

Legend
of the
Five Rings[®]
ROLEPLAYING



Non-Officiel

Le Traité Du Samourai





SOMMAIRE

4	Les Enfants du Soleil et de la Lune	24	Le pays des dix mille fortunes
6	Le monde de Rokugan	25	Les Clans Majeurs
7	Lexique	26	Le Clan du Crabe
10	Rokugan connaît aujourd'hui une période d'instabilité	28	Le Clan de la Grue
11	La voie des cinq anneaux	30	Le Clan du Dragon
12	Le code du Bushido	32	Le Clan du Lion
14	Le conflit intérieur d'un samouraï Concept de Face (On)	34	Le Clan du Phénix
15	Les suffixes Les samouraïs et la société	36	Le Clan du Scorpion
16	Gouvernement et pouvoir	38	Le Clan de la Licorne
17	Crime et châiment	40	Les Familles Impériales
19	Commerce et monnaie	48	Les ronins
20	L'ordre céleste	50	Les clans mineurs
22	La vie d'un samouraï	53	Inspirations
		54	Crédits

Les Enfants du Soleil et de la Lune

Depuis l'aube des temps, Sire Lune pourchassait Dame Soleil autour du monde. Un jour, il finit par la rattraper, et le déclin de la lumière de la déesse provoqua le crépuscule des races de jadis.

Au fil d'innombrables saisons, Dame Soleil donna naissance à neuf enfants : Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng et Hantei. Sire Lune savait que si la force du soleil et de la lune coulait dans les veines d'un enfant, celui-ci deviendrait plus puissant que lui. Aussi, malgré les protestations d'Amateratsu, il avala ses rejetons, un par un.

Terrassée par le chagrin en voyant ses enfants dévorés, Dame Soleil se mit à pleurer, et ses larmes devinrent le cristal et le jade en tombant sur la terre. Elle cacha Hantei et le forma aux arts martiaux afin qu'un jour, il tienne tête à son père jaloux. Lorsque vint le jour d'affronter Sire Lune, le combat ébranla jusqu'aux Cieux eux-mêmes. Le fils finit par éventrer le père, libérant tous ses frères et sœurs. Ils tombèrent du paradis et atterrirent tous sur le Mont Seppun, site de la future capitale impériale.

Tous, sauf un.

Sire Lune tendit la main au dernier moment et attrapa Fu Leng. Hantei abattit une dernière fois son épée et trancha le bras de son père. Fu Leng tenta de se raccrocher à son frère, et ils tombèrent tous les deux. Dans sa chute, Fu Leng traversa la terre jusqu'au Jigoku et s'y perdit. Le sang de Sire Lune, en se répandant sur la terre, se figea pour former l'obsidienne. Par endroits, il se mêla aux larmes de Dame Soleil, et de cette union naquirent les premiers humains.

Les autres Kamis pleurèrent leur frère disparu, mais ils durent faire face à de nouvelles épreuves. Désormais mortels, ils partageraient ce monde avec les êtres humains, et ils décidèrent qu'il fallait les guider. C'est ainsi qu'ils organisèrent un grand tournoi afin de déterminer lequel d'entre eux commanderait à ceux qui vivaient dans ce pays baptisé Rokugan. Dame Shinjo prit Sire Hida de vitesse, mais Sire Bayushi se montra plus malin qu'elle. Sire Shiba vit clair dans la ruse de son jumeau, mais la grâce de Dame Doji eut raison de lui. Sire Akodo vainquit cette dernière, et lorsqu'il se tourna pour combattre Hantei, il se laissa emporter par sa fureur guerrière. Hantei utilisa cette rage contre lui et remporta la victoire. Pendant ce temps, Togashi observait la scène de loin. Il connaissait déjà l'issue du tournoi.

Après son couronnement, Hantei confia à chacun de ses frères et sœurs une tâche différente. Hida protégerait l'Empire des ténèbres qui se répandaient au-delà de sa frontière méridionale. Doji encouragerait les arts et ferait régner la paix. Akodo mènerait d'immenses armées pour défendre Rokugan. Shiba s'occuperait des esprits de la terre et de l'âme du pays. À Bayushi, l'empereur confia un lourd fardeau : faire ce que lui-même ne pouvait accomplir sans se salir les mains. Shinjo la vagabonde s'aventurerait au-delà des frontières, guettant de futures menaces. Togashi se retira mystérieusement dans les montagnes pour veiller de loin sur Rokugan.

Les Kamis commencèrent à imposer l'ordre au monde et à réunir leurs premiers disciples au sein de leurs clans. Mais peu de temps après, Fu Leng surgit de son antre souterrain. La corruption du Jigoku s'était répandue autour du trou qu'il avait creusé en tombant des cieux, et des démons le suivaient dans son ombre.

« Pourquoi ne m'as-tu pas invité à participer à votre grand tournoi ? » demanda Fu Leng à Hantei. « J'aurai pu sans mal venir à bout de chacun d'entre vous. »

Les Kamis regardèrent leur frère déchu et comprirent que la jalousie et le désir l'avaient corrompu.

« Nous ignorions ce qu'il était advenu de toi, nous t'avons cru perdu, pauvre frère. Mais à présent...à présent, nous sommes sûrs que tu l'es bel et bien », déclara Hantei. « Les Enfers, le Jigoku, t'ont marqué. Tu ne ferais que conduire ces humains à leur perte. »

« Mensonges ! Vous n'avez même pas pensé à me chercher quand je suis tombé. C'est toi qui n'es pas digne de régner sur ces mortels, toi qui ne tendrais même pas la main à ton frère. Je te défie ! », vociféra Fu Leng.

Hantei réfléchit à la proposition, puis accepta le duel. « Togashi sera mon champion. » Togashi s'avança. Sur ses traits d'ordinaire impénétrables se lisait la douleur. « Choisis une arme, mon frère. » dit Fu Leng. « À mon tour maintenant de t'apprendre ce que je sais de la destinée. »

« Je choisis tout ce qui vit à Rokugan », répondit Togashi. « Qu'il en soit ainsi, rétorqua Fu Leng. Je mènerai les forces des Enfers au combat contre tes stupides disciples, et tous verront qui de nous est le plus puissant, qui de nous mérite de régner. » Et c'est ainsi que débuta la Guerre contre Fu Leng.

À la fin de cette guerre, sept Tonnerres mortels réussirent à triompher de Fu Leng grâce aux conseils de Shinsei, le Petit Maître. Combattirent ensemble la courageuse Doji Konishiko, la comédienne Shosuro, Isawa le shugenja, Matsu la combattante forcenée, Mirumoto le duelliste, Utaku la vierge de bataille et le guerrier Hida Atarashi.

Un millier d'années s'est écoulé. Les prophéties de l'ordre des Sept Tonnerres prétendent, qu'un jour, le cycle se répétera et les Tonnerres reviendront.

*Histoire racontée par Bayushi Kachiko,
Conseillère Impériale*



LE MONDE DE ROKUGAN

Le Pays d'Émeraude, « Rokugan » dans la langue de ses habitants, offre un vaste et majestueux paysage qui s'étire sur près de 1 500 kilomètres, depuis les vallées de pins et les pics enneigés des Monts de la Grande Muraille Septentrionale jusqu'à l'austère Muraille Kaiu qui protège les étendues désolées de la frontière méridionale. Au-delà se trouve l'Outremonde, une région corrompue par l'influence des Enfers, et périlleuse même pour les plus valeureux héros. Rokugan mesure près de 1 000 kilomètres à son point le plus large, entre la mer de la Déesse Soleil à l'est et les Terres Brûlées à l'ouest. À l'intérieur des terres, des plaines fécondes ondulent sous la lumière dorée du soleil, et des forêts anciennes abritent de mystérieux esprits aussi bien que de dangereuses créatures. Des sources chaudes jaillissent des chaînes de montagnes et des collines riches en pierres précieuses et en minerais. D'innombrables rivières, lacs et ruisseaux se fraient un chemin vers l'océan, où plongeurs et pêcheurs récoltent poissons, algues et perles. Des torii écarlates marquent l'entrée de lieux sacrés, voisins des cités tentaculaires et des hameaux frileux des humains.

Chacun des sept clans majeurs administre une région différente de l'Empire, veillant sur son harmonie naturelle et sur les Kamis qui y résident. Des sanctuaires et des temples s'élèvent un peu partout, marquant les sites imprégnés de pouvoirs spirituels et propices à la méditation. Des fortifications de toutes tailles protègent les routes, les ponts, les cols de montagne et les domaines des grands seigneurs. Dans l'ombre de ces châteaux, villes et villages prospèrent grâce aux efforts des artisans. En dehors des cités, les paysans s'échinent dans les rizières et les champs de céréales, ou chassent et exploitent les ressources des forêts. Pour circuler sur les rares routes de Rokugan, les samouraïs doivent obtenir des documents officiels et acquitter une taxe destinée à leur entretien. Les charrettes et les chevaux des marchands sont quant à eux interdits sur les grandes voies impériales. Leurs propriétaires doivent donc se replier sur des routes commerciales spécifiques pour transporter leurs produits. Compte tenu de la taille de l'Empire et des difficultés qu'imposent les voyages, ceux qui ont le privilège de contempler la diversité de ses paysages au cours de leur vie sont bien peu nombreux.

Les habitants vivent en harmonie avec les cycles naturels de leurs lieux de résidence. Les Cieux ont gratifié Rokugan de quatre saisons, toutes célébrées par des fêtes et des œuvres d'art. Au printemps, le parfum délicat des fleurs de cerisier flotte dans les jardins brumeux. L'été apporte avec lui les averses et une chaleur oppressante, pour laisser ensuite la place aux feuilles écarlates, aux stridulations des cigales et aux typhons de l'automne. L'hiver recouvre la terre d'un épais manteau de neige, bloque les cols de montagne et pousse les habitants vers la douceur et le réconfort du foyer.

LEXIQUE DE ROKUGAN

Akodo : Kami fondateur du Clan du Lion.

Ashigaru : combattants paysans sous le commandement d'un samouraï.

Bayushi : Kami fondateur du Clan du Scorpion.

Benten : Fortune de l'amour romantique et des arts.

Bisentō : une lourde arme d'hast terminée par une lame large.

Bishamon : Fortune de la force.

Biwa : luth à frettes doté d'un manche court.

Bō : un bâton.

Bokken : un sabre d'entraînement en bois.

Bonge : la caste des travailleurs (cf. heimin).

Budōka : les suivants armés personnels d'un samouraï.

Buke : la caste de samouraï qui ne détient pas l'autorité sur d'autres samouraïs. « Ceux qui servent ».

Burakumin : la caste la plus basse du « non-peuple ». Cf. hinin.

Bushi : un guerrier.

Bushido : le code du samouraï, décliné en sept principes : compassion, courage héroïque, courtoisie, honneur, droiture, loyauté et sincérité.

Chokutō : un sabre droit à un seul tranchant.

Cimeterre : un sabre incurvé originaire des Terres Brûlées.

Courtisan : un samouraï qui remplit principalement ses devoirs à la cour.

Daikoku : Fortune de la richesse, associée à la mort.

Daikyū : un arc long.

Daimyō : seigneur d'une famille, d'un clan ou d'un territoire.

Daishō : duo d'armes qui indiquent le statut d'un samouraï, traditionnellement constitué d'un katana (sabre long) et d'un wakizashi (sabre court).

Doji : Kami fondatrice du Clan de la Grue.

Dojo : lieu de formation, d'entraînement et d'étude.

Ebisu : Fortune du travail honnête.

Fu Leng : Le Kami perdu et seigneur des démons.

Fukurokujin : Fortune de la sagesse et de la compassion.

Gaijin : un étranger à Rokugan.

Geisha : une hôtesse et une artiste engagée par un samouraï pour le plaisir de sa compagnie.

Gempuku : la cérémonie de passage à l'âge adulte des samouraïs. Prend place entre 13 et 21 ans, en général à 16 ans.

Hakama : une jupe divisée en deux, portée sur un kimono, principalement par les hommes et les combattantes féminines.

Hantei : le premier empereur divin de Rokugan.

Haori : une veste s'arrêtant à la taille ou aux hanches, et portée pardessus d'autres vêtements.

Heimin : « Le peuple », ou les paysans qui constituent la caste des bonges.

Hida : Kami fondateur du Clan du Crabe.

Hinin : le « non-peuple », ou les membres de la caste la plus basse des burakumin.

Hotei : Fortune du contentement.

Iaijutsu : une forme de combat au sabre centrée sur la rapidité du dégainement et la précision.

Ji : une arme d'hast terminée par une lame en forme de crochet.

Jian : un sabre à lame droite et à double tranchant.

Jitte : un outil en forme de crochet utilisé pour désarmer un adversaire muni d'un sabre, et porté en général par les gardes et les fonctionnaires.

Ji-samouraï: rassemblements de samouraïs plus petits, comme les familles vassales, les clans mineurs ou les groupes de ronin officiellement appointés.

Jiu-jitsu : une forme d'art martial qui n'utilise pas d'arme.

Jigoku : le royaume du mal.

Jurōjin : Fortune de la longévité.

Kabuki : forme de théâtre stylisé consacré à l'héroïsme ou à la vie tragique des samouraïs.

Kabuto : le casque d'un samouraï.

Kama : un outil agricole en forme de faux souvent utilisé comme arme.

Kata : une technique martiale.

Katana : un sabre long, l'arme du samouraï.

kami : esprits de la nature.

Kami : les dieux qui sont tombés des Cieux et ont fondé les clans majeurs.

Kenjutsu : l'art du maniement du sabre.

Kihō : une technique mystique utilisée par les moines.

Kimono : un vêtement à col et à manches larges tombant jusqu'aux chevilles, principal habit du samouraï.

Kiseru : une pipe à fumer.

Kisshōten : Fortune de la joie, de la fertilité et de la beauté.

Kuge : la caste des samouraïs détenant l'autorité (impériaux, daimyō, champions de clan, etc.). « Ceux qui commandent ».

Kubi bukuro : un filet à trophée, utilisé pour transporter les têtes tranchées des adversaires.

Kusari-gama : une arme composée d'un kama attaché à une longue chaîne.

Kyūjutsu : style de combat consacré au tir à l'arc.

Li : unité de distance équivalant à environ 550 mètres.

Mahō : magie du sang.

Masakari : une hachette.

Meido : le royaume des morts où les âmes se rendent pour être jugées avant leur réincarnation.

Meishōdō : « La voie des noms », le style de magie du Clan de la Licorne utilisant le nom d'un esprit pour l'assujettir et le commander.

Mon : le blason ou le symbole d'un clan ou d'une famille.

Naginata : arme d'hast terminée par une lame.

Ningen-dō : le monde physique des mortels.

Nodachi : un énorme sabre à deux mains.

Nunchaku : une arme constituée de deux bâtons reliés par une petite longueur de chaîne ou de corde.

Omamori : une petite amulette rectangulaire de bois ou de papier créée pour offrir une aide ou une protection spirituelle.

Oni : un démon du Jigoku.

Ono : une hache.

ōtsuchi : un immense marteau de bois.

Oyumi : une arbalète.

Rokugan : le monde de La Légende des Cinq Anneaux, pays des samouraïs, de l'honneur et des esprits.

Ronin : un samouraï sans seigneur, un paria.

Saké : une boisson alcoolisée populaire à base de riz fermenté.

Samouraï : les membres de la plus haute caste, appelés buke ou kuge en fonction de leur position au sein de cette caste.

Shaku : une unité de longueur d'environ 30 centimètres.

Shamisen : un luth à trois cordes (instrument de musique).

Shiba : Kami fondateur du Clan du Phénix.

Shinjo : Kami fondatrice du Clan de la Licorne.

Shinsei : « Le Petit Maître », le sage qui parla au premier Empereur et inspira la compréhension philosophique de la réincarnation et des éléments.

Shinobi : un espion et un agent infiltré.

Shugenja : un prêtre bénéficiant d'un lien puissant avec les kami, et qui peut accomplir des exploits surnaturels.

Shūji : une technique rhétorique.

Shuriken : une arme de lancer tranchante et facile à dissimuler.

Tao de Shinsei : le texte sacré qui rapporte la conversation entre Shinsei et le premier Empereur.

Tengoku : le royaume Céleste.

Tessen : un éventail de guerre.

Tetsubō : un grand gourdin clouté.

Togashi : Kami fondateur du Clan du Dragon.

Torii : un portail marquant la transition entre le profane et le sacré, souvent placé à l'entrée des sanctuaires.

Yari : une lance.

Yōjimbō : un garde du corps.

Yumi : un arc court.

Wakizashi : un sabre court porté par tous les membres de la caste des samouraïs pour indiquer leur statut.

Zanbatō : un sabre large à double tranchant utilisé pour le combat à cheval.



ROKUGAN CONNAÎT AUJOURD'HUI UNE PÉRIODE D'INSTABILITÉ



Les complots pernicioeux, les catastrophes naturelles et les troubles qui bouleversent le monde des esprits mettent en péril l'équilibre politique, militaire et spirituel du pays. D'antiques rivalités et des trahisons récentes ont eu des répercussions importantes à la cour et sur le champ de bataille. Le trône du chrysanthème est menacé de l'extérieur comme de l'intérieur. L'honneur des sept clans majeurs sera bientôt mis à rude épreuve. Quels samourais se montreront assez forts pour guider Rokugan en ces temps tumultueux ? Leurs noms seront-ils élevés au même rang que ceux de leurs vénérés ancêtres, ou rejoindront-ils ceux des pires scélérats de l'Empire ?

Dans *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*, les joueurs incarnent des personnages dont l'honneur et la loyauté seront éprouvés. Ils servent leurs seigneurs en tant que guerriers, courtisans, prêtres ou moines. Ils vivent des aventures empreintes de drame, de suspense, d'humour, d'amour et d'horreur. Ils doivent dans le même temps lutter contre leurs émotions, et choisir entre

ce que dicte leur cœur et ce que la société (et le code du bushido) leur impose. Ces histoires personnelles de triomphe et de tragédie résonneront dans Rokugan et façonneront l'avenir du pays tout entier.

La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle fournit aux joueurs et aux maîtres du jeu tous les outils nécessaires pour vivre des récits dramatiques dans l'Empire d'Émeraude. Cet ouvrage présente les règles nécessaires pour créer un personnage ayant juré de servir l'un des sept clans majeurs, et pour mener des parties où fleurissent intrigues et conflits. Un large éventail de compétences, de techniques et de caractéristiques permet aux joueurs de personnaliser leur alter ego d'un point de vue mécanique et narratif. Grâce au système basé sur des dés spéciaux, le joueur est capable de contribuer à l'intrigue et de choisir si son personnage réussit, dans quelle mesure... et ce qu'il lui en coûte. Quant au fantastique univers féodal de Rokugan, il offre une toile de fond splendide et majestueuse à ces épopées.

LA VOIE DES CINQ ANNEAUX

À l'aube de la civilisation, l'humanité cherchait à comprendre la création qui l'entourait. Les plus grands philosophes conclurent que le monde se composait de cinq éléments : l'air, la terre, le feu, l'eau, et enfin le vide, qui est le ciment des quatre autres. Ces éléments, qu'on appelle également « les anneaux », se retrouvaient parmi les esprits sacrés de la terre et de la nature, mais aussi dans la société et la psyché humaine.



Le vide est la vacuité du ciel nocturne ou le nirvana, à la fois présent et transcendant. Dans tout Rokugan, les sensei enseignent aux futurs samourais comment observer ces différents éléments et les exprimer dans chacun de leurs gestes.



L'air représente le climat et le vent, l'invisible et le sous-entendu, ainsi que la rapidité d'un oiseau de proie.



La terre correspond à la pierre, au bois et au métal, à l'obstination d'un âne et à la patience d'une tortue.



Le feu symbolise la douce chaleur du soleil et la fureur d'un incendie, mais également l'étincelle de l'innovation, la passion de la dévotion et la férocité d'un chat sauvage.



L'eau se retrouve dans l'élasticité et la souplesse d'une pieuvre ; flaque, rivière ou mer infinie, elle prend la forme de son contenant.

Dans La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle, les personnages se définissent par l'intensité des différents éléments qui les composent. Elle est représentée par une valeur numérique comprise entre 1 et 5, la valeur d'anneau du personnage. Pour chaque tâche entreprise, le personnage devra choisir une « approche » élémentaire, qui lui donnera l'avantage ou le handicapera en fonction des situations auxquelles il l'appliquera.



LE CODE DU BUSHIDO

Pour protéger ce pays et son mode de vie, les samouraïs au service des grands seigneurs obéissent aux préceptes du bushido. Cette « voie du guerrier » les élève au-dessus du reste de la société, tout en les enchaînant à des idéaux presque impossibles à respecter. Ils doivent incarner la droiture et l'honneur, la loyauté et le devoir, la courtoisie et la compassion, ainsi que le courage face à la mort. On attend d'un samouraï qu'il respecte ces vertus en paroles et en actes, même lorsqu'il entre en conflit avec un pair. L'adhésion d'un samouraï au code du bushido influence non seulement sa réputation personnelle, mais aussi celles de sa maison, de sa famille et de son clan. S'il se révèle incapable de vivre selon ces préceptes, seul un suicide rituel, le seppuku, pourra laver son honneur. D'après le bushido, rien ne doit se mettre en travers de ces idéaux. L'amour et l'ambition, la fierté et l'avidité, et même le bonheur, doivent être sacrifiés en son nom. Pourtant, les samouraïs restent des humains, nés de l'union de Dame Soleil et de Sire Lune, de l'ordre et du chaos.

Les préceptes du bushido ne seraient pas des idéaux s'ils étaient si faciles à respecter au quotidien. C'est la valeur d'Honneur des samouraïs qui mesure leur foi et leur respect envers le bushido.

Bushido signifie littéralement « la voie du guerrier » et les samouraïs de Rokugan essaient de vivre selon ses préceptes. Les clans en proposent toutefois des interprétations légèrement différentes. On enseigne à tous leurs membres qu'il faut embrasser les idéaux du bushido et s'efforcer de les atteindre sans jamais penser à son intérêt personnel. Même les Kamis ne sont pas parvenus à le respecter sans faille. Il est presque impossible de se conformer à toutes les contraintes imposées par Akodo, et les samouraïs passent leur vie à tenter d'y adhérer.

LA COMPASSION (JIN)

Remplacez la peur par le respect et la prudence. »

仁

« Le samouraï gagne rapidité et force par un entraînement intense. Ce n'est pas une personne ordinaire. La puissance qu'il développe doit être mise au service du bien commun. Il fait preuve de compassion. Il aide les siens dès qu'il le peut. Si aucune occasion ne se présente, alors il fait tout son possible pour en trouver une. »

Un samouraï passe chaque seconde de son existence à la portée de sabres et de la mort. Il doit être prêt à tout instant à se sacrifier pour son seigneur, son clan et l'Empire. Périr au service de son daimyō fait progresser le karma d'un individu, et les samouraïs embrassent avec enthousiasme l'idée de mourir noblement pour leur famille.

LA COURTOISIE (REI)

礼

« Le samouraï n'a aucune raison de se montrer cruel. Il n'a pas à prouver sa force. Il reste courtois même envers ses ennemis. Sans cette déférence, nous ne sommes que des animaux. On respecte le samouraï pour sa puissance au combat, mais aussi pour son attitude envers autrui. Il démontre sa véritable force intérieure dans l'adversité. »

LE COURAGE HÉROÏQUE (YŪ)

勇

« Élevez-vous au-dessus des masses craintives. Un samouraï doit faire preuve de courage héroïque. Le risque est absolu. L'acte est dangereux. Ce n'est qu'en acceptant la mort que le samouraï vit pleinement une existence épanouie et délectable. Le courage n'est pas aveugle : il est intelligent et fort.

À Rokugan, l'ordre social n'est pas simplement important. Il constitue, au sens propre, la fondation sur laquelle s'appuient les Cieux. On attend d'un samouraï qu'il préserve les apparences, qu'il endure les difficultés et fasse preuve de courtoisie, même lorsqu'il est confronté à la plus méprisable grossièreté. C'est la raison pour laquelle les courtisans pratiquent l'art de l'insulte indirecte et de l'insinuation subtile.

LE DEVOIR ET LA LOYAUTÉ (CHÙGI)

忠義

« Pour un samouraï, faire ou dire "quelque chose", c'est se l'approprier. Il en est responsable, tout comme il est responsable de toutes les conséquences qui s'ensuivent. Un samouraï est loyal envers ceux dont il prend soin. Il est féroce et fidèle à ceux dont il est responsable. »

On attend d'un samouraï qu'il accomplisse son devoir envers son seigneur et ses subordonnés sans hésitation ni réserve, quel que soit le prix pour sa propre réputation. Bien entendu, les ordres qu'il reçoit doivent respecter le code du bushido et couvrir d'honneur celui qui les exécute. Toutefois, s'il estime que son devoir entre en conflit avec les autres vertus de la voie du guerrier, le samouraï peut faire seppuku en signe de protestation, s'abstenant exceptionnellement de la permission requise de la part de son daimyō pour mettre fin à ses jours. Ce geste est dépourvu d'ambiguïté : le seigneur a sacrifié l'honneur de son samouraï, et un individu déshonoré n'est plus apte à servir.

L'HONNEUR (MEIYO)

名誉

« Le véritable samouraï est seul juge de son propre honneur. Les décisions que vous prenez, et la manière dont vous les appliquez, reflètent votre identité réelle. Vous ne pouvez pas vous cacher de vous-même. »

Voici la plus subtile, et pourtant la plus simple et la plus universelle de toutes les vertus. Un samouraï sans honneur ne peut pas vraiment suivre les autres préceptes du bushido, car il agit selon les attentes d'autrui et non selon sa conscience. Si son honneur est sans tache, le samouraï respectera la voie du guerrier, sa quête de justice sera sans faille et toujours couronnée de succès, même si son seigneur lui ordonne d'agir autrement.

LA DROITURE (GI)

義

« Faites preuve d'une parfaite honnêteté dans tous vos rapports avec autrui. Croyez en la justice, non pas en celle des autres, mais en celle que vous appliquez. Le cœur d'un véritable samouraï sait que le gris n'existe pas quand on parle d'honnêteté et de justice. Il n'y a que ce qui est bien et ce qui est mal. »

La droiture est comme l'éclat du soleil sur la lame du katana, éclatant et aveuglant. Il n'y a que la vérité et le mensonge, la justice et l'injustice. La tâche du samouraï consiste à vivre dans le respect de la justice et à s'assurer que celle-ci prévaut.

LA SINCÉRITÉ (MAKOTO)

真

« Quand un samouraï affirme qu'il fera quelque chose, c'est comme s'il avait déjà agi. Rien n'arrêtera sa main. Il n'a pas à "donner sa parole" ni à "promettre". Le simple fait de l'exprimer est le premier pas vers l'acte. Affirmer, c'est agir. »

Le samouraï s'investit pleinement dans la continuité de sa parole et ses actes. Il agit avec une conviction entière, peu importe que ce soit pour son seigneur ou pour lui-même. À Rokugan, on accorde plus de valeur à une attitude éloquente qu'à la vérité absolue, car lorsqu'un individu parle avec sincérité, on sait qu'il s'est engagé totalement dans ce qu'il a exprimé.

LE CONFLIT INTÉRIEUR D'UN SAMOURAÏ

À Rokugan, de très nombreuses pièces de théâtre relatent les dilemmes auxquels fait face un samouraï quand l'ensemble de ses sentiments humains, le ninjō, s'oppose à ses obligations envers la société, le giri. Ces éléments, qui pourraient faire obstacle au bushido, sont des forces bien réelles. Rares sont les individus capables de leur résister totalement. Les histoires et les drames de La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle tournent autour de la tension entre ces deux forces opposées. L'un des choix fondamentaux que doit effectuer chaque joueur en créant son personnage consiste à déterminer le ninjō et le giri de ce dernier : il s'agit de choisir d'une part son plus profond désir, et d'autre part les attentes que son seigneur et le destin placent en lui. Peu importe de savoir ce qui, du bonheur ou du devoir, l'emporte. L'un comme l'autre ont des conséquences tant narratives que mécaniques, non seulement sur le personnage, mais également sur tout l'Empire d'Émeraude. On chantera les exploits des samouraïs qui s'illustreront au service de leur seigneur aux quatre coins de Rokugan. On les consignera parfois même dans les chroniques. La réputation et la célébrité d'un samouraï se mesurent à l'une de sa valeur de Gloire.

CONCEPT DE FACE (ON)

Ce qu'on appelle la face présente un aspect central de la culture samouraï, intrinsèque à la conviction des samouraïs d'être des individus exceptionnels, choisis à la naissance pour servir l'Empire d'une manière impensable pour des paysans. Le samouraï se doit de faire preuve d'auto-discipline à chaque instant, de ne jamais perdre le contrôle, de ne jamais se laisser submerger par les émotions et comportements déplacés, qui caractérisent les « personnes inférieures ». Le samouraï qui ne maîtrise pas ses émotions ne peut servir son seigneur dans l'honneur et la confiance, car son jugement et sa loyauté seront biaisés. Ainsi, le contrôle de soi et la dignité sont essentiels à l'existence des samouraïs. La faculté de garder le contrôle de soi, de ne jamais montrer ses vrais sentiments, correspond à ce qu'on appelle garder son on ou la « face ». Le samouraï qui garde la face ne peut être manipulé et peut tromper l'ennemi, donc un samouraï qui sert son Clan sans faillir.

A l'inverse, le samouraï qui perd la face, qui contrôle mal ses émotions, sombre dans la honte, mais cette disgrâce touche alors aussi sa famille et son Clan.

La face est un concept réservé aux samouraïs, que l'on ne peut attendre de la part des paysans et autres roturiers. Garder la face se compare parfois au port d'un masque que l'on doit garder à toute heure de la journée pour dissimuler ses sentiments. Le clan du Scorpion aime rappeler que ses propres masques physiques ne représentent aucunement un déguisement, mais juste l'acceptation de la vérité : aucun samouraï ne se montre sous son vrai jour.

« Nous portons tous un masque. La différence réside dans le fait que nous autres du Clan du Scorpion le reconnaissons. »

LES SUFFIXES

Ue	Utilisé lorsque vous vous adressez à un Champion de Clan ou à un Daimyo de famille.
Sama	Utilisé pour s'adresser à ses supérieurs. Utilisé en signe de grand respect ou d'admiration. Dans une situation sociale formelle, appelez tout le monde «-sama».
Dono	Signifie Seigneur/Dame et est la façon la plus courante de parler à un Daimyo, il peut également être utilisé dans une conversation normale pour élever quelqu'un. Il implique la dignité et la grandeur, mais ne porte pas le ton d'admiration que «-sama» peut avoir.
San	Le suffixe le plus couramment utilisé dans les interactions polies, l'utilisation de «-san» avec un autre individu indique un respect poli à son égard.
Kun	Utilisé pour désigner les garçons qui n'ont pas encore passé leur gempukku, et est parfois utilisé par les jeunes femmes pour désigner les hommes dont elles sont très proches. Il peut également être utilisé par un supérieur immédiat qui s'adresse à un subordonné de l'un ou l'autre sexe, auquel cas il est plus familier que «-san».
Chan	Utilisé avec les filles qui n'ont pas encore terminé leur gempukku ou toute personne que quelqu'un trouve attachante. Les frères et sœurs très proches vont parfois l'utiliser. L'utiliser avec n'importe qui dans n'importe quel contexte formel est une grave violation de l'étiquette.

LES SAMOURAÏS ET LA SOCIÉTÉ

À Rokugan, on prétend que l'honneur est plus fort que l'acier. Même la lame la plus résistante se tord et fond dans le feu de la forge, mais la société de l'Empire d'Émeraude est née dans les flammes de la politique et de la guerre, et elle a résisté à tous ces événements, qui l'ont façonnée comme un sabre acéré pendant un millier d'années.

Elle obéit à un ordre divin établi par les huit Kamis qui ont gratifié le royaume des mortels de leur présence céleste. Rokugan est un monde soumis à une stratification sociale rigide, où un regard déplacé au mauvais moment peut vous coûter la vie. L'impassibilité d'un samouraï et l'apparente maîtrise de ses émotions est appelée sa « face ». Ce concept est d'une importance capitale à Rokugan. Perdre la face revient à perdre sa position et sa réputation en société, et parfois même sa vie.

Le mot samouraï signifie littéralement « celui qui sert ». Les samouraïs sont les nobles et les seigneurs qui dirigent l'Empire d'Émeraude, mais ils servent aussi les autres habitants du pays, qu'il s'agisse du petit peuple de Rokugan ou des seigneurs auxquels ils obéissent. La plupart appartiennent à l'une des trois grandes catégories suivantes : les bushi, qui développent leurs compétences martiales ; les courtisans, qui se lancent dans des jeux politiques mortels ; et les shugenja, qui font office de prêtres et d'intermédiaires entre les humains et les royaumes des esprits.

GOUVERNEMENT ET POUVOIR

La société de Rokugan est une société féodale. Toutes les terres appartiennent à l'Empereur, qui en délègue l'intendance aux champions et aux seigneurs des clans majeurs. Ceux-ci mandatent à leur tour des samouraïs vassaux pour les administrer.

L'autorité impériale et le style de vie des habitants découlent des décisions de l'Empereur Hantei, descendant divin qui siège sur le Trône d'Émeraude. Ses principaux conseillers sont les champions de l'Empire (en particulier le Champion d'Émeraude), qui remplissent des fonctions spécifiques au sein de l'administration, et les champions de clans majeurs. Maîtres des sept clans majeurs, ces derniers supervisent les familles qui leur ont prêté serment d'allégeance. Celles-ci descendent des héros mortels qui ont juré fidélité aux Kamis. Les différentes familles d'un clan sont dirigées par des daimyō (littéralement, « les grands noms »), seigneurs disposant du droit de vie et de mort sur leurs sujets et auxquels chacun témoigne une loyauté absolue. Leurs terres sont divisées en provinces (l'unité territoriale de base de Rokugan), administrées par des daimyō de rang inférieur. Ces derniers ont autorité sur des gouverneurs de district et de ville, qui contrôlent des domaines fertiles et de riches cités. Les clans et leurs représentants se disputent le pouvoir dans les cours de ces daimyō, recourant pour ce faire à la subtilité ou à la force brute.

La voie du samouraï est la voie du guerrier. La plupart des samouraïs s'entraînent dès leur plus jeune âge à combattre pour leur seigneur et à se sacrifier pour lui si nécessaire. Lorsqu'un territoire est contesté, ou que des menaces extérieures mettent en péril l'existence même de l'Empire, les daimyō de clan rassemblent leurs armées. Ils font la guerre au nom de leur champion, ou au nom de l'Empereur au sein des légions impériales. Hantei autorise ses vassaux à conserver une partie des récoltes annuelles de riz, afin qu'ils puissent s'armer et défendre les terres qu'il leur a confiées.

Cela dit, toutes les guerres ne se gagnent pas sur le champ de bataille. Des samouraïs formés aux arts subtils de la cour portent des coups mortels grâce à de simples paroles ou à des rires moqueurs, dissimulés derrière leurs éventails. Leur arène, c'est la cour, celle des cités de province ou des daimyō de famille, celle des champions de clan, ou bien encore la plus célèbre et la plus périlleuse : celle de l'Empereur. Le samouraï qui s'aventure dans ces lieux où règne l'art délicat du discours indirect apprend qu'une étiquette impeccable reste une défense plus efficace que la plus fine des lames. Les courtisans s'y croisent pour des réunions privées, expriment à mots couverts les désirs de leur clan, et préfèrent conclure leurs traités en échangeant d'honorables promesses plutôt qu'avec de l'encre sur un parchemin.

L'hiver de Rokugan est particulièrement rude, et l'on ne peut pas livrer bataille dans le froid et la neige. C'est donc à cette saison que la cour est la plus active, car il n'y a pas grand-chose d'autre à faire. Seuls de rares élus participent à la cour d'hiver de l'Empereur, où les enjeux et les gratifications sont plus importants que partout ailleurs.

CRIME ET CHÂTIMENT

Le samouraï qui administre les terres au nom de l'Empereur doit accomplir sa volonté. Il fait donc respecter les lois impériales, rassemblées et appliquées par le Champion d'Émeraude. L'une des principales responsabilités des samouraïs consiste à maintenir l'ordre, et à faire respecter la loi et la justice (dans cet ordre). À Rokugan, les crimes ne sont guère différents d'ailleurs : vols, agressions, meurtres, incendies volontaires... Les daimyō de province nomment les magistrats, des enquêteurs spéciaux chargés de faire appliquer les lois et de maintenir l'ordre. Ces magistrats sont loyaux envers leur clan et leur seigneur. Des yoriki (des samouraïs de rang inférieur) et des budōka (des paysans vassaux armés) les secondent dans la traque et l'arrestation des criminels. Deux types de magistrats se sont toujours occupés des crimes impériaux : les magistrats d'Émeraude et les magistrats de Jade, nommés par les champions éponymes. Les premiers enquêtent sur les crimes se déroulant sur les terres d'au moins deux clans ou impliquant des personnalités importantes. Les seconds étaient des shugenja chargés d'enquêter sur des crimes contre la religion ou impliquant la magie maléfique de l'Outremonde, mais aucun Champion de Jade n'a été nommé depuis des siècles. Les magistrats prennent très au sérieux les crimes commis par les personnages de haut rang ou contre eux, ainsi que ceux qui perturbent l'ordre social. Les méfaits commis par un supérieur contre un individu de rang inférieur (quand un samouraï vole un paysan, par exemple) font rarement l'objet d'une investigation, à moins que la victime ne bénéficie du soutien d'un autre personnage de haut rang. La justice pénale rokugani s'appuie sur l'honneur et ne tient compte que d'une seule forme de preuve : le témoignage oculaire (sous forme de confession dans certains cas). Amendes, réprimandes publiques et assignation à résidence constituent des châtiments courants pour les nobles. Si un doute subsiste quant à la culpabilité d'un samouraï, celui-ci peut provoquer son accusateur en duel, le vainqueur étant considéré comme innocent.

C'EST MA PAROLE CONTRE LA VÔTRE

La loi rokugani accorde plus de légitimité au témoignage d'une personne de haut rang qu'aux méthodes destinées à établir la culpabilité ou l'innocence d'un suspect. La parole d'un samouraï pèse plus lourd que celle des gens du commun ; si un simple villageois accuse un samouraï d'un crime que celui-ci nie avoir commis, la loi se trouve du côté du suspect. Les samouraïs à qui l'on confie les enquêtes liées à des conflits juridiques sont souvent entravés par la nature même de la loi, et amenés à agir avec finesse pour s'assurer que le seigneur qui rend le verdict en arrive à la conclusion la plus « juste ».

Rokugan est gouvernée par une caste de guerriers qui obéissent à un code d'honneur et de l'étiquette très strict. Un samouraï insulté ou diffamé, plus encore quand il s'agit de sa famille, de son Clan ou de son seigneur, répondra bien souvent en provoquant le responsable en duel. Le duel représente la réplique appropriée et acceptable d'un point de vue social lorsqu'un samouraï estime que l'honneur ou la réputation a été menacé ou compromis. Celui qui ne provoque pas en duel confirme ainsi la validité de l'affront ou de l'accusation. A l'inverse, une fois le duel provoqué, l'autre samouraï a le choix entre retirer ses paroles (ou s'excuser) ou bien les revendiquer par l'acier. Celui qui revient en arrière s'expose bien entendu à perdre la face et beaucoup de prestige, si bien qu'un samouraï avisé n'ira jamais insulter ou accuser sans être prêt à participer au duel qui risque de s'ensuivre.

HONTE & DISGRÂCE

Un samouraï qui connaît la honte par ses actes déshonorables ou en perdant la face doit, à tout le moins, présenter des excuses sincères et profondes. En général, quand la disgrâce reste mineure, le samouraï sera puni provisoirement ; assigné à ses devoirs moins prestigieux, par exemple, ou expulsé du château, de la cour ou de la ville où sa conduite indigne l'a fait remarquer. Ces châtiments n'ont rien de mortels, mais ils ne représentent pas moins une honte profonde pour le samouraï qui passera le restant de sa vie à racheter son échec.

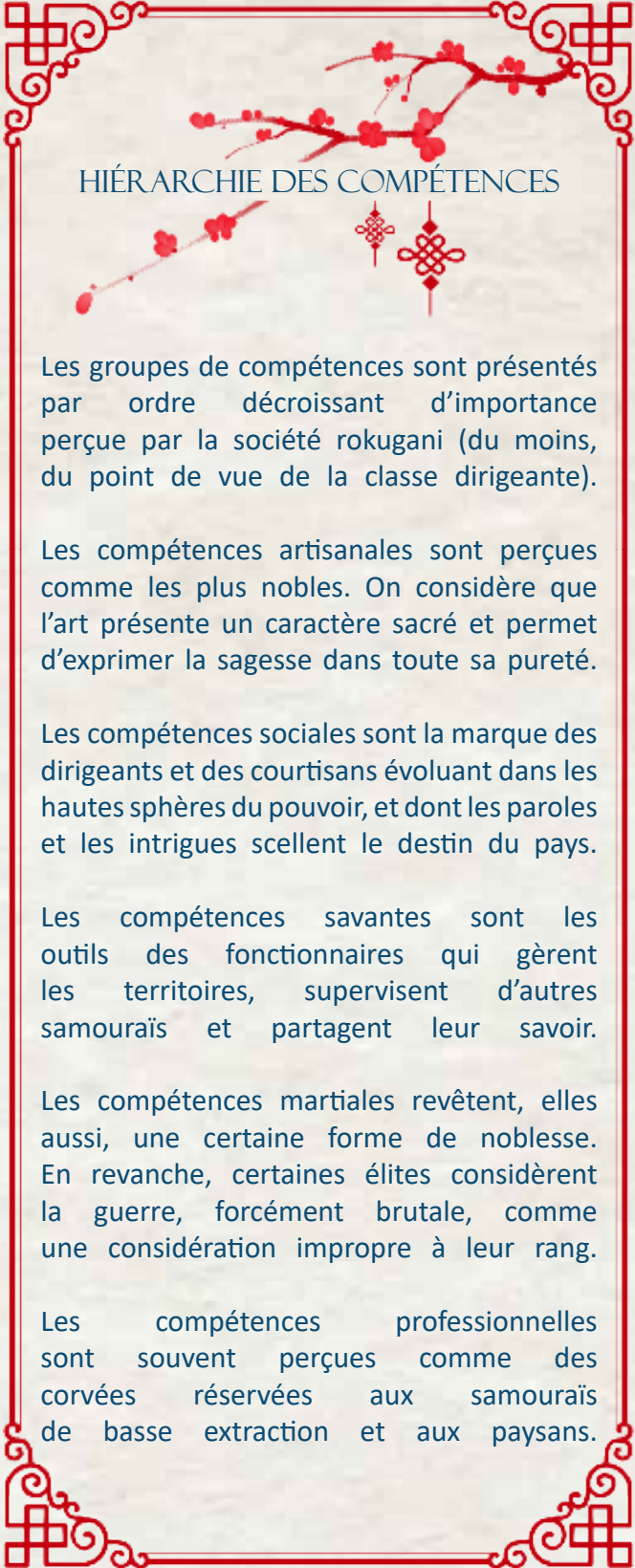
Pour les manquements plus graves, comme un emportement démesuré, une attaque ou une insulte envers un individu de statut supérieur, ou pour une infraction du devoir ou de la loyauté, les sanctions s'amplifient d'autant. Un samouraï qui commet de tels actes risque fort qu'on lui demande de faire seppuku (s'il ne le propose pas spontanément). En d'autres occasions, le samouraï peut être expulsé de sa famille ou de son Clan, devenant ainsi ronin. Il peut également renoncer à sa féauté de lui-même plutôt que de devoir subir le châtiment du seppuku, surtout s'il estime ne pas être véritablement coupable.

Le Seppuku est une forme de suicide rituel par lequel passent les samouraïs irrévocablement déshonorés. Si la cérémonie se déroule de manière honorable, le samouraï lave son déshonneur dans la mort et sans entacher le nom de sa famille. Il convient de se rappeler que le but principal du seppuku sert à protéger la famille, plus que l'individu. A Rokugan, la famille garantit tous les faits et actes de ses membres, et l'on dit souvent : « J'ai emprunté mon nom à mes ancêtres. Je dois leur rendre sans tâches. » Une personne déshonorée plonge ainsi toute sa famille dans la disgrâce. En faisant seppuku, le samouraï épargne sa famille de la honte de ses actes.



COMMERCE ET MONNAIE

L'économie de Rokugan repose sur les terres cultivées par les fermiers et protégées par les samouraïs. L'Empereur les possède toutes, mais en accorde l'usufruit aux clans, qui en confient à leur tour l'exploitation héréditaire à leurs daimyō. Compte tenu de la rareté des routes (peu pavées et souvent dangereuses), la plupart des provinces deviennent de fait des régions autonomes. Le seigneur y incarne la volonté impériale pour les paysans qui cultivent le riz. Cette denrée capitale permet à l'Empire d'Émeraude de subsister et fournit l'essentiel de sa richesse. Les fermiers font aussi pousser de l'orge, du blé, du millet, du soja et du seigle, mais à Rokugan, la valeur de la monnaie repose sur la quantité de riz nécessaire pour vivre une année : le koku. Les clans qui en récoltent la plus grande quantité figurent parmi les plus riches, et sont donc les plus influents sur le plan politique, même si on ne peut sous-entendre que fortune et influence vont de pair sans faire outrage aux préceptes d'honneur et de vertu que la société rokugani prise tant. Le commerce et le négoce sont indispensables à la prospérité de l'Empire. Il est toutefois indigne pour un samouraï de s'impliquer dans ces activités mercantiles : sa principale préoccupation doit être de servir son seigneur, et non de s'enrichir. Malheureusement, l'idéal et la réalité ne coïncident pas toujours. Afin de maintenir un vernis de politesse, les samouraïs laissent les questions pécuniaires aux bons soins des membres des autres castes, qui cherchent en retour à se placer sous la protection d'un puissant seigneur. De telles manœuvres permettent aux nobles de s'adonner au commerce et aux finances sans ternir leur honneur et passer pour des avarés. Les rares clans et familles qui pratiquent ouvertement le commerce sont méprisés, l'avidité étant aux yeux des Rokugani incompatible avec une loyauté absolue.



HIÉRARCHIE DES COMPÉTENCES

Les groupes de compétences sont présentés par ordre décroissant d'importance perçue par la société rokugani (du moins, du point de vue de la classe dirigeante).

Les compétences artisanales sont perçues comme les plus nobles. On considère que l'art présente un caractère sacré et permet d'exprimer la sagesse dans toute sa pureté.

Les compétences sociales sont la marque des dirigeants et des courtisans évoluant dans les hautes sphères du pouvoir, et dont les paroles et les intrigues scellent le destin du pays.

Les compétences savantes sont les outils des fonctionnaires qui gèrent les territoires, supervisent d'autres samouraïs et partagent leur savoir.

Les compétences martiales revêtent, elles aussi, une certaine forme de noblesse. En revanche, certaines élites considèrent la guerre, forcément brutale, comme une considération impropre à leur rang.

Les compétences professionnelles sont souvent perçues comme des corvées réservées aux samouraïs de basse extraction et aux paysans.

L'ORDRE CÉLESTE

Dès sa naissance, et même parfois depuis sa précédente existence, le samouraï apprend la foi et la religion. Les esprits et les dieux font partie de sa vie, et comme le feu forge l'acier, l'honneur forge son âme. Il croit aux dieux, au cycle de la réincarnation et au mandat divin, garant de l'unité de l'Empire.

L'Empereur est un être divin, que Dame Soleil a chargé de veiller sur le monde des mortels. Le sang de véritables dieux, les Kamis, coule dans les veines des familles régnantes des clans majeurs. De la volonté du Tengoku découle toute la hiérarchie du monde : ce système, l'Ordre céleste, est sacré, et on ne saurait le remettre en question. Il régit aussi bien les Cieux que l'Empire d'Émeraude.

Depuis l'Empereur jusqu'au dernier des burakumin, chaque individu naît avec un dharma, le devoir sacré de son âme. On mesure le karma d'un Rokugani en fonction de l'accomplissement de ce devoir. La manière dont il sera jugé au Meido, et sa possible renaissance dans une caste supérieure ou inférieure en dépendent.

La plupart des âmes se réincarnent dans un nouveau corps mortel, une croyance qui date d'avant la naissance de l'Empire. Pourtant, les Rokugani vénèrent aussi leurs ancêtres, ce qui peut sembler contradictoire. Le dharma de chaque âme trace sa destinée conformément à la volonté des Cieux. Tant qu'elle ne l'a pas réalisé, elle renaît, encore et encore. Il lui faut accomplir son dharma pour sortir du cycle de la Roue céleste et entrer au Yomi, le Royaume des Ancêtres sacrés. Les Rokugani n'ont pas vraiment peur de la mort. Tant qu'elle reste exempte de la souillure du Jigoku, le Royaume du Mal, l'âme se réincarne dans l'Empire d'Émeraude jusqu'à ce qu'elle accomplisse sa destinée.



CEUX QUI SERVENT

Les samouraïs, « ceux qui servent », dirigent Rokugan au nom de Hantei. Leur caste comporte de nombreuses strates sociales. Celles des kuge englobe les maisons de la noblesse : l'Empereur et les familles impériales, ainsi que les lignées des champions de clan, des chefs de familles vassales et les plus importants serviteurs des Hantei. Tous les autres samouraïs, y compris les daimyō de province, les gouverneurs de ville et les magistrats, forment les buke, les maisons de la chevalerie. La grande majorité d'entre eux sont des guerriers, des courtisans et des shugenja, jusqu'aux ji-samouraïs, ou demi-samouraïs, qui n'ont pas le droit de porter le nom de leur seigneur, et aux ronin. La coutume interdit au samouraï de contredire une personne d'un rang supérieur, à moins d'avoir une excellente justification. Il doit également traiter ceux de son rang avec le respect le plus total et une extrême courtoisie. Cependant, il peut se comporter comme bon lui semble avec ceux qui lui sont inférieurs, même si ses actions doivent toujours être conformes aux préceptes du bushido.

CEUX QUI TRAVAILLENT

La majeure partie du peuple de Rokugan forme la caste des bonges (qu'on appelle aussi les heimin, ou « demi-peuple »). L'Empire subsiste grâce à ces paysans qui cultivent la terre, créent les outils et les objets de la vie quotidienne, et transportent ces marchandises dans tout Rokugan par la terre ou la mer. Les fermiers qui produisent la nourriture se situent au sommet de l'échelle sociale des bonges. Viennent ensuite les artisans : charpentiers, forgerons, brasseurs, ainsi que tous les artisans qualifiés. Au bas de l'échelle, les marchands sont considérés avec un certain mépris puisqu'ils ne fabriquent rien de leurs mains. On permet rarement aux heimin de porter une arme, ce qui leur laisse bien peu de moyens de se défendre, physiquement ou devant la justice. Les ashigaru, issus des levées paysannes, et les budōka (serviteurs armés de certains samouraïs) sont les exceptions qui confirment la règle. En tant que personne dotée d'un statut social et spirituel plus élevé, un samouraï peut exiger n'importe quoi d'un des heimin de son seigneur, sans contrepartie. Il peut aussi le tuer s'il lui désobéit ou lui manque de respect. Cependant, les samouraïs sont également responsables des heimin, comme l'Ordre céleste le stipule. Le dharma d'un bonges consiste à travailler la terre et à obéir

aux samouraïs, qui ont quant à eux pour mission de le protéger et d'administrer l'Empire. Si un samouraï tue un heimin, il devra d'ailleurs répondre de ce geste devant le seigneur de sa victime.

CEUX QUI NE SONT RIEN

La troisième caste regroupe les burakumin, ou « peuple des hameaux », qu'on appelle parfois hinin ou « non-peuple ». Elle entretient des liens étroits avec la mort et les actes déshonorants. On considère les criminels, les bourreaux, les fossoyeurs, les bouchers et autres tanneurs comme indignes de côtoyer les samouraïs, sauf dans les situations les plus désespérées. Même un seigneur bienveillant peut employer le terme très péjoratif eta (une insulte qui signifie « abondance de crasse »). Pour tous, les burakumin sont extrêmement impurs, et un samouraï qui s'associe trop souvent à eux devra pratiquer des rituels de purification spéciaux. Ils doivent vivre dans des villages particuliers, à l'écart de la société, et les samouraïs les terrifient. Ces derniers peuvent en effet les tuer sans la moindre justification, et sans risquer la moindre conséquence légale, ce qui n'est pas toujours le cas pour un bonges. On teste souvent les lames nouvellement forgées sur le premier hinin qui passe.

Techniquement, les artistes qui ne font pas partie de la caste des samouraïs, y compris les geishas, sont aussi des hinin, et ce, pour une raison précise : étant donné qu'ils appartiennent au non-peuple, un samouraï peut se détendre sans retenue en leur compagnie, sans craindre l'opprobre social. Même le plus stoïque des samouraïs finit par s'user sous la pression sociale. En compagnie d'une geisha, au son délicat d'un shamisen, il peut rire, se plaindre de son seigneur et de sa famille, voire pleurer sans honte sur son sort.

LA VIE D'UN Samouraï

La plupart des samouraïs naissent parmi les buke, au sein d'une ancienne lignée de serviteurs de l'Empire, ou y sont adoptés après être nés parmi une autre famille noble. Certains sont adoptés parmi les ronin, ou parmi des familles vassales ayant prêté serment d'allégeance à un seigneur. On n'attend pas grand-chose des enfants de samouraïs, pas même qu'ils gardent la face. La plupart ne manquent de rien. Tant qu'ils obéissent à leurs parents, ils font ce qu'ils veulent jusqu'à un certain âge (entre huit et douze ans, en fonction de leur famille et de leur clan). Ils entrent alors dans un dojo où on les forme à leurs responsabilités d'adulte.

L'ENTRAÎNEMENT

Dans la haute société des samouraïs, chacun apprend sa place au sein de l'Empire en s'entraînant au dojo familial. On y répète inlassablement des techniques perfectionnées au fil de siècles d'efforts. La durée de cet enseignement varie selon l'école et les capacités de l'élève. Par exemple, les apprentis shugenja suivent des programmes très variés, selon la puissance de leurs dons et l'âge auquel s'est manifesté leur lien avec les kamis. La formation s'étend en moyenne sur quatre ans. Les jeunes gens qui manifestent clairement une aptitude différente sont souvent envoyés dans un dojo au sein du clan, où ils apprennent à utiliser au mieux leurs talents. Il arrive parfois qu'ils soient échangés avec un autre clan, un arrangement très coûteux en faveurs et en privilèges. Quand leurs sensei estiment qu'ils sont prêts, ils passent leur gempuku.

LE GEMPUKU

C'est le plus grand jour de la vie d'un jeune samouraï. Sa formation au sein du dojo de son académie se termine, et il devient un membre à part entière de son clan après une cérémonie de passage à l'âge adulte. Cet événement survient en général durant sa seizième année, mais il peut se dérouler plus tôt ou plus tard. La plupart des cérémonies de gempuku comportent un certain nombre d'épreuves. On s'assure ainsi que l'élève a assimilé tout ce qu'on lui a enseigné, et qu'il est capable d'accomplir son devoir à la perfection. S'il réussit ces épreuves, on lui remet un wakizashi (traditionnellement, celui d'un de ses grands-parents, ou une réplique dans le même style), et on attend de lui qu'il serve loyalement son clan.

LE MARIAGE

L'amour occupe une place précise à Rokugan : on le trouve dans les livres de chevet et les poèmes mélancoliques adressés à l'être aimé. Les mariages d'amour sont rares, la société féodale privilégiant les intérêts familiaux et les alliances. On échange le talent et la lignée d'un jeune samouraï contre des faveurs et des ressources stratégiques. Se rebiffer ou refuser revient à refuser d'obéir à son daimyō, et c'est la porte ouverte au seppuku. La plupart des samouraïs ne discutent donc même pas.

LA RETRAITE

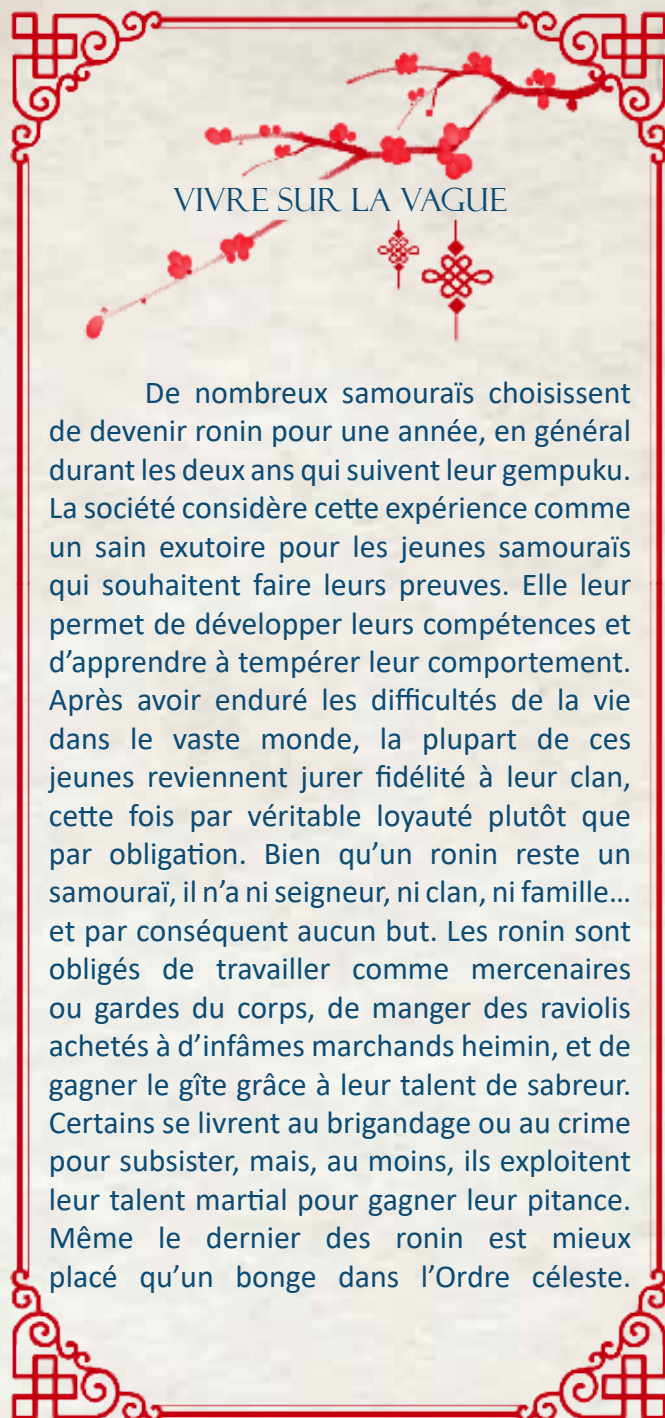
Après avoir passé leur vie au service de leur clan, de nombreux samouraïs choisissent de devenir moines et se retirent dans un monastère afin de méditer sur les mystères de Shinsei et du Tao. L'expression consacrée, « se raser la tête », évoque la coutume consistant alors pour eux à couper leur toupet, emblème de leur statut (une tradition qui reste essentiellement symbolique, puisque beaucoup de clans adoptent aujourd'hui une grande variété de coiffures). Le samouraï rend son wakizashi, puis termine ses jours dans la sérénité, à méditer sur son passé et la sagesse qu'il a acquise. Tous ne choisissent pourtant pas de se retirer. Certains continuent de servir leur seigneur jusqu'à un âge avancé, tandis que d'autres trouvent noblement la mort au combat. La retraite remplit cependant une fonction tout à fait pragmatique. Après toute une existence passée à le servir, un samouraï n'a plus d'obligations concrètes envers son clan. La plupart des moines restent toutefois sur les terres de leur famille. Ils constituent alors une source inépuisable de connaissance et de sagesse collectives, dans laquelle le clan peut encore puiser, bien longtemps après que l'âge a émoussé l'acier de ces samouraïs.

LES FUNÉRAILLES

Le dernier acte de la vie d'un samouraï, mourir dans la dignité, est une affaire solennelle. Beaucoup espèrent un trépas honorable au combat, mais ce n'est pas toujours possible. Quand un samouraï quitte ce monde, on énumère ses exploits devant une assemblée de dignitaires et d'êtres chers, réunis autour d'un bûcher funéraire qui représente les éléments composant son âme. On brûle ensuite le corps, puis on utilise des baguettes spéciales pour ramasser les os carbonisés dans les cendres, car on ne doit jamais toucher les cadavres. Le seppuku est une autre issue possible. Ce suicide rituel lave l'honneur d'un individu et de sa famille. Celui qui le réalise correctement efface en général sa honte. Il pourra chercher à se comporter honorablement et à accomplir son dharma dans une prochaine incarnation.

UNE VIE SANS BUT

Il existe une exception au mode de vie du samouraï : le statut de ronin. L'existence de cet « homme de la vague » a été bousculée par les vicissitudes du destin. Rien n'oblige un samouraï à faire seppuku pour laver son honneur. Il peut choisir de renoncer à son devoir et partir. Nombre de ronin le sont simplement par la naissance, et se comportent plus dignement que les samouraïs des clans majeurs, mais ceux qui correspondent au stéréotype du samouraï sans honneur ni maître sont assez nombreux pour qu'on les considère tous comme des individus sans scrupule ni morale.



De nombreux samouraïs choisissent de devenir ronin pour une année, en général durant les deux ans qui suivent leur gempuku. La société considère cette expérience comme un sain exutoire pour les jeunes samouraïs qui souhaitent faire leurs preuves. Elle leur permet de développer leurs compétences et d'apprendre à tempérer leur comportement. Après avoir enduré les difficultés de la vie dans le vaste monde, la plupart de ces jeunes reviennent jurer fidélité à leur clan, cette fois par véritable loyauté plutôt que par obligation. Bien qu'un ronin reste un samouraï, il n'a ni seigneur, ni clan, ni famille... et par conséquent aucun but. Les ronin sont obligés de travailler comme mercenaires ou gardes du corps, de manger des raviolis achetés à d'infâmes marchands heimin, et de gagner le gîte grâce à leur talent de sabreur. Certains se livrent au brigandage ou au crime pour subsister, mais, au moins, ils exploitent leur talent martial pour gagner leur pitance. Même le dernier des ronin est mieux placé qu'un bongé dans l'Ordre céleste.

LE PAYS DES DIX MILLES FORTUNES

La foi est une réalité tangible à Rokugan : seuls les imbéciles choisissent de ne pas croire. On peut démontrer l'existence des kamis, et les dieux se mettent facilement en colère. La magie et le merveilleux se manifestent même dans les régions les plus reculées de l'Empire. Et si l'on n'en est pas soi-même témoin, un proche peut en faire le récit. On doit à Hantei Genji, le deuxième Empereur, la fusion des cultes de Rokugan. Les croyances adoptent aujourd'hui trois formes différentes. Le culte des ancêtres se consacre aux aïeuls bénis qui ont transcendé la roue de la réincarnation. Celui des Fortunes porte sur les dieux eux-mêmes. Le shinséisme consiste à étudier et à pratiquer le Tao de Shinsei.

La tradition religieuse la plus importante pour un samouraï est l'adoration de ses ancêtres. Ces esprits veillent sur leurs descendants depuis le Yomi. On leur adresse des prières pour recevoir leurs conseils ou leur aide. Dans presque chaque demeure de Rokugan, un autel leur est dédié. Les membres de la famille offrent suppliques et dévotions à leurs statues de pierre, et demandent leur bénédiction, leur protection et leur intervention. Au-delà des mânes eux-mêmes, les Rokugani vénèrent et apaisent les esprits élémentaires de la nature, de l'agriculture, et bien d'autres encore. C'est le culte des Fortunes, dédié aux immortels du Tengoku et à la multitude d'esprits secondaires du Ningen-dō. Les temples et les lieux de prière consacrés aux fortunes mineures se comptent par centaines, et les sanctuaires des sept Fortunes Majeures dominent les plus grandes villes de l'Empire. Bien qu'ils demeurent la plupart du temps invisibles, les kamis ont quelques serviteurs qui peuvent les entendre et leur parler. Ces mortels, les shugenja, savent invoquer les fortunes et les kamis élémentaires afin d'obtenir des effets miraculeux.

Le culte des Fortunes célèbre la diversité, mais un autre courant de pensée philosophique met l'accent sur l'unité. Le « shinséisme », baptisé d'après celui qui en a formalisé les fondements, est une idéologie focalisée sur la simplicité. L'univers entier est né du vide, et tout finira par y retourner. Accepter l'harmonie des cinq éléments (les anneaux) et vivre selon les principes d'une société ordonnée permettrait de transcender le cycle des réincarnations et d'atteindre l'illumination. Ces enseignements ont été intégralement consignés

dans le Tao de Shinsei au cours d'un célèbre entretien entre le Petit Maître et le premier Empereur.

Suivre le Tao revient à agir en harmonie avec l'univers, qui fait naître l'ordre et permet au bien de l'emporter sur le mal. La confrérie de Shinsei, un vaste ensemble de congrégations monastiques qui ont chacune une approche personnelle de l'étude et de la pratique du texte, analyse et débat du Tao. Cette hétérodoxie religieuse fait parfois naître de redoutables hérésies, et de nombreux schismes ont fait éclore de nouvelles sectes au fil des siècles.

INTERMÉDIAIRES MORTELS

Les kamis agissent à Rokugan par l'intermédiaire des phénomènes naturels, mais ils manifestent aussi leur volonté auprès de mortels dévoués. Les esprits peuvent accepter la dévotion sincère d'un prêtre laïc de la caste des paysans et lui accorder leur faveur. Les prêtres laïcs ne peuvent pas obtenir de miracles spectaculaires de la part des kamis, mais ils bénissent les champs et sanctifient les lieux de culte. Ils officient aux mariages et aux funérailles, pratiquent les augures et créent des porte-bonheurs et des talismans consacrés, voués à leurs divinités de prédilection. Quand un samouraï manifeste une capacité à communiquer avec les esprits, on l'envoie en général suivre un entraînement spécialisé et secret afin qu'il devienne shugenja, c'est-à-dire un prêtre-samouraï aux pouvoirs miraculeux. On s' imagine souvent que les shugenja peuvent parler aux esprits dans la langue des humains, mais ce n'est pas le cas : en réalité, ils procèdent à une délicate traduction d'émotions et d'instincts, qui risque d'être mal interprétée. Sous la tutelle de shugenja plus expérimentés, le samouraï apprend les prières, les offrandes, les dévotions et les invocations permettant d'implorer l'aide des kamis, qui se manifeste parfois de façon spectaculaire. Lancer de gigantesques boules de feu, créer de magnifiques illusions, ouvrir de grandes fissures dans la roche ou redonner espoir aux troupes lors d'une bataille... Pour peu qu'on utilise la bonne supplique, tout devient possible avec les kamis.

LES CLANS MAJEURS

La société rokugani est bâtie sur une structure clanique. Les sept familles qui descendent des Kamis règnent sur les lignées de leurs premiers disciples. Au fil des siècles, chaque famille a privilégié un rôle ou un devoir au sein du clan. Il n'est pas rare qu'elles échangent des étudiants prometteurs dans des domaines différents de ceux de leurs ancêtres. Les clans majeurs de Rokugan se partagent d'immenses portions du territoire et commandent à des milliers de samouraïs nés au sein de familles plus ou moins importantes.



LES DIX KAMIS

Dame Soleil et Sire Lune eurent en réalité dix enfants, mais seuls huit d'entre eux étaient destinés à façonner l'Empire de Rokugan. Fu Leng disparut dans le Jigoku où il devint le seigneur des démons, et le nom de Ryoshun, le dixième Kami, se perdit dans les limbes de l'histoire. Les huit autres donnèrent naissance aux clans majeurs et à la lignée impériale :

Sire Akodo : fondateur du Clan du Lion

Sire Bayushi : fondateur du Clan du Scorpion

Dame Doji : fondatrice du Clan de la Grue

Sire Hida : fondateur du Clan du Crabe

Sire Shiba : fondateur du Clan du Phénix

Dame Shinjo : fondatrice du Clan de la Licorne

Sire Togashi : fondateur du Clan du Dragon

Empereur Hantei : fondateur de la lignée impériale

LE CLAN DU CRABE

« Courage. Devoir. Sacrifice. »

Les membres du Clan du Crabe se détachent dans tout rassemblement de samourais : on les évite, tant pour leur stature que pour leurs manières brusques et bourruës. Ils sont les défenseurs de l'Empire et fuient les mondanités, pour lesquelles ils n'ont guère de temps ni d'envie ; ils montent la garde sur la Grande Muraille Kaiu, symbole durable de leur ténacité face aux horreurs de l'Outremonde.

Souvent, il leur semble que leur service est considéré comme un acquis. Leurs excellents et honorables samourais qui, sur la Muraille, repoussent les attaques de l'Outremonde succombent à la Souillure que véhiculent les créatures immondes de ces terres infâmes. Pendant ce temps, les faibles et les insoucients s'adonnent au jeu dans un Empire que le sang versé par le Clan du Crabe maintient en sécurité.

À la frontière sud de Rokugan se dresse une sinistre merveille d'architecture : la Grande Muraille Kaiu s'étend telle une gigantesque cicatrice ondulée, ses blocs gris ardoise formant une structure sans interstices de dix mètres d'épaisseur sur trente de haut. Au sud s'étendent, menaçantes, les terres dévastées de l'Outremonde, domaine des armées corrompues du Jigoku. Au nord, les terres du Clan du Crabe et ses membres, qui défendent la Muraille depuis qu'ils l'ont construite. Les samourais du Clan du Crabe sont réputés en tant que gardiens et guerriers : tueurs de monstres et protecteurs du pays. Ceux qui ne prennent pas les armes livrent bataille avec leur esprit et leurs paroles. Ils procurent des ressources vitales à leur clan, perpétuent des alliances pour garantir l'entretien de la Muraille ou développent des technologies afin de repousser les assauts incessants de l'Outremonde. La mission du Clan du Crabe est un lourd fardeau pour les disciples du Kami Hida, des samourais taciturnes et usés par la guerre, voire blasés pour certains. La gloire militaire est une bien maigre consolation. Face à l'éternelle menace de l'Outremonde, survivre devient une véritable punition, puisque chaque jour est l'occasion d'une nouvelle bataille. Ces samourais trouvent malgré tout des façons de s'exprimer et de vivre, et beaucoup savent apprécier les joies les plus simples l'existence.

LA CULTURE DU CLAN DU CRABE

Comparés au reste de Rokugan, les membres du Clan du Crabe sont bagarreurs et d'une franchise frisant la grossièreté. Ils apprécient plus que tout les solutions pragmatiques. La faiblesse d'un individu est celle du groupe dans son ensemble, car l'échec d'un seul peut entraîner la perte de tous. Après tout, on ne doit attendre ni honneur ni pitié de la part d'ennemis tels que les gobelins, démons et autres monstruosités...

LES FAMILLES

LA FAMILLE HIDA

La famille Hida monte éternellement la garde face à l'Outremonde, et a la lourde tâche de protéger l'Empire contre les sinistres forces du Jigoku. À l'instar du Kami Hida, leur fondateur, ses membres sont grands et forts, robustes et tenaces, et ils n'ont guère de patience pour les faiblesses d'autrui. Leur devoir ardu les rend extrêmement pragmatiques, et ne leur laisse que peu de temps à consacrer aux faux-semblants de la cour. Ils supportent avec amertume la condescendance des clans qu'ils protègent, et dont les membres critiquent leurs manières et leurs tenues.

LA FAMILLE HIRUMA

Les Hiruma sont les yeux et les oreilles du Clan du Crabe au-delà du Mur. Ils avertissent leurs frères des attaques des hordes de monstres pour leur permettre de réagir immédiatement. Ils préparent des expéditions de sabotage contre l'ennemi, une tâche ingrate et périlleuse. Les dangers incessants de l'Outremonde obligent les Hiruma à alterner les périodes de service au-delà du Mur et au sein de l'Empire. Ils font alors office d'éclaireurs, de messagers et de yōjimbō (gardes du corps). Comparés à leurs solides frères Hida, les Hiruma sont sveltes et rapides, et comptent plus sur la vitesse et la précision.

LA FAMILLE KAIU

Des monuments à la gloire du talent de la famille Kaiu se dressent partout sur les terres du Clan du Crabe, de la Grande Muraille Kaiu elle-même

aux armes et aux armures de ceux qui l'occupent. On lui doit le réseau routier, soutien logistique des fortifications, les machines de siège qui écrasent les forces de l'Outremonde, ainsi que les ouvrages défensifs du clan. Rares sont les problèmes qui résistent aux compétences des ingénieurs de la famille Kaiu.

LA FAMILLE KUNI

Aucune famille de shugenja n'est plus redoutée dans l'Empire que la famille Kuni, chargée d'éradiquer le moindre signe de corruption. Elle ne recule devant rien pour y parvenir, et même les samourais de la famille Hida blêmissent devant certaines de ses méthodes. Les Kuni ne rechignent jamais à percer les secrets de l'Outremonde par l'étude, l'observation et même la dissection. Savoir qu'ils risquent leurs âmes à se frotter d'aussi près aux sombres créatures de Fu Leng ne les arrête même pas.

LA FAMILLE YASUKI

Les fins et volubiles Yasuki ne correspondent pas à l'image que l'on se fait d'un samouraï du Clan du Crabe, mais sont aussi indispensables au clan que les autres familles. Maîtres suprêmes des marchés de l'Empire, les Yasuki manient le commerce et l'industrie, s'assurant que les armées du Crabe mangent à leur faim et ne manquent jamais de rien. Peu importe s'il faut parfois conclure un arrangement douteux pour cela. La famille Yasuki déploie son réseau commercial dans tout l'Empire ; on croise ses membres à peu près partout, en quête d'un accord dont pourrait profiter leur clan.



LE CLAN DE LA GRUE

« Il existe une technique adéquate pour chaque chose. »

Le Clan de la Grue est la main gauche de l'Empereur, qu'il assiste en qualité de conseiller politique du trône. La tradition veut que Hantei choisisse son épouse au sein de la famille Doji. La famille Kakita a donné à Rokugan plus de Champions d'Émeraude que n'importe quelle autre. Les samouraïs de la famille Daidoji figurent parmi

les meilleures troupes de choc de l'Empire. C'est pourtant dans le domaine de la culture que le Clan de la Grue apporte la plus importante contribution. Les plus grands poètes et les plus grands artisans sortent souvent de ses écoles, et rares sont les duellistes à pouvoir rivaliser avec les siens. La Grue règne en maître à la cour. Sa richesse et son statut le prouvent.

Aux origines de l'Empire, après leur chute du royaume Céleste, les Kamis se retrouvèrent plongés dans un monde déchiré par la cruauté et la guerre. Doji, la soeur de Hantei,

le premier Empereur, décida de ramener l'ordre dans ce royaume sauvage. Incarnation de l'élégance et de la grâce, elle se rendit chez les peuples de la terre, les amadoua comme le beau temps apaise une mer déchaînée. Le Clan de la Grue est ravi de raconter ce qu'elle a appris aux humains : l'écriture pour garder trace de leurs exploits, la politique pour gouverner, l'économie et le commerce pour gérer leur richesse, l'art et la culture pour s'élever au-dessus des turpitudes de leur misérable existence... Ceux qu'elle sut toucher devinrent ses disciples dévoués et les premiers samouraïs du Clan de la Grue. Depuis cette époque, ses membres sont à la fois les poètes et la poésie de l'Empire, les forgerons et les duellistes qui manient leurs lames. En toute chose ils aspirent à la maîtrise absolue, un idéal que les autres clans ne peuvent qu'espérer imiter.

Le Clan de la Grue représente le comble du raffinement rokugani, et ses membres sont connus pour leur grâce et leur maîtrise des us et coutumes. On attend d'eux une expression soignée, une extrême subtilité et une politesse sans faille.



LES FAMILLES

LA FAMILLE ASAHINA

Les Asahina recherchent l'harmonie et la paix en toute chose. Ils incarnent une philosophie de compassion et de pacifisme, qui les distingue même des autres familles du Clan de la Grue. Ils cherchent par l'art et la prière à apaiser le monde qui les entoure, ainsi qu'à répandre la paix et l'harmonie à travers l'Empire. Les Asahina savent que l'on ne peut acheter la paix que par le sacrifice, et c'est un prix qu'ils sont prêts à payer s'il leur permet de pousser l'Empire à se perfectionner.

LA FAMILLE DAIDOJI

Pragmatiques et travailleurs, les Daidoji constituent l'essentiel des armées du Clan de la Grue. Dévoués au clan, les Daidoji ne sont pas appréciés à leur juste valeur, même s'ils en constituent la base, depuis les Grues de fer composant le cœur du dispositif militaire du clan jusqu'aux vigilants yōjimbō des courtisans Doji, en passant par le Conseil commercial Daidoji chargé de fournir les fonds et les matières premières nécessaires aux oeuvres d'art du clan. Les nobles efforts de la famille sont indispensables à la défense et la progression des objectifs de la Grue.

LA FAMILLE DOJI

Les descendants du Kami Doji incarnent les arts courtois et la culture raffinée depuis les origines de l'Empire. Une cour importante n'est pas complète sans quelques courtisans Doji pour y dispenser l'art, l'amitié et — jusqu'à une époque très récente — les généreux présents. Le réseau de communication de la famille n'a pas son pareil quand il s'agit de collecter les nouvelles et de répandre les rumeurs. Associé à la maîtrise de l'étiquette et des arts, il leur permet de garder une longueur d'avance sur leurs rivaux. Rares sont ceux qui peuvent se permettre d'offenser la famille Doji ne serait-ce qu'une fois, et plus rares encore ceux qui récidivent.

LA FAMILLE KAKITA

Si la famille Doji aspire à l'excellence en toute chose, les Kakita se concentrent plus volontiers sur une seule compétence, qu'ils s'efforcent de maîtriser à la perfection. Dans l'art du sabre ou de la calligraphie, ces samourais poursuivent leur objectif avec une singulière attention. Doués de la beauté caractéristique du clan, les gracieux Kakita sont toutefois plus athlétiques que leurs cousins Doji. Ils figurent parmi les meilleurs duellistes de l'Empire, et les diplômés de leur académie défendent l'honneur de la Grue avec la précision mortelle d'une lame de maître.



LE CLAN DU DRAGON

« Trouvez votre propre voie. »

Depuis des siècles, le distant et énigmatique Clan du Dragon veille sur les autres clans et consigne l'histoire de Rokugan. Ses armées se battent rarement, n'intervenant que de manière occasionnelle lors des conflits entre les clans majeurs, et pour des raisons incompréhensibles. Avec ses étranges moines tatoués de Togashi et ses enquêteurs qui bouleversent le système judiciaire de l'Empire, le Clan du Dragon tente de pousser la société de Rokugan à éviter les pièges de l'égoïsme et de la mégalomanie. C'est au Clan du Dragon d'assurer à l'Empire un avenir harmonieux et élégant.

Dans un Empire qui prise en général la conformité sociale et le respect des traditions, le Clan du Dragon représente une véritable énigme. Inspirés par son mystérieux fondateur, le Kami Togashi, ses samourais s'attachent davantage que leurs contemporains à la recherche personnelle de l'illumination et de l'accomplissement. Depuis la chute des Kamis il y a maintenant quelques siècles, les disciples de Togashi ont acquis une réputation d'excentriques. Isolés par les montagnes septentrionales de leur territoire et chargés de veiller sur l'Empire, les membres du Clan du Dragon prennent rarement une part aussi active que les autres dans la politique de Rokugan. Lorsqu'ils interviennent, cependant, c'est souvent pour des raisons qu'on ne peut que supposer. Le Clan du Dragon a un secret : les visions de son fondateur guident ses membres. Pourtant, même eux ne savent pas toujours ce que leur Kami a vu.

Les disciples de Togashi sont réputés pour leurs pratiques ésotériques, leur curiosité innée et le mépris qu'ils semblent afficher à l'égard des traditions, du moins aux yeux des autres clans. On s'attend à ce qu'ils se montrent perspicaces et humbles, mais également imprévisibles, individualistes, voire dangereux. Ils ont tendance à considérer les problèmes sous des angles inattendus et à chercher des solutions que d'autres n'envisageraient même pas.



LES FAMILLES

LA FAMILLE AGASHA

À l'instar des éléments naturels, la famille Agasha évolue sans cesse, et même si son fondateur était un pacifiste, nombre de ses techniques martiales sont précieuses. Autrefois vouée au mysticisme, elle y associe dorénavant des arts plus concrets : après tout, le changement perpétuel est la marque des familles du Clan du Dragon. Les Agasha se sont lancés à corps perdu dans l'étude de l'alchimie, de la métallurgie et de la médecine. Ils combinent les effets pratiques de la chimie et de l'artisanat aux pouvoirs mystiques des prières adressées aux esprits. Les désastres spectaculaires que provoque parfois cette approche unique ne les découragent pas pour autant : un échec est bien souvent plus formateur qu'une réussite.

LA FAMILLE KITSUKI

Comme il sied à la nature étrange du Clan du Dragon, même ses courtisans sortent de l'ordinaire. On connaît surtout les samouraïs de la modeste famille Kitsuki pour leurs sens affûtés et leurs techniques d'investigation qui reposent sur les preuves matérielles. Ils sont aussi attentifs aux détails du monde physique que leurs cousins Agasha aux phénomènes spirituels. Les Kitsuki servent l'Empire comme magistrats et le Clan du Dragon comme courtisans. Dans ces deux domaines, leur talent pour déceler la duperie et découvrir la vérité constitue l'un de leurs meilleurs atouts.

LA FAMILLE MIRUMOTO

Les samouraïs de la famille Mirumoto doivent leur réputation au niten (les « Cieux Jumeaux »), un style de combat à deux sabres unique à Rokugan. Mais ce ne sont pas que de simples guerriers. La famille Mirumoto supervise la gestion et les obligations du Clan du Dragon, permettant ainsi aux moines Togashi de poursuivre leurs pratiques excentriques pour atteindre l'illumination. Curieusement, les samouraïs du clan développent un grand pragmatisme et n'hésitent pas à aider les paysans de leur région en cas de besoin. Comme ils forment la plus grande famille du Clan du Dragon, ce sont eux que l'on croise le plus souvent hors de ses terres et auxquels on l'identifie en général.

L'ORDRE DE TOGASHI

Les Togashi forment un ordre monastique davantage qu'une véritable famille. Ils accueillent tous ceux qui adoptent leurs enseignements et sont prêts à relever certains défis, à commencer par découvrir l'un de leurs monastères cachés au sommet des montagnes. En réalité, ceux qui en trouvent le chemin étaient pour la plupart des membres de l'ordre dans une vie antérieure. Ils reviennent poursuivre leur entraînement et leur voyage spirituel, guidés par le champion du Clan du Dragon. Aux yeux du reste de l'Empire, l'ordre est surtout réputé pour ses arts martiaux et ses kōan (des énigmes contemplatives), ainsi que pour la beauté des tatouages mystiques qui confèrent des pouvoirs surnaturels à ses moines.



LE CLAN DU LION

« Pour mes ancêtres ! »

Être un samouraï, c'est vivre par le bushido, pour le bushido. Être un Lion, c'est l'incarner aux yeux de tous. Symbole de son honneur, son rugissement est un appel à la guerre. Pendant des siècles, ce clan a dominé les champs de bataille grâce à ses tactiques et ses stratégies militaires, que les autres clans mettent plusieurs années à adopter. À présent, ses samouraïs appliquent la sagesse de leurs ancêtres pour surmonter les défis de leur temps.

Le Clan du Lion est le mètre étalon du courage, de l'honneur et du devoir. Son armée est sans égale, en termes d'effectifs et de talent stratégique. Ce fier héritage militaire lui a permis de gagner son titre de Main Droite de l'Empereur.

Les membres du Clan du Lion ont juré de le protéger en lui servant de gardes personnels et d'armée permanente. Dans l'exercice de ce devoir, la peur ne signifie rien pour les samouraïs du Clan du Lion. La menace de la mort ne fait que les enhardir. Aucune fin n'est plus enviable que celle qui consiste à périr lors d'un combat honorable. Vétérans d'innombrables guerres, ces samouraïs savent que la victoire appartient à celui qui attaque le premier. Un Lion vit, respire et meurt avant tout pour l'Empereur et pour Rokugan.

Les samouraïs du Clan du Lion sont probablement les soldats les plus connus de l'Empire d'Émeraude, réputés pour leur férocité, leur loyauté et leur courage. On s'attend à ce qu'ils se montrent belliqueux et agressifs, mais on oublie souvent que le Kami Akodo était aussi un maître tacticien, tout à fait capable d'apprendre de ses erreurs et de développer de nouvelles stratégies.



LA CULTURE DU CLAN DU LION

Le Clan du Lion est l'incarnation de la guerre, fondé par le Kami Akodo pour écraser les ennemis de l'Empereur et exécuter sa volonté. Sa culture est tout entière tournée vers les prouesses et la gloire martiales. Le Clan du Lion attend de ses enfants qu'ils opposent la force à la force, et qu'ils accueillent la mort avec le sourire. Cette voie difficile l'est encore davantage pour les âmes sensibles. Même quand ils ne sont pas soldats, les représentants du clan décrivent souvent leurs exploits en termes martiaux, qui dépeignent le combat comme le plus noble des arts.

LES FAMILLES

LA FAMILLE AKODO

Les samouraïs de la famille Akodo sont les maîtres tacticiens de l'Empire : personne ne comprend mieux la guerre qu'eux. Ils incarnent la discipline et la maîtrise du Clan du Lion, comparant toutes les options afin de frapper au moment idéal. Ces guerriers érudits cherchent à saisir toutes les subtilités de la guerre ; aucun aspect des disciplines martiales n'est trop insignifiant pour eux, et aucune de leurs facettes trop vaste pour qu'ils l'appréhendent. « Une armée menée par un Akodo n'a jamais connu la défaite » est un célèbre adage qu'aucun Akodo ne saurait faire mentir.

LA FAMILLE IKOMA

Les samouraïs de la famille Ikoma sont les plus grands conteurs de l'Empire. Ils exaltent avec orgueil les vertus du bushido, et donc du Clan du Lion. Ils sont la mémoire de leur clan, mais également celle de l'Empire tout entier : un fait n'est considéré comme une vérité historique que s'il figure dans les chroniques de la famille Ikoma. Ses courtisans sont le visage expressif du Clan du Lion. Ses bardes montrent ouvertement les émotions que les autres samouraïs doivent cacher. Vantardises, larmes et récits sont les armes que les Ikoma manient pour servir la cause du Lion à la cour.

LA FAMILLE KITSU

Tous les samouraïs vénèrent leurs ancêtres, mais certains Kitsu, dont les ancêtres épousèrent des créatures surnaturelles, sont doués du pouvoir de franchir le voile qui sépare les mondes pour s'entretenir avec eux. Traditionalistes et conservateurs même pour des Lions, tous les Kitsu obéissent aux ancêtres. Ceux qui n'ont pas le don de parler aux esprits tiennent à jour les arbres généalogiques, entretiennent les tombes et les sanctuaires, et honorent comme il se doit les nobles défunts.

LA FAMILLE MATSU

Les Matsu constituent le cœur vaillant et implacable du Clan du Lion, et la famille la plus fournie de tout l'Empire. À ce titre, ils forment la majorité des immenses armées de leur clan. Fondée par Dame Matsu, l'un des plus grands samouraïs des premiers temps de l'Empire, la famille perpétue de nombreuses traditions matriarcales, dont la mise en place de plusieurs unités d'élite exclusivement féminines. Les Matsu incarnent la rigueur militaire du bushido. Très nombreux, ce sont eux qui représentent le Clan du Lion dans la culture populaire. Le samouraï du Clan du Lion moyen est censé être particulièrement fougueux, honorable et obstiné, des traits que partagent tous les Matsu.

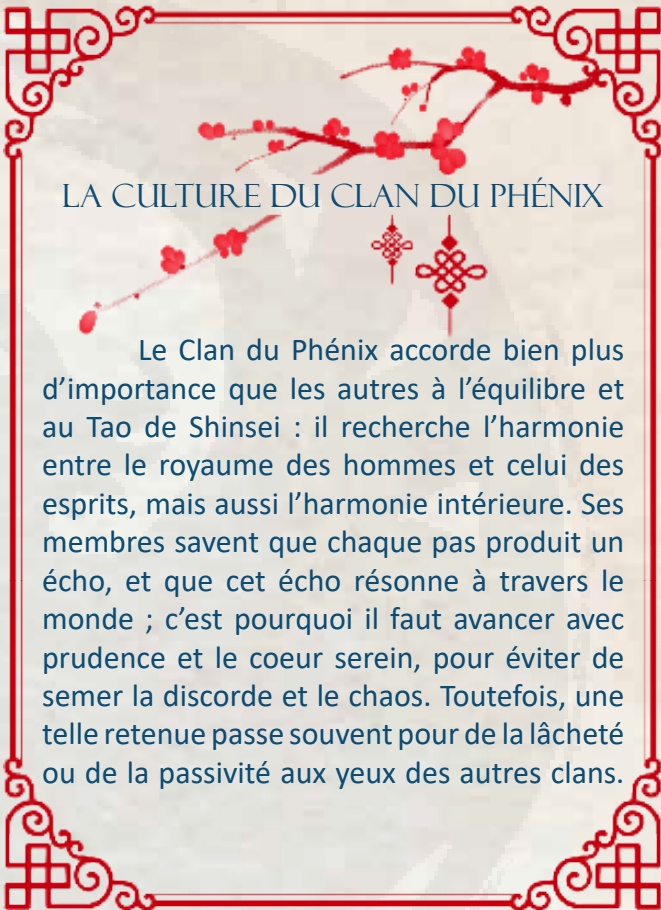


LE CLAN DU PHÉNIX

« Maîtrisez les éléments et renaissiez. »

D'autres clans protègent les frontières de l'Empire et se portent garants de son avenir matériel, mais seul celui du Phénix protège son âme. Il est de son devoir de préserver la multitude de voies religieuses, de les encadrer et d'arbitrer leurs différends. Ses rangs comptent davantage d'érudits étudiant le Tao et de serviteurs des esprits que tous les autres clans ; la sagesse qu'il a tirée de ces deux domaines spirituels l'encourage à apporter la paix et la compréhension aux autres clans, même s'il doit se sacrifier pour la cause.

Le phénix est un symbole de contradiction : une puissance explosive et une grande retenue, une prodigieuse intelligence et une profonde humilité, l'abnégation et la glorieuse renaissance. Ces vertus associées illuminent la voie du clan majeur le plus mystique de Rokugan, gardien du Tao de Shinsei et de l'âme de l'Empire. À l'instar du parfum de l'encens qui flotte, invisible, aux quatre coins d'un temple, les royaumes des esprits se mêlent tout aussi discrètement au monde des hommes. Le Clan du Phénix fait office de médiateur entre ces mondes, et en appelle à l'âme de la terre elle-même. Il suffit à ses membres de murmurer et les montagnes s'écroulent, les rivières asséchées se remettent à couler, les épidémies disparaissent, les fantômes tourmentés trouvent le repos, les récoltes abondent dans des terres autrefois stériles. Ils savent néanmoins que même le plus pur des vœux peut entraîner des conséquences inattendues et destructrices si l'on perturbe l'équilibre des éléments. On leur reproche parfois une certaine tiédeur dans les prières qu'ils adressent aux kamis, mais rares sont ceux qui osent douter de leur amour de la paix et de l'harmonie. Le Kami Shiba et le prêtre Isawa étaient deux chefs bien différents. L'humilité et la sagesse sereine du premier contrastaient avec l'orgueil et l'intelligence féroce de l'autre. Par conséquent, on attend des membres du Clan du Phénix qu'ils soient calmes, réfléchis et cultivés... mais également passionnés, voire arrogants, en raison des vastes connaissances de leur clan. Shiba et Isawa étaient tous deux profondément mystiques, et cet aspect commun caractérise le Clan du Phénix depuis ses débuts. Ses membres auront donc davantage tendance à se préoccuper de problèmes cosmiques que d'affaires ordinaires.



LA CULTURE DU CLAN DU PHÉNIX

Le Clan du Phénix accorde bien plus d'importance que les autres à l'équilibre et au Tao de Shinsei : il recherche l'harmonie entre le royaume des hommes et celui des esprits, mais aussi l'harmonie intérieure. Ses membres savent que chaque pas produit un écho, et que cet écho résonne à travers le monde ; c'est pourquoi il faut avancer avec prudence et le cœur serein, pour éviter de semer la discorde et le chaos. Toutefois, une telle retenue passe souvent pour de la lâcheté ou de la passivité aux yeux des autres clans.

LES FAMILLES

LA FAMILLE ASAKO

Les Asako sont des individus sereins et apparemment ravis de se livrer à leurs recherches scientifiques et philosophiques tandis que les Isawa dirigent le clan. La famille Asako attache une grande valeur à la connaissance, mais elle accorde une place encore plus importante à la sagesse. Ses études l'aident à avancer sur le plan spirituel, mais servent également ses ambitions politiques. Les Asako sont les courtisans du Clan du Phénix, extrêmement appréciés comme érudits de cour et tuteurs dans tout l'Empire.

LA FAMILLE ISAWA

Les Maîtres Élémentaires qui siègent au Conseil des Cinq, les véritables dirigeants du Clan du Phénix, sont presque toujours des Isawa, l'une des plus anciennes familles de shugenja de l'Empire. À ce titre, elle a eu des siècles pour communier avec les esprits et découvrir les manières les plus efficaces de requérir leurs bienfaits. Certains membres du clan peuvent confondre assurance et arrogance, mais ils restent au bout du compte pieux et respectueux, dévoués au maintien de l'harmonie et de l'équilibre.

LA FAMILLE KAITO

La petite famille Kaito s'est vu confier la protection des nombreux lieux de culte des provinces du Clan du Phénix. Elle entretient aussi bien les modestes autels abrités par un arbre unique que les plus imposants sanctuaires. Afin de remplir leur mission, les Kaito ont élaboré des flèches enchantées et des prières spécifiques pour protéger les temples face aux périls spirituels. Contre les adversaires mortels, ils se servent d'arcs ordinaires. Compte tenu des nombreuses tâches qu'ils doivent y accomplir, les Kaito quittent rarement les terres du Clan du Phénix. Il leur arrive toutefois de partir en pèlerinage dans d'autres sanctuaires.

LA FAMILLE SHIBA

La famille Shiba descend du Kami éponyme et donne son champion au clan. Elle s'est pourtant agenouillée devant la famille Isawa très tôt dans son histoire, et l'a toujours servie avec diligence depuis. Les Shiba se concentrent sur la sécurité des terres du Clan du Phénix, et ils s'appuient en tout premier lieu sur la diplomatie avant d'utiliser la force. On attend d'eux qu'ils soient versés dans les arts académiques comme dans les arts martiaux, et ils comprennent bien mieux que les autres familles de bushi les shugenja qu'ils servent.



LE CLAN SCORPION

« Je serai ton âme damnée, Hantei. »

Derrière les masques et les voiles du Clan du Scorpion, ses samouraïs affichent un funeste sourire lorsqu'il leur faut jouer le rôle qui leur est dévolu, car leur sacrifice consiste à être haïs alors même qu'ils exécutent leur tâche à la perfection. Quel autre clan pourrait tenir le rôle de loyale âme damnée ? Le Kami fondateur de ce clan affirmait que les ennemis ne viendraient pas tous de l'extérieur de l'Empire, et que le Clan du Scorpion combattrait donc le feu par le feu. Il s'assure donc que tous les clans restent unis par la haine qu'ils lui vouent, mais suffisamment divisés pour qu'aucun d'entre eux ne puisse défier la lignée à laquelle tous doivent une loyauté éternelle : celle de Hantei.

Il a suffi de six mots terribles pour que le Kami Bayushi entraîne ses disciples du nouveau Clan du Scorpion sur une voie sombre et périlleuse. Des menaces rôdaient certes au-delà des frontières de Rokugan, mais aussi à l'intérieur. Bayushi jura de protéger l'Empire coûte que coûte. Quand le code du bushido entraverait la Main Gauche et la Main Droite de l'Empereur (les courtisans du Clan de la Grue et les puissantes légions du Clan du Lion), sa Main Cachée pourrait toujours agir. Pour combattre les menteurs, les voleurs et les traîtres au sein des autres clans majeurs, les disciples de Bayushi recourraient à leur tour au mensonge, au vol et à la perfidie. Le Clan du Scorpion choisit pour armes le chantage, le poison et le sabotage.

Il allait se salir pour préserver la pureté des autres. Et pourtant, en dépit de cette effroyable réputation, ou peut-être à cause d'elle, il n'y a pas plus loyal qu'un Scorpion. Dans un clan de trompeurs et de manipulateurs, la confiance est un trésor durement acquis qu'il convient de chérir et de préserver. La trahison est promptement châtiée : les âmes des félons sont enfermées pour l'éternité dans les limbes du Bosquet des Traîtres. Au moins cette indéfectible loyauté est-elle une maigre consolation, compte tenu du rôle dangereux mais vital que le clan joue au sein de l'Empire depuis que son Kami tutélaire a prononcé ces mots fatidiques : « Je serai ton âme damnée, Hantei. »

Les descendants de Bayushi sont connus pour leur insidieux talent de conspirateur, mais aussi pour les avantages qu'on obtient en les prenant pour alliés : s'ils ne savaient pas comment satisfaire de temps en temps leurs soutiens, ils ne resteraient pas les maîtres des complots de l'Empire. On attend des membres du Clan du Scorpion qu'ils soient à la fois séduisants et perfides... et loyaux envers l'Empereur et lui seul.



LES FAMILLES

LA FAMILLE BAYUSHI

« Je sais nager. » La devise de la principale famille du Clan du Scorpion est tirée d'un conte moral qui met en garde sur la nature perfide de ses membres. Charmeurs, impitoyables, trompeurs et féroces, les Bayushi font mine d'être des scélérats et trompent bien leur monde. Incarnation du côté sinistre du pouvoir, ils manient les arts du chantage, de l'empoisonnement et de la séduction pour contrôler les ennemis de l'Empire. Ils dansent sur le fil du rasoir pour ne pas sombrer eux-mêmes dans la véritable infamie. Pour les Bayushi, la fin — un Empire stable et prospère — justifie les moyens.

LA FAMILLE SHOSURO

Hors des frontières du Clan du Scorpion, on connaît les Shosuro pour leurs talents d'acteurs et leurs compétences théâtrales. Les habitants de l'Empire ne se rendent pas compte de la véritable étendue de leur talent : nombre des meilleurs espions du Clan du Scorpion sont en réalité des Shosuro vivant sous couverture parmi d'autres clans. On demande souvent à ces maîtres dans l'art du divertissement d'utiliser leurs talents d'acrobate ou de comédiens à des fins plus sinistres et sanglantes, pour le bien du clan.

LA FAMILLE SOSHI

On fait souvent peu de cas de la famille Soshi, ce qui convient parfaitement à ses membres : ils sont bien plus efficaces quand on ne les voit pas. Ils en profitent pour prier en silence pour le Clan du Scorpion. La subtilité est leur raison d'être : ce sont eux qui donnent le petit coup de coude, ou qui chuchotent le simple mot capable de tout déclencher. De temps en temps, il leur faut en payer le prix : à force d'attendre le moment idéal pour agir, ils font preuve d'une prudence excessive et passent bien trop de temps à planifier et à se renseigner.

LA FAMILLE YOGO

La famille Yogo est la plus malchanceuse de tout l'Empire. Chacun de ses enfants est maudit et condamné à trahir celui ou celle qu'il aime le plus. Et chacun d'entre eux tente d'ignorer cette malédiction en se plongeant dans le travail et en se dévouant à son devoir envers le clan. Les Yogo ont essayé de lever la malédiction, étudiant sans relâche les prières de protection, et en particulier les glyphes. Grâce à eux, ils ont maîtrisé de nombreuses techniques pour identifier et combattre la magie noire. Les Yogo sont les serviteurs les plus persévérants du Clan du Scorpion, mais aussi les moins appréciés.



LE CLAN DE LA LICORNE

« Nul ne saurait saisir le vent. »

Le Clan du Vent a passé des siècles hors de l'Empire, puis il est revenu dans une glorieuse charge de cavalerie qui a profondément ébranlé les autres clans. Les manières barbares qu'il a adoptées lors de son exil choquent et dégoûtent encore les autres clans, et pourtant, le Clan de la Licorne remplit féroce­ment son devoir et ne laisse rien ternir son honneur. De tous les clans, il est le plus à même de dévoiler les manipulations et les infiltrations d'agents étrangers, car il a fait face à d'innombrables horreurs et à autant de traîtres durant ses années de voyage.

Il y a mille ans, le Clan de la Ki-Rin enfourcha ses chevaux et quitta Rokugan, à la recherche d'ennemis rôdant au-delà des frontières de l'Empire d'Émeraude. Au cours de son périple, il débusqua nombre d'adversaires étranges et terrifiants.

Au fil des victoires, le clan développa et modifia ses tactiques de combat, ses pratiques magiques et même sa philosophie. Pour triompher de tous les obstacles et survivre, il dut s'adapter. Après huit siècles d'errance, le Clan du Vent revint à Rokugan sous le nom de Clan de la Licorne. Ses membres portent des fourrures, parlent des langues étrangères et manient des armes surprenantes. Bien qu'ils vénèrent toujours Shinjo, ils se sont considérablement éloignés des traditions et des coutumes de l'Empire d'Émeraude.

Les descendants du Kami sont réputés pour leurs talents de cavaliers et de messagers. Nombre d'entre eux sont formés à des techniques de combat ou à des écoles de pensée étrangères. On s'attend à ce que ces samourais soient matérialistes et grégaires, même s'ils sont un peu rustres selon les critères de l'étiquette rokugani. Après tout, la plupart passent presque toute leur vie à chevaucher dans les étendues sauvages de leur clan, et au-delà.

LA CULTURE DU CLAN DE LA LICORNE

Le Clan de la Licorne attache plus d'importance que les autres à l'évolution et à la souplesse des traditions. Ses membres sont en général très réceptifs aux nouvelles idées et aux éléments culturels inédits, sans jamais craindre de voir leur propre héritage se perdre ou s'abâtardir. Après tout, ils sont parvenus à préserver leur culture au fil de longs siècles de voyage. Cependant, on leur connaît une ambition difficile à réprimer, les plus agressifs d'entre eux évinçant souvent ceux qui ne la manifestent pas avec suffisamment d'énergie.

LES FAMILLES

LA FAMILLE IDE

Les Ide sont les diplomates, les messagers et les marchands infatigables de leur clan. Membres du Clan de la Licorne purs et durs, ils ont toutefois appris à mêler leurs coutumes étrangères aux traditions de l'Empire afin de traiter plus efficacement avec leurs cousins. La famille Ide fait en sorte d'irradier le calme et la compétence pour nouer des alliances et des amitiés dans tout l'Empire.

LA FAMILLE IUCHI

La famille Iuchi est une famille de prêtres qui se livrent à des pratiques antérieures au retour du Clan de la Licorne. Le *meishōdō*, forme unique de sorcellerie pratiquée par ses *shugenja*, est l'art d'utiliser des talismans et des noms pour manipuler les esprits. Le passé tumultueux de la famille Iuchi a ouvert l'esprit de ses membres, capables d'arpenter sans préjugés des voies mystiques inédites qui s'écartent de la tradition acceptée.

LA FAMILLE MOTO

Les Moto constituent sans conteste (du moins pour l'Empire) la famille la moins civilisée de tout le Clan de la Licorne. Avec leurs silhouettes trapues, leurs barbes fournies et leurs vêtements caractéristiques, ils passent pour des étrangers extravagants aux yeux de tous les samourais *rokugani*. Et en effet, ils n'ont que faire des délicats attributs de ce que certains appellent la « civilisation ». Ce sont des guerriers nomades en quête de conflits épiques, qui ont adopté avec enthousiasme cette vie de rigueurs. Cependant, même si l'on

remet souvent en question leur héritage et leur culture, on ne saurait douter de leur bravoure.

LA FAMILLE SHINJO

La famille Shinjo est le cœur du Clan de la Licorne, le clan d'explorateurs qui a suivi son Kami Shinjo dans le vaste monde qui s'étend au-delà de l'Empire. Cet amour de la découverte n'a jamais quitté les Shinjo, qui voyagent dès qu'ils en ont l'occasion. Ils dirigent le Clan de la Licorne, dont ils assurent la cohésion. Maîtres cavaliers et éclaireurs, les Shinjo recherchent la paix, mais ne reculent jamais devant la perspective d'une guerre.

LA FAMILLE UTAKU

Aucune famille du Clan de la Licorne n'adhère plus étroitement et spirituellement au code du bushido que les Utaku. Ils en incarnent les préceptes par l'intermédiaire de leurs « vierges de bataille », les *Shiotome*. L'organisation matriarcale des Utaku interdit aux hommes de guerroyer à cheval : ceux de la famille servent dans l'infanterie, dans les écuries et les maisonnées, ce qui les singularise même au sein de leur propre clan. Les vierges de bataille forment la meilleure cavalerie lourde de l'Empire, et les hommes de la famille Utaku sont les meilleurs palefreniers.



LES FAMILLES IMPÉRIALES

« Accomplir la volonté des Cieux. »

Depuis trente-neuf générations de Hantei, d'innombrables frères et soeurs ont été les « puînés », des héritiers potentiels qui ne sont jamais montés sur le trône. Même sur quelques générations, il aurait fallu un palais de la taille d'une ville entière pour loger les princes et les princesses nés dans la famille impériale. De plus, seuls l'Empereur et sa famille immédiate peuvent porter le nom de Hantei. Plutôt que de contester le droit au trône du premier-né du souverain, les autres héritiers rejoignent l'une des familles des premiers disciples de Hantei no Kami : les Miya, les Otomo ou les Seppun. Ce sont les hérauts et les fonctionnaires de l'Empire, les gardes du corps et les conseillers spirituels de l'Empereur.

Ensemble, ils ont juré de protéger le pouvoir politique de l'Empereur, et de faire en sorte qu'aucun clan ne devienne trop influent. Certains se demandent toutefois si ces familles ne prennent pas trop à coeur le devoir qui est le leur : semer la discorde.

Il serait aisé de considérer les familles impériales comme de simples compléments aux clans majeurs, de même que les nombreux clans mineurs. En effet, que ce soit en termes d'effectifs, de terres possédées ou de propriétés détenues, elles sont considérablement plus petites que les clans mineurs. Cependant, elles restent bien plus puissantes et influentes que n'importe lequel d'entre eux, sous bien des aspects importants. Comme leur nom l'indique, les familles impériales ont un lien direct avec le trône, bien plus étroit que celui de n'importe quel clan majeur. La famille Hantei, qui comprend l'Empereur et sa famille proche, est véritablement impériale dans la mesure où tous les Empereurs et toutes les Impératrices qui ont régné sur Rokugan en sont issus. Il existe trois autres familles impériales : les Seppun, les Otomo et les Miya. Leur proximité avec le trône est due à leurs lignées, leurs devoirs et leurs histoires. Chacune de ces familles détient un pouvoir politique et culturel considérable, sans commune mesure avec les traces, peu nombreuses, qu'elles laissent dans l'histoire de Rokugan.

Puisque les familles impériales font partie des kuge, la haute noblesse de l'Empire, elles se distinguent du gros des samouraïs, les buke, ce qui se traduit de plusieurs façons. La plus évidente réside dans leur accès facilité à Hantei et aux personnalités incarnant l'autorité impériale (telles que le Champion d'Emeraude, le Conseiller Impérial et le Chancelier Impérial), que les clans mineurs ne peuvent que leur envier. Les familles impériales ne possèdent que peu de terres et de propriétés, mais ces dernières sont protégées par un décret impérial permanent qui interdit aux clans de les attaquer ou de s'en saisir. Quel que ce soit le statut de l'individu qui s'adresse à un membre de ces familles, il doit utiliser le suffixe honorifique-sama. De même, quelles que soient leurs différences de statut entre un samouraï et un membre de famille impériale, le premier traite toujours le seconde avec le même respect et la même estime que s'il parlait à un noble de statut plus élevé. Cependant, ces règles ne s'appliquent pas si l'interlocuteur en question fait lui-même partie d'une famille impériale, s'il est un fonctionnaire impérial haut placé ou, bien entendu, s'il est l'Empereur.



HANTEI LE 38IÈME

LA FAMILLE MIYA

La famille Miya est la plus récente des familles impériales : elle n'a été fondée qu'après le décès du premier Hantei. Miya, un loyal disciple d'Otomo, était un jeune homme charmant et à l'esprit vif, qui devint rapidement un des favoris des proches de l'Empereur. Ce fut Miya qui annonça au premier Hantei, sur son lit de mort, la victoire contre Fu Leng. L'Empereur lui ordonna de continuer à répandre la nouvelle dans tout Rokugan. Par la même occasion, Miya et ses serviteurs aidèrent les citoyens de l'Empire dévasté à reconstruire, laissant sur leur passage l'espoir et la détermination dans le cœur des Rokugani. Lorsque Miya revint en héros à Otosan Uchi, le rusé Otomo y vit une occasion à saisir. Il convainquit le nouvel Empereur, Hantei Genji, d'autoriser Miya (qui était toujours le fidèle disciple d'Otomo) à fonder sa propre famille : une nouvelle famille impériale était née.

Les Miya ont toujours formé la plus petites des familles impériales, et bénéficié de la moindre emprise directe et de l'accès le plus limité au trône. Cependant, ils sont en général appréciés par les habitants de l'Empire, et ils possèdent donc une influence propre. Les hérauts Miya transportent les décrets et les déclarations de l'Empereur dans tout Rokugan, tandis que les cartographes Miya font le levé des terres afin de créer des cartes qui délimitent avec précision les différentes propriétés des clans. Les membres de la famille Miya sont donc bien accueillis par tous les clans, qui leur accordent généralement leur confiance, là où un Seppun ou un Otomo serait reçu avec plus de prudence.

Cette confiance permet aux Miya d'être les yeux et les oreilles des impériaux ; impassibles, ils notent et enregistrent avec un minimum de parti pris les événements qui affectent l'Empire et les rapportent à Hantei et aux autres familles impériales. Cette relative candeur et cette nature ouverte confèrent aux Miya un degré d'accès sans égal à tout Rokugan, tout en leur assurant de ne pas courir de grands risques lorsqu'ils voyagent sur les terres des clans.

Les Miya peuvent aussi tenir d'autres rôles dans l'Empire, notamment dans les rangs des légions impériales ou parmi les magistrats d'Emeraude. Leur réputation de serviteurs loyaux de l'Empereur et d'interlocuteurs impartiaux leur est très utile dans ces deux fonctions. Ces qualités leur valent aussi de faire souvent office d'arbitres ou de juges lors de conflits allant de la simple dispute au sujet de terres et de propriétés au duel en bonne et due forme entre samourais, en passant par les procès complexes suite à de graves transgressions de la loi impériale. De plus, le poste de Héraut Impérial est héréditaire, et revient traditionnellement au daimyo de la famille Miya.

Les Miya tiennent un dernier rôle d'importance : l'attribution de la Bénédiction de l'Empereur. Le nom de cette pratique est hérité du voyage original de Miya à travers l'Empire. La Bénédiction est devenue un événement officiel consistant à reconstruire et réparer les zones dans le besoin. Tous les ans, des charpentiers et des artisans mobilisés pour l'occasion sont ainsi envoyés dans des régions généralement touchées par la guerre ou par une catastrophe naturelle. La lutte est âpre entre les clans pour accueillir la Bénédiction, mais la décision de son attribution revient à l'Empereur, en consultation avec le daimyo de la famille Miya.



CARTOGRAPHE MIYA

LA FAMILLE OTOMO

La famille Otomo fut la deuxième famille impériale créée, après les Seppun. Le premier Otomo, le plus jeune fils d'un grand seigneur de guerre tribal, était désinvolte, malin et subtil. Grâce à ses formidables capacités de persuasion et de manipulation, il était passé maître dans l'art de désamorcer les conflits qui menaçaient de détruire sa tribu. Son astuce et sa ruse devinrent vite inestimable pour le Kami Hantei qui cherchait à unifier les peuples disparates de l'Empire naissant. Otomo joua un rôle crucial dans la création de la famille Miya, une manœuvre qui ne fit que renforcer sa position au sein de la récente cour impériale. Son approche subtile et indirecte de la politique, mais aussi de chaque aspect de la vie, caractérise la famille Otomo depuis cette époque.

Dans l'Empire, le rôle si particulier de la famille Otomo consiste à semer la discorde entre les clans. A de nombreuses reprises dans l'histoire de Rokugan, des conspirateurs ont cherché à prendre le contrôle du trône. Afin d'éviter que les clans s'unissent et gagnent une influence excessive (voire s'emparent du trône), les Otomo emploient des méthodes offensantes et préjudiciables, parfois à l'encontre de loyaux samourais de Rokugan. Ils ne sont cependant jamais malveillant pour le simple plaisir de l'être. Les Otomo reconnaissent l'existence d'un intérêt supérieur, celui du trône, et ils s'y dévouent corps et âme : ils se servent de flatteries et de faveurs, mais n'hésitent pas à recourir aussi à des tactiques sournoises, telles que la tromperie, la corruption ou le chantage.

De nombreux samourais considèrent que faire preuve d'autant de manipulation et d'implacabilité sans la moindre honte est indigne d'un noble et des sept préceptes du bushido qu'il est censé respecter. Cependant, les Otomo jugent leur rôle absolument essentiel : ils empêchent les clans de s'allier contre le trône en les forçant à rester sur leurs gardes et, idéalement, occupés par des tensions, voire des conflits avec les autres clans. Personne ne sait combien de querelles entre les clans ont démarré suite à un petit coup de pouce de la part d'un membre de cette famille. Mais un danger demeure : les Otomo eux-mêmes restent des mortels imparfaits de nature, et donc susceptibles de succomber à la tentation de l'ambition et du pouvoir. Bien sûr, tous réfutent l'hypothèse qu'une telle infamie ait déjà pu survenir, et ils affirment

que des mesures sont en place pour l'empêcher. Il est évident que les observateurs sont eux-mêmes surveillés, ce qui porte à croire que la vie au sein de la famille Otomo n'est qu'intrigues et coups d'oeil par-dessus son épaule, à un point proche de la paranoïa, ce que ses membres ne nient pas.

Les Otomo remplissent aussi d'autres devoirs pour l'Empire : ils pourvoient de nombreux postes clés de l'administration impériale. La famille rivalise avec le Clan de la Grue en tant que figure de proue dans les domaines culturels : des œuvres musicales, artistiques et littéraires créées par des Otomo font partie des plus influentes de Rokugan. Ces derniers comprennent que chaque note d'une composition musicale, chaque frappe du maillet sur un burin et chaque coup de pinceau doivent servir un objectif politique précis. Pour cette famille, la beauté n'est qu'un outil de plus pour consolider sa position ou s'assurer que le pouvoir ne tombe pas aux mains des mauvaises personnes.

Une pratique impériale importante consiste à faire adopter le nom de famille Otomo par les plus jeunes enfants de l'Empereur, qui ne sont pas censés hériter du trône. A la suite du rite d'Abdication, ces membres de la fratrie impériale rejoignent en général les rangs de la famille Otomo, effectuent leur gempuku quel que soit leur âge et prennent le nom d'Otomo. De cette façon, la famille aide à préserver la lignée de Hantei : si un Empereur meurt sans héritier, il est relativement aisé de remonter jusqu'à son parent le plus direct. Normalement, il s'agit d'un Otomo, qui annule alors son abdication et monte sur le trône : encore une façon pour les Otomo d'asseoir leur pouvoir sur l'Empire.



COURTISAN OTOMO

Comme les Otomo, la famille Seppun peut retracer son origine à l'aube de l'Empire. Lorsque les Kamis tombèrent des Cieux, huit d'entre eux atterrirent sur ce qui allait devenir le mont Seppun, qui porte le nom de la première mortelle qui les rencontra. Leur arrivée soudaine émut tellement Seppun qu'elle proposa de se mettre à leur service avec tous ses disciples. Le Kami Hantei accepta cette offre, et ils devinrent ainsi les premiers adeptes mortels des Kamis. De fait, tandis que d'autres doivent se disputer la faveur de l'Empereur, les Seppun en jouissent depuis toujours en vertu de leurs origines. Bien que certains membres de cette famille soient courtisans et nombre d'entre eux fonctionnaires dans l'administration impériale, ils sont principalement connus à travers Rokugan pour leur fonction de protecteurs de l'Empereur.

Lorsque les Kamis tombèrent du royaume Céleste dans celui des mortels, ils acquirent certaines des vulnérabilités de ces derniers. Les Seppun décidèrent alors de garder et de protéger les Kamis. Cette dévotion n'a pas faibli depuis et a conduit les Seppun à devenir les principaux défenseurs de l'Empereur, toujours prêts à se sacrifier à son service. Il ne s'agit pas simplement de fanatisme c'est là leur devoir et leur raison même d'exister dans l'Ordre céleste. Pour faciliter l'exécution de leur tâche, les Seppun ont mis en place deux corps de protecteurs : la Garde du Palais, également appelée Garde d'honneur Seppun, formée par les gardes du corps personnels de Hantei, qui le préserve des menaces physiques, et la Garde cachée, qui défend l'Empereur face aux dangers spirituels et surnaturels.

Les Gardes du Palais font partie des guerriers les plus accomplis de Rokugan. Leur incroyable maîtrise n'a qu'un seul objectif : protéger Hantei. Ils ont ainsi créé toutes leurs techniques et tactiques de combat à cette fin. Même leur immense maîtrise du iaijutsu n'a pour seule vocation que de leur permettre de dégainer rapidement lors d'une attaque soudaine, plutôt qu'en duel officiel. La Garde cachée, quant à elle, est constituée de bushi et de shugenja voués à la compréhension des Kamis et aux enseignements de Shinsei. Ils sont tout aussi prêts à s'interposer entre l'Empereur et les dangers spirituels que les Gardes d'honneur Seppun à faire face aux menaces physiques. De nombreux membres de cette organisation sont d'excellents

maîtres des glyphes, capables de dresser des défenses solides pour protéger les zones que fréquentent Hantei et sa famille contre les intrusions ou les attaques magiques. Il existe un lien étroit, bien que discret, entre la Garde cachée et des groupes tels que les chasseurs de sorcières Kuni du Clan du Crabe, les inquisiteurs Asako du Clan du Phénix et les Kuroiban, La Garde Noire du Clan du Scorpion.

Tout comme les Otomo, les Seppun remplissent d'autres rôles, qui s'ajoutent à leur devoir principal de protection de l'Empereur, et beaucoup exercent la fonction d'agents de l'administration impériale. Cependant, la dévotion de ses membres aux enseignements de Shinsei se démarque. La première Seppun, qui rencontre Shinsei lors de son apparition peu de temps après la chute des Kamis, devint une fervente disciple du Petit Maître. Elle prône fortement les leçons de ce dernier. Lorsqu'elle mourut, ses enfants érigèrent quatre temples en l'honneur de la philosophie shinséiste dans différents endroits de Rokugan. A ce jour, les Seppun font toujours partie des adeptes les plus dévoués du Petit Maître et restent les plus fervents gardiens de ses enseignements et de ses archives. La famille Seppun gère aussi une gigantesque bibliothèque impériale, moins centrée sur les faits historiques que sur les pensées, les sentiments et les motions de ceux qui ont pris part aux événements passés. Ce lieu contient de nombreux poèmes, histoires, pièces de théâtre et journaux (intimes ou non) écrits par ceux qui ont vécu à l'époque de certains événements historiques. De tels documents sont bien entendu très subjectifs, mais permettent au lecteur d'acquérir des connaissances sur le mode de vie des Rokugani du passé, comme leur façon d'interagir et de percevoir les événements historiques avant de les coucher sur le papier selon leur propre point de vue.



SEPPUN ISHIKAWA,
CAPITAINE DE LA GARDE D'HONNEUR SEPPUN

LES RONINS

On peut arpenter la voie du ronin pour de multiples raisons. Ces « hommes-vagues » dérivant sur la mer du destin peuvent être d'anciens samouraïs de clan déchus ou dont le maître a été tué ou destitué, voire des enfants illégitimes ou nés dans des circonstances fâcheuses. La plupart de ces vagabonds n'ont plus de vrai sensei (si tant est qu'ils en aient eu un jour), et c'est donc le monde lui-même qui leur enseigne. Comme ils doivent s'adapter pour survivre, de nombreux ronin s'en remettent à une compétence particulière pour se faire une place dans le monde, que ce soit en tant que mercenaires, marchands ou artistes itinérants, ou bien encore comme guides et gardiens dédiés à des routes, des rivières ou des cols de montagne particuliers.

Les ronin sont des samouraïs, mais des samouraïs sans Clan. Leur quotidien est périlleux, et peut d'entre-eux sont assez forts pour survivre sans perdre leur honneur et leur vertu.

RÔNIN DE NAISSANCE

Les enfants d'un rônin sont également des rônins s'ils adoptent le style de vie de samouraï de leur parent. Si l'enfant le souhaite, le statut de son parent samouraï l'emporte sur celui, moins noble, de l'autre. Mais on devient rarement rônin de cette façon, car nombre d'errants sont trop pauvres et trop préoccupés par leur survie pour songer à former une famille. Les mariages étant le plus souvent politiques, toutes castes confondues, un rônin malodorant a peu de chances de se trouver une épouse -encore moins de faire des enfants. Bien entendu si un samouraï étant père devient rônin, ses enfants le suivent dans le déshonneur.

LES REBELLES

Les samouraïs coupables d'entorses peu grave à l'étiquette, comme une démonstration de sentiment déplacée, un éclat de voix ou une petite faute de protocole, sont parfois chassés pour « désaccord temporaire ». Ces samouraïs, qui ne sont techniquement pas des rônins, ne bénéficient plus de l'aide de leur famille ou de leur clan. Les samouraïs de ce type sont libres de crier haut et fort leur appartenance à un clan et portent parfois leurs anciens mon et couleurs. Toutefois, dans ce cas, on exige qu'ils informent autrui de leur situation et ils n'ont pas le droit de compter sur le soutien de leurs frères. Ces rônins en puissance n'ont pas de sauf-conduits et sont chassés des terres de leur clan pendant une période donnée (généralement un an), à l'issue de laquelle ils pourront réintégrer leur place. Parfois, ils doivent faire leur preuve en combat, en revenant avec la tête d'un ennemi ou un objet très difficile à obtenir, ou encore en affrontant un des bushi du clan.

LES SAMOURAÏS DÉSHONORÉS

Le plus sévère des châtimement consiste à interdire au samouraï de faire seppuku et l'envoyer en exil. Il ne s'agit aucunement de miséricorde. C'est le summum de la cruauté et ce châtimement n'est jamais prononcé à la légère. C'est un bien amer destin que de poursuivre son existence comme symbole vivant de son propre échec. Nombre de samouraïs ne supportent pas l'intolérable poids de la honte et préfèrent s'ôter la vie, même si cela est un déshonneur plus grand encore, qui prouve que l'on est incapable d'accomplir ses devoirs dans la vie comme dans la mort. Ces samouraïs déshonorés n'ont pas le droit de révéler leurs anciennes affiliations de famille et de clan. Leur statut est pire que la mort.

Ces rônins deviennent généralement des criminels, s'en prenant à tout ce qu'ils tenaient jadis pour sacré dans l'indicible rage qui les dévore.

Il s'agit du plus tragique cas dans lequel un samouraï devient un rônin, l'un des plus rares et l'un des plus romanesque. Lorsqu'un samouraï meurt sans héritier, ses serviteurs et yojimbos sont livrés à eux-mêmes. Le samouraï peut alors chercher un emploi chez les parents de son seigneur mais parfois, les portes restent closes. Si le daïmyô est mort des suites d'un acte déshonorant, alors on considérera que ses serviteurs portent une part de ce déshonneur et on les fuira. En outre, le meurtre d'un seigneur nuit à la réputation de sa garde personnelle, et le clan hésitera certainement à confier aux hommes qui la composaient la protection d'un autre notable.

Les rônins de ce type ont le droit de divulguer le nom de leur clan et de porter leurs ancien mon et couleurs. Par respect (ou par honte), la plupart ne le font pas. Un rônin doit vivre de son sabre. Porter le mon de son ancien maître dans l'espoir de trouver un emploi revient à rechercher une faveur grâce au nom du défunt plutôt qu'au sien.

LE MUSHA SHUGYÔ

Bien qu'il ne soit pas à proprement parlé un rônin, le samouraï qui a entrepris un musha shugyô («Pèlerinage martial») partage nombre des avantages et stigmates de la vie d'un errant. Le musha shugyô est une quête visant à accroître sa vaillance via l'exemple. Un guerrier qui décide d'entreprendre le pèlerinage doit d'abord en obtenir la permission auprès de son daïmyô, ce qui n'est généralement refusé qu'en temps de guerre. On considère que le musha shugyô comme le plus court chemin vers l'illumination et la maîtrise de la voie du sabre. La plupart des samouraïs ne l'entreprennent qu'une seule fois dans leur vie. Ceux qui dissimulent leur véritable nature derrière l'inviolabilité et l'anonymat du musha shugyô doivent être avertis -il s'agit d'un pèlerinage de guerrier, le pèlerin est sensé relever tous les défis. Un daïmyô méfiant pourra facilement se débarrasser d'un espion affirmant être un pèlerin en lui envoyant des duellistes expérimentés qui le défieront jusqu'à ce qu'il se fasse tuer.

Techniquement, un rônin opère sans protection ou affiliation à un clan. Mais ce n'est pas toujours le cas. De temps en temps, l'opportunité politique ou la bienséance empêchent un daïmyô d'agir selon son honneur, ce qui l'oblige à laisser des insultes impunies ou des ennemis s'enfuir. Lorsqu'on ne peut envisager de solution sans perdre la face, il faut en venir à des mesures plus expéditives. Il peut demander à un samouraï particulièrement loyal ou honorable de se faire passer pour un rônin afin de le venger, d'user de représailles ou de répondre aux coups d'un ennemi. Un samouraï qui entreprend une telle mission sait qu'il n'en réchappera peut-être pas, et même s'il y parvient, il devra se faire seppuku à la fin de la mission pour protéger son seigneur. Ces rônins se comportent comme s'ils étaient déshonorés ou retirés du monde, et refusent de révéler leur véritable affiliation.

Pour certains, ce sont des héros romantiques, mais pour la plupart des Rokugani, ces quelques héros sont des aberrations, indignes de leur attention. Chez les rônins, il existe des bushi ou des shugenja, avec des voies propres.

LES CLANS MINEURS

Les clans majeurs représentent les forces les plus visibles et les plus estimées de l'Empire d'Émeraude, mais ils ne sont pas seuls. Il existe aussi des clans mineurs, des familles de samouraïs moins importantes, incapables de rivaliser en pouvoir ou en prestige avec les clans majeurs, mais qui ont néanmoins leur place dans l'ordre social de Rokugan.

Les clans mineurs naissent parfois d'un schisme au sein d'un clan plus important, d'un accident d'héritage ou de géographie qui a créé une entité ayant besoin de reconnaissance officielle. La cour impériale peut aussi décréter la naissance d'un nouveau clan, pour récompenser l'honneur remarquable ou les exploits d'un samouraï, ou pour confier à une famille un lieu, une tâche ou un secret en particulier. Malgré leur puissance, les clans majeurs ne sont pas assez naïfs pour ignorer tout à fait les clans mineurs. Ils sont certes plus modestes, ils n'ont peut-être qu'une famille ou qu'une école pour éduquer leurs samouraïs, mais ils disposent d'une expertise sans égal dans leur domaine de prédilection.

LE CLAN DU BLAIREAU

créé il y a fort longtemps pour garder la frontière nord de Rokugan, il veille sur une série de vallées accidentées et de cavernes de la Grande Muraille Septentrionale. Aussi dure et tenace que les montagnes qu'elle habite, la famille Ichiro n'a jamais manqué à son devoir.

LE CLAN DU CHAT

la famille Nekoma vit sur une île protégée au large des côtes du Clan du Phénix. Ses membres forment en apparence une joyeuse bande d'acrobates, d'acteurs et de dramaturges réputés. Ce sont en réalité des mercenaires shinobi prospères, qui vendent leurs talents d'espions et d'assassins aux autres clans.

LE CLAN DU MILLE-PATTES

ce clan matriarcal, fervent serviteur de la Déesse Soleil Amaterasu, perpétue d'anciennes traditions et demeure la plupart du temps isolé. La famille Moshi compte un grand nombre de shugenja, dont la magie du feu protège efficacement le clan.

LE CLAN DE LA LIBELLULE

on appelle parfois la famille Tonbo « le portier du Clan du Dragon », car ses membres font office d'intermédiaires entre leur solitaire voisin et le reste de Rokugan.

LE CLAN DU FAUCON

les bushi à l'oeil perçant de la famille Toritaka sont spécialisés dans la traque et la neutralisation des spectres et des autres esprits hostiles.

Si le Clan du Crabe préserve l'Empire d'Émeraude des horreurs déterminées à détruire la Muraille et à envahir Rokugan, le Clan du Faucon le protège de menaces plus subtiles : les créatures malveillantes des royaumes des esprits. Les fantômes et les périls d'ordre spirituel peuvent surgir partout ; le Clan du Faucon doit donc rester toujours sur ses gardes. C'est particulièrement vrai aux abords de la Forêt de Shinomen, qui est peut-être la région la plus hantée de tout l'Empire d'Émeraude. Même si la plupart des clans majeurs ignorent le travail du Clan du Faucon ou minimisent son importance, celui-ci sait que des êtres mystérieux se dissimulent dans les ombres de chaque pièce plongée dans le noir et dans chaque bosquet obscur.

Les Toritaka forment la famille principale du Clan du Faucon, et la plupart des étrangers ignorent qu'il en existe d'autres. La plupart de ses membres sont bien bâtis, une caractéristique héritée des ancêtres communs qu'ils partagent avec les Hida. Contrairement à ces derniers, les Toritaka sont plutôt calmes et réservés : on les trouve distants et froids, mais ils se considèrent eux-mêmes comme sereins et concentrés, se tenant prêts à chaque instant à se dresser entre les royaumes des mortels et des esprits. Ils savent que les fortes émotions provoquent souvent des turbulences entre les deux mondes ; ce n'est donc qu'en contrôlant leurs propres passions qu'ils peuvent comprendre, apaiser et si nécessaire éliminer les yūrei, véritables dangers pour les vivants.

LE CLAN DU RENARD

lorsque Shinjo quitta l'Empire, elle laissa derrière elle des disciples qui formèrent le Clan du Renard. La famille Kitsune est célèbre pour son érudition, sa connaissance des plantes médicinales et la magie subtile de ses shugenja. Le Clan du Renard a aussi conclu une sorte d'alliance avec les esprits-renards de son territoire. On raconte même que les unions entre samourais et esprits ont été très nombreuses au fil des siècles.

LE CLAN DU LIÈVRE

ce clan a été fondé il y a des siècles pour remercier un ronin qui s'était illustré dans la lutte contre un terrible sorcier du sang. Depuis, la famille Usagi voue son existence à débusquer et à combattre les mahō tsukai, où qu'ils soient.

LE CLAN DE LA MANTE

on considère souvent les membres du Clan de la Mante comme un ramassis de pirates et de voleurs. Sa situation sur les îles de la Soie et des Épices lui permet pourtant de contrôler des routes commerciales lucratives. Son champion, Yoritomo, dirige sans doute le clan mineur le plus puissant, et caresse l'ambition d'en faire un clan majeur. Étrangement, les samourais du Clan de la Mante n'ont pas de nom de famille. Ils utilisent à la place le nom du navire sur lequel ils servent, ou celui de leur port d'attache.

De tous les nombreux clans mineurs de Rokugan, le plus célèbre est peut-être celui de la Mante... même si, sur les terres du Clan de la Grue, sa réputation est particulièrement entachée.

Composé de robustes marins, le clan mineur de la Mante est né de l'association incertaine de marchands et de ronin, mais aussi de parias des clans majeurs, avant de devenir une gigantesque organisation qui officie le long des côtes de Rokugan. Bien que le Clan de la Grue ait toujours été un de ses plus importants clients, de récents troubles politiques ont mis à mal leurs relations, et le clan mineur a commencé à chercher de nouveaux alliés dans l'Empire. Ses marins font voile entre les ports du continent et les îles de la Soie et des Épices, voire au-delà, et ont autant de relations avec des cultures

étrangères que le Clan de la Licorne. Le Clan de la Mante est parti de plus bas que les clans majeurs : ses membres sont donc moins enclins à mépriser ceux de plus basse extraction... mais les humbles origines de Yoritomo, son champion, ne suffisent pas à calmer les ambitions de ce brillant chef pirate.

Pour des raisons historiques complexes, les samourais du Clan de la Mante ne possèdent pas de nom de famille. Cependant, ils font tous partie de la flotte du clan : ils prennent donc le nom du navire kobune sur lequel ils servent. Ainsi, on rencontre Tsurakaze no Kudaka (Kudaka du Vent amer) ou Susano-o no Hitoshi (Hitoshi du Susano-o), et les marins changent de nom au gré des changements d'affectation. Les membres du Clan de la Mante qui restent à terre portent le nom du port dans lequel ils vivent, comme Kinushima no Miaka ou Tokigogachu no Tōya.

LE CLAN DU MOINEAU

les collines Suzume abritent le Clan du Moineau et la famille Suzume. C'est une terre aride, peu productive et sans ressource intéressante. L'idéal du clan, la pauvreté honorable, est on ne peut plus simple à atteindre, puisque le Moineau figure parmi les plus pauvres de Rokugan. Cette branche du Clan de la Grue née au cinquième siècle est célèbre pour le talent de ses conteurs.

LE CLAN DE LA TORTUE

les samourais de ce clan dirigent l'un des plus notoires repaires de contrebandiers, de criminels et de gaijin de tout l'Empire. Cette association ternit la réputation du Clan de la Tortue aux yeux des autres samourais, mais un décret impérial lui permet et lui ordonne de traiter avec les étrangers depuis déjà plusieurs siècles. Ses membres ne se déroberont pas devant leur devoir.

Le Clan de la Tortue n'aurait sans doute jamais vu le jour sans les terribles événements de la bataille du Cerf blanc. Mais ce conflit a clairement démontré le péril que représentaient les gaijin livrés à eux-mêmes et sans surveillance à Rokugan. Ce clan mystérieux et modeste est aujourd'hui chargé de garder l'oeil sur cette menace pour le compte de l'Empereur. Sous leurs dehors de marchands, les membres du Clan de la Tortue agissent comme de simples paysans (et s'habillent souvent comme eux), sans faire grand cas du mépris ouvertement affiché par les autres samouraïs à leur égard. Les clans se contentent pour la plupart de les ignorer, même si les liens qu'ils entretiennent avec les activités de contrebande de produits gaijin sont un secret de polichinelle. Pendant ce temps, le Clan de la Tortue sert discrètement l'Empereur ; il maîtrise et limite cette contrebande, et rassemble des informations sur les opérations des étrangers. Cette vie peut sembler dépourvue de gloire et d'honneur, mais le Clan de la Tortue sait que son devoir est plus important que sa réputation.

LA FAMILLE KASUGA

La famille Kasuga est à la tête du Clan de la Tortue, et ses origines remontent à une période antérieure à la naissance de ce dernier, puisqu'elle descend du Clan du Dragon par l'intermédiaire de son fondateur Agasha Kasuga. C'est lui qui a sauvé les gaijin bloqués à Rokugan après la destruction de leur flotte. C'est aussi lui que l'Impératrice a chargé de former un nouveau clan mineur à partir d'une bande hétéroclite de ronin, de heimin et de certains des gaijin en question. Quand on pense au Clan de la Tortue, on se réfère en général aux Kasuga, à leurs activités de contrebande ou à d'autres opérations criminelles. Les membres de cette famille font leur devoir, peu importe leurs interlocuteurs ou les actions déshonorantes qu'ils doivent supporter. Améliorer leur statut ne les intéresse pas ; ils savent qu'ils accomplissent un service capital dans cette affaire, et qu'il constitue en soi sa propre récompense.

LE CLAN DE LA GUÊPE

Tsuruchi, le célèbre chasseur de prime, n'a fondé ce clan que très récemment, mais il se targue d'aligner les meilleurs archers de l'Empire. Il prend encore ses marques, et il est en mauvais termes avec les Clans du Scorpion et du Lion. À la recherche d'alliés potentiels, il pourrait bien en avoir trouvé un auprès du Clan de la Mante.

Les samouraïs issus du Clan du Cerf possèdent souvent des motivations cachées, et ils se retrouvent fréquemment sur le fil du rasoir : lors d'un conflit, ils doivent suffisamment affaiblir un des partis afin d'équilibrer les forces en présence, sans pour autant complètement déstabiliser l'opposition. Ainsi, les membres de la famille Shika apprennent dans leurs écoles que développer d'intenses sentiments pour un individu hors du clan est risqué, car ils auront peut-être à agir contre cette personne dans le futur. Bien entendu, cet idéal est rarement atteint, et le Clan du Cerf accepte les imperfections... y compris les passions malvenues.

Le Clan du Cerf recherche l'équilibre sociétal. Quand les clans majeurs font jeu égal, ils luttent pour se surpasser, mais n'osent pas entrer en guerre. L'unité et l'harmonie sont des idéaux impossibles à atteindre dans un monde où les différences et les conflits sont inévitables. Par conséquent, lorsque le Clan du Cerf remarque qu'un clan se trouve en position de force tandis qu'un autre est affaibli, il essaie de niveler leurs puissances. Ses samouraïs sont des manipulateurs qui œuvrent pour la perfection de l'Empire. Les entremetteurs Shika se mêlent à la haute société pour recueillir des informations et servir de guides aux courtisans, tandis que les lanciers dansants mènent à bien des missions secrètes dans les ombres. Ils sauvent et détruisent au nom de l'équilibre.

La famille Shika est formée des descendants des fondateurs du clan et de leurs premiers disciples. Ses membres se soutiennent entre eux en s'encourageant et en s'acceptant, mais cet amour est réservé au Clan du Cerf. Les Shika ont appris à fermer leur cœur hors de leur territoire et à froidement considérer les autres Rokugani comme des moyens à disposition de leur clan. De même, ils se montrent aimables avec les étrangers, mais sans laisser des liens trop forts s'installer, ni sans verser trop de sang et faillibles tout en restant calmes et sûrs d'eux-mêmes. Sans surprise, nombreux sont les samouraïs qui ne se révèlent pas à la hauteur de ces idéaux.

INSPIRATIONS

SOURCES PRINCIPALES TRADUITES EN FRANÇAIS

L'Art de la guerre, de Sun Tzu
Le Traité des cinq roues, de Musashi Miyamoto
Le Code de l'apprenti samouraï : Budo Shoshin-Shu, de Yuzan Daidoji
Hagakure : Écrits sur la voie du samouraï, de Tsunetomo Yamamoto
Le Sabre de vie : Les enseignements secrets de la maison du Shôgun, de Munenori Yagyu
Notes de chevet, de Sei Shonagon
Le Dit du Genji, de Murasaki Shikibu
Le Dit des Heiké : Cycle épique des Taira et des Minamoto, auteur inconnu
Les Trois Royaumes, de Guanzhong Luo

TRAVAUX UNIVERSITAIRES

The Book of Yokai, de Dylan Michael Foster
Bushido, l'âme du Japon, d'Inazo Nitobe
Le Chrysanthème et le sabre, de Ruth Benedict
Everyday Life in Traditional Japan, de Charles J. Dunn et Laurence Broderick
Japanese Tea Ceremony: Cha-No-Yu, d' A. L. Sadler
Legends of the Samouraï, de Hiroaki Sato
The Samouraï Sword, de Stephen Turnbull
Samouraïs : L'univers du guerrier japonais, de Stephen Turnbull
Samouraï and Ninja, d'Antony Cummins
True Path of the Ninja, d'Antony Cummins (Note des traducteurs : cet auteur est particulièrement controversé)
Tales of Old Japan, d'A. B. Mitford
The World of the Shining Prince, d'Ivan Morris
The Yokai series, de Matthew Meyer

ŒUVRES DE FICTION

La Chronique des Heike, d'Eiji Yoshikawa
La Légende du héros chasseur d'aigles, de Jin Yong
La Pierre et le sabre, d'Eiji Yoshikawa
La Parfaite Lumière, d'Eiji Yoshikawa
Le Gardien de l'esprit sacré, de Nahoko Uehashi
The Snow Fox, de Susan Fromberg Schaeffer
Taiko, de Eiji Yoshikawa
Le Dit de Murasaki, de Liza Dalby
Shikanoko, de Lian Hearn
Tales of the Magatama series, de Noriko Ogiwara
Le Clan des Otori, de Lian Hearn
Les 12 royaumes, de Fuyumi Ono

ANIME, FILMS ET MANGAS

13 Assassins
47 Ronin
Chushingura
Tigre et Dragon
Empress Ki
Fushigi Yugi, de Yuu Watase
La Porte de l'enfer
La Grande Muraille
Hero
La Forteresse cachée
Kagemusha, l'ombre du guerrier
Kwaidan
InuYasha, de Rumiko Takahashi
Lone Wolf and Cub, de Kazuo Koike et Goseki Kojima
Marco Polo
Princesse Mononoké
Ran
Rashomon
Samouraï Fiction
Sanjuro
Les 7 Samouraïs
Le Château de l'araignée
Thunderbolt Fantasy
Usagi Yojimbo, par Stan Sakai
Yojimbo

CRÉDITS

CONCEPTION Florian "Flex" Guyot

TEXTE Edge Studio, Torfyn, Florian "Flex" Guyot

MAQUETTE Célestin "VanReignard" Belleville

ILLUSTRATION DE COUVERTURE Shawn Ignatius Tan

ILLUSTRATION DE LA CARTE Vixen

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES :

David Benzal, Mauro Dal Bon, Nicklas Gustafsson, Aurelien Hubert, B. D. Judkins, Shen Fei,
Total War: Shogun 2

RELECTURE ET CORRECTION :

Diana "Erbodd" Dobre, Célestin "VanReignard" Belleville, Florian "Flex" Guyot

UN GRAND MERCI :

Carter, Sasmira, Vlyan, Hrunh et Mandar pour avoir soufflé l'idée d'un tel projet !

Ainsi qu'à toute la communauté de la V5 !

