi lance et garde rang de maîtrise des suppléments à l'initiative.

Rang 2. Les piques et le dard : Si attaque sans cible qui l'a loupé au tour précédent, le MD peut est de 3+ l'arme.

Rang 3. Frapper a la queue : Agilité-koujitsu contre la compétence x3 pour déstimer (2 aug), récupérer l'arme).

Rang 4. Frappe du dessus et du dessous : Le bushi peut attaquer 2 fois.

Rang 5. Les piques retournent, le dard frappe : En combat, le bushi attaque ses aug' après avoir effectué son jet.

Ecole de courtisan Bayushi : Les Scorpions qui se cachent derrière leurs éventsails et leurs masques.

Courtoisie, droit, étiquette, séduction, sinistrisme, socrétisme ou poison. (Cet+1, honneur 1,5)

Kunono, nécessaire de voyage, socrète à perdition, wakazashi, tatou et 3 koku.

Rang 1. La faiblesse est ma force : Lors d'un jet d'opposition au cours de relations sociales, le courtisan bénéficie (nombre de pp de désavantages divisés par deux) augmentations pratiques au succès.

Rang 2. Sous la surface : Après dix minutes de conversation avec une personne, peut effectuer un jet en opposition d'art pour connaître le trait le plus faible de la cible. Un point de mise hors de la réussite permet de connaître le trait suivant dans l'ordre croissant. On peut utiliser cette technique rang d'initiation fois sur la même personne.

Rang 3. Les secrets sont les plus sûrs : On peut proposer d'initiation lors d'une discussion pour connaître un des désavantages de la cible. Utilisable une fois par semaine sur chaque relation.

Rang 4. La douce piquette de la critique : Le courtisan de maîtrise contre l'art de la cible pour la faire chanter.

Rang 5. Bas les masques : Avec une campagne de diffamation, le courtisan fait connaître la cible les éléments suivants en dépendant du type : mauvaise réputation (2pts), obligation (4 pts), ennuis (4 pts), de maistrise générale (4 pts) du désavantage points de vie. Un courtisan peut faire acquiescer rang de maîtrise des avantages à sa cible.

Ecole de suborneur Bayushi : Cette école est dirigée par Bayushi Kyozo, le prototype du shogun.

Conté, ingénierie, espionnage, socrète, poison, larcin, une compétence. (Cet+1, honneur 1,5)

Equipement : 2 koku, kalam, wakazashi, sarmes légères, nécessaire de voyage, 1 arme, nécessaire de sarmes.

Rang 1. La force pour le feu : L'espionne se fait voir au mal, se garde sous ses des de l'initiative à diversion.

Rang 2. Trouver la faille : (1 pt) par (10 mm) max rang d'école, passer en repérage pour l'art, ingénierie et Rang 3. L'âme de Bayushi : l'agne 1^{ère} sans, sans la l'orientation et à chaque art et à des jets d'initiative.

Rang 4 : Pas d'ennemi : Les espions font les des de l'art et de subversion, en passant, se faire voir.

Rang 5. Suivre les piques : Peut dépendre un point de vide pour l'art, d'opposition de l'art et agilité contre investigation + perception de ceux qui l'ont vu. En cas de victoire, les suborneurs peuvent s'être l'ennemi.

Ecole de shugenja Yogo : Les gardiens des parchemins noirs maîtrisent la lavande, la magie des glyphes.

Calligraphie, art maie, sarmes, socrète, larcin, larcin, une compétence. (Cet+1, honneur 1,5)

Kunono, nécessaire de voyage, socrète à perdition, wakazashi, tatou et 3 koku.

Socret, sensation, concentration, investigation, 3 d'art, 2 de l'art et un de l'art.

Technique : une aug' gratuite pour les glyphes de protection et de l'art pour les sorts non glyphes de terre.

Ecole de shugenja Soshi : Les maîtres de la magie de l'air et des illusions, des versions effrayantes.

Calligraphie, courtoisie ou étiquette, sinistrisme, socrète, larcin, larcin, une compétence. (Cet+1, honneur 1,5)

Kunono, nécessaire de voyage, socrète à perdition, wakazashi, tatou et 3 koku.

Socret, sensation, concentration, investigation, 3 d'art, 2 de l'art et un de l'art.

Technique : une aug' gratuite pour les glyphes de protection et de l'art pour les sorts non glyphes de terre.

Ecole de shugenja Soshi : Les maîtres de la magie de l'air et des illusions, des versions effrayantes.

Calligraphie, courtoisie ou étiquette, sinistrisme, socrète, larcin, larcin, une compétence. (Cet+1, honneur 1,5)

Kunono, nécessaire de voyage, socrète à perdition, wakazashi, tatou et 3 koku.

Socret, sensation, concentration, investigation, 3 d'art, 2 de l'art et un de l'art.

Technique : une aug' gratuite pour les glyphes de protection et de l'art pour les sorts non glyphes de terre.

Ecole de shugenja Soshi : Les maîtres de la magie de l'air et des illusions, des versions effrayantes.

Calligraphie, courtoisie ou étiquette, sinistrisme, socrète, larcin, larcin, une compétence. (Cet+1, honneur 1,5)

Kunono, nécessaire de voyage, socrète à perdition, wakazashi, tatou et 3 koku.

Socret, sensation, concentration, investigation, 3 d'art, 2 de l'art et un de l'art.

Technique : une aug' gratuite pour les glyphes de protection et de l'art pour les sorts non glyphes de terre.

Ecole de bushi Ioka : Cette école est l'un des seuls du scorpion, afin d'évincer les opposants ou de les intimider.

Tir à l'arc, défense, ardent, classe, poison et l'art de l'art. (Cet+1, honneur 2,5)

Kalam, wakazashi, arc, 20 fleches, sarmes légères, nécessaire de voyage, une arme au choix et 2 koku.

Rang 1. La frappe des cieux : A l'arc, le bushi peut lancer un de suppléments et ignore les pénalités de distance.

Rang 2. Saleté l'instinct : 2 actions par tour (y compris des attraits) tant qu'il n'est pas lui-même attaqué.

Rang 3. La main du destin : Garde 2 des suppléments aux dégâts (1 pt vide et il affecte pas les pertes avec l'avantage grand destin).

Les Ecoles avancées du Clan du Scorpion.

Les chasseurs de l'Ombre :



Les membres de cette école se sont donnés pour but de chasser les secrets de l'Ombre Vivante, les Geki et autres maîtres. Ils les persécutent et les traquent sans répit, apprenant leurs forces et leurs faiblesses afin de mieux les vaincre. Ce sont essentiellement des Scorpions. Pré requis : Initiation, Perception, Vole 4, classe -con Ombre Vivante 3, l'art de l'art 4, cour de la vengeance (Miku) et de l'art de l'art (Geki et les Kinko).

Rang 1. La frappe du juste : L'arme un nombre de dés supplémentaire égal à son rang d'école initiale.

que lorsqu'il frappe des porteurs de point d'Ombre ou en ayant eu. Avant le jet d'attaque, il peut choisir de sacrifier deux de ses dés pour gagner 1go à son jet de dé.

Rang 2. Sentir la proie : Le chasseur de l'Ombre se peut en familiariser avec les éléments et peut ressentir à 100 pas toutes les créatures qui ne craignent être affectées par la technique de rang 1 (1 vide).

Rang 3. La fin des ténèbres : Une fois par jour et par rang, une seule fois, le chasseur peut dévoiler un jet de dé de dégradation contre une personne affectée par sa technique de rang 1. Son utilisation doit être déclarée avant le jet d'attaque.

Ecole de Teijina Shosuro :

Accessible aux étudiants des écoles de shugenja Soshi, de shugenja Yogo et d'arcanes Shosuro.

Compte dans les rangs d'école Soshi. Cette école se fait la maîtrise des illusions, mais celle avec des ombres et des ténèbres du Néant plutôt que des autres illusions de l'école de Teijina Soshi.

Rang 1. Air et ombre : Le shugenja perd ses liens avec les autres éléments, ce qu'il fait qu'il perd ses suppléments pratiques et ses maîtres avec tous les éléments pour gagner aux augmentations gratuites aux sorts de Néant et d'Air, ainsi qu'une défensive (4+5 MD) aux sorts de feu et de terre. Ne peuvent lancer des sorts de Néant que si possible au minimum, autant de points de mise que de la rang de maîtrise du sort. Le vide est l'élément opposé des sorts de Néant. De plus les shugenja perdent leur rang d'art à leur mal pour être touché.

Rang 2. L'âme silencieuse : Une aug' gratuite pour lancer des sorts si la cible ignore qu'elle la cible.

Rang 3. Un souffle vide : Le vide devient indéchiffrable en dépendant au point de vide, gagnant une campagne de 3 (gagné par le cristall) qui dure rang d'école dans l'école de Teijina lors 2 rounds.

Les Supai Scorpions :

Les larcins inconnus des sorts de Bokugen, maîtres experts et conducteurs courtois. Ils ne connaissent pas de l'art de l'art. Seul un bushi ou un courtisan peut rejoindre les Supai. Il doit posséder un sort secret et le révéler aux maîtres de l'école. Pré requis : Initiation 3, intelligence 4, perception 3, sinistrisme 3, courtoisie, étiquette et direction 4. Bénédiction de Benton ou beaucoup du disciple et ingénieux.



Rang 1. Les profondeurs du désespoir : Lors d'un jet social, en opposition avec quelqu'un possédant plus d'honneur, le Supai lance un nombre de dés supplémentaires égal à la différence entre l'honneur de son adversaire et le sien.

Rang 2. Enfoncer le dard : Si le Supai possède au moins un point de charisme sur la victime, il peut dépenser un point de vide pour suggérer une série d'actions à la victime. Tant que cette action n'est pas déconseillée pour la vie de la victime ou ne cause pas une trop grande perte d'honneur (plus que la réputation du charisme), la victime doit le faire ou perdre rang d'école du Supai, classe d'honneur.

Rang 3. La technique de Bayushi : Le Supai a atteint le niveau suprême du mensonge. Si il dépense un point de vide, il peut permettre de découvrir qu'il ment. Si il dit quel que chose de stupide, personne ne le croira, ils penseront tous qu'il est un idiot qui écrit encore au père Noël.

Issu des enseignements de Bayushi Tengen, elle repère de ses pratiquants un certain degré de folie, le marque d'instinct du surin et la chance accidentelle. Pré requis : chance (au moins un rang), entraînement au dojo, des Mensonges Amers. La technique de rang 0 est que de la poudre aux yeux. Il s'agit de la technique que tous membres du Dojo de la Sombre épée des mensonges amers mettent en avant afin de décourager leurs futurs adversaires. Plus d'un grand bushi s'est arrêté pour éviter le combat avec un membre de cette école.

Rang 0. La Sombre Épée des Mensonges Amers : Lorsque le pratiquant affronte un adversaire de plus haut rang d'école théorique, il gagne la différence en des à lacer et à garder sur ses jets d'attaque (maximum : rang dans l'arsenal du dojo). Si le pratiquant fait retraite devant le membre, ou si arrive pas à affronter l'adversaire le plus fort, il ne peut plus utiliser sa technique pour un jour.

Rang 1. La Chance du Scorpion amer. Le samouraï gagne rang dans l'avantage chance des à lancer et à garder sur tous les jets impliquant les actions réalisées en plein combat (sauter sur une corde en se balant, escalader une parois rocheuse sous des tas de fleches...). Si le pratiquant fait retraite devant le membre, ou si arrive pas à affronter l'adversaire le plus fort, il ne peut plus utiliser sa technique pour un jour.

Rang 2. La sombre épée des mensonges amers. Permet d'ajouter à ses atouts (rang d'honneur de l'adversaire - rang de l'honneur du bushi) 60. Si l'adversaire est un Rang d'honneur inférieur ou pas d'honneur, la technique est inefficace. Si l'adversaire possède l'avantage « rang d'honneur apparent », il peut choisir quel rang d'honneur il utilisera lors du combat (mais s'il utilise son rang véritable, le bushi de l'école Tengen saura qu'il possède ses atouts). Si le bushi possède l'avantage honneur apparent, il peut se même choisir quel rang d'honneur il utilisera lors du combat, mais son adversaire n'en tirera aucune information.



Rang 3. Mentir avec Honneur. Durant un duel de Jujutsu, au lieu d'augmenter pour apprendre une information concernant son adversaire lors du jet d'information, il peut simplement pour mentir à son adversaire en lui donnant une information erronée. Cette technique ne fonctionne pas si l'adversaire obtient plus que (rang du bushi + avantage) à son jet d'information. Chaque mensonge coûte une aug, cependant dans la limite du nombre d'aug² autorisés normalement, il est possible au bushi de cumuler des augmentations pour mentir et collecter pour obtenir des informations.

Rang 4. La Traque de Tengen. Le bushi peut frapper deux fois par tour, mais seulement si sa première frappe est réussie. De plus, il doit demander le même nombre d'augmentation à ses deux attaques.

Rang 5. Les Mies Transparentes comme le Dard. Le bushi maîtrise l'art de l'inculte avec tant d'esprit qu'il peut pousser son adversaire à la folie. Le bushi doit réussir un jet de (Intuition (Sadako) contre (Vie + Situation) 65 de l'adversaire avec les ajustements suivants :

- + 15 points si l'adversaire est un ise d'arm ou un moine,
- 10 s'il possède l'avantage Culture, si c'est un shugenja, pour rang de Gilbre au-dessus du rang 4,
- 5 s'il fait partie du Clan du Scorpion ou du Phoenix,
- 10 si descendant Présumptueux ou impétueux (-15 s'il a les deux), si membre de la famille Matsui,
- 5 si membre d'une autre famille du Clan du Lion ou du Crabe etc.

La cible est obligée de faire un essai au prochain tour (sauf s'il décide de faire un jet d'honneur avec la tréque de perdre son rang d'honneur en cas d'échec). L'adversaire peut dépenser un point de vide pour ne pas faire d'essai, mais il devra se mettre obligatoirement en esquive. Le temps de retrouver son calme. Cette technique ne fonctionne que comme des sanctions en état de conscience les résultats des kichigai/ôverstek en traise de combat sont annulés. Elle ne peut être utilisée que (rang de maîtrise) fois par combat contre un même adversaire.

Maître des glyphes.

Les spécialistes de la magie pratiquée des glyphes Yogo (shugenja yogo 2 puis shugenja yogo 3). Technique. La maîtrise des Glyphes. Ce rang d'école compte dans vos rangs d'école de samuraï. Vous gagnez vide augmentations gratuites pour les sorts de glyphe.

Le cimetière d'Ichiba.

Suivant l'exemple de Yogo Ichiba, les pratiquants de cette voie sont les maîtres des finances (école Scorpion 3 puis école pré-sécente 4). Technique. La technique d'Ichiba. Vos lieux dans le cimetière vous donne rang de réputation fois 100, index par trois (mais soumis aux taxes). Vous pouvez relancer 3 fois par jour tout jet hors de combat et garder le meilleur résultat.

La garde d'honneur de la famille Bayushi.

Malgré des voies de l'école Bayushi, ils marchent entre le rôle d'assassin et de celui de guerrier résident des ombres et gardiens de ses secrets. Ils sont spécialisés pour éliminer les membres de telle ou telle école (école Bayushi 3 puis bushi Bayushi 4). Technique. Les yeux de nuit avertis. Le garde apprend à dépasser ceux qui utilisent un style particulier. Il gagne 5 rangs dans la compétence « connaissance de l'école » et l'avantage du même nom pour son école particulière. Lorsqu'ils rencontrent des pratiquants de cette école, il gagne une aug² gratuite à chaque tour de combat, ou, ses compléments de bonpaku et jujutsu sont considérés comme étant supérieurs de 1. Les horais (ainsi que ceux de connaissance de l'école) sont applicables en état (ajusté) su.

Kuroban Scorpion.

Les kuroban sont d'une certaine manière les inquiétudes du clan de Scorpion, chargé de s'assurer que les gardiens des parchemins noirs ne succombent pas à la magie noire (Yogo ou Bushi 2, autre 3 puis même école 3 ou 4). Technique. Les noirs gardiens. Ce rang coûte comme un rang d'école pour le samouraï des sorts + l'augmentation pour la magie des glyphes. Si blessé avec un sort, peut être éliminé par son contre-voici de la cible. D'écouter en cas de réussite toute possibilité, même cachée par des sorts ou pouvoirs. Si rang d'école 5+ peut le faire avec l'importe quel sort.

La garde tonnerre.

Vous appartenez à la garde tonnerre, la police du gouvernement le Ryoko Owar (école bushi 1 puis même école rang 2). Pré requis : connaissances du tonnerre. Ryoko Owar.

Technique. La traque du tonnerre. Une fois par jour, le bushi peut prendre une aug² pour doubler les des de dégâts lancés par son arme. Les dégâts sont non-légers et disparaissent au bout d'une heure.

La Garde Pourpre.

Les Yojimbo se sont des courtiers les plus importants du Clan du Scorpion et de ses alliés. Shie-cieux et invisibles, ils se font passer pour un voyageur ou un conseiller et intervenient, avant que l'assassin ne sorte les armes (bushi ou Ninja 1, sorte Ninja 1).

Technique. L'aiguille du Scorpion. Cette technique ne fonctionne que si la cible a pas conscience de l'existence du bushi. Ce dernier maîtrise les arcanes de la médecine et sait trouver les points vitaux avec une précision sans égale. Il se fait la table de grande des blessures et est plus la même. La cible ne ressent les effets que rang de médecine (moins plus tard) (le bushi choisit la durée de l'attaque).

Localisation	Europe	Début	Europe	Début
Tombes	Terre x 4	Terre x 6	Terre x 2	Terre x 4
Eau	Terre x 3	Terre x 3	Terre x 3	Terre x 3
Torpe	Terre x 10	Terre x 15	Terre x 8	Terre x 12
Tête	Terre x 5	Terre x 7	Terre x 3	Terre x 5

La jambe pile.

La jambe pile regroupe les bushis les plus fous du clan (bushi ou saboteur 2 puis l'autre école 1). Technique. En dépensant 1 pt de vide, le bushi annule la défense de l'adversaire et si il touche sa cible, il détruit l'arme (-5 à son Nô permanent) ou empêche la cible d'utiliser des techniques augmentant le Nd ou réduit de 2 rangs la compétence de défense de l'adversaire pour 3 rounds.

Les armées du clan du Scorpion.

Troupes d'embuscade Bayushi. Des troupes légères qui se déplacent en avant des forces ennemies pour piéger les pièges. Dirigé par Bayushi Kyoro, le prodige de l'Isloji (sashikiri Bayushi 4), ces troupes se concentrent essentiellement de hushi Bayushi et de saboteur Bayushi (rang 2). L'utilisation des archiers est un des points forts de ces troupes (équipement : dashio, arc et armure légère).

Lancers d'élite Bayushi. Ces troupes placées sous le commandement Bayushi Hira (hushi Bayushi 2) sont destinées à urteler les charges ennemies grâce à l'utilisation des nage yari et autres lances. Le nom de cette unité est trompeur puisqu'elle regroupe les samouraïs les plus expérimentés du clan du Scorpion (hushi Bayushi 1) qui sont envoyés là pour servir de bouclier humain au reste des troupes. Cette unité subit les plus lourdes pertes de toutes les armées Scorpion (équipement : dashio, nage yari et armure légère).

Garde d'honneur de la famille Bayushi. Dernière ligne de défense Bayushi, ces membres sont choisis pour leur rapidité et leur discrétion. Il s'agit des meilleurs guerriers du clan (hushi Bayushi 4), prêts à tout pour empêcher leurs missions. Ils utilisent des armes empoisonnées et n'hésitent pas à recourir à la trahison. Ceux qui ne survivent pas à l'entraînement dirigé par Bayushi Togi, le second stratège du clan (hushi Bayushi 5), sont envoyés en mission suicide (équipement : armure lourde, dashio, armes empoisonnées).

La Cabale Noire. Vêtu d'armures lourdes noires, de tabuto évoquant les visages des démons et de Mo dashi intrusces, ces combattants redoutables ne quittent jamais le champ de bataille. Leur loyauté au clan Scorpion et leur moralisme inébranlable font des hommes de Bayushi Toman (hushi Bayushi 3) des fiers guerriers. Tout comme leur chef, ils d'une grande et d'un scorpion, les hommes de cette unité ne sont pas de l'usage par (hushi Bayushi 2/3).

La légion de Cuirre. Cette unité regroupe la majorité des unités du clan. Il s'agit des troupes de base (hushi Bayushi 1/2) dirigées par Bayushi Tansen (hushi 2) et Bayushi Maruno (hushi 3).

Les archers Ninjak. Composée de jeunes membres des familles les plus pauvres du Scorpion (Shosho 0/1), cette unité est employée pour des missions suicides servant à attaquer les réelles intentions des généraux.

Les pinces du Scorpion. Les pince du scorpion sont des unités qui ont pour but d'éliminer les troupes de shingens et les élites-majors mal défendus. Dirigée par Bayushi Taisi (sashikiri Bayushi 4), ces hommes privilégiés s'attachent à l'honneur. Des rumeurs évoquant la possible défection de cette unité à l'ennemi pendant quelques temps, malgré tout, elle reste fidèle à Karichio et lui sert parfois de garde personnelle (sashikiri Bayushi et shosho Shosho 2/3).

La frappe du Scorpion. Cette unité regroupe les troupes de base de jeunes combattants aux lancers d'élite, cette troupe prend garde de ne pas se lancer dans des combats perdus d'avance (hushi Bayushi 1/2).

Les cibles de paille. La magie permet de faire beaucoup de choses, et la magie de l'air encore plus. Les cibles de paille sont ce que leur nom indique. Des cibles de paille armées par la magie. Des shingens sont toujours présents dans les alentours pour les combattre et leur lancer des sorts d'illusions pour s'assurer que les lars adverses frappent d'abord ces troupes de peu de valeur.

La Garde Pourpre : tous les membres de cette unité ont été tués lors du coup d'état du Scorpion. Il s'agissait de la seule rapprochée de Bayushi Karichio.

La voie de la beauté.

Même si l'histoire, pour l'instant, est encore un peu incertaine et que l'on ne peut pas encore dire si l'histoire est vraie ou si c'est une simple légende, il est certain que l'histoire est vraie.



Trouble de la Vision. Les mouvements complexes du Sabre fait à créer des ombres ressemblant au samouraï. Ces dernières dissimulent alors le reste du dessin. Ici, l'adversaire du samouraï, un démon à tête de lion, ne peut déployer toute sa puissance d'attaque par les 10, et ignore les des d'attaque inférieure au rang d'air du samouraï. Yoshitoki choisit un Bushi Bayushi comme modèle car selon lui, ils sont les seuls à connaître la part d'ordre qui est en eux et à accepter les risques (pas de défense totale et il faut parcourir au moins 3 m à chaque tour). Yoshitoki réalisa cette esquisse en 35 minutes lorsqu'il fut un grand maître (rang 5). Cette œuvre s'achève pour 7 obas.

Les Griffes des Chiens. Cette esquisse illustre la passion de Yoshitoki pour les armes traditionnelles. L'attaque est produite par la technique de darts (ind+10). Cette œuvre se déroule en 2, 3, ou 4 tableaux, le samouraï obtenant un avantage supplémentaire (-5 au total après un tour de danse, max 15). La dernière esquisse montre l'adversaire à terre les pieds liés (il faut passer le 10 de 5). Cette œuvre fait partie d'une œuvre plus grande. On y voit le samouraï attaqué par d'autres adversaires (ind+20) et observé par un espion (probablement à réaliser contre quelqu'un qui la connaît). Yoshitoki réalisa cette peinture au milieu de sa vie (rang 5) et coûte 4 obas.

La Daguerre Tournante. Cette œuvre exalte la rapidité du pêcheur, habile avec sa canne et son tengu ou son wakashu (1+8) à l'initiative pour des attaques. Le personnage secondaire utilise le spectacle à prendre conscience de son environnement. Malgré ses deux tengu est indispensable (une attaque secondaire en perdant 2 des toutes les attaques). Cette technique nécessite une forte concentration (perte du plus grand des de 5 à 10). Cette œuvre est une autre œuvre perdue la durée de la pêche. Cette œuvre peinte par Yoshitoki au début de sa vie en 30 minutes (rang 2) existe aussi sous le titre de Daguerre Tournante de la Ligne. Elle s'observe en 2 heures et coûte 4 obas.

Arpenter les Ombres. Tout dans cette esquisse reflète la douleur des armes d'acier obèses à Karika Yoshitoki. Les armes, les muscles et la posture du modèle. En se penchant les yeux, cette dernière réveille la Lune qu'elle est au-dessus. Les mouvements du vent sont suggérés par les vagues et les puits de l'ennemi qui s'emparent dans tous les sens (ind+10) dans un désordre très organisé. La douleur du climat est pourtant palpable. Pour qui sait observer, il est possible de retrouver des petits détails d'été qui voudraient se poser sur le zénith, se rapprocher quelques instants avant de repartir (30 au jet d'attaque). Cette œuvre fut réalisée au début de la vie de Yoshitoki en 15 minutes (rang 2).

Laisser passer l'orage. Karika Yoshitoki est une vie des plus mouvementées. À ce titre, il sait attendre le soleil. Le samouraï qui se protège de la violence de l'orage en s'isolant sous les arbres (écrire comme assis) patiente jusqu'au retour d'Amaterasu (en tout surpren, si il a l'impression, le bushi gagne +0.1 en attaque). Sa cible ne peut esquiver l'attaque. Il faut cependant rester patient et ne pas avoir peur de la pluie (défense et réflexe 4, 1 aug). Cette peinture peut se trouver chez les plus grands marchands (Daido) au prix de 10 obas.

Le dard fourber. Cette œuvre exalte la violence du combat. Les guerriers sont sans pitié et n'hésitent pas user de leurs armes pour transporter la violence (attaque ou assaut). Mais celui qui sait observer remarquera les mouvements des samouraïs qui exercent la violence et la rapidité (Le 10 d'initiative est déduit des jets d'attaque et d'attaque de la cible). Il faut une certaine maîtrise des arts de la guerre pour tenter cette manœuvre (Daido 3 et réflexe 4). Cette œuvre peut s'échanger au marché noir pour 7 obas.

L'art du Ninjutsu.

Le Ninja dispose d'un Okuden ou d'une posture corporelle par rang de Ninjutsu (liste ci-dessous et estompées).

Chinmasake : Utilisation de la corde ou d'une chaîne pour neutraliser une attaque. Avec un jet de Kusari-jutsu réussi, l'attaquant est enlithé et doit réussir un jet d'équilibre de Force avec un MD 20+5 par aug³ pour se libérer.

Ganryū : Lors d'une attaque surprise (AD pet 5) on n'est pas brulé par le vide pour les aug³.

Dogaure : Permet de lancer plus d'un shuriken à la fois (une aug³ par étoile lancée en plus).

Tai-Sabaki : L'habileté de changer de position en combat. Augmente le MD pet et toutes les autres actions du côté de maximum 5 x le rang d'Agilité. Sans sa panoplie, le Ninja doit annoncer cette technique à l'ennemi.

Yadome jutsu : Permet de parer une attaque de missiles. Deux aug³ sont nécessaires sur le jet de défense.

Empoisonner un Scorpion ? : L'assassin s'est constitué une immunité contre un poison spécifique. Si le poison est mortel il subira des effets mineurs. Aux rangs de maître suivan, on choisit un autre poison.

Saki : Ce nouveau trait est une compétence à part entière permettant de servir le danger (Initiation, MD variable).

Saimin jutsu : C'est une gestuelle destinée à tromper l'adversaire qui permet d'obtenir l'initiation (une seule fois par combat et seule la technique Daido est taxonomisée). La tenue est obligatoirement.

Soku-Yaku : Frappes rapides pour déstabiliser le cible. On répartit un nombre de jets égal au Keflex-compétence entre toutes les attaques (maximum Force 1 / attaque et 1 aug³ attaque).

Nava-Shi : Manœuvre de parade. Jet de Keflex-compétence, MD Agilité x 1, 5 aug³ pour parer un sabre, 1 pour parer une arme courte et 2 pour les autres armes. On peut désarmer avec 3 aug³ de plus.

Les compétences Ninjas

Bo Ryaku (Intelligence) : la stratégie du combat collectif (Tieho). Permet de faire se placer, se déplacer les genin et de surprendre les adversaires. En cas de réussite avec augmentations, on considère que les ninja sont dix fois plus nombreux en cas de réussite normale, cinq fois plus et en cas d'échec critique, la troupe ninja se bat à égal.

Heisu-jutsu (Déguisement) : Inclut des notions de camouflage (Kakurikage), d'acteur d'incantation (Chokashin), d'entier (Tsunagata), marchand (Akido), moine (Sakke), saltimbanque (Gangatan).

Kasumi-jutsu (Agilité) : Cette compétence inclut l'habileté, l'escalade, l'acrobatie et marcher sur les toits (Chakuren-jutsu). Permet d'annuler les effets de saut, de sauter, de se relever d'un bond.

Katon jutsu (Intelligence) : Usage général des explosifs, du bouillart artificiel, des explosifs, des armes à feu, grenades et mines (aki). Cette compétence permet de bien placer les charges d'explosifs, de penser à ce que le comportement des mortels oublierait autrement dans l'usage de ces jouets de mort.

Kuji-kuri (Perception) : Langage par code gestuel (silencieux et étudié pour avoir l'air suicidaire).

Nawame-jutsu (Agilité) : Conscience pour évoluer dans un espace confiné et pour se libérer de liens.

Satsujin jutsu (Intelligence) : Permet de donner le caractère d'autrui en analysant son regard, son visage, sa voix. Si la robe utilise l'incantation, on confronte les jets de chacun.

Shinobi-jutsu (Agilité) : Cette compétence inclut la discrétion (Kakuriku) et la dissimulation (Kessa-jutsu). Une tenue correctement appropriée apporte de une à deux aug³ gratuites.

Ten mon (Intelligence) : Connaissance et interprétation de la carte du ciel/orientation, météorologie.

Art court (<i>Honkyu-jutsu</i>)	Armes paysannes (<i>Honkyu-jutsu</i>)	Artisanat (<i>Shi-jutsu</i>)
Chakras (<i>Kasari-jutsu</i>)	Contre-jour (<i>Goshugun-jutsu</i>)	Corps à corps (<i>Uwaga-Tokugun</i>)
Conteneur (<i>Tama-jutsu</i>)	Jets (<i>Kokashin</i>)	Jets, sai (<i>Uwaga-jutsu</i>)
Intelligence (<i>Uwaga-jutsu</i>)	Intelligence (<i>Uwaga-jutsu</i>)	Lecteur (<i>Uwaga-jutsu</i>)
Léger de main (<i>Ki-jutsu</i>)	Marchandise (<i>Kokashin</i>)	Mécanisme (<i>Tokugun</i>)
Méditation (<i>Uwaga</i>)	Méditation (<i>Kokashin</i>)	Méjutsu (<i>Uwaga-jutsu</i>)
Poison (<i>Kokashin</i>)	Sabotage (<i>Uwaga-jutsu</i>)	Sécurité (<i>Kokashin</i>)

Gadgets Ninja

Uzume-ti (Bombe) : Pot de terre cuite rempli de poudre noire et activé par mèche. Touche toutes les personnes dans un rayon de 2m (4e). Peut être utilisé pour détruire des fondations ou des murs.

Doka : Petit pot de céramique qui retient une traînée à combustion lente pouvant brûler pendant 12 heures. Le doka peut servir pour éclairer, alimenter un feu et se réchauffer.

Torinoko : (Cercles aéroglisseurs) Ouf en terre cuite très fragile qui se lance sur une cible. À l'impact, il crée une violente lumière sur un rayon de 4 m. Toute personne prise dans le rayon doit faire un jet de réflexes 15 pour éviter d'être aveuglé, et de subir un malus de -4 à toute action durant 1D10/2 tours.

Rage teppe (Grenade) : Chaise 2g2 sur un rayon de 2m. Kenui Kona (fumigène). Cette poudre crée un nuage de fumée qui obscurcit une zone de 3x3m durant 10 minutes par 10 grammes. Très utile pour créer une diversion.

S'enfoncer dans les Ténébres



Exemple réalisé en 20 minutes par 19h30/20h30
Avec un jet de 100% de réussite (100%)
Il faut le faire pour en savoir l'incantation
Elle est disponible pour 4 heures

Le Vent Empoisonné



Exemple réalisé en 20 minutes par 19h30/20h30
Avec un jet de 100% de réussite (100%)
Il faut le faire pour en savoir l'incantation
Elle est disponible pour 4 heures

Le Baiser du Lotus



Exemple réalisé en 20 minutes par 19h30/20h30
Avec un jet de 100% de réussite (100%)
Il faut le faire pour en savoir l'incantation
Elle est disponible pour 4 heures

La Sombre Caverne



Exemple réalisé en 20 minutes par 19h30/20h30
Avec un jet de 100% de réussite (100%)
Il faut le faire pour en savoir l'incantation
Elle est disponible pour 4 heures

Posture de réception Fu



Posture corporelle de la maîtrise de l'état majeur
Le samouraï seroit et frappe tel l'éclair
MD 20, 3 à la précédente indécise, 1/2 anag³

Posture offensive Ka



Posture corporelle de l'émotion violente
Le samouraï seroit et frappe tel la foudre
MD 20, 1/2 à 3/4 anag³

Posture de défense Chi



Posture corporelle de la maîtrise de l'état majeur
Le samouraï n'attend pas tel le vent
est à la fois à l'attaque et à la défense

Posture de défense Shi



Posture corporelle de la maîtrise de l'état majeur
Le samouraï face à son adversaire son corps
MD 20, 1/2 anag MD, 1/2 anag³

Posture Topei-Keri



Posture de la maîtrise de la terre
MD 20, 1/2 anag³
Le samouraï n'attend pas tel le vent
est à la fois à l'attaque et à la défense

Posture Shio-Ken



Posture de la maîtrise de la terre
MD 20, 1/2 anag³
Le samouraï n'attend pas tel le vent
est à la fois à l'attaque et à la défense

Posture Kujin



Posture de la maîtrise de la terre
MD 20, 1/2 anag³
Le samouraï n'attend pas tel le vent
est à la fois à l'attaque et à la défense

Posture naturelle Ku



Posture de la maîtrise de la terre
MD 20, 1/2 anag³
Le samouraï n'attend pas tel le vent
est à la fois à l'attaque et à la défense



2. *Agave americana* est très commun
 Arbre de 10 à 15 m
 Feuilles vertes et rigides
 Inflorescence terminale et dressée

Postures Ko-ashi



Leaves of *S. confertifolius* shown in vegetation



LA VOIX DE ROKUGAN

DES ELEVES DE MAÎTRE DRI

CYRIL RYUTE CORBERAND ET ARNAUD KINAWA FORNEROT
AVEC LA PARTICIPATION EXCEPTIONNELLE OLIVIER MAÎTRE DRI DRIOTON

LE CHEMIN DES CERISIERS



PARTIE 3 : LE CHEMIN DES CERISIERS

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : LE LONG DU CHEMIN DES CERISIERS.....	4
LA FETE DU HANAMI.....	4
HISTORIQUE.....	5
TOMASHI ET LE CERISIER MORT.....	5
LA CARAVANE GAJJIN.....	6
REGLES COMMERCIALES EN TERRITOIRE LICORNE.....	7
CHAPITRE 2 : LES CENTS PIGEONS.....	9
AUBERGE DES CENT PIGEONS.....	10
SHAHAMA : HERBORISTE ET VENDEUSE DE SENTEUR.....	10
L OFFRANDE SECRETE.....	12
CHAPITRE 3 : LA KIRIN PERDUE.....	13
LE POSTE DE GARDE.....	13
LA TOUR DE GUET.....	13
LA FERME AUX PAPILLONS.....	14
LE PRINTEMPS DE L'EMPEREUR ET L'HIVER DE SHINJO.....	14
LA FABRIQUE DE LA SOIE.....	14
LE ROYAUME DES PAPILLONS.....	15
CHAPITRE 4 : LA CITE DES CERISIERS.....	16
LA GARDE DU PAPILLON.....	16
UN JUSTICIER DANS LA NUIT.....	17
DES DISPARITIONS INQUIETANTES.....	17
L AUBERGE DE LA PREMIERE PIERRE.....	18
L AUBERGE DES 7 FONTAINES.....	18
TATOUER LES 7 AIGUILLES.....	19
SASHIMATE MAITRE DU THE.....	20
LE PALAIS DU JADE.....	20
ECOLE COMMUNE DES 10 PETALES.....	20
KAMBANS AMES DES MARCHANDS.....	21
BOUFIQUE DE KOIS.....	21
MARCHAND ITINERANT.....	22
LA VOLIERE DE YOGAMA YACHOU.....	22
ENIGMATIQUE OMOZUKAI DE BUNRAKU.....	23
LA FAMILLE WAI DISTILLERIE TOSUI.....	24
LA BLANCHISSERIE WANG.....	25
CHAPITRE 5 : LES 10 PILIERS DU CIEL.....	26
CHAPITRE 5 : LES 10 PILIERS DU CIEL.....	26
LE TEMPLE D'HASHIMAN.....	26
LE PIGEONNIER, NID DU KENKU KIDOKO.....	27
CHAPITRE 6 : LA PETITE KIRIN.....	29
LE POSTE FRONTIERE DES YOGAMA.....	29
LE POSTE DE GARDE.....	30
LA PRISON DE LA PETITE KIRIN.....	31
LE BOURRELIER.....	31
LES SHAN HCHI HSEIH.....	31
LES AUBERGES.....	32
CHAPITRE 7 : PRODUITS MARCHANDS.....	34
CHAPITRE 8 : RENCONTRES ALÉATOIRES.....	39

Bienheureux Kinawa-Dono.

Que donner à un homme heureux ? Voilà une question bien délicate et à laquelle il nous est difficile de répondre. Vous êtes un époux comblé et un père heureux. Un daimyo fort courtois et un général occupé. Que vous souhaiter de plus, sinon que ce bonheur et cette réussite vous accompagne aussi longtemps que les fortunes le voudront.

Je me suis laissé dire par mon maître de cavalerie, Yogama Kusanagui, que les hommes du Singe parleraient d'alliance militaire avec mes hommes. Malheureusement, je ne puis que vous assurer de ma bienveillante neutralité. Sachez que les hommes de la famille Yogama regardent vers d'autres cieux pour l'instant. Il n'est cependant pas exclu que nous puissions nous rencontrer dans un avenir proche. Gardé simplement à l'esprit que je ne souhaite pas guider ma famille sur la voie de la désolation et de la mort, même si comme le disait Akodo, celui qui veut la paix, prépare la guerre.

En souvenir de mon défunt mari qui tenait en vous une personne d'honneur, je vous promets d'écouter attentivement vos remarques et suggestions.

Je me permets également de vous faire parvenir une œuvre personnelle, en signe d'amitié entre ma famille et votre Clan. Puissiez-vous un jour la montrer à notre Empereur.

Yogama Ikko-gozen, Okugata-sama de la famille Yogama.

Yogama Ikko-gozen,

Merci tout d'abord pour ce magnifique portrait de notre vénéré Toturi 1er, que Benten fasse que nous le retrouvions au plus vite. Votre présent trône aujourd'hui dans ma salle de conseil. Je tends à croire que son regard nous guide vers le bon chemin.

Je comprends tout à fait votre volonté de préserver votre peuple, mais peut-être pourriez-vous nous aider ? Comme vous devez le savoir, je reviens du Château Hiruma. Nous devions y combattre au côté des Nagas. Un événement grave semble s'être produit dans leur communauté. A tel point qu'ils ont du abandonner le champ de bataille. Je n'ai pas compris leurs explications, mais il semblerait que leur Akasha soit brisé par un événement hors de ma compréhension. De plus les dernières nouvelles de mon ami Agasha Shiryu m'ont appris que les Nagas combattaient en ce moment même sur les territoires Dragon. Peut-être auriez-vous gardé des relations avec les Nagas, qui pourraient nous éclairer sur la situation ? Sur un autre plan, une collaboration commerciale entre nos familles, serait-elle envisageable ? Nos domaines sont proches l'un de l'autre, et un échange tant culturel qu'économique ne pourrait qu'être profitable. Comme vous le savez, la Vallée du Papillon est très à l'écart du reste de l'empire. Nous aurions un grand besoin d'ouverture vers l'extérieur. Je serais honoré que vous acceptiez cette idée.

Oyajata-sama Fuzade pourrait nous aider à formaliser nos échanges. L'imminent daimyo du Clan du Singe est un homme d'une grande valeur. Vous serez enchanté de le rencontrer, j'en suis persuadé. Comme l'hiver arrive à grand pas, cela serait l'occasion rêvée pour en discuter de vive voix ?

Lin Tsu Tsin à hâte de vous revoir, elle se souvient avec joie de votre dernière rencontre.

Meijin Kinawa Loup Gris

Bienheureux Kinawa-Dono.

Les nagas ont fait route vers les territoires du Dragon dans le but d'anéantir un de leur ennemi. Le Shahismael, est un Naga qui fut corrompu par l'ombre en des temps anciens. Il semble qu'il soit sur le point de se réveiller dans les Montagnes. Malheureusement je n'en sais pas plus.

Concernant votre proposition d'alliance commerciale je me laisse encore un peu de temps pour réfléchir. Mais je viens de découvrir dans les archives de mes prédécesseurs, qu'il existait une route commerciale prospère qui passait non loin de votre domaine et du mien. Il serait peut être possible de restaurer les relais et les auberges de cette route.

Aussi je me propose de financer la reconstruction de ces édifices. De votre côté, vous pourriez vous engager à fournir les hommes et les maîtres d'œuvres. Chaque auberge ou relais pourrait recevoir une petite garnison militaire assuré par vos hommes et financés par mes soins. Cela devrait permettre d'assurer la sécurité de cette route et permettre aux marchands de nos deux domaines de prospérer.

Je vous laisse réfléchir à cette proposition.

Yogama Ikko-gozen, Okugata-sama de la famille Yogama.

Yogama Ikkosan,

Merci pour vos informations sur les Nagas. Ils me seront sûrement d'une grande utilité d'ici peu. En effet je m'apprête à prendre la route pour rechercher notre vénéré Empereur Toturi 1er. Et les événements qui bouleversent le peuple Naga pourraient bien avoir un rapport avec son enlèvement.

Vous comprendrez donc pourquoi, il nous faudra remettre à plus tard notre accord commercial. Mais dès mon retour nous pourrons nous atteler à cette tâche. Il faudra bien évidemment que j'en réfère à mon Daimyo Toku, mais je ne doute pas que ce dernier sera favorable à notre alliance commerciale. Malgré tout, il voudra sûrement participer à nos discussions.

Assurer une route marchande entre nos domaines sera, comme vous l'avez écrit, impératif à la bonne marche de nos affaires. Je suis favorable à la répartition des tâches que vous avancez, à la condition toute foi que le relais le plus proche de mon domaine soit de ma responsabilité.

Un point stratégique à mi-chemin de nos deux domaines serait aussi nécessaire. De responsabilité conjointe, il pourrait abriter à la foi le plus gros relais de la route et une base militaire en charge de la sécurité des voyageurs. Je ferais sûrement appel à un groupe de rônin encadré par les bushis de ma famille pour mener à bien cette tâche. Resterai à voir l'aspect financier de l'opération.

Kinawa Loup Gris

CHAPITRE I : LE LONG DU CHEMIN DES CERISIERS.

LA FÊTE DU HANAMI

La route des Cerisiers tire son nom du Temple des Cerisiers qui dominait jadis la région. Lieu de recueillement et de contemplation, le temple fut détruit il y a presque 100 ans lors d'un immense incendie. L'enquête des magistrats envoyés par la famille Miya ne donna aucune précision sur les raisons qui poussèrent Miya Hanatami à mettre le feu au refuge des moines. L'affaire tomba rapidement dans l'oublie.

Lorsque les Singes et la famille Yogama décidèrent de relier leur domaine par une route commerciale, ils choisirent de restaurer l'ancienne route mise en place par les moines. En souvenir de leur mémoire, on rebaptisa la route du nom de route des Cerisiers et l'on planta un cerisier à l'emplacement du Temple. Ce geste symbolique qui fut bientôt imité par les voyageurs et les marchands de tout horizon eut pour effet de restaurer une ancienne tradition oubliée depuis des dizaines d'années, le Hanami.

Par le passé, admirer les fleurs se disait hanami ce qui faisait référence à la floraison des Abricotiers, symbole de pureté, d'intégrité et de longévité, mais depuis le 8ème siècle, cela fait référence aux floraisons des cerisiers. Le Hanami était un rituel religieux tenu le jour de l'arrivée du printemps. Il était coutumier de procéder à ces cérémonies avant les plantations. Ainsi on appréciait la beauté des fleurs de cerisiers et par là la qualité des récoltes de riz à venir. A cette époque cette tradition n'était respectée que par les paysans pour les récoltes et la haute société et les nobles pour l'esthétique. Rapidement

la chute des fleurs de cerisiers à l'apogée de leur beauté fut un symbole fort que le Samouraï interpréta comme l'homme au sommet de son évolution se détachant du monde. Bientôt la floraison des cerisiers devient l'expression même de la voie du samouraï. La tradition du Hanami s'étendit alors la classe des guerriers. En raison de l'enclavement relatif de la région et de son dépeuplement, la fête tomba dans l'oublie. Lorsque Yogama Ikko et Kinawa firent planter un cerisier, cela relança cette tradition.

Et même si le Hanami n'est plus qu'une occasion de faire la fête, il est devenu la plus grande fête de la région. Tous les ans, à l'arrivée du printemps, les familles, les camarades de travail et les soldats se réunissent de plus en plus pour fêter l'arrivée du printemps et boire quelques verres de saké. Il faut dire que depuis plus de 10 siècles, la fleur de cerisier (Sakura no hana) est la fleur des fleurs pour les habitants de Rokugan et la floraison blanche ou rose des cerisiers en fait un des attraits le plus spectaculaire du printemps.

Il en existe plus de 400 variétés différentes de cerisiers allant de l'arbre pleureur à l'arbre au port colonnaire. Les trois variétés suivantes sont très présentes dans la région.

Le Somei Yoshino dont les fleurs sont composées de cinq pétales est la variété favorite des rokuganais. Les fleurs sont en pleine floraison avant que les feuilles ne poussent.

Le Yama-Zakura (cerisier de montagne) est presque la race d'origine et ses feuilles rougeâtres poussent en même temps que ses fleurs. Il garde la beauté sauvage et nombreux sont ceux qui préfèrent cette espèce.

Le Oshima-Zakura appartient à la famille d'yama-zakura, mais ses feuilles sont d'un vert plus clair.

*haru no yo wa
sakura ni akete
shimai kerii*

La nuit de printemps s'achève, Le jour se lève sur les cerisiers



VOIX DE ROKUGAN - LE CHEMIN DES CERISIERS

HISTORIQUE

La route entre la Vallée du Papillons et le domaine de la famille Yogama n'est que partiellement desservie par la Route Impériale et demande de plus, un long détour pour l'acheminement des marchandises. Avec la bénédiction du Singe et de la Licorne, Kinawa Loup Gris et Yogama Ikko ont posé les bases d'une route commerçante entre leurs domaines. Ils l'ont baptisé le Chemin des Cerisiers.

Il a été convenu de rénover une ancienne route en friche qui coupait à travers la campagne et qui fut abandonnée suite à l'écroulement d'un important pont du fleuve Blanc. Le pont sera reconstruit, en même tant que deux comptoirs : un à la charge des Yogama et l'autre à celle des Singes. Les embranchements du Chemin des Cerisiers avec la Route Impériale, seront aussi le site d'un comptoir. Celui proche de la Vallée du Papillons sera Yogama et inversement. Les postes frontières à chaque extrémité de la route commerçante abriteront un comptoir. Chaque comptoir abrite un pigeonnier assurant une ligne de communication sur tout le chemin.

La route des Cerisiers sera donc une immense voie rectiligne coupant au travers d'une vaste plaine verdoyante et balayée par les vents. Elle représente cependant un véritable défi pour les artisans Shan Hchi Hshien. Ces derniers ont tout d'abord décidé de protéger les voyageurs des violentes bourrasques de vents en enterrant la route au maximum. Pour ce faire, ils ont creusé une tranchée de la taille d'un petit enfant et utiliser la terre et les pierres ôtées pour rehausser les bords de la route. Les deux petits murets ainsi construits bordent la route sur l'ensemble du tracé. Afin de permettre aux charrettes chargées de marchandises de ne pas s'enliser, le revêtement de la route a été consolidé au moyen de larges pierres scellées par un puissant mortier. De petites ouvertures laissent cependant l'eau de pluie s'évacuer dans les sous-sols.

Les Shan Hchi Hshien ont construit des abris à intervalles réguliers composés d'une pièce capable d'accueillir une quinzaine de personnes et d'un vaste préau pour protéger les bêtes et les marchandises. Ces abris servirent de refuge pour les voyageurs désirant faire une halte sous la protection des sentinelles. Il faut 5 heures à pied pour rejoindre l'abri suivant et cinq jours pour parcourir l'ensemble de la route.

La route, large pour permettre à six chevaux de l'emprunter côte à côte, offre un avantage militaire. En effet, la présence des murets associée à la largeur et la profondeur de la route rend son franchissement difficile pour les convois militaires. Tous ceux qui désirent franchir la route devront passer par les ponts construits à hauteur des abris. Il ne s'agit cependant pas d'un obstacle insurmontable.

Le clan Yogama et le clan du Singe financent les Hin Hiech Shain pour la construction et la rénovation de la route. Comme la famille Yogama finance les deux tiers du projet par l'intermédiaire du clan de la Licorne, elle empoche le bénéfice des droits de péages à l'exception de celui du pont. Les membres du clan du Singes l'empruntent gratuitement. Les bénéfices de chacun des comptoirs sont au profit de leurs

propriétaires. Les bénéfices du péage situé sur le pont finance la sécurité de la route, sous la responsabilité des bushis du clan Kinawa. De plus des groupes de l'Otokodate des 13 Guerriers est à disposition des voyageurs désirant une escorte payante.

A l'inauguration du Chemin, Dame Ikko et Kinawa Loup Gris plantèrent symboliquement un cerisier. Cela est devenu une tradition. Les voyageurs désireux d'attirer vers eux la faveur des kamis, plantent sur leur chemin un jeune cerisier. Tout le long du Chemin, on peut aujourd'hui voir fleurir les cerisiers.

TOMASHI ET LE CERISIER MORT

Tomashi marchait silencieusement devant la charrette de son employeur, un petit marchand Yasuki qui venait vendre une partie de son jade au Palais de la Cité des Cerisiers. Contre quelques Bu et la promesse d'une petite offrande au temple, le duelliste de la Licorne avait accepté de lui servir d'escorte. Le voyage s'était déroulé de la meilleure manière qui soit. Lorsqu'ils arrivèrent aux portes de la ville, Tomashi demanda son argent et s'en retourna au pied de l'arbre mort attendre son prochain employeur.



Celui qui fut autrefois le plus grand et le plus vieux des cerisiers de la région est aujourd'hui le seul témoin de la folie de Miya Hanatami. En effet, cet arbre squelettique et mourant planté par les moines il y a plus de 400 ans, est la seule partie du temple encore visible. Tout le reste fut anéanti par l'incendie ravageur allumé par Hanatami. L'inscription saisho (commencement), gravé sur le tronc du cerisier indique aux voyageurs qu'ils sont à l'emplacement du chemin qui conduisait au domaine des moines.

A proximité de la Kirin Perdue, légèrement en retrait du chemin, se dresse donc l'immense cerisier au tronc noueux et aux branches totalement desséchés. Seul au milieu d'une nature défigurée par le feu, ce cerisier est le seul arbre mort de toute la route qui relie les domaines Kinawa et Yogama.

Personne ne peut expliquer comment un arbre noyé sous les flammes, à moitié mort et rongé par les insectes soit encore debout. Ni les prières des moines, ni les purifications des shugenja, ni même les outils des Shan Hchi Hsiech n'ont pu venir à bout des racines de l'arbre plongeant à plusieurs mètres de profondeur. Finalement, étant incapable d'empêcher un éventuel rejet, personne ne prie la peine de scier l'arbre.

Mais ce qui tourmente le plus les villageois est incontestablement le fait que les champs entourant l'arbre portent encore les stigmates du feu. En effet, mêmes les plus vieux ne se rappellent pas avoir vu le cerisier en fleurs. Cela explique donc pourquoi l'arbre et ses alentours sont considérés comme maudits et soigneusement évités par les habitants de la région. Même les marchands du Crabe accélèrent la marche lorsqu'ils passent à proximité du Cerisier. Profitant d'une relative tranquillité, le tristement célèbre Yotomo se cache pendant longtemps dans la région, utilisant l'arbre comme potence pour y pendre ses adversaires afin d'entretenir la peur et d'éloigner les curieux. Conscient que cette histoire de malédiction pouvait nuire au commerce, Yogama Ikko fit installer un poste de garde à proximité du cerisier. Dans le même temps, les bushis du Singe furent chargés de déloger Yotomo. Sous l'action combinée des deux familles, la région semble avoir retrouvé sa sérénité et son calme. Quand à Yotomo, les rapports de magistrats indiquent qu'il aurait migré dans les montagnes bordant Shiro No Soshi au nord.

Mais depuis peu, une étrange rumeur commence à circuler dans les auberges de la route. Un rônin aimant se faire appelé Tomashi et portant un kimono aux couleurs des Yogama attendrait au pied du vieux cerisier des employés éventuels. Pour l'instant, rare sont les personnes à l'avoir réellement croisé et plus rares encore sont celles capables de le décrire et les Cavaliers envoyés par le Daimyo Yogama sont rentrés bredouilles.



NAHRAY BEN NISSAN, MARCHAND DES TERRES BRULÉES

Nahray Ben Nissan est un des hommes les plus connus chez les hommes de la Licorne. Originaire d'une oasis verdoyante des Terres Brûlées, il n'était qu'un petit marchand de chevaux et de chameaux lorsqu'il rencontra pour la première fois les hommes de Shinjo Daidomo. Ces derniers, désireux de retourner au plus vite à Rokugan, cherchaient un moyen pour transporter leur cargaison d'épices. Nahray leur céda tout son troupeau en échange de quelques wakizashi et d'une dizaine de tanto. Il amassa une petite fortune en revendant sa marchandise à un riche noble de la région. Il rattrapa ensuite les samouraïs qui s'en retournaient chez eux. C'est du moins de cette manière que Nahray explique à tous les curieux l'origine de sa formidable fortune... La vérité est quelque peu plus complexe...

Aujourd'hui Nahray est à la tête d'un commerce florissant. Plusieurs de ces caravanes font régulièrement l'aller et retour entre les Terres Brûlées et Rokugan. Remplis de produits exotiques au départ du désert, les innombrables chariots s'en retournent chargés de produits encore plus précieux. En effet, si les épices Gaijins s'arrachent à prix d'or sur les marchés rokuganais, le marchand a bien compris qu'il en était de même dans son pays d'origine pour le plus simple des kimonos.

Ainsi, tous les mois, une immense caravane prend la direction des provinces de la Licorne pour venir vendre aux prix forts les produits gaijins et acheter à bon prix des articles rokuganais. La caravane fait ensuite demi-tour pour réaliser la même opération dans les oasis. Avec l'ouverture de la Route des Cerisiers, une partie de la caravane prolonge son voyage jusqu'à Ryoko Owari, et de là, atteint les îles de la Soie. Grâce aux caravanes de Nahray, la route des Cerisiers est devenue une partie de cet axe commerciale entre les Terres Brûlées et les Îles de la Soie, entre le nord et le sud de Rokugan. Nahray a d'ailleurs choisi de s'installer au village des Cerisiers, afin d'être au centre de sa route.

Afin de gérer au mieux son commerce, Nahray a engagé ses frères et ses cousins pour le seconder. Les caravanes partent des Terres Brûlées sous la conduite de son cousin Al Maqrizy. C'est son autre cousin, Idrisi, qui réceptionne les marchandises en territoire Licorne. Des convois prennent ensuite la route jusqu'aux rivages du Clan de la Grue. Là, c'est le fils de Nahray, Khaldun, qui s'occupe de vendre les produits aux marchands du Clan de la Mante. Minjai, l'autre fils, est chargé de négocier les marchandises qui prendront la route des Terres Brûlées.

Tout au long du chemin, les caravaniers vendent, échangent, négocient avec les marchands Shinjo, Yasuki, Daidoji ou Yoritomo qu'ils rencontrent aux grés de leur voyage. Parfois, des contacts solides s'établissent entre les marchands. Des points de rencontres sont alors fixés pour de futures tractations.

UNE CARAVANE TYPE

Une caravane type est composée d'environ trente chariots, d'une cinquantaine de bête et d'une centaine d'hommes. L'ensemble du convoi est placé sous la protection d'une petite armée, renforcé au besoin par quelques rôlins coutumiers des régions traversées. Avec le temps, les caravaniers ont pris l'habitude d'engager les mêmes hommes. Ces derniers escortent un convoi pendant environ un mois, puis après quelques jours de repos, repartent dans l'autre sens avec un autre convoi.

Les produits transportés varient selon la fonction du point de départ et du point d'arrivée du convoi, mais également en fonction des ressources de la province traversée. Voici donc une liste des produits exportés et importés par chaque clan, ainsi qu'une liste de produits venant des Terres Brûlées et susceptibles d'être trouvés dans une caravane type.

Produits de Rokugan

- Crabe: importe jade, exporte fer, plomb, mercure.
- Grue: importe matière première et nourriture, exporte objets raffinés et de valeur.
- Dragons: importe objets raffinés et de valeur, exporte or et minerais.
- Lion: importe matière première, exporte cuivre.
- Mante: importe matière première, exporte soie, épices, objets exotiques.
- Phénix: importe objets exotiques, exporte bois et argent.
- Scorpions: importe matière première, exporte informations.
- Licorne: importe produits finis, exporte chevaux et objets exotiques.

Produits des Terres Brûlées

- Textile: Lin, soie, coton, cuirs et peaux, des brocarts (des riches tissus de soie rehaussée de dessins brodés au fil d'or et d'argent) et des tapis.
- Epice: poivre, cannelle, gingembre, clou de girofle.
- Aromate: l'aolles, le camphre, l'ambre gris ou l'encens.
- Les teintures: le Tan ou écorce de chêne, l'alun (minerai qui sert à fixer les teintures sur les textiles).

Certains produits sont soumis à des règles très strictes. Chaque Clan surveille de très près ses marchands et leurs marchandises. En effet, personne ne désire voir partir ses ressources chez le voisin. Surtout en temps de guerre. De ce fait, tous les marchands désirant quitter les terres d'un Clan doivent obtenir des laissez-passer délivrés uniquement par les hommes du Daimyo. Ce dernier prend en compte les alliances politiques, l'état des réserves ou les saisons. Ainsi, un marchand et sa cargaison seront autorisés à quitter les terres du Clan alors que le mois précédent les gardes l'avaient obligé à céder ses produits aux commerçants locaux. Le commerce des produits stratégiques (utilisé directement pour la guerre ou la fabrication des armes) est un domaine réservé aux samourais et étroitement surveillé par les magistrats du clan.

REGLES COMMERCIALES EN TERRITOIRE LICORNE

"Le Gaijin passe les montagnes pour se rendre à Rokugan par nécessité et non par plaisir". Nahray Ben Nissan

Les membres de la Licorne ne sont pas revenus à Rokugan uniquement avec leurs célèbres chevaux de guerre. Ils ont également rapporté tout un ensemble de coutumes et de traditions. Parmi celles-ci, les règles du commerce occupent une place importante au sein d'un clan Marchand. Ces règles sont surtout valables pour les commerçants Gaijins s'aventurant sur les terres de l'Empire ou pour les marchands de la Licorne commerçant dans les Terres Brûlées. Mais elles sont de plus en plus appliquées à tous le territoire Licorne.

Les comptoirs ou maison communautaire

Les comptoirs, ou funduq, sont des entrepôts-hôtels réservés aux marchands d'un clan spécifique. Il peut donc exister plusieurs funduqs au sein d'une même ville. Ces derniers sont la propriété du daimyo local qui s'engage à les entretenir, les réparer ou les agrandir mais ils jouissent d'un statut extraterritorialité. À part le chef de la douane ou le représentant direct du daimyo, personne ne peut rentrer sans l'autorisation du gérant ou du consul. Il s'agit d'une bâtisse à étage construite autour d'une cour intérieure et dotée d'une seule porte. La cour et l'étage inférieur servent d'entrepôts et les étages reçoivent les marchands et leurs hommes.

Le consul

Le consul est le représentant d'une communauté marchande originaire d'un même Clan (ou d'une même famille dans les grandes villes) et séjournant dans un autre Clan. Le consul entretient une relation privilégiée avec les autorités (chef de la douane, chef de la garde...). Il est nommé par son daimyo mais doit être accepté par le daimyo local. Il doit faire respecter les traités de paix et de commerce élaborés entre les clans. Il juge les litiges entre marchands de son clan et seconde le chef de la douane dans les affaires impliquant sa communauté avec les autorités locales. Les affaires de sang sont jugées par des magistrats et non par le consul.

La douane (diwan)

La douane est chargée de l'administration, du contrôle des relais ou des comptoirs et de l'encaissement des taxes. Le chef de la douane, le Sahib al Diwan dirige l'ensemble du personnel (courtier, peseur ou scribe). Même la plus petite douane comporte un scribe qui s'occupe des comptes et rédige les lettres de paiement. Le sahib al diwan délivre les sauf-conduits (aman), autorise les navires et les marchands à quitter le territoire, reçoit les plaintes des marchands étrangers. Le matjar, nommé par le daimyo, délivre les autorisations concernant les achats et la vente des produits stratégiques. Le commerce de ces produits (utilisé pour la guerre ou la fabrication des armes) est un domaine réservé aux samourais et étroitement surveillé par les magistrats du clan. Le matjar seconde également le chef de la douane.

Les walik al Tujjar

Des spécialistes du commerce qui servent de représentant à Rokugan pour des marchands Gaijins ou dans les terres brûlées pour les marchands licornes. Ils officient toujours à proximité des funduqs.

Les traités de paix et de commerce

Il n'existe pas de différence entre ces deux types de traités. Généralement, à la suite d'une guerre, on rédige un traité de paix, alors qu'en période de paix on développe un traité de commerce. Le daimyo est chargé de faire respecter les traités, en employant la force militaire si besoin. Ces traités reprennent régulièrement les mêmes principes généraux.

- Délimitent les territoires et les personnes concernées.
- Instaurent l'état de paix entre les partenaires (à la différence de l'état de guerre qui autorise la Course, le Droit d'épave et les Raides côtiers).
- Prennent des mesures militaires contre les pillards qui ne respectent pas les traités.
- Définissent le statut des marchands : droits et obligations des marchands, protection des biens et des personnes, circulation et durée des séjours des marchands, condition d'exercice des marchands, lieu de vente et liberté de vente en dehors des funduqs, rôle de la douane et régime fiscal.

Le statut de Dhimmi

Un marchand placé sous la protection personnelle du daimyo par l'intermédiaire d'un traité dispose du statut de sujet protégé et peut à tout moment demander la protection d'un samurai. Il va sans dire que ces traités sont relativement rares.

Les taxes

L'objectif premier des marchands est d'obtenir des allègements sur les taxes (exemption de taxe, taxe légère de 5 à 15% des ventes, taxe lourde de 20 à 40% des ventes).

- La Tarjama, taxe pour l'interprète et les traductions.
- La Samsara, taxe pour le courtage.

Les techniques commerciales

Il serait faux de penser que les marchands qui arpentent les déserts arides et dangereux des Terres Brûlées voyagent avec d'importantes sommes d'argent. Ils utilisent des lettres de paiement ou des contrats commerciaux. Sous l'impulsion des marchands Licornes, ces pratiques se diffusent lentement au reste de l'Empire. En voici quelques exemples.

La Quirad

Ce contrat prévoit qu'une personne apporte l'ensemble des fonds nécessaires au voyage tandis que l'autre personne organise et prend part au voyage. Au retour, après remboursement du capital, les bénéfices ou les dettes sont partagés entre les deux parties. Ce type de contrat est valable pour un voyage, mais des Quirads peuvent durer des années.

Il existe des variantes à ce contrat : apport du capital effectué par plusieurs personnes (les bénéfices sont partagés en fonction des apports), marchand voyageur qui apporte une part des fonds (et touchera une part plus importante).

Le contrat de prêt ou d'achat

Le contrat d'achat prévoit que l'acheteur des produits promet de payer après le voyage, une fois la livraison effectuée. Inversement, le contrat de prêt prévoit que l'acheteur des produits avance l'argent avant le voyage.

Le contrat de nolisement

Ce type de contrat lie un marchand et le propriétaire d'un navire ou d'une caravane pour un trajet commun. En effet, les marchands ne disposent pas toujours des ressources nécessaires pour organiser eux-même des longs voyages. Ce contrat comporte toujours trois parties. La première partie précise les obligations du propriétaire du navire (itinéraire, date de départ et d'arrivée, liste des voyageurs...) et donne la description du bateau ou du convoi. La deuxième partie précise les obligations du marchand (liste des produits, volume et prix, date et lieu de paiement). La dernière partie prévoit les garanties en cas de non exécution du contrat.

La Sadaqua (camaraderie, service mutuel)

Cette pratique est avant un contrat morale entre deux personnes qui ont tout intérêt à prendre soin des affaires de l'autre. Un marchand des Terres Brûlées s'occupe de la réception et de la vente des produits pour un marchand de Rokugan et inversement. Les deux parties peuvent ainsi commercer sans voyager personnellement et disposent d'une personne de confiance en territoire inconnu. Cette pratique suppose bien évidemment une confiance réciproque. Il s'agit là d'une variante de l'avantage Alter ego à la différence que cela ne recouvre que le domaine commerciale.

Nouvel Avantage : Dhimmi (Avantage, 6 points)

La personne qui obtient le statut de Dhimmi, obligatoirement un étranger, est placée sous la protection personnelle du daimyo du Clan de la Licorne. Cette personne dispose automatiquement d'une exemption de taxe sur l'ensemble de ses ventes réalisées sur le territoire Licorne. Tous les dix koku gagnés, il en gagne automatiquement un de plus et inversement, il dispose d'une réduction de 1 koku par tranche de 10 koku. Ainsi un produit de 20 koku lui sera facturé 18. Revendu plus tard au prix de 20 koku, le même produit lui rapportera 22 koku. Il va sans dire qu'une telle pratique est mal vue par les autorités de la Licorne et peut conduire le daimyo à annuler sa protection si le Dhimmi n'est pas discret.

De plus, le Dhimmi peut faire appel une fois dans l'année à tous samouraï de la Licorne pour lui demander une faveur (protection, escorte, argent...) Le refus entraîne la perte d'un rang complet d'honneur. Cet avantage est disponible pour un samouraï de la Licorne placé sous la protection d'un prince des Terres Brûlées.

CHAPITRE 2 : LES CENTS PIGEONS

A la croisée des chemins entre la Route Impériale et celle de la Vallée des Papillons, c'est construit un important poste frontière destiné à protéger les territoires de la Famille Kinawa. Le poste frontière doit son nom à la centaine de pigeons voyageur qu'abrite le lieu dit.

Point stratégique pour la défense de la Vallée, il est la base secrète de l'Otokodate des 13 Guerriers. Ils y disposent même d'un Dojo leur permettant de s'entraîner dans les meilleures conditions. Ils ont comme mission première de patrouiller dans la campagne environnante afin de sécuriser la Route Impériale dans la limite de la Juridiction Kinawa. La Garde du Papillons dispose elle aussi, d'une base sur place. Son rôle consiste principalement à assurer la sécurité des voyageurs dans l'enceinte du poste frontalier et de contrôler leurs titres de passage.

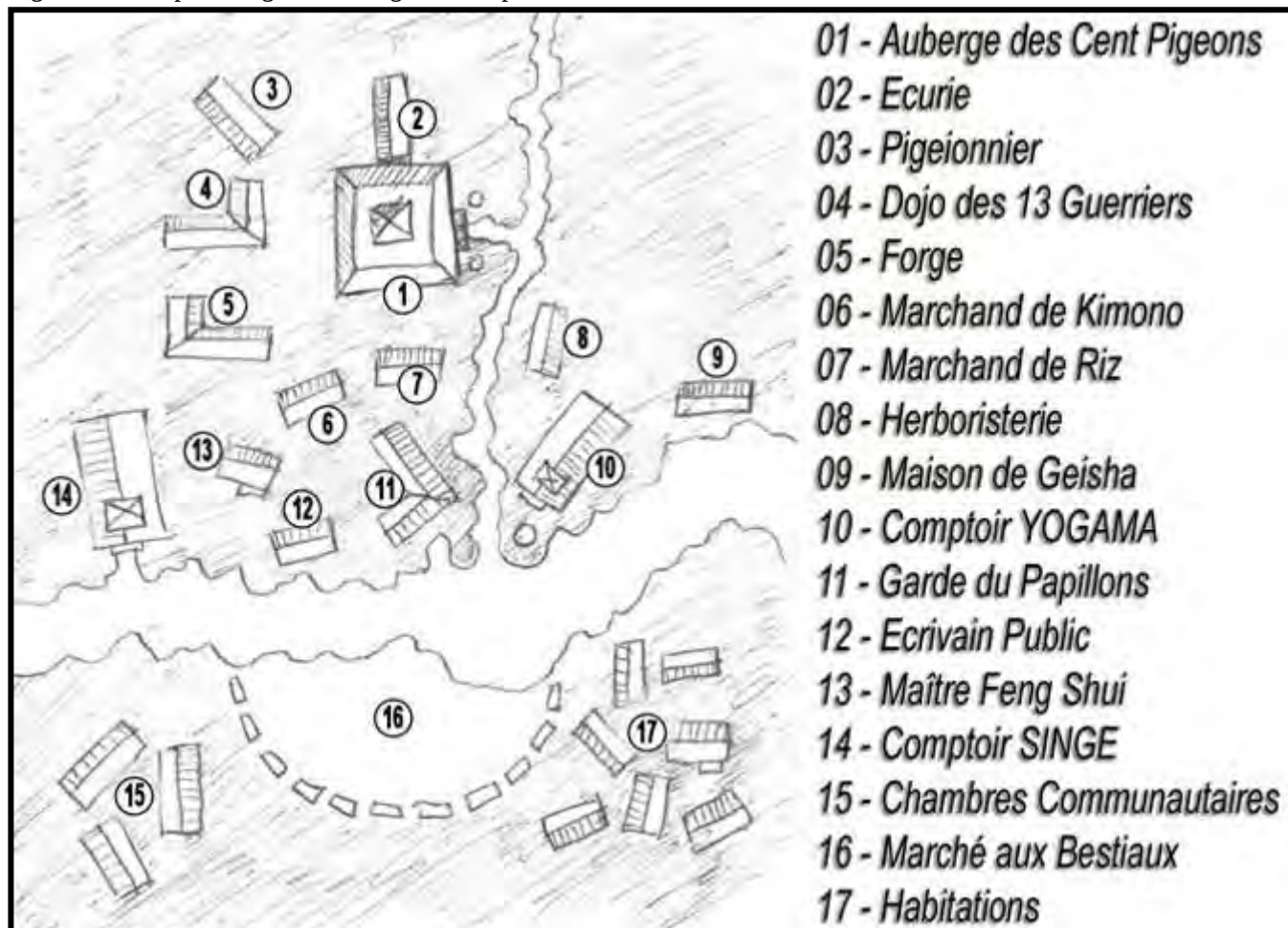
Auparavant fort isolé, le Poste Frontière des Cent Pigeons est rapidement devenu un endroit de repos pour tous les voyageurs empruntant la Route Impériale. L'Auberge des Cents Pigeons est un établissement cossu dans le pur style Feng Shui. Bâti par Yang Yun-Shang, on comprend mieux

pourquoi beaucoup de voyageurs apprécient leur séjour dans cette auberge, s'attardant même quelques jours afin de profiter pleinement de cet endroit idyllique.

Un comptoir marchand Yogama et Singe a vu le jour dans ce cadre rêvé pour les affaires suite à un accord commercial entre les deux familles. Fort de ces nouveaux arrivants de nombreux marchand sont venu s'installer ici afin de profiter du commerce entre les deux clans. L'ouverture d'un marché aux bestiaux par les Chambres Communautaires Shan Hchi Hsieh, accéléra la transformation de ce poste frontière en une petite bourgade commerçante et dynamique.

C'est un endroit malgré tout fort étrange pour le Rokugani moyen. Une population variée et colorée s'y mêle sans cesse. Les Shan Hchi Hsieh avec leurs tatouages tribaux, les rônins vétéran de l'Armée du Loup, les Yogama et leur trésor Gaijin, les Singes de Toturi Garou et leur homme rat, les Rokugani de passage et les Gardes du Papillons oeuvrant à la bonne entente de toute ces communautés.

Malgré toute cette agitation, le poste frontière des Cent Pigeons reste un endroit où il fait bon vivre. En effet un maître Feng Shui s'y est installé et coordonne l'ensemble des travaux réalisés sur place. La Famille Kinawa a bien fait attention à ce que l'endroit reste de "culture" Shan Hchi Hsieh.





AUBERGE DES CENT PIGEONS

« Je suis Yogama Kirukan tenancier du comptoir de ma famille et j'ai hâte de pouvoir admirer les merveilles que renferment la Vallée des Papillons. L'Auberge des cent pigeons n'en serait qu'une parmi d'autres, et pourtant, pourtant... Pourtant je n'ai jamais vu un lieu semblable. Comment décrire les dizaines de fontaines et les petits jardins zen, les chambres spacieuses et lumineuses, sans vu parler de cette immense sérénité qui vous envahie quand vous vous promenez sur les balcons. »

L'Auberge des Cent Pigeons est une merveille architecturale où le vide semble avoir prit demeure. Tout n'y est que paix et sérénité. L'agitation du village n'atteint pas ces lieux, tout semble ici être à sa juste place. Comme si vous et votre environnement étiez prédestiné à séjourner ici. Cette immense paix qui envahit ce lieu, et le résultat de la science Feng Shui des Shan Hchi Hsieh. Et du plus talentueux d'entre eux, Yang Yun-Sang le Deux Fois Bénis.

Bai Kei Rui en est le tenancier mais aussi l'un des chefs de l'Otokodate des 13 Guerriers. Depuis sa naissance, il fut prédestiné à défendre son peuple et sa culture. L'arrivée de la famille Kinawa ne change rien en cela. Mais aujourd'hui les Shan Hchi Hsieh s'ouvrent au reste de Rokugan : une nouvelle époque plein d'espoir et de nouveaux dangers pour son peuple. Sa vigilance n'en est que plus grande.



Il est celui vers qui tous les rôlins de l'Otokodate se présentent pour faire leur rapport. Il chapote l'ensemble de leurs activités, sur le Chemin des Cerisiers. Examine les futurs postulants. Surveille les activités en ville et les voyageurs qui désirent s'enfoncer plus avant dans la Vallée du Papillons. Ses activités sont très discrètes et peu de personne connaît son rôle exact dans l'Otokodate. Il se protège pour cela derrière sa couverture à l'aubergiste affable et prévenant. Ce n'est qu'une image de façade, Bai Kei Rui est un bushi efficace et qui n'a rien oublié des méthodes l'école Bayushi. Peu de chose ne lui échappe dans l'enceinte du poste frontière.

Note : tous les clients de l'auberge bénéficient des 5 augmentations gratuites sur leur jet de méditation et de volonté.

SHAHAMA : HERBORISTE ET VENDEUSE DE SENTEUR

La petite bicoque de bois vermoulu nichée au fin fond d'une ruelle du village des Cerisiers abrite la noble demeure de Shahama. Cette vieille femme usée par la vie fait office de d'accoucheuse et de médecin pour les habitants les moins fortunés du Village des Cerisiers. Iuchi Shahama était une émissaire Ide de grand renom et utilisé par le clan de la Licorne pour accueillir ses visiteurs. Tout bascula lorsqu'elle tomba amoureuse d'Agasha Kitsoui. Leur liaison fut rapidement désapprouvée par la Licorne qui accusa le noble dragon d'être venu empoisonner les chevaux du Clan. Kitsoui fut exécuté et Shahama exilée. Personne ne sait ce qu'est devenue la jeune femme. Une rumeur prétend qu'elle voyagea jusqu'aux montagnes du Dragon pour rencontrer la famille de son amant. Sous la protection des Agasha, elle y aurait appris le secret de la transformation. Une autre rumeur prétend qu'elle se cacha pendant des années dans la forêt de Shinomen pour s'adonner à la Maho. La réalité est tout autre...

Shahama gagne misérablement sa vie en vendant quelques bouquets de fleurs les jours de marché. Sur les étagères croulantes de sa masure sont entassés des dizaines de pots et de bocaux aux multiples couleurs et aux parfums délicats. Une petite table bancal lui sert d'atelier pour la préparation des mixtures et des potions qu'elle réalise à partir des plantes et des fleurs qu'elle se fait livrer par sa jeune assistante. Grâce à celles-ci, Shahama est capable de guérir quasiment toutes les maladies et les infections de la vie de tous les jours.

Shahama, herboriste.

Feu 2, Air2, Eau 2, Terre 2, Vide4

Ecole émissaire Ide 2.

Honneur : 3.1

Gloire : 0.9

Calligraphie 2, Cérémonie du thé 2, Chasse 3, Discrétion 3, Etiquette 2, Herboristerie 4, Ikebana 2, Médecine 3, Poison 3.

Shahama connaît les propriétés médicinales des plantes.





MANSAKU (L'ARBRE AUX ARAIGNÉES D'OR)

Le 1er à fleurir. Cet arbuste fleurit en hiver tant qu'il ne gèle pas. Ses 4 pétales très étroits et chiffonnés donnent l'impression d'une araignée.

- Herboristerie: soigne les contusions, entorses, plaies mineures et les inflammations de la peau et des muqueuses. S'utilise en cas de menstruations abondantes, pharyngite...
- Médecine: kystes et tumeurs, infections oculaires, hémorragies internes et externes.

L'ODAMAKI

Cette fleur a cinq pétales terminées par des renflements symbolise une humeur fantasque, à deux doigts de la folie. Par le passé, on extrayait de sa racine une essence énergétique et aphrodisiaque qui, disait-on, suscitait des folies amoureuses. Il était recommandé aux femmes légères de mâcher les graines de la fleur mauve. Cela les inspirerait, pensait-on, dans leurs prouesses sexuelles.

- Herboristerie : elle est calmante, tempérante et antiputride. Le sirop de fleurs calme la toux. Les cataplasmes de feuilles soignent furoncles, ulcères, plaies et scorbut

L'ICHO (ARBRE AUX ABRICOTS D'ARGENT)

Le fruit peut être toxique. Une fois au sol, la chair de ces fruits se décompose, produisant une odeur forte, persistante et désagréable. Elle laisse peu à peu apparaître le noyau qui s'est formé et contient une amande comestible.

- Herboristerie. Stimule et tonifie la circulation sanguine. Inhibe le facteur de coagulation des plaquettes, atténue l'asthme.
- Médecine: Réduit l'oedème de la rétine et les lésions cellulaires de cette dernière ; A des effets anti-inflammatoires, combat les allergies.

Sahama est capable d'utiliser les aliments les plus courants pour faire passer un mauvais moment à ses ennemis. Voici une petite liste d'intoxication alimentaire possible.

ANISAKIS

Ver dont le cycle de reproduction comprend des formes larvaires qui parasitent de petits crustacés puis les cavités abdominales des poissons des eaux froides. L'homme est un hôte accidentel qui ne permet pas l'évolution normale de la larve. Si l'éviscération n'est pas réalisée rapidement après la mort du poisson, les larves peuvent passer dans les muscles du ventre et contaminer le consommateur. Ces parasites, à l'état larvaire, ont été impliqués dans des infections humaines par des produits crus tels que sashimi et sushi mais aussi dans des préparations culinaires non cuites telles que cerviche (poisson et épices marinés dans du jus de citron), lomi lomi (saumon mariné dans du jus de citron avec des oignons et des tomates).

Les symptômes de maladie sont essentiellement digestifs : occlusion, perforation, pseudo tumeurs intestinales. Le traitement est chirurgical, s'il y a des symptômes digestifs importants. Pour tuer le ver, il faut plonger le poisson dans la glace pendant plus de 3 jours complets.

LE DABURU

Un germe du sol dont les spores ont tout le temps de se développer lorsque l'on laisse du riz cuit refroidir à température ambiante. Le *Bacillus cereus* secrète deux toxines. La première est résistante à la chaleur et responsable de vomissements alors que la seconde est non résistante à la chaleur et est responsable de diarrhée. Après contamination, la durée d'incubation est brève, de une à six heures, puis viennent les nausées, vomissements et crampes abdominales. En général il n'y a ni fièvre, ni diarrhée car la cuisson détruit la toxine responsable de ces maux. (Il s'agit du *Bacillus cereus*).

LE MAGURO

C'est la forme de dégradation de l'histidine, un des acides aminés constitutif des protéines. L'histamine est présente dans tous les poissons, mais à des taux trop faibles pour rendre malade. Certaines espèces sont plus riches en histidine : les thons et les bonites, les maquereaux et les sardines. Le taux d'histamine est accru par le stress de la capture, une saignée tardive ou une réfrigération trop lente. Des poissons d'un aspect irréprochable peuvent être toxiques, et l'histamine résiste à la cuisson. Les symptômes d'intoxication commencent 30 minutes après consommation de poisson cru ou cuit. Ce sont des nausées, des bouffées de chaleur, un œdème de la face et une urticaire. Après deux heures apparaissent diarrhée et vomissement. Les troubles régressent spontanément ou avec des traitements antihistaminiques (Il s'agit de l'histamine).

LE KAISOU

Toxine produite par certaines algues des mers chaudes qui provoquent des diarrhées et des vomissements. De manière générale, ces signes aigus disparaissent en quelques semaines. Cette toxine n'est pas détruite par le froid ou la chaleur. Il n'y a pas de traitements, à part celui des symptômes. Il n'y a pas de méthode de dépistage. Les poissons herbivores consomment les algues et concentrent les toxines dans leur chair. Il y a ensuite une deuxième concentration dans la chair des poissons prédateurs. L'homme s'intoxique alors en consommant ces poissons. Il existe des formes chroniques, persistant parfois plusieurs années. Dans les cas les plus graves, apparaissent des troubles neurologiques, comme des vertiges, une perte de sensation de la bouche, des mains et des pieds, voire des bizarres inversions de sensation du chaud et du froid (il s'agit de la toxine Ciguatera).

L'OFFRANDE SECRÈTE

Il en est ainsi quand la femme prend la position allongée sur le côté, avec les jambes bien étendues : il lui suffit de replier la jambe qui n'est pas contre le lit, genou ramené vers la poitrine, pour offrir discrètement son sexe à une pénétration aux sensations originales. L'homme séduit par cette invite se met à genoux, à cheval sur la cuisse étendue, puis se penche en avant pour s'appuyer sur les mains de chaque côté du buste de sa partenaire. La pénétration se fait donc de côté, et l'effet des frottements pour le vagin comme pour la verge est bien différent de celui que procure une pénétration nettement de face ou de dos. Si l'homme a les bras musclés, il aura du temps pour un va et vient lent et maîtrisé, le plus adapté pour goûter les sensations nouvelles que le couple découvre. Mais si la fatigue vient, de multiples variantes permettent facilement de reposer les bras, avant de vouloir retrouver des sensations auxquelles il est difficile de renoncer. Cette position ne permet pas un important contact corporel. Mais l'on voit le visage de l'autre, son désir et son émotion, on peut échanger des regards, des baisers.

La sexualité chez les Shan Hchi Hsieh est beaucoup plus libérée que chez les Rokuganis. La nudité n'a rien d'honteux ou de gênant pour les habitants de la Vallée des Papillons. Il n'est pas rare d'y voire des femmes avec jambes et épaules nues. Les femmes de la Vallée ont une totale liberté sexuelle et de mœurs. Il n'y a rien pour eux d'honteux de connaître de multiple relation avant le mariage. Mariage qui est toujours librement consentit et n'est jamais arrangé par la famille. Dans la vallée on s'unit par amour et non par intérêt.

Les Maisons Closes ont toujours existées dans la culture des Shan Hchi Hsieh. Pourquoi se cacher si l'on veut prendre du plaisir, beaucoup d'hommes célibataires mais aussi de femmes viennent dans cet endroit pour connaître certes le plaisir de la chaire, mais aussi pour faire des rencontres. Nombre de couples se sont formés dans ces Maisons, c'est peut-être pourquoi elles ont à leurs yeux une véritable valeur sociale pour la Vallée. On pourrait peut-être plus parler ici d'une maison de rencontre que d'une véritable maison close.



Xu Xia Qin
La 1ère Douceur

Xu Xia Qin dirige l'Offrande Secrète, c'est une femme d'une grande douceur qui impose le respect. Personne ne se permettrait de mal se comporter dans ses murs. Ce qu'elle aime par-dessus tout, c'est de faire rencontrer les hommes et les femmes qui viennent s'amouracher dans son établissement.

Xu Xia Qin est l'amante de Bei Kai Rui, à eux deux peu de chose peuvent se produire dans le village des 100 Pigeons sans qu'ils le sachent. En effet on parle beaucoup dans les salons de l'Offrande Secrète, et beaucoup de rumeurs arrivent aux oreilles des filles de l'établissement.



YOGAMA Kirukan
Tenancier du Comptoir Yogama



TOTURI Yiuga
Tenancier du Comptoir Singe



Fan Lu Peng
Les 3 Prêtres
Maître Fanyu Shui



Tia'Ke
Nezumi
Compagnon de Yuaga



Lin Lu Lai
La 5ème Pureté
Shichou Shan Hchi Hsieh

CHAPITRE 3 : LA KIRIN PERDUE

LA TOUR DE GUET

Un des lieux les plus importants de la Famille Yogama n'est rien d'autre qu'une petite bicoque de bois perdue dans les hauteurs des montagnes du Toit du Monde.

En effet, quelque part, nichée au cœur des falaises se trouve le repaire des maîtres fauconniers Yogama. Un minuscule abri dissimulé sous des fougères permet aux hommes de se protéger du froid et des intempéries. Construit à l'entrée d'une grotte naturelle, ce repaire dissimule plusieurs galeries qui permettent de se déplacer à l'intérieur des montagnes discrètement. De nombreuses échelles de bois et de cordes courent le long des parois rocheuses et conduisent à différentes plates formes d'observation. De là, un guetteur expérimenté est capable de localiser un feu de camps par n'importe quel temps ou peut suivre les déplacements d'un convoi sur de longue distance.

C'est d'ici que Yatcho et ses deux fils coordonnent l'ensemble des patrouilles qui se déplace dans la plaine en contrebas. En effet à l'aide des rapaces, ils communiquent avec les Cavaliers et peuvent les orienter ou les guider lorsqu'ils sont à la recherche d'un fuyard. La tour de guet de la Kirin Perdue, une immense volière qui sert de refuge aux rapaces des fauconniers, est en fait le centre de commandement de la région. Junho et Samo, les deux fils de Yatcho, sont deux montagnards chevronnés. Junho est chargé de l'entretien des échelles et des ponts et cordes. Son frère aime partir seul dans les montagnes pour dénicher de nouveaux rapaces à élever. Pour ce faire, il est capable d'escalader les parois les plus abruptes et les plus hautes afin de prélever les œufs dans les nids des grands aigles.

Seuls les Cavaliers Yogama sont au courant de l'existence d'un tel refuge, mais la plupart n'en connaissent même pas le chemin. Ceux-ci sont gardés secrets par Yatcho et ses fils. Yogama Kasumi, le karo de la famille, est la seule personne à connaître la vérité en dehors des Cavaliers. C'est même lui qui à souffler l'idée d'une telle organisation au commandant Shinjo.

Shinjo Junho.

Feu 3, Air 3, Eau 5, Terre 3, Vide 2

Agilité 4, réflexe 4.

Ecole éclaireur Shinjo (rang 3)

Honneur : 2.9 Gloire : 2.1

Artisanat 3, défense 2, escalade 4, chasse 4, fauconnerie 4, kenjutsu 2, furtivité 4, yomanri 2.

Conn. du terrain (chaîne du Toit du Monde), risque tout.

Shinjo Samo.

Feu 3, Air 3, Eau 4, Terre 3, Vide 4

Agilité 4, réflexe 4.

Ecole éclaireur Shinjo (rang 4)

Honneur : 2.5 Gloire : 3.1

Athlétisme 4, défense 2, escalade 5, chasse 4, fauconnerie 4, Kenjutsu 1, furtivité 2, yomanri 3.

Conn. du terrain (chaîne du Toit du Monde) / borgne, Asocial

LE POSTE DE GARDE

Afin de rassurer les villageois de la région, Yogama Ikko fit installer un petit poste de garde à proximité du Cerisier Mort. Placé sous le commandement de Shinjo Yatcho, et composé de plusieurs cavaliers et d'une vingtaine d'ashigaru, ce poste de garde servait avant tout de lieu de repos pour les samouraïs du Singe qui parcouraient la région à la recherche du rônin Yotomo. Après plusieurs tentatives désastreuses, Yatcho et son homologue Kinawa Masamune élaborèrent un plan ambitieux. En l'Espace de quelques mois, les artisans du Singe firent sortir de terre d'imposants bâtiments. Pendant que les Shan Hchi Hshien construisaient des écuries, les hommes de la famille Yogama apprenaient aux membres du Singe les subtilités de l'équitation.

Aujourd'hui, les seuls lieux fortifiés et surveillés de la région sont les écuries de la Kirin Perdue qui servent à la fois d'auberge, de prison, de poste de garde. La sécurité de la région n'est pas assurée par un gros Kyuden, mais par des patrouilles permanentes et itinérantes sur l'ensemble du territoire. En effet, l'ensemble des cavaliers Yogama et Kinawa patrouillent continuellement dans les plaines herbeuses qui s'étendent à perte de vue aux pieds de la chaîne du Toit du Monde. En adoptant un style de vie nomade, les cavaliers, continuellement en mouvement, parcourent l'ensemble du territoire en permanence. L'intérêt d'un tel système réside bien sûr dans le fait qu'il est impossible d'anticiper les mouvements des cavaliers et donc, qu'il est impossible d'agir avec la certitude de ne pas tomber nez à nez avec une patrouille au détour d'un chemin. Toutes les patrouilles comportent deux ou trois éclaireurs Shinjo et au moins deux maîtres fauconnier. Les soldats utilisent des rapaces pour chasser mais aussi pour s'échanger des messages, localiser d'éventuels mouvements de troupes ou suivre à la trace des fuyards. Les patrouilles peuvent agir de concert, en fonction d'informations fraîches et pertinentes.

Shinjo Yatcho

Feu 4, Air 4, Eau 5, Terre 5, Vide 2

Ecole éclaireur Shinjo (rang 5)

Honneur : 2.5 Gloire : 4.1

Art de la guerre 4, défense 4, équitation 6, chasse 5, fauconnerie 6, fronde 4, héraldique 3, kenjutsu 3, furtivité 4, yomanri 3.

Connaissance du terrain (le chemin), Chance (2 niveaux) / obnubilé (Yotomo).



LA FERME AUX PAPILLONS

Il y a 13 espèces de papillons de cette famille. Ils sont vénéneux, produisant leur poison au cours de leur état de chenille en mâchant les plantes de l'arbre là bas. Les animaux qui les mangent deviennent très malade, se souviennent de ce genre de papillon de couleurs éclatantes et les évitent à l'avenir. Ces papillons peuvent donc voler sans crainte.

Satoko, brillant shugenja de la famille Iuchi, occupait un poste important au sein de la famille Iuchi. A la suite de la guerre des Clans, à bout de force et usé par les combats politiques, il se retirera dans un monastère. Cette retraite lui fit comprendre qu'il est difficile pour les fils de Shinjo de toujours rester au même endroit. Avidé de voyage, mais désireux de servir les humbles et les petits, Satako entreprit de parcourir l'Empire afin de parfaire ses connaissances et de dispenser sa sagesse aux plus démunis. Il passa ainsi les dernières années à redécouvrir les terres de la Licorne. C'est au cours d'un de ces voyages qu'il rencontra Masako, un vieux moine à moitié sénile et amoureux de la nature. Après de nombreuses heures de discussions et de débats, Masako releva au shugenja son rêve. Satako décida de demander asile à Yogama Ikko afin de l'aider à réaliser son souhait.



Les deux compagnons vivent aujourd'hui dans une belle ferme au pied des montagnes. Cette dernière est entourée d'immenses champs de mûrier blanc, une variété que l'on trouve exclusivement dans les Provinces de la Grue, de la Mante et dans le sud des terres Licorne. En quelques mois, les deux compères ont développé un important commerce de ver à soie. En effet, la chenille du papillon Mori, qui se nourrit exclusivement des feuilles de ce mûrier (environ 25 grammes en une vie), tisse une des plus belles soies de tout Rokugan.

Régulièrement, des convoies remontent le chemin de terre qui conduit jusqu'à la ferme aux papillons pour venir s'approvisionner en fils de soie brute ou colorée. Ils repartent ensuite au village des Cerisiers pour approvisionner les marchands ou les petits artisans couturiers des environs. Il est également fréquent de croiser la route des petites caravanes marchandes qui viennent proposer à Satako et Masako des teintures en échanges de quelques spécimens de chenilles.

Iuchi Satoko

Feu 3, Air 2, Eau 2, Terre 2, Vide 4
Intelligence 5, Intuition 3, Perception 4.
Ecole shugenja Iuchi 4
Honneur : 4.5 Gloire : 2.1
Art de la Magie 3, Calligraphie 3, Equitation 2, Etiquette 3, Kenjutsu 1, Méditation 4, Sincérité 2, Shintao 4.
Alter Ego (Masako).

Masako

Feu 2, Air 2, Eau 2, Terre 2, Vide 5
Intelligence 3, Intuition 5, Perception 1.
Kiho. Ceux en lien avec la méditation et la transformation.
Honneur : 2.5 Gloire : 0.9
Calligraphie 3, Cérémonie du thé 2, Elevage (ver à soie) 4, Etiquette 1, Kaze-do 3, Méditation 5, Sincérité 2, Shintao 5.
Alter Ego (Satoko) / faible (perception).

LE PRINTEMPS DE L'EMPEREUR ET L'HIVER DE SHINJO

Deux fois dans l'année, la ferme aux papillons devient le lieu d'un spectacle étrange et merveilleux que les habitants de la région ont surnommé le Printemps de l'Empereur et l'hiver de Shinjo.

Au printemps, pendant plusieurs jours, le ciel devient vert émeraude. La ferme et ses alentours sont alors envahis par des millions de papillons verts attiré par la floraison des shimadai. Ce spectacle magnifique et unique est également douloureux et mortel. Ces papillons, de la famille des Kassen, sont relativement excités. Cette agressivité est souvent démultipliée en présence de congénères. Lors du Printemps de l'Empereur, il n'est pas rare de les voir s'attaquer à des animaux de belle taille.

En hiver, pendant toute une semaine, plusieurs variétés de papillons violets qui remontent le fleuve en direction des montagnes viennent se réfugier pour la nuit dans les mûriers afin de se protéger du froid. Ils ne résistent cependant jamais à la première gelée. Au petit matin, les champs entourant la ferme luisent d'une étrange couleur violette. Des milliers de papillons prisonniers du gel reflète les rayons du soleil pendant toute la matinée.

LA FABRIQUE DE LA SOIE

La chenille grandit si vite (400 fois en 20 jours) que sa peau ne peut s'allonger aussi vite que son corps. Elle mue donc 4 fois avant de tisser son cocon. C'est pendant cette période qu'elle stocke dans son abdomen le liquide qu'elle utilise pour tisser son cocon de soie. La dernière étape de sa vie est le tissage du cocon pour préparer sa métamorphose. Lorsqu'elle est sur le point de tisser leur cocon, elle est placée dans un panier recouvert d'un tissu pour les protéger des insectes. La chenille tisse alors son cocon en sécrétant un liquide par sa lèvre inférieure. Au contact de l'air, le liquide se durcit et forme le fil de soie. Le tissage du cocon dure entre 4 et 5 jours et une chenille peut produire plus de 4 000m de fil.

LE ROYAUME DES PAPILLONS

On empêche alors les chrysalides de se transformer en papillon, car en sortant du cocon, le papillon briserait le fil. Les cocons sont donc plongés dans de l'eau chaude pour dévider le fil de soie et l'enrouler à l'aide d'un rouet. Le fil de soie, de couleur jaune doré, est alors lavé plusieurs fois jusqu'à ce que l'on obtienne une fibre de couleur blanc crème. La teinture s'effectue par immersion des fils dans des bains de couleurs bouillants. Les fils, une fois séchée, sont enroulés sur des bobines pour préparer la chaîne et la trame. Pour rendre le fil de soie plus épais et plus résistant, plusieurs fils peuvent être joints l'un à l'autre par torsion. Le terme de pli est souvent utilisé pour qualifier le nombre de fils naturels utilisés pour former le fil de soie utilisé lors du tissage. Plus le nombre de plis est élevé (1 pli, 2 plis, 4 plis ou 6 plis), plus l'étoffe de soie sera épaisse et résistante. Ainsi, les étoffes 1 pli et 2 plis sont généralement utilisés pour les foulards et les vêtements légers, les étoffes 4 plis et 6 plis pour les vêtements chauds.

Le tissage commence par la préparation des fils de chaîne sur le métier à tisser. Le fil de trame est passé entre les fils de trames et régulièrement tassé à l'aide d'un peigne. Le tissage manuel de la soie est une activité longue et difficile qui ne se maîtrise qu'après plusieurs années de pratiques. Un tisseur expérimenté peut tisser au maximum 80 centimètres d'étoffe par jour, s'il s'agit d'un motif relativement simple

Il existe 3 méthodes pour vérifier l'authenticité de la soie naturelle: Le fil de soie est naturel. Il doit donc présenter des imperfections et des petites irrégularités. La soie naturelle est tissée avec des fils de deux couleurs: une couleur pour la chaîne et une autre couleur pour la trame. Ainsi, lorsque vous placez une pièce de soie sous une source lumineuse et variez l'angle de la lumière, des reflets de différentes couleurs apparaissent. La combustion d'un fil de soie naturelle produit une cendre fine et une odeur pareille à celle d'un cheveu brûlé. Dès que vous éteignez la flamme, la combustion s'arrête.

La chaîne : fils déposés dans la longueur de la pièce de tissu sur le métier à tisser.

La trame : le fil qui est passé dans la chaîne à l'aide d'une navette.

Les papillons Oten: Les ailes de ces papillons sont noires avec des tâches rouges, blanches, jaunes ou vertes.

Les papillons kouki: Ce petit papillon a des ailes jaunes claires ou blanches avec des dessins en forme de coquille rouge, noir et jaune. Il préfère voler dans la clarté. Le revêtement des ailes s'enlève dès qu'on les touche.

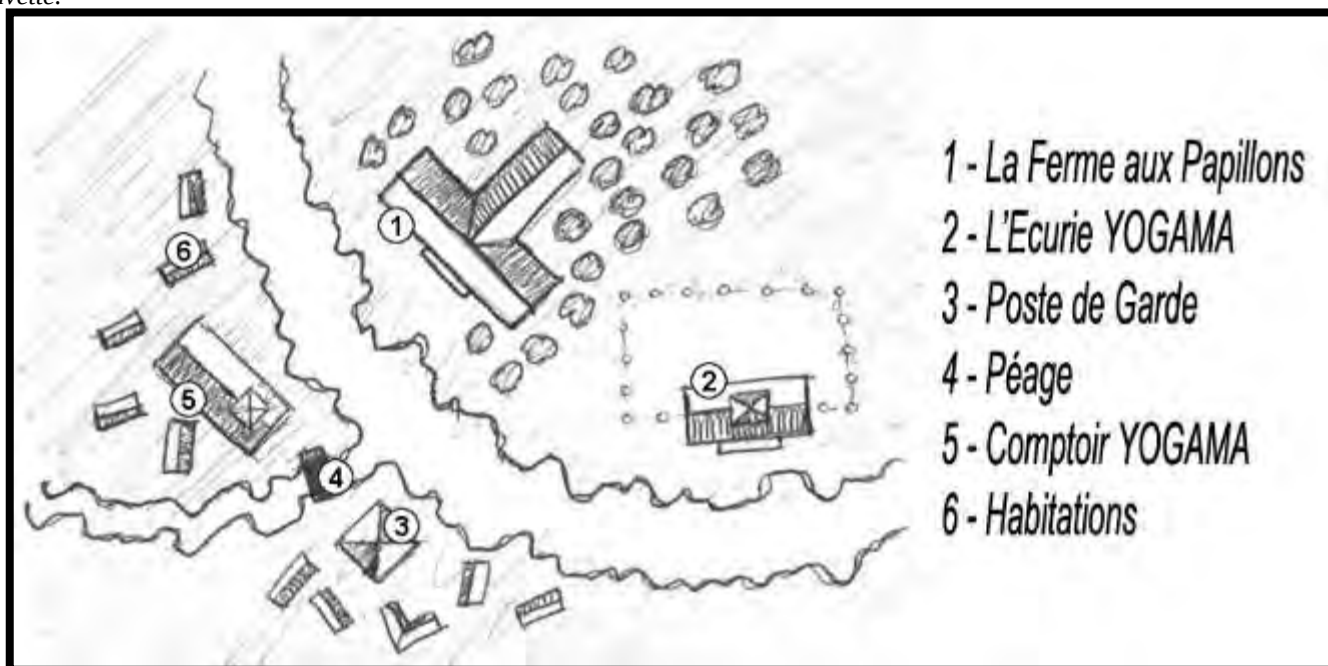
Les papillons yuudoku : Les papillons présentés en introduction de la ferme aux papillons.

Les papillons wa : On détermine les espèces de cette famille en observant la taille, le nombre ou le motif des cercles qui ornent leurs ailes. Cette famille préfère vivre dans la forêt ou en lisière de forêt. Ils ne sucent pas le nectar des fleurs mais se nourrissent de fruits tombés des arbres.

Les papillons Kassen : Il existe 60 espèces de cette famille plutôt agressive qui combat des papillons de grande taille ou des oiseaux pour défendre son territoire.

Les papillons wakuwaku : Ces papillons ont un grand corps et des antennes en forme de crochet et aiment sucer le nectar et voler rapidement. Comme il n'est pas facile de les observer, ils sont nommés: papillons fantômes.

Les papillons shugyoku : Appelé bijoux à cause de ses ailes lustrées et chatoyantes ce papillon appartient à la famille la plus nombreuse de Rokugan. Sa taille est petite, avec une envergure de 2 à 3 cm et ses ailes sont couvertes de pigments colorés (bleue, violet et verte) et réfléchissants. Donnant ainsi un effet d'éblouissement quand ils volent sous le soleil.



VOIX DE ROKUGAN - LE CHEMIN DES CERISIERS

CHAPITRE 4 : LA CITE DES CERISIERS

LA GARDE DU PAPILLON

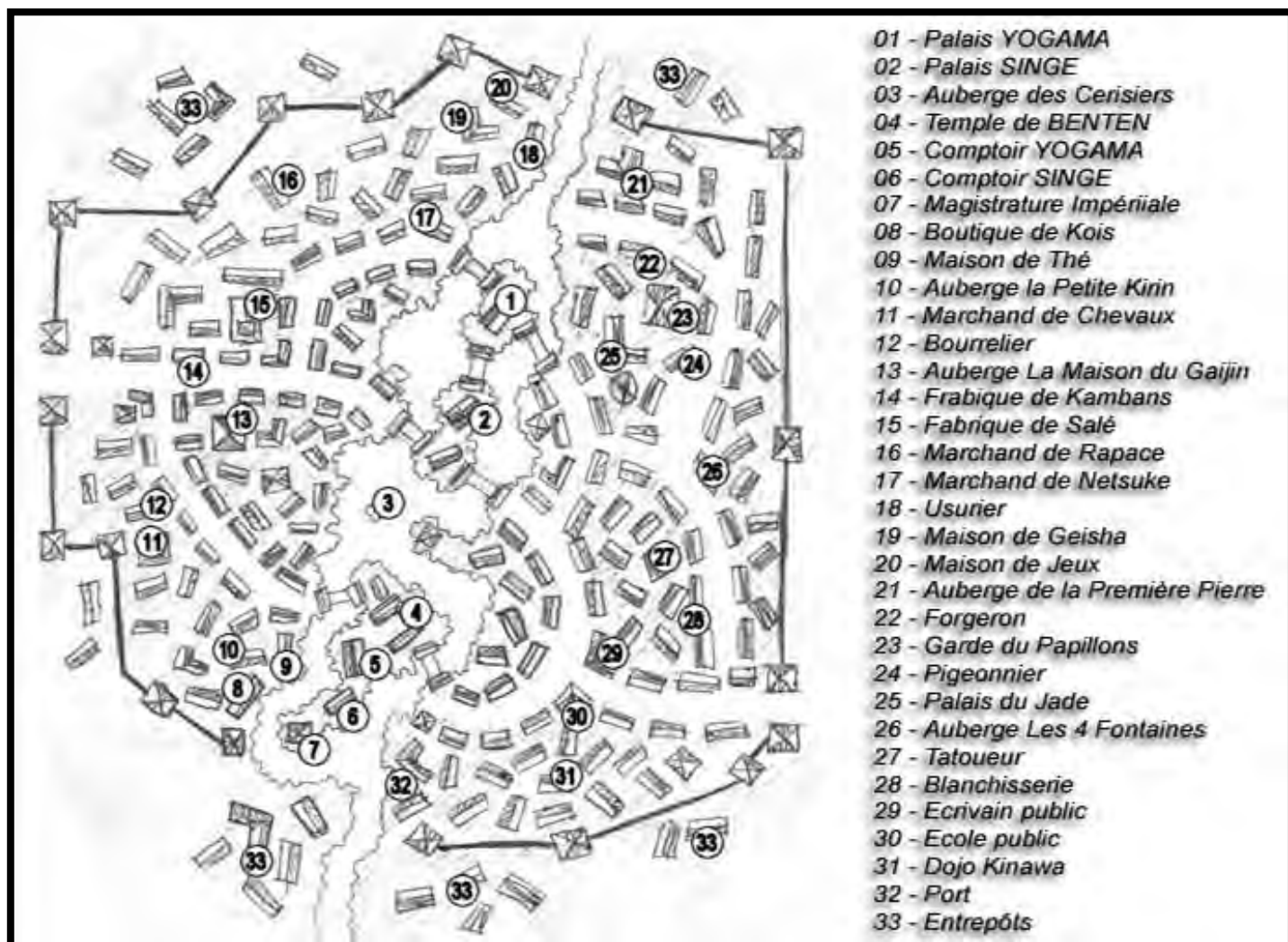
Restez à l'abri derrière les cerisiers, à mon signal bloquez l'arrière du convoie, nous nous chargerons de les stopper en avant. Si notre informateur dit vraie, une des caravanes devrait être chargée d'opium. Nous réaliserons un contrôle de leurs chargements, si les marchands ne coopèrent pas vous aurez alors le droit d'user de la force pour les contraindre. Soyer prudent vous connaissez leurs méthodes, ils n'hésiteront pas à nous foncer dessus s'ils se sentent en dangers. Vous connaissez aussi leur sale habitude de se donner la mort lorsqu'ils se savent fait. Alors essayons cette fois ci d'en récupérer un vivant. Attention les voilà ! Oh là, voyageurs ! Contrôle de papier !!!

Le poste de Garde du Papillons dans la Citée des Cerisiers est le plus important de toute la route. Fort de deux cents hommes, elle reste malgré tout très insuffisante pour lutter

contre les trafics en tout genre qui sévissent dans la région. Il leur faudrait pour cela, contrôler l'ensemble des convoies marchands qui traversent la citée, ce qui techniquement impossible.

Heureusement ils bénéficient d'informations toujours pertinentes sur les agissements des trafiquants d'opium. Le trafic de drogue est évidemment leurs priorités, ce qui les oblige à délaissier les autres délits de moindre envergure.

Kinawa Kioko est le capitaine de la Garde et ancien Akodo. S'il a gardé le sens de l'honneur très prononcé de sa famille, son séjour parmi les rônins lui a appris que rien n'était acquis. Il se bat donc farouchement contre les narcotrafiquants usant de tous les moyens à sa disposition pour contrecarrer leurs plans. Il est très bien conscient du manque de moyens à sa disposition.



UN JUSTICIER DANS LA NUIT

Il est minuit et la Garde du Papillon vient d'être alertée par un inconnu : un combat sans merci se déchaîne à l'entrepôt Miyaga au sud de la ville. Kinawa Kioko et quinze de ses hommes prennent les chevaux et se rendent à grand gallop sur place. Au loin on peut apercevoir les flammes ravager le bâtiment. Une vingtaine d'hommes s'entretuent sur fond d'incendie et l'endroit empest les vapeurs d'opiums carbonisés. A la vue de la Garde du Papillon, les combattants rompent les rangs et s'enfuient en tout sens. Mais les bandits sont stoppés par la troupe de cinq bushi qui avait fait le détour. Kinawa Kioko sonne la charge et les trafiquants sont littéralement broyés par l'attaque. Le seul survivant se donne la mort devant les yeux de Kioko. Depuis six mois qu'il traque les trafiquants, il n'a jamais pu en avoir un vivant. Son regard se perd alors dans la nuit et il aperçoit soudain une silhouette se découper sur les toits. Il ne sait pas pourquoi ces deux bandes rivales se sont affrontées à mort, mais il est certain que cet homme n'est pas étranger à cet heureux événement. Car il sait qui est ce mystérieux justicier : Lin Long le Premier Guerrier, protecteur de la Vallée du Papillon. Comme à son habitude, il ferme les yeux et garde le secret pour lui.

Le Chemin des Cerisiers fut rapidement la route de tous les trafics. Différents bandes rivales se déchirent même le territoire. De nombreux rapports sont arrivés au conseil des 13 Guerriers, notamment sur le plus inquiétant des trafics : celui de l'opium. Les 13 Guerriers ne pouvaient rester les bras croisés devant un tel danger à l'intégrité de leurs peuples. Au fur et à mesure du temps, il devait évidant pour les chefs de l'Otokodate que les Gardes du Papillon, empêtrés dans les aspects légaux, n'étaient pas suffisamment armés pour lutter contre les trafiquants. Lin Long décida d'agir de façon plus souterraine et entreprit d'infiltrer les narcotrafiquants afin de les monter les uns contre les autres. C'est une technique qu'il connaît bien, c'est en usant de la sorte qu'il a pu libérer son peuple de l'influence néfaste des Matsu. Lin Long est un homme rusé et déterminé qui usera de toutes les bassesses pour atteindre son but : assassinat, vol, chantage, incendie... Du moment que cela sert les intérêts de son peuple.

Il a pour cela le soutien du capitaine de la Garde du Papillon, qui ferme les yeux devant les actions illégales qu'il entreprend. Par contre la famille Yogama est inquiète du rôle dévastateur et de l'image contestataire de ce justicier de la nuit. Ils craignent ce qu'il ne connaisse pas et cherche à l'appréhender par tous les moyens. Même si à mot couvert, ils admettent que ses actions ont permis l'arrêt définitif de bien des entreprises illicites. Si aujourd'hui, Lin Long est loin d'avoir gagné la guerre contre les narcotrafiquants, il connaît malgré tout assez bien leur méthode et les différents acteurs de ce trafic. En coordination avec Bai Kei Rui des Cents Pigeons, ils s'assurent qu'aucune de ces marchandises ne rentrent dans les territoires Kinawa. Pour l'instant ils sont certains qu'elles ne font que transiter par le poste frontière et ne gagnent pas la montagne.

Lin Long joue gros, car sa tête est mise à prix par toutes les organisations yakusa de la région.

DES DISPARITIONS INQUIÉTANTES

- « Regardez dans quel état est ma femme, capitaine ! Il faut absolument faire quelque chose pour retrouver mon fils au plus vite ! »

- « Vous pensez qu'il aurait pu fuguer ? »

- « Jamais de la vie ! Son cousin devait venir de la Vallée des Papillons pour la fête du Cerisier, il s'en faisait une joie ! »

- « Heuum ! Avez-vous interrogé ses camarades ? »

- « Oui ! Ils sont rentrés ensemble avant-hier soir des Dix Pétales, et ils se sont séparés à la hauteur de l'avenue des Trois Collines. Il voulait apparemment me rejoindre à l'Auberge des Sept Fontaines pour me voir jouer au Go... Et depuis plus rien ! Je vous en supplie capitaine retrouvez mon fils. »

Trois disparitions d'enfants en 6 mois. Cela devient très inquiétant. Tout trois n'ont plus donné signe de vie alors qu'ils auraient dû rentrer bien sagement de l'école. Pour les deux premières, une fugue était envisageable, mais le troisième enfant n'a pas du tout le profil du fugueur. KINAWA Kioko, a donc commencé une enquête très distraite sur ces disparitions. Il ne faut surtout pas alarmer la population, mais il est très préoccupé par cette situation. Il a demandé à plusieurs reprises l'aide de la magistrature impériale sur cette affaire, mais toutes ses demandes sont restées lettre morte. Comme si la vie de quelques enfants gajin n'avait aucun prix à leurs yeux.

Déjà surchargé de travail à cause du trafic d'opium qui sévit dans la région, KINAWA Kioko n'a plus un homme affecté sur cette affaire. Il a donc décidé de s'en occuper personnellement en dehors de son service. Il enquête seul sur ces disparitions, interroge les enfants et leurs professeurs, traîne dans le quartier à la recherche d'indices. Pour l'instant ces investigations se tournent vers le groupe de pression Yogama qui cherche à fermer l'Ecole Publique des Dix Pétales. Mais il se trompe lourdement. Ce n'est qu'à la prochaine disparition, qu'il s'apercevra de son erreur.



L'AUBERGE DE LA PREMIERE PIERRE

Le seigneur Hida Gishuo et son second Kuogen sont en ville depuis peu, à la recherche d'hommes d'armes qui pourraient grossir son armée. Malgré qu'ils aient éclusé la moitié des tavernes de la ville, ils sont bel et bien bredouilles. Par dépit, ils se résignent à faire une dernière auberge que leur a indiquée un autochtone Shan Hchi Hsieh avant de se rentrer. Il est fort tard lorsqu'ils trouvent enfin le lieu, la musique et les braillements de la clientèle se font entendre depuis l'extérieur. Ils retrouvent enfin le sourire, l'endroit à l'air d'être prometteur. Alors qu'ils s'apprêtent à rentrer, la porte s'ouvre devant eux. Un colosse de deux mètres en sort et jette un ivrogne dans la marre de boue la plus proche. « La prochaine foi que tu vomis dans mon établissement, tu auras droit à la fausse à purin. C'est compris ivrogne !! » La montagne se rend compte alors de la présence des deux samourais. « Hida, c'est un immense privilège de vous accueillir. Il y a foule ce soir, je suis certain que vous trouverez votre bonheur. Demandez à Shuai, il saura vous conseiller. Si vous voulez bien vous donnez la peine » Hida Gishuo sent qu'il va enfin passer un bon moment, alors que le videur tente de se faire tout petit pour leur laisser le passage. On aurait très bien pu appeler cette auberge « le repère du rônin » plutôt que « la 1ère Pierre ». Tous les rônins de la région, aiment venir dans cet endroit pour passer une bonne soirée entre amis, l'alcool n'y est pas chère, la musique agréable, on peut y voir des combats et les serveuses sont plutôt jolie. Le paradis du rônin en somme. On est plutôt conciliant ici, bien qu'il y ait des limites clairement affichées au dessus du comptoir :

"Pas de bagarre, si vous voulez en découdre il y a un ring, c'est pas fait pour les chiens."

"Pas de vomis, les gens qui se comportent comme des gob, seront traités comme des gob."

"Pas de main au fesses, soyez poli avec ces dames c'est pas un bordel ici."

"Pas de crédit, et pi quoi encore."

L'établissement est tenu par Kinawa Shuai, l'un des chefs de l'Otokodate des 13 Guerriers. Shuai est un ancien rônin qui a suivi Kinawa Loup Gris dans de nombreuses batailles. Totalement envoûté par la magie de la Vallée des Papillons, il a adopté la culture Shan Hchi Hsieh. A tel point, que son visage est aujourd'hui recouvert des tatouages traditionnels des gaijins. Le dévouement qu'il montra envers son nouveau peuple, donna confiance à Lin Long le Premier Guerrier qui le nomma Protecteur de la Vallée. Aujourd'hui sa couverture, lui permet d'être informé de toutes les dernières rumeurs qui traînent dans le milieu rônin. Il coordonne ses actions avec Lin Long en l'informant et en lui apportant tout le soutien logistique nécessaire à ses actions punitives. Il oriente les rônins désireux de rentrer dans l'Otokodate des 13 Guerriers vers Bai Kei Rui des 100 Pigeons.

L'endroit est plutôt caustique. Il est règne un fumet de tabacs froid et d'alcool frelatés. Le saké de la fabrique des frères Wai est bien trop cher pour le portefeuille de la clientèle de l'auberge. C'est pourquoi elle fabrique son propre alcool dans la cave de l'établissement au détriment de la qualité. Les serveuses sont des Shan Hchi Hsieh vêtue à la mode de la

Vallée des Papillons, c'est-à-dire assez courtement. Mais se sont loin d'être des femmes faciles, elles ont un caractère trempée dans l'acier et ne sont pas là pour se faire tripoter. Elles ont la claqué facile, mais savent se montrer adorables si on sait y mettre le pourboire. Leurs vies privées ne regardent qu'elles, elles font bien ce qu'elles veulent de leurs corps du moment que cela ne se passe pas dans l'auberge.

Dans le fond de la salle se trouve un tatami surélevé sur lequel s'organisent des combats de lutte et de Jiu-jitsu. Les participants sont principalement des clients qui cherchent à affronter les champions de l'auberge. Les paries vont bon train dans le fond de la salle, des sommes folles peuvent être perdues ou gagnées ici. Le champion et videur de l'auberge, est une montagne de muscle et de graisse du nom de Zhang Gong les 3 Montagnes avec lequel on ne rigole pas trop. Tout les rônins craignent un jour de se faire jeter par lui dans la fausse à purin. Chose qu'il fait de façon assez régulière. Outre une clientèle de rônin en tout genre, il n'est pas rare d'y voir des samourais de haut rang à la recherche d'hommes d'armes à engager. Notamment des Crabes Hida qui apprécient beaucoup la formation martiale qu'ont suivit les rônins de l'Otokodate des 13 Guerriers. Il ne faut pas s'attendre à bien dormir dans la dizaine de chambres que proposent l'Auberge de la 1ère Pierre, à moins d'aimer s'endormir que très tard dans la nuit dans un confort plus que spartiate. Par contre les chambres ont le mérite d'être pas cher du tout.

Shuai s'amuse à dire à tout ses clients, que l'auberge s'appelle la Première Pierre, car se fut le premier bâtiment qui fut construit dans la citée. Evidemment c'est totalement faux.

L'AUBERGE DES 7 FONTAINES



L'Auberge des Sept Fontaines est sans contexte un endroit fort atypique. Et pourtant durant ma carrière il m'a été donné de voir beaucoup de chose. Je suis un passionné du jeu de Go, c'est peut-être aussi pourquoi je trouve cet endroit si merveilleux. A peine rentrez-vous dans la salle commune que vous y voyez des dizaines de joueurs.

Mais la surprise est encore plus grande lorsque vous désirez prendre un peu l'air sur la terrasse de l'auberge. Elle est véritablement envahit par les joueurs. Il semblerait que toute la ville vient ici jouer au Go sous les cerisiers, des femmes et des hommes de

toutes classes sociales, des vieillards et même des enfants. Il n'y a pas un seul espace ici qui n'est pas pris par deux joueurs de Go, c'est tout bonnement incroyable !

Kinawa Tensu, le propriétaire de l'établissement est un ancien Akodo. Pour lui le Go est tout ! A tel point qu'il réfléchit comme si la vie était une partie de Go. Lors de la déchéance de sa famille, comme à son habitude il calqua sa réaction comme le joueur de Go en difficulté. Se replier dans un autre territoire, temporiser et grignoter là où l'adversaire n'a plus les moyens de l'attaquer. On ne sait jamais, la partie n'est jamais tout à fait perdue et avec le temps la situation peut se renverser. Les événements lui ont donné raison comme toujours, car le voilà de nouveau dans la partie. Ses pions sont déjà beaucoup mieux agencés. Le nom des Kinawa lui ouvre les portes des techniques ancestrales de sa famille et l'honneur du samouraï. L'Auberge des Sept Fontaines quant à elle, lui offre une assise financière plus que confortable. En grand passionné du jeu de Go, il ne pouvait que donner la fièvre du jeu à sa clientèle. Ses désirs sont allés bien plus loin qu'il ne pouvait l'espérer. Le Go est aujourd'hui l'un des loisirs les plus en vue de la Cité des Cerisiers. Le succès aidant, il se lança dans son plus grand rêve : organiser un championnat de Go qui ferait référence dans tout Rokugan.

QU'EST-CE QUE LE GO ?

Apparu il y a mille ans en Rokugan, le jeu de Go n'est pas un combat singulier, un duel, qui doit aboutir à la mort de l'un ou l'autre camp, c'est une philosophie du partage et de l'échange. Le jeu commence sur un espace vide, au sein duquel il faut construire son univers, c'est-à-dire ses territoires, tout en empêchant l'autre d'en faire autant. Le but n'est pas de "tuer" l'adversaire ; le but est de faire un peu mieux que lui, ou un peu moins mal. Le but est de partager, à son avantage, l'espace commun. A tout moment il faut négocier l'espace et le temps ; à tout moment aussi il faut négocier avec ses propres émotions, il faut se maîtriser. Le joueur excessif, celui qui ne sait pas dominer ses passions, est assuré de perdre. Le joueur de Go, s'il cherche à vaincre, cherche aussi à faire une "belle partie". Un coup esthétique est très souvent un bon coup ; une pierre qui n'est pas posée en harmonie avec les autres se remarque aussitôt, elle est laide et c'est presque toujours un mauvais coup. Il y aura toujours un vainqueur et un vaincu, mais il y aura surtout et très souvent deux partenaires heureux d'avoir joué une "belle partie". Le jeu de Go, c'est l'école de la beauté, de l'équilibre et de la sagesse.

LE TOURNOI DE GO DES 7 FONTAINES

Une fois l'an, un grand tournoi de Go s'organise dans les murs de l'Auberge des 7 Fontaines. Les plus grands champions de Go de tout l'Empire viennent s'y affronter. Le niveau des participants y est très élevé, et gagner aux 7 Fontaines, vous propulse parmi les maîtres de cet art. Le tournoi se déroule sur 5 jours. Si durant les deux premières journées, le niveau de la compétition reste accessible aux néophytes, dès la troisième journée les choses se corsent. Arriver en final est un véritable exploit en soi. Le gagnant de ce championnat sera, non seulement reconnue comme un grand maître, mais il se verra aussi alloué une somme de 50 Kokus donnée en main propre par KINAWA Loup Gris. Il n'est pas rare, par la suite que le vainqueur de cette compétition, soit remercié par une promotion dans le sein de son armée familiale.

Règles

Un jet d'opposition par journée de compétition. Le jet d'opposition reflète plusieurs parties de Go dans une journée : 5G3-10 / 6G3-10 / 7G3 / 8G4 / 10G5

Utiliser la compétence Art de la Guerre à la place de celle du Go donne -10 à son jet.

Gain: 50 Kokus, le titre de Maître de Go

Récompenses : Promotion militaire possible

TATOUEUR LES 7 AIGUILLES

Ling Yang Fu vient d'avoir un magnifique bébé, demain sans faute il ira aux 7 Aiguilles pour se faire tatouer une rune de fertilité sur l'avant bras. Ainsi tout le monde pourra voir la fierté qu'il a d'être à nouveau père.

Le goût très prononcé des Shan Hchi Hsieh pour les tatouages, n'est pas seulement motivé par un aspect purement esthétique. Cela représente bien plus pour eux, car pour ceux qui savent les déchiffrer ils sont révélateurs de son histoire, de son métier, de ses convictions. Ils existent dix milles runes qui en trois cents lieux du corps forment une signification particulière. Autant dire que le métier de tatoueur chez les Shan Hchi Hsieh, est une science qui requiert une grande maîtrise tant artistique que psychologique. Car toute la difficulté pour le maître de l'aiguille, réside dans le fait de trouver le symbole qui convient à la psyché de son client. A partir de dix ans, un Shan Hchi Hsieh se fait tatouer en moyenne deux fois par an. A sa mort la quasi-totalité de son corps est recouvert de rune. C'est d'ailleurs un autre aspect du métier de tatoueur. Lors des cérémonies mortuaires, un maître de l'aiguille est convié par la famille pour que se dernier puisse leur lire l'intégralité des runes du défunt, en quelque sorte une lecture de ce que fut sa vie.

Les tatouages Shan Hchi Hsieh n'ont rien de figuratif, se ne sont que des symboles, des frises ou des runes exclusivement peintes en noire. C'est ce qui les rend si différents des tatouages rokugani traditionnels. Sans cela les Shan Hchi Hsieh pourraient très bien passer pour des rokugani, ils sont la marque flagrante de leur origine gaijin.



Zeng Tian Meng les 7 Aiguilles est le maître tatoueur de la Cité des Cerisiers. C'est un homme extrêmement fier de la culture de son peuple, pour rien au monde il s'abaisserait à tatouer un dragon. Le pauvre rokugani qui rentrerait dans son échoppe avec un tel souhait, se verrait immédiatement refouler. Il pourrait même prendre cela pour une insulte, car Zeng Tian Meng est un homme chatouilleux qui prend son art très au sérieux.

SASHIMATE MAÎTRE DU THÉ



Sashimate, une personne énigmatique et mystérieuse, est un expert dans la cérémonie du thé et maîtrise la subtilité des arômes comme personne. Ancien samouraï Kakita, il a décidé de prendre la route pour trouver un endroit paisible pour exercer son métier à la mort de son maître. Arrivé depuis peu, il a ouvert une échoppe spécialisée dans la vente de kyusu et de tetsubin juste à côté de l'auberge Heiwachû no Seiryû (le dragon silencieux dans l'harmonie paisible). Il reçoit ses clients dans le jardin à l'arrière de sa boutique.

Sashimate fait venir les tetsubin de kyuden Doji, mais fabrique lui-même les kyusu.

En effet, en plus d'être un fin connaisseur de thé, il est également un maître fondeur qui travaille la fonte de manière traditionnelle. Cet alliage de fer et de carbone qui se moule aisément est cependant très cassant et seuls les grands forgerons sont à même de le travailler. La fonte possède néanmoins une qualité sans prix aux yeux des adeptes de thé. Les théières en fonte gardent l'eau chaude plus longtemps et sont dites sans mémoire. Elles ne gardent pas le goût du thé précédant comme une théière en terre. On peut donc utiliser plusieurs variétés de thés (noir, vert, fumé parfumés...) avec la même théière.

Sashimate.

Feu 4, Air 5, Eau 3, Terre 2, Vide 4

Ecole artisan Kakita 3.

Honneur : 4.5 Gloire : 3.9

Cérémonie thé 4, Commerce 1, Forge 4, Kenjutsu 1, Méditation 3, Poésie 2, sincérité 3.

Kyusu: théière en fonte.

Tetsubin: bouilloire toujours sur le foyer qui humidifie la pièce en hiver et garde l'eau chaude pour le thé.

LE PALAIS DU JADE

Un groupe de chasseur Yogama avait fait le voyage afin de s'approvisionner auprès du fameux Palais du Jade. On dit que sa marchandise est toujours d'une excellente qualité. Les Yogama purent regagner leurs territoires avec 10 bons doigts de Jade mais sans un bu.

Le Palais du Jade est un commerce Singe qui c'est spécialisé dans la vente du Jade. C'est un établissement cosu et massif au centre du quartier singe de la ville. D'un luxe affiché le Palais du Jade a sa propre garde. Il faut dire que le Jade est une l'une des denrées les plus rare de l'Empire et son prix peut atteindre des prix astronomiques.

Toturi Niroru est un commerçant prévenant et prêt à tout pour contenter sa riche clientèle. Il les accueille dans une ambiance feutrée et confortable alors qu'il leur présente ses plus belles pièces sur un cousin de velours noir. La grande classe en somme. Il est sûrement le plus riche marchand de la citée, et emploie plusieurs artisans spécialisés à l'arrière de sa boutique afin de façonner le jade en de magnifiques pièces de collection. On vient de loin à la recherche de sa marchandise.

ECOLE COMMUNE DES 10 PÉTALES

7 heures du matin. Les rues sont quasi désertes, quand soudain une foule d'enfants envahit les rues de la Cité des Cerisiers. Les cloches de l'école des Dix Pétales sonnent au loin : une nouvelle journée de classe va bientôt commencer pour eux. Et si certains traînent un peu des pieds, tous semblent heureux d'aller à l'école retrouver leurs camarades.

L'école commune des 10 Pétales est une autre étrangeté de la communauté Shan Hchi Hsieh. En effet l'éducation est une priorité pour la famille Kinawa et pour Lin Tsu Tsin. L'école est donc gratuite pour les enfants entre 5 et 10 ans, sans distinction de classe ou de rang. On y enseigne la lecture, l'écriture, les mathématiques ou encore l'histoire mais également des cours plus techniques dans les chambres communautaires de la citée (agriculture, commerce, élevage...). Les plus doués rentreront dans le dojo Kinawa ou l'école de Feng Shui.

Ce manquement flagrant au système de caste de l'Empire, a le don d'agacer certains Yogama bien pensants. Instruire des paysans a quelque chose pour eux de révoltant, d'autant plus que cela donne des idées à leurs propres sujets. Cela est tout bonnement inadmissible. Ils ont même formés un groupe de pression afin que le Daimyo Yogama de la Cité fasse fermer l'établissement de façon définitive. She Xie Lu, la directrice de l'école, se bat au quotidien pour le maintien de ses classes dans l'enceinte de la Cité. Lin Tsu Tsin est tout simplement furieuse devant un tel archaïsme. Il est hors de question pour elle de revenir en arrière et en appel à présent à Dame Iko afin qu'elle fasse taire ses sujets rétrogrades.



L'école est dirigée exclusivement par des prêtresses Shan Hchi Hsieh de Benten. Se sont des femmes qui se sont converties à ce culte après la naissance miraculeuse des sept jumeaux Kinawa. Elles sont totalement dévouées à Lin Tsu Tsin : celle qui fut touchée par la grâce de la Fortune de l'Amour. Elles ont toutes suivi son enseignement, et croient profondément que l'intelligence et le talent n'est pas l'exclusivité des classes dirigeantes. Rien n'est plus important à leurs yeux que l'éducation des enfants, car ils sont le futur et l'espoir de leur peuple.

KAMBANS AMES DES MARCHANDS

Shinjo Kaneda quitta son village natal à 10 ans en raison d'une épidémie de fièvre qui ravageait sa province. Il fut recueilli par Ozaté, un forgeron de la province des rives blanches qui lui enseigna son savoir. Forgeron émérite, le jeune homme prit une nouvelle fois la route à la mort d'Ozaté pour parfaire son savoir, se familiarisant avec les techniques des artisans Crabe. C'est au court d'un de ses voyages que Kaneda décida de se spécialiser dans la fabrication des Kambans. Sa boutique, de taille raisonnable, accolée à son atelier, est située à proximité du fleuve. Une large dérivation de bambou vient déverser l'eau du fleuve, capté un peu plus loin, dans un bassin au centre de la cour de l'atelier. Les passants peuvent entendre les bruits sourds du marteau contre le métal résonner toute la journée et voire les colonnes de vapeur s'élever lentement dans le ciel.



Un kamban est l'enseigne que le marchand place perpendiculairement à la route pour signaler au passant l'existence de sa boutique. La plupart du temps, le nom du magasin et les produits qu'il vend sont inscrits sur le kamban. Les boutiques les plus connues se limitent à la seule mention de leurs noms.

Kaneda aime citer un vieux proverbe lorsqu'il tente de vendre un kamban à une personne indécise : kamban ni itsuwari nashi (on ne peut mentir sur une enseigne). Pour lui, les Kambans sont l'âme des marchands. Takeso, son apprenti préfère utiliser l'expression kamban-daore, qui signifie que c'est magnifique en apparence mais que l'intérieur n'est pas à la hauteur. Il s'empresse d'ajouter que ce n'est pas le cas ici, invitant son client à venir se rendre compte de lui-même.

Kaneda,

Feu 4, Air 2, Eau 3, Terre 3, Vide2 (Force 4)

Ecole : aucune

Honneur : 3.5, Gloire : 0.9

Artisanat Forge 3, Calligraphie 3, Commerce 3, Héraldique 2, Kenjutsu 1, Méditation 2.

BOUTIQUE DE KOIS

Quand je l'appelle: "Hanako! Hanako!", du bord de l'étang, elle me rejoint sans hésitation. Si je lui tapote la tête, elle semble ravie. Elle semble sentir qu'elle est aimée, et on dirait qu'il y a un dialogue sentimental entre elle et moi.

Chan-Tso, géant bardé de cicatrices à la carcasse déformée par les combats est un ancien vétéran de l'infanterie Moto, il a combattu pendant des années contre les Gaijins pour protéger les frontières du Clan de la Licorne. A l'heure de la retraite, il a choisit de se retirer dans un lieu calme et reposant.

Sa longue marche la conduit jusqu'au village du Pont des Cerisiers. Il gagne aujourd'hui sa vie en faisant le commerce des Koïs. Sa petite boutique, construite sur un des pontons du petit port du village, possède une multitude de trappes donnant accès aux bassins aménagés dans l'eau du fleuve. Des dizaines d'espèces différentes patientent paresseusement dans la rivière, attendant d'être vendue aux auberges de la région. Des petits bassins ont été aménagés sur la terre pour accueillir les espèces les plus fragiles. Ces espèces sont avant tout destinées à agrémenter les bassins des riches maisons des nobles Doji et Kakita. La qualité des eaux est surveillée par la femme du Chan-Tso, une shugenja de la famille Iuchi. Cette dernière s'occupe également de la reproduction, des croisements et de l'élevage des poissons. Trois assistants la secondent dans ses travaux. Le géant Moto possède plusieurs spécimens de toute beauté provenant des lacs de montagne ou du lac des Pétales de Chrysanthème. Chan-Tso entretient un réseau de pêcheurs et de revendeurs. Tous les 3 mois il se rend à la Capitale pour vendre certains de ces spécimens.

Descendantes des carpes communes destinées à l'alimentation, les Koïs sont l'un des sujets principaux de l'art rokuganais. Les cultivateurs de riz les élevaient pour les manger, mais quelque part entre 420 et 480, ils commencèrent à élever et croiser des espèces pour des raisons esthétiques. Les fermiers conservaient les poissons les plus colorés comme animaux de compagnie, pour le plaisir des yeux. Bien que l'apparition de taches colorées puisse être le résultat d'une mutation naturelle, les membres du clan de la Grue sont connus pour être les premiers à exploiter et développer ces mutations naturelles. La création d'espèces de différentes couleurs étendit leur renommée et petit à petit les Koïs furent admirés par un nombre croissant de nobles Doji. Aujourd'hui on compte plus de 100 différents types de Koïs. La carpe Koï peut mesurer jusqu'à 90 centimètres pour les plus gros spécimens. Sachant que la taille est fonction des conditions de vie (espace, qualité de l'eau...) elle se décline en une multitude de sous-espèces qui se combinent et rendent chaque poisson unique. On parle parfois de l'âge vénérable des Koïs, en générales elles vivent entre 25 et 35 ans, mais parfois elles dépassent les 100 voir les 200 ans. Les plus belles carpes font l'objet de concours, et les plus cotées peuvent valoir plusieurs milliers de kokus.

Moto Chan-Tso.

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

Ecole Moto 4

Honneur : 2.5 Gloire : 2.9

Artisanat Koi 3, Commerce 2, Défense 4, Droit 1, Equitation 4, Kenjutsu 4, Méditation 3.



Matsuhirou

Feu 2, Air 2, Eau 2, Terre 2, Vide 2 (Agilité 4, Perception 4)

Ecole aucune Honneur : 1.5 Gloire : 0.9

Artisanat Netsuke 3, Chasse 2, Commerce 1, Discrétion 3, Estimation 1, Sincérité 2.

MARCHAND ITINÉRANT

Matsuhirou est La figure locale du Village des Cerisiers. Amateur de saké, il est à la fois amuseur public, marchand itinérant et le plus grand bavard de la route des Cerisiers. Ne disposant ni de boutique ni d'atelier, il se contente d'une charrette à bras pour transporter son bric à braque et vendre ses produits sur le pont. Mais depuis que sa production est tombée à l'eau, il a regagné les berges.

Matsuhirou est un habile artisan qui profite des ses allers et retours sur la route des Cerisiers pour quémander quelques morceaux de bois ou de corne aux riches marchands. Il obtient ainsi de nombreux matériaux gratuits: essences de bois variées (buis, ébène, cerisier cyprès, if), ivoire importé des Terres Brûlées, corail provenant des rivages de la Mante ou encore des os et de la corne des territoires Licorne. Parfois, il arrive même à dégoter quelques petits morceaux de jade ou de nacre. Avec tout ceci, il fabrique ensuite de magnifiques objets qu'il revend à bon prix. Son petit système lui permet d'amasser suffisamment d'argent pour se payer de quoi manger. Il lui attire cependant de fréquents ennuis avec les marchands qui découvrent la supercherie. Dans ces moments, il ne doit la vie qu'à l'amitié qui a tissée avec les Yoriki Yogama. La plus part des soldats du Village des Cerisiers possèdent des petits netsukes à l'effigie de leur famille.

Le kimono étant dénué de poche, on utilise des boîtes ou des bourses fixées à l'obi pour garder sur soi les petits objets de la vie courante (bourses, nécessaire à écrire, étui à pipe, boîte à médicaments ou à sceaux). Ces objets portent le nom de sagemono et sont maintenus par des cordons passés entre l'obi et le kimono. Fixé à l'extrémité supérieure de chaque cordelette, le netsuke (petite statuette en bois) est placé au-dessus de l'obi et sert à bloquer le cordon et à maintenir le sagemono à la ceinture. Le netsuke mesure entre 3 et 8 cm et sa forme doit lui permettre de bloquer le cordon dans l'obi (souvent des animaux ou des personnages). Il ne doit pas être trop lourd ou trop gros pour gêner dans les tâches quotidiennes et ne doit pas posséder d'aspérités qui pourraient s'accrocher à l'étoffe ou le fragiliser. Le netsuke présente deux trous permettant de fixer le cordon. La présence de ces trous n'est pas obligatoire car certains types présentent des perforations intégrant la miniature tout en servant de canal pour les cordons (l'espace entre un bras et le tronc d'un personnage...).



Himo : les cordons qui relient les boîtes et le netsuke

Himotoshi : les trous du netsuke pour faire passer les cordons.

Inrô: la boîte à sceaux

Kiseru-zutsu: l'étui à pipe.

Netsuke-shi : sculpteur de netsuke

Sagemono: les objets suspendus

Yatate: le nécessaire à écrire

LA VOLIERE DE YOGAMA YACHOU

LES PIES BLEUES DES ÎLES DE LA SOIE

C'est un spectacle inoubliable de voir une volée de Pies bleues s'élancer dans le ciel. Elles sont si belles avec leur plumage et leur longue queue rayée de blanc. Tous les jeunes bushis désireux de servir leur daimyo devraient apprendre à les observer. En effet, chacune prend un rôle au sein du groupe. Les grands poussins qui n'ont pas encore atteint l'âge de reproduction surveillent les plus jeunes. Ils les aident à se nourrir et les protègent des prédateurs. Grâce à ce genre d'entraide, les adultes ont la possibilité d'avoir deux portées dans la même année. N'est ce pas un bel exemple de dévotion et d'organisation ! Si vous vous intéressez à cette espèce, vous aurez la meilleure chance de la contempler en allant dans les montagnes. Je peux d'ailleurs vous servir de guide pour quelques kokus. Par contre il faudra être discret car les pies bleues se méfient des hommes. Mais avec quelques friandises, on devrait en attirer quelque une. Elles sont friandes de fruit, d'insectes ou de serpents. J'en ai même attrapé avec des ordures. Oui mon brave, les ordures de l'auberge d'à côté.

LA CHOUETTE BLANCHE DES MONTAGNES IUCHI

Par tous les Kamis, ne touchez pas à cette cage. Eloignez vous si vous tenez à vos doigts. Vous êtes inconscient. Ces créatures viennent des mondes inférieurs. Enfin, c'est ce que racontent les vieilles de la région. Elles croient que ces oiseaux sont habités par des mauvais esprits. Une vieille légende raconte que les jeunes mangent leur mère quand cette dernière est fatiguée de les élever et qu'elle n'arrive plus à trouver assez de nourriture pour eux. Mais allez donc parler de cela aux Pisteurs Moto. Je vous parie 10 obans qu'ils vous étripent sur place. Pourquoi ? Mais ce n'est pas possible vous n'êtes pas de la région ! Elles sont utilisées par les pisteurs qui chassent la nuit ou par les sentinelles. Pourquoi ? Parce que ces oiseaux vivent la nuit et qu'ils sont capables de repérer un rongeur, des oiseaux ou des grenouilles dans l'obscurité. En plus, grâce à son plumage, ce rapace se déplace sans bruits. Et ses couleurs, vous avez-vous ses couleurs, un véritable camouflage (brun, marron, beige). Des vrais ninjas mon ami ! Bien sur que les ninjas n'existent pas. Allez, je vous fais un prix pour ce couple. 15 kokus.

LE FAISAN DE MIKADO NOIR AUX REFLETS ARGENTÉS

Combien pour ses plumes ? Je dirais 3 ou 4 kokus. C'est cher, je vous l'accorde, mais ses plumes sont uniques. Si vous en prenez deux lots je peux vous faire un prix. Pourquoi ces plumes sont abîmées ? C'est à cause des combats mon ami. Vous n'avez jamais assisté à un combat de Faisan de Mikado.

C'est un divertissement très prisé chez les Licornes. Les mâles sont capables de tuer leurs semblables quand ils sont mis en cage ensemble. A part au moment de la reproduction, ils préfèrent d'être seuls.



Yogama Yachou.

Feu 4, Air 4, Eau 2, Terre 2, Vide 2 (Perception 4)
Ecole Eclaireur Shinjo 2
Honneur : 3.5 Gloire : 2.9
Chasse 3, Commerce 2,
Défense 2, Elevage rapace 3,
Equitation 4, Fauconnerie 4,
Kenjutsu 3
Bavard, curieux
Communication animale

ENIGMATIQUE OMOZUKAI DE BUNRAKU

Yuya bougeait délicatement les fils de soie dans tous les sens. A ses pieds, sa petite marionnette de bois marchait et dansait à la manière d'un artiste de la famille kakita. Un saut périlleux, une pirouette, un pas de danse, rien de semblait impossible. Les voyageurs et les passants applaudissaient des deux mains. Ils disparurent en un éclair lorsque la jeune omozukai s'écroula par terre. Ses deux frères n'essayèrent même pas de la relever. Assis par terre, à côté de leur sœur, ils prièrent sur la suite. Mort de fin ou mort de froid ?

Yuya, Fukubi et Bontenmaru sont trois jeunes orphelins originaires de Ryoko Owari. Comme tous les habitants de la cité, ils quittèrent les provinces Scorpions à l'annonce de l'arrivée des légions impériales. Yuya était une jeune fille à la beauté appréciée. Aujourd'hui, après avoir vendu ses cheveux et quelques unes de ses dents, elle ne se différencie guère du reste des pouilleux qui s'entassaient dans les quartiers pauvres de l'Empire. Depuis deux ans, elle tente de nourrir ses deux petits frères en organisant des petits spectacles de Bunkaru le long de la route des Cerisiers. Avec l'aide de sa petite marionnette de bois, elle essaye d'arracher un peu de compassion aux marchands Licornes trop saouls pour faire attention à son état de fatigue grandissant et trop incultes pour apprécier la qualité du spectacle de Yuya.

En effet, une personne connaissant les classiques de la littérature serait tout simplement surpris de constater qu'une jeune émérite connaisse les œuvres de Kakita Chikamatsu Monzaemon. Elle serait encore plus surprise d'assister à une représentation de Yuya mettant en scène la pièce la plus célèbre de Chikamatsu Monzaemon : Otasan Uchi Shinju (Double suicide à Otasan Uchi), une histoire d'amour contrarié par la guerre et la folie d'un gouverneur de province.

Fukubi et Bontenmaru, deux jeunes enfants trop fatigués pour être agités qui assistent Yuya du mieux qu'ils le peuvent. Maladroits et incompetents, ils ont déjà cassé plusieurs fois la marionnette, plongeant Yuya dans des crises de désespoir de plus en plus longues.

Conscient que leur sœur ne survivra plus très longtemps, ils essayent de rapporter de l'argent par tous les moyens imaginables. Fukubi pêche dans les eaux du fleuve alors que Bontenmaru braconne dans les forêts des Yogama. Si jamais quelqu'un commence à s'intéresser à elle, Yuya fera tout pour disparaître et tentera de se cacher afin de se faire oublier.

LE BUNKARU

Art unique par son raffinement, le bunraku met en scène une humanité de bois qui dégage une hallucinante impression de vie. Chaque personnage est mu par un triumvirat d'opérateurs qui exercent leur art sans dissimulation ni affectation d'habileté. Au centre, l'omozukai, au visage découvert, manipule les jeux de physionomie de la poupée (yeux, lèvres et sourcils) et le bras droit. Ses deux assistants, de noir vêtus et cagoulés, se chargent du bras gauche et des mouvements de pieds ou des mouvements de kimono. Le geste juste exige une synchronisation parfaite. Manipulées à la main, les marionnettes de grande taille, somptueusement habillées, sont actionnées par plusieurs mécanismes de leviers et de ficelles. Les marionnettes tenant des rôles féminins n'ont ni pied ni jambe. Leur marche est suggérée par le mouvement expressif et esthétique donné au kimono. Ce spectacle est accompagné par un tayû, chanteur de joruri, et un musicien de shamisen. La concordance entre la parole du récitant et le geste des marionnettistes fascine. L'ensemble donne à la représentation une force inouïe.

Les origines du théâtre de marionnettes (ningyo-joruri) ou «dramas de poupées» remontent à des temps très lointains. D'abord présenté par des artistes itinérants puis repris au 5ème siècle sous une forme religieuse, ce théâtre associant le récit et la musique à la marionnette fixe à Kyuden Kakita ses bases à la fin du 9ème siècle. C'est peu avant le coup d'état du scorpion que ce théâtre atteint sa perfection lorsque les meilleures troupes s'installent à Ryoko Owari pour participer à un grand festival organisé au début de l'hiver par la famille Bayushi.

Omozukai : le maître, celui qui s'occupe de l'expression de la poupée.

Tayû : le narrateur.

Shamisen : instrument à long manche et à trois cordes.

Yuya, émérite et omozukai

Feu 1, Air1, Eau 1, Terre 1, Vide 3

Ecole artisan Kakita 1.

Honneur : 4.5 Gloire : 0.9

Artisanat Bunkaru 6, Cérémonie du thé 3, Méditation 2, Poésie 2, Sincérité 2.

Note. Yuya est en train de mourir et il semble que tous les remèdes connus soient inefficaces.

LA FAMILLE WAI DISTILLERIE TOSUI

Originaire de Ryoko Owari, la famille Maï dirigeait une des plus grandes distilleries de saké. Immensément riche, influente jusque dans les salons du gouverneur, les Maï régnaient sur un véritable empire commercial. L'arrière arrière grand-père, Ojo commença comme simple kurabito dans une petite fabrique de la cité des Mensonges. Son don incomparable pour mélanger les parfums et préparer le Kaji-kin fit de lui le Toji le plus célèbre de la ville en l'espace de 20 ans. Il était alors âgé de 35 ans. Quelques années plus tard, le daimyo de la famille Rokugo l'invita personnellement à sa cour afin de diriger la distillerie familiale. L'ascension d'Ojo fut fulgurante. A la veille de sa mort, le vieillard légua à ses descendants une passion, une fortune et un empire. Placée sous la protection des Rokugo, la famille Maï n'avait cessée de se développer. A la mort de Tahiro, le petit fils d'Ojo, plus de la moitié des bouteilles de saké de Rokugan passaient à un moment ou à un autre entre les mains des Maï.

C'est l'assassinat de l'Empereur par Bayushi Shoju qui décapita la famille Maï. En tuant le Fils du Soleil, Shoju livra Ryoko Owari aux Légions Impériales. Toute la famille due quitter précipitamment les territoires Scorpions. Durant leur exil, deux des enfants de Tahiro furent tués par les soldats de la famille Seppun et l'épouse du patriarche fut arrêtée par les magistrats de l'Empereur. Personne ne sait ce qu'il advint des 5 enfants survivants.



La famille Wai vient de s'installer au village des Cerisiers. Yogama Ikko en personne est venue accueillir la petite famille et lui a généreusement cédé une partie de son domaine pour qu'elle installe son commerce. Un geste politique fort destiné à faire comprendre que les Wai sont sous sa protection directe. Wai Juroshi, une jeune femme d'une vingtaine d'année dirige la maison Wai. Ses quatre frères s'occupent de la fabrication et de la distribution des produits.

La distillerie est installée, pour une bonne partie, sur les berges sous le pont du village. Le choix de l'emplacement du commerce des Wai s'explique par le fait que la construction de pierre offrira au saké entreposé un abri efficace contre les rayons du soleil. Un large ponton de bois permet aux bateaux de charger et décharger leurs marchandises directement dans l'entrepôt de la distillerie. Un petit chemin de terre partant de l'entrepôt en longeant le fleuve conduit aux rizières situées à l'extérieur du village. C'est là que les Wai s'approvisionnent en riz. Ils font également venir des marchandises de qualité supérieure afin de produire un saké exceptionnel. Aucune bouteille de ce type n'a encore été ouverte. En effet, il faut laisser reposer le saké pendant un ou deux ans avant d'obtenir un tel produit.

L'échoppe à proprement parler est située à proximité du pont, en haut de la distillerie. Un Kamban de belle taille et portant l'inscription Distillerie Tousui indique aux voyageurs qu'ils

sont arrivés à destination. Tousui qui signifie Fascination est le nom sous lequel est commercialisé le saké. Mais Tousui signifie également ivresse, et c'est bien ce qui attend l'amateur de boisson à l'intérieur de l'échoppe. En effet, un salon de dégustation permet de goûter les différents produits. Un escalier de bois à l'arrière de la boutique conduit du commerce à l'entrepôt pour aller chercher les commandes des clients. Des petites planches de bois gravées de proverbes relatifs au saké sont disposées tout du long de l'escalier.

Wai Juroshi, Chan-Tso.

Feu 4, Air 3, Eau 3, Terre 2, Vide 3, Intuition 4, Perception 4.

Ecole aucune Honneur : 2.5 Gloire : 0.9

Artisanat Saké 5, Comédie 3, Commerce 4, Discrétion 3, Droit 1, Herboristerie 3, Sincérité 3.

Mentor (Yogama Ikko)

LE SAKÉ JAPONAIS

Le saké est fabriqué à partir de riz, d'eau, de kaji-kin (une enzyme) et de levure avec environ 15% d'alcool. Le saké est brassé comme la bière et se sert comme un vin accompagnant le repas. Les meilleurs sakés sont servis frais alors que les sakés de moins bonne qualité se servent tièdes. Le saké serait apparu vers le 3ème siècle, à une époque où les rokuganais découvraient la riziculture. Vers la fin du 7ème siècle, il devint plus raffiné et un département «saké impérial» fut créé à la cour. Le toji, le responsable de la fabrication est aidé par plusieurs autres personnes, les kurabito. Les relations entre le toji et les kurabito sont de type féodal. Ils se réunissent en hiver, quand il y a moins de travail dans les campagnes. La fabrication du saké est basée sur l'expérience et l'intuition. Le saké est conservé 6 mois avant d'être commercialisés (certains sakés sont conservés 1 an ou 2). A l'inverse du vin, il n'est pas recommandé de conserver le saké après l'avoir acheté. Les bouteilles sont fermées avec des bouchons vissés (et non en liège) car le saké n'est pas destiné à vieillir et un bouchon en liège pourrait affecter la couleur du breuvage.

Etape de Fabrication

Alors que l'on mange le riz entier, le riz du saké est poli pour enlever les graisses et les protéines. Quand il reste 70% du grain on obtient du junmai shu, avec 60% du ginjo shu et avec 50% du junmai daiginjo shu. La partie restante (30% à 73%) est appelée seimaibuai. Le riz est ensuite bouilli, mais pas autant que lorsqu'il est consommé.

Le koji-kin: Cette enzyme provient du riz bouilli. Sa préparation peut durer de 43 à 48 h et dépend en partie de la température, de l'humidité et de la qualité de l'eau.

Avant la fermentation, le toji prépare la levure selon sa méthode, ce qui donnera des arômes différents. On transfère et on mélange le tout, progressivement et en 3 étapes dans de grands récipients cylindriques. En procédant par étape, on s'assure que les quantités de sucre créées et d'alcool restent équilibrées. On procède ensuite à la fermentation, qui peut durer de 18 à 32 jours, puis on filtre le saké et on le met en bouteille.

Les Types de Sakés

- Junmai-shu : Signifie « riz pur ». Aucun alcool distillé n'est ajouté. La boisson de certains puristes.
- Honjozo-shu : Une certaine quantité d'alcool a été ajoutée vers la fin de la fermentation, juste avant la filtration
- Ginjo-shu : Pour ce saké, il ne reste après polissage que 60% de chaque grain de riz. La fermentation se fait à une plus basse température et dure plus longtemps. De l'alcool peut y avoir été ajouté. On trouve donc du junmai-ginjo-shu (sans apport d'alcool) et du honjozo-ginjo-shu (avec apport complémentaire d'alcool)
- Daiginjo-shu : Il ne reste que 50% de chaque grain de riz après polissage. Plus léger et plus fruité que le ginjo-shu
- Futsu-shu : Le saké de base

Toji: le responsable de la fabrication.

Kurabito: l'assistant du Toji. Ils sont souvent plusieurs.

Seimaibuai: nom donné au riz après le polissage.

Koji-kin: enzyme nécessaire à la fabrication du saké. Elle provient du riz bouilli.

Kakan ikko no sake

Hitorikunde ai shitashimasu nashi

Hai o agete

Meigetsu wa mukae

Kage to taishite

Sannin to naru

Parmi les fleurs, une bouteille de saké

Je bois seul, sans aucune compagnie

Je lève mon verre à la lune, si brillante, et après un toast

Aux 3 d'entre nous : la lune, mon ombre et moi

Sake nakute, nan no onore ga sakura kana

Que sont les cerisiers en fleurs, s'il n'y a pas de sake ?

Sake wa hyaku yaku no chô

Le saké est le meilleur remède entre cent

LA BLANCHISSERIE WANG

Deux Nuages court pour rejoindre son père à l'auberge des 7 Fontaines. Quand son chemin croise la blanchisserie Wang. Il se rappelle que la vieille chouette vend aussi des bombons. Il ouvre son netsuke et en ressort fièrement un zeni. Il va pouvoir s'acheter un caramel. Il rentre alors dans la boutique encore déserte à cette heure-ci.

- « Bonjour Madame Wang, je pourrais avoir une boule de riz au miel »

- « Tiens mon petit, cela fait 2 Zeni »

- « Oh je n'ais qu'un zeni ! »

- « Ah !! Voyons ce que nous pouvons faire pour toi. Huum ? J'ai dans l'arrière boutique de vieux bombons, disons que je pourrais t'en donner deux pour un zeni. Cela t'irais ? »

- « Oh oui madame Wang »

- « Suit moi alors, c'est par ici »

Deux Nuages se glisse derrière le comptoir. L'arrière boutique est rempli de vapeur et de linge en tas. Madame Wang lui indique le fond de la pièce et une porte en fer.

- « Ouvres mon petit. Les friandises sont derrière cette porte »

Le gamin ouvre avec joie la lourde porte, impatient de se gaver de bombons. Mais il n'y a là qu'un long escalier très sombre qui s'enfonce dans la cave. Il se retourne pour demander à Mme Wang si c'est bien là. Mais elle est juste derrière lui et elle le pousse violemment. A moitié conscient après avoir dévaler les marches, son visage tombe nez à nez avec celui, à moitié rongé par la vermine, de son camarade Quatre Feuilles. Soudain une chose lui tombe sur l'épaule. - « Haaaaaaa !! »

Quand Madame Wang arrive en bas des escaliers, les hurlements de l'enfant s'étaient tus. La chose immonde encore accrochée au visage de Deux Nuages se retourne enfin. C'est un bébé affreusement déformé au regard affûté et intelligent.

« Maaman j'ai encore faim. J'en veux encore plus Maaman »

La Blanchisserie Wang paradoxalement est le lieu le plus sale de la Cité des Cerisiers. Il s'y déroule dans sa cave des horreurs sans nom. Rya Wang se fait passer pour une veuve venu refaire une seconde vie dans la Cité des Cerisiers, mais il n'en est rien bien qu'elle fut effectivement mariée. Dans sa jeunesse Rya se maria avec un jeune rônin, elle n'avait qu'un souhait avoir beaucoup d'enfants. Quand son premier bébé mourra en couche, elle perdit totalement la raison. En cachette de son mari, elle garda le fœtus dans un bocal, persuadée qu'il pourrait un jour revenir à la vie. Elle fit de même à la mort de son second et de son troisième enfant. Alors qu'elle était à sa quatrième grossesse, une petite voie, celle de la folie, lui affirma que si elle désirait garder cette foi ci son bébé, elle devait manger les restes de ses enfants mort-nés. Elle fut surpri durant l'un de ses repas par son mari. Elle n'eut d'autre choix que de le tuer. Son cadavre rejoignit alors son garde mangé qui diminuait à vue d'œil. L'enfant qu'elle accoucha était une erreur de la nature, qui allait mourir comme les trois autres. Mais à la dernière minute elle pressa le cœur de son mari défunt dans la bouche du nourrisson qui reprit rapidement des forces. Elle le baptisa avec le propre sang de son père et de son placenta : Kiuosen Wang.

Cette histoire est vieille de quinze ans, et pourtant l'enfant n'a pas grandi. Bien que son intelligence évoluât rapidement, son corps resta celui d'un nourrisson de 4 mois. Totalement esclave de son propre corps de chérubin, il voua petit à petit une haine sans limite à tous ces enfants insouciantes et heureux qui déambulent dans les rues. La Maho est quasi instinctive pour lui car les Noirs Oracles se sont penchés sur son berceau. Son corps étant trop faible pour supporter des saignées, il utilise celui de sa mère toujours compatissante au moindre désir de son unique enfant. Les seins de Rya Wang sont tout deux affreusement mutilés par les multiples morsures de Kiuosen inflige à sa mère pour réaliser ces sorts Maho.

Rya Wang a bien vu le capitaine de la garde fouiner un peu partout dans le quartier. Elle reste donc extrêmement prudente. Kiuosen est son trésor, son amour, sa vie, elle fera tout pour lui. Elle a pour l'instant limité les appétits de son fils, mais ce dernier devient de plus en plus assoiffé de sang.

CHAPITRE 5 : LES 10 PILIERS DU CIEL.

LE TEMPLE D'HASHIMAN



A l'emplacement où le Chemin des Cerisiers se sépare de la Route Impériale, la Famille Kinawa a voulu rendre un hommage à la fortune de la Guerre : Hashiman. Un Temple en son honneur fut construit sur place et une petite communauté de moine s'y est installée. Dirigé par Gagoshi, elle accueille les rôlins désireux de trouver la paix.

Pour les honorer, Kinawa Loup Gris voulu que dix piliers soient édifés sur lesquels serait gravé le bushido. Cette œuvre magistral façonnée par les moines d'Hashiman, a attiré un grand nombre d'étudiants. Il y a peu un bushi Kinawa monta sur

les piliers. Il déclara à tous les étudiants présents, qu'il n'en descendrait pas tant qu'il n'aura pas entendu l'appel des Anciens. Depuis lors, il n'a pas remis le pied sur terre. Il ne vit que des dons des étudiants et des moines.

Certains disent que se fut un Akodo de haut rang qui a sûrement perdu la raison, mais d'autre voit en lui l'exemple de l'abnégation et de la droiture du samouraï. Il lui arrive parfois d'expliquer aux élèves la signification de tel ou tel phrase

présente sur le pilier où il se trouve. Sa connaissance du bushido est inépuisable. Mais s'il semble volontiers partager ses connaissances du bushido, il chasse par contre, toute personne tentant de suivre son exemple. Pour l'instant personne ne pu le déloger des 10 Piliers.

Un nombre important de bushi du singe est venu étudier sur place. Le comptoir Singe tenue par Toturi Kinsouki les accueille tout le long de l'année. Elle a vu là, l'endroit rêvé pour ses affaires. Non seulement elle dispose d'une clientèle régulière, mais de plus elle se situe à un carrefour commercial des plus florissant. C'est une femme extrêmement dure en affaire mais qui reste très humaine. Il n'est pas rare qu'elle accorde crédit aux hennins venant s'approvisionner en semence.



La Garde du Papillons s'assure que l'ensemble des voyageurs empruntant le Chemin des Cerisiers paye bien leur droit de passage. Elle assume aussi la sécurité sur le tronçon menant au Pont des Cerisiers.

Un bushi désireux d'étudier les piliers durant plus d'un mois, verra sa compétence en Connaissance du Bushido augmentée d'un point.



LE PIGEONNIER, NID DU KENKU KIOKO

La nuit est tombée à présent depuis plusieurs heures et les dix piliers sont à présent déserts. La porte du pigeonnier toujours fermée durant grince, une silhouette en cape s'en faufile. Il regarde en tout sens afin de vérifier si personne n'est en vue. C'est une nécessité pour lui, car l'immense bec qui sort de son capuchon ne peut être que celui d'un kenku. Kinawa Bauyu qui somnole sur le pilier la loyauté ouvre un œil. Il a l'habitude de cette visite nocturne. Il l'observe s'avancer doucement vers lui, toujours sur le qui-vive, prêt à tout moment à s'envoler pour fuir le danger.

- « Que me veux-tu ce soir Kioko le kenku ? »

- « Couuac ! O Kinawa Bauyu sama, je ne comprend toujours pas pourquoi tant de gens regardent ces piliers ? Il n'y a là aucun fruit à manger pourtant !! Couuac ! »

- « Il viennent étudier l'art du samouraï Kioko »

- « L'art du sabre je le connais moi, couuac, et pourtant je ne les vois jamais sortir leur si brillant katana. Couuac. Les humains ont une étrange façon d'apprendre le kenshi »

- « L'Art du Samouraï n'est pas que sabre Kioko, je te l'ai déjà dit. C'est aussi une philosophie. »

- « Couuac ? »

- « Nous appelons cela le bushido homme-corbeau. Bushido signifie la volonté déterminée de mourir. Quand tu te retrouveras au carrefour des voies et que tu devras choisir la route, n'hésite pas : choisis la voie de la mort. Ne pose pour cela aucune raison particulière et que ton esprit soit ferme et prêt. Quelqu'un pourra dire que si tu meurs sans avoir atteint aucun objectif, ta mort n'aura pas de sens : ce sera comme la mort d'un chien »

- « COUUAC !! Un chien !! Je n'aime pas les chiens, ils jappent et hurlent dans le vent sans raison et ne savent chanter bellement »

- « C'est un peu cela Kioko »

- « Couuac ! »

Kioko se dandine doucement fière d'avoir compris quelques choses aux étranges paroles de l'humain. Il s'en repart dans son nid, mais le lendemain soir il reviendra car pourquoi pourrait-il mourir comme un chien. Il est né kenku, comment pourrait-il mourir autrement qu'en kenku ?



Une petite communauté de kenku est venu fondée leurs nids sur la Chemin des Cerisiers. Curieux par nature, ils furent fort intrigués par le manège qui se déroule tous les jours aux pieds des Dix Piliers. Des dizaines d'humains restant là, assis devant des piliers de pierre, espérant peut-être que quelques fruits étranges viennent à tomber sur le sol. Un jeune et courageux kenku voulu à tout prix assouvir sa curiosité. Kioko car tel est son nom, s'approcha doucement des lieux, épiait les allés et venus de ces humains fort bizarre. Les moines du temple d'Hashiman le repérèrent et conclurent avec lui un marché. Ils lui proposèrent de faire de cet endroit son nid, si ce dernier acceptait de s'occuper des pigeons voyageurs qui y nichaient. Il pourrait ainsi assouvir sa curiosité et les humains pourraient bénéficier de ses talents avec les oiseaux.

Depuis Kioko, reste le jour entier à observer de loin les allés et venus des humains depuis le pigeonnier un peu à l'écart du reste du village. Et le soir venu, il prend le courage d'aller parler avec le plus étrange d'entre eux : Kinawa Bauyu. Ce dernier reste sans cesse perché sur les piliers. Cherche-t-il à s'envoler ? Attend-t-il que des ailes lui poussent ? Et que dit-il à tous ces humains durant la journée ? Il ne comprend pas et voudrait bien savoir.

Cette curiosité fait que Bauyu nuit après nuit tente de lui faire comprendre les subtilités du Bushido et de ce qui pousse tout ces hommes de venir ici étudier. La tâche est loin d'être facile, les kenkus ont une façon de penser bien à eux. Et s'ils savent habilement manier le katana, la philosophie du Bushido est loin de leurs préoccupations.

Kenku Typique

Terre 2, Feu 3, Eau 4, Air 3 (réflexes 4), Vide 1*

Jet d'attaque : 7g4

Jets de dommage : 1g1 (bec ou griffes), 7g2 (katana)

Nd: 20

Armure : aucune

Blessure : 8/ - 1 ; 24/ - 3 ; 50/ mort.

Capacités spéciales : Un Kenku lance des sorts sans parchemins comme un shugenja (sorts d'illusion, d'air, d'eau et parfois de feu). Il possède rang d'air sort d'air, rang d'eau - 1 sort d'eau et un sort de feu (jamais de sorts de terre).

*Pas de limite pour le nombre d'augmentations)

Ecole de Kenshi Kenku

Pré-requis (pour les humains désirant intégrer cette école) : Agilité 3, sensei Kenku (le nombre de pp déterminant le rang maximum que l'on peut acquérir dans l'école ou en battôjutsu), don inné, un rang d'honneur minimum de 2,0 ; méditation 1, athlétisme 1, kenjutsu 2, iaijutsu 2 et défense 1.

Spécial : le port de l'armure lourde réduit tous les effets découlant du rang d'école de 1. Une fois l'école intégrée, il est possible d'acquérir la compétence battôjutsu.

Battôjutsu (agilité) : la voie du Sabre des Kenkus, utilisée à la place de kenjutsu et de iaijutsu. Cette compétence coûte 2 fois plus de points d'expérience que la normale par niveau pour être augmenté. On ne peut débiter avec plus de un en battôjutsu à la création.

Rang 1 : l'art de tuer.

Cette technique regroupe en réalité un ensemble de mouvements de combats permettant de surprendre l'adversaire lors de l'assaut. On ne peut utiliser l'un de ses mouvements qu'une seule fois contre un même adversaire, mais le kenshi en connaît en moyenne deux fois plus que son rang d'école. Il peut alors choisir d'ignorer le bonus normal pour un bonus de + 0g1 aux dégâts. De plus on retire du jet de défense complète de l'adversaire le rang en battôjutsu du kenshi.

Rang 2 : la frappe du dragon à neuf têtes.

Nommée ainsi en raison des 9 attaques des dragons mythiques (leurs 4 griffes, leurs crocs, leur queue, leur magie, leur sagesse et leur secret) cette technique consiste à porter 9 attaques à la vitesse de l'éclair. Demande un point de vide et un assaut. Le personnage gagne le bonus normal de l'assaut (sauf s'il combine cette technique avec celle de rang 1) et un bonus de +0g rang d'école aux dégâts. On ne peut faire des attaques multiples avec cette technique.

Rang 3 : dépasser le vent.

Il s'agit du dernier rang que les humains ont atteint, car la vitesse requise est éprouvante pour les hommes. Le kenshi peut, s'il a utilisé battôjutsu au tour précédent, lancer rang d'école des supplémentaires pour l'initiative, mais ne peut toujours n'en garder qu'un.

Rang 4 : la danse de la lame qui s'enroule.

La vitesse divine des Kenkus donne l'impression qu'ils sont partout à la fois. Utiliser cette technique requiert d'être en défense complète (sans jet), et crée une série de fausses images de l'utilisateur. Il y a rang d'air fausses images, passant son nd pour être touché à air + battôjutsu fois 5 – l'armure (elle est inutile dans cette technique). Une fois le kenshi touché cette technique n'a plus d'effet. Le tour où le bushi arrête sa danse, il gagne un bonus d'initiative égal à son rang d'école et un +1g0 à ses jets d'attaques pour chaque tour où il a maintenu la danse – la perception de l'adversaire. On ne peut l'utiliser qu'une fois par combat.

Rang 5 : le vent de la tempête.

Le kenshi peut, si sa première attaque touche, recommencer une en perdant 2 dés à lancer, puis encore 2 dés (soit 4 dés) et ainsi de suite. On retire du nombre de dés total et non du nombre de dés lancés (au cas où le kenshi devrait lancer plus de dix dés). On ne peut dépasser rang d'air attaques par round.

L'aide de jeux sur les Kenkus est un résumé de la version disponible sur le site suivant : <http://www.kazenoshiro.com/forged/3/Le%20Monde/Kenku.doc>



CHAPITRE 6 : LA PETITE KIRIN

LE POSTE FRONTIERE DES YOGAMA

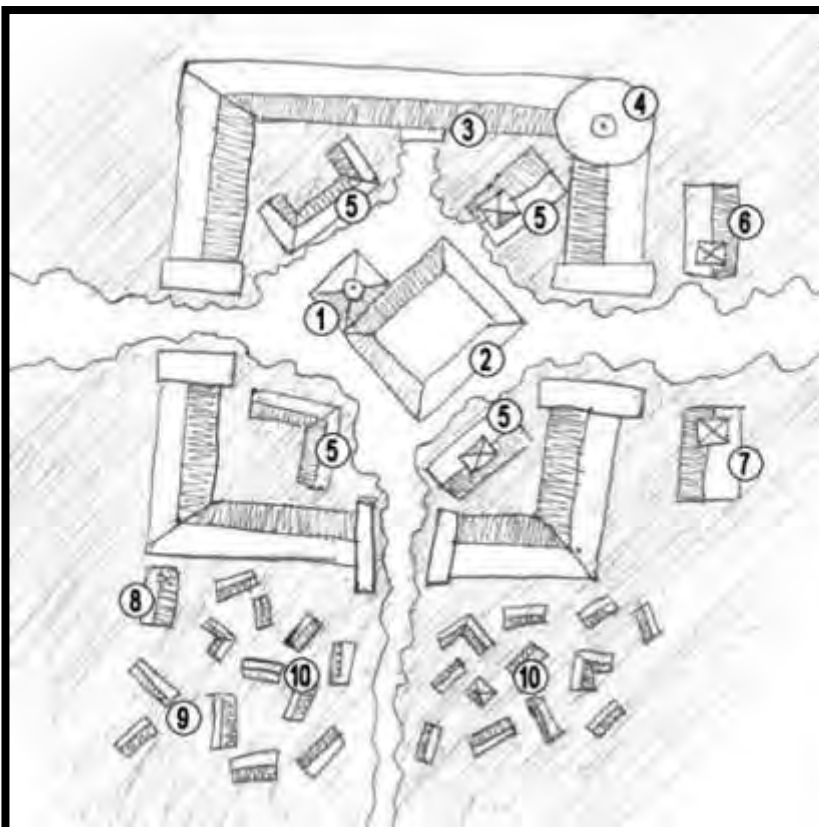
Une affiche manuscrite punaisée au mur proposait plus d'une demi douzaine de plats de nouilles, à la mode Licorne ou Crabe. Aux fines et brunes sobas de sarrasin, Otani préférait en général les épaisses pâtes udon blanches, qu'il commandait avec la populaire garniture de poitrine de poulet et de fines tranches d'oignons de printemps. Pourtant, lorsque la servante vint prendre sa commande, il demanda, presque sans réfléchir, des kitsune udon, ou nouilles de renard. Quelques minutes plus tard, la serveuse lui apporta un énorme bol fumant et Otani prit une paire de baguettes dans un bocal disposé sur la table. Il considéra d'un air satisfait la généreuse portion de nouilles baignant dans un potage à l'odeur appétissante, surmonté d'une petite montagne de morceaux de fromage de soja frits. Il en saisit un entre ses baguettes et le mâchonna d'un air songeur, appréciant sa texture légèrement élastique mais fut frappée une fois encore par le fait que le tôfu n'avait pratiquement aucun goût.

Le village de la Petite Kirin fait office de porte d'entrée pour tous ceux qui désirent pénétrer sur les terres de la famille Yogama. Installée sur la route impériale qui relie les Palais Iuchi, Shoshi, Miya et Ide, cette petite bourgade de 300 âmes est en effet le point de départ de la route qui conduit au Palais

Yogama. Afin d'en contrôler l'accès, Yogama Ikko y a fait installer un important poste de garde. Face à la recrudescence des trafics en tout genre, le contrôle des voyageurs et des marchandises est une des priorités des soldats. Toutes les personnes circulant à l'intérieur des terres doivent être en possession d'autorisation délivrées par ce poste frontalier. Les resquilleurs interceptés par les patrouilles de cavaliers sont automatiquement conduits à la prison de la Petite Kirin pour un interrogatoire.

Malgré l'étrange beauté de ses bâtiments et la richesse du clan, la petite Kirin n'est pas un village accueillant. Les délicates sculptures qui ornent les murs des petites maisons ne parviennent pas à faire oublier la rudesse du climat. Les lourdes roues cerclées de fer des chariots ont totalement défoncé les rues, les transformant en véritables bourniers. Les cris des soldats et l'agitation des marchands rendent l'atmosphère pesante. Seule la route impériale, parfaitement entretenue, rappelle aux voyageurs qu'ils sont en sécurité, sous l'œil vigilant et bienveillant des Yogama, aussi brutaux soient-ils.

Cependant, les auberges sont régulièrement pleines et les comptoirs bien achalandés. Le village, situé sur la route impériale, est un lieu de passage obligé entre la Licorne et la Grue, deux des plus riches clans de l'Empire. La petite Kirin est donc un lieu vivant et animé. Le commerce du cuir, des peaux et des fourrures est une des activités les plus prolifiques de la Famille Yogama derrière la vente des produits Gaijins acheminés depuis le Nord du territoire.



- 01 - Poste de Garde
- 02 - La Prison de la Petite Kerin
- 03 - Ecurie Yogama
- 04 - Pigeonnier
- 05 - Auberges
- 06 - Comptoir YOGAMA
- 07 - Comptoir SINGE
- 08 - Bourrelier
- 09 - Chambres Shan Hchi Hsiech
- 10 - Habitations

LE POSTE DE GARDE

Attaché à la vallée des Papillons

Massif et carré, il reflète la richesse du clan de la Licorne. Construit au centre du village, il est traversé d'Est en Ouest par la route impériale. Les voyageurs qui désirent continuer leur périple sont donc obligés de traverser le poste de garde. Encastrée entre les murs de pierre du fortin et surplombée par deux larges ponts de bois, la route passe alors au centre de la cour du fortin. Les soldats placés sur les ponts, des archers pour la plupart, ont alors une vue directe sur les chariots des voyageurs tandis que les hommes au sol inspectent les marchandises. La route venant du Sud arrive également au cœur du fortin. L'immense cour du bâtiment est donc le centre du village et le carrefour des axes de communication de la région.

Le fortin, d'inspiration Gaijin, possède un toit plat qui accueille une petite charpente de bois dans le coin Sud Ouest. Cette structure abrite un pigeonnier tenu par Yogama Ideho. Le vieil homme qui passe toutes ses journées sur le toit, scrutant la ligne d'horizon, est rapidement devenu ami avec Lee Shuan Lee Quatre Vents. Les deux hommes sont responsables pour leur famille respective, du pigeonnier.

De grandes écuries jouxtent le poste de garde. Il s'agit du bâtiment le mieux gardé du village. Les écuries servent également à loger les Cavaliers et les Messagers Yogama lorsqu'ils passent par ici.

Yogama Tetsu, le commandant du poste de garde, est une personne intransigeante et scrupuleuse qui respecte le règlement à la lettre. Agé d'une quarantaine d'année, ce vétéran à accepter de reprendre du service à la demande du Daimyo Ikko. Cette dernière lui a demandé de capturer Sojitori, un rônin qui détrouse les voyageurs circulant dans la région. Cette mission, qui se révèle plus difficile que prévue, a remotivé le vieux bushi.

Yogama Otsu, la fille de Tetsu, est chargée de surveiller les voyageurs. C'est elle qui possède les sceaux qui permettent de valider les papiers de voyages. D'un naturel méfiant, la jeune samourai-ko ressemble bien plus à son père qu'elle ne voudrait le croire. Bonne cavalière, elle regrette de ne pas pouvoir prendre la route avec les Messagers Yogama qu'elle voit passer régulièrement.

Yogama Ideho, Responsable du Pigeonnier.

Ecole, aucune.

Feu 2, Air 2, Eau 2, Terre 2, Vide 2 (Intuition 4, Perception 5)
Chasse 2, Equitation 2, Fauconnerie 3, Hatobajutsu 4, Héraldique 3, Kenjutsu 2.

Honneur, 2.5 Gloire, 3.7

Vieux

Lee Shuan Lee Quatre Vents, Assistant Gaijin.

Ecole, aucune

Feu 3, Air 3, Eau 3, Terre 3, Vide 2 (Intuition 4, Perception 4)
Chasse 1, Equitation 1, Fauconnerie 1, Feng shui 3, Hatobajutsu 4, Héraldique 2, Kenjutsu 2.

Honneur, 3.5 Gloire, 2.7

Yogama Tetsu, Commandant du village de la Petite Kirin

Bushi Shinjo rang 5.

Feu 4, Air 4, Eau 4, Terre 4, Vide 4

Equitation 4, Défense 4, chasse 3, enquête 3, kenjutsu 5, umayarijutsu 5, Tir à l'arc 4.

Honneur, 4.5 Gloire, 5.7

Relations majeures (Crabe, magistrat Licorne)

Yogama Otsu, Responsable du poste frontalier

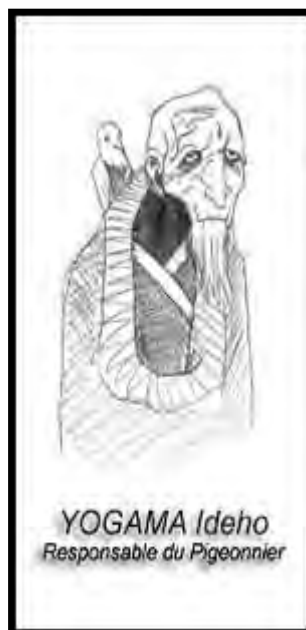
Vierge de bataille Otaku rang 3

Feu 3, Air 3, Eau 3, Terre 3, Vide 3(Intuition 4).

Art de la guerre 3, défense 3, équitation 4, kenjutsu 3, tir à l'arc monté 3, commerce 2, estimation 2, sincérité 2.

Honneur, 2.5 Gloire, 3.7

Relations secondaire (magistrat Licorne)



LA PRISON DE LA PETITE KIRIN

Construite à côté du poste de garde, la prison comporte cinq petites cellules. L'essentiel du bâtiment est constitué d'une immense cour intérieure et d'un large préau qui sert au stockage des marchandises frauduleuses confisquées par les soldats. Les Yogama vendent les produits qui peuvent être vendus, tous les mois, le lendemain de la pleine lune, puis brûlent le reste. De ce fait, la prison ressemble à un entrepôt et fait office de grand marché en plein air. On y rencontre des marchands itinérants, des soldats versés dans le négoce et des produits à des prix défiant toute concurrence.

Yogama Yokade dirige cette prison. C'est un homme orgueilleux et cupide qui connaît la loi sur le bout des ses gros doigts gras. Il n'hésite pas à confisquer les marchandises au moindre problème et à noyer les requêtes des pauvres marchands sous de lourdes démarches administratives. Il faut cependant reconnaître que les papiers des voyageurs sont de plus en plus souvent en règle.



Yogama Yokade, Gardien de la prison.

Emissaire Ide rang 3.
 Feu 2, Air 4, Eau 3, Terre 3, Vide 2 (Perception 5).
 Commerce 3, courtisan 1, droit 4, étiquette 2, estimation 4, kenjutsu 1, sincérité 3, con histoire (Yasuki) 2.
 Honneur, 1.9 Gloire, 2.4
 Cupide (argent)

LE BOURRELLIER

Shinjo Saru, passé maître dans l'art de travailler le cuir, fabrique les selles des chevaux de la famille Yogama et Ide. Originaire des provinces Shinjo, cet ancien cavalier qui c'est reconvertit dans l'artisanat à la mort de sa monture, est un homme sympathique et avenant, qui apprécie de travailler à son rythme, assis sur les épais tapis qui recouvrent la cour de son atelier. La qualité de son travail est rehaussée par le choix des produits qu'il utilise. En effet, Saru est avant tout un habile négociant, qui sait dénicher les bonnes occasions là où elles se trouvent. Cependant, l'essentiel du travail de fabrication est l'œuvre de ses trois assistants connus de tout le village pour leurs innombrables querelles. Inséparables, toujours en train de se contredire et de se disputer, ils assurent néanmoins de la bonne marche de l'atelier. Régulièrement, d'imposantes caravanes chargées de peaux et de fourrures font halte chez lui pour proposer des produits venant de tout le Nord de Rokugan. Saru entretient également une liaison avec un groupe de bûcherons vivant dans les montagnes du Nord. Ces derniers descendent au village une fois par mois pour faire le plein de provisions en échanges de peaux et de charbon.

Avec l'ouverture de la route des Cerisiers, Saru a décidé de se lancer dans une nouvelle activité : le commerce de la soie. C'est lui qui fournit de la soie brute au marchand de Kimono des Cent Pigeons. Le transport des marchandises est pris en

charge par les hommes du comptoir Singe qui font le trajet jusqu'à leur domaine deux fois par mois.

Shinjo Saru

Ecole, aucune
 Feu 3, Air 4, Eau 3, Terre 3, Vide 3 (Intuition 5)
 Artisanat 5, Commerce 4, droit 2, équitation 4, estimation 5, héraldique 4, kenjutsu 2, sincérité 3, Honneur, 2.5 Gloire, 5.7
 Sombre secret (les bûcherons) / Bénédiction de Benten



LES SHAN HCHI HSEIH

Composés de quatre petits bâtiments, les chambres communautaires Shan Hchi Hseih dénotent avec le reste de la Petite Kirin. Une petite Vallée des Papillons en plein territoire Yogama. Où l'austérité affichée dans le reste du village n'a pas sa place. Tout n'y est que calme et sérénité, paix et équilibre. Les Yogama ont été fort surpris de constater que ces chambres avaient un réel pouvoir dans la Vallée, et qu'il était indispensable de passer par elles pour commercer avec la famille Kinawa. Il existe une chambre par grand domaine économique de la Vallée du Papillon : une pour l'agriculture, une autre pour l'élevage, une pour les artisans et enfin une pour les commerçants. Son principale rôle dans la région et de coordonner les travaux sur le Chemin des Cerisiers à partir des Dix Piliers Du Ciel jusqu'au Pont des Cerisiers.

La communauté Shan Hchi Hseih participe activement à la vie du petit village tout en restant en retrait de l'autorité naturelle des Yogama sur leurs territoires. En effet leurs produits sont régulièrement proposés dans la Cour de la Prison de la Petite Kirin. De plus de nombreux ouvriers travaillant sur le Chemin des Cerisiers viennent régulièrement dans le petit village pour se reposer, profiter des spécialités culinaires de la région, ou simplement déambuler dans les échoppes des comptoirs.

Les Chambres sont dirigées par Zhang Xu Pang, un homme d'une grande culture et d'une sagesse incontestable. Il dirige les travaux de la route, organise les caravanes de matière première indispensable aux chantiers, se charge des factures et de la comptabilité. L'état des routes et les bandits aux alentours du village, sont pour lui un gros problème. Il est en contact étroit avec Yogama Tetsu afin de régler de façon définitive ces obstacles à la bonne marche de son chantier.

Zhang-Xu-Pang

Feu 3, Air 4, Eau 3, Terre 2, Vide 4 (Intelligence 5, Volonté 4)
 Ecole Feng Shui 4
 Honneur : 3.5 Gloire : 2.7
 Artisanat 3, Architecture 5, Commerce 3, Droit 2, Feng Shui 4, Kenjutsu 2, Mathématique 4, Méditation 5
 Tatouage Tribale – Gaijin



LES AUBERGES

Quatre auberges accueillent les voyageurs et les marchands qui n'ont pas encore passé le poste de garde. Chaque auberge s'organise autour d'une cour intérieure fermée qui est destinée au stockage des marchandises. Le Kitsune Udon, ou nouille du renard est une des spécialités de la région. Le plat qui rappelle en fait la couleur rousse de la courge grillée est réputé jusqu'à la frontière nord de la Licorne. Trois des quatre auberges le servent à tous les repas.

Le 4ème établissement, l'Auberge Yosenabe, est spécialisé dans les poissons provenant du lac des Pétales de Chrysanthèmes. On y déguste de l'anguille laquée, de la truite grillée au sel ou du maquereau mariné frit. A l'arrière de l'auberge on trouve un grand bassin où sont gardés les poissons et autres crustacés provenant du lac. Le poisson est apporté vivant dans l'office, près de la salle à manger, on le sort vivement de l'eau, on lui arrache la peau et on le coupe en petits morceaux qu'on apporte rapidement devant les voyageurs. Les cuisiniers sont si rapides et efficaces qu'on peut choisir un poisson dans un aquarium et le manger en sashimi alors que la tête bouge encore dans le plat de service.

La spécialité du cuisinier en chef, Kajeto, un petit bonhomme gesticulant et criard, est l'anguille laquée qu'il prépare devant les convives. Il prend une anguille vivante en la saisissant au niveau du cou, avec une serviette et la plaque sur la planche. Il traverse le crâne de l'anguille avec un pic et la fixe sur la planche. L'anguille ne survit pas (trop) longtemps à la perforation. Il tire ensuite sur la queue pour étirer le poisson. En respectant la colonne vertébrale, il coupe sur le côté droit juste derrière la tête, puis glisse le couteau le long des vertèbres et lève le filet droit. Il coupe la colonne juste derrière la tête, puis glisse le couteau entre la colonne et le flanc droit pour enlever la colonne et les viscères. Il coupe ensuite le filet droit qui est resté attaché à la tête. Il gratte avec le dos du couteau le mucus visqueux en surface des filets et ôte les arêtes avec une pince à épiler. Il coupe des tronçons pendant que son apprenti fait chauffer un mélange composé de sucre et de mirin. Les tronçons sont disposés sur le grill, côté peau, pour brunir un peu. Il les arrose avec le mélange pour bien les laquer avant la dégustation.

LES PRODUITS DE LA MER

Il convient de recourir à des ingrédients de la plus grande fraîcheur, conservés sans rupture de la chaîne du froid, pour ne pas risquer d'intoxications. Et ne pas hésiter à se laver les mains à plusieurs reprises, afin que les convives ne gardent que des bons souvenirs du repas... Les chefs ont souvent à leur côté un bol rempli d'eau avec une rondelle de citron pour nettoyer leurs mains et les humidifier : un sushi colle et s'éparpille lamentablement dans une main sèche. De même, on trempe régulièrement les couteaux dans un bol, ou on les frotte avec une serviette humide, pour qu'ils glissent dans la chair des fruits de mer. En matière de fraîcheur, certains esthètes vont jusqu'à ne consommer que du poisson découpé vivant devant leurs yeux. C'est le poisson cru. Ce poisson est apporté vivant dans l'office, près de la salle à manger, et au moment de le servir, on le sort vivement de l'eau, on lui arrache la peau et

on le coupe en petits morceaux qu'on apporte rapidement devant vous. Les cuisiniers sont si rapides et efficaces qu'on peut choisir un poisson dans un aquarium et le manger en sashimi alors que la tête bouge encore dans le plat de service... Certains poissons sont parasités par un ver, l'Anisakis, qui peut créer des troubles digestifs graves. Ce ver est très sensible au froid, alors autant recourir à des mesures de congélation si les sources de poisson ne sont pas sûres. Par ailleurs, il est surtout présent dans les parties ventrales des poissons, qu'il ne faut pas manger crues. L'association de poisson cru et de riz vinaigré donne les Sushi

MAQUEREAU MARINÉ FRIT (SABA NO TATA AGE)

Lever les 2 filets en tranchant précautionneusement avec un couteau aiguisé, parallèlement à la colonne vertébrale. Retirer toutes les arêtes qui subsistent, avec la pince à épiler. Laver et poser dans un plat creux. Mélanger sauce soja, saké et jus de gingembre. Recouvrir les filets. Laisser reposer deux heures. Egoutter et couper les filets en tranches d'un centimètre. Poudrer de fécule. Chauffer l'huile dans le poêlon à 170°C. Cuire les tranches jusqu'à coloration. Déposer sur un essuie tout pour évacuer l'excès de graisse. Servir immédiatement.

ANGUILLE LAQUÉE

Prendre une anguille vivante en la saisissant au niveau du cou, avec une serviette. Plaquer l'anguille en face ventrale sur la planche. Traverser le crâne de l'anguille avec le pic et fixer sur la planche. L'anguille ne survit pas (trop) longtemps à la perforation cérébrale. Tirer sur la queue pour étirer le poisson. En respectant la colonne vertébrale, couper sur le côté droit juste derrière la tête, puis glisser le couteau le long des vertèbres et lever le filet droit. Couper la colonne juste derrière la tête, puis glisser le couteau entre la colonne et le flanc droit. Enlever la colonne et les viscères. Couper le filet droit qui est resté attaché à la tête. Gratte avec le dos du couteau le mucus visqueux en surface des filets. Ôter tout reste d'arête avec une pince à épiler. Couper en tronçons un peu plus grands que pour les sushis classiques, le filet rétrécissant à la cuisson. Faire chauffer un mélange composé d'une portion de sucre pour quatre de mirin. Mettre les tronçons au gril, côté peau et laisser brunir. Transférer dans le mélange chaud. Remettre sur le gril et arroser avec le mélange pour bien laquer. Disposer sur plat et servir.

TRUITE GRILLÉE AU SEL (MASU NO SHIOYAKI)

Bien laver le poisson pour ôter l'odeur. Sécher dans un linge. Saler, surtout sur les nageoires. Entourer les nageoires de papier d'aluminium. Embrocher le poisson derrière les ouïes et la queue, en donnant un mouvement de nage en "S". Chauffer le grill au maximum. Disposer deux briques de part et d'autre. Faire cuire le poisson dans l'air chaud en posant les brochettes sur les briques. Retourner à mi cuisson. Retirer l'aluminium et la brochette. Servir chaud, accompagné de gingembre mariné.

SÉRIOLE SAUCE TERIYAKI (BURI NO TERIYAKI)

Les séries sont des Carangidés (famille des chinchards) très appréciés. Faute de sérieole on essaiera le saumon ou le thon. Laver le poisson soigneusement. Sécher. Mélanger sauce de soja et Mirin. Mettre le poisson dans le plat, couvrir de sauce et laisser mariner 1 heure au moins. Préchauffer la poêle. Transpercer chaque tranche avec deux piques. Cuire à feu moyen, une minute. Retourner. Enduire avec la sauce de marinade et retourner quatre fois de suite, jusqu'à coloration du poisson. Retirer les piques. Poser les tranches sur les plateaux, avec une boule de radis

TAI NO SUGATA MORI (DAURADE TRÉSOR)

Lever les filets du poisson : découper derrière la tête, puis le long de la ligne latérale, puis par les flancs, en respectant le ventre et le dos. Retourner et faire de même sur l'autre face. Retirer les viscères. Bien laver. Couper les filets en cube. Faire revenir dans un peu d'huile. Ajouter le Mirin et la sauce soja, faire glacer. Courber le poisson en relevant la tête et la queue. Maintenir la position avec des ficelles et des baguettes métalliques. Saler en insistant sur les nageoires ; envelopper les nageoires dans du papier d'aluminium. Chauffer le four à 175°C. Mettre le poisson à cuire 15 minutes. Glacer au dernier moment avec le reste de sauce. Oter les ficelles et les baguettes. Garnir avec les morceaux de filet. Servir

LE FUGU (POISSON LUNE OU POISSON COFFRE)

Ce poisson a la particularité de se gonfler d'eau pour effrayer ses prédateurs (un poisson épineux apparenté, le diodon, est parfois commercialisé sous cette forme, séché, dans les magasins de souvenir). Il a des organes génitaux toxiques. A moins que ce soit le foie, ou les deux... J'ai oublié et, comme le dit le dicton " J'aimerais bien manger du Fugu, mais j'aimerais bien vivre aussi "

CHAPITRE 7 : PRODUITS MARCHANDS

CHAMBRE ET PENSION

REPAS

Riz, avec thé 3 zeni
Repas complet, avec thé 8 zeni

LOCATION

Habitation au dessus d'un magasin 2 bu /mois
Entrepôt de stockage 5 bu /mois (5 koku /an)

AUBERGE (YADO), PAR NUIT

Avec 2 repas 10 zeni
Sans repas 5 zeni
Chambre privée 2x coût
Par semaine (repas inclus) 1 bu
Bain public (furo) 4 zeni
Thé, la tasse 1 zeni

AIDE LOU E POUR UN MOIS

Artiste 8 bu
Garde du Corps (yojimbô) 12 bu
Concubine 12 bu
Artisan, ouvrier 4 bu

TRANSPORTS

Courrier (Hikyaku) 1 bu /ri
Voyage en Ferry-boat 1 bu /ri
Voyage en Kago 2 bu /ri
Traversée de rivière, biens 1 zeni /5 Kg
Traversée de rivière, par personne 20 zeni

DIVERS

SERVICES MYSTIQUE PROPOSÉS

Bénédictio 4 bu
Divination 1 bu
Exorcisme 4 koku

SANCTUAIRES ET TEMPLES

Visite occasionnelle 5 bu

Visite majeure (Rang Social) x 10 koku
Retraite, vivre sur place 5 bu par semaine

CHANGE DE MONNAIE

1% des conversions (10 zeni par koku)

OUTILS DOGU

Binette (kuwa), Râteau (manno) 2 bu
Bêche (suki) 1 bu
Trousse de serrurerie (illégal ; +1G0 Crochetage) 10 bu
Petite scie (nokogiri) 2 bu
Scie pour 2-hommes (oga) 6 bu
Outils d'artisanat (nécessaire pour la comp) 2 koku
Boulier (soroban) 4 bu

MOYEN DE TRANSPORT YU

BATEAUX

Barque de pêcheur, 2-places 10b
Bateau à rames, 6-places 6 koku
Jonque, 50-places 300 koku
Galère, 100-places 800 koku
Navire marchand, 200-places 600 koku

PALANQUIN (KAGO)

De montagne, ouvert (yamakago) 1 koku
Buke, plaine/fermé (kago) 5 koku
Buke/kuge, décoratif, fermé (kago) 15 koku
Luge/Traîneau, neige (sori) 1 koku

OBJETS DE VOYAGE ET SURVIE

LANTERNES, LAMPES & ÉCLAIRAGE

Silex et acier 10 zeni
Lanterne à huile (chôchin abura), 1 toki 40 zeni
Lanterne portable, papier (chôchin) 2 bu
Lanterne de pierre 10 bu

CONTENANTS

Sac à dos/frame pack (yaseuma) 1 bu
Panier en paille 30 zeni
Malle à porteur 10 bu
Sac à provision (kate-bukuro) 5 zeni
Sac de riz (uchige) 5 zeni
Sac d'épaule, en paille (shoiko) 20 zeni
Corde (nawa), par shaku :
Crin tressé 4 zeni
Chanvre 1 zeni
Soie 5 zeni
Torche (taimatsu) 10 zeni
Toile d'emballage (furoshiki) 6 zeni
Bouteille d'eau, bambou 10 zeni

ACCESSOIRES ARTISTIQUES

PINCEAUX

Boîte à pinceaux (fudemaki) 2 bu
 Reposoir à pinceaux (fudeoki) 1 bu
 Stand à pinceaux 2 bu
 Pour écrire (fude) 1 bu
 Pour peindre 2 bu

PAPIER

Simple, 15 cm x 25 cm (washi) 1 zeni
 Poème, 6 cm x 36 cm (tanzaku) 2 zeni
 Shintô, carton (shime-nawa) 5 zeni

ENCRE

Encre, le pot 1 bu
 Encre, en bâtonnet (assez pour 50 feuilles) 20 zeni
 pierre à encre (suzuri) 10 zeni
 Set de Peintre (sumi-e) 5 bu
 Set de Calligraphie 4 bu
 Fusain (tadon), 30 pièces 2 zeni
 Écritoire en bois (ukiyo-e; ére Edo) 5 bu

ACCESSOIRES MÉDICAUX

Bandages (inro tenugui) 1 bu
 Herbes, par unité 1 bu
 Sacoche de premiers soins (inro) 5 bu
 Trousse du médecin 2 koku

ACCESSOIRES RELIGIEUX

Bâton de prêtre (shakujô) 100 zeni
 Parchemin d'Apprentissage (norimono) Var.
 Parchemin de Devin (I-Ching) 1 koku
 Plaque de vœux (ema) 1 bu
 Thé de cérémonie (cha no yu) 1 bu
 Ustensile pour la cérémonie 1 koku
 Gongs (shô) et cloches :
 Cloche, grande (dotaku) 5 koku
 Cloche, petite 10 bu
 Gong de méditation 12 bu
 Gong de temple 1 bu

ENCENS

Encens, pétri (1 bol) 5 zeni
 Encens en poudre (1 bol) 3 zeni
 Encens en bâtonnet, (x 36) 3 zeni
 Encens de cérémonie (kôdô), le bol 2 bu
 Encens de cérémonie (kôdô), ustensile 1 koku
 Encens, le pot (kôuro) 1 bu

MUSIQUE ET DIVERTISSEMENT

TAMBOURS

Petit (taikô) 4 koku
 Moyen (taikô) 20koku
 Grand (ô-daiko) 50koku

FLûTES

Bambou (shakuhachi) 3 bu
 flutte, grande 12 zeni

INSTRUMENTS À CORDE

Biwa (luth) 20 bu
 Koto («banjo») 40 bu

JEUX

Set de Go 4 bu
 Plateau de jeu (hagoita) 1 bu
 Set de shogi 2 bu

ACHETER LE CONTRAT DE

Courtisane, enfant 10 koku
 Courtisane, adulte 100 koku
 Geisha 400 koku

PROSTITUTION

Fille de rue (shukuba-joro) 2 à 10 zeni par passe
 Nuit avec une courtisane 5 koku minimum

THÉÂTRE

Assister spectacle Nô 8 bu
 Spectacle Nô privé 50 koku
 Organiser une soirée intime de bon goût 5 koku
 Organiser une soirée mondaine de bon goût 30 koku
 Soirée avec une Geisha 4 koku minimum

HABILLEMENT IRUI

KIMONO

Kimono de bain/nuit (yukata) 2 bu
 Kimono de samurai en soie, pour homme 3 koku
 Kimono de samurai en soie, pour femme 5 koku
 Sous kimono, pour femme (hadajuban) 1 bu
 Sur kimono, pour femme (uchikake) 10 bu
 Veste (haori) 1 bu

CEINTURE (OBI)

Pour homme 20 zeni
 Pour femme, unie 40 zeni
 Pour femme, raffinée/décorative 1 bu

COSTUMES BUKE

Veste de cour, samourai (kataginu) 4 bu
Tenue de fauconnier, buke (kari-shōzoku) 10 bu
Veste d'officier (jinbaori) 3 bu

PANTALONS

Bonge (kobakama) 20 zeni
Buke, coton (hakama) 1 bu
Buke, soie (hakama) 2 bu

CHAUSSURES

Bottes, fourrure (kegetsu) 2 bu
Sabots (geta) 20 zeni
Sandales (waraji) 10 zeni
Raquettes (kanjiki) 1 bu
Chaussettes, chausson (tabi) 10 zeni

COUVRE-CHEF

Chapeau, samurai hommes (eboshi) 2 bu
Chapeau, paille (kasa) 10 zeni
Bandeau (hachi-maki) 10 zeni

PARDESSUS

Imperméable, papier (mino) 4 bu
Imperméable, paille (mino) 2 bu
Tenue de prêtre :
Moine de Shinsei 5 bu
Shugenja 1 koku
Yamabushi/Sohei 10 bu

DIVERS

Tablier, toile (deonburi) 20 zeni
Gants, peau tanné (yugake) 20 zeni
Pagne (fundoshi) 5 zeni
Cordelette pour manche (tasuke) 12 zeni
Blouson (hanten) 15 bu
Jupon, en paille (koshi-mino) 1 bu
Costume Noh 40 koku+
Tenue Shinobi (shinobi shojoku) 5 bu
Parapluie (wagasa) 4 bu

**BIENS - KAGU ET MOBILIERS - CHORI
DAIDOROKO YOHIN**

LITERIE

Matériel de couchage (futon) 4 bu
Couverture 10 zeni
Moustiquaire (kaya) 1 bu
Oreiller/repose-tête 2 bu
Paravent (fusuma shoji) 10 bu

GÉNÉRAL

Accoudoir (kyosoku) 6 bu
Store en bambou (sudare) 1 bu
Table pour repas (handai) 10 bu
Rideau de porte (noren) 3 bu
Tapis, de paille (tatami) 1 bu
Coffre-fort 1 koku
Carillons à vent (furin) 1 bu

LANTERNES, LAMPES & BOUGIES

Bougie, résine de pin (rōsoku), 6 toki 5 zeni
Lampe à huile, petite 50 zeni
Lanterne de pierre (tōrō) 8 bu

USTENSILES DE CUISINE

BOLS, ASSIETTES ET USTENSILES

Bol, pour nouille, grand (donburi) 10 zeni
Bol, pour riz (meshiwan) 4 zeni
Bol, pour soupe (shiruwan) 6 zeni
Baguettes, en bois (hashi) 5 zeni
Tasse, pour saké (sakazuki ou choki) 20 zeni
Tasse, pour thé (chawan) 40 zeni
Flasque pour saké (tokkuri), (.18 l) 1 bu
Set pour saké (2 tasses et flasque) 2 bu
Petit plateau (nozoku) 20 zeni
Baquet, service de riz, en cèdre (ohitsu)

USTENSILES DE CUISINE

Râpe (oroshi) 30 zeni
Bouilloire (tetsu-bin) 3 bu
Mortier, argile, w/pilon de bois (suribachi) 4 bu
Jarre de saumure, céramique (kame) 40 zeni
Tonneau de saumure, bois (tsukedaru) 30 zeni
pot, en fonte (tetsu-nabe) 5 bu
Pot, pour cuire le riz (kama) 4 bu
Pot, saké (shuki) 4 bu
Rouleau à pâtisserie, 3 shaku (nobebo) 30 zeni
Spatule, bois (meshibera) 10 zeni
Panier fumant (seiro) 1 bu
Égouttoir à légumes (zaru) 1 bu

LAQUES

Boîte, pose assiette 2 bu
Boîte, set pour saké (sake-masu) 4 bu
Plateau pour servir 20 zeni

ANIMAUX ET BETAIL

Faucon (taka), entraîné 10 koku
Oiseau chanteur 40 zeni
Chien domestique standard 6 bu
Chien de garde entraîné (banken) 4 koku

CHEVAL (UMA)

Équitation (poney) 6 koku
Travail (ten-ma) 4 koku

FOURRAGE POUR ANIMAUX

Équivalent 1 jour 8 zeni
Équivalent 1 semaine (10 jours) 1 bu
Équivalent 1 mois 3 bu

INSECTES

Scarabée, grand 2 zeni
Lucioles 1 zeni
Criquet, de combat ou «de chance» 1 zeni

BÉTAIL

Vache (ushi) 1 koku
Buffle d'eau (suigyû) 18 bu

ÉQUIPEMENT DE CHEVAUCHÉE

Selle 5 bu
Sellerie et brides (tazuna) 2 bu

ENTRETIEN DES ARMES ET ARMURES

ARMURIER

Trousse d'armurier 1 koku
Atelier d'armurier (+1G0 à la compétence) 10 koku

ARCS & FLÈCHES

Présentoir de flèches (yadate) 8 bu
Corde (tsura) 10 zeni
Porte corde (tsuru-maki) 30 zeni
Trousse d'archerie 10 bu
Atelier d'archerie (+1G0 à la compétence) 5 koku
Carquois, décoratif (heikoroku) 6 bu
Carquois, 12 flèches (yatsubo) 3 bu

CIBLES

Cible de tir à l'arc, ronde (mato) 1 bu
Cible silhouette (kusajishi) 5 bu

SABRES

Huile, pour lames (choji) 10 zeni
Garde (tsuba) 100 zeni
Cordelette de poignée (tsuka ito) 20 zeni
Craie de cirage (nagura toishi) 5 zeni
Pierre de cirage (awase toishi) 8 zeni
Corde de fourreau (sageo) 20 zeni
Sac pour épée (katanabukukuro) 10 zeni
Boîte pour épée (katana-zutsu) 5 bu

Trousse de nettoyage, complète 50 zeni
Présentoir pour épée (katanakake) 18 bu

ALIMENTS SHOKUBUTSU

ALCOOL

Vin gaijin, flasque 1 bu
Vin gaijin barrique 2 koku
Liqueur de fruit (kajitsushu), flasque 20 zeni
Liqueur de fruit, barrique 5 bu
Eau de vie, flasque 20 zeni
Eau de vie, barrique 5 bu
Saké, flasque 10 zeni
Saké, barrique 2 bu
Saké, sacré (omiki), flasque 15 bu

FRUIT (KUDAMONO)

Châtaignes (kuri) 5 zeni
Raisin, grappe 10 zeni
Raisin sauvage, (yamabudo), la grappe 8 zeni
Orange, mandarine 3 zeni
Poire 5 zeni
Prune (bai) 3 zeni
Prune, déshydratée (umeboshi) 5 zeni
Prune, conservée dans le jus (umezuke) 4 zeni
Melon d'eau (suika) 10 zeni

CÉRÉALES

Orge/millet (ômuji), le bol 1 zeni
Maïs (kibi), corbeille 1 bu
Boulette avec haricot (tsuki mi dango) 3 zeni
Bouillie d'avoine (gokoku) 1 zeni
Riz compacté, 5 boisseaux (koku) 1 koku
Riz, emballé dans algues (makizushi), par 3 2 zeni
Riz, le bol 2 zeni
Riz, le bol, avec garniture (donburi) 3 zeni
Riz, le bol, bambou & poisson (tosani) 4 zeni
Riz le gâteau (mochi) 1 zeni
Riz en boule (onagiri) 1 zeni
Riz en boule, emballage feuille (sasamaki) 2 zeni
Riz farine boulette (dango) 1 zeni
Riz décortiqué (nura) 1 zeni
Pâtes de riz doux et farine (wagashi) 2 zeni
Riz blanc/décortiqué (gohan), le bol 3 zeni
Poisson & Fruit de mer (gyokai rui)
Ormeau (awabi) 5 zeni
Palourdes (hotate), 12 15 zeni
Bonite séché, nettoyé (kezurimono) 1 zeni
Poisson séché (kanbutsu), 4 portions 3 zeni
Anguille (unagi) 5 zeni
Poisson, cru (sashimi), chaque 1 zeni
Méduse (kurage) 25 zeni
Varech (kombu), séché 3 zeni
Langouste (ise-ebi) 20 zeni
Algues, séchées (nori) 1 zeni
Poulpe (tako), petite 10 zeni
Crustacés/huîtres (kaki), chaque 1 zeni

Crevette (ebi), 15 15 zeni
Calamar, petit (ika) 10 zeni

SOUPES & NOUILLES

Légumes bouillis/ragoût (nimono), le bol 3 zeni
Soupe de graine de soja (miso) 1 zeni
Nouilles, gros blé noir (soba), le bol 2 zeni
Nouilles, gros blé, en bouillon (udon) 3 zeni
Nouilles, blé fin (somen), le bol 1 zeni
Soupe de poisson (suimono) 1 zeni
Épices (Chomiryo) & Divers :
Wasabi (galette) 4 zeni
Herbes, variées 2 zeni
Miel sauvage (hachimitsu), flasque 15 zeni
Sirop d'érable, flasque (.18l) 20 zeni
Miso ball, séchés (misodama) 2 zeni
Moutarde (karashi) 20 zeni
Huile, muscade (kaya abura) 25 zeni
Huile, arachide (rakkasei abura) 20 zeni
Huile, sésame (goma aura) 30 zeni
Persil (seri), le brin 1 zeni
Poivre (kosho) 15 zeni
Jus de poisson vinaigré (shottsuru) 5 zeni
Fromage de soja (tofu) 10 zeni
Sauce de soja (shoya), flasque 5 zeni
Sauce de soja, barrique 1 bu
Galette d'haricot doux (anko) 2 zeni

THÉ (CHA)

Thé vert (o-cha), la coupe 1 zeni
Feuilles de thé (for 20 coupes) 5 zeni
Poudre de thé cha-no-yu (matcha) 10 zeni
Légumes (wayasai)
Pousses de bambou (takenoko) 2 zeni
Haricot déshydraté (mame) 5 zeni
Chou, la tête 5 zeni
Concombre (kyuri) 2 zeni
Aubergine (nasu) 2 zeni
Champignons (kinoko) 5 zeni
Oignon (negi) 2 zeni
Légumes vinaigrés (tsukemono) 1 zeni
Pomme de terre (imo rui) 2 zeni
Potiron (kabocha) 5 zeni
Radis, grand (daikon) 1 zeni
Feuilles de radis, séchées (hoshina) 2 zeni
Patates douces (satsuma) 4 zeni
Purée de patates douces (kinton), le bol 2 zeni

Cette aide de jeu tirée du forum Kyuden Sushi. Avec l'aimable autorisation de son auteur Hida Kekkaï.

Merci bien

<http://kyudensushi.forumactif.com/forum.htm>

CHAPITRE 8 : RENCONTRES ALÉATOIRES

LA POPULATION LION

LA FAMILLE AKODO

Kinawa Loup-Gris étant un ancien Akodo, et de surcroît un ami personnel d'Akodo Ginawa, il est tout naturel que la population Lion dans la Cité soit assez importante.

Cette dernière se concentre principalement autour de l'Auberge des 7 Fontaines, car elle apprécie particulièrement cet établissement tenu par un ancien Akodo qui a rallié la famille Kinawa. Alors si vous souhaitez rencontrer un membre de cette prestigieuse famille, il vous suffira d'aller faire une petite partie de Go aux 7 Fontaines, vous aurez alors de grande chance de tomber sur un adversaire Akodo.

Qui sont-ils ? Pour la plupart se sont des samourais venu approfondir leur science du bugai et de l'art de la guerre auprès de l'une des nombreuses écoles présentes en ville. L'autre moitié regroupe des émissaires diplomatiques mandatés par Akodo Ginawa. Enfin les commerçants représentent un très faible pourcentage d'entre eux.

LA FAMILLE MATSU

Vous aurez beaucoup de mal à trouver un membre de la famille Matsu en ville. On ne peut pas dire que les Kinawa et les Matsu s'entendent bien, on pourrait presque dire qu'ils se détestent. Durant la guerre des clans les Matsu recherchaient mort ou vif le rônin Loup-Gris. En tant que Seigneur de Guerre de l'armée des Loups de Toturi le Noir, Kinawa ne leur fit pas de cadeau. Et enfin les jeunes Kinawa envahissent chaque été les territoires Matsu sous autorisation Impériale pour un sombre pèlerinage. Pour toutes ces raisons, l'entente entre les deux familles n'est guère au beau fixe.

Les quelques membres de la famille Matsu demeurant dans la Cité des Cerisiers se concentrent principalement dans les quartiers Yogama de la ville. Ils possèdent un petit entrepôt en périphérie de la cité et cherchent la plupart du temps à ne pas se faire remarquer outre mesure.

Car sous couvert de commerce, leur principale mission et de découvrir le but exact des Kinawa en envoyant leurs jeunes en gempunku dans leurs territoires. Cette histoire d'Arbre de Vie est à leurs yeux risible, cela ne peut-être qu'une ruse de ce fourbe de Loup-Gris et de son engeance gaijin.

LA FAMILLE IKOMA

Les Ikoma sont partout où il est possible de raconter une histoire et l'alliance historique des familles mineures des Yogama et des Kinawa est un terrain fertile pour leurs contes. Comme à leurs habitudes, ils ne veulent perdre aucune miette de se qui pourrait bien se passer dans cette toute nouvelle citée. Ils sont donc présent en ville, mais pas plus ni pas moins que dans toutes autres citées de Rokugan. Certes ils connaissent bien les Kinawa mais ils n'ont aucune alliance particulière avec sa famille, même si les recherches entreprises par les jeunes Kinawa lors de leurs quêtes des ancêtres leurs permettent de ramener à la surface de vieille histoire oubliée. En effet ces derniers ont reçu l'autorisation d'Akodo Ginawa de parcourir leur bibliothèque.

C'est d'ailleurs dans ce cadre bien particulier que la plupart des Ikoma ont été mandaté pour séjourner dans la Cité des Cerisiers. En effet la ville manque cruellement d'une bibliothèque qui pourrait regrouper toutes les nouvelles découvertes des jeunes Kinawa sur leurs ancêtres. Les Ikoma sont donc venu pour les aider à la mise en place d'une telle bibliothèque.

Alors si vous recherchez un Ikoma en ville vous aurez de grande chance d'en croiser un au bord du bâtiment en construction en face du palais Yogama. Bien évidemment un Ikoma reste un Ikoma, les auberges restent leurs lieux de prédilection.

Ils sont donc majoritairement des bibliothécaires ou des bardes.

LA FAMILLE KITSU

Les Kitsu ont été toujours été rare, il n'est donc pas étonnant que peu d'entre eux séjournent à la Cité des Cerisiers. Leurs relations avec la famille Kinawa et Yogama sont plutôt tendues depuis la déchéance de leur famille et la corruption de Kitsu Okura. Certes tout cela est à présent du passé, mais les Kinawa garde un regard soupçonneux sur eux, leurs Sodan Senzo ont bien trop fait de tord à Rokugan dans le passé pour ne pas continuer à les surveiller de prêt.

Kitsu Okura a séjourné un long moment parmi les Kinawa dans la Vallée des Papillons. Durant son séjour, il découvrit le pouvoir détenu par la petite Kinawa Kamoko sur les ancêtres, un pouvoir que seul les seuls Sang Pur Kitsu devraient pouvoir maîtriser. Okura en informa sa famille qui se montra fort préoccupé par cette découverte. Ils ont dépêché un petit groupe de Sodan Senzo afin de découvrir l'étendu des pouvoirs de ces Héritières de Benten.

C'est pourquoi si vous désirez rencontrer l'un d'entre eux, vous aurez de grande chance de le trouver à proximité du Temple de Benten.

AKODO AÏNO, SENSEÏ, AMBASSADEUR

Rang : 5, Senseï : 4

Durant des années Akodo Aïno ne fut plus qu'une ombre. On lui vola son nom et son âme fut engloutie comme bien d'autres Akodo dans les ténèbres. De cette vie, il ne garde que des souvenirs brumeux et fades. Il ne revit la lumière que le jour de la bataille de la Porte de l'Oubli, quand enfin on lui redonna son nom, chassant à jamais l'ombre qui séjournait dans son cœur. Une seconde vie !!

Son premier souvenir fut alors Toturi, qu'il ne savait pas encore Empereur de tout Rokugan, accompagné de sa garde rapprochée : les valeureux Akodo Kinawa et Matsu Tetshuho. Tout trois étaient là, fier, puissants et drapés d'une aura éblouissante. Dans leurs dos, la forme fantomatique, immense et bien vaillante du Borgne, regardait son peuple renaître. Jamais, oh oui jamais, Akodo Aïno ne pourra oublier ce jour !!! Il fut l'un des premiers à mettre genoux à terre devant l'Empereur. Depuis lors sa destinée ne fit que grandir et prospérer. Très vite il fut pressenti pour devenir le prochain grand senseï de la famille Akodo. Mais pour cela, il lui fallait connaître toutes les techniques secrètes de son clan, techniques que seul Kinawa Loup-Gris maîtrise à ce jour.

Loup-Gris accepta de les lui enseigner et de lui donner accès au Sutra que lui avait confié son vieux maître Akodo Kage afin qu'il puisse les recopier. Un travail titanesque qui devrait lui prendre des années. En attendant il séjourne donc à la Cité des Cerisiers, remplissant en plus de tout cela le rôle d'Ambassadeur.

Son palais qui abrite aussi son dojo, se situe à proximité de l'Auberge des 7 Fontaines. Sa cour est constituée principalement de ses élèves et de bureaucrates au service de la famille. En plus des leçons qu'il reçoit de Kinawa, il est en charge de l'ensemble de la population Lion séjournant dans la cité. Il coordonne les efforts de la famille Ikoma sur les travaux de la grande bibliothèque, il limite le champ d'action des Matsu en ville de crainte d'un accident diplomatique, mais

ne sait rien du but véritable des Kitsu. Son karo Kitsu Edusiwa, fait tout d'ailleurs pour le mettre à l'écart de leurs affaires.

S'il est assez facile de le trouver en ville, il est par contre assez compliqué d'avoir une audience avec lui car son emploi du temps est très chargé.



KITSU EDUSIWA, SODAN SENZO, KARO

Rang : 4, Senseï : 2

Etre un Sang Pur n'est pas un vain mot pour Kitsu Edusiwa. C'est un don des Kamis fait à sa famille et à sa seule famille. Un don que les autres mortels de plus basses extractions ne peuvent maîtriser. Alors quand le grand conseil des sages Kitsu, lui apprit que des femmes possédaient ce pouvoir sur les ancêtres, une peur suivit d'une haine immédiate c'est logé dans son cœur.

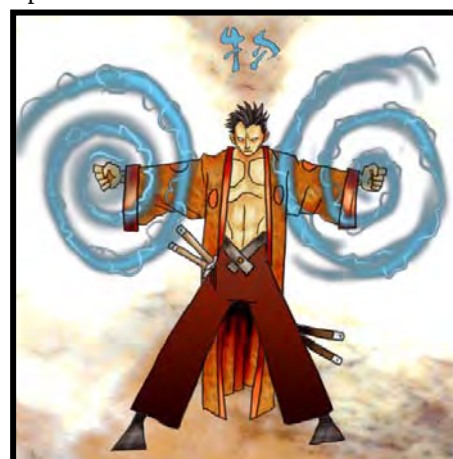
Qui sont donc ces Héritières de Benten qui osent copier leurs savoirs ancestraux ? Que savent-elles exactement des chemins qui mènent aux royaumes des morts ? Quel est le traite qui osa leurs enseigner leurs secrets ? Quelle est l'étendue de leurs pouvoirs ? Combien sont-elles ? Officiellement, il remplit la fonction de karo d'Akodo Aïno, mais son objectif est tout autre. Car c'est pour répondre à toutes ces questions que le conseil des sages Kitsu envoya Edusiwa dans la Cité des Cerisiers.

Quand Kitsu Okura révéla aux siens le pouvoir de la jeune Kinawa Kamoko, ces derniers interrogèrent les ancêtres mais ils restèrent muets à leurs questions. Ils pensèrent alors qu'à proximité des Héritières de Benten, un Sodan Senzo pourrait plus facilement manipuler les Ancêtres afin qu'ils répondent à leurs questions. Ils choisirent Kitsu Edusiwa, car ce dernier fut un élève de Kitsu Okura et que sa fierté de Sang Pur est sans limite. Le parfait instrument à leurs yeux pour forcer le secret de la famille Kinawa et de cette congrégation de prêtresse de Benten.

Pour l'aider dans sa mission, une quinzaine de Sondan Senzo de moindre pouvoir lui fut confié. Avec leurs appuis, il chercha à contraindre les ancêtres à répondre à leurs interrogatoires mais sans succès. La seule chose qu'il a pu leur faire dire, c'est que les Héritières de Benten seront celles qui aideront les Gardiens dans leurs tâches. Une réponse qui amène plus d'interrogation encore : qui sont donc ces Gardiens !? Une chose est sûre les ancêtres sont tenus au secret par un puissant esprit.

Kitsu Edusiwa enrage, son pouvoir est tenu en échec par de piteuses prêtresses qui ne peuvent lui arriver à la cheville. Dans sa fureur, il prend des chemins dans le monde des morts de plus en plus dangereux pour se faire entendre.

S'il est plus facile, vu sa fonction, de le trouver en ville que le reste de sa famille, il n'en reste pas moins un personnage très pris et peu désireux de rencontrer de nouvelle tête.



COMBAT

1. Une famille de marchands pleure à chaudes larmes sur le bord de la route. Leur fils unique vient d'être attaqué par un tigre. Alors que les PJs observent le corps sans vie de l'adolescent, ce dernier se met à sursauter. Il n'est pas mort. Il faut lui porter des soins le plus rapidement possible. C'est alors que les hautes herbes s'agitent.

2. L'abri qui sert de poste de garde semble étrangement calme. Des traces de sang parsèment le sol, les charrettes sont pleines de marchandises, et les chevaux semblent nerveux. Tout à coup, les PJs découvrent les gardes et les voyageurs regroupés en silence autour d'un cadavre de Naga qui a sacrifié sa vie pour défendre les voyageurs de l'assaut d'un groupe d'ogre. Un 2ème Naga est prisonnier des ogres. Ils se dirigent vers la petite forêt plus au sud.

3. L'abri où font halte les PJs est attaqué par une horde de gobelins qui submerge rapidement les gardes. Tout à coup, un marchand gaijin sort de sa cachette en hurlant et gesticulant. Il agite une étrange lanterne qui dégage une lumière blafarde. Cela suffit à repousser les gobelins quelques secondes, le temps de s'organiser. Al Mansur, marchand Gaijin, vend son trésor pour 600 koku.

4. Alors que les PJs font halte dans un abri de la route des Cerisiers, ils sont réveillés en pleine nuit par un hurlement strident. Des feux indiquent que des personnes se dirigent vers l'abri. Les hurlements redoublent et les voyageurs commencent à paniquer. Les quatre onis sont sérieusement blessés mais coptent bien se repaître avant de retourner dans les profondeurs de Shinomen Mori.

5. Les PJs sont chargés de la protection de Doji Iriku, jeune cousine du 3ème conseiller du gouverneur de la province des Coquillages. Durant le voyage, la jeune femme demande aux PJs de l'aider à rencontrer Matsu Kadenori au village de la Petite Kirin. Bien sûr, sa délégation ne doit pas l'apprendre. Les deux jeunes gens sont amants, une relation que leur clan respectif n'approuve pas.

6. Durant le scénario, les PJs apprennent qu'ils ont été trahis par leur contact. La cargaison d'opium ne sera pas à l'endroit indiqué. Ils doivent rapidement retrouver ce marchand, Ide Tagétsu, et le faire parler. Ils doivent mettre la main sur ce convoie. La garde rapprochée du marchand ne l'entend pas de cette manière.

7. Le convoie qui apportait la nouvelle armure du PJ vient d'être attaqué. Tout laisse à penser que le coupable n'est autre que Ikoma Mata, le rival du PJ. Un des marchands a entendu le nom de Baketsu, le fidèle Yojimbo de Mata. L'armure doit être dans un des entrepôts que le Lion a loué pour la semaine.

8. Les PJs mettent la main sur une lettre qui indique que deux marchands utilisent de l'eau pour couper le Saké qu'ils vendent. Si on les questionne, ils assureront reverser une partie des bénéfices au second de Yogama Otsu.

9. Un corps à corps très violent entre le PJ et son adversaire, un ancien membre de la famille Toturi, vient d'être interrompu par l'arrivée des Yoriki, il faudra remettre cela. Le PJ sait pourtant qu'il va mourir, son adversaire est trop fort pour lui, beaucoup trop... À moins qu'il ne trouve le moyen de contrer sa célèbre manœuvre de La Frappe Céleste du Ciel. Peut être que les guerriers du Clan du Singe acceptent de lever une partie du voile qui entoure les manœuvres du Clan du Lion...

10. A la sortie d'un comptoir Kinawa, le PJ tombe sur un combat de rônins. A quatre contre un, le PJ se doit d'intervenir pour défendre...un assassin à la solde de Yotomo qui vient d'être retrouvé par les amis de sa dernière victime. Que va-t-il se passer une fois que tout cela aura été tiré au clair ?

HEROISME

1. Un énorme incendie est en train de ravager les entrepôts du comptoir du Clan du Singe. Cinq marchands sont prisonniers des flammes. Les réserves de Saké n'ont pas encore été touchées par les flammes. Il faut agir vite avant que le feu ne redouble d'intensité.

2. Un cheval vient de s'emballer et un chariot se retourne. Une personne est coincée sous les caisses de nourriture d'un marchand. Il faut organiser les secours et tenter de calmer les chevaux qui menacent de s'emballer un à un. Les bêtes ont simplement détecté un naga caché dans les hautes herbes qui espionne les humains.

3. Un garde Kinawa est en train de s'interposer entre un garde Yogama et un voleur de poules. Le soldat Licorne tente de trancher les mains du voleur. Selon la loi des fils de Shinjo, le garde ne fait que son devoir. Le membre du Clan du Singe déclare que le vol a eut lieu sur les terres Kinawa.

4. Le PJ qui se jette devant la lame du samouraï ivre de la Licorne vient de sauver le Yojimbo personnel du daimyo Yogama. Cette dernière invite les PJs à prendre le thé avec elle. Durant la cérémonie, le valeureux PJ convulse et s'écroule. Il faut faire parler le prisonnier pour savoir quel poison il a utilisé. La vie du PJ en dépend.

5. Un jeune naga fait le fanfaron en provoquant les PJs à plusieurs reprises. Finalement il attaque un PJ pour tester sa maîtrise du kenjutsu. C'est un piètre combattant et un orateur pénible. Sa tribu serait reconnaissante de récupérer son jeune inconscient.

6. Une femme recherche son fils en interrogeant tous les voyageurs de la route des Cerisiers. Le jeune enfant a disparu depuis hier soir. En interrogeant les voyageurs avec elle, ils rencontreront un vieil homme qui certifiera avoir vu un enfant vers la rivière. L'enfant se trouve à une centaine de mètres de la route, le pied sur la tête d'un serpent. S'il bouge, il se fait piquer. Il commence à fatiguer. Le veil homme aura totalement disparu.

7. Le PJ vient de sauver 3 enfants en stoppant une poutre qui leurs tombait dessus. Il s'aperçoit qu'elle a été

entaillée par une lame. Qui voudrait tuer 3 enfants ? Ces derniers ont vu 2 hommes (dont un géant avec un œil crevé) échanger des lettres derrière l'entrepôt du bourrelier.

8. Les PJs sont tranquillement installés devant la scène du petit théâtre No d'une compagnie itinérante lorsqu'une voix cri à l'assassin. Visiblement il vient de se réfugier dans une charrette avec une jeune actrice. Les gardes veulent prendre d'assaut la carriole sans tenir compte de la vie de la jeune femme. Si elle survit, les PJs croiseront la jeune actrice à la cour de Yogama Ikko. Elle est devenue la protégée du daimyo.

9. Toute la ville recherche l'assassin qui vient de tuer la femme de l'aubergiste. Alors qu'il sort d'une échoppe, le PJ percute un fuyard. Tout le village veut connaître le Héros qui a permis de capturer le monstre, les enfants veulent connaître toute l'histoire et les femmes le regardent avec des yeux gourmands.

10. Un marchand Yasuki fait une démonstration lorsqu'il met accidentellement le feu à la mèche d'une petite bombe. Dans la panique, cette dernière tombe par terre et roule aux pieds d'une jeune courtisane Iuchi. La seule manière de la sauver est de se jeter sur la bombe et de se sacrifier. La bombe ne se déclenchera pas, le marchand Yasuki offrira un magnifique objet au PJ pour se faire pardonner.

HORREUR

1. Une habitation abandonnée est détruite pour agrandir le parc à bestiaux. Les Shan Hchi Hshien mettent à jour l'entrée d'un tombeau. Plus grand que prévu, il semble contenir de nombreuses salles. L'expédition de villageois descendue il y a 2 heures n'est toujours pas remontée...

2. Un cas de peste vient d'être déclaré et le yoriki du poste frontière empêche quiconque de poursuivre son chemin. Les PJs doivent trouver une solution pour remettre la missive de leur seigneur au plus vite. Pourquoi ne pas couper par la campagne et ce village abandonné....

3. Alors que les PJs font halte aux bords d'une petite rivière enchantée, ils se font attaquer par une horde de zombies. Durant le combat, certains des cadavres seront même emportés par la rivière. Cette dernière sera alors souillée. Elle sert pour la ferme voisine. Tous les habitants risquent d'être souillés. Il faut agir vite.

4. Une jeune fillette vient d'être retrouvée morte et souillée. Le daimyo Ikko en personne se déplace pour connaître la vérité et ordonne aux PJs de mener l'enquête. Il s'agit de la fille d'un samouraï, lui aussi souillé. Il reste dans sa maison, couché en attendant sa mort. Il possède un collier en faux jade, comme ceux que l'on trouve chez les camelots parcourant le chemin. Il pensait être protégé.

5. Une maladie vient de tuer 3 samourais connus pour être de véritable force de la nature. Un vent de panique commence à souffler sur le village. Les Yogama veulent isoler tout le monde du reste des voyageurs en détournant le chemin

des Cerisiers. Une 4ème personne commence à percevoir les symptômes. Le PJ n'a que quelques jours pour trouver un antidote avant de mourir. Un parasite sur les anguilles grillées de l'auberge est à la base de cette violente intoxication alimentaire. Un remède à base de tige de lotus pourrait enrayer la maladie. Encore faut-il aller les chercher au village voisin.

6. Derrière un entrepôt une silhouette se tord de douleur. Un nezumi qui tentait de dérober un petit morceau de ferraille est prisonnier d'un piège Yogama. Ces cris de douleurs commencent à réveiller tout le quartier. Il faut lui couper la jambe ou le tuer. Le piège est des plus machiavélique et ne laisse aucune chance à ses victimes. C'est l'œuvre de Yogama Jundo, un Cavalier Yogama.

7. Un Maho-Tsukaï vient de se faire trancher en deux par le PJ. Le jeune chasseur de sorcière chargé de l'enquête veut s'assurer que le PJ n'est pas souillé. Comment lui faire comprendre que la quinte de toux que traîne le PJ est vieille de 5 jours. Il ne lâchera pas le PJ.

8. Des nezumis attaquent les PJs. Une personne observe la scène. Le chef nezumi veut savoir qui est le plus fort des PJs. Il va ensuite le trouver pour lui demander de tuer un ogre qui harcèle sa tribu. Son campement est à deux heures de marche de la route. L'ogre est gigantesque. Un des plus grands ogres de Rokugan. Un véritable monstre.

9. Le PJ vient de tuer un rônin qui attaquait un vieux shugenja. Ce dernier se présente comme un magistrat. Le PJ vient de tuer le chef d'une bande de voleur. Les fantômes de ses victimes qui veulent reposer en paix viennent maintenant assaillir le PJ. Ils veulent que le PJ tue le reste de la bande. Les visions sont de plus en plus dures et fatigantes pour le PJ. Tout cela est en fait l'œuvre d'un shugenja sans scrupule qui manipule les rêves du samouraï pour lui faire faire son sale boulot. Le PJ va assassiner les rônins qui enquêtent sur le shugenja.

10. Un jeune éta, marche sur la rambarde d'un des étages de l'auberge. Il menace de basculer dans le vide à chaque pas. L'enfant tombe et meurt, la foule ne fait même pas attention lui. Rapidement d'autres étas viennent lui voler ses haillons.

MENACES

1. Une geisha que le PJ voit régulièrement veut le faire chanter. Elle a besoin d'argent pour payer son protecteur. Un garde haut placé dans l'administration Yogama.

2. Un rônin sort de la chambre du PJ en proférant des menaces. Le lendemain, le marchand qui transporte un peu d'opium se fera intercepter par les gardes devant les PJs alors que les brigands profiteront de la diversion pour passer avec le reste de leurs marchandises. La fille du marchand est prisonnière d'un complice.

3. En arrivant à un abri, les PJs sont encerclés par des loups affamés. Repousser l'attaque ne résoudra pas le

problème. Une immense meute semble vivre dans les parages. Tout cela semble peu naturel.

4. Une bande gobelins échappés de Shinomen Mori attaque le convoi des PJ en semant une belle pagaille. Une fois le danger écarté, il faut séparer les marchands qui s'étripent pour un baluchon de soie ou une caisse d'épice. Tout le monde essaye de grappiller un peu de marchandise.

5. La chambre d'un PJ vient d'être fouillée. Sur le mur, un message : je veux le récupérer. Il s'agit du fantôme d'un samouraï qui veut le daisho de son ancêtre. Il est mort de façon naturelle il y a un an, mais l'aubergiste a paniqué et a enterré le corps dans le jardin. Le daisho est caché dans la cave de l'aubergiste, derrière de gros tonnelets de vin.

6. Un moine un peu fou menace un des PJs. Il faut arrêter de venir au temple piller les offrandes des voyageurs. Le voleur est un Kitsune, un renard change forme, qui a prit l'apparence du PJ. Il recommencera régulièrement et le moine viendra régulièrement voir le PJ. Dédier une partie des offrandes au Kitsune calmera son espièglerie.

7. Un PJ est pris pour cible par un camelot maladroit trois fois de suite pendant la même journée. Le jeune homme est simplement maladroit.

8. Un bœuf fou charge un PJ. Son propriétaire est paniqué et craint pour sa vie. Les villageois veulent sa tête (du bœuf), car c'est la 4ème fois qu'il charge quelqu'un. Le bœuf représente la seule ressource du marchand. Un rival met du saké dans l'eau de la bête régulièrement.

9. Le jeune Yoriki Dametsu veut absolument que l'un des PJ le prenne à son service. Il va suivre les PJs, les harceler de plus en plus, tout faire pour tenter de les éblouir. Il y même jusqu'à enquêter seul sur une piste menant à Yotomo, le célèbre bandit, tout seul. Pourvue que les PJs le retrouve avant qu'il ne se fasse exécuter.

10. Les PJs doivent menacer un membre des Yasuki qui n'a pas payé les taxes pour qu'il quitte le village. Lorsque les PJs le rencontrent, il est aimable et leur propose des objets intéressants pour une poignée de riz. Il leur avoue être sur le point de réussir un gros coup et propose de partager les bénéfices de la transaction.

NOSTALGIE

1. Le PJ rencontre une de ses anciennes promises. Le mariage n'a pas eut lieu à cause de la famille du PJ qui ne voulait pas de cette union. La jeune femme est devenue une courtisane importante. Elle propose au PJ d'être son Yojimbo le temps de son séjour sur les terres Yogama.

2. L'ami d'enfance du PJ, est devenu un duelliste réputé. Après de chaleureuses retrouvailles, il annonce solennellement qu'il a été engagé pour le défier en duel à mort. Il possède les lettres des daimyos autorisant le duel. Le combat aura lieu demain.

3. L'ami d'enfance du PJ, un poète reconnu, vient le voir pour lui demander la permission de lire un poème en son honneur à la cour du daimyo du Singe. Lorsque le poème est lu, il présente le PJ comme une personne peu honorable et sans parole. C'est à ce moment que tout revient en mémoire au PJ. Il n'avait pas assisté au Seppuku du père de son ami car il était prisonnier du Crabe. Il n'avait jamais revu son ami.

4. L'amie d'enfance du PJ est devenue une conteuse experte. Elle vient le voir pour lui demander de l'introduire auprès de Yogama Sayana, la dame de compagnie du daimyo. A l'occasion d'un repas, elle compte une histoire merveilleuse qui met en valeur le PJ. Ce dernier est chaudement félicité pour ces actes d'un courage incomparable... qu'il n'a jamais entrepris.

5. Le daimyo du PJ le charge de retrouver et d'exécuter un traître au clan. Son nom lui dit vaguement quelque chose. Une fois capturer, ce dernier se révèle être l'ami d'enfance du PJ. Il le supplie de lui laisser la vie sauve.

6. Dans une taverne, un groupe de jeune bushi raconte une anecdote qui est arrivée au PJ il y a une dizaine d'années. C'est le fils d'un ami qui raconte l'histoire. Lorsque tout le monde aura fait connaissance, le jeune bushi remettra au PJ les armoiries de son père mort au combat. Coincé entre les files de soie du saya, une lettre rappelle au PJ la promesse qu'il a faite 15 ans plus tôt. Il doit honorer la mémoire de son ami en allant tuer un oni sur la muraille Kaiu avec les armes du défunt.

7. L'ancien rival du PJ vient le trouver pour lui annoncer que la femme qu'il aimait tous les deux a été enlevée par un marchand d'esclave Gaijin. Ce dernier doit être reconduit à l'entrée de la route impériale par les hommes de la Licorne. Il faut agir vite pour retrouver le convoi. La femme est toujours aussi jolie malgré les années. rapidement la rivalité refait surface.

8. Le PJ doit se rendre à l'enterrement d'un de ses vieux amis. Tous ses amis ont bien vieilli et portent les marques de la guerre. L'un d'entre eux vient voir le PJ pour lui révéler son secret. Il sait qui a tué le pauvre Hatamori. Son fils l'a fait assassiner pour prendre les rennes de la famille. Ce dernier c'est retranché dans la maison familiale, à deux jours du village des 100 pigeons.

9. Le fils d'un ami vient réclamer de l'aide aux PJ. Sa mère va se remarier avec un membre de la Licorne. Elle déshonore la promesse faite à son époux de toujours lui rester fidèle. Les PJ ne peuvent pas vraiment agir. Ils devraient se contenter de raisonner le jeune samouraï. Ce dernier ira voir le futur mari pour l'assassiner.

10. Votre ancien Sensei vient vous voir, malgré son âge. Une ancienne élève a des problèmes. Il semble qu'elle soit l'otage d'une maison de geisha tenue par des trafiquants d'opium. La jeune femme est continuellement droguée. Il va falloir trouver une astuce pour la sortir des griffes des hommes de Yotomo.

POURSUITE

1. Un étrange personnage semble suivre le PJ. Il s'agit de Kuni Hojo, chasseur de sorcière, qui enquête sur un Maho Tsukai. Il pense que le PJ a été en contact avec lui dans les derniers jours. Ensemble ils vont tenter de le rechercher. Le PJ mentionnera-t-il toutes les personnes qu'il a vues dernièrement ? La jeune geisha qui lui procure tant de plaisir ne pas être au service de Fu Leng ?

2. Les Yoriki enquêtent sur un des hommes de Yotomo, qui a volé un marchand Licorne. Celui là même qui c'est disputé il y a une heure avec le PJ pour une histoire de prix. Les yoriki pensent déjà à la manière de dépenser la récompense. Le coupable court toujours. Les amis du PJ ont une nuit pour le rattraper.

3. Le Sensei du PJ cherche son élève pour le tuer. Il est tombé sur une prophétie qui indique que le PJ massacrera des dizaines d'innocent pour réveiller un puissant Oni. Le Sensei voudra faire Seppuku quand il comprendra qu'il a confondu son élève avec un autre. Il a toujours crut que c'était le PJ qui avait cette fameuse cicatrice en forme de dent. Le sensei perd de plus en plus la mémoire avec l'âge. Cette affaire n'est que le fruit de son imagination ?

4. Alors que la famille du PJ lui rend visite et profite des délices d'une des auberges du village des Cerisiers, le grand père et le père du PJ sont assassinés pendant la nuit. Rapidement, le PJ est menacé. Le père et le grand père du PJ étaient à la tête d'une petite organisation de trafiquant d'opium. Ils ont été éliminés par la concurrence. Comment va réagir le PJ en découvrant cela ?

5. Le PJ est espionné par un artisan peintre durant toute une semaine. Ce dernier voudrait le prendre comme modèle pour sa prochaine œuvre. Il n'ose cependant pas approcher le samourai.

6. Un complice de Yotomo est poursuivit par un groupe de rônin à la solde du célèbre voleur. Il supplie les PJs de l'aider. Pour les remercier il veut bien les conduire à la cachette de son ancien partenaire. Elle contient quelques indices, mais semble avoir été vidée des choses vraiment intéressantes.

7. Le PJ est attaqué dans sa chambre par une bande de voleur. Il s'agit d'un rêve qui va se répéter une 2ème fois. La 3ème, les voleurs attaqueront vraiment. Qui sont-ils, que veulent-ils ? autant de questions qui resteront sans réponses. Deux nuits plus tard, le PJ rêvera d'une nouvelle attaque. Il ne se passera rien du tout.

8. Une vieille femme accostera les PJs en révélant un nourrisson. « Ne laisser pas ma petite fille se faire prendre » (par le riche marchand Yasuki qui fait du trafic de nourrisson pour une riche famille de la Grue...).

9. L'ennemi héréditaire de la femme du PJ veut passer un pacte pour tuer un puissant Oni échapper de Shinomen Mori. Et après ?

10. L'ami d'enfance du PJ qui vient à l'instant de lui sauver la vie en utilisant un sort de Maho se retourne face à lui. Il fixe le PJ en attendant la sentence. Des larmes commencent à lui mouiller les yeux.

STUPIDE

1. Une jeune geisha offre une magnifique fleur de cerisier au PJ. Tous les deux passent une excellente soirée. Le Lendemain, la belle à disparu, des traces de lutte dans sa chambre sont les seules indices. Après une rapide enquête, personne n'a entendu parler d'elle. Cette personne n'a visiblement jamais existé. Le PJ à du rêver. Une semaine plus tard, le PJ rencontre la même femme, cette dernière lui offre une fleur de cerisier. Il passe une excellente soirée. Si le PJ ne fait rien, elle se fera kidnapper pendant la nuit et on ne la reverra plus jamais. Cette fois les gens se souviennent parfaitement d'elle.

2. Tard dans la nuit, un homme court nu dans les jardins, il jette des poignées de koku en hurlant. C'est Shinjo Sasashi, un riche noble de passage. Il a été empoisonné, mais contre toute attente le poison ne l'a pas tué mais l'a rendu fou. Si les PJs remonte jusqu'au coupable, une courtisane du scorpion, la femme de Sasashi les remerciera gracieusement. La courtisane est une des 3 dernières personnes à avoir vu Sasashi. Tous les ingrédients pour faire du poison sont en sa possession.

3. Le PJ vient de marcher dedans et tombe par terre. Deux flèches se plantent dans la cloison de bois de la petite boutique derrière lui. Les assassins s'enfuient sur les toits sans laisser d'indice. Le PJ doit la vie à un chien errant !!!

4. Une pièce de théâtre est jouée par une troupe d'acteurs itinérante. La pièce parle d'un noble guerrier devenu trafiquant qui sera tué par sa femme et ses enfants. A la sortie de la représentation une jeune fille discute avec son amie. Elle prend fait et cause pour le trafiquant. Son père, un pauvre marchand est sur le point de faire appel aux hommes de Yotomo. Sa fille, au courant de la situation est aveuglée par l'amour qu'elle porte à son père.

5. Le PJ est contacté par Yogama Baké pour une mission de protection. Il veut que le PJ protège un convoi de marchandise jusqu'au prochain relais vers le sud. Il s'agit d'une cargaison de jade. Pendant le même temps, Yogama Fukizawa contacte un autre PJ pour la même mission. Le convoi doit aller au nord. Les deux hommes, deux complices qui ont volé une cargaison de Jade, sont en train de se trahir mutuellement. Ils ont la même idée au même moment. Les PJ devraient comprendre...

6. Alors que les PJs sont assis à une table de l'auberge, une femme courtisane de la licorne récite une partie d'un vieux poème de Doji Satoï. Un des PJ connaît la suite et le récite machinalement. La courtisane s'approche de lui et lui transmet discrètement un petit rouleau de parchemin. Ce dernier contient toutes les informations pour assassiner Zhang-

Xu-Pang. Voilà le PJ apprenti espion pour le compte d'un groupe de scorpion. La jeune femme reviendra le lendemain en récitant un vieux poème. Avec un bon jet de poésie, le PJ peut réussir à établir le contact. Mais pourquoi diable n'a-t-il pas exécuté Zhan-Xu-Pang ?

7. Un jeune enfant explique au PJ comment commettre le crime parfait... Un vol de sucrerie dans les Chambres communautaires du Clan du Singe. Le plan du garçon est parfait, extrêmement parfait. Il connaît le parcours des gardes, les coins sombres et possède même une clé de la porte principale. Le jeune enfant est le fils de Tajidama, homme de Yotomo. Ce dernier projette de voler les Chambres. Son fils a entendu le plan hier soir, lorsque son père l'expliquait à ses complices. C'est pour demain.

8. Les PJs surprennent le fils du marchand de soie en train de menacer les hommes de main de la famille Waï. Le jeune homme a besoin d'argent pour payer les dettes de jeu de son père. Malheureusement, il ne sait pas que la famille est sous la protection du Daimyo Yogama. Si les PJs ne font rien, il finira en prison.

9. La rumeur enfle de plus en plus. Une série de vol à lieu à proximité de l'habitation du PJ depuis une semaine. Alors qu'il renforce la protection autour de chez lui, les Yoriki viennent frapper à sa porte avec l'autorisation de fouiller la demeure. Ils trouvent le butin bien caché dans le jardin. Un nezumi se sert de l'habitation du PJ comme repaire. Il faut trouver une solution pour le capturer et prouver la bonne foi du PJ (à moins qu'il se fasse un ami fidèle).

10. Un voleur vient de s'enfuir avec son précieux butin (une poignée de bijoux). Le marchand hurle et gesticule. Une course poursuite s'engage dans les rues du village. Le voleur glisse et tombe dans le fleuve. Les bijoux sont perdus et le marchand accuse les PJ et demande le remboursement de des produits. Une patrouille arrive à ce moment.

VENGEANCE

1. Un marchand Iuchi suit et harcèle les PJ dans les différents lieux qu'ils fréquentent. Il hurle à qui veut l'entendre qu'ils sont des créatures de l'Outre Monde déguisées. Le vieux marchand est en fait sous l'emprise d'une drogue qu'il transporte (sans le savoir ?) dans sa charrette. Une petite brèche dans la caisse d'épice laisse s'échapper des particules que le marchand inhale régulièrement depuis 3 jours.

2. Le PJ est prit à parti par deux hommes qui risquent de sortir les armes pour une sombre histoire de dettes. Les gardes Yogama attendent pour intervenir de façon musclée. Les deux hommes, le créancier et le débiteur vont sûrement y laisser la vie. L'argent fut volé par le garçon d'écurie du débiteur pour le jouer demain soir au jeu de dés.

3. Un rônin vient de tuer le serviteur d'un PJ. Le pauvre malheureux aurait touché le sabre du duelliste. Ce dernier est le protégé de Yogama Yokade, le chef de la Prison. Demander

réclamation auprès de Yokade se soldera par un séjour en prison pour insulte sur un fonctionnaire.

4. Un marchand de papiers et de parchemins possède des renseignements sur l'ennemi du PJ. Celui là même qui tricha au Gempukku et couvrit le samouraï de honte en l'accusant. Le Sensei du PJ avait du faire seppuku. 10 ans après, le marchand croise par hasard le PJ dans une auberge.

5. Jun Mai, une veille geisha se dirige vers la bourrellerie avec un tanto. Sa protégée vient de se suicider. Elle était régulièrement la compagne de Chun Yun 3 fois bavard. C'est à cause de lui que la jeune geisha c'est ouvert le ventre. Après enquête, il apparaît que le pauvre Gaijin n'y est absolument pour rien, mais la veille Jun Mai restera persuadée du contraire.

6. Ham Shi, un jeune éta de 8 ans explique aux PJs comment sa mère fut tuée par un marchand itinérant. Le récit est touchant, le jeune enfant est en larmes. Les PJs devraient partir à la poursuite du coupable et s'apercevoir en route qu'il manque quelques pièces d'équipement. Les compagnons de Ham Shi sont d'habiles voleurs !!!

7. L'un des assistants du bourrelier vient d'être viré à la suite d'un coup monté par les deux autres, il veut se venger en brûlant l'entrepôt. Il recrute les PJ contre une belle somme d'argent. Il s'agit en fait d'un piège élaborer par Shinjo Saru pour tester la loyauté des PJ avant de leur confier un important chargement à convoier.

8. Des rumeurs grandissantes évoquent les petites affaires de certains gardes Kinawa. Kinawa Mato-hiru semble être à l'origine de tout cela. Il s'agit d'un élève de Kinawa Mazouka, ami de Kinawa Loup-Gris. Pourquoi fait-il tout cela ? Une geisha le fait chanter. De quel côté les PJs vont se placer.

9. Le PJ fut obligé de contourner le règlement pour sauver un ami. Il lui délivra de faux papiers de voyage. Aujourd'hui, il a été découvert par un magistrat un peu zélé et doit être puni. Contre toute attente, quelqu'un d'autre est accusé à sa place et le magistrat est muté chez les Phénix. Qui le protège ?

10. Celui qui a tué le frère du PJ revient au village. C'est devenu un rônin reconnu et très habile. Il refusera de combattre avec le PJ, mais fera tout pour le provoquer en bafouant la mémoire de son frère. Le PJ devra agir clandestinement si il souhaite venger son frère. Il n'y a pas d'autre solution.

DU BOULOT POUR LES RÔNINS

Les tables suivantes déterminent la nature du travail qui peut être proposé dans les tavernes qui servent de refuge aux rônins. Les annonces proposées et pas encore affichées le seront environ une heure après le passage des PJs. Avec un peu de rôle playing, il est possible d'avoir accès à certaines d'entre-elles.

<u>Annonce</u>	<u>Village</u>	<u>Ville</u>	<u>Grande Ville</u>
Valables	1d10-7	1d10-2	1d10
Périmée :		1d10-5	1d10-3
Pas encore affichée :		1d10-5	1d10-3

GUERRE

- 1.
2. Escorte : un convoi marchand, un diplomate, une jeune mariée...
3. Garnison : surveillance d'un entrepôt, surveillance d'une maison...
4. Assassinat : assassinat d'un notable, d'un truand intouchable, d'un enfant...
5. Protection particulière : Yojimbo d'une belle courtisane, d'un jeune notable capricieux, d'une futur mariée peu farouche...
6. Entraînement d'homme: préparation d'une bataille contre des bandits, contre des animaux sauvages agressifs...
7. Espionnage : espionnage d'un village, du repaire de contrebandier, de courtisans suspecter de trahison...
8. Expédition punitive : contre un village d'éta révoltés, contre un village paysan ennemi, contre un camps ennemi plein de blessés.
9. Vol : vol d'un objet précieux, d'un objet appartenant à une personne célèbre...
10. Duel : duel contre un adversaire incompetent, contre un célèbre duelliste, contre votre ancien employeur, contre un de vos amis...

COMPLICATION

1. Le contrat oblige les PJs à être confrontés à un groupe de samourais vétérans.
2. Un autre groupe est déjà sur le coup pour le même employeur ou pour un autre employeur.
3. La mission est complètement foireuse et ne rapporte rien du tout.
4. Le contrat provoque une confrontation inattendue. Les risques sont le double de ceux prévus à l'origine.
5. Le client trouve un moyen pour ne pas payer ce qu'il doit aux PJs.
6. La mission prend du retard et fait perdre beaucoup de temps aux PJs.

7. La mission déclenche le courroux d'un Clan majeur. Une guerre se prépare.
8. La mission confronte les PJs à un Oni.
9. La mission conduit les PJs en territoire hostile.
10. La mission permet de mettre la main sur une véritable fortune.

QUELQUES SYNOPSIS

1. Les PJs sont engagés par un cartographe impériale pour l'accompagner dans une mission très spéciale : il doit noter de façon très précise l'accueil qu'il reçoit dans toutes les auberges de la Route des Cerisiers. Cela semble facile et permet aux PJs de s'enivrer de saké régulièrement. Mais, lorsqu'un membre de la famille Yogama s'aperçoit que tout cela n'a pour but que de discréditer les auberges de sa famille, il lance un groupe de rôlins brutal et sans scrupule sur les traces du cartographe. Massacrer les rôlins ne servira à rien puisque d'autres prendront leur place. Les PJs pourront peut-être essayer de comprendre pourquoi le cartographe dresse un tableau désastreux de la région (il est envoyé par un membre de la famille Miya qui voit d'un mauvais œil le développement de la région).
2. Les PJs sont engagés pour aller cartographier une partie de la chaîne du toit du Monde. Dès le début, ils seront confrontés à des sabotages. Dans la montagne, les accidents se multiplieront, entraînant la mort d'un membre de l'expédition. Les joueurs sont en train d'aider un espion de la grue à découvrir la tour de guet secrète de la famille Yogama. Ils seront bientôt contactés par des éclaireurs Yogama qui demanderont aux PJs de conduire les espions dans une fausse direction. Ensuite, ils demanderont aux PJs de les tuer. Tout ce compliquera lorsque le chef de l'expédition proposera aux PJs l'argent de la Grue pour l'aider à trouver cette tour. Il faudra choisir entre loyauté et argent (beaucoup d'argent).
3. Les PJs sont engagés par un riche marchand pour escorter un convoie d'épices jusqu'aux limites Sud de la route des Cerisiers. En fait, le marchand veut capturer les rôlins pour les faire combattre dans une cave de Ryoko Owari. Les PJs tomberont donc dans une embuscade où ils n'auront aucune chance. Une fois dans les sous sols de la cité des Mensonges, ils devront s'échapper si ils désirent se venger. Le marchand est en train de recommencer dans une ville du Clan du Crabe. Les PJs arriveront avant ou après le départ du nouveau convoie (ou avant / après l'embuscade).
4. Même si les pigeons utilisés par les messagers du Singe sont rapides, il n'est pas rare qu'ils tombent sous les coups d'un groupe d'aigles des montagnes. Les messages ne sont généralement pas loin des nids des rapaces. Les PJs sont engagés pour aller retrouver un message très important. Dans le même temps, les Lions envoient également une troupe cherchée les ordres de missions. Les montagnes risquent de résonner du bruit des armes qui s'entrechoquent. Shinjo Samo viendra se joindre à la bataille, pour éliminer les survivants.

5. Un marchand Gajin donne rendez vous aux PJs pour du travail. Au lieu et à l'heure du rendez vous, ces derniers trouvent un cadavre affreusement mutilé. Pas l'ombre d'une piste. En rentrant chez eux ou dans leur chambre d'auberge ils se font attaquer. Pendant la nuit, on tente de les voler et plus tard on cherchera à les tuer. Peut être s'apercevront-ils qu'ils possèdent un étrange livre provenant des Terres Brûlées. Que contient-il, qui attaque les PJs, veulent-ils seulement le livre ?

- Le livre peut être un roman qui met en scène des personnages importants, révélant ainsi de terribles secrets.
- Le livre peut être un recueil de philosophie qui irrite les penseurs officiels ou le pouvoir en place.
- Le livre peut être un livre de compte mettant en cause le commerce de Said Ben Alamahed.
- Le livre raconte l'histoire d'un navire qui, parti vers les îles de la soie, découvrait une île non répertoriée.

6. L'auberge qui propose les contrats aux rônins est assiégée par les membres du Crabe une journée après l'assassinat d'un de leurs membres par un rônin. Avant que des magistrats arrivent sur place, il faut lutter pour repousser les Crabes. Il faudra alterner entre diplomatie, ruse et combat. Peut être qu'un des PJ est responsable de la mort du crabe, peut être que son employeur l'avait engagé pour éliminer un voleur et non un membre du Crabe. Il se peut que le PJ soit innocent et que tout cela soit un piège pour discréditer les rônins de la région. Les magistrats pourront tirer ça au clair s'ils peuvent trouver quoi que ce soit d'autre sur place que des ruines fumantes.

7. Une rumeur plutôt alarmante arrive aux oreilles des PJs. Ils seraient sur la liste noire d'un groupe de magistrats particulièrement efficaces et brutaux. Après une course poursuite qui se finira au moment où les PJs se feront attraper. En fait, les magistrats veulent proposer aux PJs de faire partie de leur équipe. Cette aventure n'est utilisable que si les PJs ont commis une terrible bêtise les jours auparavant.

8. Les PJs sont embauchés pour capturer un animal sauvage extrêmement rare. La mission n'est pas particulièrement difficile, mais la rémunération est établie en fonction de l'agressivité de la bête. Si les PJs veulent toucher le pactole, ils devront tout faire pour accentuer l'agressivité de l'animale. Tout ce compliquera lorsque la bête s'échappera en ville.

9. Un chef de village engage les PJs pour assurer la défense de son village. Mais ces derniers ne pourront rien faire tout seul. Il faut trouver des hommes et les convaincre de venir se battre contre une armée entraînée pour un salaire misérable. Il faudra ensuite organiser la défense du village. Il est possible de tirer partie des stocks de bois des bûcherons, les chasseurs pourront préparer des pièges (à condition de les placer judicieusement, jet art de la guerre).

10. Depuis l'utilisation des créatures de l'outre monde par Kisada, une pratique c'est répandue au sein des Crabes les plus fous. Ils utilisent ces créatures de l'outre monde pour leurs actions les plus dangereuses et les plus sales. Mais une telle pratique n'est pas sans risque. Ces soldats n'ont pas forcément envie d'obéir et il n'est pas rare qu'on retrouve un

maître de corvée Yasuki égorgé chez lui. Les magistrats ont décidé de réagir. Une grande descente est organisée dans toutes les auberges de la ville afin de vérifier toutes les cargaisons des marchands Crabes. Il faudra faire attention pour manipuler les caisses et ne pas libérer une créature très dangereuse.

11. Des bateaux disparaissent entre le village des Cerisiers et la mer. Le magistrat local est persuadé qu'il s'agit d'une organisation de pirates. Les PJs doivent se faire embaucher sur le prochain bateau pour mener l'enquête. Une fois à bord, il est possible d'apprendre les faits suivants : on retrouve le bateau sur une rive, tout l'équipage est décimé et la cargaison volée. Plus on approche du lieu, plus les marins sont nerveux. Tout bascule très vite dans l'horreur lorsque le bateau est attaqué par des créatures aquatiques dirigées par un maho-tsukai qui finance ses recherches en pillant les navires marchands.

12. Un samouraï désire affréter un navire pour une expédition lointaine : une île qui n'est pas sur les cartes. Il demande aux PJs de recruter un équipage et de préparer un navire. Lorsque tout est prêt, les PJs se heurtent à un refus de la part des autorités de la Licorne. Visiblement, on ne veut pas qu'il embarque pour cette mystérieuse destination. Le samouraï réussira à obtenir une autorisation du Champion d'Emeraude en personne. La veille du départ, le samouraï est retrouvé mort dans sa chambre d'auberge. L'enquête conduira à un rônin saoul qui avouera le crime. Si les PJs ne crient pas sur les toits qu'ils connaissent la localisation de l'île, ils ne risquent rien. Quelques jours plus tard, ils sont approchés par un magistrat de la famille Yogama pour enquêter sur cette affaire. Il veut se rendre secrètement sur l'île.

13. Les propriétaires des auberges sont relativement honnêtes, mais il arrive parfois que des brebis galeuses se glissent dans le troupeau. L'aventure commence lorsque les PJs, pourchassés par le mauvais temps, trouvent refuge dans une petite auberge de la route des Cerisiers. Ils se réveillent le lendemain matin dépouillé de leurs affaires et prisonniers d'un marchand d'esclave Gaijin. Une semaine plus tard, alors qu'ils ont réussi à s'enfuir, une annonce demande un groupe de rônins pour capturer un célèbre marchand d'esclave en fuite. Les PJs tiennent leur vengeance. Malheureusement, l'affaire est déjà conclue avec un autre groupe.

La petite aide de jeu « du boulot pour les rônins » s'inspire directement des lignes d'une extension de Bloodlust.

Un jeu de la Team Siroz.

Sommaire

CHAPITRE 1 : LE LONG DU CHEMIN DES CERISIERS.

..... ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI.

CHAPITRE 2 : LES CENTS PIGEONS.....ERREUR !

SIGNET NON DÉFINI.

CHAPITRE 3 :LA KIRIN PERDUEERREUR ! SIGNET

NON DÉFINI.

CHAPITRE 4 : LA CITE DES CERISIERS.....ERREUR !

SIGNET NON DÉFINI.

CHAPITRE 5 : LES 10 PILIERS DU CIEL.....ERREUR !

SIGNET NON DÉFINI.

CHAPITRE 5 : LES 10 PILIERS DU CIEL.....ERREUR !

SIGNET NON DÉFINI.

CHAPITRE 6 : LA PETITE KIRINERREUR ! SIGNET

NON DÉFINI.

CHAPITRE 7 : PRODUITS MARCHANDS.....ERREUR !

SIGNET NON DÉFINI.

CHAPITRE 8 : RENCONTRES ALÉATOIRES..ERREUR !

SIGNET NON DÉFINI.