

Le Gozeoku



G-1

L'empire d'Émeraude
de 390 à 475

Legends of the five rings



“Faites moi confiance....”

Shiba Gaijushiko



Credits

Écrit par :

Christophe Schreiber (Kendashi)

Antoine Desroches (Harfang)

Romain d'Huissier (Hantei Romain)

Avec la participation de Cathy Berneaux (Hida Neph) et Kojiro

Adaptation D20 :

Quentin BESNEHARD (Chugo)

Illustre par :

Gregory Jarocz (Kobayashi)

Amandine Labarre (Amandine-Uuri)

Julien Brunner (Bayushinsei)

Ngo Q. Duy (Hengsen)

David Bonafonte (Sensei Bonaf)

Julien Valette (Ide Banuken)

Mise en page :

Emmanuel Landaïs (Ketzol)

Supervise par :

Alain Morange (Goju Kaze)

Romain d'Huissier (Hantei Romain)

Système de jeu conçu par David Williams et John Wick

Remerciements...

- Nicobai-sama, qui a initié ce projet.
- Sabine (Kakita Kyoko)
- Olivier Thacker
- Hengsen
- Kojiro
- au SDEN, pour nous permettre de communiquer quand la voix a des soucis d'hébergement
- au GROC et la ML LSR FR pour les pubs incessantes qui y ont été faites.
- Aux forumistes, pour leur patience...
- A ceux qui continuent de rêver, et également tout ceux sans qui ce supplément ne serait pas là, et que nous avons oublié...

SOMMAIRE



Introduction.....	6
Chapitre 1 : L'Empire des six Clans majeurs.....	7
Chronologie de l'Empire d'Émeraude.....	8
Une vision de l'ancien Rokugan.....	22
Chapitre 2 : La naissance d'une nouvelle ère.....	33
Une situation de crise.....	35
La formation de l'Alliance Tripartite.....	36
Shiba Gaïjushiko.....	36
La secession de la famille Uasuki.....	37
Un pouvoir renforcé.....	38
Une influence extérieure.....	39
Chapitre 3 : Sous le règne du Gozoku.....	41
L'organisation de l'Alliance.....	43
Une nouvelle distribution des cartes.....	44
Les libérateurs.....	44
L'arrivée des gaijin.....	45
Une situation politique complexe.....	47
Chapitre 4 : Un retour aux sources.....	53
Les premières erreurs.....	55
La révolte des petites classes.....	57
L'avènement de Hantei Yugo-zohime.....	57
Un Empire plus fort.....	59
Chapitre 5 : Un sinistre épilogue.....	61
La guerre des ombres.....	62
Iuchiban.....	66
Chapitre 6 : Création de personnages.....	75
Chapitre 7 : Quelques personnalités de l'époque.....	87
Appendice 1 : Les grandes menaces.....	123
Appendice 2 : Petit guide de la cité de Bakufu.....	127
Appendice 3 : Des conséquences du Gozoku.....	133
Appendice 4 : Glossaires des sources officielles.....	137
Adaptation D20.....	140



Introduction



Il y a plusieurs siècles de cela, après l'emprisonnement de Iuchiban, les historiens de l'Empire reçurent l'ordre de modifier les faits réels pour que rien de ce qui est écrit ne vienne un jour porter atteinte à l'honneur de l'Empereur ou de sa lignée. La protection de l'Empire passa par la création d'une histoire truquée. Néanmoins, tous les historiens n'acceptèrent pas le procédé. Certains d'entre eux continuèrent, en parallèle et secrètement, à écrire la véritable histoire de l'Empire. Ces idéalistes formèrent rapidement une organisation permettant de poursuivre cet objectif. On les appelle les Historiens de la Shinri.

La tâche assignée aux historiens ne correspondait pas seulement à la modification des textes historiques présents. Elle concernait aussi les textes du passé ; ainsi, certains passages datant de l'époque du Gozoku furent modifiés (certains plusieurs fois) voire totalement effacés.

L'homme doit apprendre de ses erreurs pour progresser, comme une âme méritante se rapproche à chaque vie de l'immortalité. C'est en étant imprégné de cet esprit que les Historiens de la Shinri recherchèrent la vérité sur le passé et l'histoire de nos ancêtres. En lisant le document qui suit, vous devez toujours garder en mémoire que les sacrifices du passé servent à améliorer notre futur.

Kendashi, Historien de la Shinri

Le **Gozoku** est un supplément pour le jeu de rôle le Livre des Cinq Anneaux, conçu pour fournir au meneur de jeu une vision globale des événements s'étant produits aux IV^{ème} et V^{ème} siècles de l'histoire de Rokugan. Vous y trouverez ainsi de multiples renseignements sur cette époque révolue de l'Empire.

Certains éléments, personnages ou dates décrits dans les textes que vous trouverez dans ce supplément seront parfois différents des informations données par certains documents officiels que l'on peut trouver dans l'ensemble de la gamme éditée par AEG. Les informations ici compilées sont celles que purent réunir les Historiens de la Shinri, groupe secret d'érudits oeuvrant à la préservation de la vérité historique. Sont elles plus vraies que celles des archives de la famille Ikoma ? Nul ne peut le dire, mais les Historiens de la Shinri se targuent de détenir la version de l'histoire de Rokugan la plus documentée et la plus fiable de l'Empire.

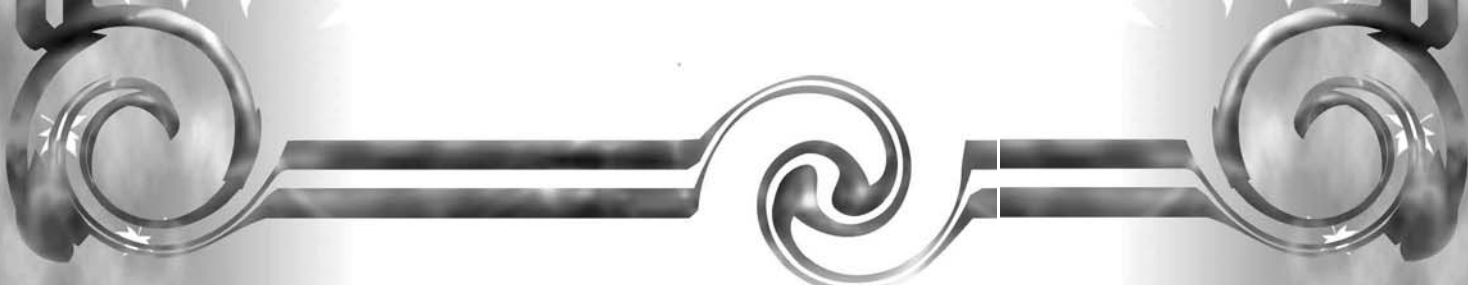
Par souci de clarté, les informations ici décrites concernent principalement les éléments les plus marquants de cette époque, que se soit à travers la description de nouvelles personnalités, lieux, clans, objets ou climat géopolitique. Le reste, entendez par là tout ce qui n'est pas décrit, sera considéré comme "similaire" à la description qu'en font les nombreux suppléments de la gamme.



CHAPITRE UN



*L'Empire des Six
Clans Majeurs*



*Chronologie de
l'Empire d'Émeraude
(de 314 à 518)*

La chronologie que vous trouverez ci-dessous est le résultat de longues recherches de la part des Historiens de la Shinri qui ont du faire face aux mensonges et imprécisions de nombreux documents afin d'établir la vérité. Ne sont pris en considération ici que les événements jugés dignes d'importance.

NB : certaines morts de personnes illustres ne peuvent figurer dans ce tableau récapitulatif car les dates de ces événements sont trop imprécises.

An 314

Naissance de la relation Crabe-Nezumi

Première instance de coopération entre le Clan du Crabe et certaines tribus Nezumi.

An 339

Fondation du Clan du Serpent

Isawa Chuda, un magistrat impérial renommé pour sa croisade contre les utilisateurs de la maho, gagne le droit de fonder son propre Clan, après avoir réussi à déjouer une tentative d'assassinat sur la personne de l'Empereur, Hantei Bosai.

An 347

Fondation du Clan du Mille-Pattes

Touché par la grâce de Dame Soleil, Isawa Moshi, une daimyo mineure du Clan du Phénix, mère de onze filles, se voit autorisée à fonder le Clan du Mille-Pattes après avoir prouvé à l'Empereur son indéniable sagesse.

An 353

La Victoire par la Paix

Le Clan de la Grue fait cesser la guerre entre le Clan du Lion et celui du Phénix.

Fondation de la famille Asahina

Isawa Asahina rejoint le Clan de la Grue et

fonde la seule famille de shugenja de ce Clan après avoir été convaincu par la sincérité et l'esprit de sacrifice de Doji Kiriko.

An 357

Naissance d'Akodo Mitsuyuki

Le Lion deviendra plus tard le Champion de son Clan.

Naissance de Shiba Gaijushiko

Malgré son statut de scribe impérial, Gaijushiko est sûrement l'une des personnes, sinon la personne, la plus influente du Rokugan des IVème et Vème siècles. Il participe notamment à la prise de pouvoir en instaurant le Gozoku.

Naissance de Bayushi Atsuki

Ami d'enfance de Shiba Gaijushiko, Atsuki ne va pas hésiter à le suivre lorsque ce dernier voudra créer l'alliance tripartie.

An 364

Envoi d'une délégation de mineurs du Clan du Crabe vers les Montagnes du Crépuscule

Hida Ichido, à la recherche de richesses minières, envoie une délégation de mineurs au nord-est des Montagnes du Crépuscule pour y travailler le sol afin de découvrir des matières premières.

Naissance de Matsu Mochohime

Cette Lionne de fort caractère deviendra plus tard le symbole de la communauté ronin et la principale alliée du pouvoir impérial face à la souveraineté du Gozoku.

An 368

Naissance de Hantei Fujiwa

L'Empereur Hantei IV a enfin un fils, Fujiwa, héritier du trône. Malheureusement, sa femme, la mère de l'enfant, meurt dans l'accouchement.

An 372

Fondation du Clan de la Libellule

Le samurai Mirumoto Asijin, du Clan du Dragon, et la shugenja Maroko, du Clan du Phénix, tombent amoureux et se marient, bien que la jeune fille eût été promise à un samurai du Clan du Lion. Ce dernier, Akodo

Yokutsu, ne prend pas l'offense à la légère et un conflit éclate. Les Clans du Dragon et du Phénix, qui soutiennent la cause de leurs deux membres, forcent celui du Lion à battre en retraite. Asijin et Maroko s'installent au pied des montagnes des terres du Clan du Dragon et fondent le Clan de la Libellule.

Quelques années plus tard, Akodo Yokutsu est insulté à la cour par un shugenja de la famille Agasha et lance un assaut contre les terres du Clan du Dragon. Pour mettre un terme au conflit, Yokutsu affronte Mirumoto Asijin en duel et, après l'avoir vaincu, s'autoproclame daimyo du Clan de la Libellule. Tonbo Kuyuden, le fils d'Asijin, s'oppose à cette revendication et tue Yokutsu en duel. Son geste vengeur marque le début des hostilités entre les Clans du Lion et de la Libellule.

An 375

Naissance de Shiba Kaigen

Shiba Kaigen sera un bushi dévoué à son Clan. Il fut capable de réaliser des exploits en combinant ses forces avec celle d'un shugenja.

An 376

Naissance de Hida Tadaka

Hida Tadaka deviendra plus tard un daimyo du Clan du Crabe puissant et intelligent.

An 378

Naissance de Doji Raigu

Doji Raigu deviendra l'une des pièces les plus importantes de la Souveraineté du Gozoku

An 381

Nouveau daimyo du Clan du Lion

Akodo Mitsuyuki devient le Champion du Clan du Lion. Son règne sera marqué par la passivité, certains diront de la lâcheté, de certaines de ses interventions, notamment en ce qui concerne l'influence "nouvelle" du Gozoku.

Naissance d'Otomo Tohojatsu

Tohojatsu est le second fils de Hantei Bosai, il prendra la tête de l'Empire lorsque Hantei Fujiwa se fera tuer lors de la bataille du Cerf Blanc, en attendant que Kusada soit en âge

de régner. C'est un homme dévoyé, qui sera totalement manipulé par le Gozoku.

An 383

Naissance d'Otomo Reju

Reju s'intéressera beaucoup, au cours de sa vie, au peuple. Il créera des écoles pour ce dernier dans les villages proches d'Otosan Uchi, dont certaines, comme "La maison de la Vrai lumière", existent encore. Lorsque le Gozoku s'attaque à la confrérie de Shinsei, il condamne la triade et participe à sa chute en lui retirant son considérable soutien financier.

An 385

La sécheresse s'abat sur l'Empire

Ce fut l'une des catastrophes naturelles les plus importantes que l'Empire n'ait jamais comptée. Elle fut, malgré elle, à l'origine de bon nombre d'événement de cet fin de IVème siècle.

Le Maître du Vide n'est plus

L'une des victimes les plus célèbres de la sécheresse qui s'abattit sur l'Empire, est Isawa Dokeki, Grand Maître Élémentaire du Vide. Sa disparition causa une grande désunion au sein des autres Maîtres Élémentaires, notamment parce qu'il n'avait pas d'héritier désigné, ce qui ne favorisa pas le rôle qu'aurait pu avoir le Conseil des Cinq lors de la crise.

Création des "Tueurs de la forêt"

Hiro, un rebelle rusé se prenant pour un héros de la paysannerie, crée le juzimai des tueurs de la forêt, le plus redoutable regroupement de hors-la-loi que l'Empire ait jamais connu. Le Champion d'Emeraude et ses magistrats vont faire de leur destruction leur principal objectif. Réussite mitigée : Hiro sera bien tué en 387 mais l'organisation, même affaiblie par la mort de son chef, survivra.

Isawa Asahina (Asahina) meurt

Asahina, le fondateur de l'école de magie du Clan de la Grue, meurt de vieillesse à l'âge de 66 ans, 12 ans après avoir commencé son inkyo.

Création de l'Alliance Tripartite

L'Alliance Tripartite est fondée par les Clans



de la Grue, du Scorpion et du Phénix et son objectif est la lutte contre la crise provoquée par la sécheresse. Plus tard elle va changer de nom pour devenir la souveraineté du Gozoku.

L'Oni no Usu attaque l'Empire

Les terres du Sud de l'Empire, protégées par le Clan du Crabe, sont attaquées par la terrible armée de l'Oni no Usu. La victoire de l'Empire ne sera acquise que grâce à l'intervention inespérée de Hantei Fujiwa, alors Prince impérial.

An 387

Première Guerre des Clans

Le Clan du Crabe et celui de la Grue s'affrontent pour l'acquisition des terres autour de la Baie des Poissons Morts.

La famille Yasuki, dirigée alors par Yasuki Tsunami, ose trahir le Clan de la Grue pour s'allier au Clan du Crabe.

Nouveau daimyo du Clan du Crabe

Hida Ichido, daimyo du Clan du Crabe, meurt dans d'étranges circonstances lors de la guerre menée par son Clan contre celui de la Grue.

Hida Tadaka prend la tête de son Clan dans l'objectif de restaurer la puissance de sa famille. C'est le premier daimyo qui fera appel aux nombreux ronin qui ne tarderont pas à parcourir les terres d'Emeraude.

Le Champion d'Emeraude n'est plus...

Le Champion d'Emeraude est tué par le célèbre bandit Hiro, non sans avoir lui-même aussi vaincu son adversaire. Il ne sera pas remplacé et sa fonction sera purement et simplement supprimée par le Gozoku quand celui-ci prendra le pouvoir.

Un nouvel Empereur

Hantei Bosai (Hantei IV) s'éteint à l'âge vénérable de 99 ans. Son fils, Hantei Fujiwa (Hantei V), monte alors sur le trône.

An 388

Le nemuranai "les pièces du marchand" est volé
Daidoji Heugi, le daimyo de la famille Daidoji, vole le nemuranai appelé "les pièces du marchand" à la famille Yasuki après leur sécession d'avec le reste du Clan de la Grue.

La délégation de mineurs du Clan du Crabe disparaît

Après quelques rapports infructueux, dus à la difficulté de trouver une mine productive, la délégation de mineurs du Clan du Crabe peut enfin tirer le meilleur du site où elle s'était installé. Mais au meilleur moment de sa production, un violent tremblement de terre secoue les montagnes et la coupe, pendant de très longues années, du reste du monde. Le Clan du Crabe, occupé à gérer son conflit avec le Clan de la Grue, finit par l'oublier.

Création du Shinsen-gumi

Les magistrats d'Emeraude disparaissent, en même temps que le titre de Champion d'Emeraude, pour être remplacés par le Shinsen-gumi, une faction d'experts en sabre.

Le fils de l'Empereur est kidnappé

Pour forcer Hantei Fujiwa à coopérer, Doji Raigu ordonne à sa terrible milice, le Shinsen-gumi, de capturer l'héritier impérial, Hantei Tomoro.

Les premiers ronin

Sous l'influence de Doji Raigu, Hantei Fujiwa déclare "hors-la-loi" d'innombrables personnes des Clans du Lion, du Crabe, voire même de la Grue, pour le motif fallacieux de "violation majeure du dogme du Bushido". Les personnes qui refusent de se faire seppuku deviennent les premiers ronin. Matsu Mochihime en sera la plus célèbre représentante.

An 389

Naissance de Matsu Itagi

Matsu Itagi est reconnu comme étant l'un des êtres les plus puissants que Rokugan ait jamais compté. Il deviendra d'ailleurs, très tôt, le Champion du Clan du Lion. Mais sa fierté rivalise avec sa puissance et, à l'âge de 23 ans, il décide d'utiliser ses talents pour tuer Fu Leng et ainsi éradiquer la menace de l'Outremonde.

An 390

Fondation du Gozoku

L'Alliance Tripartite prend le nom symbolique de Gozoku qui pourrait se traduire approximativement par "la parole du peu-

ple". Plus tard on parlera de "souveraineté du Gozoku" pour parler du pouvoir dirigeant.

Création des Jinkon kishi

Les Jinkon kishi forment un groupe qui va s'opposer à la souveraineté du Gozoku. Ils participeront partiellement à sa chute.

An 395

Le Fils de l'Empereur meurt

Tomoro, l'héritier impérial, meurt tragiquement dans un accident d'équitation alors qu'il n'a que huit ans. La déception de son père est énorme et il faut attendre une trentaine d'années avant qu'un nouvel héritier naisse, en la personne de Kusada.

Naissance de Matsu Oki

Matsu Oki est la plus jeune sœur de Matsu Itagi, mais aussi la plus proche de lui.

An 398

Naissance de Bayushi Junzen

Il deviendra un Champion du Clan du Scorpion très redouté.

An 399

Naissance d'Akodo Ukija

Ukija est le fils bâtard d'une courtisane de la famille Seppun et d'un bushi du Clan du Lion. Bien que sa naissance ait été marquée par le déshonneur, il s'affirmera au cours de sa vie comme un tacticien hors pair, devenant même l'un des généraux les plus remarquables de son époque, et surtout le tuteur d'Akodo Kurojin, futur grand Champion du Clan du Lion.

An 400

Fin de la Guerre opposant le Clan de la Grue et du Crabe

Le conflit dura plus de dix ans mais ne connut véritablement d'affrontements physiques que lors des premières années. Le reste du temps, "la bataille" fut plus économique que militaire. Néanmoins, les deux camps n'hésitèrent pas à employer à l'occasion des moyens peu honorables pour arriver à prendre le dessus sur leur opposant.

Fondation du Clan du Moineau

Doji Suzume fonde son nouveau Clan mineur qui prône une philosophie basée sur les préceptes de la nécessité, le pacifisme et les arts.

Disparition de Shinjo

La fondatrice du Clan de la Ki-Rin disparaît en affrontant l'Ombre vivante. Son Clan, laissé sans dirigeants, devient le pion des Kolat.

Corruption du Clan du Serpent

Alors que le daimyo du Clan du Serpent souffre d'incroyables tourments, son jeune fils, Champion de fait si ce n'est de droit, succombe à la tentation d'utiliser la maho pour sauver son père, invoquant alors un puissant Shuten Doji.

Otomo Totogasi n'est plus

Totogasi était le plus jeune frère de Hantei Bosai. Il a toute sa vie jaloué son pouvoir, n'hésitant pas à comploter dans son dos en faveur de l'établissement du régime du Gozoku, grâce auquel il croyait pouvoir gagner en pouvoir et influence.

An 402

Les Cinq Nuits de la Honte

Le Clan du Serpent, possédé par un Shuten Doji, est exterminé par le Clan du Phénix.

Naissance de Asako Beiwa

Bien que cela ne fut jamais véritablement prouvé, on estime que Asako Beiwa fut l'un des premiers mortels à atteindre le statut de Fushihai, "immortel". Selon certaines personnes, son esprit aurait déjà vécu sous les identités de Asako Ingen et de Asako Reisha. Sa vie fut une énigme que seuls connaissent de rares personnes issues du Clan du Phénix.

An 405

Construction de la ville de Bakufu

La célèbre cité marchande de Bakufu, construite sur les îles situées au centre de Mizu Omi No Fuko, le Lac de la Tristesse, va tenir un rôle très important au sein de l'Empire, en étant le bastion du Gozoku, et la nouvelle capitale culturelle et politique de l'Empire.

Naissance de Mikomi

Mochihime et Isamashi, un ancien bushi du Clan du Crabe, ont une fille, Mikomi, dont le nom signifie "Espoir".

An 408

Naissance de Bayushi Akoru

Le jeune Akoru deviendra petit à petit un être minutieux et sadique doté d'une intelligence supérieure à la moyenne. Il prendra plus tard une fonction mineure au sein de la bureaucratie d'Otosan Uchi, mais son influence et son pouvoir étaient beaucoup plus étendus.

La Bataille de la passe de Kaigen

Anciennement appelé le "terrier du Lapin" à cause de son étroitesse, cette passe va devenir le lieu d'un affrontement sanglant entre une garnison du Clan du Phénix et une armée d'invasion du Clan du Lion. Isawa Kaigen, un bushi remarquable par sa connaissance ésotérique va s'y distinguer et donner sa vie et celle de ses hommes pour protéger son Clan, en attendant des renforts. La passe porte désormais son nom en son honneur.

Akodo Mitsuyuki abdique

Le daimyo du Clan du Lion décide d'abandonner sa charge et laisse la place de Champion du Clan du Lion à Matsu Itagi en attendant que son neveu Akodo Hyuga soit en âge de régner. C'est la première fois qu'un daimyo de la famille Matsu devient Champion du Clan du Lion.

An 410

Un nouveau daimyo du Clan de la Grue

Doji Mizobu laisse la place de Champion du Clan de la Grue à son ambitieux fils, Doji Raigu.

Naissance d'Akodo Godaigo

On retiendra d'Akodo Godaigo la traque qu'il mena à l'encontre de Matsu Hitomi après que cette dernière eut trahi sa parole. Godaigo était alors l'un des Shireikan (commandant), en compagnie de la Lionne, d'une unité militaire sous la direction d'Akodo Hatsu, un daimyo provincial du Clan.

An 412

Naissance d'Agasha Nodotai

Un shugenja très proche de l'esprit du bushido.

Matsu Itagi part affronter Fu Leng

Les recommandations du Clan du Crabe n'ont aucun effet sur la volonté de Matsu Itagi, et ce dernier s'enfonce, en cette année 412, au plus profond de l'Outremonde. Sa jeune sœur, Matsu Oki, croyant que le Clan du Crabe l'a poussé, par la perfidie, à une mort certaine, lance un ultimatum à la famille Hida - retrouver Itagi ou sinon c'est la guerre. Hida Tadaka, refusant que son Clan perde des hommes dans un combat aussi bête qu'inutile, décide de partir à la recherche du bushi. Il le retrouve deux semaines plus tard, gravement blessé, et le ramène à la frontière de son Clan. Les deux hommes moururent peu de temps après de leurs blessures.

Nouveau daimyo du Clan du Lion

Le jeune et calme Akodo Hyuga prend les rênes du Clan du Lion. Il tentera durant son règne de réunifier les familles du Clan et de ressouder les loyautés autour de lui.

Fondation de la famille vassale Itagi

A la mort de leur seigneur Matsu Itagi, de nombreux bushi du Clan du Lion décident, en accord avec leur famille, de rejoindre le Clan du Crabe pour former la famille vassale Itagi. Petit à petit, ses hommes vont former une unité d'élite spécialisée dans les frappes éclair de type commando à l'intérieur même de l'Outremonde.

An 415

Naissance de Bayushi Tesaguri

Tesaguri est le fils du futur Champion du Clan du Scorpion, Bayushi Junzen. Il deviendra un shughenja hors pair mais trahira son Clan.

An 419

Naissance de Shiba Murayasu

Né de l'union de Shiba Gaijushiko et d'une courtisane de la famille Otomo, Murayasu, à 26 ans, deviendra le plus jeune sensei de l'école Shiba. Et lorsque son ami d'enfance Hantei VI (Hantei Kusada) montera sur le

trône, il se verra confier le titre de sensei impérial. Ce fut l'une des rares fois où un Empereur ne fut pas entraîné par un maître issu de l'école Kakita.

Nouveau daimyo du Clan de la Grue

Doji Sekidera devient daimyo du Clan de la Grue. Son pouvoir est néanmoins occulté par l'influence de Doji Raigu. Afin de consolider son emprise sur l'Empire, Doji Raigu abandonna en effet sa fonction de daimyo du Clan de la Grue pour prendre la fonction de Champion d'Emeraude. Les légions impériales sont rétablies et sont désormais

sous son contrôle. Les magistrats d'Emeraude, eux, sont toujours remplacé par les Shinsen-gumi.

Fondation du Clan du Loup

Doji Raigu autorise la création de ce Clan mineur dont le rôle sera de lutter contre les mouvements de rébellion menés par des groupes de ronin (comme les Jinkon kishi). Le premier daimyo de ce Clan est Kakita Saito (désormais Ookami Saito), un membre du Shinsen-gumi ayant sauvé la vie de Doji Raigu lors d'une tentative d'assassinat.



"Historien Shinri"
NGO Q. Duy 2003

Un retour dans l'ombre

Shiba Gaijushiko décide pour plusieurs raisons de se retirer de la tête du Gozoku pour se consacrer "entièrement" à sa fonction de Scribe impérial. C'est pourtant lui qui, dans l'ombre, tirera toutes les ficelles.

An 420

Naissance de Agasha Kasuga

Kasuga, un homme ouvert d'esprit, deviendra le fondateur du Clan de la Tortue.

Nouveau Champion du Clan du Scorpion

Le brutal décès de Bayushi Atsuki, l'un des fondateurs de l'Alliance Tripartite et daimyo sortant de son Clan, ne déstabilisera pourtant pas trop la souveraineté du Gozoku. Certaines personnes vont même jusqu'à penser que c'est Doji Raigu qui organisa cet assassinat pour montrer que même ses proches alliés devaient lui montrer le respect qu'il mérite. La mort de Bayushi Atsuki profite à l'un de ses neveux, Bayushi Junzen qui devient Champion du Clan.

An 422

Naissance d'Ichiro Fureheshu

Fureheshu fut l'homme le plus fort, en force brute, que Rokugan ait jamais compté. Ses exploits physiques sont encore loués aujourd'hui dans les tournoi d'arts martiaux.

An 423

Naissance de Matsu Hitomi

Matsu Hitomi restera dans l'histoire comme la plus célèbre samourai-ko que Rokugan ait portée. Sa légende commence lorsqu'elle se rebelle contre son chef pour ne pas attaquer le château de son amant. Elle sera ensuite traquée par Akodo Godaigo, son ancien bras droit.

Naissance de Matsu Zaruko

Zaruko est une cousine éloignée de Matsu Hitomi. Elle deviendra la première bushi de la famille Matsu Championne du Clan du Lion. Surnommé la lionne Blanche, car née albinos, Matsu Zaruko sera le fer de lance de l'offensive contre les barbares lors de la Bataille du Cerf Blanc.

An 425

Mochihime est arrêtée puis tuée

En cette triste journée de la fête des morts, Mochihime, aussi appelée Mochiko, est rattrapée par son destin. Bien qu'agée de plus de cinquante ans alors, la légende veut qu'elle ait abattu une vingtaine d'ennemis avant de succomber sous le nombre. Elle est emmenée à Otsan Uchi, et exécutée en place publique... Sa fille Mikomi et son amant Isamachi prennent la tête de l'organisation des Jinkon kishi.

Isamashi, définit une nouvelle stratégie pour les Jinkon kishi. Et, après plusieurs années de combats fratricides contre le Gozoku, le groupe décide de se disperser dans tout l'Empire et d'agir plus discrètement. Le Shinsen-gumi pense alors avoir réussi à éradiquer l'organisation révolutionnaire.

An 428

Naissance de Hantei Kusada

Trente ans après la mort de son héritier Tomoro, l'Empereur à un nouveau fils en la personne de Kusada. Hélas, la mère de l'enfant meurt peu de temps après avoir accouché.

An 429

Le Clan de la Mante reçoit un nom de famille

Gusai, en prouvant à Hantei Fujiwa le pouvoir de l'acier, obtient la permission de donner son nom à son Clan. Il est ensuite exécuté pour son "crime".

An 430

Nouveau daimyo de la famille Yogo

Yogo Ichinore devient le daimyo de sa famille. Bien que son Clan se méfie de lui et de ses tentatives de rapprochement avec le Clan du Phénix, Ichinore continuera à le servir avec loyauté, allant même jusqu'à dévoiler la trahison de Bayushi Tesaguri.

An 433

Naissance des frères jumeaux Tokeru et Ryudumu

Issus de la famille Mirumoto du Clan du Dragon, ces deux frères jumeaux connaîtront une histoire tragique.

An 435

Hantei Fujiwa se remarie

Pressé par les courtisans de se remarier, Hantei Fujiwa décide de défier le Gozoku une fois de plus. Alors que chacun s'attendait à ce qu'il prenne une femme de la famille Doji pour épouse, l'Empereur surprend tout le monde en décidant de se marier avec une samurai-ko du Clan du Lion, Matsu Yugozoko, issue d'une noble lignée de sa famille.

Mortifiés, les dirigeants du Gozoku ne peuvent rien faire pour empêcher ce mariage. Une fois celui-ci célébré en grandes pompes, la nouvelle Impératrice prend le nom de Yugozohime.

An 437

Incendie à Bakufu. Doji Raigu meurt

Un impressionnant incendie, orchestré par le groupe d'opposition des Jinkon kishi, ravage deux des principaux quartiers de la cité, détruisant des centres de relais du Shinsen-gumi, des édifices à la gloire du Gozoku mais aussi, par la même occasion, d'importantes œuvres d'arts et documentations de l'époque. Doji Raigu meurt dans l'incendie alors qu'il se reposait dans l'une de ses villas. Il avait alors 59 ans. Sa place, laissée vacante un moment au sein de la souveraineté du Gozoku, sera reprise par Doji Sekidera et les autres daimyo du Clan de la Grue.

Naissance de Mochiko

Mikomi, la fille de la célèbre Mochohime, a un fils, conçu avec un mystérieux ronin dont l'histoire n'a pas retenu le nom. Bien que le nom de naissance de cet enfant soit inconnu, il choisit après son gempukku de porter le nom de sa grand-mère et se baptise Mochiko, son véritable nom en fait. Il devient, après le rétablissement de la lignée Hantei, le nouveau Champion d'Emeraude.

An 438

Premier contact avec les gaijin

Manuel Esteban, le grand navigateur gaijin, arrive près des terres du Clan mineur de la Mante, et entretient les premiers contacts avec l'Empire.

Matsu Hitomi rentre au service d'Akodo Hatsu

Matsu Hitomi devient l'une des shireikan de l'armée d'Akodo Hatsu, un daimyo provincial du Clan du Lion. C'est là qu'elle va faire la connaissance d'Akodo Godaigo, un robuste bushi qui deviendra plus tard son amant mais aussi l'artisan de sa perte.

An 440

Des ambassadeurs gaijin se présentent à la cour impériale

L'Empereur, sous la pression du Gozoku, donne deux années aux gaijin pour prouver leur sens de l'honneur.

Mort de Bayushi Akoru

Akoru passa inaperçu toute sa vie. Ce n'est que des siècles plus tard que des documents montrèrent son implication dans de nombreuses intrigues.

An 441

La dette d'Akodo Hatsu à Mirumoto Turan

Hatsu avait contracté une dette envers Mirumoto Turan, un daimyo peu honorable du Clan du Dragon. Lors d'une période de conflit entre les Clans du Crabe et du Scorpion, Turan fait appel à Hatsu et requiert son aide. Hatsu envoie donc un détachement de samurai prêter main-forte à Turan.

Nouveau daimyo de la famille Mirumoto

Mirumoto Ryudumu est choisi pour devenir le nouveau daimyo de la famille Mirumoto. Son frère Tokeru devient son fidèle lieutenant.

Matsu Hitomi meurt

Matsu Hitomi est finalement rattrapée, en fin d'année, par Akodo Godaigo et ses hommes, tout près du village qui porte aujourd'hui le nom de Toshi no Omoidoso, la Cité du Souvenir. Bien que sa "trahison" ait été accomplie par amour pour Akodo Godaigo, encouragé qu'il était par son lieutenant Kitsuragi, en fait un puissant maho-tsukai, n'hésite pas à la tuer avant de comprendre son erreur. Après avoir été vaincu par le samurai, Matsu Hitomi maudit Godaigo à jamais. Il devient alors pire qu'un ronin : un esprit errant, cherchant à se racheter de ses fautes.

Nouveau daimyo de la famille Matsu

Matsu Zaruko, une jeune cousine d'Hitomi, devient la Championne de la famille Matsu.

Fondation du Teikoku Junketsu

Ikoma Rikujin publie le Chrysanthème d'Or, un violent pamphlet anti-Gozoku. Se reconnaissant dans le manifeste, de nombreux samurai du Clan du Lion se rassemblent en une violente faction pro-impériale : le Teikoku Junketsu.

An 442

Bataille des Mers Déchaînées

Les gaijin, qui n'ont pas attendu le jugement de l'Empereur, frappent par surprise Otsan Uchi. L'assaut tue entre autre plus de deux mille samurai de la famille Matsu ayant tenté de repousser l'assaut. Heureusement, une force combinée des Clans de la Grue, de la Mante et du Dragon permet de forcer les gaijin à mettre pied à terre. Lors de l'assaut, une délégation de généraux du Clan du Lion, yojimbo de l'Empereur, va se replier en compagnie du Fils du Soleil, le vieil Hantei Fujiwa. Malheureusement pour eux, une explosion due aux fameux "craches-flammes" des barbares va tous les anéantir. Le daimyo du Clan du Lion Akodo Hyuga et tous ses héritiers périssent du même coup. Hantei Yugo-zohime, folle de rage et de chagrin, prend la tête de l'armée impériale lors de la Bataille des Mers Déchaînées. Elle sera abattue d'une balle dans la tête par l'officier Garen, capitaine du navire le Revenant et chef de la délégation militaire des gaijin.

Bataille du Cerf Blanc

Malgré la mort de Hantei Fujiwa, de sa femme et des plus hauts dignitaires de la famille Akodo, l'Empire va se relever encore plus fort et, emmené par le nouveau Champion du Clan du Lion, Matsu Zaruko dite "la Lionne Blanche", réussir à repousser les barbares jusqu'à la Baie du Soleil Couchant où ils seront exterminés jusqu'au dernier.

La bataille navale est également remportée par les Rokugani, grâce à Ikoma Genmuro, un vieux général ayant étudié les tactiques gaijin. Seul quelques vaisseaux gaijin parviennent à s'échapper, dont le Revenant de Garen.

Agasha Nodotai périt héroïquement

Nodotai meurt lors de la bataille du Cerf Blanc, en se sacrifiant pour sauver le général de l'armée impériale, Akodo Ukija. Ce dernier, pour le remercier, prend sur lui d'élever ses jeunes enfants.

Les Jinkon kishi s'affaiblissent

La mort de l'Empereur Hantei Fujiwa, principal soutien des Jinkon kishi, fut un terrible coup pour l'organisation. Cette "faiblesse" persistera jusqu'à ce que le fils de Fujiwa, Hantei Kusada, monte sur le trône.

An 445

Hantei Kusada monte sur le trône

Hantei Kusada devient Empereur à l'âge de 17 ans et devient Hantei VII. Peu de temps après son sacre, les Jinkon kishi, par l'intermédiaire de la famille Miya, vont prendre contact avec lui afin de lui demander de succéder à son père dans son combat contre le Gozoku. Kusada accepte.

Bayushi Tesaguri vend les Parchemins Noirs au Clan du Phénix

Alors qu'il avait la garde de trois des douze Parchemins Noirs, Tesaguri va trahir son Clan en les vendant au Clan du Phénix. Pour ce geste, il est pendu dans le Bosquet des Traîtres et la légende raconte qu'il mettra plus de cinquante ans avant de périr.

Fondation du Clan de la Tortue

Agasha Kasuga revient à Rokugan après avoir aidé des gaijin à s'enfuir. Après s'être entretenu avec Hantei Kusada, il obtient la permission de fonder le Clan de la Tortue, dont l'Empereur se proclame daimyo, en vue d'accroître la fortune et la popularité des familles impériales. De nombreux Jinkon kishi rejoignent ce Clan mineur, profitant ainsi de l'amnistie impériale pour infiltrer Otsan Uchi, chose qu'ils n'avaient jamais réussi à faire auparavant.

An 447

Fondation du Clan du Sanglier

Après avoir apporté à l'Empereur les impôts qu'elle lui devait depuis de nombreuses années, la délégation de mineurs du Clan du Crabe, jadis portée disparue et oubliée par son Clan d'origine, reçoit le droit de fonder sa propre lignée, la famille Heichi. Le

Clan du Sanglier est né.

An 450

Naissance de Kakita Wayosu

Kakita Wayozu sera la première femme à devenir maître de l'académie de la famille Kakita, artisan principal et sensei de tous les arts. Elle est aussi connue pour s'être sacrifiée, elle et une grande partie des artistes du Clan, dans la confection d'un livre grandiose qui sauva le Clan d'une défaite certaine contre l'armée de leurs voisins du Clan du Crabe.

An 452

Naissance de Miya Mai

Mai fut une grande artiste qui se spécialisa dans l'écriture de pièces de théâtre après qu'elle fut défigurée lors d'un incendie.

Naissance d'Ikoma Yuri

La vie d'Ikoma Yuri sera tout à fait ordinaire jusqu'au moment où Akodo Tetsu lui ordonne d'apporter à son seigneur une missive indiquant la victoire du Clan du Lion sur les forces du Clan de la Grue. Victoire qui en fait n'eut jamais lieu...

La lignée des Anou est admis parmi la famille Miya

L'Empereur fit appel à la famille Anou, vassale de la famille Kaiu du Clan du Crabe, pour construire une série d'édifices religieux partout dans l'Empire et notamment à Otosan Uchi. L'un d'eux, un magnifique temple dédié au Sept Fortunes, attira particulièrement l'attention du Fils du Soleil. Ce dernier, pour remercier la famille Anou de son travail, lui permit d'être adopté au sein de la famille Miya.

An 454

Naissance d'Akodo Tetsu

Il deviendra plus tard shireikan de l'armée du Clan Lion qui fut défaite lors de la bataille des plaines de Osari.

An 455

Naissance d'Akodo Kurojin

Né de l'union d'un jeune héritier de la famille Akodo et d'une des enfants d'Agasha Nodotai, élevé par l'ancien général Akodo

Ujika, Kurojin s'affirmera plus tard comme un samurai d'exception qui, après avoir pris la tête de son Clan, va fortement participer à la chute de la souveraineté du Gozoku.

Mort présumée de Bayushi Tesaguri

On peut penser, objectivement, que Bayushi Tesaguri a passé dix ans dans le Bosquet des Traîtres avant de mourir.

An 456

Mort de Mirumoto Tokeru

Tokeru meurt suite à un duel qu'il a volontairement perdu contre son frère jumeau, Ryudumu.

Naissance de Matsu Cheomo

Matsu Cheomo aura l'honneur de seconder Ikoma Yuri lors de son seppuku.

An 458

L'Empereur fait appel à la Confrérie de Shinsei

Hantei Kusada cherche à affaiblir le Gozoku. Pour cela, il fait appel aux moines pour lui servir d'espions, d'informateurs, voire d'intervenants dans des actions de sabotage. L'Empereur étant le chef officiel de la religion Shintao, les moines sont contraints d'obéir à ses ordres, même au prix de leurs propres vœux.

Naissance de Hantei Yugo-zohime

Yugo-zohime est le dernier enfant de l'Empereur Hantei Kusada et sa quatrième fille. Son nom lui est donné en hommage à son héroïque "grand-mère", la dernière épouse d'Hantei Fujiwa, qui périt lors de la Bataille des Mers Déchaînées et dont l'âme la guidera tout au long de sa vie. Son éducation va échapper au contrôle de la souveraineté du Gozoku, ce qui va permettre au Clan du Lion de la préparer à monter sur le trône.

An 459

Naissance de Kaiu Gineza

Kaiu Gineza contribuera à édifier la Tombe de Iuchiban.

Mort d'Isamashi

Un combat a lieu à l'extrême nord de l'Empire, sur les terres du Clan du Phénix,



dans la plaine des sept cents soldats. La bataille oppose une armée du Clan mineur du Loup à un contingent de Jinkon kishi pris au piège. L'affrontement fait rage et les Jinkon kishi vainquent mais Isamashi, l'un des principaux chefs de l'organisation, périt dans un duel contre le daimyo du Clan du Loup.

An 460

Gaman est arrêté puis tué par le Gozoku

Gaman, le maître des Quatre Temples, est arrêté par le Gozoku puis tué en place publique pour haute trahison. Plusieurs temples de la Confrérie de Shinsei sont aussi incendiés pour ce même motif fallacieux. En fait, le Gozoku avait remarqué les agissements suspects des moines vis à vis de son organisation.

La longue nuit des sans-sommeil

Cette terrible nuit, appelée ainsi parce que personne ne dort lors de ce cauchemar, marque la destruction du monastère des Cinq Cercles par le sanguinaire Bayushi Junzen.

Révolte du peuple

Les actes perpétrés par le Gozoku à l'encontre de la Confrérie de Shinsei soulèvent le peuple rokugani. Les Jinkon kishi canalisent cette révolte jusqu'à l'arrivée de Hantei Yugo-zohime au pouvoir.

Naissance de l'ordre des moines du Temple d'Onnotangu

La secte Ashin, membre ascète et pacifique de la Confrérie de Shinsei, dut sous les ordres de l'Empereur abandonner sa philosophie pour espionner le consortium du Gozoku. Elle échoua et fut abandonnée à son sort. Ce sentiment d'injustice, associé à un goût du pouvoir physique, détourna les moines de leur Voie pour les orienter vers la corruption et la dévotion envers Onnotangu, le Seigneur Lune.

An 461

Otomo Tohojatsu meurt

Après avoir quitté ses fonctions de régent de l'Empire lorsque Hantei Kusada fut en âge de régner, Tohojatsu partit en retraite dans un monastère éloigné de la capitale. Il y meurt dans l'anonymat le plus total.

An 462

Ichiro Fureheshu meurt en protégeant son peuple

Ce célèbre bushi du Clan du Blaireau décèdera après avoir protégé sa province de l'attaque d'un puissant oni. Avant de trépasser, Fureheshu réussit à briser le crâne de la créature de ses mains nues.

An 465

Naissance d'Isawa Takao

Takao deviendra un surprenant Maître du Feu, un surdoué.

An 472

Écriture de la "Bénédictio de Hantei"

Écrit par le célèbre conteur Miya Mai ce livre narre l'histoire de la fin de guerre contre Fu Leng et décrit la fondation de la maison Miya. C'est l'œuvre la plus connue et appréciée de l'artiste.

Bataille des Plaines de Osari

Le Clan du Lion veut s'emparer d'une partie des terres du Clan de la Grue mais il subit une défaite humiliante sur les terres de la famille Daidoji, due à un péché de confiance.

An 473

Seppuku d'Ikoma Yuri

Déshonoré parce qu'il rapporta à son seigneur, en plus de la tête du shireikan de son unité, une missive, qui annonçait la victoire des siens alors que cela s'avérait faux, Ikoma Yuri choisit se faire seppuku. Il est secondé dans son rituel par un ami d'enfance, Matsu Cheomo.

An 474

Nouveau daimyo du Clan du Lion

Akodo Kurojin prend la tête du Clan du Lion. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour redonner puissance et gloire à son Clan et soutenir inconditionnellement l'Impératrice Yugo-zohime.

An 475

Naissance de Asahina Yajinden

Cet extraordinaire Shugenja va malheureu-

sement utiliser ses dons contre l'Empire en s'alliant à Iuchiban.

Hantei Kusada meurt

Bien qu'il fut marié toute sa vie à une courtisane de la famille Doji, Hantei Kusada était amoureux d'une des cousines d'un de ses amis d'enfance, Shiba Murayasu. A sa mort, il brise une nouvelle fois un tabou en se faisant enterrer sur les terres du Phénix juste à côté de sa bien-aimée. Le cimetière, connu sous le nom de Plaine du Chêne Pâle, est encore aujourd'hui un lieu populaire pour les amoureux.

Une Impératrice monte sur le trône

Yugozohime, la fille de Hantei Kusada (Hantei VI), défie son frère aîné Totomi en duel et gagne son droit au trône. Il semble que l'esprit de la première Yugozohime, dernière épouse d'Hantei Fujiwa, ait guidé sa main.

La Bataille de l'Heure du Loup

Tenant le tout pour le tout pour regagner le pouvoir, une coalition des armées des Clans du Scorpion et de la Grue se forme pour tenter de prendre la passe de Beiden. Mais elles se font arrêter près de Aka Mizu-umi, connu alors sous le nom de Lac de Verre Etincelant; puis exterminées par l'armée du Clan du Lion, menée par Akodo Kurojin.

Fin officielle du Gozoku

Avec le soutien des Clans du Lion et du Dragon ainsi que l'aide des lignées impériales unifiées, l'Impératrice Hantei Yugozohime reprend le pouvoir et démantèle le Gozoku. Le Shinsen-gumi est dissout et un nouveau Champion d'Emeraude est nommé : Doji Usan.

An 476

Dissolution du Clan du Loup

Le Clan du Loup est dissout et son existence même est rayée des archives impériales.

An 477

Un nouveau Champion d'Emeraude

Doji Usan décide d'abandonner sa fonction et laisse sa place à Mochiko, un ronin. Ce dernier est, selon la légende, le petit-fils de Matsu Mochihime, une des figures de la

résistance et la fondatrice des Jinkon kishi.

Mariage Impérial

Doji Usan et l'Impératrice Yugozohime se marient à Ootosan Ushi.

Les Jinkon kishi sont réhabilités

L'honneur des membres de l'organisation des Jinkon kishi leur est restitué par décret impérial et ses membres reçoivent l'autorisation de rejoindre leur ancien Clan ou celui de leurs parents. La plupart d'entre eux sont nommés ensuite magistrats d'Emeraude par Mochiko, recréant ainsi la glorieuse institution chargée de faire régner la justice de l'Empereur.

An 480

Naissance des jumeaux impériaux

Yugozohime accouche de deux enfants. Le premier-né, Muhaki, est destiné à devenir l'héritier du trône. Son "cadet", Jama, sera le mal-aimé de la famille à cause de la crainte superstitieuse des Rokugani à l'encontre des jumeaux.

An 482

Création des Metsuke

Otomo Isai crée cette agence d'infiltration et d'espionnage afin de protéger la restauration impériale par tous les moyens.

An 485

Création des légions d'Emeraude

Une force militaire impériale et pluri-clanique est créée sous l'égide d'Akodo Kurojin.

An 487

Décès d'Otomo Reju

Après la chute de la souveraineté du Gozoku, Otomo Reju ne peut trouver de place à la cour de Hantei Yugozohime, car cette dernière le prend pour un flagorneur, manipulateur du Gozoku. Il finit donc sa vie en exil non loin des terres du Clan du Blaireau.

An 489

Shiba Gaijushiko n'est plus

Le vieux scribe impérial meurt à l'âge vénéré.



nable de cent-trente ans. Peu de personnes savent à quel point il aura à jamais marqué son époque.

Isawa Takao meurt

Takao meurt en tentant d'affronter l'Oracle du Feu afin de prendre sa place.

An 494

Gempukku des jumeaux impériaux

Le premier-né devient Hantei Muhaki et va s'entraîner à l'académie de la famille Kakita. Jama opte quant à lui pour le nom de famille Otomo. Il ira étudier les secrets de la magie au sein du Clan du Phénix.

An 495

Miya Mai n'est plus

L'artiste disparaît à l'âge de 43 ans en laissant derrière elle des œuvres comme "la Bénédiction de l'Empereur" ou encore "les Instruments de la Guerre".

Disparition mystérieuse du Clan du Sanglier
Agasha Ryuden crée l'Enclume du Désespoir à partir d'un minerai issu du sang du Premier Oni. Le Clan du Sanglier est irrémédiablement souillé et ses membres s'entreteuent sauvagement, leurs âmes devenant un fantôme maléfique, le shakoki dogu.

An 497

La nuit des sabres

Bayushi Hanazono, la démente petite-fille de Junzen, projette d'assassiner l'Impératrice. Son projet, découvert par les Metsuke, dégénérera en une bataille sordide et sanglante qui enflamma les rues d'Otosan Uchi une nuit durant.

An 498

Kaiu Gineza disparaît

Le célèbre architecte du Clan du Crabe disparaît. Il créera plus tard, en secret, la Tombe de Iuchiban, le sorcier noir.

An 499

Destruction de la cité de Bakufu

Décidant d'en finir avec le Gozoku et ses restes, Yugo-zohime ordonne la destruction

de Bakufu, qui n'est déjà plus que l'ombre de ce qu'elle fut, elle sera rasée par les troupes impériales qui ne rencontreront aucune résistance.

Découverte du journal de Kuni Nakanu

Le destin de Otomo Jama, jeune frère de l'héritier impérial Hantei Muhaki, prend un virage soudain quand il trouve les textes maho de Kuni Nakanu. Avec l'aide d'Asahina Yajinden, Jama commence à traduire les textes et découvre les secrets du pouvoir. Un petit culte, les adeptes du sang, se forme au sein même de la capitale de l'Empire, avec Jama à sa tête. En tant que chef de cette société secrète, il prend un nouveau nom : Iuchiban...

An 500

Création de la charte des magistrats d'Emeraude

Maintenant pleinement restaurée, la magistrature d'Emeraude se voit adjoindre une charte qui en définit les pouvoirs et la juridiction.

An 503

Le Teikoku Junketsu déclaré ennemi de l'état

La violente faction du Clan du Lion se voit interdire en raison de la violence de ses actions.

Le mariage de l'héritier impérial

En cette fin de temps troublés, Hantei Muhaki prend pour épouse une courtisane de la famille Doji prénommée Umeiko.

An 505

Dissolution des Metsuke

L'organisation d'Otomo Isai est dissoute. Celui-ci épouse alors une jeune dame du Clan du Scorpion et prend son nom afin de rallier définitivement les descendants de Bayushi au pouvoir impérial.

Iuchiban s'exile dans les Terres Brûlées

Iuchiban, le frère jumeau de Hantei Muhaki (Hantei VIII), voyage jusque dans les Terres Brûlées dans un but connu de lui seul. Il en reviendra trois ans plus tard, porteur d'un terrible secret : celui de l'immortalité.

An 508

Retour de Iuchiban

En son absence, c'est Yajinden qui dirigea les adeptes de Sang.

Créations des quatre Epées de Sang

Asahina Yajinden forge les quatre Epées Vampiriques : Ambition, Passion, Vengeance et Jugement, sur l'Enclume du Désespoir.

An 509

Mort de Hida Tenburo et suicide de Doji Tanaka sous l'influence des Epées de Sang

Les artefacts maudits Jugement et Passion, après avoir rendu leurs porteurs fous, disparaissent pendant plusieurs siècles.

Bataille de la Neige Rouge

Akodo Meikuko, jeune cousine de Kurojin, reçoit une des épées de sang. Le nemuranaï sombre la pousse à déclarer la guerre au Clan du Dragon en plein hiver. Des vingt mille bushi qu'elle envoya à l'assaut des forteresses Dragon, seuls deux mille survécurent. Meikuko, dans un accès de lucidité, pratiqua le seppuku après avoir confié le récit de son erreur à un barde, Ikoma Sukemi.

Naissance de Hantei Retsuhime

L'épouse de l'héritier impérial met au monde une robuste jeune fille. Nommée Retsuko, elle deviendra la seconde Impératrice de Rokugan, Hantei Retsuhime.

An 510

Le Clan de la Mante perd son nom de famille

Le daimyo du Clan mineur prend en otage Hantei Muhaki afin d'obliger l'Impératrice à faire de son Clan un Clan majeur. Certains de ses hommes le trahissent, rendant l'héritier du trône à sa mère et évitant ainsi au Clan de la Mante de disparaître. Le nom Gusai sera toutefois effacé des archives impériales.

Batailles des Tombes Volées

Iuchiban et son armée de mort-vivants sont défaits par les armées d'un Empire réunifié. Le sorcier du sang sera enfermé dans sa célèbre Tombe. Son acolyte Yajinden sera

décérébré par les shugenja de la famille Isawa, du moins le croient-ils...

Mort de Akodo Kurojin

Ce glorieux Champion sera blessé mortellement durant la Bataille des Tombes Volées. Il succombera à ses blessures après avoir reçu la bénédiction de l'Impératrice, permettant à son âme de rejoindre le Paradis Céleste.

Grand conclave impérial

Hantei Muhaki fait promulguer une série d'édits impériaux visant à protéger la réputation de la famille Hantei et à défendre l'Empire contre la maho.

An 515

Mort du corps de Asahina Yajinden

Mais son esprit existe encore...

An 516

Mort de Doji Usan

L'ancien Champion d'Emeraude, époux de l'Impératrice et père de Muhaki, décède.

An 518

Mort de Hantei Yugo-zohime

L'Impératrice artisanne de la restauration meurt de langueur. L'Empire d'Emeraude portera son deuil une année durant...

Hantei Muhaki devient Empereur

Le fils de Yugo-zohime devient ainsi Hantei VIII.





Une vision de l'ancien Rokugan

" Aux abords de la rivière aux trois rives, comme au sommet des monts de la Grande Muraille du Nord, les héros de légendes s'accrochent aux pics des montagnes ou se cachent dans les creux des rochers, les cheveux des kami sont devenus les mèches des nuages et leurs larmes, les torrents qui dévalent les montagnes. A Rokugan, comme nulle part ailleurs, on lit dans les formes naturelles et l'on voit dans la découpe d'un rocher, un élève qui attend les conseils de son maître, ou dans l'inclinaison d'un prunier, une jeune fille qui laisse sécher ses cheveux. Assimilés à des images humaines ou animales, les éléments des paysages ne sont plus de simples choses mais des réalités vivantes, dotées d'une âme. Comme si la nature était à l'image de l'homme, ou plutôt comme si l'une se confondait dans l'autre. C'est cela la quête de l'harmonie : considérer l'univers comme un organisme vivant, dans lequel participent de façon égale, les cieux, les eaux et la terre, où l'esprit n'est pas dissocié de la matière, et où les énergies vitales habitent également l'animé et l'inanimé. C'est à travers l'écoute, l'observation de l'univers, de ces forces telluriques et minérales, que l'illumination arrivera... "

Shinsei

Pour accompagner la lecture de ces cartes, nous allons diviser les terres d'Emeraude en huit zones bien distinctes, délimitées par les frontières des six grands Clans majeurs, celles des Clans mineurs, de la famille impériale et des terres dites "libres" ou de l'Outremonde, puis nous consacrer à l'étude des éléments géographiques et géopolitiques propres à la période située entre les IV^{ème} et VI^{ème} siècle de l'histoire de Rokugan.

Les terres du Clan du Crabe

Les frontières du Clan du Crabe ont quelque peu évolué au cours des siècles, notamment à cause de la progression quasi-incontrôlable de l'Outremonde. Le Clan de la famille Hida s'étendait bien plus vers le sud englobant encore le château de la famille Hiruma qui prit plus tard l'appellation de ruines du matin et l'ouest.

Au sud, le dernier rempart du Clan face à l'Outremonde n'était qu'une "simple" palissade en bois longeant les terres du Clan jusqu'à la tour de guet orientale. Construite bien avant Kaiu Kabe, le Mur des Bâtisseurs, ce bâtiment servait d'ultime défense septentrionale. Quand on allumait des torches dans les châteaux méridionaux du Clan du Crabe, les soldats en poste à la tour de guet envoyaient des messagers partout sur les terres du nord du même Clan pour les prévenir de l'imminence d'une attaque de l'Outremonde. Son utilisation était essentielle pour la sauvegarde de l'Empire.

Les terres de la famille Kuni n'avaient pas encore été dévorées par la Souillure à cette époque, et de nombreuses bibliothèques et laboratoires disséminés attiraient les curieux avides de connaissance à propos de l'Outremonde.

La rivière - Kawa sano Saigo no Kamae, la rivière de l'ultime résistance - qui traversait le territoire du Clan de part en part était connue à l'époque comme étant Hikitate kamae, la rivière protectrice. Elle ne changea d'appellation qu'à partir du moment où les armées de Hida Banuken s'y replièrent pour résister à Mangeur et ses troupes.

A l'ouest, les défenses du Clan étaient donc plutôt faibles, notamment parce que le Mur des Bâtisseurs n'existait pas encore. Seul Shiro Kaotsuki no Higashi, le château des émissaires de l'Est, se dressait face à de possibles invasions mais le Clan du Crabe se reposait sur les mystérieux esprits de la forêt oubliée pour l'aider au cas où.

A l'est, c'était différent. Depuis les événements ayant entraîné la première grande guerre contre le Clan de la Grue, la famille Hida tenait à ce qu'au moins un tiers de ses forces militaires reste stationné à proximité



Au cours de son passé, les frontières du Clan du Dragon ne connurent que très peu de bouleversements par rapport à celles qui le définissent à notre époque. Seule la famille Akodo vint lui réclamer des terres. Quoi qu'il en soit, les terres des familles Togashi, Agasha et Mirumoto, la famille Kitsuki n'ayant pas encore vu le jour, étaient, et sont encore, des endroits inconnus et mystérieux pour la plupart des Rokugani.

Toutefois l'émergence du Clan mineur de la Libellule au sud-est de ces terres a changé quelque peu la donne. Désormais, le reste de l'Empire disposait d'un porte-parole avec le Clan du Dragon. C'est pourquoi la plupart des émissaires du Clan se trouvent prêt de Kyuden Tonbo, le palais du Clan de la Libellule.

Bien que ses forces militaires aient été historiquement concentrées sur les terres



de la famille Mirumoto, l'absence du Clan majeur de la Ki-Rin et l'annexion d'une partie de ses terres par le Clan du Lion obligea le Clan du Dragon à garder un œil sur sa frontière ouest. Œil qui se matérialisa par la création de Takaikabe Mura, le village de la haute muraille, qui servait donc à cette époque d'avant-poste pour la famille Mirumoto, avant d'être en partie abandonné militairement lors du retour du Clan de la Licorne.

Alors que le Clan de la Libellule faisait office de principal lien diplomatique entre le Clan du Dragon et le reste de l'Empire, la cité d'Heibeisu en faisait de même commercialement. Géographiquement proche de la lisière des terres du Clan du Phénix, Heibeisu accueillait une bonne partie du commerce du Clan du Dragon avec le reste de l'Empire. Les visiteurs y étaient les bienvenus et les membres du Clan du Phénix, en particulier, faisaient souvent de la ville une étape de leurs voyages. C'était une cité luxuriante, entourée d'eau et de collines ondoyantes, et bordée de montagnes au nord et à l'est.

Lieux d'importance existant sur les terres du Clan du Dragon au Vème siècle

- Takaikabe Mura (village de la haute muraille)
- Fukurokujin Seido (le sanctuaire de Fukurokujin)
- Yushosha Seido Mura (village du sanctuaire du champion)
- Kyuden Togashi (vénérable demeure de la lumière)
- Shiro Agasha (château de la famille Agasha)
- Heibeisu
- Shiro Mirumoto (château du dernier regard)
- Kyuden Tonbo (palais du Clan de la Libellule)
- Toi Koku (village de la rizière distante)
- Kyodai et Kabe sano Kita (grande muraille du Nord)
- Hinanbasho sano Mitsu Shimai (refuge des trois sœurs)
- Kyodai et Josho Suru (les grandes marches)
- Kyodai et Taiyo (le grand précipice)
- Oboreshinu Boekisho Kawa (rivière du mar-

chand noyé)

➤Col de la fleur de prunier

Les terres du Clan de la Grue (Nord)

Les frontières du Clan de la Grue situées entre les terres du Clan du Lion, du Phénix et de la famille impériale ont, historiquement, toujours été instables et ce principalement à cause de l'inimitié existant entre la famille Matsu et le Clan de la Grue. Bien que les temps anciens aient, semble t'il, apaisé beaucoup d'esprits, la conclusion du conflit entre les Clans du Lion et du Phénix avec la Victoire par la Paix, ranima les vieilles tensions existantes entre le bras droit et le bras gauche de l'Empereur. Au Vème siècle, les terres du nord du Clan de la Grue étaient légèrement différentes de celles qui peuvent exister aujourd'hui.

Le Clan ne disposait pas encore de Toshi Rambo Wo Shien Shite Reigisaho, la Cité des Apparences, mais pouvait compter sur Shiro No Yojin, le Château de la Vigilance, qui, après la cité de Bakufu, était la plus grande plate-forme militaire des miliciens du Shinsen-gumi.

Néanmoins, le Clan a toujours pu s'appuyer sur l'aide d'innombrables alliés pour repousser les assauts du Clan du Lion. A l'époque de la souveraineté du Gozoku, le Clan pouvait compter sur le Clan mineur du Loup, qui occupait alors Ookami Toshi, la cité du loup, ainsi que sur le Clan du Phénix, avec qui les liens s'étaient renforcé depuis la création de la famille Asahina ; sans oublier les liens inaltérables existant entre la famille impériale et le Clan de la Grue.

Lieux d'importance existant sur les terres septentrionales du Clan de la Grue au Vème siècle

- Shiro sano Kakita (école de kenjutsu du Clan de la Grue)
- Kosaten Shiro (château de la croisée des chemins)
- Shiro Daidoji (château du fils de la grue)
- Yufuku et Heigen Toshi (cité des plaines prospères)
- Kyuden Doji (palais du Clan de la Grue)
- Musume Mura (village de la vierge)
- Shiro No Yojin (château de la Vigilance)



- Benten Seido
- Samui Kaze Toshi (cité du vent glacé)
- Aketsu
- Ookami Toshi (cité du loup)
- Oboreshinu Boekisho Kawa (rivière du marchand noyé)
- Tanima sano Futatsu Taisho (vallée des deux généraux)
- Seikitsu sano Yama no Oi (chaîne du toit du monde)
- Kawa Mitsu Kishi (rivière des trois rives)
- Heigen no Otaku (plaines de bataille)
- Heigen sano Doji (terres de la famille Doji)
- Mizu-umi no Fuko (lac de la tristesse)
- Plaines d'Osari (plaines du Clan de la Grue)
- Kawa sano Zatu Shudoshi (rivière du moine aveugle)
- Michi ni Mayotta Musume Irie (crique de la fille disparue)
- Umi Amaterasu (mer de la Déesse Soleil)

Les terres du Clan de la Grue (Sud)

Les terres du Clan de la Grue située au sud de Kawa Sano Zatsu Shudoshi, la rivière du moine aveugle, ont toujours été beaucoup plus calmes que celle du nord bien que, au début du Vème siècle, l'affrontement entre le Clan de la Grue et celui du Crabe et la sécession de la famille Yasuki bouscula quelque peu cette règle. Néanmoins, et bien que les tensions entre ces deux clans soient presque aussi fortes que celles opposant le Clan du Lion au Clan de la Grue, il y eut très peu d'affrontements physiques après que l'Empereur de l'époque, Hantei Fujiwa, ait ordonné l'armistice entre ces deux Clans pour le bien de l'Empire. Les tensions se traduisirent plutôt au niveau économique, par une concurrence marchande acharnée entre les familles Yasuki et Daidoji. Et pour consolider cette paix toute relative, l'Empereur s'appuya également sur l'action insoupçonnable du fils de Doji Onegano, pour fonder le Clan mineur du Moineau.

Situé à l'ouest des terres du Clan de la Grue, entre celles du Clan mineur du Renard et celles du Clan du Crabe, le Clan du Moineau avait pour vocation, entre autres, de protéger les plaines sacralisées du Soleil d'Or de toute annexion militaire. Ce qu'il entreprit de faire avec courage, pureté

et honneur.

Lieux d'importance existant sur les terres australes du Clan de la Grue au Vème siècle

- Mura Sabishii Toshi (cité des rives abandonnées)
- Terrains d'entraînement de la famille Daidoji
- Bakufu
- Yama ue no ho ni Umi Mura (village de la muraille bordant l'océan)
- Shinden Asahina (temple du petit matin)
- Aiso ni Ryokosha Mura (village de l'aimable voyageur)
- Seikitsu sano Yama no Oi (chaîne du toit du monde)
- Kawa Mitsu Kishi (rivière des trois rives)
- Kawa sano Zatu Shudoshi (rivière du moine aveugle)
- Michi ni Mayotta Musume Irie (crique de la fille disparue)
- Umi Amaterasu (mer de la Déesse Soleil)
- Kabi ue no ho ni sa Umi (muraille bordant l'océan)
- Jinshin Sakana Wan (baie des poissons morts)
- Shio Senkyo no Riku (pont des marées)
- Bunya sano Asahina (champs du petit matin)

Les terres du Clan du Lion

Les frontières du Clan du Lion n'ont jamais été aussi élargies que sous la dominance de la souveraineté du Gozoku, et, paradoxalement, son influence n'a jamais été aussi faible. Alors que l'absence du Clan de la Ki-Rin se faisait sentir, notamment par l'accroissement du banditisme dans la région et les attaques répétées de gaijin venus du nord-ouest, le Clan du Lion demanda et obtint de l'Empereur le droit d'occuper ces terres, ce qui ne se fit pas sans heurt avec le Clan mineur du Renard qui s'estimait, à juste titre, lésé.

C'est ainsi que la famille Ikoma occupa, vers le début du Vème siècle, une grande partie des terres les plus occidentales de l'Empire. Pour ce faire, le Clan du Lion profita des installations laissées vacantes par le départ de ses cousins de la Ki-Rin tout en

n'hésitant pas à fonder ses propres villages, châteaux ou cités lorsque le besoin s'en faisait sentir. C'est ainsi que Shiranai Toshi, la cité des ténèbres et le village de Rugashi naquirent. Rugashi est historiquement connu pour avoir accueilli en son sein l'Impératrice Yugo-zohime alors que cette dernière n'était encore qu'une enfant au destin inconnu.

L'une des causes de la quasi-inexistence politique et militaire du Clan du Lion venait en partie de l'immensité de ses terres. A l'image du Clan du Crabe qui devait s'occuper de son action sur l'Outremonde avant de penser à autre chose, le Clan du Lion devait résoudre et écraser dans l'œuf de nombreuses tentatives de rébellions paysannes, que l'on soupçonne aujourd'hui d'avoir été financées par le Clan du Scorpion soucieux de réduire l'influence d'un opposant à la souveraineté du Gozoku, tout en tentant de réduire les pillages, de plus en plus courant, de ses terres par des hordes de bandits. Ces petites batailles lui avaient coûté finalement beaucoup de forces, suffisamment en tout cas pour réduire son influence politique.

Mais bien que les terres du Clan du Lion aient eu une taille gigantesque à cette époque, le Clan ne disposait pas encore de Kenson Gakka, pas encore baptisé la "Leçon de l'humilité", et de Shiro No Yojin, le Château de la Vigilance,) au contraire de Toshi Rambo Wo Shien Shite Reigisaho, la Cité des Apparences.

Lieux d'importance existant sur les terres du Clan du Lion au Vème siècle

- Toshi no Meiyo Gisei (cité de l'honorable sacrifice)
- Mura sano Eiyu ni Suru (village de l'honneur retrouvé)
- Shiro sano Ken Hayai (château de la voie du sabre)
- Rugashi
- Shiranai Toshi (cité des ténèbres)
- Foshi
- Renga Murai (village des briques)
- Kyuden Ikoma (palais de l'équilibre sacré)
- Bishamon Seido (le sanctuaire de Bishamon)

➤Toshi Rambo Wo Shien Shite Reigisaho (cité des Apparences).

➤Tonfajutsen

➤Shiro Matsu (château du dernier soupir)

➤Shiroi Kishi Mizu-umi (lac aux rives blanches)

➤Kawa Nemui (rivière endormie)

➤Shiroi Kishi Heigen (plaine des rives blanches)

➤Oboreshinu Boekisho Kawa (rivière du marchand noyé)

➤Seikitsu sano Yama no Oi (chaîne du toit du monde)

➤Kawa Mitsu Kishi (rivière des trois rives)

➤Heigen no Otaku (plaines de bataille)

➤Kawa no Kin (rivière de l'or)

➤Montagne vigilante

Les terres du Clan du Phénix

Traditionnellement calmes, les terres du Clan du Phénix n'ont pas dérogé à leur habitude au Vème siècle, bien qu'au tout début de cette nouvelle ère, l'invasion du Clan du Lion ait failli bouleverser cette tradition. Mais le Clan du Phénix réussit à s'en sortir sans heurt. Après avoir signé un traité de paix à Noshiro, un petit village qui s'agrandit ensuite et devint rapidement Mamoru Kyotei Toshi, la cité du traité respecté, le Clan du Phénix ne connut plus aucune bataille. C'est pourquoi les frontières qu'il pouvait avoir il y a plus de sept cent ans sont à peu de choses près les mêmes qu'aujourd'hui.

Bien que le Clan n'ait été lui-même plus jamais impliqué dans un conflit militaire, ses terres accueillirent toutefois l'une des batailles les plus étonnantes de l'Empire, celle qui vit la victoire d'un important contingent de Jinkon kishi face à une puissante armée du Shinsen-gumi dix fois plus nombreuse. Le site où se déroula cet affrontement s'appelait déjà Nani-Aku Heitai Heigen, la plaine des sept cents soldats, à cause de la bataille au cours de laquelle sept cents soldats du Clan du Phénix dont de nombreux shugenja vainquirent une armée de sept mille hommes du Clan du Lion presque un siècle plus tôt.

Beaucoup de personnes connaissent la tragique histoire de Matsu Hitomi. Connue pour être la samurai-ko la plus connue de



l'histoire de Rokugan, elle périt sur les terres du Clan du Phénix vers le milieu du Vème siècle. En son hommage, son amant, dont le nom est désormais oublié, construisit vingt-sept ans plus tard Shiro sano Chujitsu et Shinpu, le château de la fiancée vertueuse, un endroit encore connu aujourd'hui comme étant un lieu de pèlerinage pour les amoureux.

Plusieurs autres lieux d'importance sont situés sur les terres du Clan du Phénix : Aojiroi Oku Shiro, le château du chêne pâle, en fait partie. Connu pour être l'endroit où Hantei Kusada (Hantei VI) sur son lit de mort décida, au mépris de la tradition, d'être enterré dans un champ proche de l'endroit où la femme qu'il avait aimée était née. Sur sa tombe poussa un grand chêne pâle. Un château fut érigé autour du chêne pour le protéger et beaucoup pensent que l'écorce de l'arbre possède des vertus médicinales. Mais lorsque l'on pense aux terres du Clan du Phénix, on pense souvent à Shinsei et au village qui lui donna le jour. Haut lieu de pèlerinage Shinsei Na Sumai Mura, le village natal sacré, outre l'origine de son appellation, abrite aussi en son sein plusieurs demeures seigneuriales et sanctuaires construits par Shiba Esade, le Maître de la Terre de l'époque. Les pèlerins, qui venaient de plusieurs milliers de kilomètres à la ronde, amenaient chacun une pierre avec eux, laquelle était ajoutée à un bâtiment par le Maître élémentaire pour s'encastrier parfaitement au milieu des autres afin de durer plusieurs siècles.

Lieux d'importance existant sur les terres du Clan du Phénix au Vème siècle

- Le temple caché
- Seido Jurojin
- Kitamihari (le guet du Nord)
- Shiro sano Chujitsu et Shinpu (château de la fiancée vertueuse)
- Doro Owari Mura (village de la fin du voyage)
- Aojiroi Oku Shiro (château du chêne pâle)
- Kyuden Isawa (palais du Clan du Phénix)
- Michita Yasumi (cité du repos confiant)
- Shinsei Na Sumai Mura (village natal sacré)
- Reihaïdo Uikku (mémorial de Uikku)

- Shiro Asako (château du matin radieux)
- Shiro Shiba (château de la famille Shiba)
- Mori Kage Toshi (cité de la forêt des ombres)
- Mamoru Kyotei Toshi (cité du traité respecté)
- Toshi no Omoidoso (cité du souvenir)
- Kyodai et Kabe sano Kita (grande muraille du Nord)
- Tani Giza (vallée déchiquetée)
- Mori Isawa (forêt du phénix)
- Nani-aku Heitai Heigen (plaine des sept cents soldats)
- Nemui Kaminari Yama (montagne du tonnerre lointain)
- Kanawa Taki (cascade des anneaux de fer)
- Tanima sano Futatsu Taisho (vallée des deux généraux)
- Kiken Roka (col périlleux)
- Yama no Kuyami (montagnes du regret)
- Umi Amaterasu (mer de la Déesse Soleil)

Les terres du Clan du Scorpion

Au début du Vème siècle, le Clan du Scorpion ne disposait pas d'une puissance militaire digne d'un Clan majeur, ce qu'il ne l'avait pas empêché de se distinguer, principalement par sa grande influence politique. La sécurité aux abords de ses frontières était surtout assurée par plusieurs alliés de poids, dont faisaient partie, bien évidemment, les autres Clans fondateurs du Gozoku, mais aussi le Clan mineur du Blaireau, à qui le Clan promettait une inimitié avec les hordes de bandits, manipulées par leur soin. Cette situation dont aimait se vanter le Clan du Scorpion prit une allure différente lorsque Bayushi Junzen arriva au pouvoir. Le terrible bushi, aidé de sa garde personnelle, la garde de sang, instaura partout où il passait un règne de terreur. Quiconque ne se levait pas pour aller grossir ses armées était rapidement accablé de taxes insurmontables. Et pour la première et unique fois de son histoire, le Clan du Scorpion disposa d'une grande et puissante armée. L'acte le plus connu et le plus symbolique de la mentalité de Junzen fut lorsqu'il décida, sans remord, de pendre son fils dans le bosquet des traîtres, situé au Sud de Kyuden Bayushi, après que ce dernier l'eut trahi.

Lorsqu'au début du Vème siècle, l'Empereur ordonna le déshonneur de nombreux samurai et la création de ceux que l'on appelle encore aujourd'hui les ronin, les plaines les plus au sud du Clan du Scorpion servirent de point de ralliement à de nombreuses familles de son Clan. C'est pour quoi on commença à les surnommer Ronin Chiiki, les plaines des ronin.

Il y a sept cents ans, les frontières du Clan ressemblaient à celles d'aujourd'hui. Seul Shiro no Meiyo, le château de l'honneur, qui devint par la suite Kenson Gakka "la Leçon d'Humilité" appartenait encore au Clan du Scorpion. Il ne fut pris par le Clan du lion qu'en 553 après que la famille Bayushi eut tenté de s'emparer de Kyuden Ikoma, le Palais de l'Equilibre Sacré.

Lieux d'importance existant sur les terres du Clan du Scorpion au Vème siècle

- Pokau
- Shiro no Soshi (château de la tromperie)
- Ryoko Owari Toshi (cité du bout du voyage)
- Shiro no Meiyo (château de l'honneur)
- Kakusu Keikai Torid-e (tour de guet secrète)
- Shiro no Shosuro (château de la simulation)
- Tour Nihai
- Yogo Shiro (château de l'apprentissage)
- Beiden
- Ginasutra
- Kyuden Bayushi (palais du Clan du Scorpion)
- Kagoki
- Hotei Seido (le sanctuaire de Hotei)
- Shimomura (village du gel)
- Seikitsu sano Yama no Oi (chaîne du toit du monde)
- Kawa Mitsu Kishi (rivière des trois rives)
- Heigen no Kaminari (plaine du tonnerre)
- Kawa no Kin (rivière de l'or)
- Roka Beiden (col de Beiden)
- Shiroy Kin Kawa (rivière de l'or blanc)

Les terres impériales et des Clans mineurs

Au Vème siècle, les frontières délimitant

les terres impériales ne sont pas différentes d'aujourd'hui. Elles englobent toutes les terres - Rokugan Yogosha Heigen, les plaines du Champion d'Emeraude, Hanto No Yoake, la péninsule de l'Aube, Heigen Nhayai Mondai, les plaines des ennuis soudains et Hanto No Nichibotsu, la péninsule du crépuscule - entourant la cité d'Otosan Uchi. Néanmoins certaines précisions sont à apporter :

Au sud-est des terres impériales, au beau milieu de Mizu-Umi No Fuko, le lac de la tristesse, se dressait la puissante et majestueuse cité de Bakufu. Considérée officiellement comme la nouvelle capitale de Rokugan par la souveraineté du Gozoku, la cité pouvait être considérée comme une "propriété" impériale.

D'autres terres au sud de l'Empire étaient aussi considérées comme étant propriétés de l'Empereur. Confisquées par Hantei Fujiwa aux Clans de la Grue et du Crabe pour les punir de leur dissension ayant provoqué la plus grande crise économique que Rokugan ait jamais connue, ces terres, aujourd'hui appelées Kin Taito Heigen, les plaines du Soleil d'Or, étaient alors sous la protection du Clan mineur du Moineau.

A noter que deux tours, Yoake Fusheru, la tour de l'aube et Nichibotsu Fusheru, la tour du soleil couchant, furent érigées à l'extrémité des deux baies entourant la capitale, après la Bataille du Cerf Blanc, et ce afin de prévenir l'Empire d'une éventuelle invasion gaijin par les eaux.

Les frontières délimitant les terres des nombreux Clans mineurs de l'Empire du Vème siècle sont encore plus difficiles à définir. A cette époque, et encore aujourd'hui, la faible influence politique ou militaire des Clans mineurs ne leur permettait pas de protéger, seuls, correctement leurs frontières, c'est pourquoi ces Clans s'alliaient souvent avec un Clan majeur pour bénéficier de sa puissance.

Dans cet ordre d'idée, le Clan mineur du Serpent, dont les frontières englobaient Heigen Ryo Kokoro, les plaines du cœur du dragon, avait conclu un accord avec son voisin du Clan du Phénix, prévoyant une entraide mutuelle en cas de guerre. Mais sa destruction, nécessaire, au début du Vème

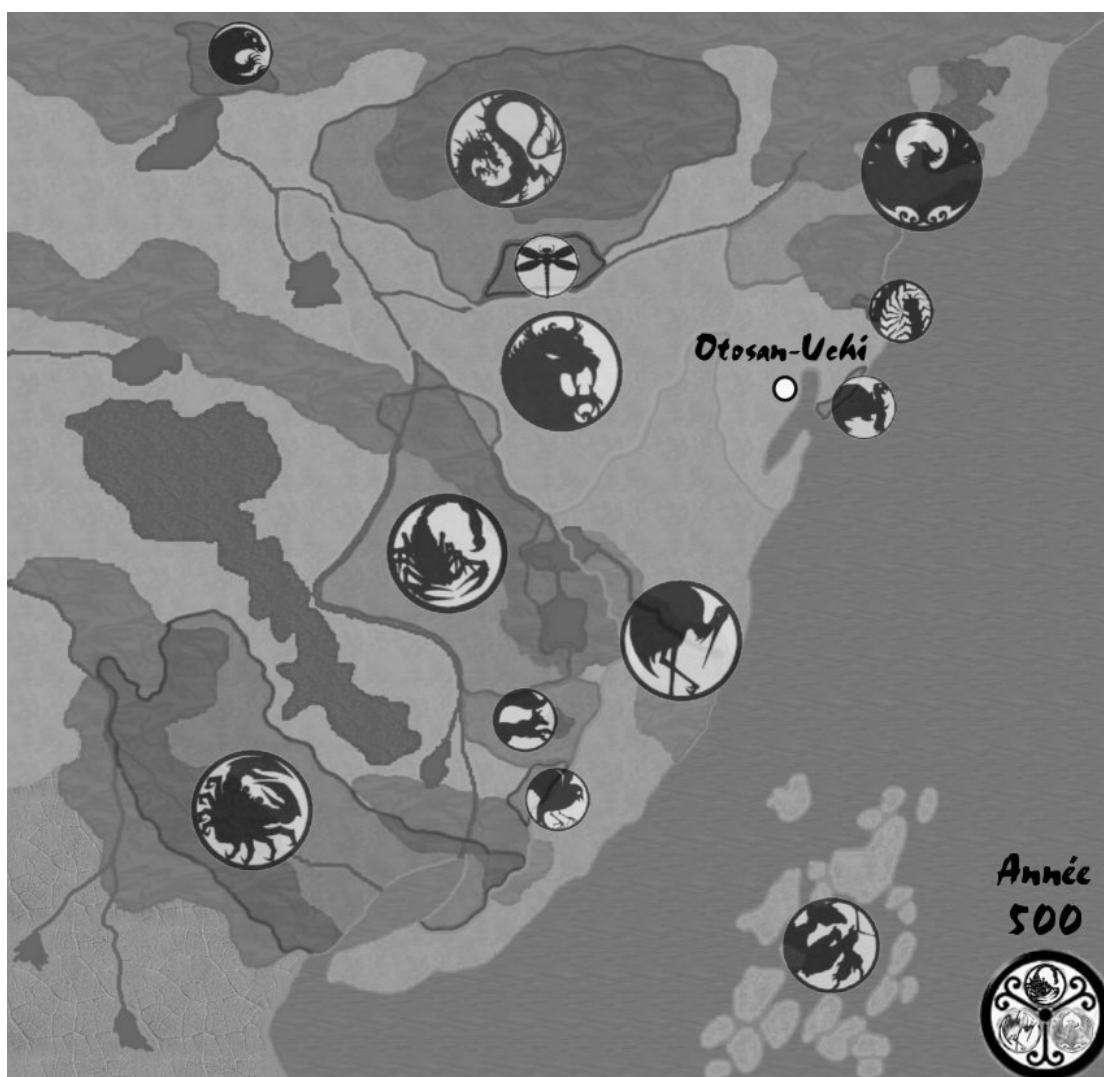
siècle, vint de la main même de son principal allié.

Un destin presque similaire frappa le Clan du Sanglier qui, malgré les liens l'unissant au Clan du Crabe, décida de vivre seul, sur la bordure nord-ouest de Yugure Yama, les montagnes du crépuscule, ce qui causa sa perte vers la fin du Vème siècle.

Pour le Clan mineur du Renard, la situation n'a pas toujours été facile. Historiquement installé à l'ouest de l'Empire, au sud des terres du Clan du Blaireau, avec comme mission de protéger les terres de leurs ancêtres du Clan de la Ki-Rin - à ce propos, ils bâtirent de leurs propres mains une forteresse qui devint plus tard Shiro Otaku Shojo, le château des vierges de bataille, pour les aider dans leur tâche - le Clan du Renard dut se résoudre à abandonner ses terres au Clan du Lion lorsque l'Empereur, ou plutôt la souveraineté du

Gozoku, décida d'assoupir son principal opposant politique, en lui octroyant Shiroi Kishi Heigen, les plaines des rives blanches. La famille Kitsune voyagea donc à travers l'Empire jusqu'à s'installer, finalement, avec la bénédiction de l'Empereur, à l'est de Shinomen Mori, la forêt oubliée, près de ce qui deviendra plus tard Mitsu Otoko Rengo Heigen, la plaine de l'alliance tripartite.

D'autres Clans, comme le Clan mineur du Loup qui n'exista que sous le règne du Gozoku, de la Libellule ou du Mille-pattes étaient implantés sur les terres mêmes d'une grande puissance - respectivement au sud des terres du Clan de la Grue et du Dragon, et au nord des plaines de la famille impériale - et donc bénéficiaient d'une certaine stabilité de leurs frontières. Le Clan de la Tortue, installé au milieu de Hanto No Yoake, la péninsule de l'aube, bénéficiait lui aussi d'un statut particulier puisque admi-



nistrativement, son daimyo étant l'Empereur. Et nul n'oserait s'attaquer à une propriété impériale...

Quant au plus puissant des Clans mineurs, le Clan de la Mante, il bénéficiait déjà de son éloignement géographique - Shima No Koshinryo, l'île des épices et Shima No Kinu, l'île de la soie - lui permettant d'éviter toute sorte de conflits avec le reste de l'Empire, ce qu'il ne l'empêcha pas d'être menacé par l'invasion d'une coalition des plus grands Clans de Rokugan lorsque Gusai Rioshida, leur daimyo de l'époque, eut la maladresse de kidnapper le fils de l'Impératrice.

Lieux d'importance existant sur les terres impériales et des Clans mineurs au Vème siècle

- Kyuden Miya (palais de la famille Miya)
- Château du Champion d'Émeraude
- Kiken et Roka Toshi/Ryu Bannin Toshi (cité du col périlleux/cité du dragon protecteur)
- Mura Higashi Chushin ; Mura Minami Chushin ; Mura Nishi Chushin ; Mura Kita Chushin (villages stratégiques)
- Yoake Fuseru (tour de l'aube)
- Otosan Uchi (capitale de Rokugan)
- Kyuden Seppun (palais de la famille Seppun)
- Nichibotsu Fuseru (tour du soleil couchant)
- Mizen Mura
- Reihaido Shinsei (mémorial du corbeau)
- Shinden Osano-Wo (temple d'Osano-Wo)
- Shiro Heichi (château du Clan du Sanglier)
- Dangai
- Kaia Osho Mura (village de l'humble prêtre)
- Kitsune Mori Mura
- Kyuden Kitsune (palais du Clan du Renard)
- Kyuden Suzume (palais du Clan du Moineau)
- Koutetsukan (cité de la tortue de fer)
- Kyuden Gotei (palais du Clan de la Mante)
- Toshi no Inazuma (cité de la foudre)
- Tokigogochu
- Maigosera Seido (sanctuaire des marins perdus)
- Shiro Ichiro (château du Clan du Blaireau)

- Route de l'exil
- Kibukito (village du septentrion)
- Tour de guet de la route de l'exil
- Shiro Otaku Shojo (château des vierges de bataille)
- Kurayami-ha Mura (village de la frontière noire)
- Shiroy Kishi Mura (village des rives blanches)
- Mura nisa Kawa Nemui (village de la rivière endormie)
- Otaku Seido (sanctuaire d'Otaku)
- Daikoku Seido (sanctuaire de Daikoku)
- Hisatu-Kesu
- Kanashimi no Komichi (col des souffrances)
- Kyodai et Kabe sano Kita (grande muraille du Nord)
- Heigen Ryo Kokoro (plaine du cœur du dragon)
- Mizu-umi Ryo (lac du dragon)
- Nagashi Naga Toshi (cité naga engloutie)
- Seikitsu sano Yama no Oi (chaîne du toit du monde)
- Kiken Roka (col périlleux)
- Yama no Kuyami (montagnes du regret)
- Heigen no Hayai Mondai (plaine des ennuis soudains)
- Rokugan Yogasha Heigen (plaine du Champion d'Émeraude)
- Hanto no Yoake (péninsule de l'aube)
- Naga Doro Heigen (plaine des routes naga)
- Wan sano Kin Taiyo (baie du soleil couchant)
- Tani Hitokage (vallée des esprits)
- Mizu-umi no Fuko (lac de la tristesse)
- Tani Sensho (vallée du mille-pattes)
- Umi Amaterasu (mer de la Déesse Soleil)
- Yugure Yama (montagnes du crépuscule)
- Mizu-umi no Sakura Yuki (lac des pétales de fleurs de cerisiers)
- Shiroy Kin Kawa (rivière de l'or blanc)
- Kin Taiyo Heigen (plaine du soleil d'or)
- Shima no Koshinryo et Shima no Kinu (île des épices et île de la soie)
- Wan no Asaguroi Mizu (baie des eaux sombres)

Les terres non-affiliées

Kawa sano Fui no Dansei wo Sasu, la rivière du héros inattendu, ne s'appelait pas comme cela à cette époque. Le Clan mineur du Renard la surnommait Kawa Meiowaku Wo Kakeru, la rivière importune, du fait



qu'elle s'écoulait tout droit vers des terres inconnues et dangereuses.

De même, Mizu-umi Kiku Hanabira, le lac des pétales de chrysanthèmes, était appelé Mizu-umi Meiwaku wo Kakeru, le lac importun, car il était dangereux de s'en approcher, à cause des créatures étranges qui le fréquentaient.

A cette époque, Aka Mizu-umi, le lac rouge, et Kawa sano Okami Jikan, la rivière de l'heure du Loup, n'étaient encore connus que sous les noms de lac de verre étincelant et rivière étincelante. Ce n'est qu'après la Bataille de l'Heure du Loup que l'on changea leurs noms.

Autre appellation, autre temps. Nanatsu hi Otaku Heigen, la plaine de la bataille des sept jours, n'était pas encore surnommée ainsi mais était connue pour être Chinchu Heigen, la plaine profonde. Au contraire de Ronin Chiiki, les plaines des ronin, qui tire son nom de la période ayant suivi l'apparition des premiers ronin au Vème siècle.

Les terres de la famille Hiruma étaient encore habitées par les bushi du Clan du Crabe et ce n'est que bien plus tard, lorsque les troupes de Mangeurs tentèrent d'envahir l'Empire qu'on les surnomma "la plaine de l'ultime résistance". Et l'endroit connu comme étant Haka no luchiban, la tombe de luchiban ne sera identifié comme tel que vers le début du VIème siècle.

Lieux d'importance existant sur les terres dites "libres" ou de l'Outremonde au Vème siècle

- Bikami et Akami
- Yakeru yoni Atsui (Terres brûlées)
- Kyodai et Kabe sano Kita (grande muraille du Nord)
- Heigen Ryo Kokoro (plaine du cœur du dragon)
- Rivière de la vallée perdue (rivière de la demeure des kenku)
- Heigen Kori (plaine de glace)
- Heigen Yuki (plaine enneigée)
- Shiroy Kishi Mizu-umi (lac aux rives blanches)
- Kawa Nemui (rivière endormie)
- Hae Moete Kawa (rivière de la luciole)
- Seikitsu sano Yama no Oi (chaîne du toit du monde)

- Kawa Meiwaku Wo Kakeru (la rivière importune)
- Mizu-umi Meiwaku wo Kakeru (le lac importun)
- Yama sano Kaminari (montagne des Sept Tonnerres)
- Naga Doro Heigen (plaine des routes naga)
- Heigen no Kaminari (plaine du tonnerre)
- Wan sano Kin Taiyo (baie du soleil couchant)
- Shinomen Mori (forêt oubliée)
- Kawa no Kin (rivière de l'or)
- Roka Beiden (col de Beiden)
- Mizu-umi no Fuko (lac de la tristesse)
- Kawa sano Okami Jikan (rivière de l'heure du Loup)
- Terres ancestrales de la famille Hiruma
- Aka Mizu-umi (lac rouge)
- Chinchu Heigen (la plaine profonde).
- Ronin Chiiki (plaines des ronin)
- Takia Kusa Heigen (plaine des hautes herbes)
- Umi Amaterasu (mer de la Déesse Soleil)
- Heigen Yori ue ni Warui (plaines au-delà du mal)
- Yugure Yama (montagnes du crépuscule)
- Haka no luchiban (Tombe de luchiban)
- Heiwa et Kaze Heigen (plaine de la brise légère)
- Mizu-umi no Sakura Yuki (lac des pétales de fleurs de cerisiers)
- Shiroy Kin Kawa (rivière de l'or blanc)
- Shukufuku Suru Jimen Heigen (plaine du sol sacré)
- Kin Taiyo Heigen (plaine du soleil d'or)
- Hikitate kamae (rivière protectrice)
- Rivière du doigt noir et rivière de la lune sombre
- Kabi ue no ho ni sa Umi (muraille bordant l'océan)
- Haikyo sano Kappa (ruines des kappa)
- Kuni Areno (désolations Kuni)
- Jinshin Sakana Wan (baie des poissons morts)
- Kano Suru Ana no Fu Leng (puits suppurant de Fu Leng)
- Okiwasureru Haka no Fu Leng (tombe oubliée de Fu Leng)
- Shio Senkyo no Riku (pont des marées)
- Donjon éboulé de Fu Leng
- Wan no Asaguroi Mizu (baie des eaux sombres)



chapitre deux



*La naissance
d'une nouvelle ère
(350-400)*



Effets de la sécheresse sur Rokugan

Tout d'abord, définissons ce qu'est la sécheresse : c'est le résultat d'une longue période de temps anormalement sec qui épuise les ressources en eau. Comme la plupart des activités humaines et des écosystèmes de Rokugan dépendent d'un approvisionnement fiable et suffisant en eau, la sécheresse eut de profonds retentissements. Elle affecta la vie de tous ses habitants :

- en exerçant des contraintes sur les approvisionnements en eau et en aliments,
- en dégradant l'environnement par la mauvaise qualité de l'eau et un plus grand nombre de feux de forêt, par l'intensification de l'érosion du sol et des infestations par les insectes,
- en portant préjudice à l'économie du fait de la réduction de la capacité de production agricole, de transport et de fabrication.

Dans le domaine de l'agriculture, le déficit hydrique provoqué par la sécheresse rendit les sols arables vulnérables et constituait une menace pour la production tant végétale qu'animale. À la suite des graves problèmes de sécheresse, de nombreux heimin ne purent accomplir leur travail correctement et risquaient donc, le moment venu, d'être dans l'impossibilité de payer l'impôt requis par leur seigneur.



SECHERESSE

Cela fait maintenant un mois et demi que la chaleur nous accable. Je ne reconnais plus la terre de mes ancêtres, la sécheresse l'a marquée si profondément que jamais plus elle ne sera la même.

Mais il ne faut pas trop s'apitoyer sur notre sort, beaucoup d'autres villages ne vivaient, comme nous, pratiquement que du produit de leurs terres et cette canicule ne les a pas épargnés non plus.

Je crois que Rokugan dans son ensemble a vu son visage changer définitivement par ces événements et pas seulement physiquement ; les esprits sont marqués également : jamais je n'ai vu les villageois avoir si peu d'espoir en l'avenir.

Même Makoto-sama, mon bien aimé grand-père et le plus grand fermier de notre village, ne parle plus que de ça et sa tristesse est si communicative que je ne trouve un début d'apaisement qu'auprès du lac.

Là, assise sur les rochers, je ne me lasse pas d'admirer les reflets d'Amaterasu jouant sur la surface de cette humble étendue d'eau, lui donnant l'apparence des pierres les plus précieuses.

Néanmoins, ce matin, Makoto est tombé gravement malade et je ne pense pas qu'il puisse se rétablir tant que la sécheresse perdurera. Suitengu, le gardien des eaux, semble s'être aperçu de ma détresse car jamais les reflets ne furent aussi beaux que ceux qu'il me permet d'admirer en ce matin aride.

Puis, comme pour me rappeler la gravité de la situation, les reflets se raréfient et l'eau prend une teinte plus glauque, me donnant l'impression que le lac lui-même a soif.

Je ne peux supporter cette vision plus longtemps, je ne crois pas que je reviendrai ici tant que durera cette canicule.

Que peut faire une simple mortelle pour apaiser les kami ? Si leur courroux est dirigé contre nous, comment le tempérer ?

Mais je me perds dans de vaines lamentations pendant que Makoto-sama souffre.

J'entends les gens se plaindre depuis la maison des plaisirs qui jouxte le chemin menant à la maison. Ils ne comprennent pas plus que moi ce qui nous vaut tant de malheur.

Soudain se dresse devant moi le petit mémorial dédié à Kuroshin, le mikokami de l'agriculture, et je réalise que, perdue dans mes pensées, mes pas m'ont instinctivement menée vers cet endroit comme pour me transmettre un message.

Je réalise soudain que mon devoir n'est pas de veiller au côté de Makoto mais de prier ici jusqu'à ce que les kami m'écoutent et nous pardonnent cette faute que nous ne nous souvenons même pas d'avoir commise.

Je resterai ici jusqu'à ce que la pluie tombe à nouveau, quel que soit le temps que mettent mes prières à être entendues.

Je ne me laisserai pas distraire par quoi que ce soit et ne prendrait même pas le temps de m'alimenter car la terre n'est plus nourrie, donc je me le défends également.

Je ne dois plus penser aux malheurs de mon village mais ne faire qu'un avec la douleur de tout le petit peuple de Rokugan qui, quelles que soient ses erreurs passées, ne mérite pas un tel traitement.

Malgré mon serment je ne peux retenir mes larmes plus longtemps, la souffrance latente est trop intense, elle est presque palpable tant elle est présente.

Je sens une larme couler le long de ma joue, j'ai un goût de sel dans la bouche, je me sens bien, apaisée, comme en accord avec les éléments.

Et la pluie se met à tomber, d'abord doucement. Puis, comme en accord avec mes larmes, de plus en plus soutenue.

Je perçois la joie environnante, l'espoir retrouvé par les hommes et la renaissance promise à la terre...

Tiré des mémoires d'Unoe
Reprises par Ikoma Tonomo dans son roman " Magnificence "





Une situation de crise

Rokugan subissait depuis quelques temps les effets de la plus importante sécheresse qu'elle ait connue. La hausse des températures était intervenue très tôt dans l'année, trop tôt. L'écologie et le climat politico-économique de Rokugan s'en virent énormément perturbés. Les paysans durent repousser le jour de la semence de riz en espérant des jours meilleurs. L'activité militaire des grands Clans se vit réduite au strict minimum. Le Clan du Crabe vit petit à petit la fatigue physique et psychologique gagner ses rangs. De par la chaleur étouffante qui régnait sur les routes, l'approvisionnement en ressources primaires était très irrégulier, le manque d'eau et de nourriture se faisait de plus en plus sentir et on commençait déjà à entamer les réserves.

Pour endiguer les problèmes liés à la sécheresse, les shugenja de l'Empire s'activèrent au maximum. Ainsi, de nombreuses prières furent adressées aux Mikokami, que ce soit à Ekibyogami la Fortune de la maladie et de la peste, Jizo la Fortune de la miséricorde, Inari la Fortune du riz ou Kurojin la Fortune de l'agriculture. Les sorts permettant la création d'eau potable se révélèrent indispensables dans les villages les plus touchés par la crise. Mais, malgré leur dévouement exemplaire, les shugenja avaient leurs limites et bon nombre d'entre eux n'arrivaient plus à supporter cette situation physiquement et psychologiquement très dure à assumer. C'est pourquoi les plus grands shugenja de Rokugan, les cinq Maîtres des Éléments du Clan du Phénix, partirent sillonner les terres de l'Empire pour soutenir leurs frères dans leur tâche, mais aussi afin de trouver une solution à cette crise.

Orphelin de ses plus grands conseillers, le Clan du Phénix se reposa pour la première fois sur la famille Shiba et son daimyo, Turikan. Malheureusement, ce dernier perdit rapidement la raison. Soumis à cette

nouvelle pression, le jeune daimyo ne réussit plus à contrôler le flux d'énergie et de paroles que lui diffusaient les milliers d'âmes qui étaient en lui. La crise au sein du Clan semblait de plus en plus grave.

Quant à l'Empereur et la famille impériale, ils observèrent cette situation, confortablement installés derrière les puissantes murailles de la capitale. Hantei IV était très vieux et ne croyait pas que cette situation allait s'éterniser longtemps. La cour lui conseillait même de maintenir le niveau de taxation prévu...

Et ce qui devait arriver arriva. La crise éclata un peu partout dans l'Empire. Les petites classes réclamèrent, avec véhémence, plus d'attention auprès de leur seigneur. L'impôt impérial écrasait de tout son poids les familles paysannes qui avaient énormément de mal à faire face à leurs obligations. La situation était telle que certains d'entre eux refusèrent de se laisser mourir de faim pour l'Empereur et décidèrent de devenir de vulgaires brigands. Les routes de Rokugan se firent de moins en moins sûres, et les vols et pillages de biens de plus en plus courants.

Mais pourtant, le plus grand des dangers qui menaçaient alors l'Empire était autre, masqué aux yeux de tous. Alors que le Clan du Crabe cherchait, à travers ses accords commerciaux, à se réapprovisionner auprès des autres Clans en eau et nourriture, il eut l'amère surprise de se retrouver face à des refus. Les nombreux problèmes climatiques, dus à la sécheresse, avaient énormément déstabilisé l'économie de l'Empire. Avec la crise, les denrées alimentaires comme l'eau et le riz étaient devenues les biens les plus importants de Rokugan. Les Clans du Lion et de la Grue, notamment, refusèrent de les échanger contre quoi que ce soit. Le Clan du Crabe se retrouva donc dans l'impossibilité de nourrir convenablement son armée.

Et, alors que le danger de l'Outremonde se faisait de plus en plus pressant, avec la présence de l'Oni no Usu et de son armée, le Clan du Crabe se retrouva le ventre vide sans pouvoir accomplir convenablement son devoir envers l'Empereur...



Effet de la sécheresse sur rokugan (suite)

Trois types fondamentaux de sécheresse peuvent survenir séparément ou simultanément :

- la sécheresse météorologique qui survient lorsque les précipitations sont bien inférieures à la normale au cours d'une longue période,
- la sécheresse agricole qui survient lorsque la faible humidité du sol, associée à la rareté de l'eau, arrête la croissance végétale, diminue les rendements et met en danger le bétail,
- la sécheresse hydrologique qui se produit lorsqu'une longue sécheresse météorologique provoque une brusque diminution du niveau des eaux souterraines, des rivières, des fleuves et des lacs.

Plusieurs efforts furent accomplis par la population rokugani en vue d'atténuer les effets de la sécheresse. Cela alla des prières adressées aux Fortunes ou aux kamis des eaux jusqu'aux migrations massives vers les régions les moins touchées par le phénomène.



Le Code Fiscal de Rokugan

Les activités suivantes donnent droit à la levée d'une taxe :

1. L'amarrage dans un port,
2. L'entrée de marchandises dans une ville,
3. L'utilisation d'une facilité publique spécifique (moulin, puits...),
4. La délivrance d'un document officiel,
5. La constatation d'un état de fait par un employé administratif compétent,
6. Toute infraction à une réglementation officielle légalement établie,
7. La traversée d'une frontière par toute cargaison,
8. Toute production de biens ou de services.

Tous les sujets de l'Empereur sont soumis à ces levées, à l'exception :

- Des samurai pour les points 3, 4, 5, 7, 8. A noter que les ronin sont une exception à cette règle puisque le mercenariat est considéré comme une activité marchande,
- Des heimin pour qui le point 7 s'accompagne de l'autorisation du daimyo de leur province d'origine,
- Des hinin pour qui les points 3, 4, 5, 6 et 7 ne saurait se produire normalement et ne sont donc pas applicables, sauf autorisation exceptionnelle d'un représentant impérial ou d'un gouverneur, auquel cas l'individu serait sans doute exempté de taxe. De manière générale, les autorités compétentes ont une certaine latitude en ce qui concerne la taxation de cette catégorie.

Heureusement le jeune prince de l'Empire, Hantei Fujiwa, avait anticipé les problèmes du Clan du Crabe. Il fit rapidement le déplacement séparant Otosan Uchi des terres de la famille Hida pour se tenir, le moment arrivé, à la tête des forces de l'Empire.

Grâce au courage que Fujiwa inspira à son entourage, la bataille contre les créatures, menés par l'Oni no Usu, fut gagnée. Quand tout fut terminé, l'Empire tout entier, Hantei IV y compris, prit conscience de la situation critique.

C'est alors que trois des plus grandes personnalités de l'Empire : Doji Raigu, Bayushi Atsuki et Shiba Gaijushiko, respectivement porte-parole des Clans majeurs les plus touchés, ceux de la Grue, du Scorpion et du Phénix, demandèrent à l'Empereur un pouvoir administratif plus important afin de mieux gérer la crise qui s'abattait sur leurs terres ainsi que dans tout l'Empire.

La Formation de l'Alliance Tripartite

La bataille contre l'Oni no Usu avait fait prendre conscience à l'Empereur que la situation de crise de l'Empire devait vite être résolue, sous peine d'effroyables conséquences. Il convoqua ainsi les plus grands sages de Rokugan afin de trouver une solution. Mais sa tentative échoua devant l'incompréhension totale de ceux-ci. Les plus pessimistes d'entre eux voyaient dans ces événements une punition divine pour de multiples raisons. Hantei Bosai (Hantei IV) finit lui-même par en être persuadé et à s'apitoyer sur le sort de l'Empire. Mais lorsque trois de ses plus fidèles conseillers vinrent le trouver avec leur projet, il crut voir en eux la solution qu'il avait espérée.

L'idée émise consistait à redistribuer aux Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion

les ressources administratives suffisantes pour leur permettre de gérer efficacement la crise. Cela sous-entendait une liberté plus importante dans la gestion de leurs terres et ressources, ainsi, l'impôt impérial servirait avant tout à satisfaire les besoins du petit peuple afin de relancer l'économie ; une autonomie accrue, les habitants du Clan seraient coupés du reste de l'Empire et d'un pouvoir militaire augmenté, l'Empereur acceptant de laisser à leur disposition sa garde impériale. N'ayant comme choix que d'accepter cette ultime tentative de restaurer un semblant d'ordre dans l'Empire, Hantei Bosai ne put que ratifier le projet.

Rapidement, ce que les gens appelèrent déjà l'Alliance Tripartite, ou le Gozoku, eut d'énormes conséquences positives sur la santé de l'Empire. Avec une meilleure redistribution des ressources au sein des Clans et une présence militaire plus importante, la criminalité baissa énormément. Même les effets de la sécheresse commencèrent à se faire moins sentir. Au lieu de concentrer tous leurs efforts à la création d'eau par magie, les shugenja et certains spécialistes reçurent ordre de découvrir l'emplacement de nouvelles sources d'eau potable et bientôt, les premiers puits souterrains firent leur apparition dans l'Empire.

Les efforts consentis par tous commençaient à payer. L'Empire retrouvait petit à petit de sa superbe. Le Gozoku avait réussi à gérer la crise. Et alors que la chaleur disparaissait peu à peu pour laisser place à la froidure des souffles glacés du nord, une nouvelle cour d'hiver s'apprêtait à débiter...



Shiba Gaijushiko

Ce membre du Clan du Phénix, devenu plus tard Scribe impérial, fut celui par qui le projet du Gozoku naquit. Malgré une certaine discrétion, Shiba Gaijushiko était bien connu des cours d'hiver pour sa capacité à s'entendre avec tous ses interlocuteurs tout en réussissant à imposer ses idées.

Au début de la crise, il était l'homme sur qui le Clan du Phénix se reposait, en l'absence du conseil des cinq Maîtres des Éléments de la famille Isawa et à cause de la folie de son daimyo, Shiba Turikan. Soumis à la pression due à la crise, le jeune daimyo avait sombré dans la démence, son esprit éclatant sous la pression des milliers de voix de ses ancêtres.

Cherchant rapidement une solution, Shiba Gaijushiko se renseigna auprès des ses amis d'enfance, Bayushi Atsuki et Doji Raigu, pour trouver le soutien qu'il recherchait dans l'élaboration de son projet. Ensemble, ils commencèrent à élaborer les fondations de ce qui deviendrait plus tard l'Alliance Tripartite, la dernière chance de l'Empire face à la crise qui le frappait de plein fouet. Néanmoins, sous ses airs de grand sage, Gaijushiko cachait en fait une personnalité machiavélique au service de l'organisation des Kolat...

La sécession de la famille Yasuki

Deux ans après la fin de la crise, le Gozoku existait toujours, malgré son absence d'utilité réelle, la crise due à la sécheresse étant désormais passée. Hantei Fujiwa avait pris la place de son père, décédé quelques temps auparavant à l'âge vénérable de quatre-vingt dix neuf ans.

Lors de sa prise de pouvoir, il tenta, par son influence politique, de dissoudre l'Alliance Tripartite qui lui portait ombrage, de par son pouvoir toujours grandissant ; mais il dut rapidement se résoudre à changer de tactique car les chefs de l'organisation, menés par Doji Raigu, ne se laissèrent pas faire. L'Empereur fut néanmoins rapidement convaincu de la nécessité de se débarrasser du Gozoku le plus rapidement possible, avant qu'il ne devienne trop dangereux.



Il décida alors de rechercher des alliés pour l'aider. La famille Matsu voulut bien le soutenir mais Akodo Mitsuyuki, le daimyo du Clan du Lion, était faible et inefficace. Il interdit à ses samurai d'offrir autre chose qu'un soutien symbolique à l'Empereur, de peur de s'attirer le courroux du Gozoku. Le Clan du Dragon n'avait que peu de pouvoir politique et de puissance militaire à offrir à l'Empereur, aussi ce dernier dut-il se résoudre à demander de l'aide au Clan du Crabe. Quelques années plus tôt, Hantei Fujiwa, à la tête de ses troupes personnelles, avait aidé le Clan du Crabe lorsque celui-ci combattait l'Oni no Usu. Hida Ichido, le Champion du Clan du Crabe, était donc particulièrement redevable envers Hantei Fujiwa et, en outre, éprouvait du ressentiment à propos de l'influence grandissante du Gozoku : il était donc prêt à faire ce que l'Empereur demandait.

Hantei Fujiwa décida que sa première cible serait le maillon faible de l'alliance tripartite du Gozoku : le Clan de la Grue. Le Champion du Clan de la Grue de l'époque, Doji Mizobu, n'était pas affilié au Gozoku ; l'homme fort de l'Alliance au sein du Clan de la Grue n'étant autre que Raigu, le fils et héritier de Mizobu. Mizobu était capricieux et très respectueux des coutumes et étiquettes. Même si c'était Raigu qui réglait la majeure partie des affaires du clan, Mizobu en était le véritable chef. Hantei Fujiwa savait qu'il trouverait le point faible de Mizobu s'il l'observait avec attention. Une faiblesse qui paralyserait le Clan de la Grue avant que Raigu n'arrive au pouvoir et que ne commencent les vrais problèmes pour l'Empereur...

Finalement, cette faiblesse prit la forme de



Le Code Fiscal de Rokugan (suite)

L'imposition se fait sur la base d'une équivalence de la production en riz. C'est le principe du koku. L'imposition des marchandises se fait toujours à l'importation et sur la valeur en riz de la cargaison.

Le calcul de l'impôt est réalisé par l'administration locale, à qui revient l'obligation de prélever auprès de chaque personne concernée les sommes dues.

L'imposition locale s'effectue en trois étapes :

- Premièrement, l'estimation de la production annuelle du contribuable. Elle est effectuée dans les 15 premiers jours de l'année au vu des plantations en cours, de la somme déclarée l'année passée et des réserves,
- Deuxièmement, la détermination d'un chiffre définitif, étape qui a lieu juste après la récolte.

L'administration peut évidemment contester ces chiffres et envoyer ses représentants faire une enquête. Le daimyo du fief notifie à la magistrature impériale et à son daimyo l'estimation totale en précisant les répartitions par poste. Après collecte de toutes les informations, les Clans transmettent le total de leurs productions à l'Empereur. Celui-ci est le plus souvent déjà au courant de ces informations, qui arrivent plus vite par l'intermédiaire des magistratures du Champion d'Émeraude. Sur ce chiffre,



Le Code Fiscal de Rokugan (suite)

L'Empereur décide quel part il va prendre. Souvent, lorsque la récolte est bonne, il opte pour un pourcentage, mais il arrive qu'il demande un montant fixe en précisant quelles sont les répartitions par Clan.

Troisièmement, les daimyo de Clan précisent la part qu'ils entendent prélever sur le reste de la production. Au final, il arrive que le paysan voit sa production taxée dans les mauvaises années à 75% (pour information : un paysan produit en moyenne 4 koku par an).

La date de l'impôt intervient à la deuxième moitié du septième mois (Octobre / Coq / Bayushi) au début de l'automne. Dans tous les cas, l'impôt devra être versé au plus tard le dernier jour du troisième mois de l'année.

Le Champion d'Émeraude envoie chaque année des recommandations pour les droits à verser pour les services de la magistrature. Les droits perçus dans le cadre de la magistrature sont reversés dans l'impôt collecté (principe d'universalité, les recettes n'ont pas d'affectations).

Bien entendu, les subventions ponctuelles de fonctionnement sont en général de montant équivalent.

La collecte de l'impôt impérial est à la charge de la magistrature ; il appartient aux magistrats de visiter les fiefs de la province ou région d'af-



la famille Yasuki. Cette dernière disposait désormais d'une grande influence économique, en partie grâce à de nombreuses activités illégales lucratives. Mizobu, d'ailleurs, les tenait à l'écart de toutes les cours par peur de voir son honneur bafoué. Hantei Fujiwa pensa sans doute qu'en obligeant les familles Doji et Yasuki à mettre une distance entre elles, cela étoufferait le pouvoir économique du Gozoku avant qu'il ne devienne une menace sérieuse.

L'Empereur espérait qu'un tel tour de force affaiblirait non seulement le Gozoku, mais donnerait également à Akodo Mitsuyuki le courage de le soutenir publiquement. Pendant ce temps, le Clan du Crabe tenterait de distraire Mizobu des manœuvres politiques de Hantei Fujiwa en menaçant ses frontières et en élevant des forteresses aussi proches que possible de la péninsule de Kenkai Hanto. Au fur et à mesure que le Clan de la Grue se faisait plus nerveux, le Clan du Lion se faisait plus téméraire. Mitsuyuki se mit à soutenir Hantei, mais simplement par des mots, pas encore par des actes. Toutefois, le plan de l'Empereur semblait fonctionner.

Malheureusement, toute l'affaire tourna à la tragédie. La crise économique engendrée par la dissolution de la famille Yasuki au Clan de la Grue causa un certain déséquilibre au sein de l'Empire. Les Clans du Crabe et du Lion durent rechercher ailleurs les ressources qui leur permettraient de vivre. Attiré par les richesses de Kenkai Hanto, Hida Ichido tenta de se les approprier par la force, mais le Clan de la Grue ne l'entendit pas de cette oreille. L'inévitable se produisit alors : une guerre ouverte com-

mença entre ces deux Clans. Pour la première fois de leur histoire, des Rokugani combattaient d'autres Rokugani. Hantei Fujiwa dépêcha des shisha de la famille Miya pour trouver une issue au conflit, mais les diplomates ne firent qu'envenimer la situation. Tous les efforts de l'Empereur étaient, semblait-il, voués à l'échec. Même le Gozoku fut décontenancé par l'apparente incompetence de Hantei Fujiwa. Lorsque Hida Ichido mourut dans d'étranges circonstances, le Clan du Crabe perdit totalement foi en l'autorité impériale et lui retira son appui politique. Il tourna alors toute son attention du côté du Clan de la Grue dans l'espoir de tirer quelque chose de cette guerre. Ce quelque chose lui fut apporté par la famille Yasuki qui, après avoir été rejetée par la famille Doji, vint lui apporter son soutien. Au fur et à mesure que le conflit continuait, le pouvoir de l'Empereur vacillait de plus en plus. Le voyant incapable de mettre seul un terme à la guerre, le Gozoku lui proposa de régler le problème, mais Hantei Fujiwa rejeta son aide.

En représailles, Doji Raigu kidnappa l'héritier impérial pour démontrer la faiblesse de l'Empereur.



Totalement abattu, le vieux Hantei Fujiwa accéda à la demande de Doji Raigu, pour le bien de son fils. Faisant appel à l'influence politique de trois Clans majeurs, le Gozoku mit un terme à la guerre peu de temps après. Ironie du sort, il le fit même au nom de l'Empereur.

Un pouvoir renforcé

A la suite de l'enlèvement de son fils, et de son incapacité à faire face au conflit entre les Clans du Crabe et de la Grue, l'Empire avait la preuve de la faiblesse d'Hantei Fujiwa, et sa dévotion pour le Fils du Ciel commença à vaciller. L'Empereur n'était

plus qu'un homme brisé. Il devint le pion du Gozoku. A la demande de celui-ci, il ordonna qu'un certain nombre de samurai soient bannis de leur Clan pour le motif manifestement fallacieux de "violation majeure du dogme du bushido". Ces bannissements furent particulièrement nombreux au sein du Clan du Crabe, pour son outrecuidance ; du Clan de la Grue, pour son échec et secrètement afin d'éliminer les partisans de Mizobu ; du Clan du Lion, enfin, pour faire passer à Akodo Mitsuyuki l'envie de s'occuper des affaires d'autrui. Les premiers ronin firent leur apparition à Rokugan. Tous leurs noms furent notés par le fidèle scribe de l'Empereur - Shiba Gaijushiko, l'un des chefs du Gozoku.

A la fin du IV^{ème} siècle, l'Alliance Tripartite devint la première puissance politique de l'Empire. Pour la première fois, la toute-puissance de la famille Hantei était déstabilisée et remise en question.

Une influence extérieure

Bien que l'idée à l'origine de l'Alliance Tripartite soit louable (elle est la principale cause du rétablissement de l'Empire après la crise due à la sécheresse), plusieurs paramètres firent penser que son émergence ne devait pas tout au hasard...

Bien que peu de personnes en aient jamais eu conscience, il est probable que le Gozoku, et les démarches qu'il ait entreprises, ait été influencé par l'organisation des Kolat. Shiba Gaijushiko, lui-même, était un membre influent de l'organisation, peut-être même le maître suprême.

En sachant cela, il n'est pas étonnant de voir que les principaux bénéficiaires de la sécession entre la famille Yasuki et le Clan de la Grue soient les Kolat. En effet, la guerre économique qui s'ensuivit permit l'émergence d'un nouveau pouvoir, un paramètre inédit faisant alors son apparition : la corruption financière.



Le Code Fiscal de Rokugan (suite)

fection et de collecter la part impériale après vérification du montant. La magistrature a ensuite la charge d'escorter la somme jusqu'à l'entrepôt impérial le plus proche où les administrateurs reçoivent l'impôt. Il est possible pour le transport de requérir l'assistance de soldats impériaux. Est également à la charge de la magistrature la collecte des taxes de voyage, qui sont versées sur le lieu d'arrivée de la cargaison. Ces taxes doivent être prélevées sur toute cargaison ayant traversée une frontière. Pour des raisons pratiques, il peut arriver que cette collecte soit assurée par l'administration locale, celle du port notamment, mais même dans ce cas, il incombe à la Magistrature Impériale de vérifier le montant et la réalité de cette taxe.





"Historien Shinri"
NGO Q. Duy 2003

Chapitre Trois



*Sous le regne
du Gozoku
(400-450)*



Le triumvirat du Gozoku

Au cours du règne de l'Alliance Tripartite, chacun des trois Clans qui le composent a un rôle bien particulier à tenir.

· Clan de la Grue

Le Clan de la Grue est la tête officielle du Gozoku. Grâce à l'intelligence et aux talents politiques de Doji Raigu, le Clan le plus noble de Rokugan devient une puissance économique prépondérante, et ce malgré la guerre commerciale qui oppose les familles Daidoji et Yasuki.

Le rôle du Clan de la Grue est de maintenir la main-mise du Gozoku sur le pouvoir impérial, en particulier grâce aux pressions exercées sur l'Empereur et sa famille. C'est également Doji Raigu qui décida que chaque daimyo important devrait envoyer un membre de sa famille passer une saison entière à Otosan Uchi, s'assurant ainsi de toujours avoir sous la main un grand nombre d'otages...

Le Champion d'Emeraude étant traditionnellement un membre du Clan de la Grue, celui-ci a donc aussi le contrôle de la justice impériale. Un des premiers gestes du Gozoku est d'ailleurs de remplacer les magistrats d'Emeraude, trop fidèles à l'Empereur par le Shinsen-gumi, une sorte de milice privée entièrement dévouée au pouvoir du Gozoku. Lorsque Doji Raigu devient lui-même



Shiba Gaijushiko, en l'an 442 de l'avènement de Hantei, douzième jour du mois du Tigre.

La religion des gaijin est une religion étrange. Frère Fabrizio avec qui j'ai eu de nombreuses conversations, m'a maintes fois rappelé que lui et les siens ne croient, contrairement à nous, qu'en un seul être d'essence divine, Dyu. Dyu, le Créateur Tout-Puissant, était, disait-il, le Père de toutes les terres, et de toutes les choses visibles et invisibles.

Il m'a dit également qu'un homme, un prophète, est venu autrefois leur apporter un message de Dyu. Ses paroles ont été mille fois répétées et retranscrites par écrit jusqu'à en devenir une doctrine. J'ai eu en ma possession cet étrange document et j'ai pu tenter d'en déchiffrer certains codes. Je fus surpris de voir que ces hommes étaient, eux aussi, astreints à suivre des lois immuables. Je n'ai pu m'empêcher de faire la comparaison avec le bushido. Enfreindre les "tabous" édictés par leur livre sacré est considéré par leurs croyants comme un péché, une forme de naufrage de la personnalité, un moment où l'individu ne parvient plus à exploiter le potentiel que Dyu lui a donné.

Cette notion de péché m'a beaucoup fasciné et je me suis permis d'enquêter sur l'influence qu'il pouvait avoir sur eux. Fabrizio m'a appris que leur Créateur leur avait donné la capacité de discerner le bien du mal. Et le "mal" est péché. Mais pour ces gens, se compromettre dans le vice ou la tentation n'est pas une finalité en soi. Ils peuvent, par la prière, obtenir de leur Dyu la rédemption. C'est pourquoi ils sont aussi dangereux. Ils n'ont pas peur de perdre la face puisqu'ils peuvent la récupérer...

Tout le temps où je les ai observés, je n'ai vu aucun des leurs accomplir les "miracles" dont ils parlent si souvent. Au contraire, il semblerait que nos shugenja aient plus de difficultés à contacter un kami lorsque l'un de leurs prêtres est présent. Je n'ai pu encore vérifier cette hypothèse, mais si elle s'avérait vraie, ce pourrait devenir un grand danger pour nous.

Enfin, et c'est peut être le plus grave : les quelques voyages autorisés à ces moines afin de découvrir les bienfaits de notre religion auraient en fait couvert des entreprises de sédition auprès de villages paysans. Certains heimin et même des samurai auraient commencé à vouer des prières à leur Dyu.

En conséquence de quoi, et malgré la présence de gaijin relativement civilisés et de leurs importantes connaissances en matière d'astronomie et de mathématiques, j'estime que leur présence présente un danger majeur pour l'ordre spirituel, moral et politique de Rokugan. C'est pourquoi, votre excellence, je me permets de préconiser qu'il soit rapidement mené une purge totale des leurs et de tous les matériaux et ouvrages qui leur sont propres ou qui leur ont été consacrés.

Respectueusement,

Asako Fumawata





L'Organisation de l'Alliance

Après l'enlèvement de son premier fils Tomoro, Hantei Fujiwa fut dans l'obligation de céder aux revendications du Gozoku et de coopérer avec lui. Ce fut le début du règne tripartite des Clans du Scorpion, de la Grue et du Phénix. Leurs revendications tournaient principalement autour de la répartition du pouvoir entre les Clans, de la dissolution de la fonction de Champion d'Émeraude et de l'instauration de l'offre et de la demande au sein de l'économie Rokugani, diminuant considérablement le pouvoir des descendants de la déesse du Soleil. Bientôt l'alliance put agir en toute impunité au nom de l'Empereur.

Prenant comme justification leur parfaite gestion lors de la crise issue de la sécheresse, l'Alliance Tripartite imposa aux autres Clans de créer de petites cités-états entièrement autonomes. La fonction de Champion d'Émeraude, déjà réduite par les aménagements politiques, fut purement et simplement supprimée, bien qu'elle fut néanmoins plus tard restaurée lorsque Doji Raigu reprit ce titre glorieux pour réaffirmer son pouvoir sur l'Empire. Pour la remplacer, chaque cité-état se vit doter d'un gouverneur impérial sur place, affilié au Gozoku, qui avait le devoir de maintenir l'ordre et de gérer toute l'administration de la région. Pour l'aider dans sa tâche, l'Alliance Tripartite démembra la Magistrature d'Émeraude pour la remplacer par une force militaire du nom de Shinsen-gumi. Cette faction d'experts en sabre était chargée de faire régner l'ordre dans tout l'Empire. Leur devise était : "aku, soku, zan", ce qui pourrait se traduire par "délict, punition expéditive" ou "tuer le mal instantanément". Le gouverneur possédait, grâce à eux, la force dissuasive nécessaire pour juger tout "malentendu"...

Mais le changement le plus significatif de cette époque fut l'énorme bouleversement que subit l'économie de Rokugan.

Auparavant, le système féodal de l'Empire laissait peu de place au système de régulation par l'offre et la demande. Les samurai recevaient tout ce dont ils avaient besoin de leur seigneur ; ceux qui leur étaient inférieurs fournissaient biens et services à la demande des magistrats. Mais la sécession de la famille Yasuki du Clan de la Grue permit un développement économique important et la production d'une richesse jusque là insoupçonnée. La souveraineté du Gozoku installa puis conforta le statut de la classe marchande dans la société rokugani en lui offrant une liberté de déplacement accrue en échange du paiement de diverses taxes. Le symbole le plus probant de cette nouvelle donne économique fut la création de la majestueuse mais désormais disparue cité du Bakufu.

Pour avoir le contrôle sur tous ses opposants, la souveraineté du Gozoku instaurait parfois le système d'hitotajichi, "otages" des daimyo récalcitrants. Poussé par l'influence de l'Alliance Tripartite, l'Empereur obligea certains daimyo de famille à passer un mois minimum par an à Otosan Uchi. Après le retour de chaque daimyo dans ses terres, ses proches parents devaient rester encore un mois dans la cité impériale comme otages de "l'Empereur". En retenant en otage les parents bien-aimés de personnalités importantes, le Gozoku diminuait sensiblement les risques de conspirations organisées contre l'Alliance.

De même, pour contrôler la criminalité dans l'Empire, et plus tard pour neutraliser les actions des Jinkon kishi, l'Alliance Tripartite créa un corpus de lois très astreignantes à l'égard des hommes armés. Les "samurai sans maître" avaient interdiction de servir sous la régence du Gozoku. Les ronin, c'est à dire tous les samurai n'étant au service d'aucun daimyo, n'avaient pas le droit de se rassembler, armés, en groupe de plus de cinq, sinon sur les marchés ou dans les auberges et maisons de jeu ou de plaisir. Les contrevenants à cette loi risquaient un désarmement immédiat, ce qui provoquait souvent des duels, la confiscation de tous leurs biens, et l'emprisonnement par la milice locale ou le Shinsen-gumi, après sa création. Les seules exceptions à ce décret étaient les bushi opérants sous contrat, engagés par quelqu'un ayant le pouvoir : kuge ou marchand possédant une charte,



Le triumvirat du Gozoku (suite)

Champion d'Émeraude, il ne fait qu'accroître l'influence de son Clan et de sa milice sur le reste de Rokugan, s'arrogeant même le droit d'autoriser la fondation d'un Clan mineur, celui du Loup (habituellement, seul l'Empereur peut autoriser une telle chose).

· Clan du Phénix

Malgré la faible implication de la famille Isawa au sein du Gozoku, le Clan du Phénix est le gardien de la religion de l'Empire pendant la période de souveraineté de l'Alliance Tripartite. Dépositaires du Tao de Shinsei et garants du culte des Sept Fortunes, les membres du Clan du Phénix usent de ce pouvoir pour influencer le peuple superstitieux et manipuler l'opinion des heimin afin de les rendre favorables au Gozoku. Isawa Shimizu fut également l'instigateur de la création d'un groupe de shugenja fanatiques, gardiens du protocole religieux à la cour.

Grâce aux inquisiteurs de la famille Asako, le Clan du Phénix dispose d'un moyen de choix pour se débarrasser des opposants au régime : accusés de pratiquer la maho, ceux-ci sont arrêtés et exécutés grâce à de faux témoignages et des preuves falsifiées...

Le Clan du Phénix se sert également de sa grande connaissance dans le domaine de la



Le triumvirat du Gozoku (suite)

magie pour obliger les autres familles de shugenja à lui révéler leurs secrets, toujours sous le faux prétexte d'empêcher une résurgence de la magie noire au sein de l'Empire d'Emeraude...

En secret, c'est Shiba Gaijushiko qui dirige l'Alliance Tripartite grâce à ses contacts au sein de l'organisation secrète des Kolat. Il est la voix qui parle à l'oreille de Doji Raigu, prodiguant ses conseils d'un ton doux et enjôleur. Il est à la base de quasiment toutes les réformes qui sont mises en place par le Gozoku durant le temps de son règne. Le retrait de Shiba Gaijushiko des affaires politiques de l'Empire affaiblira d'ailleurs grandement le pouvoir de l'Alliance...

Clan du Scorpion

Comme toujours, le Clan du Scorpion sait rester discret. D'ailleurs, personne ne semble savoir quel est le rôle des descendants de Bayushi au sein du Gozoku...

Il est pourtant simple. Le Clan du Scorpion fait ce qu'il a toujours fait : apprendre les secrets des autres, comploter dans l'ombre et protéger le dos du pouvoir dirigeant. La seule différence, c'est que maintenant le Clan du Scorpion sert le Gozoku, et non plus directement l'Empereur...

Le Clan du Scorpion se

en tant que gardien d'entrepôt ou que yojimbo. Une autre exception était constituée par les hommes ayant eu la permission exceptionnelle de l'Empereur ou du Champion d'Emeraude : hormis en tant de guerre, ce type de permission n'était donné que sous forme de charte impériale. Le Gozoku en profitait pour surveiller activement les "heureux élus".

Une nouvelle distribution des cartes

Il était évident que l'Empereur et les familles impériales Otomo, Miya et Seppun avaient considérablement perdu en influence et en popularité lors de la prise de pouvoir par le Gozoku. Mais malgré l'étonnante santé économique de l'Empire, beaucoup d'autres Clans et personnes se mirent à regretter le temps passé...

Le Clan du Lion, tout d'abord, le premier défenseur de l'Empereur, s'était vu débordé sur un terrain qu'il ne pouvait contrôler, sans qu'il ne puisse rien y faire. Il était habité pendant toute cette période par un fort sentiment de colère envers le Clan de la Grue, coupable selon lui de trahison. Néanmoins, ses efforts restèrent discrets. Le Clan était tiraillé entre la volonté de respecter les décisions de l'Empereur, qui était forcé de soutenir l'Alliance Tripartite, et l'incapacité à prendre une décision quant à la meilleure voie à suivre.

De même, le Clan du Crabe, qui n'aimait pas du tout voir l'Empire se scinder en petites cités-états au risque de perdre l'une de ses grandes forces, l'unité, se vit contraint de rester passif par la force des choses, ou plutôt par la faute de l'Outremonde qui l'obligeait à rester toujours attentif et concentré sur la défense de la frontière.

Le seul Clan "libre" était celui des énigmatiques Dragons. Bien qu'historiquement et politiquement neutre, ce Clan n'appréciait guère les bouleversements perpétrés par le Gozoku sur l'Empire et l'ordre établi. Descendus pour la première fois de leurs montagnes, afin d'aider les Rokugani à survivre à la crise de la sécheresse, les étranges hommes tatoués purent sonder de près les réactions du peuple. Contraint à cause

de sa relative faiblesse militaire et de son inexpérience des stratégies politiques à de longues années de patience, le Clan du Dragon sera néanmoins l'un des principaux artisans de la révolte.

Le désir du Gozoku d'imposer ses idées forçait parfois ses dirigeants à prendre des décisions extrêmes qu'ils auront, plus tard, à regretter. Ce fut le cas lorsque, à la fin des conflits entre le Clan du Crabe et celui de la Grue, l'Empereur, poussé par les puissants dirigeants de l'Alliance, dut se résoudre à bannir les traîtres et opposants du Gozoku pour le motif fallacieux de "violation majeure du dogme du bushido". Les premiers ronin venaient de naître.

Les libérateurs

Certaines réactions, non isolées, montraient le profond désaccord que ressentait une partie de la population envers les décisions prises par le Gozoku. Les opposants au régime apparurent au grand jour après les tristes événements qui suivirent le conflit entre les Clans du Crabe et de la Grue.

La sécession de la famille Yasuki d'avec le Clan de la Grue entraîna une série de décisions impériales très importantes, et notamment celle privant certains samurai de leur rang et de leur appartenance à un Clan. Bien que la plupart ait restauré leur honneur en se faisant seppuku, certains individus préférèrent la honte à la mort. Le mot ronin venait de naître dans le vocabulaire rokugani. Une légende, sans doute apocryphe, voulait qu'une femme, une bushi de la famille Matsu destituée par l'Empereur, n'accepta pas son sort et vint le dire au Fils du Ciel en personne, dans la salle du trône. Cette femme, Mochiko, deviendra plus tard le symbole de la communauté des ronin de Rokugan en participant à de nombreuses actions populaires visant à arracher le pouvoir au Gozoku, responsable selon elle de sa disgrâce, afin de le rendre à l'Empereur.

Bientôt, d'autres ronin se mirent à rejoindre Mochiko dans sa quête. Rapidement, le peuple les baptisa Jinkon kishi, les Chevaliers à l'âme noble, puis plus tard, tout simplement, les libérateurs. Ce groupe s'opposa longtemps à la souveraineté du

Gozoku. Pendant les premières années de leur existence, les Jinkon kishi se contentèrent d'être une milice du peuple, affrontant le Shinsen-gumi de façon sporadique chaque fois que l'occasion se présentait... Cependant, Mochiko, aussi appelée Mochihime, comprit très vite qu'une telle tactique ne pouvait pas fonctionner sur le long terme : le Shinsen-gumi était trop puissant et organisé et, inévitablement, les Jinkon kishi finiraient par être démantelés. La solution vint du compagnon et amant de la jeune samurai-ko, un ancien tacticien du Clan du Crabe nommé Isamashi. Selon lui, il fallait disperser le groupe dans tout l'Empire, afin que chaque ville possède une cellule d'une demi-douzaine de Chevaliers vertueux. Ainsi, ils pourraient toujours être au courant des actions importantes décidées ponctuellement par le Shinsen-gumi, et donc agir en conséquence, en faisant appel à du renfort au besoin.

A cette époque, les Jinkon kishi étaient près d'un millier. Ils se répartirent donc dans les villes les plus stratégiques de l'Empire, celles où les activités du Gozoku étaient les plus importantes. Chaque cellule de Jinkon kishi se mêlait à la population et tissait un réseau de contacts et de relations lui permettant d'être au courant de tout ce qui se tramait dans la région : venue de personnalités importantes, arrivée de caravanes de vivres, rafle prévue du Shinsen-gumi... Mochihime était prévenue par des messagers rapides, shugenja de l'Air le plus souvent, et elle prenait ses décisions en conséquence, mettant au point des plans audacieux et efficaces.

Et pendant ce temps, la samurai-ko restait en relation quasi-directe avec Hantei Fujiwa grâce à des shisha héroïques de la famille Miya, qui n'hésitaient pas, au péril de leur vie, à porter d'importants messages. Et si l'un de ces hérauts venait à être repéré et traqué par le Shinsen-gumi, les Jinkon kishi prenaient alors le soin de l'accueillir comme il le méritait.



L'arrivée des gaijin

Bien que les parchemins de la famille Ikoma indiquent l'année 440 pour désigner l'arrivée des premiers gaijin à Rokugan, il faut en fait remonter deux années en arrière pour trouver trace des premiers "conquistadors", nom que le peuple gaijin aimait à se donner. Réunir des informations sur ce peuple n'a jamais été facile. Certaines vérités ont préféré être oubliées par l'Empire mais quelques rares personnes connaissent ces secrets. Grâce à eux, nous avons pu établir la véritable histoire de l'arrivée des étrangers à Rokugan.

Manuel Esteban fut le premier à s'approcher des Iles de la Soie et des Epices, au cours de l'année 438. Très tôt dans sa vie, ce navigateur avait eu l'intention d'ouvrir une nouvelle route marchande vers un riche Empire de l'Est. Lorsqu'il réussit à réunir suffisamment de données techniques pour entreprendre le grand voyage, il se présenta devant son Roi avec son projet. Sa proposition reposait sur une théorie audacieuse (quoi qu'en disent les soi-disant cartographes de l'Empire) : la sphéricité de la Terre, associée à une idée fausse : il pensait alors que son mystérieux Empire était plus proche de ses terres par l'Ouest que par l'Est. Malgré l'inexactitude de ses calculs, son projet fut accepté. Une petite flotte de trois navires fit donc voile vers le grand Ouest inconnu.

Après moult périples, Esteban crut bien avoir réussi dans sa tentative de rallier son riche Empire par l'Ouest lorsqu'il vit à l'horizon les côtes de Shima no kinu. Ayant accosté avec la majeure partie de son équipage, il comprit rapidement que l'île était habitée et qu'il s'était trompé. Le premier contact avec le Clan de la Mante ne se fit pas sans heurts. Néanmoins, les deux peuples trouvèrent rapidement des terrains d'entente. Aussi longtemps que l'étranger resta sur les terres du Clan du fils d'Osano Wo, il put prendre la mesure de la culture rokugani. Établissant les premiers traités de commerce entre son peuple et le Clan de la Mante, il repartit vers ses terres avec dans sa cargaison de nouveaux vivres, mais aussi des trésors, comme de la soie, des épices ou même quelques nemuranai. A son retour, il fut accueilli par les siens dans un triomphe de cris et de chants. Son Roi et



Le triumvirat du Gozoku (suite)

sert de ses espions pour infiltrer les autres Clans afin de prévenir toute tentative de rébellion contre l'Alliance. Ces espions sont également envoyés au sein du peuple afin de mesurer la popularité du Gozoku parmi les classes inférieures. Quelques assassins de la famille Shosuro ont également infiltré les plus importants mouvements d'opposition, comme les Jinkon kishi.

Bref, le Clan du Scorpion reste fidèle à lui-même, bras armé de l'ombre au service du Gozoku.

Les 3 peuples barbares

Pour bien comprendre la menace que fit peser le peuple gaijin sur Rokugan, il faut avant tout apprendre à les comprendre et surtout à les reconnaître entre eux. Et par le mot "gaijin", nous entendons "tous les étrangers étant venus par la mer". Car, quoi qu'on en dise, tous les gaijin ne provenaient pas du même endroit. Bien que cela soit extrêmement difficile de les différencier (pour les Rokugani, tous les barbares possèdent des manières rustres ou coutumes étranges qui les horrifient), nous sommes arrivés à la conclusion qu'il a existé trois types de gaijin qui apparurent sur nos côtes au Vème siècle. Ceux venant des terres de l'Ouest, du Sud et du Nord-Est.

· Les terres de l'Ouest

Les habitants de terres de l'Ouest sont peut-être les plus proches de nous, si cela est possible, de part leurs pensées et leur façon de fonctionner. C'est grâce à leurs interventions que l'on put imaginer à un moment l'espoir d'une alliance entre les deux peuples. Ces gens là sont courtois, hospitaliers et adeptes de l'art du sous-entendu, de la métaphore et des précautions oratoires. Leur intelligence et leur sens de la bonne formule en firent les traducteurs les plus appréciés des deux peuples.

ses chefs religieux furent étonnés du récit qu'il leur conta. Rokugan semblait abriter des trésors dont ils n'avaient même pas imaginé l'importance jusque lors.

Sept mois plus tard, Manuel Esteban mena une nouvelle expédition avec, cette fois-ci, dix-sept navires. L'objectif du voyage n'était plus l'exploration, mais bel et bien la colonisation.

Trois hommes étaient à la tête de cette expédition : Manuel Esteban, chef du corps diplomatique grâce à sa grande connaissance de Rokugan ; Son Excellence Donatius, archevêque et puissant dirigeant du clergé gaijin ; et enfin le capitaine Garen, commandant de la flotte étrangère et chef de l'armée.

De retour sur les terres d'Emeraude, la délégation gaijin essaya tant bien que mal d'enseigner ses coutumes aux Rokugani. Ces derniers, à l'image de l'Empereur, restèrent perplexes.

Il ne fallut pas longtemps pour que certaines des tensions existant entre les deux nations prennent plus d'ampleur et apparaissent au grand jour. Hantei Fujiwa prit alors la décision, sous la pression du Gozoku, qui voyait d'un mauvais œil l'influence grandissante des gaijin sur le peuple rokugani, d'imposer un ultimatum aux étrangers, en leur demandant de prouver leur sens de l'honneur et leur respect de l'Empire en effectuant certains actes de

bonne foi comme abandonner certaines de leurs habitudes barbares (manger de la viande rouge ou toucher de la chaire morte) ou leur religion impie. Voyant leurs tentatives pour convertir les Rokugani à leurs croyances échouer une à une, les colons décidèrent de prendre les devants sur les futurs décision de l'Empereur en attaquant Otosan Uchi près de deux ans, jour pour jour, après leur première arrivée.

Cette attaque surprise, menée à l'aide de leurs étranges armes à feu, prit au dépourvu les Rokugani qui organisèrent immédiatement une retraite à la hâte pour assurer l'avenir de la lignée Hantei. Les troupes de la famille Akodo entouraient l'Empereur, protégeant son intégrité physique lorsque, malheureusement, un projectile gaijin toucha toute la délégation, ne laissant aucun survivant. L'Empire venait de perdre son guide... La famille Akodo fut d'ailleurs entièrement décimée lors de la prise d'Otosan Uchi, les fiers samurai du Clan du Lion menés par Hantei Yugo-zohime refusant d'abandonner la capitale aux mains des barbares. Leur résistance héroïque permit aux courtisans de la cour impériale de s'enfuir et d'avoir la vie sauve. Néanmoins, la perte du Fils du Ciel porta un terrible coup au moral des Rokugani mais, heureusement, le Gozoku veillait.

Réagissant immédiatement à l'attaque des gaijin, l'Alliance Tripartite organisa la



contre-offensive. L'Empire leva rapidement un énorme contingent militaire, formé par l'ensemble des bushi des grands Clans, qui se dirigea vers Otosan Uchi. Des navires marchands armés à la hâte firent également voile sur la capitale, afin de riposter par la terre et par la mer à l'invasion barbare.

Menées par Matsu Zaruko, aussi connue sous le nom de la "Lionne Blanche", le nouveau Champion du Clan Lion en l'absence de membre de la famille Akodo pouvant prétendre à ce titre, les forces de l'Empire repoussèrent les gaijin, qui avaient pris le contrôle du promontoire stratégique du Cerf Blanc, vers les côtes de la Baie du Soleil Couchant, où ils découvrirent avec surprise et horreur que leurs canots avaient été détruits et leurs bateaux sabotés par le Clan de la Mante mené par Ikoma Genmuro, un vieux barde ayant étudié les tactiques navales gaijin. Acculés à la mer et privés de la puissance de leur flotte, les barbares furent massacrés par une Zaruko impitoyable.

Seuls quelques gaijin parvinrent à s'enfuir, dont le capitaine Garen à bord de son navire le Revenant.

Depuis ces événements, qui resteront à jamais gravés dans la mémoire des Rokugani, les gaijin, quels qu'ils soient, qu'ils viennent d'au-delà des mers, des Terres Brûlées ou des Royaumes d'Ivoires, sont soumis à un contrôle strict de la part de l'Empereur et de ses fonctionnaires.

Suite à la disparition du Fils du Ciel et en attendant que l'héritier, Hantei Kusada, soit en âge de monter sur le trône, le Gozoku imposa à l'Empire un régent choisi par ses bons soins : Otomo Tohojatsu, le frère de Fujiwa.

Une situation politique complexe

Le Clan du Crabe

Le Clan du Crabe était à cette époque égal à lui-même ; il était très peu différent de l'image que l'on a de lui sept cents ans plus tard. Bien qu'il n'ait pas encore construit la Grande Muraille Kaiu, précédée par une solide palissade en bois d'une hauteur bien plus commune, les défenses du Clan pouvaient s'appuyer sur la forteresse de la famille Hiruma, toujours debout. Malgré

ceci, il est évident que les frontières Sud de l'Empire étaient plus difficilement protégeables qu'aujourd'hui. De même que les frontières du Nord, vu que le Clan de la Ki-Rin, futur Licorne, n'était pas encore de retour.

Lors de la fin du IV^{ème} siècle, le Clan du Crabe fut impliqué dans deux des événements les plus marquants de l'Empire : la bataille contre l'Oni no Usu et la guerre, pour l'obtention des terres de l'est, avec le Clan de la Grue. Il contribua malgré lui à l'essor de l'économie rokugani et à la montée en puissance de l'Alliance Tripartite. Néanmoins, l'apport de la famille Yasuki, qu'il intégra à merveille à sa philosophie, lui fut d'un grand secours, notamment en lui permettant de développer son commerce avec des Clans éloignés tel que le Clan mineur de la Mante.

Le Clan du Crabe ne fut jamais partisan de la souveraineté du Gozoku, mais complota très peu contre lui. L'une des raisons de cette passivité était qu'il préférait toujours se concentrer sur son devoir de protection de l'Empire, malgré la relative tranquillité que lui laissaient les hordes de l'Outremonde au cours de ce V^{ème} siècle, et ce au risque de négliger les intrigues de la cour. La seconde raison était que le Clan du Crabe sortit assez affaibli de ses conflits de la fin du IV^{ème} siècle. Il chercha tout au long du règne de la souveraineté du Gozoku à se restaurer en incorporant, par exemple, des unités de ronin.

A cette époque, la famille Hiruma possédait une des écoles de bushi les plus puissantes de l'Empire. Par contre, les chasseurs de sorcières de la famille Kuni n'existaient pas encore, ils ne feront leur apparition qu'après la seconde défaite de Iuchiban.

Le Clan du Dragon

La crise qui s'abattit sur l'Empire fit réagir pour une fois le Clan du Dragon. Relativement épargnés par la chaleur, de part leur position en altitude, certains de ses membres sortirent pour une fois de leur légendaire retraite. Des Ise zumi vinrent parcourir l'Empire afin d'aider au mieux le petit peuple à survivre à la sécheresse. Mais dès la fin de la crise, le Clan du Dragon retourna dans ses montagnes, à l'écart du reste du monde.



Les 3 peuples barbares (suite)

Il semblerait que leur peuple fit aussi de grandes distinctions dans les castes sociales, ce qui leur permit de comprendre, assez rapidement, comment nous fonctionnions. Mais cette compréhension allait parfois se heurter au mécontentement des nôtres lorsque certains d'entre eux se livrèrent parfois à de la cruauté gratuite sur les heimin et eta rokugani. On pouvait remarquer aussi chez eux un malin plaisir à se mêler d'intrigues qui ne les concernaient pas. Leur grande curiosité les poussa parfois à découvrir des secrets que même nous ne soupçonnions pas, ce qu'il les rendit dangereux.

· Les terres du Sud

Les barbares des terres du Sud, aussi appelé "Nanbanjin", sont ceux sur qui nous avons retrouvé le moins d'informations. Néanmoins, certains documents de l'époque du V^{ème} siècle les dépeignent comme des personnes rusées et secrètes. C'était un peuple de dirigeants, doués aussi bien avec leurs armes qu'avec leurs mots, et qui avaient la particularité d'attribuer à la femme un statut supérieur. Certains éléments portent à croire que c'est par ces dernières que le scandale arriva le premier. Bien que leur religion gaijin nous rebutât déjà au plus haut point, certaines femmes venues des terres du Sud maîtrisaient, semble-t-il, une



Les 3 peuples barbares (suite)

forme de sorcellerie comparable à la maho. Et, alors que l'Empereur Hantei Fujiwa demandait expressément aux barbares de s'expliquer sur ces agissements, il n'eut pour seule réponse que l'attaque soudaine d'Otosan Uchi, qui entraîna le début de la Bataille du Cerf Blanc.

· Les terres du Nord-Est

Il fut rapidement évident que les barbares venant des terres du Nord-Est étaient un peuple fier doté d'une grande éducation militaire. Leurs corps semblaient plus robustes que ceux de leurs congénères, ce qui les orienta, évidemment, vers des professions de type garde du corps, combattants embarqués ou conquistadors.

Leur plus grand défaut faisait aussi toute leur force. Ces barbares là étaient têtus au plus haut point. C'étaient de véritables fanatiques religieux qui, de part leur volonté extrême, refusaient d'admettre être dans le tort ou d'abandonner un combat. C'est ce qui les poussa inévitablement au conflit avec nous autres Rokugani, porteur de la "vraie lumière".

Ainsi, pendant un long moment, le Clan du Dragon resta relativement calme et son influence politique, à l'époque, se résuma à l'étonnante diplomatie dont il fit preuve, pendant un temps, à l'arrivée des envahisseurs gaijin.

La relative indifférence du Clan par rapport à l'extérieur n'était pas la seule cause de cette passivité face à l'émergence de la souveraineté du Gozoku. En effet, c'est lors du Vème siècle que la réputation du Clan fut égratignée par les agissements d'un magistrat influent du Clan de la Grue, qui lança une vaste campagne à la cour de l'Empereur pour dénigrer le Clan du Dragon, par vengeance. Bien que peu de personnes le prirent au sérieux, il arriva tout de même à rendre le reste de l'Empire méfiant à l'égard de ce Clan étrange que l'on ne voyait presque jamais, et surtout pas à la cour.

Lorsque le Gozoku décida de réprimander les temples et moines qui avaient comploté dans son dos à l'élaboration de sa chute, le Clan du Dragon tenta pacifiquement de s'y opposer mais échoua. Néanmoins, les opposants de l'Alliance virent dans ce geste la confirmation de leurs soupçons : le Clan du Dragon était bel et bien un allié dans la lutte contre l'influence de la souveraineté du Gozoku. Et, lorsque le Clan du Lion par l'intermédiaire de son daimyo, vint demander conseil à Togashi lui-même, alors appelé Togashi Ibome, le seigneur du Clan du Dragon lui dispensa un peu de sa sagesse et lui recommanda de former Yugo-zohime, la fille cadette de Hantei Kusada, à suivre les voies du bushido car elle représentait le "renouveau" de l'Empire. La prédiction du dernier Champion de la famille Togashi s'accomplit lorsque Yugo-zohime défia en duel son frère et gagna le droit de monter sur le trône et de devenir Hantei IV, la première Impératrice de Rokugan.

Au cours du règne du Gozoku le Clan du Dragon n'était composé que de trois familles majeures. Les familles Togashi, d'où est originaire les daimyo du Clan, Mirumoto, qui a la charge de la gestion administrative et de la protection du Clan, et Agasha, qui forme les shugenja et les magistrats du Clan. La famille Kitsuki n'existait alors pas encore.

Le Clan de la Ki-Rin

Le Clan de la Ki-Rin, qui deviendra plus tard le Clan de la Licorne, était le principal absent sur l'échiquier politique du Rokugan des IVème et Vème siècles. Parti depuis plus de trois cent ans, il n'était toujours pas revenu. Ses terres étaient plus ou moins abandonnées, bien que les Clans mineurs du Renard et du Blaireau exercèrent une certaine influence sur la population locale. De plus, certains des bushi de ces Clans mineurs maîtrisaient encore la technique ancestrale de l'école de bushi de la Ki-Rin.

Il faut toutefois savoir que le Clan de la Ki-Rin n'avait pas totalement rompu son contact avec l'Empire. En effet, au moins deux entités gardaient encore le contact avec lui : L'Empereur, grâce au miroir magique qui fut remis à Dame Shinjo lors de son départ, et les Kolat, par l'intermédiaire de l'œil de l'Oni et des agents infiltrés dans les rangs du Clan.

Enfin, avant de fermer la parenthèse sur le Clan de la Ki-Rin, il est important de souligner que c'est lors du Vème siècle que la majorité du peuple rokugani se fit une idée des peuples gaijin avec, en 440, l'arrivée des premiers étrangers que l'Empire ait vu. Cette vision et les interactions avec ces étrangers forgèrent les fondements de la philosophie rokugani au sujet des peuples extérieurs à l'Empire, ce qui plus tard porta préjudice au Clan de la Licorne.

Le Clan du Lion

Face à l'émergence de la souveraineté du Gozoku le Clan du Lion fut totalement impuissant. Dirigé par un daimyo faible et inefficace, Akodo Mitsuyuki, il n'eut pas le courage de s'opposer à l'Alliance Tripartite au grand désarroi de l'Empereur Hantei Fujiwa.

La mort de Mitsuyuki ne changea malheureusement pas grand-chose. Le Clan du Lion était le Clan le plus étroitement surveillé par le Gozoku et, à ce titre, avait une marge de manœuvre très faible pour agir contre lui. Aucun de ses magistrats ne put obtenir le temps nécessaire pour préparer ses troupes à une contre-offensive.

Le Clan du Lion chercha alors une alternative pour augmenter sa puissance et son influence politique. Cette alternative se traduisit par l'acquisition de nouvelles terres, et plus particulièrement de celles occupées jadis par le Clan de la Ki-Rin. S'en suivit une série de conflits entre le Clan du Lion et une coalition des Clans mineurs du Renard, du Blaireau et des ronin qui ne désiraient pas voir le Clan majeur s'approprier les terres qu'ils possédaient pour la plupart de droit.

Le Clan du Lion n'a jamais eu autant de familles vassales qu'à cette époque, ce qui explique sa grande puissance militaire potentielle à cette période.

Le Clan du Phénix

Les IV^{ème} et V^{ème} siècles portèrent la marque du mouvement chez le Clan du Phénix. Le daimyo du Clan était Shiba Turikan, un jeune homme fragile de 19 ans dont la stabilité mentale fut totalement submergée par son lourd héritage. Ne pouvant assumer son rôle de chef du Clan, il fut décidé que se serait Shiba Gaijushiko, le grand Scribe impérial, qui le remplacerait dans ses fonctions. Turikan conservait son titre mais resta un daimyo fantoche.

Néanmoins, l'événement le plus marquant du IV^{ème} fut la mort d'Isawa Doeki, grand Maître du Vide, à un moment où le clan du Phénix avait le plus besoin d'unité. Lorsque Rokugan subit de plein fouet les effets de la sécheresse, les Maîtres des Eléments de la famille Isawa ne s'étaient pas encore remis de la disparition de l'un des leurs, ce qui les obligea, pour la première fois, à s'effacer et à laisser l'entière responsabilité du Clan à la famille Shiba.

Heureusement que Shiba Gaijushiko, un homme intelligent et très charismatique, réussit à gérer la crise après avoir obtenu de l'Empereur lui-même des pouvoirs administratifs accrus. Un accord, le Gozoku, fut conclu avec les Clans du Scorpion et de la Grue afin de s'entraider militairement et commercialement pour éviter que la situation (début de rébellion paysanne, recrudescence des brigands, famine...) ne s'envenime.

Cette période restera aussi comme celle d'une grande interrogation. Shiba Turikan devait-il rester le daimyo du Clan du Phénix alors que son incapacité l'empêchait de diriger ? Historiquement, cette fonction était dévolue aux êtres portant en eux l'héritage des anciens daimyo du Clan. Malheureusement, pour la première fois de son existence, l' élu fut totalement submergé par cette force nouvelle. Le Clan s'interrogea donc sur la nécessité de cette coutume. La grande majorité, en l'absence de solution logique et honorable, préconisait la patience. Le jeune daimyo arriverait peut-être un jour à maîtriser son lourd héritage. Néanmoins, certains extrémistes lancèrent l'idée de tuer Shiba Turikan pour que les âmes des ancêtres des anciens daimyo du Clan se réincarnent à nouveau, dans un corps mentalement plus fort. Et Shiba Gaijushiko, un des partisans de la patience, a longtemps craint que quelqu'un n'attende à la vie du daimyo du Clan.

Lorsque Shiba Turikan, le daimyo fantoche du Clan, vint à mourir, beaucoup pensait, à raison, que le Clan reprendrait ses vieilles habitudes et se ferait à nouveau plus discret sur la scène politique. C'est ce qui fut fait après la prise de pouvoir de Shiba Mijokan, le nouveau daimyo. Dès lors, le vieux Shiba Gaijushiko se plaça totalement en retrait des affaires politiques de son Clan, en apparence du moins...

Avec le retour du calme et de l'équilibre retrouvé, la famille Isawa put se remettre à ses recherches.

Le Clan du Scorpion

Comme toujours, le Clan du scorpion était opportuniste. Lorsque vint le moment pour lui de saisir la chance d'échapper à une révolte populaire après les tristes événements ayant marqué la fin du IV^{ème} siècle, il n'hésita pas une seule seconde à s'allier aux Clans du Phénix et de la Grue. Plus tard, il comprit que ce pacte pourrait lui apporter encore bien plus.

Estimant que son devoir était d'être loyal à l'Empire avant de l'être envers l'Empereur, le Clan du Scorpion ne s'opposa pas à la prise du pouvoir de Doji Raigu car il estima que cela serait pour le mieux. Il ne se trom-



pa pas complètement puisque les IVème et Vème siècles furent des périodes favorables à l'évolution de l'Empire, notamment au niveau économique.

La force du Clan du Scorpion a toujours été sa patience. Travaillant dans l'ombre il participa à la chute de nombreux soulèvements populaires qui auraient eu comme conséquence de déstabiliser la souveraineté du Gozoku.

Lorsque Bayushi Junzen succéda à Bayushi Atsuki à la tête du Clan, sa première décision importante fut d'enlever trois Parchemins noirs à la famille Yogo après que cette dernière ait tenté de lier contact avec leurs anciens cousins de la famille Isawa du Clan du Phénix. N'appréciant guère ces relations, Junzen avait préféré confier les parchemins à son fils, le croyant plus digne de confiance. Il se trompa lourdement et Bayushi Tesaguri trahit son Clan en revendant au Clan du Phénix ces précieuses reliques. Il fut pour cela emprisonné dans le Bosquet des Traîtres où, paraît-il, il mit plus de cinquante ans à mourir.

Le Clan de la Grue

Au début du Vème siècle, le Clan de la Grue dominait nettement, comme il l'avait toujours fait, la scène politique de l'Empire, mais son influence était un peu ternie par l'émergence de conflits internes opposant ses plus hauts dignitaires, Doji Mizobu, le daimyo du Clan, et son très ambitieux fils Doji Raigu.

Cela ne l'empêcha pas néanmoins d'augmenter considérablement ses connaissances ésotériques en accueillant Isawa Asahina, un puissant shugenja du Clan du Phénix. La famille Asahina venait de naître et allait au cours de cette période permettre au Clan de la Grue d'établir l'ensemble de son influence en terme de magie usuelle, notamment sous forme de petits talismans et de nemuranai plus puissants, en présentant à l'Empereur et à sa cour les résultats de ses recherches.

Les IVème et Vème siècles furent aussi des périodes économiques fastes pour le

Clan de la Grue. Malgré la trahison de la famille Yasuki, le Clan sut compenser ce départ par son adaptation rapide et efficace aux nouvelles techniques du marché comme le libre-échange de marchandises et la concurrence. Malgré ces bilans positifs, le Clan de la Grue cherchera continuellement au cours de son histoire à récupérer son monopole commercial, employant parfois des moyens insoupçonnés pour un Clan si honorable.

Lorsque la souveraineté du Gozoku fut bien installée, c'était vers le Clan de la Grue et leur Champion Doji Raigu que ses alliés du Clan du Phénix ou du Scorpion se tournaient pour prendre les décisions importantes.

Les Clans mineurs

On dénombrait au début du Vème siècle huit Clans mineurs : Les Clans de la Mante, du Renard, du Blaireau, du Sanglier, du Moineau, du Mille-pattes, du Loup et du Serpent. Les plus importants sont, dans l'ordre, le Clan de la Mante, l'alliance du Renard et du Blaireau qui en l'absence du Clan de la Ki-rin contrôle une grande partie des terres du nord-ouest de l'Empire, et le Clan du Serpent, qui jouira, jusqu'au moment où la preuve fut faite de sa corruption, vers la fin du IVème siècle, d'une formidable réputation d'investigateur pour tout ce qui avait trait à la maho.

Le Clan du Loup avait la particularité d'avoir été créé non pas par décret impérial, mais par un ordre de Doji Raigu lui-même. Il n'est donc pas étonnant que ce Clan fut l'une des premières cibles des Jinkon kishi et de l'Impératrice Hantei Yugo-zohime, lorsque cette dernière monta sur le trône.

Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, la période troublée qui s'étendit sur l'Empire durant la période de régime du Gozoku allait profiter aux Clans mineurs en leur octroyant un peu plus d'influence politique.

L'Alliance Tripartite prônait un pouvoir décentralisé, ce qui permettait aux Clans

mineurs de se sentir un peu plus "libres" dans leur choix. Ils ne firent donc rien pour changer leur nouveau statut.

A la fin du IV^{ème} siècle fut fondé le Clan du Moineau, qui dédia son existence à la recherche d'un idéal d'ascétisme et de pureté.

Plus tard, le Clan de la Tortue s'ajouta à la liste des Clans mineurs de l'époque.

Après avoir subi les assauts des gaijin, les implications et buts des dirigeants du Clan de la Mante furent incompris et dénigrés par tout Rokugan ; mais le Clan gardait la bénédiction de l'Empereur. D'ailleurs, c'est durant la période qui précéda la défaite des gaijin que le Clan de la Mante se vit octroyer un nom de famille.

A la toute fin du V^{ème} siècle, le Clan du Sanglier disparut dans d'étranges circonstances...

Les familles Impériales

Les familles impériales Miya, Otomo et Seppun furent les plus touchées par l'émergence de la souveraineté du Gozoku. Elles perdirent énormément en influence politique et administrative et leur rôle dans l'Empire devint flou. Tout commença lorsqu'il fallut trouver une solution à la crise qui s'abattait sur l'Empire. L'une de ces solutions fut de décharger la famille impériale des tâches administratives de l'Empire pour les donner à des personnes plus compétentes, à savoir les familles Doji, Shiba et Bayushi, plus à même de comprendre les besoins du peuple.

Mais ne pensez pas que tous les nobles issus des familles impériales furent désolés de leur sort. Certaines personnes virent dans le régime du Gozoku un moyen d'accroître leur richesse et leur influence politique. Elles jouèrent alors un double-jeu, soutenant d'un côté le pouvoir impérial pour mieux le discréditer dans son dos.

La Confrérie de Shinsei

L'influence des moines avant l'avènement du Gozoku était fidèle à elle-même, inégale. Les avis et actions des membres de la Confrérie de Shinsei étaient toujours très respectés et ils furent d'un très grand secours pour la paysannerie rokugani

lorsque la crise commença à couvrir dans l'Empire à cause des effets de la sécheresse et que les brigands se faisaient de plus en plus nombreux, mais ils n'agirent en aucune façon contre le régime naissant du Gozoku.

Et bien que certains d'entre eux aient décidé de rejoindre délibérément le groupe des Jinkon kishi, c'est l'Empereur Hantei Kisada qui le premier leur ordonna de l'aider à combattre l'influence politique de plus en plus envahissante du Gozoku. C'est ainsi que certains moines devinrent des espions et des agents à la solde de l'Empereur, ce qui d'ailleurs, malgré la prudence compréhensible de leurs actions, fut rapidement découvert. C'est Shiba Gaijushiko, qui cherchait un moyen de détruire ce qu'il avait lui-même créé, qui souffla l'idée à ses alliés du Gozoku de faire de cette tentative de renversement de l'Alliance Tripartite un exemple. C'est ainsi que plusieurs édifices religieux furent brûlés pour protester contre les actions de ses rebelles, ce qui ne tarda pas à causer un grand mécontentement populaire. Ce fut la première erreur véritable du Gozoku. Une erreur qui sonnerait son glas.

Les ronin

Avant l'avènement du Gozoku, le terme de ronin n'existait pas. Bien qu'il existât déjà des hommes nés nobles qui n'avaient plus de maître, cette situation était fort rare, bien plus qu'aujourd'hui. Par contre, une autre forme de ronin était très développée. En effet, beaucoup de jeunes bushi, avant le début de leur gempukku, préféraient entreprendre un pèlerinage martial, un musha shugyo, afin de découvrir le monde, ses plaisirs et ses dangers, pour s'y aguerir.

Mais tout changea lorsque la sécession de la famille Yasuki d'avec le Clan de la Grue entraîna une série de décisions impériales très importantes, et notamment celle privant certains samurai de leur rang. Les premiers ronin étaient nés. La légende veut qu'une femme, une guerrière de la famille Matsu destituée par l'Empereur, n'accepta pas son sort et vint le lui dire en personne, dans la salle du trône. Cette femme devint plus tard le symbole de la communauté des ronin de Rokugan en participant à de nombreuses actions populaires visant à protester contre





le Gozoku, qui était selon elle le seul véritable responsable de son déshonneur. Les Jinkon kishi étaient nés.

A cette époque, les ronin se divisaient en deux groupes : ceux qui, dégoûtés par leur bannissement, se laissèrent aller et devinrent des brigands sans foi ni loi, et ceux qui décidèrent de canaliser leur haine contre le Gozoku en rejoignant les mouvements de résistance, tels les Jinkon kishi.

A l'époque décrite, les groupes de ronin existants étaient : les Tueurs de la forêt ; les Tresseurs, au service des Kolat ; les Ecailles de la Carpe, créée peu de temps après que la famille Yasuki eut rejoint le

Clan du Crabe ; la Paix des Fortunes, qui s'est formée dans le but d'aider les paysans opprimés et bien sûr les Jinkon kishi.



Chapitre Quatre



*Un retour aux
sources
(450-500)*



Pour l'Empire

Akodo Takuma était agenouillé sur un tatami, dans son dojo personnel. Son épouse Koyomi se tenait à ses côtés, la tête baissée. Des bâtonnets d'encens brûlaient doucement devant l'autel des ancêtres, diffusant une subtile senteur dans la pièce obscure.

Takuma fixa longuement le wakizashi posé devant lui. Son regard glissa alors sur le tanto situé devant son épouse. Deux instruments de mort. Leur mort.

C'était il y a cinq jours... Le magistrat local avait apporté à Takuma une lettre portant le sceau impérial. Funeste nouvelle : l'Empereur ordonnait à Akodo Takuma et son épouse d'accomplir la cérémonie du seppuku afin de laver l'honneur de leur famille. Le crime imputé : non-respect du bushido. De rage, Takuma avait déchiré la lettre.

Ressassant tout cela durant de longues heures, il comprit que le Gozoku était derrière tout cela. L'Empereur avait défié une fois de trop l'Alliance usurpatrice, et pour se venger, celle-ci avait semblait-il décidé de décimer les samurai les plus à même de soutenir le pouvoir impérial. Partout dans l'Empire, de nombreux samurai valeureux se voyaient obligés de se donner la mort pour divers prétextes mensongers tandis que leurs biens étaient confisqués par les ignobles chiens du Shinsen-gumi.

Akodo Takuma était un homme riche et influent. Il avait été le premier à se réjouir lorsque le Gozoku, grâce à ses audacieuses réformes politiques et économiques, avait mis fin à la crise due à la Grande Sécheresse qui avait laissé Rokugan exsangue. Une ère de prospérité s'en était suivie, qui avait permis à nombre de samurai et de marchands de s'enrichir considérablement. Même la guerre entre les Clans du Crabe et de la Grue avait été profitable à l'économie de l'Empire.

Hélas, comme le prédisait Shinsei, le pouvoir corrompt, et le pouvoir total corrompt totalement. Doji Raigu, le véritable dirigeant de l'Alliance, avait écarté l'Empereur du pouvoir, créant ainsi une vague de mécontente-

ment. Akodo Mitsuyuki, le faible daimyo du Clan du Lion, avait tenté de faire entendre sa voix, timidement soutenu par le Clan du Crabe mais cela ne fit que jeter de l'huile sur le feu. Afin de briser toute velléité de protestation, le Gozoku obligea l'Empereur à émettre un ordre d'exécution massif envers les samurai les plus fidèles à la cause impériale. Dont Akodo Takuma, qui n'avait jamais hésité à critiquer publiquement Doji Raigu.

Le samurai soupira. Lui qui avait toujours cru que sa fortune et son influence le mettait à l'abri de telles attaques, il devait faire face à son destin. Qu'il meurt, cela ne lui faisait pas peur : il était samurai du Clan du Lion, descendant du grand Akodo le Borgne. Mais l'ordre impliquait aussi sa femme, une douce fleur aux grands yeux rêveurs qu'il aimait plus que tout.

Quelques heures plus tôt à peine, cinq miliciens du Shinsen-gumi, l'armée personnel de Doji Raigu, étaient venus l'assister. Ils l'avaient laissé méditer avec son épouse tandis qu'ils évaluaient les biens à confisquer.

Takuma savait que plusieurs samurai avaient préféré quitter leur Clan et devenir des errants plutôt que de mourir. C'était désormais des ronin, des samurai sans maître et sans but. Des chiens sans honneur, incapable de faire face à la mort. Mais plus le moment fatidique approchait, plus le mépris de Takuma envers ces hommes s'amenuisait. Lui aurait tout donné pour que Koyomi puisse continuer à vivre.

La porte du dojo coulisssa, laissant apparaître trois sombres silhouettes. La voix de Kakita Okoro, le gunso du Shinsen-gumi, résonna dans la pièce, brisant le silence respectueux :

" - Es-tu prêt à mourir, samurai ? "

Takuma leva les yeux et croisa le regard méprisant du milicien.

" - Hai. J'affronterai la mort comme seul un samurai de mon Clan sait le faire. Toutefois, j'ai une dernière requête.

- Parle.

- Je souhaiterais que mon épouse ne soit pas impliquée dans cette affaire et puisse continuer à vivre paisiblement.

- Mon époux ! " s'écria Koyomi en saisissant la manche du kimono de Takuma.

La voix de Kakita Okoro se fit méprisante :

" - Que t'imagines-tu ? Je suis un soldat, j'o-

béis aux ordres ! Une telle décision ne m'appartient pas. Si c'est une vraie samurai-ko, elle affrontera son destin avec courage. Sinon, je pourrais toujours la vendre comme geisha ! "

Takuma frémit sous l'insulte, mais se força à garder son calme.

" - Allons, reprit le milicien, cela suffit. Montre-toi digne de ton statut et accomplis ton devoir envers l'Empire ! "

... ton devoir envers l'Empire...

Ces mots résonnèrent dans l'esprit de Takuma, éveillant une partie de son âme emplie de puissance et de fureur.

... ton devoir envers l'Empire...

" - Hai gunso-sama. Je vais donc accomplir mon devoir envers l'Empire. Et envers l'Empereur. "

Takuma bondit sur ses pieds et dégaina son katana d'un geste fluide, sa lame devenant une longue traînée argentée. La tête de Kakita Okoro fut violemment détachée de son cou. Aussitôt, les deux autres miliciens se mirent en position.

Takuma sourit. Il avait pris l'avantage. Rassemblant la force que lui donnaient son honneur et sa dévotion envers l'Empire, il attendit. Un des miliciens bondit et porta une attaque violente. Takuma intercepta le sabre et détourna le coup. Sa contre-attaque fut fulgurante et, avec une précision parfaite, sa lame perça le cœur de son adversaire. Le troisième milicien s'apprêtait à attaquer à son tour quand il poussa un cri : Koyomi venait de lui planter son tanto dans le dos. En achevant l'homme, Takuma sourit. Malgré son apparente fragilité, son épouse était elle aussi une samurai-ko du Clan du Lion.

Le couple sortit du dojo. La surprise aidant, Takuma n'eut aucun mal à se débarrasser des deux miliciens restant. Koyomi et lui se regardèrent alors longuement.

Tenant sa femme dans ses bras, Takuma regardait sa maison brûler. Il y avait lui-même mis le feu après avoir rassemblé quelques affaires.

... ton devoir envers l'Empire...

Ces mots continuaient à résonner dans sa tête, lui indiquant la voie.

La mort ne permet pas de continuer à servir l'Empire. Mais vivre allait lui permettre de continuer à accomplir son devoir. Son épouse le suivrait, il le savait, et elle lui donnerait la force d'être un homme jusqu'au bout.

Akodo Takuma était bel et bien mort. Takuma le ronin, ennemi du Gozoku et serviteur de l'Empire, venait de naître, émergeant des flammes.

Pour l'Empire.



Selon les historiens, le Gozoku commit plusieurs maladroites qui entraînèrent son déclin. Bien que sous son règne, l'Empire ait réalisé d'importants progrès culturels et sociaux, l'histoire ne devait retenir que ses erreurs.

Dès sa création, l'Alliance Tripartite, formée par les Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion, savait que de nombreuses personnes n'adhéreraient pas à ses projets d'un Empire fort dans lequel la famille Hantei ne serait que l'emblématique porte-parole des grands Clans, seuls détenteurs du vrai pouvoir. Ils décidèrent donc d'évincer leurs opposants. Profitant du chaos du au conflit opposant les Clans de la Grue et du Crabe pour la possession des terres autour de la Baie des Poissons Morts, le Gozoku obligea l'Empereur à signer un arrêté ratifiant la "traîtrise" d'un certain nombre de personnalités de Rokugan. Les "traîtres" étaient particulièrement nombreux au sein du Clan du Crabe, pour son outrecuidance ; du Clan de la Grue, pour son échec et pour éliminer les partisans de Doji Mizobu, le daimyo du Clan et principal obstacle à l'ascension de Doji Raigu, son fils et membre influent du Gozoku ; du Clan de Lion, enfin, pour faire passer à son daimyo Akodo Mitsuyuki l'envie de s'occuper des affaires d'autrui. La plupart des samurai accusés lavèrent leur déshonneur en se donnant la mort, mais certains d'entre eux choisirent l'exil. Alors que le grand scribe



Les causes de la chute du Gozoku

En effet, bien que les principales raisons de la défaite de l'Alliance Tripartite soient expliquées ici, il est d'autres causes, plus secrètes, moins évidentes, du retour au pouvoir de la famille Hantei...

· L'héritage de Kusada : le père de Yugo-zohime laissa en effet aux lignées impériales une fortune considérable.

Ses accords fructueux avec la famille Yasuki et le Clan de la Mante, et surtout la fondation du Clan de la Tortue, lui permirent d'amasser énormément d'argent. Tout ce trésor, il le laissa à sa descendance.

Yugo-zohime s'en servit pour fonder les légions impériales, rétablir les magistrats d'Emeraude et aider le Clan du Lion. Une autre partie de ce trésor fut redistribué aux daimyo provinciaux et aux gouverneurs de cité, afin que ceux-ci puissent améliorer les conditions de vie dans leurs juridictions.

· L'absence d'hommes forts à la tête du Gozoku : en effet, à cette époque ne restait plus comme tête de proue de l'Alliance que Bayushi Junzen. Stratège et guerrier sans égal, celui-ci était loin d'être un fin politicien, et ses actions répressives firent beaucoup de mal à la réputation de l'Alliance. Sans personnages de l'envergure d'un Doji Raigu à sa tête, le Gozoku ne pouvait opposer une force politique suffisamment efficace à

impérial, Shiba Gaijushiko, notait leurs noms, les premiers ronin foulèrent les terres d'Emeraude.

Le Gozoku crut avoir lancé un message fort : " n'intervenez pas dans nos affaires ", mais au lieu d'affaiblir ses opposants, il avait créé une vague de groupes tous plus insaisissables les uns que les autres. Il se retrouva rapidement face à des hommes sans honneur, incontrôlables, dont le seul but dans la vie était la vengeance.

Une deuxième maladresse fut l'instauration du Shinsen-gumi. Les hommes qui formaient cette milice acquirent bientôt une réputation d'impitoyables tyrans auprès des Rokugani. De plus, les grands Clans autres que ceux formant l'Alliance Tripartite n'appréciaient pas beaucoup le manque de respect dont les Shinsen-gumi faisaient preuve à l'encontre de leurs bushi et de leurs magistrats de Clan. Le Clan du Loup, en plus d'être une insulte à la face de la lignée Hantei puisque c'est Doji Raigu lui-même qui autorisa sa fondation, sans demander l'aval de l'Empereur, était aussi constitué d'anciens membres du Shinsen-gumi, que ce changement d'affectation n'avait pas adoucis, bien au contraire.

Le Shinsen-gumi et le Clan du Loup devinrent les deux symboles du pouvoir écrasant et injuste du Gozoku.

La troisième erreur eut lieu en l'an 441. Un historien de la famille Ikoma nommé Rikujin écrivit et diffusa un violent manifeste pro-impérial : le Chrysanthème d'Or. Le Gozoku, alors fort occupé à établir des relations diplomatiques avec les gaijin, censura ce pamphlet, mais trop tard. De nombreux samurai du Clan du Lion, et particulièrement de la famille Matsu, se regroupèrent en une faction anti-Gozoku violente et illégale : le Teikoku Junketsu. Cette organisation se lança dans une série d'actions terroristes et se heurta souvent au Shinsen-gumi. Et si elle joua surtout un grand rôle durant la restauration de l'Impératrice Yugo-zohime, ses actions durant la fin du règne de l'Alliance contribuèrent à affaiblir celle-ci.

Enfin, la dernière maladresse de l'Alliance Tripartite fut de s'attaquer à la Confrérie de Shinsei. En effet, après être monté sur le trône, Hantei Kusada chercha lui aussi à

affaiblir le Gozoku. Il fit donc appel aux moines pour lui servir d'espions, d'informateurs, voire d'intervenants dans des actions de sabotage. L'Empereur étant le chef officiel de la religion Shintao, les moines furent contraints d'obéir à ses ordres, même aux prix de leurs propres vœux. Mais cette situation ne dura pas longtemps. Quand quatre moines furent découverts en train d'espionner le Champion du Clan de la Grue, le Gozoku savait qui était responsable.

Kusada nia avoir eu connaissance des activités des moines, afin de protéger sa propre famille des conséquences de ses actes. Il démantela immédiatement son réseau secret mais ne put sauver les quatre moines de l'exécution. Cet acte attira le mécontentement de la paysannerie de Rokugan, choquée par la mort de quatre saints hommes. Les monastères qui étaient restés neutres vis-à-vis des affaires du Gozoku se retournèrent contre l'Alliance avec la fureur du juste. Les sohei, des moines-guerriers, commencèrent à attaquer les caravanes de l'Alliance. Les autres moines boycottèrent les services religieux dans les provinces des Clans de la Grue, du Scorpion et du Phénix. Le Gozoku contre-attaqua féroce, punissant les "rebelles" de la Confrérie en arrêtant Gaman, le maître des Quatre Temples, et en brûlant des monastères de sohei. Cela ne fit qu'envenimer la situation et susciter encore plus la colère de la part des paysans. Réalisant rapidement leur erreur, les membres du Gozoku cessèrent immédiatement toute action à l'encontre de la Confrérie. La révolte paysanne était dans une impasse, mais la brèche que la Confrérie avait ouverte sonna le glas de la puissance du Gozoku : les Jinkon kishi purent en effet canaliser la rage du peuple, ce qui allait s'avérer déterminant pour la suite des événements. Le pouvoir de l'Alliance alla en diminuant, jusqu'à l'ascension de l'Impératrice Hantei Yugo-zohime quelques années plus tard.

En effet, le Gozoku avait perdu son influence sur la famille impériale quelques années plus tôt, lorsqu'il "oublia" d'endoctriner la fille de Hantei Kusada, Yugo-zohime. Concentrant ses efforts sur le fils de l'Empereur, le Gozoku commit l'erreur de laisser l'éducation de la fille à la charge du

Clan du Lion. Elevée par la famille Matsu, Yugo-zohime allait nourrir l'espoir de monter un jour sur le trône afin de restaurer le tout-puissant pouvoir impérial.

La révolte des petites classes

Lorsque la "grande sécheresse" frappa les terres d'Emeraude, l'Empereur dut se résoudre à trouver rapidement une solution, avant de se voir confronté à une révolte de la paysannerie de Rokugan. La crise entraîna de grands bouleversements. La famine faisait rage un peu partout, le manque d'eau était de plus en plus fréquent, entraînant l'accroissement des maladies, et l'activité des groupes de pillards augmentait sans cesse.

Lorsque Hantei Bosai prit la décision d'accorder un pouvoir accru à certains Clans, les petites classes de Rokugan accueillirent la nouvelle avec allégresse, s'attendant à ce que des solutions soient trouvées rapidement. En effet, les daimyo des Clans sont plus proches d'eux et donc plus à même de connaître et de régler leurs problèmes. Ils ne se trompaient pas. Les mesures radicales, telles que augmentation de la présence militaire dans les villages et sur les routes, rationnement de l'eau et des vivres, entreprises par le Gozoku eurent immédiatement les effets escomptés.

L'Empire alla de mieux en mieux, la criminalité diminuant petit à petit, tout comme les problèmes liés à la famine et au manque d'eau. Bientôt, le temps lui-même se montra plus clément. Grâce à l'activité du Gozoku,

l'Empire avait réussi à éviter l'implosion.

Les années passèrent et la joie qui habitait le cœur des Rokugani disparut. La souveraineté du Gozoku, malgré l'inutilité de ses mesures, continua à restreindre la vie de la paysannerie. En effet, ses mesures draconiennes étaient toujours appliquées et cela commença à agacer fortement de nombreux habitants des campagnes. Néanmoins, par crainte des conséquences autant que par respect pour leur "sauveur", aucune rébellion ne fut entreprise, bien que certains paysans n'hésitèrent pas à s'affilier à des groupes rebelles tels que les Jinkon kishi.

Ce n'est qu'après que l'Alliance du Gozoku s'en fut prise à la Confrérie de Shinsei que les paysans de Rokugan changèrent d'avis et décidèrent de rejoindre l'action des moines afin de mener la rébellion. Des soulèvements se produisirent un peu partout dans l'Empire, encouragés par les mondaï kestu et les opposants au régime. Malgré la sanglante répression de Bayushi Junzen, le daimyo du Clan du Scorpion, les paysans prenaient les armes et attaquaient les représentants du pouvoir de l'Alliance. La fin des agressions envers la Confrérie de Shinsei permit de mettre fin à cette révolte, mais la graine de la révolution était semée et elle n'allait pas tarder à germer...

L'avènement de Hantei Yugo-zohime

Yugo-zohime était la plus jeune des filles de Hantei Kusada, le sixième Empereur de Rokugan depuis la chute des Kami. Alors



Les causes de la chute du Gozoku (suite)

Yugo-zohime, qui était soutenue par les bardes de la famille Ikoma et les diplomates de la famille Yasuki.

· Les alliances nouées par Yugo-zohime : les trois sœurs aînées de l'Impératrice avaient été mariées à des hauts dignitaires des Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion juste après leur gempukku. Elles durent, des années durant, jouer le rôle d'épouses dociles et dévouées mais tout changea dès que leur jeune sœur monta sur le Trône d'Emeraude. Usant de leur nouveau statut, elles firent grande pression sur leurs maris afin qu'ils s'allient à Yugo-zohime, entraînant leurs vassaux avec eux. L'Impératrice put ainsi considérablement renforcer son assise politique, grâce au soutien inconditionnel de puissants et riches samurai des trois Clans de l'Alliance Tripartite. De plus, Yugo-zohime donna à ses sœurs le nom de famille Otomo, et obligea leurs maris à le prendre aussi, afin que l'ensemble de sa proche famille revint dans le giron des lignées impériales.

· Le retrait de Shiba Gaijushiko : le Scribe impérial, grand maître des Kolat, prit rapidement conscience que le Gozoku ne servait plus les intérêts de la conspiration. Il en déduisit que l'Empire n'est pas encore prêt à renoncer à la famille Hantei. En consé-



Les causes de la chute du Gozoku (suite)

quence de quoi il décida de se retirer de la scène politique afin de se consacrer à son Clan. Peu à peu, le Clan du Phénix retira son soutien au Gozoku, affaiblissant considérablement l'Alliance Tripartite. Lors de l'ultime appel aux armes de Bayushi Junzen, Gaijushiko interdit aux armées de son Clan de se joindre à celles de ceux de la Grue et du Scorpion. La défection de ces renforts peut certainement contribuer à expliquer la sanglante défaite de la dernière coalition du Gozoku face au Clan du Lion.

que son frère aîné, Totomi, suivit son enseignement au sein du Clan du Phénix sous l'œil attentif du Gozoku, ses sœurs étaient toutes promises en mariage à divers dignitaires de Clan. Malgré son très jeune âge, la petite fille ne voulait pas être condamnée à devenir l'épouse d'un courtisan. C'est alors que le Clan du Lion intervint.

Matsu Zaruko, Championne du Clan de l'époque et surtout héroïne de la Bataille du Cerf Blanc, proposa un marché aux dirigeants du Gozoku : elle acceptait de prêter serment de fidélité à l'Alliance et de neutraliser le Teikoku Junketsu en échange du droit d'élever la jeune Yugo-zohime. Le Gozoku, n'y voyant rien à perdre et tout à y gagner, accepta.

En fait, c'est grâce à son conseiller Kitsu Yoh que Matsu Zaruko eut l'idée de demander à éduquer la jeune enfant. En effet, le sodan-senzo avait lu dans les étoiles les signes annonçant le retour de l'âme de Matsu Yugo-zoku, la célèbre épouse de Hantei Fujiwa qui périt durant la bataille des mers déchaînées, en tant que guide de la petite Yugo-zohime, qui portait ce nom en son hommage.

Yugo-zohime fut accueillie au sein de la dure école Matsu du Clan du Lion. Suivant l'apprentissage des samurai-ko et les conseils éthérés de son ancêtre, Yugo-zohime devint rapidement une jeune femme volontaire, impétueuse et habile au sabre. Mais le caractère de la future Impératrice se forgea aussi à partir des conseils d'autres personnes, et plus particulièrement de Togashi Ibome, le Champion du Clan du Dragon. Ce dernier imposa rapidement à son esprit la nécessité de renverser le pouvoir du Gozoku qui allait, selon lui, à l'encontre de l'Ordre céleste en imposant ses idées au Fils du Ciel.

La jeune fille reçut également l'enseignement des meilleurs stratèges de la famille Akodo. Elle apprit l'amour de ses ancêtres auprès des sodan-senzo Kitsu et l'histoire n'eut plus aucun secret pour elle grâce aux bardes de la famille Ikoma. Des shugenja du Clan du Dragon se chargèrent de son éducation religieuse. Ainsi, en l'espace de quelques années, Yugo-zohime devint la samurai-ko parfaite, aussi habile dans les arts de l'épée que dans ceux des lettres.

C'est lors de son gempukku qu'elle ren-

contra celui qui devait devenir son allié majeur dans la reconquête du pouvoir. Matsu Zaruko, presque une mère pour la jeune fille, l'autorisa à passer les épreuves de façon anonyme, afin qu'une personne ne soit troublée par sa présence. Elle fit la démonstration de ses talents de façon éclatante, et seul un jeune homme de la famille Akodo nommé Kurojin parvenait à l'égaliser. Les deux jeunes gens tombèrent immédiatement amoureux l'un de l'autre.

A la fin de la cérémonie, Akodo Kurojin révéla son ascendance : il était l'héritier du trône du Clan du Lion. Matsu Zaruko, heureuse d'avoir accompli son destin, lui céda sa place de Championne du Clan. Yugo-zohime révéla alors elle aussi son identité. Elle et Kurojin eurent alors douloureusement conscience que leur destin n'autoriserait pas leur amour. D'un commun accord, ils décidèrent d'enfouir ce sentiment au plus profond de leur cœur. Cependant, le Clan du Lion venait de naître ; l'accord passé entre Zaruko et le Gozoku ne s'appliquant pas à Kurojin. Celui-ci jura fidélité à la future Impératrice et commença à préparer son Clan à la guerre...

Quand Hantei Kusada mourut de vieillesse, on fit venir Totomi des terres du Clan du Phénix afin d'en faire le successeur, et par conséquent de prolonger l'influence du Gozoku. Mais lors de la traditionnelle cérémonie d'intronisation, Yugo-zohime, de retour à la cour impériale, le défia en duel. La jeune femme venait à peine de réussir les épreuves de son gempukku, et bien que cinq ans et une multitude d'expériences les séparassent, elle vainquit son frère. Au lieu de fêter l'ascension sur le trône de Totomi, l'Empire venait d'assister à l'avènement de la première Impératrice : Hantei Yugo-zohime.

L'Alliance du Gozoku tenta bien de déstabiliser la nouvelle Impératrice, tout d'abord par de subtils moyens de pression (drogues, chantage...) puis par la force (blocus militaire à Kosaten Shiro et Bakufu, tentatives d'assassinat...), mais Hantei Yugo-zohime, soutenue par les Clans du Dragon et du Lion et particulièrement par la faction déchaînée du Teikoku Junketsu, réussit toujours à lui tenir tête. Son pouvoir s'affermissant de jour en jour, Bayushi Junzen décida de tenter le tout pour le tout

: il réunit les armées du Clan du Scorpion et du Clan de la Grue en une ultime alliance en vue de prendre le col de Beiden et couper l'approvisionnement du Clan du Lion. Akodo Kurojin, à la tête de son armée, se dressa face à cette coalition. Ce fut la bataille de l'heure du loup, un massacre sans nom qui vit périr des milliers de bushi en à peine une heure. La légende veut même que les eaux du Aka Mizu-umi, sur les berges duquel eut lieu la bataille, devinrent rouge du sang des morts. Akodo Kurojin mena ses troupes à la victoire et défit les deux armées adverses. Cette ultime bataille, qui vit périr Bayushi Junzen, l'un des derniers hommes forts du Gozoku, sonna le glas définitif de l'Alliance.

Aidée par ses alliés et encouragée par le peuple, Yugo-zohime supprima un grand nombre de réformes politiques créées par l'Alliance Tripartite, et détruisit jusqu'à la dernière pierre le symbole de la souveraineté du Gozoku : la cité de Bakufu. L'existence du Clan du Loup fut également totalement rayée des archives de la famille Ikoma, afin que personne ne puisse se souvenir qu'un Clan mineur fut fondé sans l'autorisation du Fils des Cieux. Bien sûr, le Shinsen-gumi fut définitivement démantelé.

La jeune Impératrice prit aussi la décision de confier les tâches administratives de l'Empire aux familles impériales, et plus particulièrement à la famille Otomo, afin de limiter les risques qu'une personne, ou entité, ne se les approprient de nouveau. Elle réinstaura également la fonction de Champion d'Emeraude, et par conséquent celle de tous les magistrats impériaux, en lui confiant le rôle de garant des lois impériales. Ce furent Doji Usan puis Matsu Mochiko qui eurent le privilège de porter ce titre sous son règne.

Un Empire plus fort

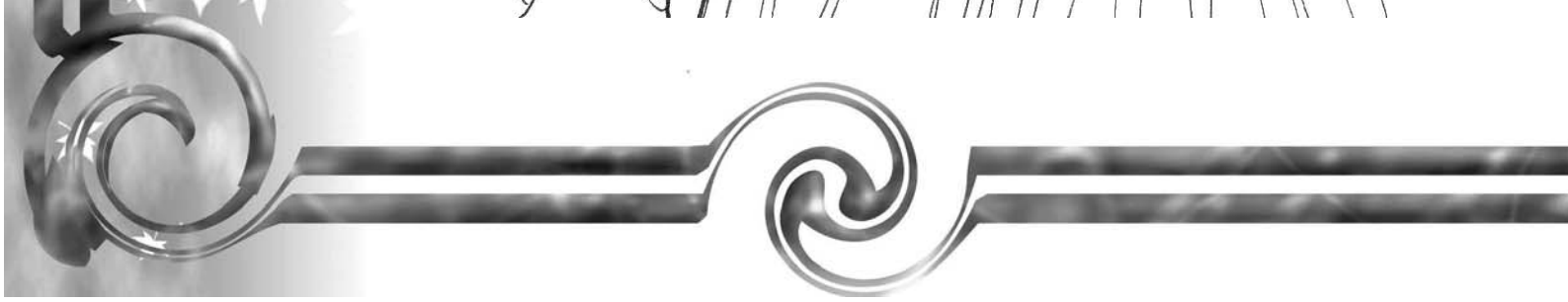
Shinsei nous a enseigné que rien n'est totalement bon ou mauvais. Bien que Celui-qui-ne-doit-pas-être-nommé soit connu pour son incommensurable cruauté, il n'en est pas moins le fils de Dame Soleil et Seigneur Lune au même titre que notre vénéré Empereur. Dans un sens, le contrôle imposé par le Gozoku sur l'Empereur et les terres d'Emeraude ne fut pas totalement mauvais. De grandes découvertes et révolutions

industrielles furent menées sous son règne et grâce à lui. Au sortir du Vème siècle, l'Empire ne fut plus jamais aussi stable économiquement qu'il ne l'a été. Les changements politiques apportèrent une plus grande clarté au sein de l'administration impériale, réduisant considérablement les erreurs. Sans oublier l'apport culturel considérable qu'apporta la confrontation entre les gaijin et l'Empire. Bien qu'il ait été impensable de les imiter, l'opposition des points de vue fut un test révélateur des convictions rokugani, qui en sortirent renforcées.

A la suite de son couronnement, l'Impératrice décida de suivre l'enseignement de la famille Kakita après son apprentissage au sein de la famille Matsu. Ce geste symbolique avait pour but premier de rapprocher les Clans du Lion et de la Grue et de diminuer les tensions qui pouvaient encore exister entre eux. Au cours de ses années à l'académie Kakita, Hantei Yugo-zohime fit la rencontre de Doji Usan, un élève aussi brillant qu'elle et qui fut nommé Champion d'Emeraude, qui devint par la suite son mari. Bien que son cœur appartint pour toujours à Kurojin, Yugo-zohime trouva de nombreuses qualités en la personne de Doji Usan. Le jeune homme était de plus totalement amoureux d'elle. Elle accepta donc de l'épouser, afin entre autres de rallier à elle le Clan de la Grue et d'ainsi consolider fermement la base de son pouvoir.

Avec les Clans les plus puissants rassemblés autour d'elle, les lignées impériales renforcées et unies et le peuple de son côté, Hantei Yugo-zohime, première Impératrice de Rokugan, put instaurer un règne long et stable, preuve de la légitimité de la lignée Hantei dans son rôle de guide de l'Empire d'Emeraude.

Mais, bien qu'une infinité de personnes n'en ait pas eu conscience, la plus grande victoire de l'Empire fut le retrait des Kolat. Après avoir échoué dans son intention d'instaurer rapidement et durablement un non-Hantei sur le trône, l'organisation secrète décida de retourner dans l'ombre. Il faudra attendre sans doute plusieurs siècles pour qu'elle agisse de nouveau de la sorte. Mais sa patience semble infinie...



CHAPITRE CINQ



*Un sinistre
épilogue
(475-510)*



La guerre des ombres

" Il est de ces périodes que nombre d'historiens aimeraient oublier. Ils oublient que l'histoire se répète et que ce n'est pas le passé qui crée les désastres de demain, mais sa méconnaissance qui fait que les hommes répètent inlassablement les mêmes erreurs. "

Ikoma Fujiwatsu, Historien décapité pour insulte à l'Empereur.

La guerre des ombres est le nom que porte la période s'étendant de l'intronisation de Yugo-zohime en 475 jusqu'à la Bataille des Tombes Volées en 510.

Période en demi-teinte, car s'il est vrai qu'elle abolit officiellement le Gozoku en 475, 85 ans d'histoire ne se rayent pas d'un trait de plume, fut elle une plume impériale. Les batailles d'arrière-garde, qu'elles se déroulent dans les alcôves de la cour, les tractations commerciales, les arrangements politiques, les règlements de compte dans les ruelles sombres, ou les escarmouches nocturnes, furent nombreuses. Les rancunes accumulées furent exacerbées, les uns s'accrochant à leur prérogatives, les autres ayant à cœur de reprendre tout leur pouvoir et les derniers tentant de maintenir la cohésion impériale à travers sa majesté céleste, Yugo-zohime.

Qui plus est, cette période fut marquée par la montée en puissance des adeptes du sang, à travers les maléfices de luchiban et de ses disciples.

L'amertume se mêla à la loyauté, l'hypocrisie au devoir, les maléfices à la pureté... Ce fut la guerre des ombres.

L'aube des ombres (475-477)

Au niveau politique, l'un des premiers actes de Yugo-zohime fut la dissolution du Shinsen-gumi. Si cette décision fit le bonheur des Clan du Lion, du Dragon, des familles impériales, des moines et du peuple, elle eut deux inconvénients : le premier

était de jeter à bas le principal outil policier de l'Empire, sans que la magistrature d'Emeraude, réduite durant le siècle précédent à une simple charge officielle, ne puisse reprendre rapidement et efficacement son rôle. Le second fut la négligence avec laquelle furent traités les miliciens du Shinsen-gumi. Rares en furent les membres voulant ou même pouvant rejoindre leur Clan d'origine. De facto, ils se braquèrent contre le pouvoir impérial et utilisèrent la seule arme qu'ils connaissaient : la violence. Pour parer au plus pressé, Hantei Yugo-zohime, écoutant en cela les conseils du daimyo du Clan du Dragon, nomma un jeune idéaliste du Clan de la Grue, Doji Usan, au poste de Champion d'Emeraude.

Par ailleurs, toute l'administration ainsi que les charges de la cour étaient encore au main du Gozoku et celui-ci, s'appuyant sur son réseau de conseillers et sur la classe sacerdotale fondée par Isawa Shimizu, tenta de confiner l'Impératrice dans un rôle subalterne en continuant à spolier ses pouvoirs. Des intrigants de l'ombre, fidèles à la mémoire de Doji Raigu, firent de nombreux efforts pour étouffer l'indépendance de Yugo-zohime. Shorsuro Yoshesada, Shosuro Tai et Kakita Menji, trois courtisans manipulateurs et influents, travaillèrent de longs mois dans ce sens, cherchant à priver l'Impératrice de ses appuis politiques. Dans un deuxième temps, face à l'offensive diplomatique des courtisans de la famille Otomo, à l'arrivée de nombreux religieux des familles Agasha et Kitsu et surtout à l'incroyable volonté de la jeune Impératrice, ils tentèrent d'utiliser des moyens plus coercitifs (chantage, drogues etc.).

Mais les divergences apparurent vite, car si nombre de vieux courtisans se sentaient de taille à jouer de ces techniques insidieuses, il n'en était pas de même pour la faction dure menée par Bayushi Junzen. Celui-ci, assuré de la loyauté de son Clan, des ex-membres du Shinsen-gumi, du Clan du Loup (qui se sentait à juste raison menacé de la même mesure qui avait frappé le Shinsen-gumi), ainsi que d'une faction Grue menée par l'impétueux petit-fils de Doji Sekidera, avait décidé de briser le principal atout décisif permettant la restauration impériale : la puissance militaire du Clan du Lion. Manœuvrant habilement afin d'éviter de donner prétexte au Clan du Dragon ou à l'armée impériale de venir en aide au Clan

du Lion, Junzen et ses alliées se dirigèrent vers la passe de Beiden. Cette tentative militaire se solda par un échec cuisant et ce en partie grâce à une trahison ayant informé l'Impératrice, et par là même Akodo Kurojin, de la stratégie développée par le daimyo du Clan du Scorpion, qui non seulement vit la mort de Bayushi Junzen et de nombre d'énergiques partisans du Gozoku lors de la Bataille de l'Heure du Loup, mais fragilisa également les forces de l'Alliance Tripartite en brisant la majeure partie de sa force militaire et en auréolant son vainqueur Akodo Kurojin d'un grand prestige. De plus, la mort de Junzen, qui de sa poigne de fer maintenait le Clan du Scorpion quasiment à la tête du Gozoku, entraîna de violentes dissensions internes dans le Clan des descendants de Bayushi. Ainsi, dès ce moment, la sinistrement réputée Bayushi Hanazono, petite-fille de Junzen ayant grandi dans le culte de son grand-père, commença à rassembler les parias anciennement membres du Shinsen-gumi afin de constituer une force armée qui lui servirait de contrepoids au pouvoir policier impérial. Son père, Bayushi Fuhito, héritier du titre de daimyo, décida pourtant de "suivre le sens du vent" en se ralliant avec son Clan à la famille impériale. Hélas, Shosuro Daisetsu, oncle de Hanazono et gendre de Junzen, choisit le camp de sa nièce et se fit le leader de la faction pro-Gozoku du Clan du Scorpion. Ces divisions menèrent le Clan au bord de la guerre civile, et il fallut tout le talent de diplomate de Fuhito pour maintenir l'illusion d'une cohésion interne...

La cinglante défaite à la Bataille de l'Heure du Loup, en conjonction avec certaines concessions diplomatiques (entrée à l'Académie Kakita de l'Impératrice, tractation des diplomates Otomo en vue d'un mariage avec un membre du Clan de la Grue...), parvint également à fissurer les loyautés au sein du Clan de la Grue. Elle donna aussi un prétexte à l'Impératrice pour dissoudre et faire oublier le Clan du Loup.

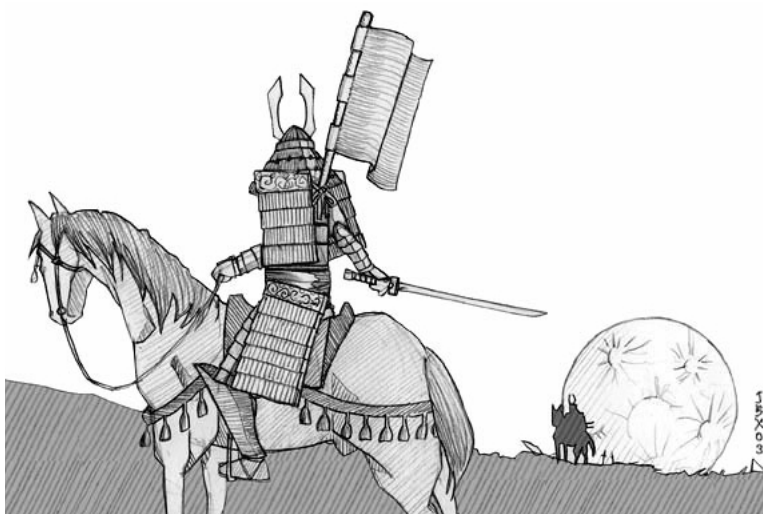
La sécurité intérieure de Rokugan commença alors à s'effriter face au

vide policier laissé par la dissolution du Shinsen-gumi, ainsi que par la disgrâce des membres de la famille Ookami et du Shinsen-gumi, qui ironiquement se retrouvèrent dans la situation de tous les ronin qu'ils avaient contribué à traquer et se tournèrent vers le brigandage ou rallièrent la bannière de Bayushi Hanazono.

Pour autant, la situation restait confuse : le pouvoir politique était encore partagé entre deux capitales, Otosan Uchi et Bakufu, les tensions entre partisans de l'Impératrice et partisans du Gozoku montaient en puissance, la cour d'Otosan Uchi était encore en grande partie contrôlée par le Gozoku, et les alcôves de la Cité Intérieure bruissaient de luttes aussi feutrées que mortelles, le déshonneur et les retraits y côtoyant les suicides et les morts suspectes...

Qui plus est, la mort de Bayushi Junzen amena l'émergence d'un groupe flou constitué en grande partie d'anciens miliciens du Shinsen-gumi, membres du Clan du Loup et gardes du sang dont l'opposition à l'Impératrice devint une question de vengeance et d'honneur. Par ailleurs, après l'écho initial de la victoire du Clan du Lion à la passe de Beiden, certains samurai du Teikoku Junketsu, avides de changement rapide, commencèrent à penser que la lutte devait continuer de manière plus nette.

Les affrontements de cour atteignirent leur paroxysme avec l'abandon du titre de Champion d'Émeraude par Doji Usan, puis la nomination de Mochiko, petit-fils de Matsu Mochihime comme nouveau Champion d'Émeraude. Cela fut un véritable camouflet pour les derniers dignitaires fidèles au Gozoku présents à Otosan Uchi,





d'autant plus que la décision de réinstaller le pouvoir du Champion d'Emeraude, fidèlement à la tradition, au nord d'Otosan Uchi, le rendait inapprochable par le Gozoku.

Cela aurait pu justifier les actions du Gozoku, mais les tractations politiques autour du mariage de Yugo-zohime avec Doji usan eurent pour effet de rassurer le Clan de la Grue sur sa préséance politique auprès de l'Impératrice. Ironiquement, ce compromis, s'il obtint le soutien de tous les modérés, renforça par contre les factions les plus extrêmes, les anti-impériaux y voyant la marque d'un retour définitif en arrière, et les ultra-loyalistes, Teikoku Junketsu en tête, une manigance odieuse menaçant l'Impératrice.

Parallèlement, l'emprise religieuse des familles Isawa et Asako sur tout l'Empire, ainsi que leur omniprésente inquisition, fut contrebalancée par l'arrivée de nombreux moines de la Confrérie de Shinsei et de shugenja de la famille Agasha, menés par l'érudit Agasha Kimayakan, à Otosan Uchi.

La réhabilitation des Jinkon kishi, et leur entrée au sein de la magistrature d'Emeraude, assura qui plus est à l'Impératrice l'indéfectible loyauté de cette institution, ce qui rehaussa encore son image auprès du peuple, la popularité des Jinkon kishi y étant encore très forte.

Le soleil des ténèbres (478-499)

Le pouvoir de Yugo-zohime, assis par la victoire militaire du Clan du Lion, la nomination d'un Champion d'Emeraude loyal, le contre-pouvoir religieux mené par Agasha Kimayakan, et les dissensions internes des Clans de la Grue et du Scorpion, était renforcé. De plus, l'Impératrice donna le jour en 480 à deux héritiers mâles, des jumeaux impériaux en parfaite santé. Si de nombreux shugenja virent cet événement comme un mauvais présage pour l'avenir de l'Empire, Agasha Kimayakan organisa de grandes cérémonies afin de célébrer cette bénédiction des Fortunes.

Pour autant, ce renforcement régalien poussa les très nombreux dignitaires du Gozoku encore en place à Otosan Uchi et surtout à Bakufu, à s'accrocher par tous les moyens à leurs privilèges et pouvoirs. D'autant plus que Bakufu, laissée intacte par l'invasion gaijin et bastion du Gozoku, pouvait rivaliser avec Otosan Uchi au plan culturel, et l'emportait par le rayonnement

économique.

Les affrontements se firent plus durs entre factions rivales, tandis que les intrigues et menées politiques quittèrent la cour pour enflammer le pays. Temps d'affrontement entre factions, de complots politiques, d'assassinats et de lutte de pouvoir net...

Les restes du Shinsen-gumi et de la famille Ookami restèrent extrêmement soudés et représentaient une force puissante sous l'égide de Bayushi Hanazono. D'abord considérés comme des ronin, certaines actions et meurtres leur furent imputés et ils finirent par être pourchassés activement par la magistrature d'Emeraude, ainsi que par le Teikoku Junketsu.

Confrontée à cette situation difficile, l'Impératrice, conseillée par des kuge impériaux avides de revanche, donna toute latitude à Matsu Mochiko pour reconstruire et réorganiser la magistrature d'Emeraude. Parallèlement, les pouvoirs de la magistrature furent graduellement renforcés au fil des édits plus restrictifs quant à la liberté des Clans, notamment celui portant sur les laissez-passer impériaux, édit théoriquement provisoire visant à contrôler le grand nombre de samurai déracinés, et à nuire à l'économie de Bakufu en entravant les mouvements de certains marchands.

De même, en 482 fut créée sous l'égide d'Otomo Isai l'organisation des Metsuke. Simple agence de renseignement et d'infiltration, ce groupe ajouta encore à la confusion et à la violence grandissante des actes on ne peut plus douteux... L'un des plus grands scandales de l'époque fut l'assassinat, en 491, d'Agasha Kimayakan, qui avait toujours été fortement opposé aux Metsuke ; attribué au Shinsen-gumi, certains soupçonnèrent en fait les Metsuke.

Par ailleurs, la faction Teikoku Junketsu répondit à la violence de certains ex-miliciens du Shinsen-gumi par des actions d'une brutalité égale : attaques en pleine nuit, destructions entières de lignées familiales, gorges tranchées dans les maisons de geisha...

A un niveau inférieur, les conflits frontaliers, notamment le fait de daimyo des Clans du Lion et du Crabe avides de s'emparer des terres des Clans désunis de la Grue et du Scorpion, révoltes de vassaux pro-Gozoku ou loyalistes contre des seigneurs-liges soupçonnés d'appartenance à l'une ou l'autre des factions, règlements de compte

militaires, vendettas, furent courants et ininterrompus durant toute cette période. Seule la vigilance constante d'Akodo Kurojin à la tête de l'armée impériale permit d'éviter que ces conflits ne dégénèrent en un embrasement total de l'Empire.

Malgré ce climat de violence, la guerre législative menée par les érudits de la cour porta peu à peu ses fruits en coupant les vivres aux opposants à la restauration impériale, appuyée par la toujours plus grande efficacité de la magistrature impériale. De plus, la mort du fondateur du Gozoku, Shiba Gaijushiko, en 489, sonna comme un signe des Cieux en cette période de restauration impériale...

Financièrement et politiquement asphyxiés par le renforcement de l'état, certains comploteurs voulurent tenter l'impossible lors de la Fête des Chrysanthèmes ; Bayuhsi Hanazono avait alors préparé l'impensable : assassiner l'Impératrice au sein même du Palais Impérial en le prenant d'assaut avec les nombreux vétérans du Shinsen-gumi et certaines troupes du Clan du Scorpion ultra-fidèles à la mémoire de Bayuhsi Junzen, afin de régler définitivement les choses... La nuit de 497 durant laquelle eut lieu cette tentative est aujourd'hui connue sous le nom de la "nuit des sabres".

L'opération des partisans de feu Bayuhsi Junzen fut mise à jour par un Metsuke, Doji Hakateko. En toute discrétion, celui-ci contacta la féroce faction de la famille Matsu du Teikoku Junketsu avec laquelle l'Impératrice avait pris ses distances malgré son ultra-loyalisme. Les deux organisations préparèrent la contre-attaque. Elle fut terrible. La nuit d'Otosan Uchi résonna de portes enfoncées au beau milieu de l'obscurité, de bushi égorgés à peine réveillés, de duels sous la lune, de maisons de geisha prises d'assaut par des samurai hurlant vengeance... Ce fut une nuit terrible, certainement la bataille la plus sordide et malsaine de toute la guerre des ombres... Plusieurs milliers de samurai s'affrontèrent ainsi, sans que jamais ni l'armée, ni la garde impériale n'interviennent...

Hanazono périt, et avec elle les dernières forces rebelles armées du Gozoku.

Le lendemain, le Shinsen-gumi et la famille Ookami n'étaient plus qu'un souvenir... Les ordres signés par l'Impératrice plus de dix ans auparavant étaient enfin

scellés, dans le sang.

Deux ans plus tard, en 499, un édit, s'appuyant sur les rapports de la magistrature d'Emeraude faisant état de toutes les fraudes financières ayant trait à Bakufu, ordonna sa destruction, qui fut exécutée sans la moindre résistance, parachevant l'agonie de la ville qui, au fil des ans, avait perdu de son éclat jusqu'à n'être plus qu'un reflet cauchemardesque de son âge d'or, quand les tripots eurent remplacé les temples, les bouges les maisons de geisha et le commerce de l'opium et des hommes celui de la soie et du jade...

Le crépuscule des traîtres (500-510)

Bakufu était détruite, l'opposition armée du Shinsen-gumi et des membres de la famille Ookami avait été noyée dans le sang, tous les daimyo majeurs des Clans du Phénix, de la Grue et du Scorpion s'étaient à présent ralliés au pouvoir impérial...

Mais si les principaux potentats du Gozoku étaient définitivement éliminés, et que tout espoir de restauration de l'Alliance semblait enterré, il restait toujours de nombreuses personnes ayant collaboré avec le Gozoku, à des postes les plus divers. De plus, nombre de règlements de comptes de la période précédente avaient créé des situations de vendetta qui échappaient à toute idéologie politique.

Traqués par les Metsuke, la magistrature impériale et les fanatiques du Teikoku Junketsu, de nombreux samurai glorieux ayant été plus ou moins impliqués dans les arcanes de pouvoir du Gozoku, tentaient de survivre... Oscillant entre la manipulation, le chantage, l'élimination des enquêteurs trop proches, le seppuku... Pour autant, l'intransigeance du parti loyaliste qui s'attaquait même parfois aux descendants de collaborateurs du Gozoku, les empêchait de reculer. Dos au mur, ils essayaient de sauver leur vie, leur honneur et celui de leur famille, et ce par tous les moyens...

Parallèlement, les plaintes à la cour se firent de plus en plus nombreuses concernant les Metsuke et le Teikoku Junketsu, et si les premiers à se plaindre le payèrent cher (accusation de crime politique provenant des Metsuke, ou acte de terrorisme du Teikoku Junketsu), les suivants obtinrent gain de cause. Et ce d'autant plus que l'efficacité et la loyauté de la magistrature d'Emeraude étaient maintenant éprouvées



Les raisons de la puissance de Iuchiban :

Le sorcier du sang fut le plus puissant maho-tsukai de toute l'histoire de Rokugan, et il y a à cela plusieurs raisons.

- Tout d'abord, Iuchiban était un descendant direct du Soleil et de la Lune, un membre de la famille Hantei. Le sang de ses ancêtres était puissant dans ses veines (ainsi que dans celles de son frère jumeau) et cela lui permit de maîtriser rapidement diverses magies, et ce dès son plus jeune âge.

- Lorsque Fu-Leng, du fin fond de sa prison magique, ressentit qu'un Hantei faisait appel aux pouvoirs de la Souillure, il en fut à la fois étonné et satisfait : il tenait enfin le moyen de corrompre un descendant de ce frère qui s'était indignement proclamé "Empereur". Le sombre Kami offrit ainsi secrètement une grande partie de sa puissance à cet "arrière-arrière-petit-neveu" si ambitieux. Le plus ironique était que Iuchiban ne s'était jamais considéré comme un serviteur de Fu-Leng...

- Enfin, ses voyages dans les contrées étranges des Terres Brûlées avaient permis à Iuchiban de maîtriser diverses magies étranges et puissantes, comme le rituel permettant d'accéder à l'immortalité, ou la transe du détachement de l'esprit.

et que les légions d'Emeraude étaient irréprochables et toujours sous la férule d'Akodo Kurojin. L'Impératrice et ses conseillers les plus fidèles pouvaient désormais se débarrasser de ces encombrants alliés. Le Teikoku Junkestu, qui menaçait alors l'ordre public, fut donc officiellement déclaré ennemi de l'état : ses actions cessèrent de suite, et hors quelques seppuku épars et règlements de compte internes afin d'empêcher toute reprise d'activité, le Teikoku Junkestu ne fit plus parler de lui. La dissolution officielle des Metsuke fut moins orthodoxe, et entourée de nombreuses tractations politiques et intrigues qui opposèrent notamment la famille Otomo et le Clan de la Grue, qui souhaitaient maintenir les Metsuke dans leurs prérogatives, aux courtisans des Clans du Lion et du Scorpion, désireux d'en finir avec cette organisation de l'ombre... Au final, la dissolution fut annoncée, et quelques fuites permirent l'élimination brutale de quelques agents infiltrés des Metsuke... Quelques semaines plus tard, le vieillissant Otomo Isai épousa Shoshuro Isami, une jeune courtisane dont il prit le nom, ralliant ainsi le Clan du Scorpion.

Mais déjà le Gozoku représentait le passé, et d'autres dangers firent vaciller l'Empire : Gusai Rioshida, daimyo du Clan de la Mante, enleva Hantei Muhaki, le culte des adeptes du sang prospérait...

La création des épées de sang par Asahina Yajinden entraîna un sinistre cortège de morts ; Hida Tenburo et Doji Tanaka décédèrent dans de sinistres circonstances et Akodo Meikuko entraîna plus de quinze mille bushi dans un assaut suicidaire contre le Clan du Dragon lors de la Bataille de la Neige Rouge.

Cette période prit fin avec la purge finale qui fit suite à la création des quatre épées de sang et la Bataille des Tombes Volées qui ravagea Otosan Uchi. Profitant de ces événements, la magistrature d'Emeraude élimina les derniers hommes à avoir été impliqués dans le Gozoku.

Iuchiban

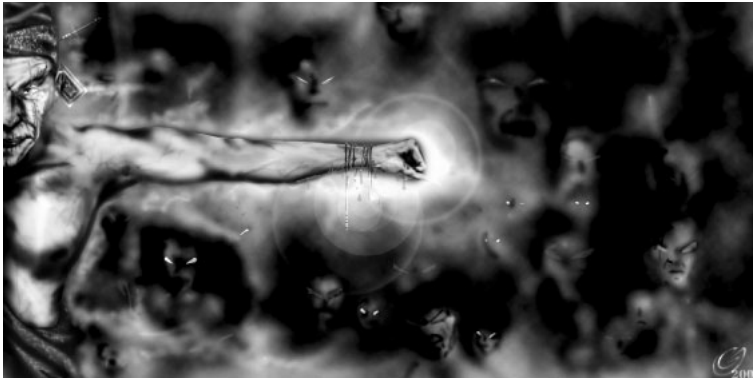
En l'an 480, Yugo-zohime, alors en pleine reconquête de son pouvoir, accoucha de jumeaux, deux garçons qu'elle prénomma Hohiro, celui qui vint au monde le premier et

donc le futur héritier du trône, et Jama, dont le prénom signifie "embarras" ou "obstacle". Agasha Kimayakan vit en cette double naissance un événement favorable, une bénédiction des Cieux, la preuve que la lignée Hantei était plus forte que jamais. Mais partout ailleurs dans l'Empire, moines et shugenja comprirent que cette naissance était le signe d'un funeste destin pour Rokugan, tant l'aversion des Rokugani pour les jumeaux était profonde... Ces oiseaux de mauvais augure ne pouvaient imaginer à quel point ils allaient avoir raison...

La jeunesse de Hantei Jama

Le "petit" frère de l'héritier du trône eut une jeunesse des plus pathétiques. Occupés par la restauration impériale, ni son père ni sa mère ne prenaient jamais le temps de lui consacrer quelques instants. Pour lui, ses deux parents étaient de lointaines figures abstraites, à la limite de son univers de petit garçon. Son "grand" frère Hohiro ne recevait pas beaucoup plus d'attention de la part de leurs parents, mais il était constamment entouré de serviteurs et de courtisans aimables, ainsi que de leurs enfants. Jama, lui, n'avait aucun ami et personne ne s'occupait jamais de lui. Les enfants refusaient de jouer, ou même de parler, avec lui. Les servantes se contentaient de faire leur travail et refusaient d'accorder la moindre affection à cette "abomination". Jama en surprit même une à faire le signe du mauvais œil alors qu'elle croyait qu'il ne la voyait pas... L'enfant ne comprit pas le geste, mais il reçut cela comme une blessure mortelle. Le pire était que même son frère Hohiro semblait indifférent à son sort, et le regardait parfois comme un double encombrant et inutile.

À cette époque, la restauration impériale battait son plein et Otosan Uchi était le théâtre de violents affrontements, tant physiques que diplomatiques... Indifférent à tout ceci, Jama se réfugia dans les livres. Il se mit à écumer les bibliothèques du Palais Impérial et lut tous les parchemins qui s'y trouvaient. En l'espace de quelques mois, et à l'âge très précoce de 7 ans, Jama devint un érudit dont les connaissances historiques n'avaient rien à envier à celles d'un barde de la famille Ikoma. Ce qui le fascinait le plus était les écrits ayant trait à la magie et aux shugenja. La science des kami le passionnait et il décida alors de devenir prêtre.



contact de Jama était une insulte. "Je croyais que vous étiez mes amis", lui dit Jama. "Nous pensions que tu allais devenir Empereur", lui répondit l'enfant, avant de se dégager et de s'enfuir...

Quelque chose se brisa dans l'esprit de Jama. Et c'est à cet instant précis que naquit Luchiban.

Lorsque les jumeaux eurent 8 ans, Hohiro tomba malade. Une fièvre que rien ne semblait pouvoir faire baisser menaçait d'emporter sa vie. Les shugenja s'avouèrent impuissants et décidèrent de laisser la vie de l'héritier entre les mains des Fortunes. L'Impératrice Yugo-zohime, malgré la situation politique de l'époque, passa de nombreuses nuits à veiller son fils malade. Jama, malgré l'inattention de son frère à son égard, aimait profondément celui-ci. Tous les jours, il priait les kami afin qu'ils soignent Hohiro, mais en vain. Étrangement, à ce moment, les enfants des courtisans de la Cité Intérieure, les amis de Hohiro, commencèrent à s'intéresser à Jama. Celui-ci, naïf et heureux de se voir enfin accorder un peu d'amitié, ne comprit pas pourquoi d'un seul coup tant d'enfants étaient prêts à jouer avec lui, à lui parler et à s'intéresser à ce qu'il disait. Mais il s'en fichait : enfin il avait l'impression d'être autre chose qu'une ombre hantant le Palais Impérial...

Un après-midi ensoleillé, alors que Jama jouait avec ses "nouveaux amis", une vieille servante clopina vers eux. "Bonnes nouvelles mes petits, lança t-elle avec un grand sourire. La fièvre de Hohiro-sama est tombée. Le Fils du Ciel est sauvé !" A ces mots, un immense soulagement envahit Jama : son frère était désormais hors de danger. Il se retourna pour partager sa joie avec ses camarades, mais il les vit disparaître, se dispersant rapidement par petits groupes aux quatre coins du jardin. Quelques-uns se retournèrent et lui jetèrent un regard méfiant. "Attendez ! Attendez ! Revenez !" hurla Jama comme un dément, mais ils ignorèrent sa prière. En désespoir de cause, le jeune garçon agrippa la manche du kimono d'un autre enfant et le força à lui faire face. Celui-ci le regarda dédaigneusement, le corps arqué en arrière, comme si le

La Quête d'Otomo Jama

Dès ce moment, Jama se replia encore plus sur lui-même, et commença à développer à l'encontre du reste du monde un sentiment qu'il ne connaissait pas encore : la haine. Une haine profonde et insidieuse, qui entourait son cœur comme un bouclier d'obsidienne. Le jeune garçon se plongea dans l'étude de la magie de façon plus poussée, et, d'une manière parfaitement autodidacte, il commença à maîtriser certains pouvoirs et sorts mineurs. Ses conversations avec les esprits lui permirent de comprendre les fondements même du système métaphysique rokugani, et la façon dont la magie allait lui permettre de gagner un pouvoir que nul homme avant lui n'avait pu détenir.

En l'an 494, alors qu'ils avaient 14 ans, les jumeaux impériaux passèrent brillamment leur gempukku. Hohiro prit son nom d'adulte et devint Hantei Muhaki, futur héritier du Trône d'Émeraude. Il émit le souhait de suivre les enseignements de l'école de duelliste de la famille Kakita. Quant à Jama, par dérision, il décida de garder son prénom d'enfant et choisit de rejoindre la famille Otomo. Il demanda enfin à entrer à l'école de shugenja de la famille Isawa afin de devenir un prêtre des kami et Fortunes. Sa requête acceptée, il fit ses bagages et partit pour les froides montagnes du Clan du Phénix.

En à peine deux ans, Jama devint un des plus puissants shugenja de tout l'Empire. Sa maîtrise des Cinq Éléments était si parfaite que ses sensei pensèrent que les Oracles allaient lui décerner le titre de Naka ("celui qui comprend"). Mais cela n'arriva étrangement pas, et, comprenant qu'il n'avait plus rien à apprendre ici, Jama prit la décision de rejoindre le Clan du Dragon pour apprendre les secrets alchimiques de la famille Agasha. C'est durant son trajet





que son destin fut scellé...

En traversant les anciennes terres de la famille Chuda du Clan du Serpent, Jama perçut les énergies résiduelles maléfiques des shuten doji. Sa curiosité attisée, il décida de faire halte afin de comprendre les secrets que d'étranges voix lui murmuraient à l'esprit. C'est ainsi que Jama fut pour la première fois de sa vie confronté à la noire puissance de Fu Leng et de la Souillure. Décidant d'intégrer la corruption comme un sixième élément dans ses connaissances, Jama se servit de ses grands pouvoirs pour apprendre tout ce qu'il y avait à savoir sur le sujet en absorbant l'énergie impie des shuten doji. Sa propre puissance en fut décuplée, et la Souillure s'installa en son âme, telle une immonde araignée noire et patiente...

Lorsqu'il eut 18 ans, Jama retourna finalement à Otosan Uchi. Reçu par la famille impériale, il impressionna la cour par sa grande assurance et la puissance brute qui émanait de lui. Mais comme durant son enfance, les regards qui se posaient sur lui étaient emprunts d'un dégoût latent et insultant. Malgré ses mérites et son rang, tout le monde le considérait avec un dédain à peine voilé... tout le monde, sauf un shugenja de la famille Asahina, un dénommé Yajinden.

Jeune hédoniste et véritable génie de la création de nemuranai, Yajinden était venu à Otosan Uchi en quête de plaisirs et de distractions. Mais très vite, la cour l'ennuya. Il sentait qu'il était à la recherche d'autre chose, sans savoir quoi... Et il comprit enfin la première fois qu'il vit Otomo Jama. Le jeune frère de l'héritier du trône impérial dégageait une telle puissance brute, une telle confiance en lui, que Yajinden se sentit attiré par lui, comme un papillon par une lanterne. Les deux shugenja lièrent connaissance rapidement et devinrent amis. Cette situation était totalement nouvelle pour Jama, qui resta très méfiant à l'égard du samurai du Clan de la Grue. Mais bien vite, il comprit que Yajinden ne feignait pas l'amitié, et que son intérêt était réel. Quelque chose liait les deux hommes, et très vite, ils devinrent amants...

Leur amitié (amour ?) était pourtant une forme souillée, corrompue du véritable sentiment. Chacun d'eux attendait quelque chose de l'autre, et un étrange lien d'interdépendance morbide les liait... Jama initia

Yajinden à la maho, et ensemble, ils conçurent divers plans pour renverser la lignée impériale afin de régner à sa place, d'instaurer une ère de ténèbres et de souffrance pour tous. Yajinden mit ses talents au service des sombres pouvoirs de Jama. Ensemble, ils écumèrent les diverses bibliothèques de la capitale, afin d'accroître leur savoir, et donc leur pouvoir... Et c'est ainsi qu'un jour de l'an 499, ils découvrirent un mystérieux journal dans les tréfonds d'un temple à l'abandon. Ils passèrent des nuits entières à traduire les textes cryptiques, et enfin le journal de Kuni Nakanu fut redécouvert. Forts des noires connaissances contenues dans le journal de celui que l'on peut considérer comme le premier maho-tsukai, Jama et Yajinden travaillèrent sur une nouvelle forme de magie, destinée à réveiller et contrôler les morts. Tandis que Jama perfectionnait le sort initial de Kuni Nakanu, Yajinden créait les masques de porcelaine qui permettaient d'acquérir un parfait contrôle sur les zombies ainsi créés.

Pendant les cinq années qui suivirent, Jama demanda à s'occuper du temple situé à côté du grand cimetière de Otosan Uchi, dans lequel étaient enterrés les plus fameux héros de Rokugan. Il en fit sa base, son laboratoire, sa tanière. Avec Yajinden, il commença à rassembler de nombreux disciples, qu'il faisait entrer au temple en tant qu'acolytes ou serviteurs. Peu à peu, un vaste réseau, constitué d'heimin, d'eta, de moines et de shugenja, commença à prendre forme au sein même d'Otosan Uchi. Jama appela son organisation : les adeptes du sang. Cette secte gagna en influence et en pouvoir sans que personne n'en soupçonne jamais l'existence. Le mépris de tous les samurai de la capitale à l'encontre de Jama servit à merveille les plans de celui qui se faisait désormais secrètement appeler luchiban...

En l'an 504, durant un pèlerinage sur les terres du Clan du Crabe, Jama et Yajinden s'aventurèrent dans les montagnes appartenant naguère au Clan du Sanglier, un Clan mineur qui avait récemment disparu dans l'indifférence générale... Les rumeurs faisant état d'une malédiction attisèrent la curiosité des deux amants, qui explorèrent les entrailles des mines du Clan disparu. C'est là qu'ils firent leur seconde découverte majeure : l'Enclume du désespoir. Yajinden fut fasciné par le pouvoir impie

dégagé par l'artefact et il convainquit Jama de le ramener à la capitale. L'Enclume du désespoir passionna Yajinden au point que le shugenja du Clan de la Grue se désintéressa des manigances des adeptes du sang.

Dans les Terres Brûlées...

En l'an 505, Jama savait n'avoir plus rien à apprendre à Rokugan. Il connaissait les secrets de toutes les magies de l'Empire, mais il savait que des terres existaient au delà de la Grande Muraille du Nord, celles-là même que le Clan de la Ki-Rin était jadis parti explorer. Il prit alors la décision d'aller visiter ces territoires inconnus et d'apprendre tous les secrets qu'ils recelaient...

Il confia alors la direction des adeptes du sang à un Asahina Yajinden fasciné par l'étude de l'Enclume du désespoir. Puis il partit et nul ne le revit plus avant trois ans...

Durant son pèlerinage, Jama découvrit des magies dont il ne soupçonnait même pas l'existence. Sa puissance désormais démesurée lui permit d'apprendre et de maîtriser sans mal ces métaphysiques étrangères. Dans le pays connu sous le nom de Terres Brûlées, le nom de luchiban devint synonyme de désespoir et de carnage. Empli d'une énergie sombre et maléfique, Jama sema la mort et la corruption dans son sillage. Il se tailla des royaumes, écrasa des empires et aurait presque pu régner sur le monde... Mais toujours son esprit revenait à Rokugan, le pays qui lui revenait de droit et qu'un accident de naissance lui avait refusé. Après trois années de conquêtes et de dépravations, Jama revint dans l'Empire d'Emeraude... Mais désormais, Otomo Jama était mort. Il ne restait plus que luchiban.

Au cours de son séjour hors des frontières de Rokugan, luchiban apprit le secret de l'immortalité. Tels les sorciers des cités-états septentrionales, il procéda à un rituel et s'arracha le cœur, qu'il plaça dans un cachette connue de lui seul. Tant que son cœur était intact, luchiban était invincible et immortel... Il apprit également la méditation qui permet de projeter son esprit loin de son corps afin de voyager sous une forme désincarnée.

Les épées de sang

En l'an 508, luchiban revint à Otosan Uchi. En son absence, le culte des adeptes du

sang avait prospéré et était présent dans toutes les couches de la société. Samurai, heimin, hinin ou eta, personne n'était à l'abri de la noire corruption de luchiban... En outre, Yajinden avait enfin percé les secrets de l'Enclume du désespoir : cet artefact pouvait servir à créer les nemuranai maudits les plus puissants de l'histoire de Rokugan.

Alors luchiban mit son plan en branle. S'il voulait conquérir le trône impérial, il lui fallait avant tout affaiblir l'Empire. La restauration impériale touchait à sa fin et le pouvoir de l'Impératrice, sa mère, était plus fort que jamais. Alors, luchiban et Yajinden oeuvrèrent en secret à la fabrication de quatre épées maudites, quatre lames qui allaient jeter la confusion au sein de l'Empire. Le sorcier du sang parvint à modeler l'âme de quatre valeureux champions et à les enfermer dans les lames forgées à l'aide de l'Enclume du désespoir. Il instilla dans chacune de ces âmes une inextinguible soif de sang qui devait à jamais rester insatiable. Il incorpora leurs compétences martiales à l'acier des armes, permettant ainsi à quiconque brandirait l'une d'elles d'être investi de leurs aptitudes. Enfin, il s'empara de leur conception du bushido et en fit une caricature contrefaite de ce qu'il avait été. Les quatre épées furent baptisées Vengeance, Passion, Ambition et Jugement...

Par le biais de ses agents, il fit offrir ces lames à certains des plus puissants et influents daimyo de Rokugan. Le daimyo du Clan de la Grue, Doji Tanaka, se jeta à la mer avec Passion après avoir publiquement avoué son amour pour une geisha deux fois moins âgée que lui. Le daimyo du Clan du Crabe, Hida Tenburo, fit seppuku après avoir massacré ses propres enfants dans leurs lits sous l'influence de Jugement. Enfin, Akodo Meikuko, la jeune cousine d'Akodo Kurojin, se laissa convaincre par Vengeance d'attaquer le Clan du Dragon au plus fort de l'hiver. Le massacre qui s'ensuivit, connu sous le nom de Bataille de la Neige Rouge, vit plus de quinze mille bushi du Clan du Lion périr dans le froid et la neige. Meikuko accomplit alors le seppuku. Quant à Ambition, elle finit entre les mains du Champion du Clan du Scorpion, Bayushi Rikoji. Celui-ci se méfia immédiatement du cadeau et décida de laisser Ambition dans son fourreau. L'épée fut enfouie au plus profond du palais de la famille Bayushi...

Toutefois, Rikoji dépêcha un de ses meilleurs magistrats, Soshi Takasho, afin de découvrir qui se cachait derrière ce mystérieux présent...

Parallèlement à ces événements, Iuchiban, par l'intermédiaire des adeptes du sang infiltrés sur les Iles des Epices et de la Soie, influença le daimyo du Clan de la Mante, Gusai Rioshida, de bien sinistre manière. Sur les conseils indirects du sorcier du sang, Rioshida profita d'une visite de l'héritier impérial, Hantei Muhaki, en l'an 510, pour retenir celui-ci en otage et réclamer le statut de Clan majeur en échange de sa vie. Yugo-zohime, qui soupçonnait une manœuvre des derniers partisans du Gozoku, savait qu'elle devait se montrer ferme et sans pitié, même si elle devait pour cela exterminer le plus vieux des Clans mineurs. Les légions d'Emeraude prirent d'assaut la Cité de la Foudre et massacrèrent tous les samurai qui s'opposaient à elles. Heureusement, une grande partie du Clan de la Mante, désapprouvant son daimyo, se rangea aux côtés des troupes impériales et les aida à libérer Muhaki. Pour ce geste, Yugo-zohime pardonna au Clan et lui permit de continuer à exister. Elle lui retira toutefois son nom de famille, et la lignée des Gusai s'éteignit...

La Bataille des Tombes Volées

Toutefois, tous les troubles provoqués par ses manigances auraient pu permettre à Iuchiban de détruire la lignée impériale et de s'emparer de l'Empire, si deux magistrats ne s'étaient mêlés de ses affaires...

Soshi Takasho, sur les ordres de son daimyo Bayushi Rikoji, enquêtait alors sur Ambition. Grâce au réseau d'espions du Clan du Scorpion, Takasho put remonter jusqu'à Ootosan Uchi et Asahina Yajinden. Toutefois, son enquête se heurta vite au mur de silence qui entourait les adeptes du sang. Et c'est durant ses investigations qu'il fut abordé par le bourru Akodo Minobe, un magistrat du Clan du Lion. Celui-ci soupçonnait Takasho de comploter contre l'Empereur. Pour dissiper ces soupçons, Takasho proposa à Minobe de l'accompagner au temple dans lequel résidait Yajinden, l'autel des adeptes du sang. Durant le trajet, les deux samurai évoquèrent les épées de sang, et chacun put apprendre ce que l'autre savait. Déjà forts troublés par ces étranges coïncidences, les



deux magistrats furent confortés dans leurs doutes quand on leur opposa de multiples refus pour une entrevue avec Asahina Yajinden. "Ils cachent quelque chose", dit Minobe. "Je l'avais bien dit", lui rétorqua Takasho. "Que pouvons-nous faire ?", "Les dénoncer..." Minobe réfléchit un instant : "Pouvez vous apporter des preuves à l'appui de vos accusations ?" Takasho sourit : "Je suis du Clan du Scorpion..." Ainsi fut décidé : pendant que Minobe alertait les gardes impériaux, Takasho rassemblerait les éléments compromettants.

En furetant à la nuit tombée dans le cloître extérieur du temple, Takasho put observer un spectacle étrange : deux moines s'activaient au dessus d'une tombe dans le cimetière adjacent... Attendant qu'ils partent, Takasho alla voir de quoi il retournait. La tombe avait été refermée, et la stèle indiquait qu'il s'agissait de la dernière demeure de Shiba Dorataki, un héros tombé lors de la Bataille du Cerf Blanc. Murmurant une prière pour son âme, Takasho ouvrit la tombe et examina le corps. Celui-ci était dans un état de décomposition avancée, mais le plus étonnant était qu'un masque de

porcelaine blanc lui recouvrait le visage... Tendant la main vers l'objet pour l'examiner de plus près, Takasho eut l'horreur de voir le cadavre revenir à la vie et tenter de l'attraper. Luttant pour s'enfuir, il parvint par miracle à arracher le masque du visage du zombi, qui s'immobilisa alors comme une marionnette sans fils. Trois moines arrivèrent alors, mais Takasho ne leur donna pas le temps de l'attraper : fuyant à toutes jambes avec le masque entre les mains, il parvint à semer ses poursuivants en usant de ses pouvoirs de shugenja.

Le magistrat du Clan du Scorpion rejoignit alors Akodo Minobe, qui avait rassemblé un taise de la garde impériale des légions d'Emeraude, ainsi que plusieurs jeunes officiers. Aux interrogations des militaires, Takasho sortit le masque qui irradiait d'une noire puissance et dit simplement : "Ils ont l'intention de ramener des morts à la vie." En l'espace de vingt minutes, plus de deux cents hommes armés se dirigeaient vers le temple.

Ils arrivèrent en force et bloquèrent toutes les issues afin d'empêcher les moines de s'échapper. Mais ce qui les attendait était de force à effrayer même le vétéran le plus aguerri : Iuchiban et Yajinden, sachant qu'ils étaient découverts, préparèrent leur armée de morts-vivants pendant que les adeptes du sang se concentraient sur leur noire magie. Les gardes impériaux encerclaient le temple quand ils découvrirent une scène hallucinante : un millier de vénérables bushi, dont ils apercevaient les membres décharnés et les visages masqués, sortirent de la terre du cimetière et se dirigèrent vers eux ! De nombreux soldats cédèrent à la panique, ne pouvant tout simplement pas concevoir une telle abomination. D'autres restèrent figés, paralysés par une abjecte terreur. Et même quand leurs camarades en première ligne furent fauchés par l'étreinte de membres morts depuis des années, ils n'eurent aucune réaction.

C'est Minobe lui-même qui les tira de leur apathie. Il dégaina son katana et chargea le zombi le plus proche de lui en faisant retentir un unique cri dans l'air du soir : "Sacrilège !" Le mot se répandit dans les rues d'Otosan Uchi et, tour à tour, les autres soldats imitèrent Minobe, leur paralysie oubliée. Ils scandèrent le cri de plus en plus fort, s'en servant comme d'un mantra contre la peur et leur instinct de guerrier finit par reprendre le

dessus. La Bataille des Tombes Volées commença.

Au départ, les morts-vivants avaient l'avantage, et ils refoulèrent les gardes à l'extérieur du temple. Ils furent rejoints par les adeptes du sang, bien décidés à couvrir la retraite de leurs maîtres. De sombres sorts de maho fauchèrent de nombreux guerriers, qui ne savaient comment faire face à cette étrange magie.

Mais très vite, la situation changea : le fracas de la bataille avait tiré de leur sommeil de nombreux samurai de la capitale. Ceux-ci, voyant ce qui se passait, joignirent leurs forces aux gardes impériaux. Des renforts arrivèrent des quatre coins de la ville, et des samurai de tous les Clans s'unirent dans la bataille pour sauver Otosan Uchi. Akodo Kurojin lui-même prit la tête des troupes impériales, et son génie tactique permit de repousser les adeptes du sang dans le temple. Iuchiban, qui contemplait tout cela depuis le toit de son antre, décida de fuir en compagnie de Yajinden et de quelques-uns de ses plus fidèles conseillers, en empruntant le réseau de passages secrets qui s'étendait sous la ville. Malheureusement pour lui, Soshi Takasho avait prévu cette éventualité, et il avait truffé les passages souterrains de glyphes et de pièges magiques. Quand Iuchiban pénétra dans les couloirs enterrés, la magie des kami le frappa de plein fouet, par surprise. Le sorcier du sang fut rejeté en arrière et alla heurter un mur avec violence. Aussitôt, un grand nombre de shugenja attaqua, déchaînant une magie qui décima les proches lieutenants de Iuchiban. Seul Yajinden y survécut, et il fut capturé par Takasho. Au-dessus, les troupes impériales prirent d'assaut le temple. Kurojin fut malheureusement mortellement atteint par un sort maho, et Minobe prit sa place à la tête de l'armée. Les adeptes du sang furent promptement massacrés, et Minobe rejoignit Takasho dans les sous-sols.

La Bataille des Tombes Volées venait de se terminer...

Le temple fut aussitôt brûlé, et du sel répandu sur ses cendres. Akodo Kurojin fut emmené afin d'être soigné par des shugenja.



La fin de la restauration...

Une horreur indicible s'empara de la cour impériale lorsque la famille de l'Impératrice apprit ce qui s'était passé. La révélation de l'identité de Luchiban plongea tout le monde dans un profond désarroi. Le sorcier était entravé par des chaînes de jade, le visage recouvert d'un masque de fer. Le plus urgent était de décider quoi faire de lui, et un conseil constitué de la famille impériale, des daimyo des six Clans majeurs et des plus proches conseillers de Yugo-zohime se réunir afin de décider de la meilleure chose à faire. Malheureusement, Luchiban étant immortel, il semblait impossible de l'éliminer. Un shugenja découvrit que le sorcier s'était arraché le cœur et que seule la destruction de l'organe pouvait venir à bout de

lui. Enfin, après trois jours de débat, une décision fut prise par le conseil : s'il était impossible de tuer le sorcier, il fallait l'enfermer dans un endroit d'où jamais il ne pourrait ressortir. La construction d'une tombe cyclopéenne fut ordonnée, un bâtiment qui serait protégé par les pièges et les glyphes les plus mortels jamais imaginés... La bâtisse fut construite dans un endroit secret par les meilleurs architectes de l'Empire, dont Kaiu Gineza, et deux fausses tombes furent également érigées afin de tromper les adeptes du sang survivants... Luchiban fut enfermé, hurlant, dans sa tombe dont tout le monde espérait qu'il ne sortirait jamais... Quant à Yajinden, il fut décidé que son esprit serait détruit par un puissant rituel. Mais le lieutenant de Luchiban avait appris



de nombreuses choses auprès de son maître : avant même que le sort ne détruise son esprit, il se projeta hors de son corps et s'empara d'un garde impérial. Son corps, désormais une enveloppe vide, mourut en l'an 515, mais le sinistre créateur des épées de sang n'avait pas fini de faire parler de lui...

Akodo Kurojin mourut des suites de ses blessures peu après la Bataille des Tombes Volées... Son âme partit rejoindre le Royaume des Cieux après que Yugo-zohime lui eut avoué son amour sincère et éternel. Cet événement acheva l'Impératrice... La restauration impériale l'avait déjà durement éprouvée, mais la révélation de l'ignoble personnalité de son propre fils ajoutée à la mort de son unique amour la plongèrent dans une profonde prostration. Doji Usan et Hantei Muhaki prirent les rênes du pouvoir, mais ne demandèrent pas à Yugo-zohime d'abdiquer. En effet, plus que l'Impératrice de Rokugan, elle était le symbole de la force de la lignée Hantei, et ce symbole était encore trop utile en cette période de troubles post-restauration.

La première décision de Muhaki fut de réunir un grand conclave, constitué des samurai les plus importants et influents de Rokugan : les daimyo des Clans majeurs et mineurs, les daimyo des familles et les Cinq Maîtres Élémentaires furent conviés. Un édit impérial fut promulgué : tous les historiens de l'Empire devaient faire disparaître le véritable nom de Luchiban des archives officielles. Personne, jamais, ne devait savoir qu'un membre de la famille Hantei avait pu plonger aussi profondément dans les ténèbres. Dans le même esprit, toute information historique pouvant porter atteinte à l'honneur de la lignée impériale devait subir une stricte censure, afin que le peuple continue de vénérer son Empereur sans jamais remettre en doute sa légitimité (cela explique sans doute pourquoi les informations officielles sur le Gozoku sont si éloignées de la vérité historique...). Ensuite, il fut décidé de mettre en place une magistrature de Jade, destinée à lutter contre les dangers de la maho, sous l'égide des enquêteurs de la famille Asako (hélas, les manigances de la famille Isawa, craignant que cette organisation ne vienne fouiller dans ses secrets, firent tomber le titre de Champion de Jade en désuétude en l'espa-

ce de deux générations). Enfin, un édit ordonna que le rite funéraire légal soit maintenant l'incinération plutôt que la mise en terre, et ce afin d'éviter qu'un maho-tsukai dément ne puisse rééditer le morbide exploit de Luchiban. Hantei Muhaki ordonna également que l'Empire se réunifie une bonne fois pour toutes, afin de redevenir fort et de ne plus avoir à craindre ses ennemis, quels qu'ils soient...

Doji Usan mourut en l'an 516. Yugo-zohime le suivit en l'an 518. Le peuple de Rokugan pleura longtemps son héroïne, et porta le deuil durant une année entière.

Hantei Muhaki monta sur le trône après la mort de sa mère. Il devint ainsi l'Empereur Hantei VIII à l'âge de 38 ans. Il était déjà le père d'une robuste et intelligente jeune fille, Retsuhime, qui devint la seconde Impératrice de Rokugan en l'an 541, perpétuant ainsi l'esprit de sa glorieuse grand-mère...

La restauration impériale était terminée, le Gozoku n'existait plus et l'Empire d'Émeraude était plus uni que jamais.



CHAPITRE SIX



*Creation de
personnages*



Les Jinkon Kishi

Caractéristiques : Cette organisation de ronin s'était donné pour but de défendre les intérêts d'un peuple opprimé et de lutter contre la tyrannie du Gozoku.

Type : Otokodate

Traits requis : Volonté 3, Agilité 3

Compétences requises : Kenjutsu 3, Athlétisme 2

Autres conditions : Honneur de 2.5 minimum

Technique : La Volonté de l'Empereur (6 PP)

Bien qu'étant simple ronin, le Jinkon kishi se sait investi de la puissance du Fils du Ciel et de la confiance du peuple de Rokugan. Il peut ainsi ajouter le double de sa Volonté à son jet d'initiative. Une fois par combat, il peut également choisir de dépenser un point de Vide pour réduire le jet d'attaque de son adversaire d'un nombre de dés égal à la différence entre son rang d'Honneur et celui de son adversaire.

Enfin, le Jinkon kishi peut acheter l'Avantage Héros du Peuple pour 1 PP de moins.

Les Jinkon Kishi

Origine : Lorsque, en l'an 388, Hantei Fujiwa fut obligé de bannir de nombreux samurai de leurs Clans respectifs sous la pression du Gozoku, une jeune bushi de la famille Matsu nommée Mochiko refusa de vivre dans le déshonneur.

Partant sur les routes de l'Empire, elle recruta de nombreux errants qui partageaient sa haine du Gozoku et son grand sens de l'honneur, qu'elle organisa en une armée puissante et unie. En 390, les Jinkon kishi, ou Chevaliers à l'âme noble, virent le jour.

Méthodes : L'objectif des Jinkon kishi fut toujours de protéger le peuple des abus perpétrés par le Gozoku et sa milice. Généralement, la plupart des actions de Mochihime visaient à attaquer et piller des caravanes de vivres, vivres qui étaient ensuite redistribués aux pauvres heimin accablés d'impôts. Ensuite, les Jinkon kishi n'hésitèrent jamais à s'opposer physiquement au Shinsen-gumi, toujours dans l'optique de protéger la population des abus du pouvoir.

L'assassinat était également une méthode particulièrement employée par les Chevaliers à l'âme noble. Certains d'entre eux, souvent des anciens du Clan du Scorpion, accomplissaient cette tâche indispensable, à l'exclusion de toute autre, afin que leur identité ne soit pas dévoilée aux autorités trop rapidement... Les cibles de ces assassinats étaient généralement des hommes influents au sein du Gozoku, des membres haut placés du Shinsen-gumi, voire même certains ronin aux activités un peu trop malhonnêtes, tels les Tueurs de la Forêt...

Enfin, les Jinkon kishi entraînaient les paysans au maniement des armes, afin, le moment venu, de disposer d'une armée importante en vue de renverser le gouvernement.

Le Shinsen-gumi

Lors de l'arrivée au pouvoir de l'Alliance Tripartite du Gozoku, Doji Raigu décida de couper l'Empereur du peuple en éliminant le corps des magistrats d'Emeraude et en le remplaçant par une milice à la structure militaire entièrement dévouée aux dirigeants du Gozoku : le Shinsen-gumi.

Histoire

En l'an 387, le Champion d'Emeraude fut tué lors d'un duel avec le légendaire bandit Hiro, fondateur des Tueurs de la Forêt. La situation de crise de l'époque ne permit pas à l'Empereur d'organiser immédiatement un tournoi d'Emeraude afin de désigner un nouveau Champion de l'Empire. La place resta vacante mais les responsabilités en furent assumées par les multiples magistrats résidant au Palais d'Emeraude.

En l'an 388, Doji Raigu parvint à faire plier l'Empereur Hantei Fujiwa et hissa le Gozoku sur les plus hautes marches du pouvoir. Afin d'affirmer son statut et de couper les liens avec le passé de l'Empire, il décida de créer une milice de justice qui remplacerait les magistrats d'Emeraude. Ceux-ci furent alors démis de leur fonction pour être remplacés par des partisans du Gozoku. Doji Raigu occupait officieusement la tête du Shinsen-gumi, mais officiellement, c'était un bushi de la famille Kakita dont l'histoire n'a pas retenu le nom qui occupait cette fonction...

Après quelques années, le jeune Daidoji Tsubasa devint le chef du Shinsen-gumi. C'est lui qui fit de cette milice un corps quasi militaire craint par les ennemis du Gozoku. Durant les années de règne de l'Alliance, le Shinsen-gumi ne cessa de se renforcer et de se faire des ennemis au sein des Clans et du peuple.

Le pire adversaire de la milice gouvernementale fut sans aucun doute le groupe de ronin rebelles des Jinkon kishi. Les deux organisations s'affrontèrent souvent, que ce soit lors de batailles ouvertes ou de conflits plus feutrés et nocturnes...

En l'an 475, Hantei Yugo-zohime monta enfin sur le Trône d'Émeraude et décida de dissoudre le Gozoku et d'éradiquer toutes ses créations. La Bataille de l'Heure du Loup vit la victoire écrasante des troupes fidèles à la lignée Hantei sur une coalition composée de partisans du Gozoku, dont un grand nombre de membres du Shinsen-gumi menés par Bayushi Junzen. La milice fut alors dissoute et la charge des magistrats d'Émeraude rétablie. Les Jinkon kishi furent réhabilités et se virent offrir des postes de magistrats afin de remplir au plus vite le vide policier laissé par la dissolution de la milice du Gozoku. Le nouveau Champion d'Émeraude fut nommé : il s'agit de Doji Usan, un idéaliste du Clan de la Grue. Il céda sa place deux ans plus tard à Mochiko, le petit-fils de Mochihime.

Rôle et juridiction

Pour éradiquer la criminalité dans l'Empire, et plus tard pour surveiller et diminuer les actions des Jinkon kishi, l'Alliance Tripartite imposa un certain nombre de lois à l'égard des hommes armés. Les "samurai sans maître" ne pouvaient opérer sous la régence du Gozoku. Les ronin, c'est à dire tous les hommes armés n'étant au service d'aucun daimyo, n'avaient pas le droit de se rassembler, armés, en groupe de plus de cinq, sinon sur les marchés ou dans les auberges et maisons de jeu ou de plaisir. Les contrevenants à cette loi risquaient un désarmement immédiat (ce qui provoquait souvent des duels), la confiscation de tous leurs biens, et l'emprisonnement par la milice locale ou le Shinsen-gumi après sa création. Les exceptions à ce décret étaient les bushi opérant sous contrat, engagés par quelqu'un ayant le pouvoir (kuge ou marchand possédant une charte), en tant que gardien d'entrepôt ou yojimbo. Une autre exception était constituée par les hommes ayant eu la permission exceptionnelle de l'Empereur ou du Champion d'Émeraude : hormis en tant de guerre, ce type de per-

mission n'était donné que sous forme de charte impériale. Le Gozoku en profitait pour surveiller activement les "heureux élus".

Le Shinsen-gumi fut bientôt craint pour son rôle bien plus répressif que celui des magistrats. Sous le prétexte de lutter contre le banditisme, la milice n'hésitait pas à abuser de ses pouvoirs pour opprimer le peuple, persécuter les ronin et humilier les magistrats de Clan. Le Gozoku pensait ainsi pouvoir maintenir la population en exerçant un pouvoir fort, ne réalisant pas qu'il semait les graines de sa propre perte...

Mais bien que Doji Raigu ait souhaité se démarquer en créant le Shinsen-gumi, en pratique il utilisa la Charte des magistrats d'Émeraude pour définir les grandes lignes de la juridiction du Shinsen-gumi. La différence principale était que la milice était aux ordres du Gozoku et non plus de l'Empereur.

Organisation

Le Shinsen-gumi est structuré selon une hiérarchie typiquement militaire. Les miliciens reçoivent ainsi un grade qui les situe dans une hiérarchie de type militaire, mais dont les rôles sont en tout point semblables à leurs équivalents de la magistrature.

Le centre du pouvoir du Shinsen-gumi se situe à Bakufu. Le quartier général de la milice s'y trouve : il s'agit d'un immense palais où résident les plus hauts fonctionnaires du Shinsen-gumi à savoir le chef de l'organisation, ses rikugunshokan qui lui servent de conseillers et les shireikan qui s'occupent des nombreuses tâches administratives (ordres de mission, etc.). Chaque province de Rokugan (généralement deux à trois provinces par Clan) se voit dotée d'une base du Shinsen-gumi, commandée par un taisei. Tout en bas de cette pyramide hiérarchique, on retrouve les miliciens itinérants,



L'académie du Shinsen-gumi

Caractéristiques : Cette école forme les jeunes recrues dès leur gempukku afin d'en faire des miliciens d'élite. Les élèves formés à cette académie, qui se trouve à Bakufu, rejoignent le Shinsen-gumi directement en tant que gunso.

Rang de technique : 1

Condition d'admission : aucune, il s'agit d'une voie pour débiter un enseignement martial.

Bonus : Volonté +1

Compétences : Défense, Droit, Enquête, Equitation, Intimidation, Kenjutsu et une compétence de bugei ou valorisant, au choix.

Rang d'Honneur de départ : 2

Voie de progression : Doji (magistrat), Daidoji (bushi), Kakita (bushi), Bayushi (bushi), Shiba (bushi)

Technique : La Voie du Gozoku

Le milicien sait qu'il doit prendre un ascendant psychologique sur son adversaire au cours du combat. Ainsi, s'il affronte un adversaire ayant un rang de Volonté inférieur au sien, il peut ajouter son rang d'Intimidation au résultat de tous ses jets d'attaque et de dommages contre cet adversaire.

Équipement : Armure légère, daisho, monture, pendentif du Shinsen-gumi, une arme au choix et 5 koku.

Magistrature

Shinsen-gumi Rémunération annuelle

Adjoint du Champion d'Émeraude	Rikugunshokan	5000 koku
Magistrat en chef au Palais d'Émeraude	Shireikan	1000 koku
Magistrat en chef d'une province	Taisei	400 koku
Magistrat itinérant	Chui	100 koku
Yoriki	Gunso	20 koku
Yoriki de seconde classe	Nikutai	10 koku
Doshin	Hohei	5 koku



La Voie de la Ki-Rin

Apprendre ces techniques : à l'époque du Gozoku, seule une poignée de sensei du Clan du Renard connaît encore le style antique mis au point par Shinjo à l'aube de l'Empire. Il n'y a donc qu'un personnage issu du Clan du Renard qui puisse apprendre ces techniques, et encore lui faut-il acheter l'Avantage Ecole Différente. Il se peut toutefois qu'un sensei particulièrement offusqué par la dictature du Gozoku accepte d'enseigner ces techniques ancestrales à de vertueux ronin...

Bonus : Agilité +1

Compétences :

Athlétisme, Défense, Equitation, Héraldique, Kenjutsu, Méditation, Yarijutsu

Rang d'Honneur de départ : 3

Techniques :

Rang 1 : la Danse de la Ki-RinLe bushi sait anticiper les attaques de son adversaires en observant sa manière de combattre, et adapter sa défense de façon à devenir intouchable. Il peut ainsi ajouter son rang de Perception à son ND pour être touché.

Rang 2 : le Souffle du Paradis CélesteEn se laissant porter par le souffle de la Ki-Rin céleste, le bushi acquiert une vitesse phénoménale. Il peut ainsi ajouter le double de son rang d'Athlétisme au résultat de son jet d'initiative, une seule fois par combat.

Rang 3 : la Chevauchée de la Ki-RinMême la charge d'une Ki-Rin est

ceux qui seront le plus souvent confrontés au peuple et aux brigands. Une unité du Shinsen-gumi est constituée d'un chui secondé par deux gunso. Le nombre de nikutai et hohei sous les ordres du chui dépend en grande partie de la nature de la mission à effectuer. Ainsi, pour une simple enquête de routine, un chui ne se fera accompagné que de ses gunso et éventuellement d'un ou deux hohei. Pour une mission d'éradication d'un groupe de bandits, le chui peut se voir adjoindre une trentaine de hohei et nikutai afin de disposer d'une force de frappe suffisante.

Comme symbole de leur appartenance au Shinsen-gumi, tous les miliciens portent un pendentif figurant une simple sphère de métal gris. Il symbolise la force et la pureté des idéaux du Shinsen-gumi.

Recrutement

Les membres du Shinsen-gumi sont géné-

ralement recrutés parmi les jeunes partisans du Gozoku. Ainsi, il n'est pas étonnant que 75% des membres de la milice soient issus du Clan de la Grue, les effectifs restant se décomposant entre membres des Clans du Scorpion, du Phénix et du Loup. Soit les jeunes samurai sont recrutés directement à leur sortie de l'école de bushi, soit ils sont repérés dès leur gempukku et se voient alors offrir la possibilité de rejoindre l'académie du Shinsen-gumi à Bakufu afin d'être formés en tant que miliciens.

Une recrue commence généralement sa carrière en tant que nikutai, le grade de hohei étant réservé aux hommes du peuple, aux budoka, et gravira les échelons selon ses mérites. Atteindre le grade de chui n'est pas très difficile, mais progresser plus implique que le milicien est un homme à la poigne de fer et au courage exceptionnel.

Il n'y a aucun ronin dans les rangs du Shinsen-gumi...



Ngo Q. Duy 2003

Les techniques ancestrales du Clan de la Ki-Rin

Lors du tout début de l'Empire, alors que le Clan de la Licorne s'appelait encore Clan de la Ki-Rin, Shinjo arpentait Rokugan afin d'en rencontrer tous les habitants. Rapidement, sa bonté et sa compassion naturelle lui assurèrent l'amour d'un grand nombre de personnes, et nombreux furent les samurai qui lui jurèrent fidélité.

Bien qu'elle fut heureuse et entourée de l'amour de ses frères et sœurs, quelque chose - quelqu'un - lui manquait : Fu Leng. Elle se mit à la recherche de son jeune frère et finit par le retrouver en Outremonde. Elle fut horrifiée par les changements qui s'étaient opérés chez le Kami, et elle ne parvint jamais à le ramener à la raison. Elle rentra à Rokugan dépitée et certaine d'une chose : la guerre allait bientôt éclater et l'Empire aurait besoin de soldats.

Elle créa donc un style de combat, puissant, fluide et envoûtant, afin de préparer les humains aux troubles qui s'annonçaient. L'Ecole de la Ki-Rin était née. La légende veut qu'Otaku en ait été la plus fervente adepte, la plus douée aussi.

Puis la première guerre contre l'Outremonde ravagea l'Empire. Les bushi du Clan de la Ki-Rin se tinrent aux côtés de leurs frères mortels et Shinjo menait personnellement ses troupes à l'attaque. Alors que Rokugan semblait au bord de la défaite, Shinsei apparut. Le petit moine choisit sept mortels, dont Otaku, pour aller défier et vaincre Fu Leng. La guerre se termina, l'esprit du Kami du mal enfermé par Isawa dans les douze Parchemins noirs...

Shinjo décida alors, en accord avec un Hantei mourrant, de partir explorer le monde, afin de découvrir quelles autres menaces pourraient bien menacer l'Empire à l'avenir. Elle partit donc avec l'ensemble de son Clan, seuls quelques uns de ses samurai décidant de rester à Rokugan afin d'être la voix de la Ki-Rin.

Durant ses pérégrinations dans le désert, le Clan de la Ki-Rin s'aperçut que ses techniques de combat n'étaient plus adaptées à

sa nouvelle vie. A l'aide des gaijin qu'il avait adopté, le Clan put mettre au point de nouveaux styles de combat plus conformes à son mode de vie nomade. Les écoles de bushi Shinjo, Moto et Otaku ainsi que l'école de diplomates Ide naquirent les unes après les autres durant cette période. Bien vite, les guerriers du Clan, devenue celui de la Licorne, oublièrent les techniques ancestrales mises au point jadis par Shinjo. Finalement, les générations passant, seule la Ki-Rin Céleste se souvenait encore de l'école de bushi qu'elle avait créée pour lutter contre son frère corrompu... Et lorsqu'elle disparut en affrontant l'Ombre vivante aux alentours de l'an 400, le Clan de la Licorne perdit totalement le souvenir de cette antique école...

A Rokugan, les descendants du Clan de la Ki-Rin formèrent une petite communauté jusqu'à ce que Hantei Genji les autorise à former un Clan mineur. A cette époque, pratiquement tous les membres de ce qui allait devenir le Clan du Renard pratiquaient le style de la Ki-Rin. Mais, petit à petit, le Clan se tourna vers les esprits et la voie des éléments. Le style se perdit peu à peu, jusqu'à ce que s'éteigne le dernier grand maître de ce style, en l'an 470... Il n'avait aucun disciple...

En l'an 110, il fut décidé qu'un Clan mineur serait formé pour protéger la frontière nord de Rokugan. Pour devenir daimyo de ce Clan, deux hommes s'affrontèrent : Domogu, un puissant bushi du Clan du Crabe et Mako, un descendant du Clan de la Ki-Rin qui n'avait pas rejoint celui du Renard. Ce fut Domogu qui gagna le droit de diriger le Clan du Blaireau, et Mako se proposa pour devenir son karo. Bien entendu, Mako était un grand bushi, qui maîtrisait à la perfection le style de la Ki-Rin. Aussi commença-t'il à l'enseigner au sein de son nouveau Clan. Mais bien vite, la vénération des bushi du Clan du Blaireau pour la force pure devint évidente, et le style tout en grâce de Shinjo ne pouvait décemment pas perdurer dans un tel Clan. Domogu mit au point les techniques de l'école de bushi de la famille Ichiro, aidé en cela par Mako qui lui-même abandonna ses anciennes techniques... L'école ancestrale de la Ki-Rin disparut bien vite des terres du Clan du Blaireau...



La Voie de la Ki-Rin (Suite)

envoûtante de beauté. Le bushi peut réaliser une attaque parfaitement fluide et pourtant meurtrière. S'il réalise un assaut, il fera son jet de dommages en utilisant son Agilité plutôt que sa Force.

Rang 4 : Pureté du Geste Un geste suffit. Le bushi, à ce rang, apprend à frapper deux adversaires d'une seule attaque. Il ne réalise qu'un jet d'attaque contre le ND pour être touché le plus élevé entre les deux adversaires qu'il souhaite attaquer, mais il fait un jet de dommages pour chacun d'eux si son coup a porté. Les deux adversaires visés ne doivent pas être éloignés de plus d'un mètre cinquante pour que cette technique soit réalisable.

Rang 5 : Pureté de l'Esprit Arrivé à ce niveau, le bushi comprend son adversaire dans sa globalité avant même que le combat n'ait commencé. Il gagne ainsi un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang de Vide dès le début de l'escarmouche. Il peut se servir de ces augmentations gratuites comme il l'entend : augmentation des dommages, localisation des attaques, désarmement de l'adversaire... Il ne peut cependant pas utiliser plus de deux augmentations gratuites sur une même action.

Equipe : Katana, Wakizashi, Armure légère, Kimono, Monture (poney rokugani), Nécessaire de voyage, Naginata et deux koku.



Ecole de bushi de la famille Hiruma

Apprendre ces techniques : à la suite de la perte du Château Hiruma et la disparition d'un grand nombre de ses guerriers, les techniques ancestrales de bushi de la famille furent oubliées. Aujourd'hui très peu de personnes peuvent se vanter d'en connaître les secrets. Aucun maître n'enseigne plus ces techniques. Seuls les individus qui ont trouvé dans de vieux documents un descriptif des anciens enseignements martiaux de la famille Hiruma, peuvent tenter d'en apprendre les rudiments (voir "Les porteurs de Jade" pour plus de renseignements). Mais à l'époque du Gozoku, cette période n'était pas encore révolue et tous les bushi de la famille Hiruma connaissaient ces techniques.

Bonus : Volonté +1

Compétences : Art de la Guerre, Athlétisme, Connaissance : Outremonde, Discrétion, Kenjutsu, Kyujutsu et une compétence au choix entre Chasse, Héraldique et Navigation

Rang d'Honneur de départ : 1.5

Techniques :

Rang 1 : la Danse de la Torche EnflamméeLe bushi de la famille Hiruma apprend à se concentrer sur sa défense, même quand il attaque, ce qui lui permet ainsi de frapper juste sans pour autant baisser sa garde. Tant qu'il ne lance pas un assaut, le bushi ajoute son rang de Feu à tous ses jets d'attaque et

Les techniques ancestrales de la famille Hiruma

A l'époque du Gozoku et jusqu'à la célèbre bataille contre l'oni Mangeur, la famille Hiruma disposait d'une des meilleures écoles de bushi de tout l'Empire. Combinée à l'école de la famille Hida, celle de la famille Hiruma faisait du Clan du Crabe une des puissances militaires les plus importantes de Rokugan, surpassée uniquement par le Clan du Lion.

Le dojo de cette école se trouvait au Château de la famille Hiruma, la forteresse qui servait alors de défense contre les forces de l'Outremonde. De nombreux bushi des familles Hida et Hiruma venaient s'y entraîner, et les sensei acceptaient parfois d'enseigner leurs techniques à des membres d'autres Clans.

Le style de cette école était basé sur la vitesse et l'alternance de mouvements offensifs et défensifs. Il fut inspiré par les animaux et la nature.

Malheureusement, cette grande école de bushi fut détruite lors de la prise du Château de la famille Hiruma par les hordes de Mangeur, en l'an 716.



Les malédictions gaijin

Lors de leur seconde venue à Rokugan, les gaijin amenèrent avec eux de nombreuses idées et objets qui firent aussi bien le bonheur que le malheur des Rokugani. Dès lors que leur tentative de colonisation échoua, les barbares n'hésitèrent pas à utiliser tout leur arsenal "étranger" pour soumettre l'Empire. Mais ils échouèrent, fort heureusement. Pour mieux comprendre la menace que représentèrent, et que continuent de représenter, les conquistadors, voici un petit descriptif de leurs armes et des idéologies qu'ils tentèrent de nous inculquer :

Les armes et armures

Au cours de leur séjour à Rokugan, les conquistadors démontrèrent que leurs étranges armes n'était pas à prendre à la légère. "Le poivre gaijin" qu'ils employèrent à cette époque, notamment pour faire exploser plusieurs bâtiments de la capitale Otosan Uchi, est encore aujourd'hui interdit d'usage et/ou de fabrication par l'Empereur.

Les conquistadors étaient pour la plupart armés d'une épée très fine appelé "rapière", qu'ils portaient fièrement sur le côté, ainsi que d'une autre lame beaucoup plus petite (main gauche, dague ou brise lame) qu'ils employaient souvent conjointement à la manière des bushi du Clan du Dragon. Leurs corps pouvaient être protégés soit par une simple protection de cuir, soit par une armure de métal qu'ils portaient souvent coiffés d'un casque.

Les marin était, eux, largement moins bien équipés. Leurs préférences allaient de la même fine lame que les conquistadors à une arme un peu plus épaisse et plus courte appelé "sabre". Leur proximité avec la mer ou l'océan les empêchait de porter des protections plus épaisses que l'armure de cuir.

Une des particularités des armes qu'employaient les gaijin dans les combats de type escrime était la forme de leur garde, souvent protégée par une solide coque. Plusieurs témoignages de bushi de l'époque firent état de gaijin employant des techniques, profitant de la protection que leur octroyait cet appendice, pour dévier les armes dans un combat au corps à corps.

Evidemment, toutes ces descriptions sont celles des barbares les plus couramment rencontrés car les gaijin maniaient aussi, parfois, des armes de type armes d'hast (des "hallebardes" comme ils aimaient les appeler), des boucliers ou encore leurs étranges et dangereuses armes à feu (cela allait du "mousquet" à "l'arquebuse").

Armes de type Escrime

· **La Rapière** (3G1) est une épée à une main à longue lame, qui n'est normalement aiguisée qu'à sa pointe. C'est une arme d'estoc et de botte d'une extrême rapidité (elle permet à son utilisateur de ne pas être limité en Vide lorsqu'il tente des augmentations pour toucher une partie précise de son adversaire). Certaines de ces armes sont dotées d'une coque placée sur la garde afin de donner à l'escrimeur un certain avantage dans ses manœuvres de parade (l'utilisateur bénéficie d'un bous égal à sa compétence d'arme à son ND pour être touché lorsqu'il effectue une manœuvre défensive).

· **La dague** (1G2) est une arme secondaire, à courte lame, extrêmement courante. Elle obéit aux mêmes règles que le tanto ou l'aiguchi, à ceci près qu'il faut réussir un jet d'Enquête/Perception contre un ND de 20 pour percevoir une dague dissimulée sous les vêtements d'un personnage.

· **La main-gauche** (2G1) est, comme son nom l'indique, une arme exclusivement utilisée dans la main gauche (terme courant désignant la main non directrice). Elle ressemble à une dague avec une large lame à la quelle on a rajouté une garde en coquille (voir la rapière pour les détails) et parfois de grands quillons (l'utilisateur bénéficie d'une augmentation gratuite pour désarmer ou aveugler son adversaire). Bien qu'elle soit aussi utilisée pour poignarder, la main-gau-

che est principalement utilisée comme arme défensive en combinaison avec une autre arme tenue dans l'autre main.

· **Le brise-lame** (1G1) est une arme ressemblant à un sai (bonus d'une augmentation gratuite pour les jets de désarmement) dont on aurait rapproché les quillons. Ce qui fait qu'au lieu de désarmer son adversaire, l'utilisateur a la possibilité de réussir à briser sa lame (Si l'adversaire rate son jet d'attaque de 5 points ou plus, le possesseur d'arme peut effectuer un jet d'opposition de Force contre Force pour casser la lame de son adversaire. Pour briser une arme en bois il faut que son jet de force dépasse de 5 ou plus celui de son adversaire. Pour les armes paysannes en acier ce score passe à 10 ou plus. 20 ou plus pour les armes de qualité moyenne ou mauvaise et 25 ou plus pour toutes les autres).

· **Le sabre** (2g2) est une épée de taille moyenne, assez légère et pouvant être maniée à une main. Tout comme la rapière, c'est une arme très rapide d'utilisation et les personnes qui la manient sont inhabituellement fiers des cicatrices faciales qu'ils infligent à leurs adversaires (même bonus que la rapière). Le sabre est doté d'une garde en coquille pour la défense (voir la rapière pour les détails).

Armes d'Hast

· **La hallebarde** (0G4) pourrait être comparée à un ono (les barbares disent "hache") auquel on aurait rajouté de 30 à 50 centimètres de manche. En temps normal, la lame de la hallebarde s'utilise de façon semblable à celle d'une hache, si ce n'est que la pointe qui orne son extrémité peut s'avérer extrêmement efficace en cas de charge (l'utilisateur peut alors décider de rajouter sa Force ou celle de son adversaire, ou du cheval de son adversaire, aux dommages qu'il occasionne en cas d'attaque réussie). Le crochet opposé de la lame de la hallebarde permet également de tenter des crocs-en-jambe (bonus d'une augmentation gratuite pour ce type de manœuvre).



Ecole de bushi de la famille Hiruma (Suite)

de dommages.

Rang 2 : la Première Leçon du LoupA ce rang, le bushi de la famille Hiruma apprend à se déplacer très rapidement : son ND pour être touché est augmenté de son rang d'Athlétisme par augmentation prise lors de son jet d'attaque. Ceci ne s'applique pas en cas d'assaut.

Rang 3 : les Ailes du ColibriHiruma avait compris comment les colibris faisaient pour voler dans n'importe quelle direction. A ce rang, le bushi peut, une fois par tour, faire un jet d'opposition Défense / Agilité contre le total du jet d'attaque de son adversaire. S'il le réussit, il parvient à éviter l'attaque. Le bushi n'a pas besoin d'annoncer une esquive pour utiliser cette technique et il pourra également attaquer au cours du même tour, mais le ND pour toucher son adversaire sera augmenté de 5. Cette technique ne peut être utilisée si le bushi décide de faire un assault.

Rang 4 : le Sang attire le RequinLes animaux ne s'inquiètent pas de savoir si leur première attaque a porté pour pousser leur avantage. A ce rang, le bushi de la famille Hiruma peut effectuer deux attaques par tour. Il peut renoncer à une de ses attaques pour effectuer une seconde esquive (technique de rang 3).

Rang 5 : l'Aube économe ses ForcesA ce rang, le bushi a appris à économiser son énergie lorsqu'il tue un adversaire et



Ecole de bushi de la famille Hiruma (Suite)

à ne pas en utiliser plus que nécessaire. Si le bushi inflige à son adversaire plus de points de dommages que ce dernier n'a de points de vie au total, il peut alors infliger les dégâts "en trop" au prochain adversaire qu'il touchera. Cette technique ne s'applique que lors de l'escarmouche en cours, mais il peut y faire appel à chaque attaque.

Equipement : Katana, Wakizashi, Arc plus vingt flèches de n'importe quel type, Armure lourde ou légère, Kimono, Nécessaire de voyage, deux Armes au choix et 3 koku. [Toutes ces techniques sont tirées du supplément "Les porteurs de Jade" et adaptées pour la seconde édition]

Armes à feu

· **L'Arquebuse** (1G3), aussi appelé "teppo" par les Rokugani, est une arme lente car elle nécessite plusieurs opérations avant la mise à feu : verser la poudre, introduire la balle, allumer la mèche avec un briquet, amorcer le mécanisme à ressort (ce qui prend en tout 2 actions complètes). Le projectile qui se dégage de cette arme sort avec une telle force qu'il rend inutile les armures de ses adversaires (même règle que le tetsubo). Mais l'arquebuse est aussi dotée de quelques inconvénients. Comme sa mèche est toujours allumée, elle provoque fréquemment des détonations prématurées (si sur un jet d'attaque l'utilisateur a plus de 1 que de rang de compétence en armes à feu, alors l'arme lui explose dans les mains, lui occasionnant 3G3 de dégâts). La portée efficace de cette arme est de 50 mètres.

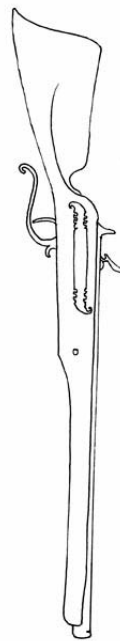
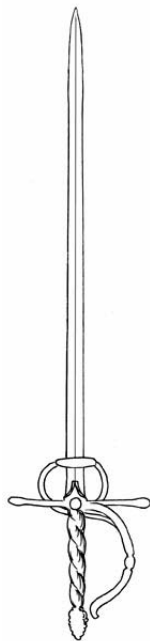
· **Le Pistolet** (2G3) est une version beaucoup plus courte de l'arquebuse, disposant d'une nouvelle technique d'amorçage grâce à la pierre à silex qui remplace la mèche, ce qui annule totalement les risques de détonation prématurée. La vitesse pour utiliser ou recharger cette arme s'en trouve aussi grandement améliorée (il ne faut plus qu'une action complète pour recharger l'arme). Sa portée efficace est de 15 mètres.

· **Le Mousquet** (3G3) est une arquebuse dont on a doté le système de pierre à silex. L'arme devient donc fiable mais reste lente d'utilisation (toujours 2 actions complètes pour recharger l'arme). Sa portée efficace est de 50 mètres.

Les dégâts des armes à feu se calculent non plus en additionnant la Force à la valeur de dommage de l'arme, mais en utilisant cette fois-ci la Perception. Par exemple, une personne ayant 3 en Perception qui utilise un mousquet lancera 4G3 de dégâts.

Pour déterminer les catégories de portée

des armes à feu, on rajoute à chaque fois la portée usuelle (ou efficace). Ainsi un pistolet a comme catégorie de portée : portée courte de 0 à 15 mètres ; portée moyenne de 15 à 30 mètres ; portée longue de 30 à 45 mètres. En plus des malus habituel au toucher, on retire 1 dé de dégât (à garder) pour la portée moyenne et 2 dés de dégâts (à garder) pour la portée longue.



Armes lourdes

· **La Couleuvrine** (4G3) est un petit canon long doté d'un faible recul pour son calibre. Son nom "couleuvrine" provient justement du fait que la forme de ce canon ressemble à une couleuvre. Son utilisation est totalement similaire à celle du mousquet ce qui n'en fait pas une arme très fiable (voir règle du mousquet ; les dégâts qu'entraînent une détonation prématurée sont de 6G3). La portée usuelle de cette arme est de 200 mètres.

· **Le Canon** (6G3) est le dernier né de l'arsenal gaijin. C'est une arme extrêmement

puissante, heureusement encore fort rare lorsque les gaijin débarquèrent sur nos côtes au Vème siècle. Son utilisation et ses caractéristiques sont similaires à sa cousine, la couleuvrine, si ce n'est que la largeur de son calibre est propice à recevoir de plus gros boulets (et à des dégâts dus à une détonation prématurée plus importants, 8G3). Sa portée usuelle est de 500 mètres.

Les règles de dégâts et de portée des armes lourdes sont identiques à celle des armes à feu, si ce n'est que les dégâts de telles armes sont éparpillés tout autour de l'impact (on retire 10 points de dégâts à chaque mètres) jusqu'à devenir nul. L'effet est similaire lorsque l'utilisation d'une arme lourde entraîne une explosion prématurée.

Armure

· **L'Armure légère** (le ND pour être touché est augmenté de 3) est une protection faite en cuir recouvrant la totalité du corps.

· **Le Plastron** (le ND pour être touché est augmenté de 3), ou "nanbando", est une protection métallique, ne couvrant d'ordinaire que le torse, et qui a la réputation d'être extrêmement résistante (l'armure offre une protection même contre les armes qui normalement en font fi). Certaines personnes rajoutent, au plastron, de fines plaques de métal sur les cuisses (le ND pour être touché est augmenté de 2) et les avant-bras (le ND pour être touché est augmenté de 2).

· **Le Bassinet** (le ND pour être touché est augmenté de 5, seulement lorsque la tête est visée) est un casque léger, de la même qualité que le plastron (voir règle du plastron), que l'on porte sur la tête.

Les Bateaux

Lors la première expédition menée par Manuel Esteban, la flotte gaijin comprenait deux navires de type nef, ou navire marchand, et un Galion ("L'Aqualente") dont voici les caractéristiques :

Nef ou Navire marchand

Très utilisé pour effectuer des voyages commerciaux, il est prévu pour transporter le maximum de fret le plus vite possible.

Longueur : 40 m, Largeur : 6,50 m, Tirant d'eau : 5,00 m, Tonnage : 580

Equipage : 80 (équipage minimum 30 personnes) + 20 personnes

- 1 capitaine
 - 1 Second (qui assure le commandement lorsque le capitaine dort)
 - 2 Lieutenants (pour commander les équipes de marins)
 - 2 Armuriers (responsable des armes à feu),
 - 1 Chirurgien, et 1 Aide-chirurgien
 - 1 Timonier (chargé de diriger le navire)
 - 4 Hommes de barre (1 par quart)
 - 1 Maître-charpentier
 - 1 Maître-voilier
 - 1 Navigateur (ou pilote)
 - 1 Maître-coq (cuisinier)
 - 1 Bosco (premier maître, chargé des relations équipage - capitaine)
 - 60 marins (répartis en 2 équipes qui se relaient tous les quarts) et 1 ou 2 mousses
- Armement : aucun, mais généralement on

compte une arquebuse pour deux marins, ainsi qu'une dizaine de pistolets.

Galion

Fierté de la flotte gaijin, c'est le navire le plus puissant mais aussi le plus lourd de l'armada. Il nécessite un équipage considérable pour être correctement manœuvré.

Longueur : 47 m, Largeur : 9,50 m, Tirant d'eau : 5,00 m, Tonnage : 1100

Equipage : 380 (équipage minimum 160 personnes) + 200 personnes

- 1 Capitaine
- 1 Second (qui assure le commandement lorsque le capitaine dort)
- 10 Lieutenants (pour commander les équipes de marins)
- 1 Armurier (responsable des armes à feu) et 6 Gardes
- 1 Chirurgien et 4 Aides-chirurgiens
- 2 Chefs-canonnières (chargés de donner les ordres pour le tir, mesure de poudre, hauteur de tir, ...) et 96 Aides-canonnières
- 1 Timonier (chargé de diriger le navire)
- 8 Hommes de barre (2 par quart)
- 4 Maîtres-charpentiers
- 4 Maîtres-voiliers
- 1 Navigateur (ou pilote),
- 1 Maître-coq (cuisinier) et 8 Aides
- 2 Bosco (premier maître, un pour le quart pair, un pour le quart impair, chargés des relations équipage - capitaine)
- 320 Marins (répartis en 2 équipes qui se relaient tous les quarts) et 2 à 4 mousses

Le quart pair ou tribord est composé des marins qui dorment à tribord et le quart impair ou bâbord de ceux qui dorment à bâbord.

Armement : 26 couleuvrines et 18 canons

A travers les bateaux envoyés lors de la seconde expédition, on aurait déjà pu anticiper les intentions des barbares...

Cette expédition là n'était plus effectuée pour le commerce, mais bien considérée comme une colonisation. Ainsi, aux trois navires ayant déjà effectués le premier voyage, vinrent s'ajouter deux nouveaux navires marchands, huit caravelles et quatre nouveaux galions ("Le parfum de la peur", "L'éternel", "Le flamboyant" et "Le Revenant")



Caravelle

C'est un vieux navire, encore grandement utilisé pour son équipage réduit et sa possibilité d'armement exceptionnelle.

Longueur : 22 m, Largeur : 6,30 m, Tirant d'eau : 1,95 m, Tonnage : 55

Equipage : 30 (équipage minimum 20 personnes) + 40 personnes

- 1 Capitaine
- 1 Chirurgien
- 1 Chef-canonnière (chargé de donner les ordres pour le tir, mesure de poudre, hauteur de tir...) et 36 Aides-canonnières
- 1 Timonier (chargé de diriger le navire)
- 1 Homme de barre (se relaie par quart avec le timonier)
- 1 Maître-charpentier
- 1 Maître-voilier
- 1 Navigateur (ou pilote)
- 1 Maître-coq (cuisinier)
- 25 marins (quelques-un d'éveillés la nuit), et 1 mousse

Armement : 12 couleuvrines et 6 canons.



L'Armure Chitineuse de Bayushi Junzen

Description : Cette armure est d'une confection étonnante par rapport aux normes rokugani. Étudiée pour coller parfaitement au corps de son porteur, en l'occurrence Bayushi Junzen, cette armure chitineuse, extrêmement complexe, a été fabriquée en combinant des plaques de cuir souple, de la chitine et un alliage incroyablement léger et résistant. Les pointes, saillies et autres griffes dont dispose cette armure n'ont pas qu'un but décoratif. Elles peuvent, à l'occasion, être utilisées comme armes de défense et assurer une plus grande stabilité en combat monté, mais elles ont surtout pour but de susciter la terreur chez l'adversaire. À l'origine, l'armure avait une teinte gris-argentée. Depuis, sa couleur a tourné

au rouge sombre.

Histoire : Fabriquée, à la demande de Bayushi Junzen, par les grands artisans du Clan du Sanglier, cette armure chitineuse devint l'un des principaux symboles de la mort et de la terreur qui accompagnaient son porteur. Le daimyo du Clan du Scorpion participa à ses plus grandes "chasses" avec cette protection, et bientôt, le sang de ses innombrables victimes souilla à tout jamais l'armure. À la mort de Junzen, personne ne sait ce qu'il advint de son armure. On raconte qu'elle fut perdue après la bataille de l'heure du loup au cours de laquelle Junzen fut tué en combat par Akodo Kurojin.

Effet : L'armure apporte les mêmes avantages qu'une protection lourde (+ 10 au ND pour être touché) sans les désavantages. Elle est totalement incassable et ne peut pas rouiller. La renommée de son premier possesseur inspire une certaine aura de peur, de rang 2, chez ceux qui reconnaissent l'armure (jet d'Histoire / Intelligence contre un ND de 15). Mais les tueries que perpétra Bayushi Junzen au cours de son existence les ont aussi maudits, lui et son armure, à tout jamais. L'esprit du Scorpion est imprégné dans le métal de l'armure et corrompt tous ses possesseurs (gain des désavantages Possédé à 3 PP et Cruel). Même en quittant l'armure momentanément, et tant que la protection n'est pas revêtue par un autre, l'esprit de Junzen hantera le possesseur.

Synopsis : L'armure peut avoir été retrouvée par un brigand qui s'en sert à présent pour semer la terreur dans sa région. À moins que ce ne soit un shugenja qui l'ait retrouvée et qui désire trouver un moyen de la détruire ou de ramener à la vie l'esprit de Bayushi Junzen.

Shokei

Description : Shokei, qui dans un ancien dialecte rokugani signifie "l'exécuteur", est un sabre à l'apparence étrange, presque primitive, mesurant près de 90 cm. Sa lame courte et peu courbée est faite d'un étrange alliage de métal, aux reflets rouges, plus résistant que l'acier. Son unique ornement apparaît sur le long de sa lame ; il s'agit de minuscules idéogrammes argentés et luisants narrant l'histoire des porteurs de

Shokei.

Histoire : Shokei fut retrouvé par Mirumoto Itto, l'ancien exécuter impérial devenu un hors-la-loi. Alors que ce dernier venait de prendre la décision de rejoindre l'organisation rebelle des Jinkon kishi, il fut envahi par l'étrange sentiment qu'il devait se rendre dans les montagnes de la Chaîne du Toit du Monde pour y retrouver une lame légendaire. Guidé par des voix parlant un ancien langage oublié, le bushi y trouva Shokei. Dès lors, la légende de Mirumoto Itto, le guerrier manchot dont le destin est indissociable de cette lame, se mit en marche. L'histoire ne dit pas comment le bushi du Clan du Dragon périt, mais plusieurs éléments laissent à penser que son sabre, Shokei, lui survécut et fut associé à de nombreux justiciers au cours des siècles suivants.

Effet : Shokei n'est pas véritablement un katana (la première lame considéré comme telle fut donné par Dame Amaterasu à l'Empereur peu de temps avant la première grande guerre contre Fu Leng). C'est un sabre puissant, relativement léger, créé bien avant que les Kami ne tombent sur terre, comme pourrait le prouver une inspection minutieuse des écritures ornant sa lame. Cette arme mythique aura servi la cause d'innombrables justiciers au cours de son histoire, mais c'est dans les mains de Mirumoto Itto qu'elle se fit le plus connaître. Malgré son apparence quelque peu décon-

certante, Shokei possède une résistance, une souplesse et un tranchant supérieurs (les dégâts de la lame sont de 2G3) à la plupart des autres lames. Mais pour bénéficier de tous les avantages de cette arme, son possesseur doit être imprégné d'un grand sentiment d'injustice lié à une juste cause et demander vengeance. A ce moment là, le possesseur de Shokei obtient les Avantages et Désavantages Grande destinée (tant que sa vengeance n'est pas assouvie), La Haine au Cœur (envers le Clan ou la personne ciblé par sa vengeance) et Obnubilé (par sa vengeance). Mais ce sabre possède d'autres particularités dont sa propriété à immortaliser ses derniers possesseur en gravant sur sa lame, en idéogrammes argentées, l'ensemble de leur quête de vengeance.

Synopsis : Shokei n'est jamais trouvé par hasard. Il n'apparaît qu'à ceux qui en ont véritablement besoin. C'est pourquoi, au cours de l'histoire, de nombreux historiens ont cherché, en vain, à le trouver afin de pouvoir étudier ses étranges inscriptions. Peut-être qu'un barde de la famille Ikoma voudra lui aussi chercher à le récupérer et fera alors appel aux personnages pour l'aider dans sa tâche. Peut-être aussi qu'un personnage est habité par un fort sentiment d'injustice et qu'au moment où il crie vengeance, un étrange appel intérieur le poussera à trouver le sabre.





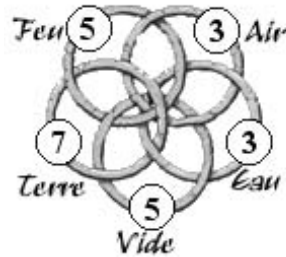
CHAPITRE SEPT



*Quelques
personnalites
de l'epoque*

LE CLAN DU CRABE

Hida Tadaka (376 - 412)(Vers le début du Vème siècle)



Reflexes : 4
Force : 5

Rang : 5
Honneur : 2.0
Gloire : 8.5
École / Rang :
Bushu Hida / 5

Compétences : Dialecte Nezumi 2, Connaissance (Outremonde) 7, Kenjutsu 5, Tetsubo 5, Corps à corps (Juijutsu) 5, Défense 6, Kyujutsu 5

Avantages : Statut social (Daimyo de Clan), Force de la terre (rang 2), Relation Nezumi, Résistance à la Souillure

Désavantages : Incapable de mentir

Description : Le Crabe était à l'image de son Clan, puissant et robuste. Tout en lui faisait penser à une machine de combat qui ne demande qu'à se mettre en marche. Les muscles de ses articulations étaient perpétuellement tendus, démontrant son extrême tension. Ses bras immenses lui donnaient une allonge incroyable dont il n'hésitait pas à se servir.

Mais Hida Tadaka n'était pas seulement qu'un formidable combattant, c'était aussi un compétiteur né, qui ne se décourageait jamais. Bien que cela ressemblât, pour certains, à de la lenteur d'esprit, Tadaka avait la faculté de patienter et de réfléchir avant de prendre certaines décisions importantes, ce qui contrastait évidemment avec l'impulsivité coutumière dont font preuve les bushi issus de son Clan.

Historique : Tadaka avait neuf ans lorsque les armées de l'Oni no Usu vinrent menacer les frontières et la sécurité de l'Empire tout entier. Le jeune bushi retiendra de cet événement la solidarité et le sacrifice de ses pairs, qui affrontèrent le danger malgré leur faiblesse relative de l'époque, mais aussi un fort ressentiment envers les Clans de la Grue et du Lion qui, de par leur égoïsme, faillirent causer la perte de l'Empire. Par la suite, le Champion de l'époque, Hida Ichido, chercha à étendre ses terres afin d'éviter à

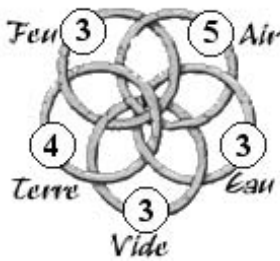
son Clan que les erreurs du passé ne se reproduisent dans le futur, mais il se heurta encore avec le Clan de la Grue. La première véritable guerre interne au sein de l'Empire allait déboucher sur une série d'événements qui modifieraient, à jamais, l'image de l'Empire.

A la sortie de ces conflits, le Clan du Crabe se retrouva très affaibli. Son Champion mourut dans des circonstances étranges et Tadaka dut, très jeune, assumer la fonction de daimyo du Clan, ce qu'il fit fort bien. Tirant les conséquences des erreurs du passé, Tadaka évita de s'immiscer dans la politique de l'Empire, pour se concentrer au maximum sur son devoir. Lorsqu'il fut accusé par Matsu Oki d'avoir envoyé son frère à la mort, il accepta de se sacrifier pour éviter la guerre.

Destin : Le Champion du Clan du Crabe chercha, au début du Vème siècle, à restaurer les forces de son armée après l'affrontement contre les hordes de l'Outremonde, menées par l'Oni no Usu, et après la guerre contre le Clan de la Grue. C'est ainsi qu'il fut l'un des premiers à incorporer dans ses rangs des contingents de ronin.



Yasuki Goriko (392 - 440)(Peu de temps avant sa mort)



Intelligence : 5
Rang : 5
Honneur : 0.7
Gloire : 3.8
École / Rang :
Marchand Yasuki 5
Compétences :
Artisanat 3,

Commerce 6, Défense 2, Etiquette 4,
Héraldique 5, Jeu 5, Sincérité 6, Droit 5,
Connaissance (Gaijin) 5, Connaissance
(Mythes et légendes) 3, Langage Gaijin 5

Avantages : Eloquent, Force de la terre
(niveau 1), Relations (nombreuses),
Dessein supérieur (accueillir les gaijin)

Désavantages : Obèse, Obnubilé (la
richesse), Compulsif (prostituées)

Description : Yasuki Goriko était un
homme obèse pesant prêt de 200 kg. Il por-
tait fièrement ses cheveux tirés en arrière et
coiffés en une longue natte lui descendant
au niveau des épaules, ainsi qu'une petite
barbichette et moustache noire au niveau
du menton et des lèvres supérieures. Une
partie de son dos, torse et avants-bras était
orné d'un étrange mais magnifique tatouage
de serpent, qu'il prétendait avoir obtenu du
Clan du Dragon en échange d'un service
qu'il lui aurait rendu.

L'homme en lui même n'était qu'un ramas-
sis de contradictions. Il fut tout aussi bien
capable d'élévation spirituel, comme lors-
qu'il partit à la recherche du refuge des trois
sœurs voyantes du mémorial de la Lune,
que d'actes les plus abjectes ; Goriko, en
mal de passion, n'hésitait pas à avoir
recours au service des maisons closes les
plus sordides de l'Empire.

Historique : Tout en lui repoussait le
regard, pourtant Yasuki Goriko était et res-
tera le parfait exemple de l'ascension socia-
le exceptionnelle que pouvait espérer un
heimin vivant au Vème siècle de notre ère.

Le jeune Goriko, déjà affublé d'une proémi-
nence ventrale développée, commença tout
d'abord, comme le veut la tradition, à
repandre le commerce de ses parents. Son
sens inné des affaires et de la flatterie plut
tout de suite à Yasuki Tokiro, un commer-

çant d'envergure, qui le prit immédiatement
sous son aile. Ensemble, ils développèrent
le premier commerce itinérant de Rokugan,
achetant au plus bas prix des marchandises
rares dans un coin reculé de l'Empire pour
les revendre, ailleurs, beaucoup plus chères.
Ce nouveau concept rencontra rapide-
ment le succès auprès des courtisans et
Goriko devint presque du jour au lendemain
immensément riche, ce qui lui permit d'a-
cheter auprès de la famille Yasuki son statut
de samurai.

Bien que cette étonnante ascension sociale
rencontra évidemment d'innombrables
contraintes, Goriko sut toujours, par son
intelligence et sa propension à ne pas hési-
ter à dépenser sa fortune, détourner les
règles établies et les esprits des gens.

Mais l'homme en voulait toujours plus et il
chercha encore à augmenter sa fortune.
Fasciné par la légende des trois sœurs du
mémorial de Seigneur Lune, Goriko entre-
prit le voyage pour les trouver. Il était per-
suadé qu'elles lui révéleraient le moyen
d'obtenir la richesse infinie.

Aussi étonnant que cela puisse paraître, le
marchand réussit à gravir le dangereux che-
min appelé "l'escalade de la Lune", et à
djouer toutes les épreuves mentales qu'il
rencontra. Lorsque son périple toucha à son
but, il posa sa question aux trois voyantes et
fut très étonné de leur réponse.

Lorsque les gaijin firent leur apparition à
Rokugan, Yasuki Goriko sut enfin de quoi
voulait parler les trois sœurs. Il sut que
c'était là le moyen de s'enrichir une nouvel-
le fois. Anticipant les réactions de tous les
autres Rokugani soucieux de l'arrivée d'é-
trangers sur leurs terres, il prit la décision
d'être le porte-parole de l'Empire auprès de
ces hommes, pensant par ce fait gagner
leur confiance et leur argent. Ainsi, il se fit
initiateur de la création d'un dictionnaire gai-
jin-rokugani et de recueils décrivant leur cul-
ture. Son avenir ressemblait à celui que les
trois voyantes lui avaient décrit, sa fortune
augmentant au même rythme que sa popu-
larité mais tout s'écroula presque d'un coup.

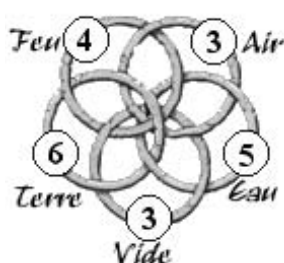
Destin : En l'an 440, L'Empereur lança un
ultimatum aux étrangers. Si dans les deux
années qui suivaient ils n'avaient pas prou-

vé leur honneur, alors ils seraient chassés. La popularité de Goriko changea du tout au tout. De l'adulation presque totale, elle passa à la crainte et au rejet. Bien évidemment, les bénéfices du marchand chutèrent eux aussi. Ayant engagé la plus grande partie de sa fortune dans ce projet "efficace et sûr", Goriko se retrouva rapidement sans un sou. Sans la richesse qui était la sienne, nombre de ses prétendus "amis" l'abandonnèrent. Le marchand ne put supporter plus longtemps cette solitude et le regard dédaigneux lancé sur sa personne, et, alors que des agents du Shinsen-gumi s'apprêtaient à rentrer dans ses appartements pour l'accuser de collaboration avec les gaijin et de trahison envers l'Empereur, il prit la décision de mettre fin à ses jours de la façon la plus déshonorante qui soit, en se pendant.



LE CLAN DU DRAGON

Mirumoto Itto (362 - ?) (En l'An 422)



Agilité : 5
 Reflexes : 5
 Rang : 5
 Honneur : 2.5
 Gloire : 0
 École / Rang :
 Mirumoto Kensai 5
 Compétences :
 Iaijutsu 5, Kenjutsu

6, Art de la guerre 4, Etiquette 3, Défense 5, Méditation 2, Yarijutsu 4, Chasse 3, Athlétisme 2

Avantages : Force de la terre (8), Réflexes de combat, Rapide, Ambidextre, Risque-tout, Grande destinée (vengeance)

Désavantages : Amputé (bras droit), Chagrin d'amour (sensei), Ennemi juré (niveau 2 : le Shinsen-gumi), possédé (par les esprits des premiers hommes ; niveau 3), La haine au cœur (contre le Shinsen-gumi)

Description : En apparence, Itto était plutôt boursoufflé et gras, mais en vérité son corps

était un modèle de résistance et de souplesse. Depuis qu'il était devenu ronin, il faisait moins attention à son apparence qu'autrefois. Ses cheveux étaient désormais constamment en bataille et ses vêtements presque toujours poussiéreux. Mais ce qui frappait le plus, physiquement, en lui était évidemment son absence de bras droit. Au début de sa légende, cette particularité avait eu le don de surprendre la plupart de ses adversaires qui, souvent, finissaient par le sous-estimer. Mais lorsque sa réputation de sabreur émérite ne fut plus à faire, ce petit avantage disparut pour laisser place à la peur.

Lorsque le Dragon prit la décision de rejoindre les Jinkon kishi dans leur croisade contre la souveraineté du Gozoku, il entendit pour la première fois des voix lui parler dans sa tête.

Historique : La vie de Mirumoto Itto bascula lorsque, alors consigné à la fonction de bourreau impérial (celui qui assiste les seigneurs lors des cérémonies de seppuku), on lui demanda de tuer son daimyo et mentor, Mirumoto Gotashi. L'Empire vivait alors une des périodes les plus tristes de son histoire. Hantei Fujiwa, sous l'influence néfaste des chefs du Gozoku, condamnait à tour de bras d'innombrables personnes pour un motif fallacieux de "violations majeures du dogme du bushido". Un prétexte comme un autre pour condamner les opposants au nouveau régime. Et la lame de Mirumoto Itto trancha, sans ciller, les têtes des hautes personnalités condamnées. Jusqu'au moment où l'Empereur lui demanda d'assister l'exécution de son maître, Gotashi. Ayant tissé de très forts liens avec "la victime", Itto ne pouvait se résoudre à tuer quelqu'un qu'il appréciait tant et qu'il savait, dans son for intérieur, innocent. Mais le Dragon ne pouvait se soustraire à un ordre impérial et c'est donc avec une tristesse inimaginable qu'il accomplit son travail. Le rituel eut lieu à Otsan Uchi devant de grandes personnalités rokugani dont l'Empereur lui-même, désolé lui aussi de perdre un de ses amis. Le seppuku accompli, Mirumoto Itto demanda immédiatement audience devant l'Empereur pour pouvoir obtenir, lui aussi, l'autorisation de mourir. Ce que l'on lui refusa sans explication. Mais un sentiment puissant de rédemption et de vengeance se mêlait à présent dans l'esprit du Dragon et

alors qu'il voyait partir au loin le cortège impérial, il se saisit, avec une rapidité sur-humaine, de son wakizashi pour se trancher le bras droit. Un genou à terre, entouré des yojimbo impériaux, il surmonta la douleur pour hurler, aussi fort qu'il le pouvait, ses dernières paroles à l'intention de l'Empereur, avant de sombrer dans le coma : "Par ce geste, je proteste contre vos agissements ! Désormais ma vie ne vous servira plus à tuer des innocents !"

Personne ne sait si ces paroles arrivèrent jusqu'aux oreilles de Fujiwa mais ce dernier, devant l'agitation qui se déroulait un peu plus loin, demanda à savoir ce qui se passait. Et après s'être informé de l'acte de Mirumoto Itto, il ordonna à ses shugenja, avec une voix teintée de tristesse et de pitié, de soigner le corps du bushi et de le transporter dans un endroit hors de la capitale.

Quand Itto se réveilla, il était allongé dans une vieille ferme isolée poussiéreuse. Aurait-il rêvé ? La douleur sur son côté droit lui prouva le contraire. Mais bien que sa blessure lui fit horriblement mal, la plaie avait étrangement cicatrisé. Se relevant avec peine, le bushi se remémora les derniers événements. La tristesse l'envahit à nouveau lorsqu'il repensa à son maître, mais cette fois-ci son esprit ne fut pas submergé par ce désir de vengeance qui l'avait entraîné à se couper le bras. S'il avait survécu, son karma n'était pas encore fini. Et il lui faudrait dès à présent chercher sa nouvelle Voie.

Des années durant, Mirumoto Itto vécut là, dans cette ferme, seul, loin de la civilisation. Il ne sortait de chez lui que pour aller chasser. Et bien qu'il ait eu beaucoup de mal à s'adapter à son infirmité, il retrouva petit à petit agilité et adresse.

Mais son destin le rattrapa... Poursuivi par des guerriers au mon inconnu, trois hommes, sans doute des ronin, vinrent se réfugier chez lui. Les bushi eurent juste le temps de supplier Itto de les cacher que les cavaliers Ookami apparurent. Sans un mot, ils cherchèrent leurs proies, mirent la ferme à sac, mais ne trouvèrent rien. Peu de temps après le départ des soldats, le Dragon demanda des explications aux fugi-

tifs. Ces derniers lui expliquèrent qu'ils appartenaient à la faction rebelle des Jinkon kishi et que les hommes qui les poursuivaient étaient des chasseurs de têtes du Clan mineur du Loup. Devant l'incompréhension de Mirumoto Itto, les trois hommes prirent le temps de répondre à toutes les questions du Dragon, lui expliquant le nouveau rôle de l'Alliance Tripartite dans l'Empire. Mais lorsque vint le moment de leur départ, de nombreuses interrogations se bousculaient encore dans l'esprit de Mirumoto.

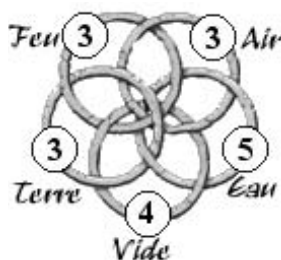
Deux jours plus tard, de nouveaux cavaliers vinrent se présenter à l'entrée de la ferme. Leurs explications furent brèves mais Itto comprit que les fugitifs qu'il avait abrités avaient dû être attrapés et qu'on l'accusait à présent de trahison à l'encontre de la souveraineté du Gozoku. La ferme fut brûlée et le Dragon roué de coups. Mais lorsque le chef des cavaliers voulut porter le coup de grâce à Itto, ce dernier se révolta et le tua d'une puissante frappe à la mâchoire. Saisissant son katana de son seul bras valide, il réussit, assez facilement, à mettre les autres guerriers en déroute. Apparemment, il n'avait rien perdu de ses talents martiaux.

Le combat fini, Mirumoto Itto prit le temps de regarder brûler sa ferme et de voir une nouvelle fois sa vie s'effondrer. Les cavaliers survivants ne tarderaient pas à revenir le pourchasser mais à présent, il serait prêt à les recevoir. Son esprit trouva enfin l'illumination et il comprit le rôle qu'avait pu jouer le Gozoku dans la mort de son maître. A présent il connaissait sa Voie... Il deviendrait un Jinkon kishi et combattrait les alliés du Gozoku aussi longtemps qu'il le faudrait.

Destin : La légende du ronin manchot, armé de sa célèbre lame Shokei, était née. Mirumoto Itto devint l'un des meilleurs atouts des Jinkon kishi, combattant les alliés du Gozoku sans relâche. Doji Raigu, agacé par ce ronin impétueux, offrit une énorme récompense pour sa tête. Mais le Dragon ne fut jamais attrapé et on ne sait pas comment il mourut...



Agasha Nodotai (412-442) (Lors de la bataille du Cerf Blanc en 442)



Intelligence : 5
Intuition : 5
Rang : 4
Honneur : 3.5
Gloire : 5.5
École / Rang :
Shugenja Agasha / 4
Compétences :

Calligraphie 5, Histoire 3, Méditation 3, Shintao 6, Connaissance (bushido) 4, Kenjutsu 2, Yarijutsu 2, Iaijutsu 1, Art oratoire/Rhétorique 5, Recherche 6, Nazodo 4

Avantages : Contact à la Cour, Dessein supérieur (convaincre son entourage), Réflexes de combat, Maîtrise innée (voir ci dessous)

Désavantages : Idéaliste, Cœur tendre

Sorts (les sorts en maîtrise innée sont indiqués en italique) :

- Base : *Sensation, Communion*, Invocation, *Contre-sort*
- Air : Brumes d'illusion, Echo messenger, Invocation du vent
- Eau : Pluie torrentielle, Rempart d'eau, voie de la paix intérieure
- Feu : Bénédiction d'Amaterasu, Feux purificateurs, Glyphe de protection contre le mal
- Terre : Frappe de jade, Glyphe de protection élémentaire, Protection bienveillante de Shinsei

Description : Ayant vécu une grande partie de sa vie auprès d'hommes de guerre, le shugenja avait appris à prendre soin de son corps. Bien qu'il n'ait pas été très grand, son corps renfermait une grande force et endurance. Physiquement, Nodotai aimait porter d'amples kimono qui ne l'auraient pas gêné dans ses mouvements. Affublé dès sa naissance d'une calvitie précaire, il préféra très tôt dans sa vie se raser la tête à la manière des moines. Cette particularité physique laissait entr'apercevoir sur son front une petite marque de naissance de forme vaguement étoilé. Lorsque le shugenja devint reconnu dans sa profession, on parla souvent de lui comme étant "l'homme au troisième oeil".

Historique : Après avoir étudié de nombreuses années le bushido et les écrits des

plus grands stratèges de l'Empire (Akodo et Sun Tao pour ne citer que les plus importants), Agasha Nodotai, un talentueux shugenja du Clan du Dragon, fut convaincu que la victoire, lors d'une bataille, pouvait parfois se résumer à la vie d'un seul homme. Il était persuadé que "le cœur d'un grand homme pouvait faire battre le sang de centaines d'autres" et que sa magie saurait être plus efficace utilisée à protéger le général et stratège de son armée que dépensée inutilement dans de vagues assauts meurtriers. "Certains hommes ne se remplacent pas", aimait-il à dire.

A partir de ce moment, Nodotai consacra une partie de sa vie à l'élaboration de nouveaux sortilèges de détection et de protection, qu'il n'eut malheureusement jamais le temps de finir.

Vint ensuite le moment où il se mit lui-même à écrire des essais sur la voie du guerrier, qui sont encore aujourd'hui cités comme référence pour leur profondeur et leur beauté, et la stratégie militaire. Au fur et à mesure que ses ouvrages étaient lus par un nombre toujours croissant de généraux, ces derniers l'invitaient à venir parler à leur cour, ce qui lui permettait de venir s'expliquer sur son étrange philosophie. Bien qu'il ait encore à cette époque de nombreux opposants, qui ne pouvaient imaginer un shugenja sacrifier ses possibilités destructrices à la protection d'un unique individu alors que de "simples" yojimbo pouvaient très bien suffire à faire l'affaire, son message commençait petit à petit à passer.

C'est lors de la bataille du Cerf Blanc que le shugenja eut l'opportunité d'appliquer sa philosophie. Alors qu'il était le conseiller personnel du jeune, mais brillant, général de l'Empire Akodo Ujika, il consacra la majeure partie de ses pouvoirs à la protection du Lion. Mais alors que l'Empire s'apprêtait à effectuer un assaut décisif, un coup d'arme à feu gaijin fut dirigé vers le général. Faisant fit de sa propre vie, Nodotai s'interposa entre le trait mortel et son maître. S'il n'était pas intervenu aussi rapidement, c'est le général du Clan du Lion qui serait tombé et avec lui une grande partie du moral des troupes impériales. L'histoire ne retiendra que la victoire mais Akodo Ujika décida, en l'honneur de son défunt conseiller, d'adop-

ter, avec l'accord du Clan du Dragon, la famille du shugenja.

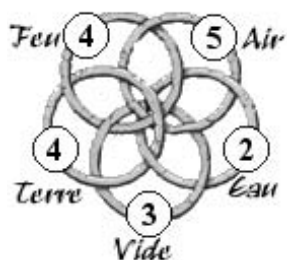
Destin : Pour beaucoup de shugenja, ce sacrifice fut une forme de déclin. Comprenant enfin la justesse des paroles de Nodotai, ils abandonnèrent leur idéologie militaire pour se consacrer à l'élaboration de nouveaux sorts défensifs. Et, aussi étonnant que cela puisse paraître, dix ans après la mort d'Agasha Nodotai, une école de shugenja ayant pour devoir de remplir un rôle de yojimbo, fut créée. Ce fut le fils de Nodotai lui-même qui se chargea de diriger l'établissement et de faire perdurer les idéologies de son père en reprenant et terminant, notamment, les travaux qu'il avait entrepris avant sa mort.



LE CLAN DE LA GRUE

Doji Raigu (368 - 437) (En l'An 420)

Intelligence : 6



Volonté : 7

Perception : 4

Rang : 5

Honneur : 3.5

Gloire : 9.5

École / Rang :

Courtisan Doji / 5

Compétences : Art

Oratoire / Rhétorique

5, Courtisan 8, Etiquette 5, Héraldique 5, Manipulation 6, Sincérité 5, Iaijutsu 4, Kenjutsu 4, Droit 8, Défense 3, Torture 3

Avantages : Statut social (daimyo de Clan puis Champion d'Emeraude), Héritage (épée ancestrale du Clan de la Grue), Relation (Gozoku)

Désavantages : Quelconque, Obnubilé (pouvoir), Gâté

Description : Étonnamment, et ce en dépit de sa brillante personnalité, Doji Raigu était un personnage physiquement fort quelconque. Sa plus grande réussite, peut-être, fut de faire abstraction de ses désavantages physiques pour se consacrer entièrement au développement de ses autres qualités.

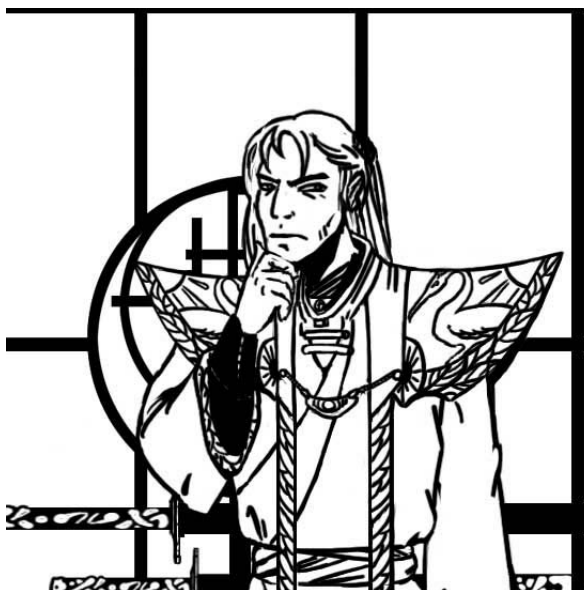
Doté d'une incroyable intelligence, d'un

esprit alerte et d'un caractère impitoyable face à ses opposants, héritage de son père, Raigu devint rapidement l'un des hommes les plus craints et respectés de sa génération.

Historique : Doji Raigu était le fils unique de Doji Mizobu, daimyo du Clan de la Grue.

Son impatience et son ambition démesurées lui valurent de se retrouver souvent en conflit ouvert avec son père. Ce fut notamment le cas au sujet du rôle de la famille Yasuki, qui apportait, selon Raigu, richesses et pouvoir au Clan, au détriment, d'après Mizobu, des traditions impériales.

Lorsque Shiba Gaijushiko proposa une collaboration entre les Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion, afin de protéger au mieux les intérêts de l'Empire, Raigu vit dans cette proposition d'alliance le moyen de confirmer sa main-mise sur son Clan. Son père refusa tout d'abord le projet mais dut se rendre à l'évidence : seule une alliance pourrait protéger son Clan des pillages incessants perpétrés par les bandits. Peu de personnes savent que c'est Doji Raigu lui-même qui finançait les pillards pour qu'ils attaquent ses terres. Il savait que c'était le seul moyen pour lui de faire fléchir la volonté de son père. En acceptant le traité, Mizobu laissa pour la première fois les rênes du pouvoir à son fils. Il ne les retrouva jamais plus. Peu de temps après, pour forcer Hantei Fujiwa à coopérer, Doji Raigu ordonna à sa terrible milice, le Shinsen-



gumi, de capturer Tomoro, le fils de l'Empereur.

L'ivresse du pouvoir s'empara alors de Raigu. Se prenant secrètement pour le nouvel Empereur, il entreprit de refaçonner l'Empire à son image : renforcement du Shinsen-gumi, fondation d'un Clan mineur, nombreuses réformes politiques et économiques, déplacement du pouvoir décisionnaire de Otosan Uchi vers Bakufu...

Raigu était un homme mégalomane et amoureux du pouvoir, qu'il n'aimait pas partager. Paradoxalement, il aimait profondément son pays et était certain que les réformes et décisions qu'il prenait au nom du Gozoku étaient nécessaires pour que Rokugan devienne une nation forte et riche. Après tout, n'était ce pas grâce à la formation de l'Alliance que la crise de la grande sécheresse avait pris fin, que l'économie s'était renforcée, que les arts atteignaient leur apogée ?

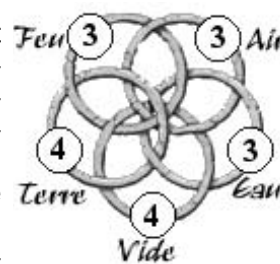
L'impopularité due à sa main-mise sur le pouvoir, Doji Raigu était prêt à l'assumer. Il était d'ailleurs prêt à tout supporter, persuadé de travailler pour le bien de l'Empire. C'était un homme seul, acharné et ambitieux. C'était finalement un grand samurai du Clan de la Grue, qui vécut sa vie du mieux qu'il put, visant toujours l'excellence et ne vivant que pour l'Empire.

Destin : A la création de l'Alliance Tripartite puis de la souveraineté du Gozoku, Doji Raigu semblait se trouver à égalité, en terme de pouvoir décisionnaire, avec ses alliés du Clan du Scorpion et du Phénix. Mais lorsque Shiba Gaijushiko décida de prendre du recul, il devint évident que Doji Raigu était à l'origine de toutes les réformes apportées à l'Empire. C'est lui, notamment, qui créa la milice du Shinsen-gumi, en choisissant personnellement ses premiers membres parmi les meilleurs élèves de la célèbre école de iaijutsu de la famille Kakita.

Dans son for intérieur, Raigu maudissait les Fortunes d'avoir fait l'homme mortel. A mesure qu'il vieillissait il chercha de plus en plus un moyen de devenir immortel, qu'il ne trouva jamais. Tout porte à croire que Doji Raigu finit par mourir, brûlé vif dans un de ses palais de la cité de Bakufu, lors du grand incendie de 437, bien que l'on ait jamais retrouvé son corps.



Daidoji Tsubasa (384-442) (En l'An 425)



Agilité : 4
Reflexes : 5
Rang : 5
Honneur : 3.1
Gloire : 6.2
École / Rang : Bushi
Daidoji / 2 ; Bushi
Kakita / 1 ; Bushi
Bayushi / 1 ; Shinsen-

gumi / 1

Compétences : Kenjutsu 4, Iaijutsu 7, Défense 5, Art de la Guerre 3, Kyujutsu 4, Equitation 5, Connaissance (Bakufu) 4, Connaissance (écoles d'escrimes) 5, Courtisan 5, Enquête 3, Etiquette 3, Jeu 3, Intimidation 6, Droit 3

Avantages : Alter Ego (Bayushi Junzen), Calme, Cœur de pierre, Dessein supérieur (Être le meilleur escrimeur de Rokugan), Ecoles multiples, Alliés majeur (Shinsen-gumi), Lame Kakita "Onega"

Désavantages : Ennemi juré (sans nombre), Obligation (niveau 1 : Doji Raigu), Ascète

Description : De taille moyenne, trapu, le visage osseux et les cheveux rasés à l'exception d'une petite natte, Tsubasa aurait pu sans nul doute passer pour un simple soldat, sans son expression froide et son regard scrutateur qui mettaient mal à l'aise ses interlocuteurs. Et si rares étaient ses paroles qu'il n'eut jamais besoin de donner d'ordre pour se faire obéir, préférant écouter avant de parler. Sa voix sèche, son intonation égale même durant les pires affrontements, étaient de celles que l'on suit sans discuter.

Historique : Tsubasa était un samurai de basse extraction. Né dans une famille pauvre, mais honorable, de la famille Daidoji, il s'avéra être un élément prometteur et ambitieux de son école. Regrettant de n'avoir pu intégrer la fabuleuse académie Kakita, dont les légendes étaient connues de tout le

Clan, il montra une grande détermination et un caractère égal dans ses entraînements constants. Il fit ses premières armes lors des conflits opposants le Clan de la Grue au Clan du Crabe. Mais là où ses pairs préféraient les embuscades et les stratagèmes, Tsubasa rongea son frein. Peu lui importait d'abattre un adversaire à l'arc, seul le fait de l'affronter et de le vaincre faisait naître en lui une sourde excitation. Les patrouilles se succédèrent et les duels également, il apprit rapidement le sens du combat, et au fur et à mesure, sa quête personnelle s'affina. Peu importait d'être ou non un duelliste Kakita, ce qui comptait, c'était juste d'être le meilleur. En luttant contre les samurai Hida, il apprit l'importance de la puissance et de la résistance à la douleur.

À la fin de la guerre et bien qu'il n'eut que seize ans, sa réputation était telle qu'il fut envoyé comme yojimbo à Otosan Uchi... Là, les duels personnels ou commandités défilèrent les uns après les autres. Plus de douze samurai tombèrent sous sa lame en moins de six mois, et ce dans une totale absence de scrupules ou de plaisir. Ce qui horrifia le plus certains de ses contemporains fut son refus systématique de se battre autrement qu'à mort. En effet, il n'y avait pour lui de véritable victoire que si l'on mettait sa vie en danger. "Accepter une autre défaite que la mort est faiblesse", aurait-il dit un jour.

Son détachement était visible ; ce n'était pour la gloire qu'il se battait, seulement pour son élévation personnelle. Il ne fréquentait guère les maisons de thé ou la cour, préférant passer son temps à s'entraîner avec tous les samurai possibles. Sa loyauté au Clan, sa froideur et son talent au sabre le firent intégrer rapidement le Shinsen-gumi. Il y trouva ce qu'il avait toujours cherché : un lieu pour s'entraîner, des camarades disposant de la même volonté de perfection martiale que lui, et surtout de nombreuses occasions d'affronter des adversaires. S'inspirant de sa philosophie, à savoir l'efficacité technique personnelle comme moyen, et le combat en individuel comme fin, son escadron acquit vite une impressionnante renommée dans tous les Clans et toutes les écoles d'escrime. À tous ces samurai qui avaient commencé par mépriser ce ramassis hétéroclite de sabreurs qui n'atteindrait jamais le niveau des vrais samurai rattachés à une école, la technique

de Tsubasa ("Un homme, un duel, une victoire") apprit à craindre le Shinsen-gumi. Heureusement surpris par ce gain d'efficacité du Shinsen-gumi, le Gozoku ordonna un duel entre Tsubasa et le chef actuel. Tsubasa fut vainqueur et devint le chef de la milice.

Sous son impulsion, le Shinsen-gumi se forma en une véritable société. Tous les samurai, quelle que soit leur appartenance, devaient prêter serment de fidélité à leurs pairs, à leur groupe et à travers eux au Gozoku. Une des devises du Shinsen-gumi devint "vite, fort, avec précision". Fidèle à sa philosophie, recrutant parmi les samurai pauvres mais animés de la flamme de l'ambition, Tsubasa créa une atmosphère de travail, d'émulation et de cohésion :

- En interne, chaque samurai devait développer sa puissance personnelle quelle que soit son école d'origine. Aucun milicien du Shinsen-gumi ne devait cacher ses techniques aux siens.

- À l'extérieur, les effets furent d'une rare efficacité. Chaque mission, chaque ordre devenait un moyen d'augmenter sa valeur personnelle en se confrontant à de nouveaux adversaires. Qui plus est, les méthodes employées, fidèles à la devise de l'école ainsi qu'à la volonté d'en découdre à un contre un, ne firent qu'augmenter l'image de puissance du Gozoku.

Paradoxalement aux exactions de nombre de ses lieutenants et de certains moyens



employés par eux, ainsi que de la crainte grandissante qu'inspira le Gozoku, Tsubasa resta toute sa vie fidèle à ses motivations premières.

Peu intéressé par la richesse ou la gloire, il dirigea le Shinsen-gumi d'une main sûre et calme, obéissant sans état d'âme ni passion aux ordres, mais avec une froide efficacité, sur laquelle tentèrent de se modeler nombre de jeunes recrues.

De même, sa vie personnelle fut extrêmement calme. Marié, on ne le vit jamais aller profiter des catins, ni même se saouler ou user d'opium. Rares furent ses présences à la cour ou à Bakufu.

Parmi ses nombreux duels, on peut noter celui qui l'opposa à Mochihime en 425. La légende veut d'ailleurs qu'à de nombreuses reprises il se soit absenté incognito pour aller affronter et vaincre certains escrimeurs réputés ; certains pensent qu'il aurait d'ailleurs tué Matsu Oki et Mirumoto Kentaru de cette manière.

Destin : La fin de sa vie fut marquée par sa rencontre avec une jeune recrue, Bayushi Junzen, avec qui il se lia d'amitié et dont il aurait aimé qu'il prenne sa suite. Le deuxième événement fut l'arrivée des gaijin. A cette époque, Tsubasa était considéré comme le meilleur escrimeur de Rokugan. Il avait remporté plus de cent duels officiels et un nombre incalculable de samurai avaient péri sous sa lame, mais la découverte de l'escrime gaijin le fascina au plus haut point. Ses rêves se remplirent d'hommes armés de longues épées pointues (certaines de ces armes sont encore en possession de la famille Daidoji aujourd'hui) et combattant avec des lames droites. Il acquit quelques-unes de ces armes, tentant de les étudier, mais cela ne pouvait le satisfaire. Il n'y avait d'apprentissage que quand la mort était de la partie. Malheureusement, un édit du Gozoku et de l'Empereur l'empêchait d'affronter ces hommes étranges.

Pour la seule fois de sa vie, il outrepassa les ordres. Profitant d'une nuit où un puissant "seigneur" gaijin était à Otosan Uchi, Tsubasa passa à l'action alors que celui-ci revenait vers son camp. Il défia le puissant seigneur. Devant son refus, Tsubasa n'hésita pas. Il attaqua. Une dizaine de gardes du corps et de nobles tombèrent et enfin, il put affronter l'Adversaire. Le combat dura plusieurs minutes, choc du katana contre main

gauche, taille contre estoc, attaque droite contre esquivante tournante... et puis il y eut le tonnerre d'un lance-feu. Une douleur dans son dos. Du sang dans la bouche. Un genou qui tombe à terre. L'adversaire se précipita pour l'achever. Tsubasa sourit : il était le meilleur, l'autre était doué, ses techniques excellentes, mais il avait peur de mourir. La lame transperça Tsubasa, il serra sa main gauche sur elle, et de sa main droite décapita le gaijin. Une dernière détonation et Tsubasa tomba...

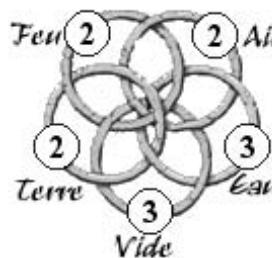
Les gaijin reconnurent Tsubasa, et cela confirma leurs doutes.

Un jour plus tard, les crache-flammes ouvraient le feu sur Otosan Uchi



LE CLAN DU LION

Akodo Mitsuyuki (357-423) (En l'An 410)



Intelligence : 4
Intuition : 3
Constitution : 4
Rang : 2
Honneur : 3.2
Gloire : 7.0
École / Rang :
Bushu Akodo / 2

Compétences : Kyujutsu 6, Défense 2, Kenjutsu 3, Art de la Guerre 4, Barde 5, Droit 5, Histoire 6, Etiquette 4, Equitation 3, Shintao 3, Courtisan 4, Méditation 2, Connaissance (bushido) 3

Avantages : Inoffensif

Désavantages : Oublié, Faiblesse de caractère, Mauvaise réputation (mou), Compulsif ND 15 (nourriture), Couard (modéré)

Description : Mitsuyuki fut de son temps le seul daimyo dont certains samurai Lions, principalement des Matsu, se gaussèrent, allant jusqu'à le qualifier de porc. Il était affublé il est vrai d'une obésité flagrante, et sous ses traits bouffis, ses épaules larges, sa panse tombante et son double menton, il était difficile de l'imaginer en descendant d'Akodo. Quant à son maintien, si il était tout à fait correct pour un homme de son

physique, il n'avait rien à voir avec l'attitude martiale d'un pratiquant des arts de la guerre. De plus, ses sourcils souvent froncés, son front plissé, ses favoris englués de sueur, ses paroles brèves et concises en public, montraient un grand manque de charisme et de confiance en soi, sans pour autant manquer d'autorité. Toutefois, les rares hommes qui le connurent personnellement furent souvent étonnés par sa sagacité, son regard calme et la douceur de ses propos. Les rares moments où il semblait serein et où ses sourcils et son front ne portaient plus les marques d'une concentration proche de l'anxiété, étaient les moments pendant lesquels il pratiquait le kyudo.

Historique : Mitsuyuki devint daimyo à vingt-quatre ans à peine suite à l'inkyo rapide de son père qui avait tout juste quarante-cinq ans. Ce père, dont les qualités martiales étaient allées de pair avec une réelle élévation spirituelle et une grande tolérance, avait laissé son fils s'intéresser à ce qui l'attirait : les koan des moines, les contes, la pratique du kyudo et l'équitation.

C'était un enfant doux, plus prompt à manier le pinceau et parcourir les étendues herbeuses qu'à tirer le sabre.



Malheureusement, lorsqu'il devint daimyo, il n'était absolument pas prêt pour cette charge, de plus il n'avait jamais entendu la voix des ancêtres et craignait que cela ne soit un signe du destin. Les responsabilités tombèrent sur ses trop frêles épaules. Prenant sur lui, il fit de son mieux, travaillant nuit et jour pour essayer de parfaire son rôle, notamment en aiguillant son administration, réglant les problèmes judiciaires, tentant de départager les conflits internes... mais cela lui nouait les tripes. La méditation était d'un faible secours, quant à la pratique du kyudo et de l'équitation, sa charge lui en laissait peu le loisir ; concernant le Tao, il n'osait pas le relire de peur qu'on le surprenne à transgresser les ordres d'Akodo. Constamment aux aguets, il abandonna pratiquement tout entraînement martial, l'esprit trop occupé. Il se mit également à s'empiffrer de plus en plus : au moins était-ce l'un des rares moments où il n'avait plus à penser à ses devoirs de Champion de Clan.

Bon an mal an, il réussit à tenir son rôle, mais lorsque que le Gozoku fut fondé, il ne sut que faire. Si l'Empereur tolérât le Gozoku, avait-il le droit d'intervenir ? Et s'il intervenait, ne serait-ce pas risquer une guerre au cours de laquelle mourraient des milliers de samurai ? Et si la guerre advenait, il savait qu'il ne saurait la gagner... Devait-il prendre alors la responsabilité d'envoyer son Clan vers l'échec ?...

Il avait besoin de ses ancêtres, mais il ne les avait jamais entendus ; il avait besoin de conseils, mais il connaissait trop bien le peu d'estime que lui portaient nombre de ses samurai. Il tergiversa, il en oublia la méditation et mangea de plus en plus, l'esprit et l'âme rongés par le doute. Seule sa concubine Asuniko lui fournit quelque réconfort (il s'agissait en fait d'une comédienne Shoshuro infiltrée sur ordre de Bayuhsi Atsuki) et le conforta dans son choix d'attendre et de voir.

Bien trop tard, il trouva la force d'envoyer ses récriminations au Gozoku et de protester publiquement, sous l'influence des nombreuses voix Lionnes qui lui demandaient d'agir, mais les décrets annonçant la mise hors-la-loi d'un très grand nombre de samurai du Clan brisèrent net ses velléités d'action.

Il sombra dans une profonde mélancolie. Il avait pris une décision, avait cru bien faire



et finalement n'avait que fait le jeu du Gozuku en lui donnant la possibilité d'abattre certains des plus puissants samurai de son Clan.

Son autorité, qui n'avait jamais été très forte, déclina, tandis qu'il sombrait de plus en plus dans la déprime et la boulimie. La suite de sa vie ne fut qu'un long hiver terne, seulement illuminé par des promenades équestres en compagnie d'Asuniko et de nombreux festins, dont la superficialité finissait même par l'écoeurer après coup.

Il n'intervint pas dans la guerre opposant le Clan du Crabe et celui de la Grue, malgré la demande expresse du daimyo de la famille Ikoma.

Il ne put rien face à l'indépendance grandissante de la famille Matsu. Il se renferma de plus en plus sur les activités administratives, écrivant d'ailleurs quelques règles judiciaires tout à fait pertinentes, et réorganisant la politique agricole sur les terres de son Clan.

Mais cela n'était rien pour les Lions... Ni pour lui-même d'ailleurs. Son anxiété était telle qu'il repoussait son inkyo chaque année, de peur de devoir se retrouver face à lui-même.

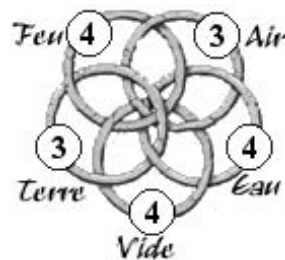
En 408, son pouvoir était si faible et méprisé qu'une coalition de plusieurs seigneurs du Clan porta la guerre en territoire Phénix... L'annonce de ces tragiques événements finit de balayer l'amour-propre de Mitsuyuki : méprisé ouvertement par les Matsu, poussé à l'inkyo par les siens, il finit par se résigner et abandonna sa charge de Champion du Clan à Matsu Itagi en attendant que son neveu, Akodo Hyuga, soit en âge de lui succéder.

Destin : A soixante ans, il se retira dans un monastère de la confrérie de Shinsei, et pour la première fois depuis son gempukku réouvrit le Tao... Il mourut quelques années plus tard, non sans avoir laissé quelques textes philosophiques d'une amère sagesse....



Matsu Zaruko (418-477)

(Au cours de la bataille du Cerf Blanc en 442)



Reflexes : 4
Volonté : 4
Perception : 5
Rang : 5
Honneur : 4.2
Gloire : 8.9
École / Rang :
Tacticien Akodo / 2 ;

Bushi Matsu / 3

Compétences : Kyujutsu 4, Kenjutsu 6, Art de la Guerre 9, Barde 4, Histoire 5, Connaissance (Bushido) 6, Défense 5, Etiquette 5, Chisaijustu 5, Iaijutsu 4, Méditation 4, Siège 3, Courtisan 5, Connaissance (ancêtres) 6, Intimidation (du à son physique) 5

Avantages : Ancêtre (Akodo), Trompe-la-mort, Rapide, Leader née, Grande destinée (vaincre les gaijin lors de la Bataille du Cerf Blanc), Ecole multiple, Alter ego (Akodo Miki)

Désavantages : Faible (Force), Fragile, Mauvaise fortune (albinos), Obligation (envers le Gozoku, pour avoir obtenu le droit d'élever Yugo-zohime)

Description : Il est des gens que l'on n'oublie jamais une fois que notre regard s'est porté sur eux. Matsu Zaruko était de ceux-ci.

Sa chevelure aussi blanche que les premières neiges de l'hiver n'était surpassée que par la pâleur de sa peau. Ses traits effilés, son visage triangulaire éclairé par son regard rubis, sa bouche fine et délicate lui conféraient une étrange beauté mêlée de crainte.

Sa voix puissante et posée contrastait étrangement avec son corps à la charpente délicate. Quant à ses mouvements épurés, comme si chacun de ses gestes était économisé, il s'en dégageait une grâce étrange presque irréelle... Et si les Lions la nommèrent la Lionne blanche, il fut un poète Kakita pour la qualifier de Lotus blanc.

A l'or du Lion, ses vêtements mêlèrent souvent l'orange vif, rappelant la flamme, et le rouge de ses yeux. Durant les batailles, son kabuto ouvragé de bronze était ornée d'une crinière blanche et d'un mempo léonin

rouge aux traits sereins, presque distants.

Historique : Zaruko était la fille unique de la daimyo de la famille Matsu. Elle naquit alors que sa mère approchait déjà de la quarantaine. Vieillie précocement par de nombreuses fausses couches, cette grossesse qui arrivait à terme sembla être un cadeau inespéré... Mais tous les espoirs moururent au moment où Zaruko naquit. Sa mère avait donné la vie à une créature chétive et moribonde ; de plus, elle y avait laissé la vie. Son père, fou de rage et de douleur, s'apprêtait à égorger sa propre fille nouvel-née quand une sodan-senzo de la famille Kitsu présente révéla à tous qu'elle portait en elle la voix d'Akodo. La nouvelle fit un effet fort mitigé et nombreux furent ceux qui doutèrent de la capacité de cette enfant malade et prétendument liée à l'âme d'Akodo. Elle n'était guère Matsu, mais son ascendance et son âme la protégeait de la mort. Son père se fit seppuku la nuit même. Les années passèrent et malgré ses



demandes, on envoya Zaruko à l'académie de tacticien Akodo, étant hors de question que cette "chose" souille l'école de bushi Matsu de sa présence.

L'accueil des Akodo fut respectueux et distant, mais au fil des années elle réussit à gagner le respect de ses pairs grâce à ses qualités indéniables de commandement et de stratégie. Mais elle ne trouva guère de paix, hors la voix des ancêtres qui résonnait en elle... Nombreuses furent les heures de prière passées à sentir la présence puissante de ses ancêtres, et surtout celle, majestueuse et envoûtante, d'Akodo-le-Borgne. Souvent, elle se réveillait avec dans la tête mille batailles livrées durant la nuit...

A dix-sept ans, elle revint sur les terres de la famille Matsu passer son gempukku. L'épreuve s'annonçait difficile... Le fer rouge au mon Matsu brûla finalement la chair de son épaule, sans même qu'elle cilla malgré la douleur rendue encore plus terrible par sa chair fragile.

Puis ce fut l'épreuve plus décisive encore : elle décida d'intégrer la Fierté du Lion.

Zaruko était une jeune fille réservée et distante. Ses différences, le destin qui avait marqué sa mère, et les présages inquiétants qui semblaient l'entourer n'avaient fait que l'enfermer dans une solitude recluse.

A peine arrivée à la Fierté du Lion, elles se heurta au rejet agressif des samurai-ko. Provocations et épreuves toutes plus dures les unes que les autres tombèrent sur elle. Elle fit face. Mais les Lions ont des frères, et ce n'était pas son cas... Vint le jour où la Fierté se rendit sur la frontière est, face aux incursions de plus en plus fréquentes d'un petit seigneur frontalier. Elle fit un rêve étrange : sa mère était là, et Akodo également, elle ressentit leur chaleur, leur vitalité et leur amour.

Le lendemain, la Fierté tomba dans une embuscade de "bandits" fort bien organisée (en fait de ronin, il s'agissait là d'une action émanant de Doji Raigu, afin de briser la force de frappe toujours menaçante des incontrôlables Matsu).

Le commandant de la Fierté tomba la première, criblée de flèches... Et Zaruko vint une deuxième fois au monde. Son charisme étrange rallia à elle toutes les Lionnes, qui s'apprêtaient à charger en ordre désordonné sur des fourrés piégés, allant vers une mort certaine. En quelques ordres brefs,





Zaruko les mena et trouva la faille. Une heure plus tard, les ronin étaient tous morts, et Zaruko était reconnue par la Fierté. Elle pouvait en toute légitimité prendre la tête de la famille. Elle était une guerrière, et ne serait plus jamais seule, plus jamais isolée. Les portes de l'école de bushi Matsu s'ouvrirent devant elle et on lui demanda l'honneur d'y entrer. Pour l'unique fois de l'histoire du Clan du Lion, un bushi avait appris dans les écoles Akodo et Matsu.

Quand toute l'élite de la famille Akodo fut détruite à Otosan Uchi avec l'Empereur lors de l'attaque des gaijin, le Gozoku envoya un général impérial de la famille Daidoji prendre le contrôle des forces Lionnes, ou du moins des bushi Akodo. Mais quand il arriva, il se contenta de s'agenouiller devant celle que suivaient des dizaines de milliers de samurai Lions, Matsu Zaruko. Les Matsu suivaient leur daimyo, les Akodo suivaient le meilleur chef, les Kitsu l'âme d'Akodo et les Ikoma le Champion du Clan, toutes ces identités fusionnant en la personne de la Lionne blanche.

Malgré le tonnerre des craches-feu, malgré les cuirasses d'acier, les retranchements maçonnés, les piques qui transperçaient les chevaux, les boulets de canons qui balayaient les rangs, Zaruko mena l'Empire à la victoire, grâce à sa dévotion, son courage sans faille, son intelligence aiguisée et son charisme.

Les années qui suivirent furent plus délicates... Zaruko tenta de réveiller l'ardeur des Lions et de soutenir la lignée Hantei. Sur les terres du Clan du Lion, elle s'opposa avec intelligence aux manœuvres du Gozoku, opposant des refus brutaux à certaines exigences (pouvoirs étendus des "émissaires impériaux", des "magistrats exceptionnels" et du Shinsen-gumi).

La mort d'Akodo Kojiro tétanisa le Clan du Lion, d'autant plus que les familles Akodo et Ikoma semblèrent prendre leurs distances avec ses décisions. Seule ses relations personnelles avec Akodo Miki, la "Lionne vierge", permirent aux deux familles de ne pas s'opposer.

Usant des connaissances politiques des barons Ikoma, de la peur qu'elle réussissait à instiller chez certains membres du Gozoku, de son aura d'héroïne de l'Empire et de l'invisible mais inestimable travail de certains

membres de la famille Otomo, elle réussit à obtenir du Gozoku, en échange de son allégeance à l'Alliance Tripartite, la permission d'éduquer la petite princesse impériale Yogo-zohime, alors âgée de quatre ans. Tout le Gozoku se félicita de cette brillante victoire politique. Zaruko aussi, car les sodansensu de la famille Kitsu lui avaient révélée que la petite princesse était porteuse de l'âme de Matsu Yugo-zoku, la dernière femme de Hantei Fujiwa.

Malgré les dissensions internes et les propres voix de sa famille qui s'élevaient contre sa décision et les concessions effectuées, Zaruko défendit son idée.

Elle donna à Yogo-zohime tout son amour et toute sa dévotion. Elle utilisa toute son énergie pour forger une nouvelle Impératrice, malgré les funestes événements qui balayaient l'espoir à travers l'Empire. Elle lui procura les meilleurs maîtres du sabre Matsu, les plus grands experts en étiquette et en politique de la famille Ikoma, et accepta l'offre du Clan du Dragon de lui envoyer deux sages shugenja chargés de son éducation spirituelle et théologique.

En 474, elle assista au gempukku de sa princesse... Ne sachant que trop les responsabilités qui par la suite lui tomberaient sur les épaules, elle la laissa même participer incognito aux épreuves et discuter avec quelques samurai...

Son élève brilla durant le tournoi, en digne fille d'Amaterasu, et seul un jeune samurai de la famille Akodo semblait irradier la même force intérieure.

Le soir même, elle apprit que ce digne samurai était l'héritier de la famille Akodo, Kurojin. Elle vit briller ses yeux quand il les posait sur Yogo-zohime, elle devina son âme, attendit le consentement d'Akodo. Coupant court à toute dissension, tout doute, elle s'inclina devant le jeune homme, et lui donna le soir même la charge de Champion.

Quelques mois plus tard, au regret général, et malgré les demandes d'Akodo Kurojin et de toute sa famille, Zaruko se retira dans un monastère des terres du Clan du Dragon. Elle avait sauvé l'Empire des gaijin, avait dirigé le Clan du Lion en préservant l'unité, avait donné une Impératrice à l'Empire, un nouveau Champion au Clan du Lion et deux filles à la famille Matsu. Elle avait fait tout ce qu'elle pouvait pour l'Empire, ne lui

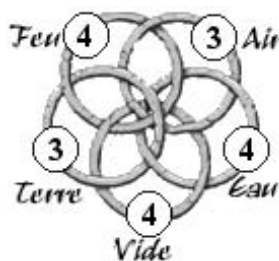
restait plus qu'a trouver enfin la paix de Shinsei. La fatigue de dizaines d'années pendant lesquelles elle avait surpassé ses limites et oublié ses douleurs retomba sur elle. Elle avait écrit une partie de l'histoire mais savait que ce n'était pas à elle, mais à la nouvelle génération d'en apporter la conclusion, sans s'appuyer sur des héros du passé comme elle, mais en vainquant par eux-mêmes... Quelques mois plus tard à peine, elle s'éteignit non sans avoir appris que sa protégée avait restauré le règne des Hantei, épaulé par un Clan du Lion plus puissant que jamais mené par Akodo Kurojin.

Destin : Zaruko sut inspirer le respect à tous les membres de sa famille, mais n'eut qu'une seule personne pour réelle amie, Akodo Miki, qui à sa manière s'était aussi sacrifiée pour le Clan.

Elle considérait Yugo-zohime, plus que comme sa fille, comme sa déesse personnelle. Elle l'entoura de toute son affection, mais eut la force de l'élever sans la gâter ni la couvrir, de lui permettre d'expérimenter incognito les dojo Matsu éloignés, et, même si personne ne le sut, d'effectuer quelque patrouilles sur les frontières.



Akodo Kurojin (455-510) (En l'An 485)



Rang : 5
Honneur : 5.0
Gloire : 7.0
École / Rang : Bushi Akodo / 5
Compétences :
 Athlétisme 5,
 Kyujutsu 2, Défense

5, Kenjutsu 8, Art de la Guerre 6, Barde 4, Histoire 6, Equitation 5, Etiquette 5, Chisaijutsu 5, Connaissance (Bushido) 4, Courtisan 3, Théologie 3, Cérémonie du thé 2, Yarijutsu 5, Iaijutsu 4

Avantages : Grand, Grande destinée (restaurer la lignée Hantei), Dessein supérieur (protéger Yugo-zohime et le trône impérial), Intègre (niveau 3), Trompe-la-mort

Désavantages : Chagrin d'amour (Yugo-zohime), Fier, Idéaliste

Description : Svelte et élancé, Kurojin affichait une noblesse rare quoique teintée d'une certaine gravité. Tous ses mouvements étaient emplis de cette dignité que certains courtisans mettent des années à acquérir, le tout soutenu par une musculature déliée. Son visage aux traits lumineux et à la peau claire était transfiguré par un regard soutenu. Chaque geste semblait contrôlé, chaque parole mesurée... Mais quand la passion l'emportait, alors c'est tout son cœur qui s'extériorisait.

En toutes circonstances, il arborait le mon impérial sur le cœur, en signe de dévotion absolue envers la maison Hantei.

Historique : Durant l'année 442, toute la fine fleur de la noblesse de la famille Akodo fut fauchée par la mort. Nul homme n'avait manqué à l'appel, et quand l'empereur périt, tombèrent avec lui le daimyo Akodo Hyuga, ainsi que tous ses fils, frères et neveux...

Même en remontant jusqu'à l'arrière grand-père du défunt daimyo, ne restaient comme héritiers que deux enfant d'à peine deux ans, Akodo Kojiro, et une petite fille de quelques semaines à peine, Miki.

Protégés par le clan, Kojiro fut intronisé daimyo en 454, son gempukku à peine passé... La famille Akodo refusa toutes les propositions de mariage, pourtant fort nombreuses, émanant des Clans de la Grue, du Phénix ou du Scorpion. Recroquevillée sur elle-même, aucune information concernant le mariage du jeune homme ne filtra de la famille Akodo. Au grand dam du Gozoku... Le jeune garçon périt dans sa quatorzième année, emporté par une maladie foudroyante dont l'origine parut plus que suspecte. Le jeune homme fut enterré avec les plus grands honneurs, et un régent fut nommé, afin d'aider Miki, la dernière héritière de la famille, jusqu'à son mariage qui ne vint jamais...

Et pour cause.

Kojiro s'était uni secrètement à Agasha Sakura, une des filles d'Agasha Nodotai ayant le même âge.

Quand il s'avéra que, malgré leur jeunesse et la brièveté de leur union, la jeune fille était enceinte, les plus puissants samurai des familles Akodo et Ikoma décidèrent de garder cette information secrète afin d'éviter



que l'héritier ne soit de nouveau assassiné. La bataille serait longue à gagner mais comme Akodo Ujika l'avait écrit dans l'une de ses maximes : "Une guerre n'est terminée que lorsque vous l'avez gagnée". L'enfant fut placé dès sa naissance chez le vieux Akodo Ujika, retiré au plus profond des terres de la famille Ikoma, tandis que la jeune Miki prenait place provisoirement sur le trône.

Kurojin grandit ainsi sous la férule du vieux général. Le kenjutsu forgea son corps, la stratégie et l'histoire aiguisèrent son esprit, et le bushido trempa son âme.

A dix-huit ans, il était prêt, et tous les espoirs de ces vieux samurai qui depuis tant d'années avaient caché son existence au monde, semblaient comblés. Kurojin devait passer son gempukku, mais à la grande stupeur de ses mentors, il décida de l'effectuer en même temps que les apprentis de la famille Matsu, qui plus est lors de la cérémonie la plus prisée : celle qui commémore le duel de Matsu et d'Akodo.

Durant ces jours de 474, sur les terres de la famille Matsu, il rencontra une toute jeune fille, de trois ans sa cadette. La noblesse et la pureté d'âme de celle-ci emportèrent son cœur. Usant de tous les stratagèmes possibles, il put la rencontrer à quelques reprises. Il lui parla comme jamais il ne reparla à quiconque par la suite. Il lui offrit son âme, lui parla de son désir de restaurer l'Empereur dans ses prérogatives, de ce que sa pureté à elle faisait résonner en lui ; elle sut qu'à ses yeux nul autre femme, hormis l'Impératrice, n'aurait sa loyauté et son amour...

Ce jour là, ils se partagèrent toutes les épreuves, toutes. Ils éclipsèrent tous les autres samurai, rayons de pure lumière, là où les autres n'étaient qu'or.

Quand vint l'heure des récompenses, il apprit à tous qu'il était le fils unique d'Akodo Kojiro. La Championne d'alors, Matsu Zaruko, lui transmit immédiatement la charge de Champion du Clan...

Lors du banquet nocturne, il apprit également le nom de la jeune fille qui avait capturé son âme et son cœur : Yugo-zohime, l'héritière impériale.

Ils se revirent. Il y eut peu de mots, ils étaient tous les deux trop droits pour se mentir, trop intelligents pour se leurrer. Le Clan du Lion avait besoin d'un Champion, pas de l'époux d'une Impératrice ; l'Empire

avait besoin d'une Impératrice, pas de la femme d'un daimyo ; l'Impératrice avait besoin d'un bras droit sur lequel s'appuyer, pas d'un époux... pas encore. Il lui donna son mon nouvellement gagné puis, comme plus de quatre siècles avant Akodo l'avait promis à son frère Hantei, Kurojin réitéra l'éternel serment d'allégeance de sa famille à la lignée impériale. Yugo-zohime lui accorda le droit rare d'arborer le mon impérial sur son cœur.

L'année suivante, Yugo-zohime vainquit son frère en duel et devint Impératrice de Rokugan. Kurojin écrasait la coalition Grue et Scorpion mené par Bayushi Junzen...

Destin : Sa vie durant, Kurojin resta l'incarnation du bushido : courtoisie, loyauté, compassion, courage, honneur, sincérité totale, justesse... Tel que les préceptes d'Akodo l'indiquaient, son corps et son esprit furent aussi aiguisés l'un que l'autre.

Ce dont nul ne se rendit compte, c'est que toute sa vie il ne put faire taire une sourde mélancolie au fond de son cœur, un rêve fou, dans lequel il n'aurait été qu'un simple samurai et Yugo-zohime son épouse...

Il se maria pourtant et eut cinq enfants.

Un vieux conte oublié prétend que la nuit de sa mort, alors que condamné par une blessure reçue lors de la Bataille des Tombes Volées, il se recueillait dans un temple et reçut la visite d'une femme, et que, pour la première fois, on entendit les pleurs d'Akodo Kurojin.

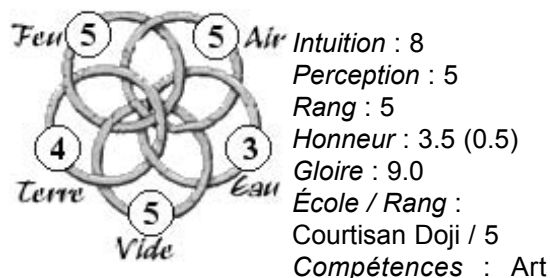
Au matin, on le trouva mort, le visage en paix, toute trace de gravité et de mélancolie enfin disparues.

Le couple impérial lui-même accompagna le cortège funèbre et l'Impératrice alluma le bûcher. Ce jour là, Amataresu fit briller les yeux de l'Impératrice, à moins que ce ne fut une larme...



LE CLAN DU PHENIX

Shiba Gaijushiko (357-489) (En l'An 425)



de la guerre 2, Courtisan 8, Défense 2, Étiquette 7, Connaissance (Kolât) 8, Torture 2, Intimidation 5, Art Oratoire / Rhétorique 9, Droit 5, Calligraphie 7, Héraldique 6, Manipulation 9

Avantages : : Excellente mémoire, Calme, Eloquent, Statut social (Scribe impérial), Honneur apparent

Désavantages : Sombre secret (Kolât)

Description : Shiba Gaijushiko était un homme de corpulence moyenne mais qui imposait un profond respect de part son immense charisme. La plupart du temps, il portait un ample kimono de soie, aux couleurs et au mon de son Clan et de celui de l'Empereur, afin de bénéficier d'une liberté totale de mouvement. La majeure partie de son crâne était rasée, à l'exception de son sommet d'où jaillissait une magnifique queue de cheval descendant jusqu'à sa taille. Ses yeux étaient d'un marron profond et dénotaient en permanence une certaine force d'esprit.

Le principal trait de caractère de Gaijushiko était sa patience et son incroyable instinct de survie. Il était prêt à attendre des années avant de réaliser un de ses objectifs. Il savait qu'agir dans la précipitation n'apporte rien. C'est pourquoi il ne parlait jamais pour ne rien dire. Chaque mot qu'il prononça avait été parfaitement pesé. Mais attention, derrière cette image d'homme de loi et d'honneur se cachait un être impitoyable, froid et manipulateur.

Historique : Né à Shinsei Na Sumai Mura, le Village Natal Sacré, Gaijushiko grandit auprès de parents extrêmement fortunés. Grâce à l'influence politique de sa famille, il put étudier les arts et la politique auprès des plus illustres courtisans de la famille Doji,

dont il devint rapidement l'un des meilleurs éléments.

Au cours de sa formation au sein des plus riches et éminents membres du Clan de la Grue, il rencontra des Kolât et commença à s'intéresser à cette mystérieuse organisation. A l'approche de son gempukku, le jeune homme décida d'accomplir un musha shugyo destiné à fortifier son caractère. Ce pèlerinage martial serait surtout l'occasion pour lui de poursuivre son apprentissage auprès des grands maîtres kolât, et à tisser des liens avec d'éventuels futurs associés secrets.

Efficace et incroyablement charismatique, Shiba Gaijushiko s'attira immédiatement les faveurs de la cour impériale où ses interventions politiques furent saluées par les plus grands. Après qu'il ait au préalable épousé une dame de la famille Otomo, l'Empereur lui-même lui attribua le titre honorifique de Scribe impérial.

Lorsque la vague de chaleur et de sécheresse s'abattit sur les terres d'Emeraude, et en l'absence d'un chef compétent, il prit la tête de son Clan avec la bénédiction du Conseil des Cinq. Un peu plus tard, il partit en direction de la capitale, accompagné de son ami de jeunesse, Bayushi Atsuki et du jeune mais ambitieux Doji Raigu, représentant respectivement le Clan du Scorpion et celui de la Grue, afin de demander à l'Empereur plus de pouvoir pour faire face à la situation de crise. La requête fut acceptée et ensemble, les trois hommes formèrent ce que les livres d'histoire appelleront plus tard l'Alliance Tripartite, le Gozoku.

Pourtant, les motivations de Gaijushiko, en dehors de la sauvegarde de son Clan, étaient bien différentes. Le Phénix était un maître Kolât et il espérait bien que ses nouvelles fonctions lui permettraient de faciliter le travail qu'accomplissait l'organisation dans l'ombre. Il vit dans la situation de crise la possibilité d'instaurer un système économique étendu à l'intérieur de l'Empire. La réussite de ce projet faciliterait de façon significative le travail des Kolât en créant un paramètre nouveau, la corruption. Ce stratagème passait, selon lui, par un conflit interne entre deux grandes puissances. Un conflit de grande importance entre deux



Clans, facilement manipulables, dont les relations avaient toujours été tendues. Un conflit entre le Clan du Crabe et de la Grue...

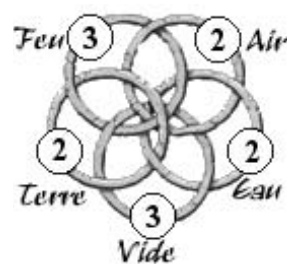
Très vite pourtant, il s'aperçut qu'il avait contribué à remplacer une tyrannie par une autre. Des êtres difficilement manipulable comme Doji Raigu et plus encore Bayushi Junzen s'emparèrent de l'idéal du Gozoku pour en faire un instrument au service de leur pouvoir personnel.

Gaijushiko se retira alors de la vie politique mais continua à tirer de nombreuses ficelles dans l'ombre, principalement pour limiter les débordements du Gozoku.

Destin : Dès la fin de l'instauration de la souveraineté du Gozoku, Shiba Gaijushiko laissa croire à Doji Raigu qu'il détenait à présent le pouvoir. Mais bien qu'il ait repris ses fonctions de Scribe impérial, il resta toujours lié d'une façon ou d'une autre aux décisions prises par l'Alliance Tripartite. Son instinct de survie lui permit, lorsque le Gozoku s'effondra, de garder une place à la cour de l'Impératrice Hantei Yugo-zohime lors de sa prise de pouvoir. Il n'hésita pas pour cela à trahir ses anciens camarades. Il survécut malgré l'adversité et atteignit un âge vénérable.



Isawa Shimizu (370 - 454) (En l'An 430)



Intelligence : 4

Intuition : 4

Volonté : 5

Perception : 3

Rang : 2

Honneur : 2.4

Gloire : 7.0

École / Rang :

Shugenja Isawa / 2

Compétences : Calligraphie 4, Enquête 4, Méditation 3, Shintao 6, Théologie 6, Etiquette 8, Médecine 3, Art Oratoire / Rhétorique 4, Astrologie 4, Conn. (Mythologie) 5 Cérémonie du thé 4, Héraldique 4, Histoire 3, Poison 3, Connaissance (Otosan Uchi) 2, Connaissance (cité interdite) 4, Connaissance (Bakufu) 4, Connaissance (Festivals) 7

Avantages : Excellente Mémoire, Intègre (niveau 1), Statut social (maître des rites et maître du protocole de la cour impériale)

Désavantages : Obnubilé : Assurer la pureté de la lignée impériale, Obnubilé : ne pas offenser Amaterasu en souillant son représentant sur terre, Malédiction de la famille Yogo, Contrariant, Obligation (Shiba Gaijushiko)

Description : De haute taille, le visage étroit et encore émacié par une longue moustache huilée et une non moins longue barbe ainsi que des rides profondes, son charisme s'appuyait pour beaucoup sur la terreur sacrée qu'il inspirait. Ses yeux noirs, profondément enfoncés dans leurs orbites, avaient un éclat dans lequel la sainteté et l'illumination semblaient, pour les esprits les plus assurés, se mêler à une pure folie et un fanatisme dangereux.

Arborant des coiffures complexes et tous les symboles de sa charge, il vaquait à ses occupations au palais impérial, revêtu des sept kimonos sacrés : feu, air, terre, eau, vide, soleil, lune ; monté sur de hautes sandales de bois. Son visage, assez beau durant sa jeunesse, prit avec l'âge un aspect effrayant, comme si le fanatisme qui attisait son âme avait au fil du temps consumé ses forces de vie, asséchant peau et chair, et toute capacité d'amour, hors une dévotion morbide pour le trône impérial.

Historique : Isawa Shimizu était un cousin d'un daimyo de la famille Isawa. Orphelin très jeune, il fut élevé, loin de tout enfant de son âge, par sa grand-mère, sévère et traditionaliste. Il montra très tôt une grande dévotion envers le culte des Fortunes, et plus encore des Kami. Il acquit rapidement une grande connaissance des rituels les plus courants et continua à pousser toujours plus loin ses recherches. Sa dévotion ne passa guère inaperçue, nombre de ses camarades beaucoup plus versés sur l'étude pratique de l'utilisation des esprits le regardant comme un étranger.

A quinze ans, alors qu'il n'avait pas encore passé son gempukku, la sécheresse tomba sur l'empire ; il continua ses recherches encore plus ardemment. Il n'y avait aucun doute, Dame Amaterasu avait du être offensée par les hommes et, qui sait, peut être par la conduite indigne du peuple envers la lignée Hantei. Peu l'écoutèrent. Alors, en silence, il tenta lui-même d'apaiser Dame Soleil.

La sécheresse cessa. Peut être y avait-il été un peu pour quelque chose, en tout cas cela le conforta encore dans son idée que les hommes, et même les shugenja, ses parents qui osaient parler à voix haute "d'utilisation" et "d'étude de la magie", ignoraient et bafouaient le caractère sacré des esprits et le don qui était le leur. La première Guerre des Clans ne fit que confirmer ses craintes : "les enfants des Kami s'affrontent les uns les autres et il en sera ainsi durant des siècles si nul n'y fait rien". A de nombreuses reprises, il s'emporta, affrontant par le verbe tous ces mécréants aveugles à la vérité. Enfin, son cousin le daimyo, après une altercation durant laquelle Shimizu et un adversaire s'étaient violemment affrontés en déchaînant les flammes, l'envoya sur les terres de la famille Shiba à dix-neuf ans. Il y fit la connaissance de Shiba Gaijushiko et trouva en lui une résonance à ses désirs de préserver l'Empire et l'Empereur... Obnubilé par ses propres désirs, il ne se rendit pas compte que cela était la première pierre d'une vie dont les actes iraient à l'encontre de ses désirs en menaçant le trône impérial.

Le Gozoku, soucieux de brider l'Empereur, créa donc la charge d'expert du protocole. S'appuyant sur sa connaissance exhaustive du protocole et des rituels, son obsession de la pureté et ses tous nouveaux pouvoirs,

Shimizu allait au fil des ans enfermer Hantei Bosai, Hantei Fujiwa puis Hantei Kusada dans un protocole rigide et sclérosé.

Son fanatisme lui fit mettre en place une étiquette complexe qui eut pour effet d'éloigner de plus en plus les Empereurs des autres membres de la cour. Qui plus est, les nombreux rituels de purification et rites voués à Amaterasu et nécessitant la présence de l'Empereur eurent pour effet de déconnecter de plus en plus celui-ci de ce qui se passait à l'intérieur de l'Empire, aucun instant de sa vie ne pouvant échapper au devoir sacré. De plus, toute erreur ou faute d'étiquette en présence de l'Empereur devint un blasphème abominable qui ne pouvait se laver que dans la mort... Nombreux furent ceux qui durent effectuer un seppuku pour une infime erreur d'étiquette dont ils ne pouvaient même pas avoir connaissance. La cité interdite devint un lieu complètement hors du temps, où chaque geste, chaque parole devenait une charge pesante, où rien ne pouvait échapper aux étouffants tabous énoncés par le puritain Isawa Shimizu. Il consacra ses efforts à confiner l'Empereur dans un rôle, qui à ses yeux était le seul digne d'être exercé, purement religieux et sacré. En cela, il fut toujours très admiratif du Gozoku qui avait eu le courage et la bonté de décharger l'Empereur de toutes les tâches inutiles de politique, de justice et de gestion....

Ajoutons à cela qu'il éprouvait une répulsion malade envers les heimin et les eta, que les Crabes étaient trop proches de l'Outremonde pour pouvoir éviter la Souillure, que les Dragons, suite à une discussion malheureuse avec un Ise zumi, étaient des hérétiques, et que les Lions n'avaient pas suffisamment d'intelligence pour comprendre les réalités du monde. La présence des Crabes, des Dragons et même des Lions se fit de plus en plus rare à la cour, jusqu'à devenir purement anecdotique.

Puisant ses forces dans l'étude et l'exégèse de la théologie et de la mythologie, Shimizu surpassa même les espoirs du Gozoku en consacrant une énergie malade, et une ferveur charismatique à créer une classe sacerdotale, principalement issue du Clan du Phénix, qui remplaça les familles impériales dans toutes les tâches religieuses et protocolaires anciennement dévolues à celles-ci.





Pire encore : Isawa Shimizu, craignant que le contact des impies ne souille les jeunes héritiers, se chargea lui-même de mettre au point leur éducation en choisissant des sensei dignes, qui eurent comme moyen principal de tenter d'écraser tout esprit d'initiative chez les héritiers impériaux en les éduquant dans la crainte du blasphème...

Manipulé par le Gozoku, il soutint avec toute son énergie la plupart des initiatives de celui-ci. Bakufu permettait d'éloigner les simples problèmes pratiques de l'Empereur, le Shinsen-gumi remplaçait avantageusement la magistrature d'émeraude en libérant l'Empereur...

De même, les initiatives des autres Clans, telle l'expédition de Matsu Itagi dans l'Outremonde, ne firent que le confirmer dans sa piètre opinion de l'intelligence et de la respectabilité de la majorité de la caste des samurai.

L'arrivée des gaijin fut par contre un point de friction. Leur présence était une infection puante et aurait dû être éradiquée dans l'heure. Ce ne fut pas le cas. Et pourtant, lui, Shimizu, avait consulté les astres et savait qu'ils causeraient la mort de l'Empereur. Il tomba dans une légère disgrâce, remplacé par certains de ceux qu'il avait formés, et rongea son frein en voyant des membres des honorables Clans de la Grue et du Scorpion se compromettre avec ces chiens. Quand Ootosan Uchi fut ravagée par l'attaque des gaijin, Shimizu, qui s'était replié à Bakufu, loin des étrangers pour parfaire l'éducation de l'héritier impérial, accueillit la nouvelle sans surprise : il avait toujours su que cela finirait mal...

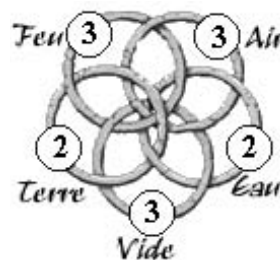
Ses dernières années lui servirent à étouffer les héritiers impériaux sous une superstition malsaine, tandis que lui-même luttait contre le dernier stade d'une maladie qui lui rongeaient les entrailles depuis près de quinze ans...

Destin : La Malédiction de la famille Yogo s'était accomplie. Malgré son amour infini pour l'Empereur, ses actions avaient largement contribué à l'ascension du Gozoku et à la perte d'influence de la lignée Hantei...



LE CLAN DU SCORPION

Bayushi Atsuki (357-420) (Aux alentours de l'An 400)



Intelligence : 5
Intuition : 6
Volonté : 4
Rang : 4
Honneur : 1.6
Gloire : 7.0
École / Rang :

Courtisan Bayushi/ 4

Compétences : Courtisan 6, Etiquette 4, Enquête 3, Droit 1, Sincérité 8, Séduction 9, Poison 1, Shintao 3, Poésie 3, Manipulation 4, Histoire 3, Héraldique 3, Chisaijutsu 2, Danse 3, Connaissance (Clan de la grue) 2, Connaissance (Clan du Phénix) 3, Artisanat (Maquillage) 3, Comédie 4, Cérémonie du thé 3, Sadane 4

Avantages : La Haine au cœur (familles impériales), Bénédiction de Benten, Eloquent, Statut social (daimyo de Clan), Chantage (innombrables), Relations (innombrables)

Désavantages : Cœur tendre

Description : Atsuki disposait d'un charme incroyable ; il était aux yeux de tous le petit frère fragile et tendre, l'amant juvénile et inexpérimenté, l'ami sincère et confident...

Ses traits délicats et sa peau pâle, parfois relevée par une touche de fond de teint, avaient une couleur de porcelaine qui accentuait encore sa beauté. Ses grands yeux noirs étaient d'une intensité exceptionnelle, et laissaient parfois percer un soupçon de vulnérabilité, ou, plus exactement, un regard d'enfant terrifié. Ses lèvres fines étaient l'écrin idéal pour sa voix douce et caressante qui ne lassait jamais de se faire écouter, surtout quand elle étaient agrémentées d'un sourire si séduisant et timide à la fois. Parfois même, au cours d'une discussion particulièrement agréable, de celle où Atsuki souriait à vos traits d'humour ou était ému par vos propos, le Scorpion esquissait-il le geste de poser sa main sur votre bras. Quant à ses toilettes, elles apparaissaient ravissantes en toutes circonstances, et toujours agrémentées d'un troublant parfum de vanille.

L'homme aimait se faire passer pour un écorché vif. Quand ses yeux plongeaient dans ceux d'un autre, et quand il daignait vous parler d'homme à homme, il était très difficile de ne pas tomber d'admiration devant lui. Le fait qu'il prenait chaque conversation à cœur, chaque détail avec intérêt, inspirait chez son interlocuteur une envie de confesser ses peines, joies et secrets. Tous étaient persuadés qu'il leur avait accordé une importance particulière (ses talents de comédiens expliquant peut-être cela) en leur montrant une partie intime de son être.

Son charme très androgyne, et même très peu sexué, attirait aussi bien les hommes que les femmes. Sa connaissance de la psyché humaine, son goût du théâtre, ses qualités oratoires, ses gestes de séduction lui valurent de faire basculer bon nombre d'entretiens individuels dans un véritable jeu de séduction. Pour les grandes réunions, au contraire, il préféraient laisser planer sur sa personne une forme de mystère ; à cette occasion, il portait un magnifique masque en porcelaine qui dissimulait entièrement son visage. Il se contentait alors de discours élégants mais efficaces, quoique plus communs.

Au fond de lui, il ne s'était jamais remis de la perte des personnes qu'il aimait le plus, à savoir sa mère et son frère. Et sa volonté ne fut jamais marquée par le désir de se marier et d'avoir un héritier.

Historique : Atsuki était le quatrième enfant du daimyo du Clan du Scorpion. Relativement chétif, il resta longtemps dans le giron de sa mère. Il était choyé par elle, et écoutait avec admiration les leçons de son frère aîné, l'admirable héritier bushi en qui toute la famille voyait le futur daimyo idéal. Quand il fut envoyé à l'académie de courtisan de la famille Bayushi (contrairement à ses souhaits ; il aurait voulu, comme sa mère, devenir acteur Shoshuro pour arpenter la scène du théâtre nô) les directives semblaient claires : briser sa naïveté. Et on essaya, mais très vite, il s'attira la sympathie, voire l'amour, d'un grand nombre de ses camarades. Toutefois, certains tentèrent tout de même de lui faire du mal, d'apprendre la voie du Scorpion à ce jeune garçon amateur de théâtre, mais Atsuki

résista. Jusqu'au moment où il apprit que sa mère venait de mourir. A l'instant où son cœur fut brisé, son existence bascula. Lors d'un pèlerinage vers les terres du Clan du Phénix il rencontra Shiba Gaijushiko. Il lia immédiatement une étrange amitié (certains affirmaient même qu'ils étaient devenus amants) avec cet homme hors du commun, sans trop savoir qui dupait l'autre. Mais toujours est-il que ce jeu leur plut, et qu'ils restèrent amis même après le départ du jeune Scorpion.

Puis les malheurs ressurgirent d'un coup les uns après les autres (certaines personnes pensent, sans doute à raison, que tous ces événements ne pouvaient être le fruit du hasard : peut-être que des personnes avaient voulu que les choses se passent ainsi, peut-être que les Kolat avaient accéléré le processus qui allait faire de Bayushi Atsuki l'un des créateurs de l'Alliance Tripartite ; peu de personnes connaissent les réponses) : les deux sœurs du jeune Scorpion périrent la même année, emportée l'une par une fausse couche, l'autre par une maladie. L'année suivante, alors que la santé de son père déclinait et que son frère allait être intronisé daimyo du Clan, une sombre histoire finit d'ébranler la famille. La femme de son frère dut céder aux avances du frère de l'Empereur de l'époque, Hantei Bosai : Otomo Totogasi, un hédoniste sans honneur. Le frère d'Atsuki ne put réagir, et, alors que sa femme était enceinte, il se jeta dans une petite escarmouche face à des pillards et périt, jetant le Clan en plein désarroi. Sa femme, qui portait un héritier, se fit jigai quelques jours plus tard, et on comprit vite que l'enfant qu'elle portait n'était probablement pas de son époux. Enfin, brisé, le vieux daimyo périt de chagrin, laissant un Clan décapité, pour lequel ne restait comme seul héritier que le jeune et fragile Atsuki.

Bouleversé et sidéré, Atsuki fut intronisé daimyo du Clan malgré une grande inquiétude de la part des autres chefs de famille. Très vite, il dut subir les intrigues matrimoniales des autres daimyo, visant à le marier pour le contrôler, ainsi qu'une autre plus dure visant à son élimination au profit de son cousin qui s'avérait être également le petit-fils du daimyo de la famille Shosuro. Mais, à la stupeur de tous, il tint bon.



Son pouvoir apparut aux yeux de tous. Il attirait la loyauté - deux de ses gardes du corps se sacrifièrent sans une hésitation lors d'une tentative d'assassinat - et l'amour - deux des fiancées qu'on lui proposait se firent jigai de chagrin lorsqu'il les repoussa. Son propre cousin fit lui même l'expérience malheureuse de cet étrange charisme lorsqu'il fut dénoncé, pour trahison, par sa propre fille, tombée d'amour d'un jeune homme aussi beau, compréhensif et aimant qu'Atsuki. A mesure que son prestige augmentait, les machinations à son encontre tombèrent les unes après les autres, mais le nouveau daimyo décida de laisser en vie la plupart des coupables. Contre toute attente, les conspirateurs comprirent à qui ils avaient à faire et se rallièrent à sa cause. Et tandis que la peur pétrifiait ses rares opposants, le nombre de ses fidèles augmenta rapidement sous l'effet de son charme et de son pouvoir grandissant. Bayushi Atsuki avait appris à faire de sa faiblesse et de sa sensibilité une arme.

La vérité est plus ambiguë. Atsuki n'avait certes aucun goût pour la violence ou la torture, ni même réellement pour le conflit, mais il était loin d'être aussi doux et vulnérable qu'il aimait à le faire croire. Ce fut quelqu'un de fort déterminé, car les événements de sa jeunesse ne l'avaient pas laissé indemne. Pour lui, la mort de ce frère qu'il adorait était due à cet oncle de l'Empereur Hantei Fujiwa qui abusa jadis de sa belle-sœur. Mais Otomo Totogasi était de la famille impériale... Qu'importait. Atsuki n'aurait jamais du être héritier sans l'étrange concours de circonstances qui lui valut d'être intronisé. Il ne put jamais assimiler

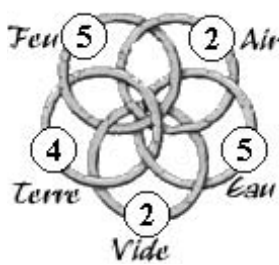
entièrement les principes de loyauté dont son frère et ses sœurs furent instruits et formés. Lui, enfant gâté par sa mère, avait passé sa jeunesse à aller au théâtre, témoin de pièces racontant de belles histoires d'amour et de haine, de lâcheté et de courage. Pour lui, si la vengeance devait aller à l'encontre de la loyauté impériale... alors la vengeance primerait. Mais il n'était pas un guerrier, et il ne put, enfin, concevoir cette vendetta que lorsqu'il revit une nouvelle fois son vieil ami Shiba Gaijushiko. L'histoire se mit en marche lorsque ce dernier lui parla de son projet de coalition entre les Clans du Phénix, du Scorpion et de la Grue, et de l'opportunité qu'il aurait à en tirer...

Destin : L'accession au pouvoir de Bayushi Atsuki fut tous sauf un concours de circonstances et les gens qui avaient manigancé cela continuaient à l'observer dans l'ombre. Ils furent surpris par les capacités insoupçonnées d'Atsuki et leur plan fut modifié. Mais Atsuki soutint jusqu'au bout le Gozoku, persuadé qu'il possédait grâce à lui le moyen d'assouvir sa vengeance bien particulière contre la famille impériale.

Les liens l'unissant à Gaijushiko restèrent toujours très puissants mais Atsuki ne disposait pas de la même longévité et il ne participa qu'au début du Gozoku. Il mourut à Otosan Uchi en l'an 420, sans que l'on sache si cela fut un suicide ou un assassinat (en fait, il aurait effectivement mis fin à ses jours une nuit de désespoir, mais certains soupçonnèrent Doji Raigu d'avoir voulu éliminer un rival si potentiellement dangereux). Suite à son décès, ce fut son neveu Bayushi Junzen qui prit la place de daimyo du Clan Scorpion. Celui-ci, plus ambitieux et élevé dans le climat de pouvoir et de puissance des débuts du règne du Gozoku, devint l'un des principaux artisans de la répression sauvage de la Confrérie de Shinshei et des révoltes paysannes.



Bayushi Junzen (398-475) (En l'an 450)



Reflexes : 4
Force : 6
Volonté : 7
Rang : 6
Honneur : 0.3
Gloire : 7.0
École / Rang :
Shinsen-gumi / 1 ;
Bushu Bayushi / 4 ;

Garde de sang / 1

Compétences : Kyujutsu 2, Défense 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 6, Sincérité 3, Poison 1, Discrétion 2, Art de la Guerre 7, Athlétisme 2, Chasse 6, Connaissance (Shinsen Gumi) 2, Enquête 3, Equitation 3, Intimidation 7, Jiu-jutsu 3, Torture 3, Yarijutsu 3, Etiquette 1, Connaissance (Otosan Uchi) 1, Fauconnerie 5

Avantages : Alliés majeur (Shinsen-gumi), Ancêtre (Bayushi), Lien karmique (Bayushi Sowayo), La haine au cœur (Yogo), Cœur de pierre, Grand, Leader né, Rapide, Trompe-la-mort, Statut social (daimyo du Clan du Scorpion)

Désavantages : Cupide (un rang), Obligation 4 PP, Ennemi juré (même rang), Fier, Cruel

Description : Junzen était un homme au physique hors norme. Ses épaules larges, ses mouvements secs et précis, sa taille bien supérieure à la moyenne et son regard intense en faisaient un homme impressionnant. Il émanait de lui une présence pesante, presque effrayante, qui s'alliait à son charisme de bête fauve... plus exactement de chef de meute.

Son visage était carré, dur, orné d'une cicatrice sur la pommette, et ses yeux ressemblaient à deux puits de ténèbres aussi glacés que les nuits d'hiver des terres du Clan du Dragon. Mais quand il souriait, son assistance était alors subjugué par la chaleur primale qui semblait se dégager de lui... un peu comme s'ils se sentaient dans la peau d'une proie.

Junzen portait, la plupart du temps, des tuniques simples, mais quand il se préparait au combat, il arborait toujours son armure chitineuse et le bandeau du Shinsen-gumi placé sur le bras, en souvenir de sa première meute. Par ailleurs, il était courant de le

voir accompagné de son gerfaut de chasse, dont on disait qu'il était également dressé à la chasse à l'homme.

Historique : Junzen, unique rescapé de la lignée dirigeante des Bayushi, fut envoyé par son oncle, Atsuki, très loin des terres de sa famille. Par ce geste, le daimyo de l'époque du Clan du Scorpion cherchait à se débarrasser et à discréditer un éventuel prétendant à sa succession, en l'envoyant rejoindre les escadrons de la mort du Shinsen-gumi.

Le jeune Bayushi Junzen, alors âgé d'à peine treize ans, se rendit donc, par la force des choses, à l'académie du Shinsen-gumi situé dans la cité de Bakufu. Il ne lui fallut pas plus de deux jours pour se faire respecter, pas plus d'un mois pour tuer son premier homme et pas plus d'un an pour devenir chef d'escadre. A quinze ans, il était devenu l'un des éléments les plus prometteurs de la milice, et avait déjà plus de trente morts à son actif. Ses qualités de combattant, de meneur d'homme et de "chasseur" lui valurent une certaine célébrité mêlée à de la crainte... Peut être même serait-il devenu le chef du Shinsen-gumi si le destin n'en avait pas décidé autrement. Le daimyo de la famille Shosuro avait obtenu l'autorisation de marier sa fille cadette au jeune homme. Atsuki, espérait que, grâce à cette union, Junzen ne puisse plus un jour bénéficier de l'appui d'un autre Clan.

Quand Atsuki décéda en l'an 420, Junzen avait à peine vingt-deux ans. Il était l'héritier. Averti prestement par son beau-père, il se prépara en toute hâte et partit accompagné de son escadre de vingt hommes et de cinq yojimbo mandatés par son beau-père. Mais il existait au sein du Clan du Scorpion une faction anti-Gozoku, qui estimait que les vœux de loyauté du Clan avaient été trahis par son implication dans le nouveau régime. Dirigés par un puissant shugenja de la famille Yogo, les "traîtres" réussirent à découvrir la route que prendrait la délégation de Junzen, et tandis qu'une puissante faction d'assassins soutenue par le shugenja était envoyée pour les tuer, un autre groupe de renégats se rendaient en force au Château des Mensonges participer à la réunion d'investiture afin de soutenir le deuxième héritier, fidèle à la cause impé-



riale.

L'escarmouche fut violente et la délégation de Junzen fut anéantie mais le jeune Bayushi, lui, réussit à s'enfuir à temps.

Durant une semaine les débats firent rage au Palais des Mensonges, puis, par une nuit sans lune, Junzen réapparut, accompagné d'une centaine de bushi des familles Bayushi et Shoshuro, ainsi que de quelques membres du Shinsen-gumi fidèles à sa cause. Les renégats furent exécutés sans autre forme de procès avec une brutalité primaire qui avait rarement été utilisée au sein du palais. Plus de deux cent courtisans, shugenja et bushi furent massacrés... Junzen, devant les yeux sidérés de tous les représentants, s'assit sur le trône de son Clan, le sabre sanglant et le masque éclaboussé ; autour de lui, ses hommes formaient une Garde de sang. La tension était palpable et lorsque Junzen prit la parole, sa voix, amplifiée par le silence et l'écho, résonna tel un coup de tonnerre. Il appela le daimyo de la famille Yogo à se rapprocher de lui et lui demanda des explications concernant les agissements de ses samurai. Le vieil homme, visiblement embarrassé, ne sut quoi répondre et proposa de se faire seppuku, ce qui eut le malheur de mettre Junzen dans une rage folle : " Tu ne mérites même pas un tel honneur, traître, " cracha-t'il tandis que ses mains brisaient les cervicales de l'homme, devant une assistance médusée et horrifiée.

A cet instant, tous comprirent que le règne de Bayushi Junzen serait fort différent de celui de son oncle Atsuki. Les jours qui suivirent, une quinzaine de bushi du Shinsen-gumi furent acceptés au sein de la famille Bayushi pour former le noyau d'une impitoyable Garde de sang, totalement fidèle à Junzen. Au même moment, l'ensemble des familles proches des renégats furent invitées à se faire seppuku.

Sous son commandement, le Clan du Scorpion dispensa de plus grandes possibilités à la souveraineté du Gozoku ; Agissant dans l'ombre en collaboration avec le Clan mineur du Loup, Junzen prit en charge la traque des opposants, avec une espèce de complaisance sauvage qui fit de lui un symbole d'effroi pour ses contemporains. Il fut

notamment à l'origine de réprimandes sanglantes face aux insurrections paysannes, d'anéantissement complet de monastères opposés au régime, de crucifixion de moines accusés de trahison ainsi que d'innombrables tortures en tout genre. Junzen détestait par-dessus tout les ronin, ces êtres sans but ni utilité, qu'il aimait, tout d'abord, faire souffrir, avant de jeter leurs corps en pâture à ses chiens... On vit souvent Junzen parcourir tranquillement ses champs d'atrocités, l'épée sanglante au poing et l'aigle de guerre planant dans les cieux... Sous sa direction, la terreur et l'effroi régnèrent en maître sur les terres du Clan du Scorpion, et peu de gens osèrent s'opposer au pouvoir impitoyable de Junzen et de sa Garde de sang.

En contradiction avec son image sanguinaire, le Scorpion avait gardé des liens étroits et fraternels avec le Shinsen-gumi et le Clan mineur du Loup. A plusieurs reprises, Junzen n'hésita pas à initier lui-même des bushi de la famille Ookami, ou des élèves de la milice, aux techniques parfois secrètes de son Clan.

Destin : Le milieu de la vie de Bayushi Junzen fut marqué par la trahison de son fils, Tesaguri, qui bafoua la confiance que lui avait accordé son père. Cette histoire le troubla énormément. Si l'être le plus proche de lui, celui qui le connaissait mieux que personne, n'avait pas hésité à le trahir, qu'en serait-il des autres ? Pour se purger de ces craintes, le daimyo décida de faire de son fils un exemple. A l'aide des shugenja de son Clan, il créa l'endroit le plus sinistre des terres d'Emeraude, le bosquet des traîtres, là où Bayushi Tesaguri, son fils, passa plus de dix ans de sa vie à souffrir d'horrible manière sur l'arbre du malheur.

Vers les dernières années de son règne, lorsque le Gozoku commença à s'effriter, Junzen, avec le Clan du Scorpion derrière lui, en fut certainement l'un des plus solides bastions, et il mena toujours plus loin les possibilités et les horreurs de la répression. La mort de Junzen survint lors de la révolte du peuple et la destruction des temples de la confrérie de Shinsei.

La plupart des membres du Gozoku était sidérée par cette révolte cléricale et popu-

laire. S'attaquer aux moines était un tabou majeur unimaginable, et cela faillit bien être la fin du Gozoku. Tandis que les chefs tergiversaient, Hantei Kusada commençait à reprendre l'initiative et à réveiller les vellétés guerrière du Clan du Lion.

Terrés dans leurs cités, les dignitaires du Gozoku étaient submergés par les événements, ils n'osaient agir. Et puis, une entrevue eu lieu entre Doji Sekidera, l'homme fort du Gozoku de l'époque et Bayushi Junzen. Devant l'impératif des événements, les pleins-pouvoirs de la milice lui furent accordés, et le Shinsen-gumi fut placé sous son commandement direct

En quelques mois, Junzen retourna la situation d'une main de fer. Malgré son âge avancé, il était sur tous les fronts, arpentant l'Empire du nord au sud pour rétablir l'ordre. Gaman, principal artisan de la coordination de la coalition monastique, fut arrêté et exécuté. Le loup n'avait que faire des apitoiement de la bête et il ne chercha même pas à se préoccuper de la fureur des moines, qui montrèrent enfin le vrai visage de leur opposition... La proie était blessé, il ne restait plus qu'à l'abattre.

La répression atteignit des sommets rarement égalés. A la dévotion des paysans et des moines pour l'Ordre céleste et le rétablissement du pouvoir impérial répondit le fanatisme du Shinsen-gumi et de la Garde sanglante pour leur demi-dieu, Junzen.

Le Scorpion était sur tous les fronts, arpentant l'Empire du nord au sud pour rétablir l'ordre. Partout où il passait, les dirigeants de l'opposition furent traqués, les forces locales reformées et redirigées pour plus d'efficacité, les foyers d'insurrections rasés, vieillards, femmes et enfants compris, les timorés limogés quand ils n'étaient pas exécutés pour l'exemple, les monastères souillés d'un flot de sang avant d'être réduits en cendres... Partout où la horde de Junzen se déplaçait, le chaos reculait pour laisser place à un ordre érigé au milieu des cendres. Mille fois son nom fut maudit, voué aux kansens par des diacres horrifiés.

Mais si sur les terres des Clans du Scorpion, de la Grue et du Phénix l'ordre revenait, les bases arrières de la résistance sur les terres de ceux du Lion et surtout du Dragon permettaient à chaque instant l'é-

mergence de nouveaux foyers d'insurrection.

Ainsi en était-il du Monastère des Cinq Cercles. Perdu à la frontière des terres du Clan du Dragon, disposant d'une profonde vallée, il avait accueilli de nombreuses fois les rescapés d'autres congrégations, ainsi que des ronin proches des Jinkon kishi. Plus dangereux encore, c'était ici que quelques courtisans de la famille Otomo faisaient la liaison entre le centre spirituel de la résistance et l'entourage loyal de l'Empereur... Protégés par les montagnes et la neige, par les sabres des ronin et l'art des moines, les Cinq Cercles était le cœur autant que la tête de la rébellion... Une armée n'aurait pu les en déloger... Une armée, non. Une meute, oui.

Et lorsque Junzen apprit le secret de son existence, il prit soin de préparer dans la plus grande discrétion l'ensemble de ses plus grands fidèles : et alors que la Garde sanglante et l'escadron "Shibo" du Shinsen-gumi avançaient, ses espions purent lui apporter la description détaillée du monastère.

Et lorsque l'hallali sonna au cœur de cette nuit d'hiver encore connue aujourd'hui sous le nom de "la longue nuit des sans-sommeil", la horde fut prête à attaquer. Les prières des moines ne s'arrêtèrent que pour laisser place à la fureur et au massacre. Sang dans les ténèbres, le jour se leva sur un monastère jonché des corps de près d'un millier d'opposants... Ne restait que le sourire vainqueur de Bayushi Junzen, et de ses cent cinquante hommes survivants.

Las, la trahison des hommes peut abattre les fauves. Shiba Gaijushiko fut celui sur lequel la toute récente Impératrice s'appuya. Informée de la tentative que le Clan du Scorpion et de la Grue allaient orchestrer pour prendre le contrôle de la passe de Beiden et mettre à bas l'armée du Clan du Lion, Hantei Yugo-zohime envoya les troupes d'Akodo Kurojin intercepter ces armées avant qu'il ne soit trop tard. Gaijushiko les fit prévenir, en toute discrétion, de cette intention. Mais il les trompa pour qu'ils arrivent trop tard.

L'endroit alors connu sous le nom de lac de verre étincelant (Aka Mizu-umi) allait deve-





nir le théâtre de leur affrontement. La bataille de l'heure du loup commença.

Les yeux ténébreux de Junzen virent leur dernier crépuscule en même temps qu'il voyait plus de six milles hommes de l'armée du Clan du Lion venir à sa rencontre. Il sut qu'on l'avait trahi mais il ne fuit pas ... Ne parla pas...

Ses derniers moments ont été contés par Shosuro Inawagi :

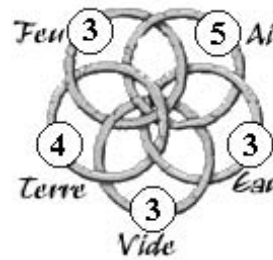
Soleil couchant

*"Tout le jour nos armes avaient déchiré la chair et répandu le sang,
Dans le soleil couchant ne restent que les plus braves d'entre nous.
Fatigués, le corps lacérés nous sommes prêt à affronter le destin,
Nous ne sommes plus hommes, notre hargne nous fait semblable au loup.
Nous avons un chef, une déferlante dans la tourmente,
Et dans la lumière moribonde, il fut roi-guerrier.
Il enleva son heaume doré, ses yeux flamboyaient,
Son cri de guerre fut repris par notre meute démente,
Et il avança, loup parmi les loups, indomptable,
Et oubliant la douleur nous suivîmes sa charge,
Nous combattîmes, avides de sang et de carnages,
Fauves blessés jetant toutes leurs forces dans l'ultime morsure."*



LES FAMILLES IMPERIALES

Hantei Fujiwa (368 - 442) (En l'An 425)



Intelligence : 5
Rang : 5
Honneur : 4.5
Gloire : 10
École / Rang :
Bushu Kakita / 5
Compétences :
Courtisan 6,

Etiquette 6, Art de la guerre 4, Iaijutsu 5, Kenjutsu 5, Art oratoire / Rhétorique 3, Cérémonie du thé 4, Shintao 3, Sincérité 5, Code secret 6

Avantages : Statut social (Empereur), Réflexe de combat

Désavantages : Amour perdu (Tomoro), Crédule, Obligation (Gozoku)

Description : En le comparant à la moyenne des Rokugani, on pourrait considérer Hantei Fujiwa comme un bel homme. L'enseignement qu'il reçut dans sa jeunesse lui valut d'avoir toujours, face à n'importe quelle situation, une prestance impeccable. Mais la pression exercée par sa fonction et la souveraineté du Gozoku commencèrent à le marquer physiquement et son visage portait les stigmates de cette tension, sous la forme de petites cernes sous les yeux ou de cheveux grisonnants.

Historique : Hantei Fujiwa restera surtout connu dans l'histoire de Rokugan pour être le seul membre de la famille impériale à avoir pris la tête d'une armée afin de repousser une invasion des forces de Fu Leng.

Les nombreux problèmes climatiques des années 380 eurent plusieurs effets catastrophiques pour les terres d'Emeraude. Non sans se satisfaire d'avoir entraîné une chute vertigineuse de la production de riz de l'Empire, la canicule avait aussi facilité l'invasion des forces de l'Outremonde.

A cette époque, le Clan du Crabe vivait de son commerce avec les autres Clans majeurs, notamment avec les Clans du Lion et de la Grue. En échange de ses armes et métaux, il recevait de leur part la nourriture capable de sustenter son armée. Mais alors

que la crise semblait omniprésente un peu partout dans l'Empire, les Clans du Lion et de la Grue se firent de plus en plus réticents à céder une partie de leur précieuse récolte de riz.

L'effet fut immédiat. L'armée du Clan du Crabe, ne pouvant pas accomplir convenablement sa tâche le ventre vide, fit de plus en plus d'erreurs, laissant l'opportunité au puissant Oni no Usu de tenter une invasion. Lançant toutes ses forces dans la bataille, la monstruosité aurait pu réussir dans son entreprise sans l'arrivée inespérée des troupes personnelles de l'héritier du trône, Hantei Fujiwa (il est important de savoir que cet événement eut lieu deux ans avant sa prise de pouvoir).

Ayant anticipé les problèmes du Clan du Crabe, le jeune prince avait fait rapidement le trajet séparant Otosan Uchi des terres de la familles Hida pour se tenir, le moment arrivé, à la tête des forces de l'Empire.

Grâce au courage que Fujiwa inspira à son entourage, la bataille fut gagnée. Et quand tout fut terminé, le Champion du Clan du Crabe tomba à genoux en supplication et Fujiwa ordonna de féroces représailles contre les Clans de la Grue et du Lion, dont la cupidité avait presque failli perdre l'Empire.

Hantei Fujiwa devint le cinquième Empereur de Rokugan lorsque son père Hantei Bosai s'éteignit à l'âge vénérable de 99 ans. Il fut considéré au début de son règne comme un Empereur dynamique. Il eut pour politique de rénover l'Empire, de promulguer des traités et de définir des frontières claires, notamment entre les sept Clans majeurs et les deux premiers Clans mineurs, ceux de la Mante et du Renard.

Lors de sa prise de pouvoir, il tenta, par son influence politique, de dissoudre le Gozoku qui lui portait ombrage de par son pouvoir toujours grandissant, et qui n'avait plus aucune utilité (la crise due à la sécheresse étant désormais passée). Mais il dut rapidement se résoudre à changer de tactique car les chefs de l'organisation, emmenés par Doji Raigu, ne se laissaient pas faire.

Prenant rapidement toutes les mesures qui

s'imposaient dans son esprit pour déstabiliser cette nouvelle puissance, il commit l'erreur de sous-estimer ses adversaires et finit par perdre rapidement le contrôle de la situation lorsque la guerre éclata entre deux des plus importants Clans de l'Empire, ceux du Crabe et de la Grue. Et lorsque le Gozoku kidnappa son fils Tomoro (né d'une liaison avec une bushi du Clan du Crabe, morte à l'accouchement) âgé alors d'un an, Fujiwa se résigna à faire ce que l'Alliance Tripartite lui dictait.

Mais Tomoro disparut tragiquement dans un accident d'équitation quelques années plus tard, à l'âge de huit ans. L'Empereur tomba alors dans une profonde mélancolie qui dura près de 30 ans. Il n'en sortit que lorsqu'il rencontra et tomba amoureux de Doji Inome, la fille d'une grande courtisane impériale du Clan de la Grue. Un mariage fut organisé rapidement et leur union donna naissance, quelques années plus tard, à Kusada.

Le destin se chargea une nouvelle fois de briser le cœur de Fujiwa : la belle et fragile Inome mourut de maladie alors que le jeune héritier n'avait que cinq ans. Désireux de donner une mère à son fils et pressé par les courtisans impériaux de se remarier, Fujiwa défia une dernière fois le Gozoku en épousant une noble samurai-ko de la famille Matsu nommée Yugo-zoko. Celle-ci prit le nom de Yugo-zohime et fut une épouse et une mère aimante et forte.

Destin : Bien qu'il ait cherché pendant la plus grande partie de sa vie à s'opposer à l'Alliance Tripartite, les actions d'Hantei Fujiwa furent toujours effectuées dans le plus grand secret de peur que le Gozoku ne s'attaque à nouveau à sa famille ou à ses proches.

Il mourut en l'an 442, lors de l'attaque des gaijin contre Otosan Uchi. Sa femme Yugo-zohime, folle de chagrin, prit la tête d'un bataillon de soldats de la famille Seppun et périt elle aussi lors de la bataille des mers déchaînées.



Hantei Kusada (428 -475) (En l'An 455)



Etiquette 5, Courtisan 5, Iaijutsu 4, Kenjutsu 4, Barde 2, Calligraphie 2, Droit 6, Héraldique 5, Peinture 3, Shintao 5, Méditation 4, Théologie 6, Sincérité 5, Comédie 3, Code secret 6

Avantages : Alter Ego (Shiba Murayasu), Statut social (Empereur)

Désavantages : Amour sincère (courtisane du Clan du Phénix), Obligation (Gozoku)

Description : Hantei Kusada était un homme de taille moyenne, à la silhouette longiligne. Son visage était avenant et affichait une grande bonté, digne du Fils des Cieux. Sa façon de se mouvoir était empreinte de grâce et d'une force tranquille qui forçait le respect de ses interlocuteurs. Lorsqu'il parlait, c'était toujours calmement, après avoir pesé chacun de ses mots.

L'Empereur était quelqu'un de très réfléchi et de très pieux. Sa grande sagesse et son humilité, fruit de ses années d'études au sein du Clan du Phénix sous l'égide d'Isawa Shimizu, étonnent toujours venant d'un homme aussi puissant. Cela s'explique par le fait que Kusada avait très exactement conscience de sa place dans l'Ordre céleste : il savait que son rôle était de préparer l'Empire au retour au pouvoir de la lignée Hantei.

Historique : Lorsque Kusada naquit, son père, l'Empereur Hantei Fujiwa, avait déjà 60 ans. L'héritier du trône, Tomoro, était mort depuis plus de trente ans. Kusada fut donc un enfant particulièrement aimé et protégé par son père. Celui-ci passait le plus de temps possible avec son fils, qu'il considérait comme le nouvel espoir de la lignée Hantei. Kusada fut très tôt conscient des responsabilités qui seraient siennes lorsqu'il deviendrait Empereur. Il grandit entouré de l'amour de son père et du mépris des dirigeants du Gozoku, particulièrement celui de Doji Raigu.

Kusada décida donc d'aller étudier au sein de l'école de bushi de la famille Shiba, ce qui fut sa première provocation à l'encontre du Gozoku... Son instructeur, Shiba Murayasu, devint vite son meilleur ami. Kusada était un élève doué, tant sur le plan physique que mental. Très vite, il maîtrisa les techniques du Vide de la famille Shiba et se plongea dans l'étude du Tao de Shinsei. Transfiguré par les paroles du petit moine, il atteignit une sorte d'illumination et comprit quelle serait sa place dans l'Histoire. Il l'accepta de son plein gré, conscient de la façon dont son règne serait perçu par les générations futures.

Lorsque son père mourut pendant l'attaque d'Otosan Uchi par les gaijin, Kusada n'avait que 14 ans. A la douleur d'avoir perdu un père aimant s'ajouta la colère de voir son oncle devenir régent en attendant que le jeune héritier ait passé son gempukku... Otomo Tohojatsu ne fut qu'un pion du Gozoku, et durant ses deux années de régence, personne ne put s'opposer efficacement à l'Alliance Tripartite.

En l'an 445, Hantei Kusada monta enfin sur le trône et devient le sixième Empereur de Rokugan. Dès le début de son règne, il chercha à s'opposer par tous les moyens politiques à sa disposition au Gozoku. Sa premier acte sera de redonner aux Mondai kestu le soutien discret mais inconditionnel de la lignée impériale. Puis il nomma Shiba Murayasu instructeur impérial, rôle traditionnellement dévolu au grand maître de la famille Kakita.

Mais son plus grand coup de génie fut sans contester la fondation du Clan de la Tortue. Vers la fin de l'année 445, Agasha Kasuga et ses hommes de la famille Yasuki rentrèrent à Rokugan après avoir aidé des gaijin à s'échapper de l'Empire. Les autorités récla-



mèrent l'exécution immédiate de tous ces traîtres, mais Kasuga demanda audience auprès de l'Empereur. Interloqué, Kusada accepta de recevoir le shugenja. Les deux hommes parlèrent tout le jour et toute la nuit. Agasha Kasuga, durant son périple, avait appris de la bouche des barbares nombre de leurs secrets, secrets qui pouvaient être utiles à l'Empereur. Il avait également découvert une nouvelle nation située au nord de Rokugan, le pays des Yobanjin. Kusada était fasciné par les récits du shugenja, et il comprit vite ce qu'il pouvait tirer de ces découvertes capitales. Lorsque les deux hommes reparurent à la cour, Hantei Kusada proclama la fondation du Clan de la Tortue. Il s'en fit le daimyo, afin que le Gozoku ne puisse y porter atteinte, et il permit à Agasha Kasuga et à ses hommes de lui prêter allégeance. Le Clan de la Tortue put alors accueillir en son sein de nombreux membres des Jinkon kishi recherchés, afin qu'ils profitent de l'amnistie impériale.

La création de ce Clan mineur fut capitale pour le retour au pouvoir des Hantei. Employant les stratégies commerciales de la famille Yasuki et s'alliant avec les rudes marins du Clan de la Mante, le Clan de la Tortue fit rapidement fortune et devint une manne financière dans laquelle la famille impériale put puiser afin d'aider les opposants au régime. Egalement, de nombreux "criminels" recherchés par le Shinsen-gumi purent intégrer le Clan et ainsi être absous de leurs crimes. Enfin, le Clan de la Tortue, dès sa création, fut très proche du peuple, ce qui lui permit de gagner un grand prestige auprès des heimin.

Mais Kusada n'en avait pas fini avec le Gozoku. En l'an 458, il décida d'utiliser les moines de la Confrérie de Shinsei comme espions. Homme pieux, il pensait que jamais le Gozoku n'oserait s'en prendre à ces saints hommes... Il se trompait. Lorsque le Shinsen-gumi arrêta Gaman et l'exécuta, et que Bayushi Junzen mena une série de raids sanguinaires contre les monastères de la Confrérie, Kusada réalisa sa folie. Il promit aux instances dirigeantes du Gozoku de cesser ses actes de rébellion, en échange de quoi le Shinsen-gumi devrait arrêter ses massacres gratuits... A partir de ce moment-là, Hantei Kusada se sentit vidé de sa force. Il contempla sans oser agir la révolte du peuple, réprimée dans le sang.

Durant son règne, Kusada eut cinq enfants : un garçon, Totomi, destiné à devenir l'héritier du trône, et quatre filles. Totomi était un jeune homme épicurien et irresponsable, qui faisait le désespoir de son père. Celui-ci l'envoya étudier auprès de son vieil ami Shiba Murayasu, afin que celui-ci le forme. Puis il maria ses trois premières filles à de puissants daimyo des Clans du Gozoku. Mais la plus jeune, Yugozohime, refusa d'être donnée en mariage à "un courtisan poudré et sans tripes". La jeune fille possédait un caractère bien trempé et souvent, Kusada regretta qu'elle ne fut pas un homme, capable de reprendre le trône... Sur les conseils du Scribe impérial Shiba Gaijushiko, il envoya Yugozohime étudier sur les terres du Clan du Lion, où elle fut prise en main par la famille Matsu. Sans même le savoir, Hantei Kusada venait de mettre en branle le dernier rouage de l'implacable mécanique qui allait démanteler le Gozoku...

Finalement, en l'an 475, Hantei Kusada s'éteignit à l'âge de 57 ans. Il mourut dans son lit, conscient d'avoir rempli le petit rôle qui lui avait été dévolu par les Fortunes. Son âme rejoignit celle des autres Hantei au sein du Paradis Céleste. Sa dernière provocation fut de demander à être enterré sur les terres du Clan du Phénix, aux côtés de l'amour de sa vie, un cousin de Shiba Murayasu.

Destin : L'histoire considérera Kusada comme un Empereur faible et totalement dominé par le Gozoku... Les historiens officiels, refusant d'admettre qu'un Empereur ait pu pactiser avec des ronin et des heimin, préférèrent oublier le rôle capital qu'il joua durant son règne pour restaurer le prestige de sa lignée. Pourtant, Hantei Kusada fut un Empereur exceptionnel qui fit beaucoup pour lutter contre le Gozoku et permit, grâce à son héritage, de restaurer la lignée impériale.





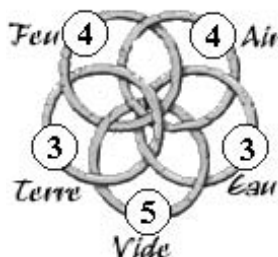
Ancêtre :
Matsu Yugozoko (6 PP)

Matsu Yugozoko était une samurai-ko issue d'une très noble lignée du Clan du Lion. Elle était l'incarnation parfaite du bushido : guerrière accomplie, artiste inspirée et courtisane subtile. Lorsque Hantei Fujiwa décida de se remarier après la mort de la mère de son fils Kusada, il choisit de lancer un défi au Gozoku en prenant pour femme une samurai-ko de la famille Matsu, Yugozoko.

L'Empereur était déjà un vieil homme lorsque Yugozoko devint son épouse et prit le nom de Hantei Yugozohime. Cela ne l'empêcha pas d'aimer Fujiwa, plus comme un père que comme un mari. Et durant les sept années que durèrent leur mariage, elle fut une mère aimante et attentive pour le jeune héritier.

En l'an 442, les gaijin lancèrent une puissante offensive sur Otosan Uchi. L'Empereur et son état-major furent tués dans l'explosion d'un bâtiment. Folle de rage et de chagrin, Yugozohime ramassa un katana et rallia à elle de nombreux samurai de la famille Matsu pour mener une contre-attaque. La percée permit de faire reculer les gaijin, mais l'Impératrice fut abattue par le commandant de l'armée adverse, le capitaine Garen.

Hantei Yugozohime (458 -518) (En l'an 480)



Reflexes : 5

Volonté : 4

Rang : 5

Honneur : 4.6

Gloire : 10

École / Rang : Bushi

Matsu / 2 ; Duelliste

Kakita / 3

Compétences : Art de la Guerre 4, Jujitsu 3, Histoire 7, Kenjutsu 6, Kyujutsu 2, Iaijutsu 7, Eventail de guerre 3, Barde 5, Cérémonie du thé 4, Connaissance : Clan du lion 6, Connaissance : Bushido 7, Connaissance : Mythes et Légendes 5, Courtisan 5, Danse 4, Etiquette 9, Equitation 5, Méditation 4, Poesie 2, Sincérité 4, Shintao 4, Théologie 3

Avantages : Amour sincère (Akodo Kurojin), Ecole Multiple, Alliés majeur (Clan du lion, Clan du dragon, Jinkon kishi, Teikoku Junketsu), Beauté du diable, Bénédiction de Benten, Clairvoyante, Dessein supérieur (Restaurer la dignité impériale), Grande destinée (Restaurer la dignité impériale), Sensei (Matsu Zaruko, Kakita Hiebayashi, Agasha Kimayakan), Ancêtre (Matsu Yugozoko)

Désavantages : /

Description : " De la grâce des courtisanes et de la fermeté des samurai-ko, elle était l'alliage parfait.

Ses grands yeux verts avaient la profondeur de l'éclat de l'émeraude frappé par les rayons de la Déesse Soleil.

Son visage était petit, ses traits menus et sa bouche délicatement sensuelle. Sa gorge fragile était un nid au creux duquel des oiseaux-baisers auraient voulu se blottir.

Son corps à la sveltesse du roseau, aux hanches étroites et à la poitrine menue, semblait un rêve ayant daigné effleurer le monde des mortels.

Sa voix était telle le vent, douce brise vivifiante qui pouvait parfois se muer en aquilon puissant.

Aussi jeune et belle que le printemps, elle avait la force de l'été et la sagesse de l'automne.

La fille du Ciel "

Hommage anonyme

Historique : Yogozohime est la dernière enfant de l'Empereur Hantei Kusada. Elle ne connut point sa mère qui, épuisée par de successives grossesses, décéda quelques mois à peine après sa naissance.

Enfant perdue au milieu d'une cour en proie aux intrigues et à la surexcitation de la révolte qui ravageait le pays, sa prime enfance s'égraina en de longs instants dénués d'amour et de sens. Trop glorieuse pour qu'on soit simple avec elle, trop insignifiante au sein de la lignée pour qu'on s'y intéresse. On disait que les enfants étaient heureux, mais elle savait que c'était un mensonge . Elle savait qu'on ne pouvait sourire quand le cœur était froid. Quand jamais personne ne vous tenait la main. Quand personne ne vous racontait d'histoires.

Elle en tomba malade. On la soigna et puis on se résigna... Il était habituel que des enfants meurent.

Agée de sept ans, la petite Yugozohime se rendit compte que quelque chose d'anormal se passait à Otosan Uchi. Pour la première fois depuis des dizaines d'années, le daimyo du Clan du Lion se rendait à la capitale.

La petite fille entendit le bruissement des rumeurs s'emparer du palais, le chaos des intrigues et des trahisons... Et puis un matin différent des autres, elle put esquiver ses servantes et ses gardes pour aller jouer dans les rayons naissants de Dame Amaterasu, dans les jardins du palais.

Il était tôt. Elle était seule tandis que la plupart des courtisans se remettait des longues discussions et libations de la veille, et que même les serviteurs profitaient encore de quelques minutes de sommeil. Elle aurait voulu profiter de cette matinée si parfaite... Mais elle était trop seule, si seule, elle n'avait même plus envie de jouer, même plus envie de sourire. Elle s'assit auprès d'un bosquet de jasmin et, comme un raz-de-marée, la douleur trop longtemps cachée s'échappa. Les larmes ruisselèrent sur ses joues.

Une main passa sur son visage, rugueuse et forte. Une femme aux cheveux blancs. Immédiatement, les traits de la petite fille se durcirent : elle s'était juré que personne ne la verrait jamais ni sourire ni pleurer.

Elle répondit brutalement à la femme, s'arracha à elle et la frappa d'un de ses petits poings. Une gifle la jeta au sol. On ne giflait

pas les princesses. Elle avait envie de pleurer. Elle se releva et plongea son regard dans des yeux rouges, et pour la première fois de sa vie elle eut l'impression qu'on la voyait. Il y avait dans ce regard une tendresse qu'elle avait entr'aperçue quand des mères contemplaient leurs enfants, il y avait aussi de la tristesse. Yugozone pleura de nouveau, elle pleurait, elle pouvait pleurer entre ces bras chauds et puissants, elle pouvait pleurer sans honte, enveloppée d'amour.

A la fin, la femme aux cheveux blancs lui dit une seule phrase : " Ce n'est pas un endroit pour toi ici. Si tu le désires, si tu me fais confiance, je repartirais avec toi. " Elle hocha la tête. Une main passa sur son front, et une chaude poignée enveloppa entièrement sa main, tandis que la femme immense se dirigeait vers le palais...

Quelques jours plus tard, Yugozone découvrait les terres de la famille Matsu. Son monde changea. Il n'y avait plus de chuchotements, plus de faux-semblants, plus de fausse gentillesse.

Elle apprit l'amour auprès de celle qu'elle devait toujours considérer comme sa mère adoptive.

Elle apprit le vrai sens des mots qui constituaient le code du Bushido dans les actes des bushi qui l'entouraient.

Elle apprit auprès de la Fierté du Lion ce qu'était le respect mutuel qui forgeait l'âme d'un groupe, d'une famille.

Elle apprit auprès de ses sensei que la victoire revient toujours au cœur le plus pur et qu'au delà de la victoire, la noblesse du juste est d'oser lutter sans se soucier de la victoire ou de la défaite.

Enfin, elle apprit à entendre la voix de ses ancêtres, et l'un d'eux la conseilla et la guida tout au long de sa vie : l'intrépide Matsu Yugozone, dernière épouse de son grand-père Hantei Fujiwa.

Bien sûr, parfois, certains se montraient distants, trop respectueux, mais les choses rentraient vite dans l'ordre. Bien sûr, le vacarme assourdi des souffrances de l'Empire lui parvenait, mais elle savait qu'elle n'y pouvait encore rien.

Le temps s'écoula.

Sous la surveillance bienveillante de Matsu Zaruko, la petite fille devient une guerrière digne de l'école de bushi de la famille Matsu. Mais plus que ça, elle devint une princesse impériale, une fille du Ciel,

empreinte de droiture et de justesse. Elle avait le bras d'un guerrier, la beauté d'une princesse et l'âme d'un chef.

A seize ans, elle passa son gempukku et y étincela en l'unique compagnie de celui à qui son âme serait liée à jamais : Akodo Kurojin. De tous ceux qu'elle avait rencontrés, c'était lui dont l'âme était la plus pure. Elle savait au moment où son regard croisa le sien qu'il lui donnait son cœur, elle savait au moment où elle lui avoua ses origines qu'il lui donnait sa vie. Elle savait que son cœur lui appartenait, mais qu'ils ne pourraient jamais s'unir.

Le choses allèrent vite. Le Clan du Lion fut réuni sous la bannière charismatique de Kurojin, et prêt à servir l'Empire. La forteresse de la famille Matsu s'emplit de dignitaires de toutes les familles du Clan, ainsi que de quelques ambassadeurs du Clan du Dragon. Ils n'avaient pas à lui dire ce qu'elle avait à faire, mais lui permirent de savoir comment le faire. Dans la lumière.

Son père mourut. Elle se rendit à Otosan Uchi pour les funérailles, accompagnée d'une escorte de cinq cents samurai du Clan du Lion, dont la Fierté formait sa garde rapprochée. Sa présence et sa dignité éclatèrent au yeux de toute la fine fleur de la noblesse rokugani rassemblée en ce triste moment. Elle prit au dépourvu les courtisans du Gozoku en annonçant devant toute la cour de Rokugan que l'Alliance devait prendre fin. A ces mots, son frère Totomi, l'héritier forgé par le Gozoku, réagit violemment, se saisit de l'épée ancestrale des Hantei et se jeta sur elle. Yugozone leva son épée. Un éclat éblouissant s'y réfléchit et quand l'épée redescendit, ce fut pour prendre la vie d'un Hantei.

Yugozone accéda le jour même au statut d'Impératrice...

Les années qui suivirent furent plus tristes. Partout les ombres rampaient. Il y eut les intrigues, les manipulations, la haine. Il y eut le sacrifice des siens, il y eut le sien, la femme s'effaçant devant l'Impératrice. Le poids du devoir. La vie de Yugozone se confondit alors avec l'Histoire même de l'Empire d'Emeraude.

Elle resta, même au cours de cette époque de ténèbres, la lumière de l'Empire, le symbole de l'honneur, de la droiture et de la justice, qui permit aux forces vives de Rokugan de lutter pour la survie de l'Empire.

Dans tous son règne, ce fut peut-être dans



Ancêtre :
Matsu Yugozone (6 PP)
(suite)

Les personnages qui ont Matsu Yugozone comme ancêtre possèdent le même dévouement qu'elle envers l'Empire.

Lorsqu'ils accomplissent une tâche qui leur a été officiellement confiée par une instance impériale (magistrature ou légion d'Emeraude, membre d'une famille impériale), ils peuvent lancer et garder un dé de plus sur toutes les actions en rapport direct avec la tâche confiée.

la restauration de la magistrature d'Emeraude que son action fut la plus directe...

Il y eut les blessures, ce mariage qui allait contre ses aspirations, cette souffrance de l'Empire qu'elle ressentait, la naissance gémellaire, la mort ignominieuse de certains de ses partisans, la douloureuse nuit des sabres qui souilla la capitale...

Tout cela, elle l'endura, sans jamais pouvoir faiblir, pour la loyauté qu'elle inspirait à ses fidèles les plus proches (Akodo Kurojin, Mochiko, Agasha Kimakayan...)....

Jusqu'à la fin, elle ne versa pas une larme, fut forte, belle et volontaire...

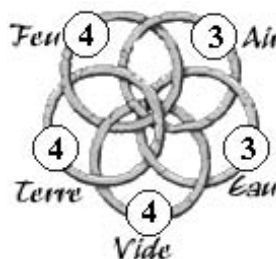
Advint la Bataille des Tombes Volées... Ces larmes qu'elle avait versées dans les bras de Matsu Zaruko ne coulèrent de nouveau qu'auprès de son indéfectible amour et champion, Akodo Kurojin, mortellement blessé. En cette ultime nuit, ses derniers moments d'intimité quand le temps se fait éternel, quand la mort et la vie sont si proches, elle put de nouveau être femme, être mère et dire en quelques heures les émotions de toute une vie...

Affaiblie, Yogoehime se retira au sein de la Cité Intérieure, laissant le pouvoir à son fils et à son époux, tandis qu'elle consacrait ses dernières années à faire la paix avec elle-même.



RONIN

Mochihime (364-425) (En l'an 405)



Reflexes : 4

Force : 5

Rang : 4

Honneur : 4.5

Gloire : 0 (6.8 pour le peuple et les ronin)

École/ Rang : Bushi
Matsu / 3 ;

Mochihime maîtrise également la technique des Jinkon kishi : la Volonté de l'Empereur.

Compétences : Art de la Guerre 6, Athlétisme 4, Chasse 3, Défense 5, Discrétion 4, Equitation 6, Iaijutsu 2,

Intimidation 7, Kenjutsu 7, Méditation 3, Nofujutsu 6, Shintao 3

Avantages : Chanceuse (niveau 2), Clairvoyante, Dessein supérieur (renverser le Gozoku), Force de la Terre (niveau 2), Grande destinée (devenir une légende), la Haine au cœur (Shinsen-gumi), Héroïne du peuple, Relation (Hantei Fujiwa), Trompe la mort

Désavantages : Désavantage social (ronin), Ennemi juré (niveau 2 : le Shinsen gumi), Impétueuse, Recherchée (niveau 3, voire plus)

Description : Mochihime était une femme d'une grande prestance et dotée d'un charisme quasi-surnaturel. Pas réellement belle, elle possédait une aura à même de captiver n'importe quel individu. Grâce à ses talents de dirigeante, elle fut à l'origine des Jinkon kishi, qu'elle dirigea jusqu'à sa mort tragique.

Paradoxalement, c'était une femme d'une grande douceur, et d'une bonté peu commune. Fervente admiratrice des Hantei, elle laissa ce sentiment guider son destin, et la confiance que Hantei Fujiwa plaça en elle la transfigura jusqu'à en faire une légende...

Historique : Lorsque, en l'an 388, le Gozoku ordonna à l'Empereur Hantei Fujiwa de signer un ordre de bannissement à l'encontre de nombreux samurai de divers Clans (sous le faux prétexte de "violation majeure du bushido"), la légende dit qu'une samurai-ko de la famille Matsu nommée Mochihime se rendit à la cour impériale et tint ce discours :

"Je m'appelle Mochihime ! J'ai beau ne plus faire partie de la famille Matsu, j'ai beau ne plus faire partie du Clan du Lion, je suis et resterai toujours un samurai. Si vous voulez mon daisho, il vous faudra le prendre sur mon cadavre !"

Puis elle sortit du palais impérial et disparut dans Rokugan. L'histoire raconte qu'elle fonda une milice de ronin afin de lutter contre le Gozoku, milice qui joua un rôle historique incontestable dans la chute de l'Alliance Tripartite.

Cependant, pour toute séduisante qu'elle soit, cette légende n'est sans doute qu'apocryphe. En effet, il paraît peut probable qu'une simple samurai-ko du Clan du Lion ait pu porter le titre de princesse. Encore

plus invraisemblable, qu'elle ait pu entrer dans la salle du trône, interpellier l'Empereur et les dirigeants des Gozoku comme la légende le prétend et s'en tirer vivante... C'est tout bonnement impossible.

Voici donc enfin la véritable histoire de la vaillante samurai-ko connue sous le nom de Mochihime.

Matsu Mochiko était une honorable et compétente bushi de la famille Matsu. Elle fut une des premières et des plus ferventes à répondre à l'appel au soutien lancé par Hantei Fujiwa contre le Gozoku. Elle ne cacha jamais le mépris et le dégoût que lui inspiraient les membres de l'Alliance Tripartite et le faible daimyo du Clan du Lion.

Et évidemment, lorsque les dirigeants du Gozoku brisèrent Hantei Fujiwa en prenant son fils Tomoro en otage, elle fut l'une des premières à être déclarée bannie de son Clan. La nouvelle l'assomma, elle ne pouvait croire que l'Empereur en qui elle croyait avec une telle ferveur ait pu ordonner une telle chose.

Il fallait qu'elle en ait le cœur net.

Aussi décida t'elle d'aller à Otosan Uchi, demander à l'Empereur les raisons d'un tel acte. Etonnamment, sa demande d'audience fut acceptée, Hantei Fujiwa désirant avoir une chance de pouvoir demander pardon à au moins l'un des samurai qu'il considérait avoir trahis...Pleine de rage lorsqu'elle entra dans la salle du trône, Mochiko sentit sa colère s'évanouir en lisant sur le visage de l'Empereur toute la tristesse d'un homme brisé ... Elle tomba alors à genoux.

"Hantei-sama, vous êtes le Fils du Ciel et votre volonté est souveraine à Rokugan. Je ne souhaite pas vivre dans le déshonneur, aussi, je vous en prie, donnez moi l'autorisation d'accomplir le seppuku !"

Hantei Fujiwa, conscient de la grande valeur d'une personne ayant le courage de faire une telle demande, considéra longtemps Mochiko avant de répondre.

"Je ne peut accepter ce que tu me demandes samurai, finit-il par répondre. Par ma volonté, tu deviens une errante et tu dois quitter Otosan Uchi sur le champ !"

Mochiko, des larmes plein les yeux, se releva et s'enfuit de la salle du trône... Alors qu'elle errait, hagarde, dans les rues de la capitale, un homme habillé de noir l'interpella et lui enjoignit de le suivre. Interloquée,

Mochiko lui obéit et se laissa mener jusqu'à un bâtiment délaissé aux abords de la Cité Interdite. Introduite dans une pièce sombre et sans ornements, elle crut défaillir en reconnaissant l'homme qui l'y attendait : Hantei Fujiwa lui-même !

Le Fils du Ciel et la samurai-ko déchue parlèrent toute la nuit, et personne ne sut jamais ce qu'ils se dirent. Mais lorsque Mochiko quitta la capitale, une lueur intense brillait dans son regard. Elle entreprit un pèlerinage à travers tout l'Empire, et elle commença à recruter de nombreux ronin parmi ceux qui voulaient dépasser leur condition et n'avaient pas oublié ce que le mot honneur signifiait. Finalement, au bout de plus de deux ans, elle avait rassemblé une armée de plus de trois cent hommes. Les Jinkon kishi venaient de naître...

Mochiko la ronin se fit alors leader d'un mouvement révolutionnaire, destiné à lutter contre le Gozoku et à protéger le peuple, notamment des abus du Shinsen-gumi. Bien vite, sa tête fut mise à prix par les autorités impériales, mais toujours elle parvenait à s'échapper au dernier instant. Elle devint vite une légende et de nombreux ronin se joignirent à son groupe. Les heimin la vénèrent et la considéraient comme une envoyée du Paradis Céleste (c'est probablement à ce moment que Mochiko acquit le surnom de Mochihime).

En réalité, Mochiko resta toujours en contact avec Hantei Fujiwa, et ce par l'intermédiaire des dévoués hérauts de la famille Miya. C'est ainsi qu'elle pouvait connaître à l'avance les trajets des caravanes marchandes du Clan de la Grue, les projets du Shinsen-gumi et bien d'autres choses. Ce rôle qu'elle joua durant toute sa vie permit de faciliter grandement la chute finale du Gozoku...

Durant toutes ces années de lutte, Mochiko tomba amoureuse d'un compagnon d'armes nommé Isamashi, un ancien tacticien du Clan du Crabe. Ensemble, ils eurent une fille, baptisée Mikomi : "espoir", qui naquit en l'an 405.

Puis le destin rattrapa Mochiko... Elle fut finalement arrêtée par le Shinsen-gumi en l'an 425. Bien qu'âgée de plus de cinquante ans alors, la légende veut qu'elle ait abattu une vingtaine d'ennemis avant d'être vaincue par Daidoji Tsubasa. Elle fut emmenée

à Otosan Uchi, et exécutée en place publique... Hantei Fujiwa ne put rien pour elle.

Mais la légende de Mochiko ne s'arrêta pas là. Sa fille Mikomi eut à son tour un fils. Bien que le nom de naissance de cet enfant soit inconnu, il choisit après son gempukku de porter le nom de sa grand-mère et se baptisa Mochiko. Ce fut lui qui, après le rétablissement de la lignée Hantei, devint le nouveau Champion d'Emeraude à l'âge de 40 ans, en l'an 487.

Destin : Après sa mort aux mains du Shinsen-gumi, la légende de Mochohime ne cessa de grandir au fil du temps, à la fois parmi les heimin, qui voyaient en elle un ange protecteur, et parmi les ronin, qui la considéraient comme le modèle à suivre. Dès son accession au trône, Hantei Yugo-zohime ordonna au Clan du Lion de rétablir le nom et la lignée de Matsu Mochiko dans les archives de la famille Ikoma. Bien qu'à nouveau membre du Clan du Lion, son petit-fils se fit appeler jusqu'à sa mort Mochiko, refusant de se reconnaître une allégeance autre qu'envers l'esprit de sa grand-mère et la lignée Hantei.



NANBANJIN

Manuel Esteban (?) (En l'an 440)



École / Rang : Esteban possède l'équivalent des techniques de l'école de bushi de la famille Mirumoto au rang 3

Compétences : Langage Rokugani 5, Etiquette 3, Escrime 4, Navigation 9, Armes à feux 3, Athlétisme 3, Connaissance : nœuds 3, Cartographie 7, Connaissance de la mer 6, Connaissance : météo 4, Shintao 1

Avantages : Force de la terre (rang 2), Sens de l'Orientation, Sens de l'équilibre, Grand, Rétablissement rapide, Alter Ego (Gusai Oso), Culture Rokugani (rang 5), Passe-droit

Désavantages : Fascination (culture Rokugani)

Description : Ce géant d'un mètre quatre-vingt dix était sans doute le nanbanjin le plus connu du Vème siècle de Rokugan. Sa prestance naturelle, son élégance au combat et son impressionnante faculté d'adaptation ont contribué à écrire sa légende. Manuel Esteban n'hésitait pas à porter le kimono, au lieu du traditionnel vêtement léger et simple de son peuple, pour ne pas offenser ceux qu'il estimait être "ses obligés". La vision de cet homme dans les hauts lieux de l'Empire avait de quoi troubler plus d'un Rokugani. Sa coiffure, étranges cheveux raides et blonds qui pendaient devant un petit cerceau lui contournant la tête, fut l'objet de nombreuses conversations. Tout comme la rapière qu'il portait fièrement à son côté et que l'on disait magique.

Historique : Ce personnage haut en couleur est un anjin (pilote). Né dans une région côtière d'un père lui-même marin, Manuel Esteban avait rapidement assimilé les routines et danger de sa profession. Obsédé par l'idée de rejoindre un riche royaume par l'ouest, Esteban réussit à convaincre son Roi, attiré par l'idée d'ouvrir une nouvelle route commerciale plus rapide, de lui fournir trois solides navires, des provisions suffisantes pour le trajet et des hommes capables de l'accompagner dans ce voyage. Sa maîtrise maritime associée à sa volonté à toute épreuves et ses qualités de meneur d'hommes (son voyage dura beaucoup plus de temps que ce qu'il avait prévu) lui permirent de déjouer tous les obstacles qui se présentèrent devant lui et, le soir du sixième jour du mois du Serpent, en l'an 438, son équipage et lui-même accostèrent sur une des plages de Shima No Kinu (l'île de la Soie) en pensant être arrivé sur les côtes du riche Empire de l'Est. Mais Esteban se rendit rapidement compte de son erreur lorsqu'il rencontra pour la première fois les heimin et eta du Clan de la Mante. Comprenant que quelque chose de grave venait d'arriver (les paysans parlaient de monstres venus



des eaux...) plusieurs samurai furent envoyés sur les lieux. Et ce premier contact ne fut pas sans heurts. Pensant être en face de démons, les samurai partirent rapidement à l'assaut des marins et bien qu'ils furent impressionnés par la fureur des déflagrations bruyantes des "lanceur de feu" gai-jin, ils réussirent à neutraliser les étrangers. Croyant avoir reconnu un signe avant-coureur de leur ancêtre et fondateur Osano wo, le gunso de l'unité de bushi demandant à ce que le calme revint. Au lieu de tuer les étrangers il décida de les faire prisonnier et de les emmener jusqu'au château de son daimyo. On raconte qu'il fallut plus de deux

mois avant que Gusai Oso, le daimyo du gunso, ne rencontre les nanbanjin. En attendant ce moment, les étrangers furent emprisonnés dans les sordides prisons sous le palais, qui abritaient souvent à cette époque les pires criminels de l'île. Leurs possessions, bien évidemment, leur furent confisquées. Là, aussi bien par nécessité de survie, compte tenu des conditions extrêmes de détention, que par curiosité, certains des barbares réussirent à apprendre des bribes du langage rokugani. A ce jeu là, Manuel Esteban se révéla le plus doué et il fut très rapidement capable de comprendre et de prononcer des phrases courtes et sim-





ples. Lorsque le moment de rencontrer le daimyo arriva, la plupart des étrangers n'étaient plus. Certains d'entre eux étaient morts de maladie et d'autres avaient disparu après que les geôliers les aient emmenés de force (sans doute pour être torturés). Seuls onze survivants, au préalable lavés et habillés, se présentèrent devant le daimyo. Ce dernier avait tenté de comprendre, sans succès, le fonctionnement des étranges armes des barbares et avait perdu patience. Il avait fait venir Esteban et ses hommes dans l'espoir de les faire parler. Son jeu des questions / réponses fut évidemment un échec ; les nanbanjin ne comprenant pas la moitié des mots qu'il prononçait et faisant preuve d'un manque honteux d'étiquette. Mais au moment où la vie des étrangers ne tenait plus qu'à un fil, Manuel Esteban, qui avait bien observé l'ensemble des mimiques des samurai, s'inclina devant Gusai Oso, tête et poings tournés vers le sol en signe de reconnaissance. Il réussit alors à demander qu'on leur laisse la vie, à lui et ses compagnons, en échange des informations que l'on leur demandait. Bien que surpris un moment par les paroles rokugani de cet homme, le daimyo éclata d'un rire long et grave. L'air de rien, Esteban venait d'entamer les premières négociations commerciales entre les deux peuples. Et il eut en partie gain de cause. Sa vie fut épargnée tandis que ses amis étaient "conviés" à retourner en prison jusqu'à ce qu'Esteban prouve ses dires.

Et le temps s'égraina. Alors qu'Esteban apprenait au daimyo comment se servir de plusieurs objets "étranges" appartenant à son peuple, il eut la quasi-certitude (ce que l'avenir lui confirmera) que ses navires avaient été confisqués et ses hommes tués ou emprisonnés. Mais malgré ces tristes nouvelles, le capitaine de "l'Aqualante", le galion qui l'avait emmené jusqu'aux îles de la Soie, s'imprégna avec de plus en plus de plaisir de culture rokugani. De son contact prolongé avec Gusai Oso naquit même une certaine confiance et amitié. Il ne fallut pas trop longtemps pour qu'Esteban réussisse à convaincre le daimyo de faire libérer ses hommes, mais beaucoup plus pour récupérer ses navires. Ce ne fut fait qu'avec la promesse d'Esteban de revenir à Rokugan les soutes chargées de ses étranges trésors. Le Capitaine put ainsi repartir cinq

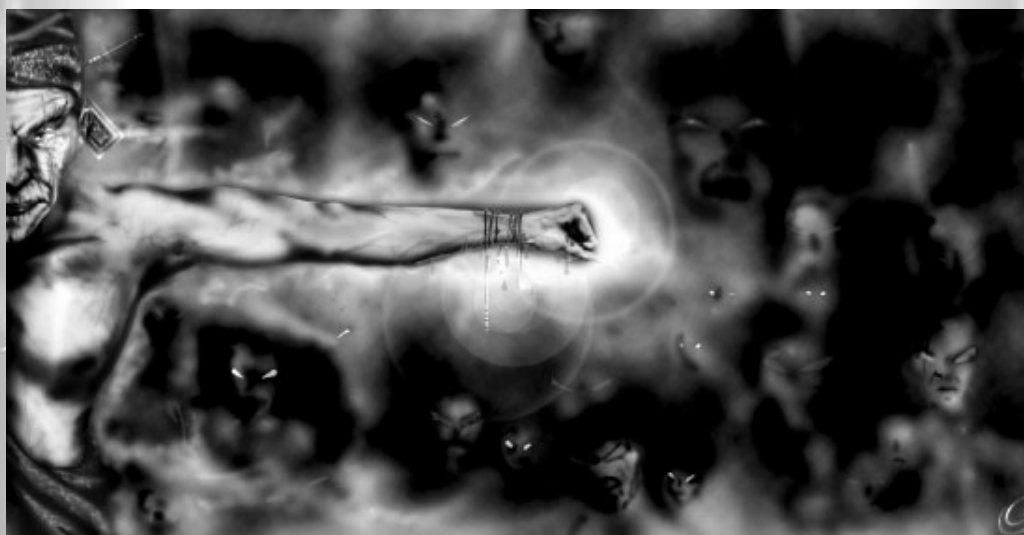
mois après son arrivée vers ses terres d'origine avec dans sa cargaison de nouveaux vivres, mais aussi des trésors, comme de la soie, des épices ou même quelques nemuranai - cadeaux de sympathie du Clan de la Mante.

Destin : Moins d'un an après son départ de Rokugan, Manuel Esteban revint accompagné cette fois-ci d'un nombre beaucoup plus important de navires. Bien qu'il ait toujours cru que les intentions de son peuple étaient pacifiques, il devint rapidement clair que pour plusieurs personnalités l'accompagnant, le but de ce nouveau voyage était tout autre. Malgré tout, Esteban retarda au maximum l'échéance en faisant preuve, entre autres, de la plus grande diplomatie possible. L'Empereur lui-même reconnut en lui un homme sage un jour capable, pourquoi pas ?, de réunir les deux peuples. Mais les événements s'enchaînèrent trop brutalement et rapidement pour que quiconque puisse les arrêter. L'Empereur, sous la pression du Gozoku, ordonna aux nanbanjin de prouver leur sens de l'honneur et la guerre ne put être évitée.

On ne sait pas ce qu'il advint de Manuel Esteban après la bataille du Cerf Blanc. Peut-être périt-il pendant les affrontements ? A moins qu'il n'ait réussi à s'enfuir grâce à l'aide d'Agasha Kasuga ? Personne ne le sait vraiment...



APPENDICE UN



Les Grandes Menaces



De nombreux dangers ne cessent de menacer la sérénité de l'Empire. Et bien qu'ils soient pour la plupart communs à chaque époque, ceux ayant pesé sur les IV^{ème} et V^{ème} siècles de notre ère avaient certaines particularités qui les rendirent encore plus dangereux qu'à l'accoutumé. Toutes ces menaces sont autant d'idée de scénario ou de campagne pour un MJ.

L'Outremonde

Bien que l'Oni no Usu n'ait jamais été désigné comme étant un Seigneur Oni, il n'en était pas moins une créature d'une puissance et d'une intelligence hors norme. Ses assauts firent plier les défenses du Clan du Crabe, jusqu'à ce que l'intervention providentielle du Prince impérial Hanti Fujiwa et de ses légions ne permettent de mettre sa horde en déroute.

Le fait que l'Oni no Usu ait porté l'essentiel de ses attaques durant la période où le Clan du Crabe était le plus vulnérable, du fait de la coupure de l'approvisionnement de ses troupes due à la crise de la sécheresse, n'a pas manqué de faire s'interroger les spécialistes de l'Outremonde. Ceux-ci pensent avec certitude que les forces du Dieu Sombre disposaient à l'époque de contacts et d'espions au sein des Clans de l'Empire. Cette stratégie, inhabituelle de la part d'une armée de l'Outremonde, combinée à la faiblesse du Clan du Crabe à cette époque, aurait finalement pu venir à bout des vaillants défenseurs de Rokugan, sans l'intervention de Hantei Fujiwa.

Il est d'ailleurs à noter que ce fut la deuxième et dernière fois qu'un membre de la famille Hantei prit part à une bataille contre l'Outremonde. D'après tous les témoignages, la vaillance, le courage et la divine puissance du Prince impérial attestaient sans aucun doute de sa brillante généalogie : il était sans doute le dernier grand Empereur de Rokugan, et, ne seraient-ce les manipulations du Gozoku, il aurait peu être le souverain le plus brillant et le plus influent de toute notre histoire.

Après la défaite de la horde de l'Oni no Usu, les forces du Sombre Frère se tinrent relativement tranquille durant toute la période de la souveraineté du Gozoku. Quelques

assauts furent menés sans grande conviction par des oni ou des akutenshi, mais le Clan du Crabe les contint aisément...

S'il faut chercher quelque part l'influence de la Corruption durant le règne de l'Alliance Tripartite, c'est bien à l'intérieur de Rokugan. Du fait de la dictature instaurée par les Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion, le nombre d'insatisfaits au sein du peuple ne fit que croître avec les années. Et comme souvent dans ces cas là, les petites gens se tournèrent vers ceux qui pouvaient leur apporter un moyen de se défendre, un quelconque pouvoir...

Les manifestations de maho au sein de l'Empire se multiplièrent durant ces sombres années, car les paysans n'hésitaient alors pas à vendre leur âme à Fu Leng en vue d'améliorer leur condition. La plupart le firent parce qu'ils n'avaient pas le choix : ils devaient nourrir leur famille, leurs enfants. De plus, nombreux furent les ronin nouvellement créés à cette époque qui se tournèrent vers le banditisme pour survivre. Les pauvres heimin, pour se défendre à la fois de ces brigands et de la milice répressive du Shinsen-gumi, cédèrent à la tentation d'obtenir le pouvoir de résister, dussent-ils y perdre leur place dans l'Ordre Céleste.

De même, parmi les samurai qui furent bannis de leur Clan et réduits à la condition d'errants sans honneur, il y avait de nombreux shugenja... Ceux-ci n'hésitèrent pas longtemps et embrassèrent la cause de la Souillure, souvent en vue de se venger.

Enfin, c'est durant la souveraineté du Gozoku qu'advint une des plus grandes tragédies que notre bel Empire ait connue : les Cinq Nuits de la Honte... En l'an 402 du Calendrier d'Isawa, le Clan du Phénix extermina le Clan mineur du Serpent, alors totalement corrompu par la maho et sous l'influence d'un Shuten Doji, l'une des Fortunes Obscures sortie du Puits Suppurant lors de la Chute du Dieu Sombre. Un tel événement conduisit bien sûr les inquisiteurs de la famille Asako à redoubler de zèle : les exécutions de maho-tsukai se multiplièrent dans les années qui suivirent, mais le Clan du Phénix se contentait d'éradiquer les symptômes, sans chercher à identifier la cause du mal...

L'Ombre

L'Ombre est encore "jeune" à cette époque, elle apprend à connaître l'Empire, en absorbant sans discernement hommes, animaux et esprits.

Mais malgré cela, il ne faudrait surtout pas négliger le danger représenté par cette entité millénaire durant la période dite du Gozoku. En effet, c'est à ce moment qu'apparaissent les premiers ronin, des samurai bannis de leur Clan sous un motif fallacieux. Insatisfaits, pleins de haine et de peur, ces samurai représentaient des proies de choix pour l'Ombre, qui corrompt un nombre incroyable de ronin à cette époque. De plus, de nombreux membres de Clans majeurs spoliés, comme celui du Crabe ou celui du Lion, étaient prêts à offrir leur âme en échange d'un pouvoir qui leur aurait permis de faire changer les choses. Ceux qui étaient trop lâches pour faire appel aux pouvoirs de la Souillure cédèrent à l'appel de la corruption de l'Ombre...

Il faut également garder à l'esprit que personne, en ce temps là, ne se doutait même de l'existence d'une entité telle que l'Ombre. Le Clan du Scorpion était persuadé d'être le maître des secrets de la magie de l'obscurité, alors qu'il n'était, et ne semble encore être, qu'un pion et un fournisseur de proies pour l'Ombre. Et surtout, le Clan de la Licorne appelé alors Clan de la Ki-Rin, se trouvait encore loin de Rokugan. D'après les archives de la famille Iuchi, c'est autour de l'an 400 que Shinjo affronta une créature sans nom faite de ténèbres vivantes et disparut dans le combat. Mais le reste de l'Empire ne savait rien de tout cela, et continua à ignorer la menace constituée par cette créature vorace et corruptrice... Les pouvoirs du cristal étaient également inconnus, sauf en ce qui concernait la lutte contre l'Outremonde.

L'Ombre, malgré sa jeunesse et sa méconnaissance relative de l'âme humaine à l'époque de la souveraineté du Gozoku, était une menace importante pour Rokugan, une menace dont la plus grande force était d'être ignorée de tous.

Les Kolat

La période du Gozoku constitua en quelque sorte un âge d'or pour la conspiration. Shiba Gaijushiko, le grand maître de l'organisation, fut l'homme qui eut l'idée de l'Alliance Tripartite. Gardant en mémoire l'adage qui veut qu'il vaille mieux être celui qui conseille que celui qui dirige, Gaijushiko instilla en Doji Raigu la soif du pouvoir qui devait le pousser à faire plier l'Empereur à ses exigences en kidnappant son fils et héritier. Le rusé membre du Clan du Phénix, toujours en retrait, fut néanmoins celui qui souffla à Raigu la plupart des réformes mises en place par le Gozoku.

Pourtant, cette situation finit par apparaître comme une impasse aux yeux de la conspiration. Son but étant de destituer la lignée Hantei pour la remplacer par un "homme parfait" modelé par ses soins, le fait qu'une alliance de Clans majeurs tiennent les rênes du pouvoir en laissant l'Empereur dans l'ombre ne servait finalement pas énormément ses intérêts. Shiba Gaijushiko se retira alors des affaires politiques de l'Empire, et ce retrait affaiblit considérablement le Gozoku, bien plus que n'aurait pu le supposer Doji Raigu...

Toutefois, les Kolat profitèrent de cette période pour mettre en place un grand nombre de réformes qui servaient au mieux leurs objectifs. Leur plus grande réussite fut de donner à l'économie un pouvoir quasi-égal à celui de la politique. De très nombreux agents furent recrutés parmi la classe récemment créée des marchands, principalement des hommes ambitieux n'ayant pas peur de défier l'Ordre Céleste pour acquérir fortune et pouvoir. Les conséquences de la guerre économique entre les familles Yasuki, presque entièrement noyautée par les Kolat, et Daidoji accrurent considérablement la puissance et l'influence de l'organisation.

Enfin, évènement au moins aussi important si ce n'est plus, Shinjo disparut en affrontant les Ténèbres vivantes, laissant son Clan confus et sans dirigeant. Déjà bien infiltré par les Kolat et leurs homologues des Terres Brûlées, les Qolat, le Clan de la Licorne fut littéralement pris en main par la conspiration, qui disposait maintenant d'un





Clan majeur tout entier en son pouvoir... Ne restait plus alors qu'à faire revenir les "fils de Shinjo" au sein de l'Empire d'Emeraude, afin de servir au mieux les intérêts de l'organisation.

Les gaijin

La menace gaijin n'apparut que vers les années 440. Avant l'arrivée de Manuel Esteban et de ses hommes, l'Empire se croyait "seul". Il allait vite découvrir que ces étrangers n'étaient pas comme eux. Ils ne parlaient pas la même langue et n'avaient pas les mêmes coutumes. Ce qui aurait pu se révéler être de puissants alliés se transforma rapidement en dangereuse menace. Ce danger fut d'abord culturel avant d'être physique. Les conquistadors, comme ils aimaient à s'appeler, et leurs prêtres tentèrent tout d'abord de convertir les Rokugani à leurs étranges coutumes ; des édifices religieux, nommés "églises", furent même construits. Mais cette tentative échoua et, lorsque l'Empereur, sur les conseils du Gozoku, décida d'imposer un ultimatum aux gaijin, pour que ces derniers prouvent leur honneur (la tentative de conversion fut donc également tentée par l'Empire...), les barbares répliquèrent par une attaque surprise sur la capitale Otosan Uchi. Le danger devint alors physique. Equipés d'étranges armes à feu, les gaijin furent extrêmement difficiles à vaincre. Seule la coalition de plusieurs des armées de l'Empire permit de les anéantir sur les rives de la Baie du Soleil Couchant. Bien longtemps après ces événements tragiques, la menace gaijin restera gravée dans la mémoire des Rokugani et les objets ou personnes traversant les frontières de l'Empire furent soumis à des contrôles plus stricts de la part de l'Empereur et de ses fonctionnaires.

APPENDICE DEUX



*Petit guide
de la cite de
Bakufu*



" Le bois et le plâtre des maisons sentaient la fraîcheur; maints chantiers de construction étaient inachevés, la bouse des bœufs et le crottin des chevaux montaient aux yeux et aux narines... "

Eiji Yoshikawa - La parfaite lumière.

Historique

L'histoire de la ville de Bakufu remonte au début du Vème siècle de notre ère. Alors que la principale ville de Rokugan avait toujours été sa capitale, Otosan Uchi, la souveraineté du Gozoku décida de se soustraire au principal symbole de la puissance de l'Empereur, en changeant "le centre culturel, administratif, politique et économique de l'Empire" de site géographique.

C'est ainsi qu'en l'an 405 naquit "Bakufu", la capitale de la paix et des arts. La cité, bien qu'elle ne fut jamais considérée comme la capitale de l'Empire, demeurera jusqu'en 475, et la prise de pouvoir de l'Impératrice Hantei Yugo-zohime, la principale ville de Rokugan.

Après les temps très difficiles que l'Empire venait de traverser, une nouvelle période de calme et d'esthétisme allait s'ouvrir au début du Vème siècle, avec l'unification de Rokugan sous le règne de l'Alliance Tripartite menée par les Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion. Cette période, connue sous le nom de "l'Empire unifié", est considérée, encore aujourd'hui, comme l'une des périodes les plus inspirées de l'Empire en matière culturelle. En effet, encouragés par le nouvel engouement économique de l'Empire et la liesse populaire ayant accompagné les nouvelles réformes qui permirent aux Rokugani de traverser la crise de la sécheresse avec moins de peine, les arts allaient se développer extrêmement vite. Nombre des plus belles œuvres d'artistes reconnus datent de ce siècle.

Et c'est au plus fort de cette période que naquit la cité de Bakufu. On raconte que les premiers bâtiments formant la vieille ville, comme ses habitants l'appelaient, ont tous été érigés en un seul mois. Exploit exceptionnel s'il en est quand on sait que certaines constructions avaient la taille de petits palais. Quoi qu'il en soit, cette petite anecdote, sans doute apocryphe, montre l'attention que la souveraineté du Gozoku portait à la construction de cette ville. Symbole de sa

toute grande puissance, Bakufu se voulait aussi être un lieu stratégiquement intéressant. Situé géographiquement au centre de l'Empire, autour de Mizu Omi No Fuko, le Lac de la Tristesse, la ville devint rapidement l'un des pôles incontournables du marché économique terrestre et fluvial de l'Empire. Le fait que les premiers bâtiments de la cité, qui formèrent plus tard la vieille ville et le quartier des nobles, furent construits sur une île du lac facilitait un contrôle discret et efficace des allées et venues entre le "continent" et la ville. Au fur et à mesure que les marchands et artistes affluaient de tout l'Empire d'Emeraude, la ville s'agrandissait au point de se développer aux alentours du Lac de la Tristesse. L'un des principaux défis des arrivants était d'arriver à convaincre les architectes et les autorités de construire leurs demeures sur les îles du lac, considérées comme plus sûres. La vie dans et autour de Bakufu devint une véritable fourmilière où le respect des classes se mesurait plus à la puissance financière qu'au lien du sang. C'est grâce à ce sentiment de liberté contrôlée que les artistes de la ville purent se consacrer entièrement à leurs œuvres plutôt qu'à des commandes de daimyo.

Malheureusement ce moment de calme et d'allégresse ne dura pas plus d'une vingtaine d'années. Et lorsque le sentiment populaire changea vis à vis de la souveraineté du Gozoku, la ville de Bakufu ne fut pas épargnée. Des quartiers complets de la cité furent, à de nombreuses reprises, incendiés et/ou partiellement détruits par des soulèvements populaires, notamment pour protester contre l'assassinat sur place publique de quatre moines de la Confrérie de Shinsei. Mais le plus grand incendie de la ville, qu'on prétend avoir été criminel, eut lieu en 437 et causa la mort de Doji Raigu, l'un des fondateurs de la souveraineté du Gozoku.

Mais le calme revenait toujours. La milice du Shinsen-gumi se chargeait de faire régner l'ordre par la terreur qu'elle inspirait ou la corruption. C'est ainsi que malgré ces attentats, la ville de Bakufu prospérait. La majorité des grands hommes politiques de l'Empire désertèrent la capitale pour aller s'y installer. L'Empereur Hantei Kusada lui-même, après avoir fait construire de nombreux temples et édifices religieux à Otosan Uchi, participa lui aussi à l'embellie de la cité de Bakufu en y faisant édifier également

des palais et édifices dédiés au Fortunes. En 419, après qu'il se soit lui-même proclamé Champion d'Emeraude, Doji Raigu allait à son tour partir s'établir à Bakufu.

L'ascension de Bakufu allait continuer jusqu'en 475 pour s'arrêter brutalement et définitivement, en 477, lorsque l'Impératrice Hantei Yugo-zohime prit la décision d'effacer ce dernier bastion de la puissance du Gozoku des mémoires rokugani. La ville fut entièrement rasée et toute mention de son existence supprimée des registres impériaux.

Présentation générale

Bakufu fut une cité nouvelle dans son élaboration. Construite autour d'un énorme château, situé sur l'île principale de Mizu Omi No Fuko, le Lac de la Tristesse, la ville s'est peu à peu propagée sur les îlots d'à côté jusqu'à atteindre le rivage. L'édifice appartenait à un ancien et respecté daimyo vassal de la famille Kakita du Clan de la Grue, Buzen Ichido. Créé à l'origine pour servir de point d'observation du Clan du Lion et notamment de Shiro Matsu, le Château du Dernier Soupir, le bâtiment allait plus tard abriter le quartier général officiel de la milice du Shinsen-gumi et l'ambassade de la souveraineté du Gozoku.

Lorsque la rumeur de la construction d'une cité sur les îles du Lac de Tristesse fut entendue pour la première fois à la cour impériale, beaucoup de personnes s'étonnèrent du lieu choisi et prédirent l'échec de l'entreprise. En effet, le sol des îles du lac n'était pas réputé pour être très stable et peu de nobles se voyaient investir dans une demeure située dans un lieu aussi mal fréquenté, à la frontière du Clan du Lion et de la Grue. Mais l'avenir leur donna tort. Bien qu'érigé à un endroit militairement instable et difficile d'accès, la ville était, en contrepartie, située dans un lieu économiquement intéressant : au centre de Rokugan et à la croisée des terres de trois des plus grands Clans (Lion, Grue et Scorpion) de l'Empire. Ainsi, les marchandises pouvaient voyager partout, assez facilement, sans accomplir de distances faramineuses, en empruntant aussi bien la voie terrestre que la voie fluviale et par extension maritime, puisque les eaux du lac proviennent de Kawa Mittsu Kishi, la Rivière aux Trois Rives, et se jet-

tent, par l'intermédiaire de Kawa Sano Zatsu Shudoshi, la Rivière du Moine Aveugle, dans Umi Amaterasu, la Mer de la Déesse Soleil. Par ailleurs, le fait que le Gozoku ait voulu placer la ville sur une île n'était pas du au hasard. Cet emplacement autorisait un contrôle discret et efficace des allées et venues entre le "continent" et la ville.

Sur la recommandation de Doji Raigu, le daimyo du Clan de la Grue, l'organisation de la construction de la cité de Bakufu put commencer. Différentes mesures incitatives furent alors décidées pour favoriser l'afflux de personnes issues de toutes les provinces de l'Empire d'Emeraude. Plusieurs réunions des membres les plus influents du Gozoku furent organisées au château de Buzen, ce qui eut pour conséquence immédiate de faire grimper en flèche le prestige de l'île. Suite à cela, de nombreux seigneurs se jetèrent sur les terres bordant la demeure du gouverneur comme des moustiques sur la lumière, avides de se faire une place auprès (au plus près ?) de ce nouveau centre de rayonnement. L'activité de construction commença avec l'arrivée de ces premiers nobles, bien obligés de délaisser la capitale pour participer à la cour impériale et poursuivre leurs activités administratives. Grâce à eux, les premières vagues d'ouvriers commencèrent à déferler sur Bakufu. Quelques mesures fiscales judicieusement choisies achevèrent d'attirer les marchands, fortunés ou non, qui n'avaient déjà d'yeux que pour le formidable potentiel de cette cité en devenir. Les nombreux ouvriers employés à la construction des maisons constituaient alors une manne inespérée et apparemment sans limite pour ces derniers tandis que les nobles répondaient à l'offre de biens plus luxueux. En quelques mois à peine, la ville prit son essor. Les ouvriers toujours plus nombreux se réunirent en groupes ou familles et les marchands s'installèrent à proximité du fleuve pour organiser leur approvisionnement. Ils se firent construire des boutiques et des entrepôts, ce qui attira de nouvelles vagues d'ouvriers qui cette fois débarquèrent à Bakufu accompagnés de leur cortège de geisha et autres prostituées ainsi que d'une foule de personnes en quête de fortune ou simplement curieuses de voir ce qui se passait réellement sur cette île de plus en plus souvent évoquée dans les discussions au cours des



derniers mois. Et tout ce magnifique chaos était orchestré, dans l'ombre, par les dirigeants du Gozoku, heureux de leur réussite.

Les quartiers

L'expansion de la ville fut fulgurante ; bien que la frénésie des premiers jours ait rapidement cédé la place à une organisation plus rationnelle, rien ne semblait pouvoir l'arrêter, même aux heures les proches de sa fin. Mais cette croissance démesurée entraîna aussi, rapidement, quelques problèmes. Ainsi, les terres constructibles se firent de plus en plus rares même si un nombre croissant d'ouvriers furent affectés aux travaux d'assèchement des marais environnants. La terre, même la moins fertile, commença à s'arracher à prix d'or, ce qui ne cessait de surprendre les gens les plus "simples". Les marchands et même parfois quelques nobles passaient leur temps à se déchirer oralement, et parfois physiquement, pour quelques arpents de terre. Il n'était pas rare de croiser au détour d'un marécage, des personnes en train de discuter du prix de terrains pas même encore asséchés. On peut même penser que certains des plus fourbes et ambitieux n'aient pas hésité à employer, par exemple, des ouvriers momentanément au chômage pour accélérer certaines négociations, en faisant par exemple visiter de plus près les marais à un éventuel concurrent...

On peut grossièrement séparer la ville en quatre parties principales :

- Sur la berge "continentale" se trouvait la zone d'accueil pour pénétrer dans la ville, avec des miliciens du Shinsen-gumi qui contrôlaient assez sévèrement les entrées et donnaient l'autorisation d'accès au bac qui menait sur l'île principale et les petits îlots. En parallèle à ces barges, de nombreux bateaux faisaient la traversée, essentiellement pour amener les matériaux de construction (bois, pierres) nécessaires au développement de la cité. Autour de cette partie de Bakufu, l'agitation régnait, les routes grouillaient de chars à bœufs eux aussi chargés en pierres ou en bois de charpente. Sur le bord des routes, les maisons poussaient comme des champignons car les terrains étaient ici nettement plus abordables que sur les îles. Les marchands les moins

fortunés ou les derniers arrivés s'installaient donc ici avec l'espoir de récupérer une partie de la clientèle des îles. Leur but était le plus souvent de se faire suffisamment d'argent de cette manière pour pouvoir aller s'installer sur l'île. Ce caractère provisoire se ressentait dans les constructions qui étaient pour la plupart de très mauvaise qualité. Seules quelques auberges en place depuis un moment inspiraient la confiance, ainsi que les bâtiments officiels (annexe du palais du taise de la ville...) et la capitainerie. Des campements plus ou moins provisoires étaient également installés au hasard du relief. Il n'est pas étonnant donc, vu sa situation, que cette partie de Bakufu fut la plus dangereuse. Malgré les efforts des chui et yoriki de la ville, les agressions et les vols étaient fréquents à cet endroit, car il fallait souvent attendre la barge une ou deux journées, en période d'affluence, avant de pouvoir embarquer, et les auberges et campements étaient difficiles à contrôler. De nombreux voyageurs se faisaient ainsi racketter ou même assassiner pour quelques koku.

- Une fois la traversée effectuée, les nouveaux venus arrivaient dans la cité proprement dite. Celle-ci était répartie sur l'île principale et les îlots qui l'entouraient. Sur l'une des deux plus grandes berges de l'île principale, on trouvait les pontons pour les nombreux bateaux effectuant la traversée tandis que le marché aux poissons occupait l'autre rive. La cité était ensuite globalement divisée, comme la plupart des villes de Rokugan, en quartiers correspondants aux métiers et professions. On avait ainsi le quartier des forgerons, celui des fabricants de lances, celui des teinturiers ou encore celui des tisseurs de tatamis. Au total, on distinguait environ une douzaine de quartiers différents, le principal étant le vieux quartier (dont nous reparlerons plus loin) entourant le château de Buzen, là où les premiers bâtiments furent construits. Mais comme la ville était en permanente croissance, d'autres quartiers se créèrent au fur et à mesure que les travaux d'assèchement aboutissaient. On y trouvait entre autres les quartiers d'habitation (souvent des maisons rudimentaires voire des huttes) des nombreux ouvriers ainsi que les "dojo" des confréries d'artisans et d'ouvriers. On trouvait également de nombreuses auberges, des maisons de geisha et d'autres recelant

quantité de filles moins portées sur l'étiquette mais plus "sportives". Tout le monde aura compris que les premières étaient pour les samurai et les secondes pour les roturiers, preuve encore une fois de l'importance dont ils jouissaient dans la cité. Et bien que l'on ait vu parfois quelques samurai portant une coiffe se rendre chez les secondes, l'inverse était par contre extrêmement rare. Les auberges, quant à elles, étaient souvent très bien tenues et offraient confort et nourriture de bonne qualité.

- Sur la plupart des îlots entourant l'île principale se trouvaient des entrepôts de grande taille appartenant aux riches marchands et aux samurai les plus influents de Bakufu. Ils leur servaient surtout à stocker les matériaux de construction destinés à leurs propres demeures. Ils en louaient une partie à prix d'or (les grands bâtiments étaient très rares sur l'île principale) pour les autres marchands ou les nobles moins fortunés. Les îlots entourant l'île principale abritaient aussi quelques édifices religieux, bien que le plus important, le Temple de la Vision Véritable, était construit dans le vieux quartier, torii et autres magnifiques œuvres d'arts "géantes" qui faisaient le bonheur des habitants de la cité. Tous ces bâtiments étaient souvent très bien protégés, soit par des samurai de Clan, s'il s'agissait d'édifices appartenant aux seigneurs, soit par la milice du Shinsen-gumi, qui faisait généralement payer sa protection, s'il s'agissait des possessions de marchands. Dans tous les cas, il ne faisait pas bon s'en approcher de trop près. L'un des plus grands fléaux de la cité de Bakufu fut les incendies. Plusieurs de ces catastrophes se sont déclarées au cours du petit siècle d'existence de la cité. Bien que certains furent sûrement de nature criminelle (on avance souvent le nom des Jinkon kishi), la plupart d'entre eux étaient dus à la proximité dangereuse des bâtiments. Mais ces tristes événements eurent pour conséquence de rendre les gardes légèrement méfiants, pour rester euphémique.

- Enfin, au centre de l'île principale se trouvait ce que les habitants de la cité appelaient le vieux quartier. C'était l'endroit le plus protégé de l'Empire avec la Cité Interdite d'Otosan Ushi, mais aussi le plus riche. Tous le monde rêvait de se faire une

petite place parmi les villas qui ornaient le quartier, mais seules les plus riches et influentes personnalités y demeuraient. On pouvait y trouver notamment la demeure principale de Doji Raigu, le quartier général du Shinsen-gumi, le Temple de la Vision Véritable, construit à la demande de l'Empereur Hantei Kusada, et la confrérie des ouvriers et architectes.

Population

La population de la ville et de ses environs était cosmopolite et se distinguait du reste de l'Empire par sa plus grande souplesse sur l'étiquette. Le statut d'ouvrier, même s'il ne donnait pas de droits explicites supplémentaires, accordait au moins aux heimin un peu plus de respect et d'attention que de coutume. Ils étaient quand même responsables de la construction de la ville et des demeures des samurai. Leur utilité immédiate les rendait indispensables et même s'il s'agissait d'une main d'œuvre facilement "renouvelable", les employeurs n'aimaient pas avoir à faire venir de nouvelles personnes qui allaient mettre du temps à s'adapter à leur nouvelle vie sur l'île et aux chantiers. En outre, les ouvriers et certains marchands s'étaient réunis en confrérie afin de gagner un pouvoir de négociation non négligeable avec les autorités de la ville. Progressivement, cet état de fait s'étendit au reste des petites classes de la cité, ce qui faisait de Bakufu une exception sociale à Rokugan. Bien sûr, un samurai conservait tout ses droits et pouvait décider de supprimer le premier ouvrier venu sans risquer le moindre ennui de la part des autorités mais sa maison aurait pu bien mettre un certain temps à se construire pour finalement prendre l'eau... De toute façon, jamais cette liberté plus grande accordée aux classes sociales les plus basses ne leur monta à la tête, mais il n'était plus exceptionnel qu'un heimin entretienne des relations plus simples et plus directes, sans cette peur qui les caractérise généralement, avec un samurai.





APPENDICE TROIS



*Des conséquences
du Gozoku*



Notes

1) Comme nous le verrons, ce changement était dû à une volonté d'adaptation au commerce, permis par la sécurité intérieure, et à l'urbanisation qu'il avait engendrée.

2) Ainsi, contrairement aux autres Clans dont les familles majeures disposaient d'une grande autonomie tant au plan politique que militaire, le Clan du Crabe garda une forte cohésion organisationnelle découlant des paroles de Hida lorsque Hiruma, Kuni et Kaiu eurent vaincu la bête, et liée à la spécialisation de ses familles. La survie du Clan dans son ensemble étant liée à la qualité des tâches de chaque famille, celles-ci restèrent très soudées sous l'égide puissante de la famille Hida. De plus, contrairement à grand nombre de Clans, c'est la fonction qui créait le commandement, et non la gloire. Par exemple, un seigneur Kuni dont les terres seraient attaquées par une horde de l'Outremonde verrait naturellement tous ses théoriques pouvoirs militaires transférés au taise de la famille Hida commandant les troupes présentes. Inversement, un daimyo de la famille Kaiu n'aurait pas son mot à dire quant à la décision d'un shugenja de la famille Kuni concernant la manière de vaincre tel ou tel oni.

3) En d'autres termes, il y

I) De l'aristocratie terrienne au guerrier professionnel :

L'expérience du Gozoku révéla plusieurs dangers inhérents au consensus social qui maintenait l'Empire en place :

Le système féodal d'alors, où les daimyo des six Clans majeurs agissaient plus ou moins comme des "rois" assujettis à une autorité centrale : cette autorité centrale ne disposait ni du pouvoir militaire, ni d'un pouvoir civil puissant, puisque chaque Clan était responsable de son organisation propre tant au niveau judiciaire que politique. Ainsi, si le Clan du Lion était du type aristocratie terrienne, où les daimyo et leurs vassaux cumulaient fonctions militaire et civile, d'autres Clans, comme ceux du Scorpion et de la Grue, avaient commencé à opter pour un modèle¹ dans lequel le pouvoir civil (justice, économie), aux mains des courtisans, se différenciait du pouvoir militaire, aux mains de karo ou d'hatamoto dont la nomination dépendait des courtisans. Les Clans du Dragon et du Phénix optaient pour une préséance du pouvoir spirituel, et les pouvoirs civil et militaire, s'ils disposaient d'une large autonomie, restaient toutefois dépendants des dignitaires religieux, qu'ils soient représentés par le Conseil des Cinq ou la famille Togashi. Le Clan du Crabe, pour sa part, présentait une organisation particulière due à son conflit quasi-permanent avec l'Outremonde² : le pouvoir, calqué sur une hiérarchie militaire fonctionnelle, était tout entier réuni entre les mains des commandants militaires qui avaient la préséance sur les liens de féodalité unissant les gouvernants civils à leur daimyo en titre.

Cette situation en mutation n'allait pas sans contrarier nombre de daimyo issus de la première époque de Rokugan, où au vu de l'immensité du territoire et des nombreux dangers encourus par le peuple (brigands, créatures de l'Outremonde, seigneurs de guerre), la présence d'une force armée dans chaque territoire était nécessaire, créant ainsi des liens étroits entre les paysans nourrissant les samurai en charge de protéger leurs terres et le seigneur dont le pouvoir était avant tout fondé sur sa capacité à défendre le territoire. Ces hommes issus d'une aristocratie guerrière voyaient d'un œil peu amène la volonté de restreindre leur quasi-toute puissance.

Les Clans de la Grue et du Scorpion, les plus protégés en raison de l'éloignement de l'Outremonde ou de frontières inexplorées, furent les premiers à bénéficier d'une tranquillité relative qui permit à leurs dirigeants de constituer les samurai en une classe de guerriers professionnels, rémunérés par leur daimyo. Il n'était plus utile de conserver une garnison en chaque point du territoire, ce qui permit de transformer ces samurai terriens, autonomes et autocrates, gérant et protégeant un fief, en simple classe de guerriers professionnels³ entièrement dépendants du pouvoir central et percevant une solde (cf. partie II).

Le développement des centres urbains créa également une autre condition à ces transformations. La relative paix civile permettait des échanges commerciaux importants et par conséquent, certaines bourgades situées sur des routes commerciales devinrent vite des lieux d'échanges. Il devint important de contrôler ces lieux qui menaçaient le système des castes par la création de milices urbaines et gouvernements municipaux ingérables pour l'ancien système d'aristocratie terrienne, qui s'il était parfaitement capable de protéger un domaine de menaces extérieures, s'appuyait sur une cohésion interne que le développement de centres urbains ouverts à toutes les influences rendait totalement caduque. C'est ainsi que les Clans les plus ouverts, ceux de la Grue et du Scorpion, adaptèrent vite leur fonctionnement à ces nouveaux paramètres en édifiant des systèmes centralisés et une administration judiciaire, militaire et civile qui séparait les fonctions et spécialisait ceux qui les exerçaient. Le samurai, de chef / guerrier / juge, se vit restreindre principalement à sa fonction militaire, tandis que les plus opportunistes prenaient les rôles les plus importants dans l'administration du daimyo, à savoir ceux de décideurs politiques (courtisans) ou d'administrateurs civils (magistrats).

Pour autant, ce développement économique et l'enrichissement énorme de ces deux Clans qui s'ensuivit, fut la cause d'un certain nombre d'événements qui allaient les rapprocher. Tout d'abord, lors de la première Guerre des Clans pour le contrôle de la Baie des Poissons Morts, la décision impériale sommant le daimyo du Clan de la Grue de faire cesser certaines activités de

la famille Yasuki, dont une bonne part ne parvenait pas dans les caisses impériales et n'était guère honorable, et la sécession de ces derniers qui y fit suite fut considérée comme une entrave au bon développement économique de Rokugan. Qui plus est, il était clair que cette décision était le fait du conservatisme des kuge impériaux, qui, s'ils se réjouissaient de l'augmentation des impôts due au développement économique (le commerce évitant une partie des pénuries, et permettant une meilleure rentabilité agricole par une spécialisation de certaines zones agraires), ne pouvaient que craindre la création de centres urbains concurrençant la ville centrale d'Otosan Uchi, le déplacement du pouvoir économique et culturel pouvant ouvrir la voie à un futur déplacement politique. Par ailleurs, un changement du système de taxes s'avérait impossible dans la mesure où, si le contrôle des récoltes de riz était facile, celui de flux commerciaux était impossible. Qui plus est, les Clans du Lion et du Crabe, attachés à un grand conservatisme, n'étaient pas capables, pour des raisons différentes, de mettre en branle les mêmes changements : le Clan du Crabe car sa structure militaire était indispensable à sa tâche et le Clan du Lion car tout daimyo ayant orchestré ce genre de décisions se serait trouvé face à une coalition de la prééminente aristocratie militaire, d'autant plus que ces deux Clans ne disposaient d'aucune prédisposition commerciale, leur ressources reposant principalement sur l'agriculture et l'exploitation minière, tandis que l'artisanat et l'art était plutôt au main des Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion.

Cette opposition politico-économique fut l'une des raisons pour laquelle le Gozoku fut suivi sans grande opposition par tous les dirigeants des trois Clans novateurs : ceux de la Grue, du Phénix et du Scorpion. La position du Clan du Crabe fut assez ambiguë, mais il disposait maintenant de moyens suffisants via la famille Yasuki pour pouvoir s'intégrer sans trop de craintes au nouveau système économique.

A la fin du Gozoku, les kuge impériaux, dont le pouvoir avait été menacé par l'Alliance, virent vite l'intérêt qu'ils avaient à ré-instaurer une centralisation administrative à leur avantage :

- Le renforcement de la magistrature d'Emeraude, antérieurement au Gozoku assez succincte, en but d'enlever une partie du pouvoir civil aux Clans, se développa fortement. Une réforme financière permit en outre, et grâce au renforcement de l'administration par le biais de la nouvelle magistrature d'Emeraude, au pouvoir central de bénéficier des retombées financières des échanges commerciaux : construction de routes impériales financées directement par des impôts sur les Clans, instauration d'octrois sur les marchés et de péages sur les routes impériales, instauration d'un impôt sur les entrepôts (taxation des réserves de grain de chaque Clan / guilde de marchands) pour décourager la spéculation qui accentuerait les effets de pénuries, sources de désordres civils, et profiterait trop à certains Clans (familles Yasuki et Doji), sources de déséquilibre entre les Clans.

- La mise en place du système des laissez-passer augmenta encore la dépendance des Clans vis à vis de la magistrature impériale, et la charte des magistrats d'Emeraude édictée en l'an 500 la dota d'immenses prérogatives face à la justice interne des Clans. Enfin, une réforme militaire permit de mettre sur pied les légions d'Emeraude. L'Empereur n'était alors plus complètement dépendant des Clans et, autre avantage, il pouvait recruter les meilleurs éléments guerriers et bellicistes de tous les Clans, sans pour autant subir le coût de leur entraînement.

D'autres réformes tentèrent encore de briser les menaces latentes. Le problème des noms de famille qui attachait toute une lignée à un territoire créant des risques de volonté autonomiste devait maintenant dépendre du bon vouloir impérial. Ce qui permit de faire en sorte que chaque samurai animé de cette volonté tente de prouver son attachement au trône et de bannir ceux qui s'attachaient à l'ancien droit. Par ailleurs, la centralisation des écoles d'enseignement permis également de distendre les liens intra-féodaux et intra-familiaux en créant une mixité régionale propre à éviter tout retrait isolationniste ; elle permettait aussi de contrebalancer les attaches régionales par la création de liens d'école.

Enfin, la coexistence de Clans dont l'organisation politique, et par la même écono-



Notes
(suite)

a passage pour ces Clans d'un samurai, seigneur féodal dans une structure clanique, à un samurai fonctionnaire spécialisé d'une structure étatique. Le pouvoir civil prend le pas sur le pouvoir militaire.



mique, était source de différences, de jalousies et de conflits mineurs entre eux, ce qui en lien avec la naissance d'une puissante administration permettait à l'Empereur de se situer non plus comme un chef de guerre rassembleur aux prérogatives principalement militaires et spirituelles, mais avant tout comme un chef d'état, juge suprême dont tous tenteraient d'obtenir les faveurs.

II) Riz, koku et marchands :

A l'époque de l'aristocratie terrienne, les rapports étaient simples. Un seigneur protégeait des terres et, en contrepartie, le peuple lui versait du riz tandis que ses artisans fabriquaient pour lui les objets de consommation courante. Et s'il lui était venu l'idée d'abuser de sa position, nul doute qu'un des membres de sa famille aurait pris possession du pouvoir avec l'accord tacite du peuple et des samurai. Ce seigneur entretenait alors directement ses guerriers, souvent sous son propre toit en leur octroyant nourriture et armement, et s'il s'avérait que son fief fut trop grand pour que tous les samurai soient réunis, il était alors courant que ses vassaux, ou ses officiers nommés dont la charge devenait rapidement héréditaire, prennent les mêmes prérogatives sur le territoire dont ils avaient la défense à charge.

L'urbanisation, ainsi que la transformation de ces guerriers territoriaux en une armée professionnelle liée uniquement à un seigneur, changea la donne. Le daimyo, percevant la quasi-totalité de ses impôts en riz, en reversait une partie à ses samurai afin qu'ils puissent se nourrir. Mais très vite, ces mêmes samurai durent échanger ce riz contre des espèces sonnantes et trébuchantes. Peu intéressés par ces tractations, certains heimin, jusqu'à lors simples colporteurs ou boutiquiers, se chargèrent de l'échange. Il ne fallut guère de temps pour qu'ils se chargent au nom du samurai de récupérer la part de riz qu'ils avaient préalablement payée, puis que des samurai ayant besoin de finances leur demandent d'acheter à l'avance leur solde de riz sur plusieurs années. Cette "avance privée" sur la solde devint de fait un prêt qui fit la fortune des marchands... En outre, la grande variabilité de la valeur du koku, fonction de la récolte de riz, permit aux mar-

chands, ainsi qu'aux courtisans les plus évolués, ceux des familles Yasuki, Doji, etc., de jouer sur cet aspect des choses, et d'engranger encore plus de fortunes.

Par ailleurs, l'urbanisation fit évoluer les problèmes de féodalité : un marchand, aussi riche soit-il, était toujours à la merci de n'importe quel samurai vindicatif (d'autant plus s'il était riche), qui aurait pu le tuer ou le détrousser sans réellement être passible de peine. Il lui fallait donc être affilié à un samurai pour que sa vie ait quelque valeur... A l'époque précédente, le paysan versait un impôt en nature au seigneur présent en contrepartie de sa protection armée. Cet impôt évolua en une redevance à un Clan propriétaire de la terre. De la même façon, un marchand versait une redevance à un Clan protecteur, garant de son droit à commercer sur ses terres et à utiliser ses infrastructures (routes, marchés) à des conditions préférentielles (monopole ou taxation moindre).

De même, la transformation engendra la naissance de l'inkyo ou "monde flottant". En voulant copier les fastes d'Otosan Uchi et le goût de la beauté des enfants de Doji, le Gozoku apporta une plus large diffusion de cet idéal en attirant dans les cours de province des artistes, signe ostentatoire de culture et d'élévation sociale. Cela entraîna le fait que l'art, sous toutes ses formes, devint une constante de la vie du samurai : le respect de la beauté, tout comme le courage, était une valeur fondamentale du guerrier idéal.

APPENDICE QUATRE



*Glossaires des
sources officielles*



Périodes :

- L'Empire des six Clans majeurs
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Le Gozoku
Palais d'Hiver : Kyuden Seppun

PNJ :

- Mirumoto Tokeru
La Voie du Dragon
- Mirumoto Ryudumu
La Voie du Dragon
- Mirumoto Takeda
Unexpected Allies
- Mirumoto Turan
La Voie du Lion
- Agasha Kasuga
La Voie des Clans mineurs
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Agasha Nodotai
La Voie du Dragon
- Doji Raigu
Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
La Voie du Loup
- Doji Sekidera
La Voie de la Grue
- Doji Mizobu
La Voie du Loup
- Doji Usan
La Voie du Loup
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Doji Kiriko
La Voie de la Grue
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Daidoji Heugi
La Voie de la Grue
- Asahina Yajinden
La Voie de la Grue
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
La Tombe de Iuchiban
- Shiba Gaijushiko
La Voie du Loup
Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
Palais d'Hiver : Kyuden Asako
- Shiba Muruyasu
Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Shiba Kaigen
La Voie du Phénix
- Asako Reisha
La Voie du Phénix
- Asako Beiwa
La Voie du Phénix
- Isawa Asahina
La Voie de la Grue
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Isawa Takao
La Voie du Phénix
- Akodo Tetsu
La Voie de la Grue
- Akodo Kurojin
La Voie de la Grue
- Akodo Mitsuyuki
La Voie du Loup
- Akodo Godaigo
La Voie du Lion
L'Ere du Vide
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Akodo Ukija
La Voie du Dragon
- Akodo Minobe
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
La Tombe de Iuchiban
- Matsu Mochihime
La Voie du Loup
- Matsu Cheomo
La Voie de la Grue
- Matsu Zaruko
La Voie du Lion
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Matsu Itagi
La Voie du Crabe
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Matsu Oki
La Voie du Crabe
- Matsu Hitomi
La Voie du Lion
Le Livre de base 1ère édition
L'Ere du Vide
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Ikoma Yuri
La Voie de la Grue
- Bayushi Tesaguri
La Voie du Scorpion
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Bayushi Junzen
La Voie du Scorpion
- Bayushi Atsuki
Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Bayushi Akoru
Unexpected Allies
- Soshi Takasho
Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
La Tombe de Iuchiban
- Yogo Ichinore
La Voie du Scorpion

- Hida Tadaka
 - La Voie du Crabe
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Hida Ichido
 - La Voie du Loup
 - La Voie du Crabe
- Yasuki Tsanumi
 - La Voie du Crabe
- Kaiu Anou
 - Palais d'Hiver : Kyuden Asako
- Kaiu Gineza
 - La Voie du Crabe
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Hantei Bosai (Hantei IV)
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Hantei Fujiwa (Hantei V)
 - Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
 - La Voie du Crabe
 - La Voie du Loup
 - La Voie de la Grue
- Hantei Kusada (Hantei VI)
 - La Voie de Shinsei
 - Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Hantei Yugo-zohime (Hantei VII)
 - Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
 - La Voie du Loup
- Hantei Muhaki (Hantei VIII)
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Otomo Reju
 - Palais d'Hiver : Kyuden Asako
- Otomo Totogasi
 - La Voie de la Grue
- Otomo Tohajutsu
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
- Iuchiban
 - Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
 - La Voie du Scorpion
 - La Tombe de Iuchiban
 - Le Clan du Crabe
- Ichiro Fureheshu
 - La Voie des Clans mineurs
- Mochiko
 - La Voie du Loup
- Hiro
 - La Voie du Loup
- Gaman
 - La Voie de Shinsei

Batailles :

- La Victoire par la Paix
 - La Voie de la Grue
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
 - La Voie du Lion
- Les Cinq nuits de la Honte
 - La Voie du Phénix
 - La Voie du Loup
 - La Voie des Clans mineurs
- La Bataille des mers déchaînées
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
 - La Voie de la Grue
- La Bataille du Cerf Blanc
 - Palais d'Hiver : Kyuden Kakita
 - La Voie du Dragon
 - La Voie de la Grue
 - La Voie du Loup
 - La Voie du Lion
 - La Voie des Clans mineurs
- La Bataille de l'Heure du Loup
 - La Voie du Lion
- La Bataille de la Neige Rouge
 - La Voie du Lion
- La Bataille des Tombes Volées
 - La Voie du Lion
- La Bataille de Kenson Gakka
 - Palais d'Hiver : Kyuden Seppun
 - La Voie du Loup

Règne des Empereurs

(de Hantei I à Hantei X)

De la Chute des Kami à l'an 42

Hantei I (? – 42)

De 42 à 284

Hantei " Genji " II (24 – 310)

De 284 à 322

Hantei " Ningi " III (263 – 322)

De 322 à 387

Hantei " Bosai " IV (288 – 387)

(1) De 387 à 442

Hantei " Fujiwa " V (368 – 442)

(2) De 442 à 445

Otomo Tohajutsu (381 – 461)

(1) De 445 à 475

Hantei " Kusada " VI (428 – 475)

De 475 à 518

Hantei " Yugo-zohime " VII (458 – 518)

De 518 à 541

Hantei " Muhaki " VIII (478 – 549)

De 541 à 554

Hantei " Retsuhime " IX (509 – 554)

De 554 à 575

Hantei X (? – 582)

Entre parenthèse l'année de naissance et de mort de l'individu

(1) : les Empereurs ayant régné sous la souveraineté du Gozoku.

(2) : la première et unique régence de l'Empire par un membre de la famille impériale.



Adaptations D20

Famille Modifiée

Hiruma

- Classe Préférée : Samuraï.
- Honneur de départ : 2
- Compétence de classe : Connaissances (Outremonde).
- Equipement de départ :
 1. Armure d'ashigaru de maître, vingt flèches de maître, cinq morceaux de jade.
 2. Armure lourde, cinq morceaux de jade.

Nouveaux dons

Les techniques ancestrales de l'école Hiruma et les techniques ancestrales de la Ki-Rin ne sont évidemment pas disponibles lors de l'époque des Quatres Vents présentée dans Rokugan.

Tant que les techniques ancestrales de l'école Hiruma sont enseignées les Dons Expertise de combat et Expertise de combat renforcée peuvent être pris comme Dons supplémentaires de la classe de Samuraï pour les bushi du Clan du Crabe.

Tant que les techniques ancestrales de la Ki-Rin sont enseignées les Dons Attaque éclair et Science de l'initiative peuvent être pris comme Dons supplémentaires de la classe de Samuraï pour les bushi du Clan du Renard.

La Volonté de l'Empereur [général]

Le personnage est conscient d'agir au nom de l'Empereur.

Prérequis : Non-déshonorable (Honneur 2.0+).

Avantage : Quelque soit l'utilisation de compétence dites déshonorantes qu'il utilise il ne pourra jamais perdre son statut.

Spécial : Si le personnage appartient au Jinkon kishi il peut dépenser un point de Vide (s'il possède le Don Utilisation du Vide) pour gagner un bonus d'attaque égale à la

différence entre son rang d'honneur et celui de son adversaire si celui-ci a un honneur inférieur à lui.

Le sens du devoir

[Ancêtre : Matsu Yugo-zoko]

Vous descendez de l'incarnation parfaite du Bushido qui fut impératrice et qui mourut épée à la main lors de la Bataille des Mers Déchaînées.

Clan : Lion

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde impliquant le contrôle de l'esprit, la terreur ou même le changement d'alignement.

Spécial : Le personnage doit être en total adhésion avec les valeurs du Bushido. Si ce n'est plus le cas (c'est à dire son honneur atteint le rang 1, indigne de confiance, ou moins, les bénéfices de l'ancêtre disparaissent.

La Danse de la Torche Enflammée

[Technique Crabe]

L'école Hiruma enseigne l'alternance des mouvements d'attaque et de défense afin de frapper juste sans jamais baisser sa garde.

Prérequis : Int 13+.

Avantage : Lorsqu'il se bat de manière défensive, le personnage reçoit un bonus à l'attaque et aux dommages égal à son modificateur d'Intelligence.

Les Ailes du Colibri

[Technique Crabe]

Tel le colibri le bushi Hiruma est perpétuellement en mouvement.

Prérequis : Bonus de base à l'attaque +7, Dex 13+, Int 13+, Esquive, La Danse de la Torche Enflammée.

Avantage : Lorsqu'il se bat de manière défensive, le personnage reçoit à sa CA les bonus de défense totale au lieu des bonus de combat défensif (exemple : +4 au lieu de +2 si le personnage n'a aucun degrés d'Acrobaties).

L'Aube économise ses Forces

[Technique Crabe]

Le Bushi a appris à économiser ses forces et à ne jamais dépenser plus de force que nécessaire pour mettre fin à la vie d'un adversaire.

Prérequis : Bonus de base à l'attaque +10, Int 13+, Expertise.

Avantage : Lorsque le bushi amène un adversaire en dessous de -10 points de vie, il pourra rajouter les dégats "en trop" à son prochain jet de dégats. Les dégats ainsi "stockés" disparaissent à la fin de la rencontre.

Le Souffle du Paradis Céleste

[Technique Renard]

En se laissant porter par le souffle de la Ki-Rin céleste, le bushi acquiert une vitesse phénoménale.

Prérequis : Bonus de base à l'attaque +4, Dex 13+, Science de l'initiative.

Avantage : Une fois par rencontre, le bushi peut rajouter quatre fois son modificateur de Dextérité à son Initiative pour un tour.

La Chevauchée de la Ki-Rin

[Technique Renard]

La Ki-Rin sait à la fois être gracieuse et meurtrière.

Prérequis : Bonus de base à l'attaque +7, Dex 13+, Science de l'initiative, Souffle du Paradis Céleste.

Avantage : Tant qu'il ne se bat pas de manière défensive, le bushi peut annuler son bonus de Dextérité à la CA (et être ainsi pris au dépourvu) jusqu'à la fin du tour pour rajouter son bonus de Dextérité à tous les jets de dommages de mêlée qu'il effectuera dans le tour.

Pureté du Geste

[Technique Renard]

Le bushi a appris que parfois un seul geste suffit.

Prérequis : Bonus de base à l'attaque +10, Dex 17+, Science de l'initiative, Le Souffle du Paradis Céleste, La Chevauchée de la Ki-Rin.

Avantage : A chacune de ses attaques, le bushi peut attaquer deux adversaires à la fois tant que les deux adversaires ne sont pas éloignés de plus d'un mètre cinquante (5 pieds) et qu'ils sont dans la zone contrôlée par le bushi. La CA pour un tel jet d'attaque sera la CA la plus haute parmi les deux adversaires.

Pureté de l'Esprit

[Technique Renard]

Arrivé à ce niveau, le bushi comprend son adversaire dans sa globalité avant même que le combat n'ait commencé.

Prérequis : Bonus de base à l'attaque +13,

Utilisation du Vide.

Avantage : Au début de chaque rencontre le bushi gagne un nombre de points de Vide égal à son maximum de Vide même si cela doit faire dépasser ce maximum de points de Vide possible. Les points de Vide ainsi gagnés ne peuvent être utilisés que pour des actions en rapport avec le combat (jet d'attaque, désarmement, feinte, etc). Ces points de Vide disparaissent à la fin de la rencontre s'ils ne sont pas dépensés.

Le Milicien du Shinsen-gumi (Classe de Prestige)

Cette école forme les jeunes recrues dès leur gempukku afin d'en faire des miliciens d'élite. Les élèves formés à cette académie (qui se trouve à Bakufu) rejoignent le Shinsen-gumi directement en tant que gunso.

Informations techniques

Dés de vie : d10

Les Miliciens du Shinsen-gumi doivent satisfaire aux conditions suivantes :

Clan : Grue, Phénix, Scorpion, Loup

Alignement : Tous sauf Loyal bon

Bonus de base à l'attaque : +1

Compétence : Connaissances (Loi) : 2 degrés

Spécial : Doit être recruté jeune par le Shinsen-gumi ; dans le cas contraire Don Ecole Différente (Shinsen-Gumi) et les appuis sociaux adéquats sont nécessaires

Rappelons aussi que la classe de milicien du Shinsen-gumi n'est accessible que sous la période de domination de la souveraineté du Gozoku.

Compétences de classe :

Bataille (Sag), Connaissance (Noblesse et Royauté/ Int), Décryptage (Int), Désamorçage/ sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristique de la Classe :

- **Armes et armures** : Le milicien du Shinsen-gumi sait manier les armes courantes et de guerre ; il est également formé au port de toutes les armures.

- **La Voie du Gozoku** : En combat, le milicien apprend à exercer un ascendant psychologique sur son (ou ses) opposant (s). S'il réussit un jet d'Intimidation (DD 10 + total des DV des adversaires) en combat (action gratuite) il gagne un bonus à ses jets d'attaques égale à son bonus de Charisme (ou +1 s'il a un bonus négatif ou pas de bonus du tout) pour le reste du combat. En cas d'échec au jet d'Intimidation, l'ascendant psychologique ne peut plus avoir lieu pour cet affrontement.

- **Le Sceau du Gozoku** : Le milicien porte le sceau de l'Alliance Tripartite et peu nombreux sont ceux qui souhaitent aller à l'encontre de ses serviteurs. Le milicien gagne un bonus de +5 à ses jets de Diplomatie et d'Intimidation lorsqu'il agit en tant que représentant du Gozoku.

- **Dons supplémentaires** : Au niveau 3, le milicien gagne l'acquisition d'un nouveau don à choisir par mis la liste ci-dessous. Par la suite, il gagne un don supplémentaire au niveau 5. Les dons accessibles au Milicien, par ce procédé, sont : Ambidextrie, Arme de prédilection*, Attaque éclair (Esquive, Souplesse du serpent), Attaques réflexes, Course, Endurance, Esquive, Expertise de combat, Expertise de combat renforcée (Expertise de combat), Frappe défensive (Expertise de combat, Esquive), Frappe karmique (Esquive), Grand kiai (Kiai), Kiai, Prestige, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique*, Science du désarmement (Expertise de combat), Souplesse du serpent (Esquive), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Certains de ces dons ne peuvent pas être choisis tant que le milicien du Shinsen-gumi n'a pas pris celui qui dont ils découlent.

Dans ce cas, les dons secondaires sont indiqués entre parenthèses après le don principal. Les dons indiqués par une astérisque (*) peuvent être choisis plusieurs fois, mais pour une arme différentes à chaque fois. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Notes : ces dons viennent en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux. Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tous le monde a le droit, le milicien n'est pas limité à la liste ci-dessus.

Diminutif de Milicien du Shinsen-gumi : Shin

**La Garde carmin
(Classe de Prestige)**

Les Gardes carmin (aussi appelé Garde du sang) sont des bushi implacables ayant fait de la terreur leur arme et de l'inflexibilité leur armure. Ces êtres exceptionnels sont dévoués corps et âmes à la gloire et cause de leur chef, le daimyo du clan du Scorpion, Bayushi Junzen.

Informations techniques

Dés de vie : d12

Les Gardes carmin doivent satisfaire aux conditions suivantes :

Clan : Scorpion, Loup

Alignement : Loyal Mauvais ou Loyal Neutre

Bonus de Base à l'Attaque : +5

Compétences : Intimidation : 4 degrés

Dons : Volonté de fer, Esquive et Souplesse de serpent

Rappelons aussi que la classe de prestige des Gardes carmin n'est possible que sous les règnes de Bayushi Junzen ou de sa fille, Bayushi Hanazono.

Table 1 : Milicien du Shinsen-gumi

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	La Voie du Gozoku, Le Sceau du Gozoku
2	+2	+0	+0	+3	
3	+3	+1	+1	+3	Don supplémentaire
4	+4	+1	+1	+4	
5	+5	+1	+1	+4	Don supplémentaire

Table 1 : Garde carmin

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Expertise défensive, Aura de Terreur (1/jour)
2	+2	+0	+3	+3	Ame du prédateur
3	+3	+1	+3	+3	Goût du sang (1/jour)
4	+4	+1	+4	+4	Aura de Terreur (2/jour)
5	+5	+1	+4	+4	Goût du sang (2/jour)
6	+6	+2	+5	+5	
7	+7	+2	+5	+5	Goût du sang (3/jour), Aura de Terreur (3/jour)
8	+8	+2	+6	+6	
9	+9	+3	+6	+6	Goût du sang (4/jour)
10	+10	+3	+7	+7	Aura de Terreur (4/jour)

Compétences de classe :

Bataille (Sag), Equitation (Dex), Intimidation (Cha), Sens de la nature (Sag), Détection (Sag), Langage secret* (Cha)

* Le langage secret des gardes carmin n'a rien à voir avec l'Argot des voleurs courant. Il s'agit véritablement d'une nouvelle langue inventée par Bayushi Junzen afin de faciliter l'adhésion au groupe et une certaine discrétion de l'ordre donné.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristique de la Classe :

- **Armes et armures :** Le garde carmin sait manier les armes courantes et de guerre ; il est également formé au port de toutes les armures.

- **Expertise défensive :** La première tache du garde de sang est la protection rapprochée. Le garde de sang peut décider au début du tour (action gratuite) d'échanger sa classe d'armure (hors bonus de dextérité, ces derniers étant conservé avec la nouvelle valeur) avec une personne de son choix. Cette dernière doit être volontaire et situé à moins de 2 mètres du Garde.

- **Aura de terreur :** A partir du niveau 1 et tous les trois niveaux après cela (niveaux 4, 7, 10) le Garde Carmin gagne la capacité de projeter une Aura de terreur à 3 mètres (10 pieds) autour de lui une fois par jour (action de mouvement). Tous les ennemis pris dans cet zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD de (10+niveau du Garde Carmin+modificateur de Charisme) ou être secoué (-2 à l'attaque, aux jets de sauvegarde, de compétences et de caractéristiques et impossibilité de dépenser des points de Vide) tant qu'il ne sera pas éloigné de l'Aura du Garde Carmin pendant un nombre de tours égal au niveau de classe du garde Carmin+1d6 tours. En

cas d'échec critique l'adversaire devra fuir pendant un nombre de tours égal au niveau de classe du Garde Carmin.

- **Ame du prédateur :** Quand il exécute les ordres de son supérieur, le garde carmin ne faiblit pas. Il gagne un bonus à ses jets de sauvegarde égale au modificateur de charisme du chef (ce dernier appartenant obligatoirement à cette classe de prestige), qui lui donne l'ordre.

- **Goût du sang :** Au niveau 3, le garde du sang peut décider, avant de faire son jet d'attaque, de doubler les dégâts de son prochain coup. S'il fait un coup critique, le multiplicateur de dommages de l'arme est augmenté d'un point à la place. S'il rate sa cible, cet avantage n'aura aucun effet et sera perdu. Le Garde Carmin gagne une nouvelle tentative de Goût du Sang aux niveaux 5, 7 et 9

Diminutif de Garde carmin : Carm

Nouveaux objets magiques (nemuranai)

L'Armure Chitineuse de Bayushi Junzen

Etant donné le nombre d'excroissances osseuses et chitineuses pointues qui parsèment l'armure de Bayushi Junzen son porteur est considéré armé et peut infliger 1d6 de dommages normaux lorsqu'il se bat à mains nues. L'armure (décrite dans la table 2) en elle même est une armure chitineuse +6, et donne un bonus d'altération de 4 aux jets de Réflexes, ainsi que des sorts "Force de taureau" (1 fois/jour, durée 5 heures) et "Terreur" (1 fois/jour, DD 16, durée 1d4 tours). Malheureusement l'esprit sanguinaire de Junzen (Int 16, Sag 18, Cha 12, Ego 24, Alignement Chaotique Mauvais, Honneur 0.3) est imprégné à jamais dans l'armure et tente (par Empathie) d'imposer sa volonté à chaque fois que quelqu'un la

revêt. Le porteur sera alors habité par une soif intangible de pouvoir et par une cruauté sanguinaire inégale. Il prendra plaisir à traquer ses proies, à les voir s'effrayer (il emploie le pouvoir "Terreur" à cette fin) et à les faire souffrir.

Shokei

Shokei est un Taichi (voir Table 3), une arme d'un autre temps, doté de propriétés magiques inhabituelles. Considéré comme un Taichi +2 pour la plupart des individus, Shokei dévoile la totalité de ses pouvoirs aux personnes habitées par un sentiment de vengeance légitime, combinant alors des propriétés semblables à celles d'une Epée radieuse et d'une Epée furieuse : bonus d'amélioration +4 et multiplicateur de critique x3 contre les adversaires liés à la vengeance légitime, de plus quand il fait face à de tels adversaires le porteur rentre dans une rage de berserk (effet identique à la rage de Barbare) jusqu'à ce que les adversaires aient disparu ou soient morts. Pendant cette rage le porteur ne peut faire autre chose

qu'attaquer et se déplacer vers l'adversaire suivant.

Nouvelles armes et armures

Deux nouvelles armures gaijin (l'Armure de cuir et le Plastron, aussi appelé "Nanbando" en rokugani) et dix nouvelles armes (la Rapière, la Main-gauche, le Brise-lame, le Sabre, la Hallebarde, l'Arquebuse - aussi appelé "Teppo" en rokugani, le Pistolet, le Mousquet, la Couleuvrine et le Canon) font leur apparition à Rokugan, pendant la période s'étalonnant de 442 à 445. Ces deux armures disparaîtront de la circulation, tous comme l'ensemble des objets gaijin, après la Bataille du Cerf Blanc. Tous ces objets sont décrits dans les tables 2 ou 3. Le prix des objets rokugani sont en koku et les prix des objets gaijin sont en po.



Table 2 : Nouvelles armures

Armure	Prix	Bonus D'armure	Bonus maximal de Dex	Pénalité d'armure	Echec des sorts	Vitesse (10m) (6m)		Poids
Armure légère								
Armure chitineuse	95 koku	+4	+3	-3	20%	10 m	6.5 m	10 kg
Armure de cuir Gaijin	10 po	+2	+6	0	10%	10 m	6.5 m	7.5 kg
Armure intermédiaire								
Plastron "Nanbando" Gaijin	200 po	+5	+3	-4	25%	6.5 m	5 m	15 kg

Table 3 : Nouvelles armes

Armes exotiques – Corps à corps

Arme	Prix	Dégâts	Echec	Critique	Facteur De Portée	Poids	Type
Très petites							
Main-gauche *†	2 po	1 d4		19-20 / x2		1 kg	Perforant
Brise-lame **	5 po	1 d4		x2		1.5 kg	Contendant
Moyennes							
Rapière *†	20 po	1 d6		18-20 / x2		2 kg	Perforant
Sabre †	20 po	1 d8		19-20 / x2		2 kg	Tranchant, Perforant
Taichi †	400 koku	2 d4		19-20 / x2		3 kg	Tranchant
Grandes							
No-dachi #	50 koku	2 d6		19-20/x2		5 kg	Tranchant
Hallebarde *o	10 po	1 d10		x3		7.5 kg	Perforant, Tranchant

Armes à poudres – Distances

Légères							
Arquebuse "Teppo" Δ†	500 po	1 d8	1-2	x2	15m	5 kg	Perforant
Pistolet Δ†	1000 po	1 d10	1	x2	5m	2.5 kg	Perforant
Mousquet Δ†	800 po	1 d12	1	x2	15m	10 kg	Perforant
Lourdes							
Couleuvrine Δ†	12000 po	1 d20	1-3	x2	60m	300 kg	Perforant
Canon Δ†	20000 po	1 d30	1-3	x2	150m	500 kg	Perforant

¹ Le Taichi est un katana de taille intermédiaire dont la lame, très courbe ou très droite, possède un tranchant tourné vers le sol. On apporte habituellement à la fabrication des Taichi les mêmes soins qu'à la fabrication des katana, tous les Tachi sont donc des armes de maître. Seul les personnages ayant au moins 5 degrés de maîtrise dans la compétence frappe laijustu peuvent l'utiliser en situation de lai. Le No-Dachi ne sera néanmoins pas communément accepté lors de duels traditionnels.

Le No-dachi est un grand Katana (de 1,50 à 2,20 m) s'employant uniquement à 2 mains (Voir Rokugan). Néanmoins les personnages ayant au moins 10 degrés de maîtrise dans la compétence frappe laijutsu peuvent utiliser cette arme pour frapper en lai. Le No-Dachi ne sera néanmoins pas communément accepté lors de duels traditionnels.

* Le don Botte secrète permet d'ajouter son bonus de dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de force) quand on utilise cette arme.

** Cette arme fait bénéficier son possesseur d'un bonus de +4 à ses jets d'attaque opposé en cas de désarmement. De plus en cas d'attaque critique l'arme offre la possibilité au personnage d'infliger des dégâts à l'arme de son adversaire comme s'il possédait le don Destruction d'arme.

† Ces armes peuvent avoir une garde-coquille qui leur confère un bonus de +2 à tous jets effectués afin d'éviter d'être désarmé. Une telle arme voit son prix doublé et son poids augmenté de 500 g.

° Si cette arme est placée de manière à recevoir une charge, un coup au but inflige des dégâts doublés en cas de charge de l'adversaire.

D Les armes à feux ou à poudres ont une chance d'exploser dans les mains de son possesseur. En cas d'échec critique on estime que le tir a échoué et que le possesseur (ainsi que toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 2m dans le cas d'un maléfice d'une arme lourde) subit les mêmes dégâts qu'un coup au but (critique dans le cas des armes lourdes) de l'arme.

‡ A chaque fois que le personnage obtient le maximum à son dé de dégâts il a la possibilité de relancer le même type de dé puis d'additionner les résultats. S'il obtient toujours le maximum au jet, il relancera à nouveau un dé etc. Le multiplicateur de critique

s'applique toujours en dernier. Le maniement des Armes à Poudres nécessite les Dons Maniement d'armes exotiques (Armes à poudres légères) et Maniement d'armes exotiques (Armes à poudres lourdes).





Format des descriptions :

Nom du perso

Classes du perso

FP X ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV ; pv ; Init +X ; Vit ; CA (toucher, pris au dépourvu) ; Atq ; AS ; CS ; AL ; Honneur ; JdS Réf +, Vig +, Vol + ; For, Dex, Con, Int, Sag, Cha ; Vide maximum

Compétences :

Dons :

Équipement notable :

Hida Tadaka

Guerrier 6 / Protecteur Hida 8

FP 14 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 6d10+8d12+70 ; pv 155 [183 en rage] ; Init +3 ; Vit 10m ; CA 22 (toucher 15, pris au dépourvu 19) ; Atq +21/+16/+11 [+23/+18/+13 en rage] en mêlée (1d8+11 [1d8+14 en rage], x3, tetsubo +3 tueur d'oni incrusté de jade et résistant à la Souillure) ou +18/+13/+8 à distance (1d8, x2, long yumi de maître) ; AS Châtiment +4/+9, Critique de prédilection (tetsubo), Rage 4/jour pendant 10 rounds ; CS Compétence familiale (Conn. (Outremonde)), Réduction des dommages 3/- ; AL LN ; Honneur 2.0 ; JdS Réf +7, Vig +16 [+18 en rage], Vol +9 [+11 en rage] ; For 19, Dex 16, Con 20, Int 18, Sag 15, Cha 11 ; Vide maximum 5

Compétences : Bataille +19, Conn. (Nezumi) +12, Conn. (Outremonde) +21, Détection +10, Escalade +21, Intimidation +17, Langages (Rokugani, Nezumi, Oni, Ogre, Bakemono), Saut +14

Dons : Arme de prédilection (tetsubo), Armure de prédilection (armure lourde), Attaque en puissance, Enchaînements, Impassibilité de la Montagne, Profondeurs du Vide, Résistant à la Souillure (Ancêtre : Kuni), Spécialisation martiale (tetsubo), Utilisation du Vide, Voie du Crabe

Équipement notable : katana, wakizashi, tetsubo +3 tueur d'oni incrusté de jade et résistant à la Souillure, long yumi de maître, armure lourde de maître...et tout ce que le Champion du clan du Crabe peut souhaiter

Yasuki Goriko

Courtisan 13

FP 13 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 13d6+55 ; pv 100 ; Init +2 ; Vit 10m ; CA 12 (toucher 12, pris au dépourvu 10) ; Atq +7/+2 (1d4, 19-20, x2, tanto) ; AS Aucune ; CS Compétence familiale (Bluff), Richesse, Talent, Style et Grace, Commérages, Abilités de courtisan (La Meilleure Part du Courage, Eloquent, La Faiblesse est ma Force, Votre Vie est Mienne), Le Cœur Parle ; AL CN ; Honneur 0.7 ; JdS Réf +6, Vig +7, Vol +12 ; For 12, Dex 14, Con 16, Int 19, Sag 14, Cha 19 ; Vide maximum 2

Compétences : Artisanat (Riziculture) +16, Bluff +22, Conn. (Etiquette) +17, Conn. (Gaijin) +20, Conn. (Légendes) +16, Conn. (Loi) +20, Conn. (Noblesse et Royauté) +20, Détection +14, Diplomatie +28, Estimation +24, Jeu (Shogi) +18, Langages (Rokugani, Haut Rokugani, Gaijin), Perception auditive +14, Profession (marchand) +18, Psychologie +14, Renseignements +20

Dons : Force de la Terre, Ichi-Miru, Prestige (17), Robustesse, Talent (x2, Diplomatie, Profession (marchand)), Utilisation du Vide, Versatile (x2, Conn. (Gaijin), Conn. (Légendes), Conn. (Loi), Estimation), Volonté de fer

Équipement notable : Rien de magique mais beaucoup d'argent

Mirumoto Itto

Samurai 5 / Maître d'Arme Dragon 8

FP 13 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 5d10+8d10+52 ; pv 123 ; Init +8 ; Vit 6,5m ; CA 18 (toucher 14, pris au dépourvu 14) ; Atq +22/+17/+12 en mêlée (2d4+4, 19-20, x2, Shokei) ; AS Un avec le Sabre +3 ; CS Compétence familiale (Conn. (Mystères)), Daisho ancestral, Posture du Daisho (N/A), La Vérité est dans la Mort ; AL NB ; Honneur 2.5 ; JdS Réf +7, Vig +10, Vol +13 ; For 18, Dex 19, Con 19, Int 15, Sag 16, Cha 12 ; Vide maximum 2

Compétences : Acrobaties +9, Bataille +15, Concentration +12, Conn. (Etiquette) +10, Conn. (Mystères) +5, Equilibre +9, Escalade +9, Frappe Iaijutsu +17, Langages (Rokugani, Haut Rokugani, Yobanjin), Nage +12, Psychologie +11, Saut +8, Sens de la nature +11

Dons : Arme en main, Expertise, Laissez-le aller, Maniement d'armes exotiques (tachi),

Pistage, Science de l'initiative, Technique du Daisho (N/A), Utilisation du Vide
Équipement notable : Shokei (voir objets magiques), armure partielle

NB : Itto est un adversaire d'autant plus à craindre que malgré le fait qu'il soit manchot, et donc armé d'une seule arme, il applique entièrement le bonus de "Un avec le Sabre" sur ses coups portés avec Shokei

Agasha Nodotai

Shugenja 10 / Guerrier 1

FP 11 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 10d6+1d10+11 ; pv 51 ; Init +6 ; Vit 10m ; CA 15 (toucher 13, pris au dépourvu 12) ; Atq +12/+7 (1d6+4, 19-20, x2, wakizashi +2 gardien) ; AS Sorts ; CS Compétence familiale (Alchimie), Élément de prédilection (Feu), Sentir les éléments, Sorts ; AL LB ; Honneur 3.5 ; JdS Réf +5, Vig +4, Vol +9 ; For 19, Dex 14, Con 13, Int 20, Sag 15, Cha 19 ; Vide maximum 5

Compétences : Alchimie +19, Concentration +14, Conn. (Histoire) +18, Conn. (Recherche) +18, Conn. (Shintao) +18, Détection +9, Fouille +4, Frappe iaijutsu +14, Langages (Rokugani, Haut Rokugani, Kami, Yobanjin), Perception Auditive +9, Profession (Scribe) +15, Représentation (Rhétorique) +11

Dons : Arme en main, Elu des kami, Profondeurs du Vide, Science de l'initiative, Sorts innées, Utilisation du Vide

Sorts connus (6/8/7/7/6/4 ; DD de base 15 + niveau du sort ; Élément de prédilection - Feu) : au choix du MJ parmi les sorts de défense (de soi et surtout d'autrui) et de détection sachant que l'école Agasha contient déjà son content de sorts offensifs
Équipement notable : amulette d'armure naturelle +2, wakizashi +2 gardien

Doji Raigu

Courtisan 9 / Samuraï 2 / Eminence Grise 4

FP 15 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 9d6+2d10+4d6+30 ; pv 86 ; Init +3 (+5 avec un katana) ; Vit 6,5m ; CA 21 (toucher 13, pris au dépourvu 18) ; Atq +13/+8 (1d10+4, 19-20, x2, Epée Ancestrale du Clan de la Grue) ; AS Aucune ; CS Compétence familiale (Conn. (Etiquette)), Richesse, Talent, Style et Grace, Commérages, Abilités de courtisan (La Meilleure Part du Courage, Votre Vie est Mienne), Daisho Ancestral, Bonus de

Prestige +2, Compagnon d'armes amélioré, Faveurs, Bonus de compétence +1 (Diplomatie), Suivants d'élite ; AL LE ; Honneur 3.5 ; JdS Réf +7, Vig +9, Vol +19 ; For 8, Dex 16, Con 15, Int 19, Sag 19, Cha 18 (19) ; Vide maximum 2

Compétences : Bluff +26, Conn. (Etiquette) +19, Conn. (Loi) +26, Conn. (Noblesse et Royauté) +20, Détection +21, Diplomatie +31, Frappe iaijutsu +16, Intimidation +26, Langages (Rokugani, Haut Rokugani), Perception auditive +21, Psychologie +26, Renseignements +25, Représentation (rhétorique) +26, Torture +10

Dons : Arme de prédilection (katana), Ichimiru, Manœuvre politique, Prestige (23), Talent (x3, Conn. (Loi), Diplomatie, Psychologie), Utilisation du Vide, Versatile (Frappe iaijutsu, Conn. (Loi)), Voie de la Grue, Volonté de fer

Équipement notable : Epée Ancestrale du Clan de la Grue (katana +5 vorpale qui permet de prendre 20 sur les jets de Psychologie lors des duels de iaijutsu et qui donne un bonus sacré de +20 à tous les jets basés sur le Charisme), Armure du Champion d'Émeraude (voir Rokugan : Appendice Un) et tout ce que quelqu'un d'aussi puissant que le Champion de la Grue et/ou le Champion d'Émeraude peut demander

Daidoji Tsubasa

Samuraï 7 / Guerrier 2 / Milicien du Shinsen-Gumi 5

FP 14 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 7d10+2d10+5d10+42 ; pv 119 ; Init +10 (+12 quand il utilise un katana) ; Vit 6,5m ; CA 18 (toucher 14, pris au dépourvu 14) ; Atq +18/+13/+8 (1d10+4, 18-20, x2, Onega) ; AS La Voie du Gozoku ; CS Compétence familiale (Discrétion), Daisho Ancestral, Le Sceau du Gozoku ; AL LN ; Honneur 3.1 ; JdS Réf +7, Vig +14, Vol +11 ; For 15, Dex 18, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 14 ; Vide maximum 2

Compétences : Bataille +9, Conn. (Bafuku) +7, Conn. (Ecoles d'escrime) +7, Conn. (Etiquette) +6, Conn. (Loi) +8, Détection +6, Diplomatie +12, Equitation +14, Fouille +9, Frappe iaijutsu +12, Intimidation +12, Jeu (Go) +5, Psychologie +5

Dons : Arme de prédilection (katana), Ecoles différentes (Scorpion, Shinsen-Gumi), Expertise, La Frappe Soudaine (katana), Science de l'initiative, Un Seul



Instant, Utilisation du Vide, Vigueur surhumaine, Voie de la Grue, Voie du Scorpion
Équipement notable : Onega (lame Kakita acéré +1), armure partielle

Akodo Mitsuyuki
Samuraï 6

FP 6 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 6d10+18 ; pv 51 ; Init +0 ; Vit 6,5m ; CA 14 (toucher 10, pris au dépourvu 14) ; Atq +9/+4 en mêlée (1d10+4, 19-20, x2, katana +1) ou +7/+2 à distance (1d8, x3, long yumi) ; AS Aucune ; CS Compétence familiale (Bataille), Daisho Ancestral ; AL NB ; Honneur 3.2 ; JdS Réf +2, Vig +8, Vol +5 ; For 14, Dex 10, Con 17, Int 17, Sag 11, Cha 14 ; Vide maximum 2

Compétences : Bataille +9, Concentration +7, Conn. (Étiquette) +7, Conn. (Histoire) +9, Conn. (Loi) +7, Conn. (Shintao) +7, Diplomatie +10, Équitation +9, Langages (Rokugani, Haut Rokugani), Représentation (rhétorique) +11

Dons : Arme de prédilection (long yumi), Force de la Pureté, Utilisation du Vide, Talent (Conn. (Histoire)), Voie du Lion (x2)

Équipement notable : katana +1, armure partielle et tout ce qui est accessible à un Champion de Clan

Matsu Zaruko

Samuraï 7 / Guerrier Félicé 4 / Champion Akodo 3

FP 14 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 7d10+4d12+3d10+28 ; pv 109 [137 en rage] ; Init +4 ; Vit 6,5m ; CA 22 (toucher 12, pris au dépourvu 20) ; Atq +21/+16/+11 [+23/+18+13 en rage] (1d10+7 [1d10+10 en rage], 19-20, x2, katana +3 honorable) ; AS Fureur du Lion 3/jour pendant 7 rounds, Châtiment du déshonneur +3/+3 ; CS Compétence familiale (Bataille), Daisho Ancestral, Rugissement du Lion, Courage du Lion, Bond du Lion, Détection du déshonneur, Faveur ancestrale, Aura de courage, Grand leader +1 ; AL LB ; Honneur 4.2 ; JdS Réf +10, Vig +16 [+18 en rage], Vol +18 [+20 en rage] ; For 17, Dex 18, Con 14, Int 17, Sag 18, Cha 14 (16) ; Vide maximum 5

Compétences : Bataille +21, Concentration +7, Conn. (Ancêtres) +11, Conn. (Architecture et ingénierie) +7, Conn. (Étiquette) +11, Conn. (Histoire) +11, Diplomatie +19, Frappe iaijutsu +13, Langages (Rokugani, Haut Rokugani),

Intimidation +14, Psychologie +6, Représentation (rhétorique) +13

Dons : Arme de prédilection (katana), Arme en main, Redoutable et Intrépide (Ancêtre : Akodo), Grand Kiaï, Kiaï, Prestige (20), Profondeurs du Vide, Rester conscient, Rugissement de Matsu, Utilisation du Vide, Voie du Lion, Volonté de fer

Équipement notable : katana +3 honorable, armure lourde +3 donnant un bonus de +2 au Charisme et pouvant lancer 3/jour vent de murmure

Akodo Kurojin

Samuraï 10 / Champion Akodo 5

FP 15 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 10d10+5d10+75 ; pv 157 ; Init +2 ; Vit 6,5m ; CA 21 (toucher 12, pris au dépourvu 19) ; Atq +21/+16/+11 (1d10+6, +2d6 contre les adversaires déshonorables, 19-20, x2, katana +2 honorable de châtiment) ; AS Châtiment du déshonneur +2/+3 ; CS Compétence familiale (Bataille), Daisho Ancestral, Détection du déshonneur, Faveur ancestrale, Aura de courage, Grand leader +1, Inspiration héroïque (1 allié) ; AL LB ; Honneur 5.0 ; JdS Réf +8, Vig +18, Vol +19 ; For 17, Dex 15, Con 20, Int 17, Sag 18, Cha 14 ; Vide maximum 2

Compétences : Bataille +21, Cérémonie du thé +10, Conn. (Étiquette) +11, Conn. (Fortunes) +9, Conn. (Histoire) +14, Diplomatie +8, Équilibre +10, Équitation +15, Escalade +8, Frappe iaijutsu +15, Langages (Rokugani, Haut Rokugani), Psychologie +9, Représentation (rhétorique) +15, Saut +16

Dons : Arme de prédilection (katana), Arme en main, Attaque en puissance, La Dernière Leçon, Kiai, Maniement du bouclier, Port d'armure (lourde), Prestige (20), Technique d'Akodo, Utilisation du Vide, Voie du Lion, Volonté de fer

Équipement notable : katana +2 honorable de châtiment, armure lourde +2 de défense légère

Shiba Gaijushiko

Courtisan 8 / Agent Kolat 7

FP 15 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 8d6+7d6+30 ; pv 85 ; Init +4 ; Vit 10m ; CA 14 (toucher 14, pris au dépourvu 10) ; Atq +12/+7 (1d4+3, 19-20, x2, tanto +2 gardien) ; AS Attaque sournoise +2d6 ; CS Compétence familiale (Conn. (Étiquette)), Richesse, Talent, Style et

Grace, Commérages, Abilités de courtisan (Eloquent, Votre Vie est Mienne), Abilités de Kolat (Honneur Apparent x2, Champ de compétence élargi (Torture, Conn. (Kolatt)), Fraternité Secrète, Ne Révèle Aucun Secret, Activer Dormeur ; AL LN ; Honneur 3.5 (0.5) ; JdS Réf +11, Vig +6, Vol +17 ; For 12, Dex 19, Con 15, Int 18, Sag 19, Cha 21 ; Vide maximum 5

Compétences : Bluff +31, Conn. (Etiquette) +23, Conn. (Guerre) +12, Conn. (Kolatt) +23, Conn. (Loi) +19, Conn. (Noblesse et Royauté) +21, Détection +15, Diplomatie +27, Intimidation +24, Langage secret +15, Langages (Rokugani, Haut Rokugani, Kami, Yobanjin), Perception auditive +15, Profession (scribe) +22, Psychologie +32, Renseignements +16, Représentation (rhétorique) +31, Torture +12

Dons : Ichi-miru, Manœuvre politique, Profondeurs du Vide, Talent (x3, Bluff, Psychologie, Représentation (rhétorique)), Utilisation du Vide, Versatile (Conn. (Guerre), Conn. (Loi)), Volonté de fer

Equipelement notable : tanto +2 gardien

Isawa Shimizu

Shugenja 4 / Courtisan 2

FP 6 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 4d6+2d6 ; pv 23 ; Init +0 ; Vit 10m ; CA 10 (toucher 10, pris au dépourvu 10) ; Atq +3 ; AS Sorts ; CS Compétence familiale (Connaissance des sorts), Elément de prédilection (Feu), Sentir les éléments, Sorts, Richesse, Talent, Style et Grace ; AL LE ; Honneur 2.4 ; JdS Réf +1, Vig +1, Vol +12 ; For 10, Dex 11, Con 10, Int 17, Sag 16, Cha 17 ; Vide maximum 2

Compétences : Cérémonie du thé +8, Concentration +2, Conn. (Astrologie) +8, Conn. (Bafuku) +8, Conn. (Cité Interdite) +8, Conn. (Etiquette) +11, Conn. (Festivals) +12, Conn. (Fortunes) +8, Conn. (Histoire) +5, Conn. (Noblesse et Royauté) +8, Conn. (Otosan Uchi) +5, Conn. (Shintao) +12, Connaissance des sorts +6, Détection +6, Fouille +5, Langages (Rokugani, Haut Rokugani, Kami), Poisons +5, Profession (scribe) +8, Psychologie +6, Représentation (rhétorique) +12, Soins +5

Dons : Talent (x3, Conn. (Etiquette), Conn. (Festivals), Conn. (Shintao)), Utilisation du Vide, Volonté de fer

Sorts connus (6/7/4 ; DD de base 13 + niveau du sort ; Elément de prédilection - Feu) : au choix du MJ.

Equipelement notable : Aucun

Bayushi Atsuki

Courtisan 9 / Eminent Grise 3

FP 12 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 9d6+3d6-12 ; pv 32 ; Init +2 ; Vit 10m ; CA 16 (toucher 12, pris au dépourvu 14) ; Atq +5 (1d3, x2, Eventail d'Atsuki) ; AS Aucune ; CS Compétence familiale (Diplomatie), Richesse, Talent, Style et Grace, Commérages, Abilités de courtisan (Eloquent, La Faiblesse est ma Force), Bonus de Prestige +2, Compagnon d'armes amélioré, Faveurs, Bonus de compétence +1 (Bluff) ; AL N ; Honneur 1.6 ; JdS Réf +4, Vig +4, Vol +11 ; For 9, Dex 14, Con 9, Int 19, Sag 11, Cha 20 ; Vide maximum 2

Compétences : Artisanat (maquillage) +10, Bluff +27, Cérémonie du thé +8, Conn. (Clan de la Grue) +11, Conn. (Clan du Phénix) +11, Conn. (Etiquette) +16, Conn. (Histoire) +12, Conn. (Loi) +12, Conn. (Noblesse et Royauté) +13, Conn. (Shintao) +12, Détection +9, Diplomatie +27, Fouille +13, Jeu (Sadane) +13, Perception auditive +9, Poison +12, Psychologie +12, Renseignements +17, Représentation (comédie) +17, Représentation (danse) +17, Représentation (poésie) +17

Dons : Maniement d'arme martiale (tessen), Maniement du bouclier, Manœuvre Politique, Prestige (21), Talent (x2, Bluff, Diplomatie), Utilisation du Vide, Versatile (Conn. (Shintao), Poison), Volonté de fer

Equipelement notable : Eventail d'Atsuki (ressemble à un éventail de court normal, est en réalité un tessen +1 qui quand il est porté a le même effet qu'une amulette d'armure naturelle +4)

Bayushi Junzen

Rôdeur 1 / Milicien du Shinsen-Gumi 5 / Garde Carmin 10

FP 16 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 1d10+5d10+10d12+32 ; pv 124 ; Init +7 ; Vit 10m ; CA 23 (toucher 13, pris au dépourvu 20) ; Atq +25/+20/+15/+10 (1d10+11, 19-2, x2, Katana Ancestral du Clan du Scorpion) ; AS Aura de Terreur 4/jour, Goût du Sang 4/jour ; CS Compétence familiale (Diplomatie), Ennemi juré (Famille Yogo +1), La Voie du Gozoku, Le Sceau du Gozoku, Expertise défensive, Ame du Prédateur ; AL CE ; Honneur 0.3 ; JdS Réf +7, Vig +12, Vol +18 ; For 19, Dex 16, Con 15, Int 18, Sag 20, Cha 8 ; Vide

maximum 2

Compétences : Bataille +17, Bluff +4, Conn. (Etiquette) +5, Conn. (Loi) +6, Conn. (Otosan Uchi) +5, Conn. (Shinsen-Gumi) +9, Déplacement silencieux +7, Détection +11, Diplomatie +9, Discrétion +7, Dressage +5, Empathie avec les animaux +4, Equilibre +7, Equitation +7, Escalade +8, Fouille +9, Frappe iaijutsu +5, Intimidation +11, Poisons +6, Psychologie +10, Saut +8, Sens de la Nature +17, Torture +6

Dons : Arme en main, Combat à mains nues, Esquive, Jumeau Kharmique : Bayushi Sowayo (Ancêtre : Bayushi), Prestige (15), Souplesse de serpent, Utilisation du Vide, Voie du Scorpion, Pistage, Volonté de fer

Equipeement notable : Armure chitineuse de Junzen, Katana Ancestral du Clan du Scorpion (katana vorpale +5 de rapidité donnant un bonus de 20 à tous jets de compétences basées sur le Charisme)

Hantei Fujiwa

Samurai 4 / Maître iaijutsu 5 / Courtisan 4

FP 13 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 4d10+5d10+4d6+39 ; pv 107 ; Init +12 ; Vit 10m ; CA (toucher 16, pris au dépourvu) ; Atq +18/+13/+8 (1d10+5, 19-20, x2, katana +4) ; AS Frappe du Vide ; CS Compétence Familiale (Conn. (Etiquette)), Daisho Ancestral, Défense rusée, Rapidité Acérée, Richesse, Talent, Style et Grace, Commérages, Abilité de Courtisan (Votre Vie est Mienne) ; AL LB ; Honneur 4.5 ; JdS Réf +8, Vig +9, Vol +13 ; For 13, Dex 15, Con 16, Int 19, Sag 14, Cha 19 ; Vide maximum 2

Compétences : Bluff +19, Conn. (Etiquette) +24, Conn. (Guerre) +13, Conn. (Shintao) +13, Cérémonie du thé +11, Diplomatie +28, Frappe iaijutsu +20, Langage secret +22, Langages (Rokugani, Haut Rokugani), Psychologie +13, Renseignements +11, Représentation (rhétorique) +15

Dons : Arme de prédilection (katana), Botte secrète (katana), Expertise, Science de l'Initiative, Talent (x3, Conn. (Etiquette), Diplomatie, Langage secret), Technique Kakita, Utilisation du Vide, Voie de la Grue, Volonté de fer

Equipeement notable : katana +4 permettant de prendre 20 aux jets de Psychologie pendant les duels de iaijutsu, et tout ce qu'un empereur sous le Gozoku peut souhaiter

Hantei Kusada

Samurai 7 / Courtisan 3 / Maître de iaijutsu 2

FP 12 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 7d10+2d10+3d6+36 ; pv 100 ; Init +10 ; Vit 10m ; CA 17 (toucher 17, pris au dépourvu 10) ; Atq +16/+11 (1d10+4+1d4 de Vide, 19-20, x2, katana +3 de Vide) ; AS Aucune ; CS Compétence familiale (Conn. (Etiquette)), Daisho Ancestral, Défense Rusée, Rapidité Acérée, Richesse, Talent, Style et Grace, Commérages ; AL LB ; Honneur 4.3 ; JdS Réf +6, Vig +6, Vol +10 ; For 13, Dex 15, Con 16, Int 20, Sag 14, Cha 19 ; Vide maximum 5

Compétences : Bluff +17, Concentration +12, Conn. (Etiquette) +15, Conn. (Fortunes) +12, Conn. (Loi) +18, Conn. (Noblesse et Royauté) +15, Conn. (Shintao) +12, Diplomatie +18, Frappe iaijutsu +14, Langage secret +15, Langages (Rokugani, Haut Rokugani), Profession (peintre) +12, Profession (scribe) +12, Représentation (comédie) +18, Représentation (rhétorique) +18

Dons : Arme de prédilection (katana), Botte secrète (katana), Bouclier d'Honneur, Ecole Différente (Grue), Profondeurs du Vide, Science de l'Initiative, Utilisation du Vide, Versatile (Langage secret, Conn. (Loi)), Voie de la Grue, Voie du Phénix, Volonté de fer

Equipeement notable : katana +3 de Vide (inflige +1d4 de dégâts de Vide), et tout ce qu'un Empereur sous le Gozoku peut souhaiter

Hantei Yugo-zohime

Samurai 7 / Guerrier Félicé 3 / Maître de iaijutsu 4

FP 15 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 7d10+3d10+4d10+28 ; pv 109 [137 en rage] ; Init +11 ; Vit 10m ; CA 23 (toucher 17, pris au dépourvu 15) ; Atq +24/+19/+14 [+26/+21/+16 en rage] (2d6+12 [2d6+15 en rage], 19-20, x2, Akkuai-uo) ; AS Fureur du Lion 3/jour pendant 7 rounds ; CS Compétence familiale (Conn. (Etiquette)), Daisho Ancestral, Rugissement du Lion, Courage du Lion, Défense rusée, Rapidité Acérée ; AL LB ; Honneur 4.6 ; JdS Réf +14, Vig +14 [+16 en rage], Vol +16 [+18 en rage] ; For 14 (20), Dex 18, Con 14, Int 17, Sag 15, Cha 17 ; Vide maximum 5

Compétences : Bataille +12, Bluff +9, Cérémonie du thé +8, Concentration +7, Conn. (Clan du Lion) +9, Conn. (Etiquette) +11, Conn. (Fortunes) +6, Conn. (Histoire) +9, Conn. (Shintao) +7, Diplomatie +7, Equitation +8, Frappe iaijutsu +15, Langages (Rokugani, Haut Rokugani), Psychologie +6, Représentation (danse) +9, Représentation (poésie) +7, Représentation (rhétorique) +9

Dons : Arme de prédilection (katana), Botte secrète (katana), Ecole différente (Grue), Grand Kiai, Kiai, Profondeurs du Vide, Rester Conscient, Science de l'initiative, Le Sens du Devoir (Ancêtre : Matsu Yugo-zoko), Talent (Frappe iaijutsu), Utilisation du Vide, Voie de la Grue, Volonté de fer

Spécial, Bénédiction Ancestrale : De part sa volonté, son honneur, sa destinée exceptionnels et sa encore relative proximité parentale avec le Hantei original, Yugo-zohime reçoit des puissances du Yomi et de Tengoku l'équivalent des capacités de Faveur Ancestrale, de Détection du déshonneur, de Châtiment du déshonneur et d'Aura de Courage de la classe de Champion Akodo. Cela lui vaut une augmentation de +1 de son FP.

Equipe-ment notable : Akkuai-uo (No-dachi +5 saint de lumière qui donne un bonus de +6 à la Force), anneau de protection +5

Mochihime

Samurai 8 / Rôdeur 4

FP 12 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 8d10+4d10+36 ; pv 106 ; Init +3 ; Vit 6,5m ; CA 17 (toucher 13, pris au dépourvu 14) ; Atq +19/+14/+9 (1d10+8, 19-20, x2, katana +2) ; AS Aucune ; CS Compétence familiale (Bataille), Daisho Ancestral, Ennemi juré (Shinsen-Gumi +1) ; AL LB ; Honneur 4.5 ; JdS Réf +6, Vig +14, Vol +10 ; For 19, Dex 17, Con 16, Int 16, Sag 14, Cha 13 ; Vide maximum 5

Compétences : Bataille +14, Concentration +7, Conn. (Shintao) +8, Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Equilibre +8, Equitation +14, Escalade +8, Frappe iaijutsu +12, Intimidation +13, Langages (Rokugani, Haut Rokugani), Perception auditive +8, Psychologie +7, Saut +8, Sens de la Nature +6

Dons : Arme de prédilection (katana), Arme en main, Force la Purété, Pistage, Profondeurs du Vide, Rugissement de

Matsu, Transe de Mort, Utilisation du Vide, Vigilance, Voie du Lion, La Volonté de l'Empereur

Equipe-ment notable : katana +2 (daisho ancestral), armure partielle

Note : Mochihime possède un Don supplémentaire car les rôdeurs de Rokugan ne lance pas de sort

Manuel Esteban

Roublard 5 / Guerrier 4

FP 9 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 4d10+5d6+9 ; pv 53 ; Init +2 ; Vit 10m ; CA 17 (toucher 12, pris au dépourvu 15) ; Atq en mêlée +7/+2 (1d6+1, 18-20, x2, rapière) et +7 (1d4, 19-20, x2, main-gauche) ou à distance +9 (1d10, x2, pistolet) ; AS Attaque sournoise +3d6 ; CS Esquive totale, Esquive instinctive (Bonus de Dex à la CA) ; AL CN ; Honneur N/A ; JdS Réf +7, Vig +6, Vol +4 ; For 13, Dex 15, Con 13, Int 19, Sag 15, Cha 19 ; Vide maximum 2

Compétences : Acrobaties +11, Bluff +10, Conn. (Culture Rokugani) +10, Conn. (Etiquette) +10, Conn. (Nature : Mer) +10, Conn. (Shintao) +8, Equilibre +11, Escalade +10, Langages (Gaijin, Rokugani), Profession (capitaine de vaisseau) +14, Profession (cartographe) +12, Profession (marin) +14, Saut +10, Sens de l'orientation +14

Dons : Ambidextrie, Botte secrète (x2, rapière, main-gauche), Combat à deux armes, Esquive, Maniement d'armes exotiques (armes à feu), Souplesse du Serpent, Utilisation du Vide

Equipe-ment notable : rapière, main gauche, 2 pistolets, nanbando

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

A la fin du IV^{ème} siècle de l'Empire, Rokugan dut faire face à une sécheresse sans pareille qui laissa le pays exsangue et affamé.

La seule solution pour sauver le pays : donner les pleins pouvoirs politiques à une alliance de trois Clans, ceux de la Crue, du Phoenix et du Scorpion afin qu'ils prennent les décisions politiques et économiques nécessaires.

C'est ainsi que naquit le Gozoku, dont l'existence fut un défi à la face du Fils des Cieux un siècle durant, le siècle le plus riche de toute l'histoire de l'Empire d'Émeraude...

LE GOZOKU

- Une chronologie complète de l'Empire d'Émeraude couvrant les IV^{ème} et V^{ème} siècles.
- Une description géopolitique exhaustive de l'ancien Rokugan.
- L'histoire et les événements qui eurent lieu sous le règne du Gozoku : la première Guerre des Clans, l'arrivée des gaijins, la révolte du peuple.
- La description des personnalités les plus marquantes de l'époque.
- De nouvelles options de création de personnages, dans le système classique de L5A et dans le célèbre système D20.
- Et bien d'autres choses encore !

G-1

L'empire d'Émeraude

de 390 à 475