



Legend of the Five Rings™

Les Factions du Ciozoku



G-2

Les forces en présence pendant
l'âge sombre de l'Empire d'Émeraude





Credits

Écrit par :

Christophe Schreiber (Kendashi)
Antoine Desroches (Harfang / Akodo Ikari)
Romain d'Huissier (Hantei Romain)
David Bonafonte (Sensei Bonaf)
Sylviane Parfait (Iuchi Mushu)
Sabine Abbonato (Kakita Kyoko)

Adaptation D20 :

Quentin Besnehard (Chugo)

Illustre par :

Gregory Jarocz (Kobayashi)
Julien "JBX" Brunner (Bayushinsei)
Ngo Q. Duy (Hengsen)
Julien Valette (Ide Banuken)
Bertrand Daine (Utaku Kumanagai)
Menz (Bayushi Shon)
Jack (Hiruma Uno)
Caroline Guichet (Ayana)

Mise en page :

Emmanuel Landaïs (Ketzol), Julien "JBX" Brunner (Bayushinsei)

Supervise par :

Romain d'Huissier (Hantei Romain)
Sylvianne Parfait (Iuchi Mushu)

Système de jeu conçu par David Williams et John Wick Wick

Remerciements particuliers :

- A tous les forums du net - et particulièrement a ceux de la Voix de Rokugan et du SDEN - qui supportent nos incessants messages publicitaires
- A Ax_2baz qui donna l'idée qui servit à créer le Clan du Loup, à Ketzol-sama qui est l'initiateur principal de la création de la Voix de Rokugan - et donc des Shinri Historiens - et qui sue sang et eau à l'amélioration du Jeu de Role en France,
- A Sandy Julien pour sa critique (et la note qu'il nous a attribuée) de notre premier supplément dans le magazine Backstab ; et à tous ceux qui nous ont fait part de leur sentiment sur notre travail,
- Au GROG qui a eu la gentillesse de glisser notre premier supplément parmi la liste de tous les suppléments officiels de L5R,
- A tous les MJ de L5R qui ont choisi de baser leur campagne à l'époque du Gozoku,
- A tous les passionnés de Jeu de Role qui n'hésitent pas à mettre de leur temps (et argent, parfois) dans de grands et beaux projets rolistiques, comme la création de supplément amateur, semi-pro ou l'organisation de convention.

Sommaire

Nouvelle d'introduction : Shiba Murayasu 4

Chapitre 1 : Factions

Le Shinsen-gumi 8

Les Jinkon kishi 13

La Garde de sang 20

Le Teikoku Junketsu 26

Les Metsuke 35

Les Kolat 47

Chapitre 2 : Familles vassales

La famille Boheki 54

La famille Itagi 56

La famille Nodotai 67

Chapitre 3 : Clans mineurs

La Voie du Serpent 76

La Voie du Loup 83

La Voie du Sanglier 88

Chapitre 4 : Scenarios

Festival, presents et oni 100

Le Temple du Soleil jaune 109

Appendices

Shinriko "petites verites" 126

Frivolites 127

"L'impassibilite de l'esprit" ou l'enseignement d'un maître 132



Introduction

Shiba Murayasu

Murayasu troubla le reflet de son visage en plongeant les mains dans le baquet d'eau, lavant les restes de sang sur son visage et ses mains. Un froissement d'étoffe dans son dos, il se retourna. Yaeko, sa servante, lui tendit une serviette.

“- Le bain est prêt, Murayasu-sama.

- Prépare moi du thé pour quand j'aurai fini.

- Hai, sama.”

Elle se retira, emportant son kimono taché de sang. Il la regarda partir. Elle n'avait rien dit. Il lui avait ordonné de préparer un bain et elle avait obéi comme s'il revenait de la chasse ou du dojo en sueur, alors qu'il venait de tuer un homme. Il ne pouvait s'imaginer qu'elle était naïve. Comment le voyait-elle ? Elle qui le servait chaque jour depuis deux années. Qui était l'homme qui enseignait à l'Empereur Hantei Kusada le jour et rôdait la nuit pour trancher le fil de vies dont le destin avait marqué le nom ?

Il plongea dans le bain brûlant et se laissa aller. Son esprit était libre. Pourtant, sans cesse, il revenait à cette question : que penserait son père de tout ceci ? Comment pourrait-il imaginer son fils ainsi, tuant et s'arguant de vivre avec honneur au-delà de tout ce sang, ces morts, ces mensonges ?

Comment en était-il arrivé là ? La maîtrise du sabre ? Le respect de son père ? Sa loyauté envers la lignée Hantei ? Son amitié avec Kusada ? Son devoir de vengeance à l'égard de Gaman-sensei ? Qu'importait, tout cela l'avait conduit à assassiner, assassiner avec finesse, assassiner avec méthode, sans bruit, sans faute, à assassiner pour une cause.

Le parfum des huiles monta dans l'air, le détendant. Au moins, il y avait Yaeko, fine, silencieuse et toujours en accord tacite avec lui. Ce n'était pourtant qu'une heimin mais curieusement, il lui semblait qu'elle ne le jugeait pas et ne le jugerait jamais. Au sein de la faction, il y avait tellement de méfiance à son égard, les murmures s'estompant sur son passage et reprenant dès qu'il était loin.

Il se laissa glisser sous l'eau quelques instants puis émergea à nouveau dans la réalité ; il profita encore un peu de la quiétude et de la chaleur de la pièce puis sortit du bain. Il enfila un kimono noir dans le dos duquel était brodé un magnifique Phénix incandescent, sur son cœur le mon de la famille Shiba régnait en

maître. Il n'avait aucun remord pour ses actes, il n'en avait jamais eu, certain qu'ils étaient justes même si violents. Parfois, il en était venu à penser que les membres du Shinsengumi étaient pareils à lui, sinon par leurs idées et leurs convictions à l'opposé des siennes. Mais quand il les voyait maltraiter des heimin, être cruels et inutilement violents, il savait alors que quand il les combattait, s'il était toujours victorieux, quelque part dans les lignes des Fortunes leur déclin était annoncé et lui n'en était que l'outil.

Il pénétra dans son salon. Un plateau était posé sur la petite table en acajou, une théière en gré gris fumait. Il s'assit et Yaeko ouvrit le shoji opposé et vint, gracieuse, le servir. Il la regarda faire, elle était toujours prévenante et discrète à la fois, comme une ombre qui suit le mouvement de vos pas, que vous courriez ou marchiez, combattiez ou étiez immobile. Quelle étrange fille !

Il avait enquêté sur elle, craignant que ce ne soit un membre du Clan du Scorpion, mais n'avait rien découvert et en deux années, jamais une seule de ses missions n'avait échoué en quelque endroit qu'il se trouve, Yaeko dans son ombre et à son service. Il avait bien essayé de la questionner sur son passé mais chaque fois, elle était vague, lui prétextant qu'elle ne voyait pas l'intérêt qu'il pouvait porter à sa simple vie. Il n'insistait jamais.

Ce soir encore lorsqu'elle lui avait servi le thé, il avait regardé la cicatrice qu'elle portait à l'intérieur de son poignet droit. Elle avait la même au gauche. Il était assez familiarisé avec l'acier pour savoir que c'était là les marques d'un suicide, d'une mort lente. Pourtant elle était en vie, là devant lui. Pourquoi ? Comment ?

“- Désirez-vous souper, Murayasu-sama ?”

Sa voix le tira de ses pensées

“- Oui. Tu peux préparer le souper Yaeko, j'ai quelques lettres à écrire et ensuite je mangerai.”

Elle se leva et, à petits pas silencieux, alla puis revint déposer à ses côtés son nécessaire d'écriture, à l'abri dans un coffret décoré de nacre, puis s'en alla préparer le dîner. Murayasu prit la pierre et humidifia l'encre. Voilà deux mois qu'il n'avait donné de nouvelles à son père, Shiba Gaijushiko. Ce soir, il devait y remédier.

Yaeko versa l'eau bouillante dans le grand baquet d'eau, puis un seau d'eau froide, et y

plongea le kimono. Poussant le tissu dans l'eau, un fin nuage rouge se forma à la surface de l'onde. Elle regarda le sang se mélanger à l'eau en silence. Elle savait ce que faisait Murayasu-sama lorsqu'il sortait ainsi le soir, elle l'avait suivi une fois. Elle avait pris son courage à deux mains et un soir, elle l'avait suivi, voulant savoir.

Elle plongea les mains pour ôter tout le sang du tissu et avec satisfaction, elle pensa que ce soir, il y avait un de ces chiens du Shinsen-gumi en moins sur terre. Un de moins avec celui qu'elle avait tué. Elle changea l'eau plusieurs fois puis laissa tremper le kimono.

Elle se lava ensuite soigneusement les mains et prépara le souper.

Le shoji s'ouvrit et elle entra avec le plateau. Murayasu écrivait toujours. Elle s'approcha de la table et il leva vers elle ses grands yeux noirs. Elle lui sourit timidement et posa le plateau à un endroit qui ne le gênerait pas puis s'inclina.

"- Yaeko ?"

Elle se retourna.

"- Hai ?"

- Où est le kimono que je portais ce soir ?

- Je l'ai lavé, maître.

- Hum...

- Il y a un problème ?"

Il leva à nouveau les yeux sur elle et son regard la transperça.

"- Non aucun, je voulais juste savoir.

- Puis-je me retirer ?

- Oui."

Elle s'inclina et se retira, il était fort tard et elle savait qu'à cette heure et comme chaque fois, Shiba Murayasu ne ferait plus appel à elle.

Elle se mit au lit et regarda la lune briller de tout son éclat, allongée sur son futon. Elle se demanda s'il avait à combattre comme elle tant de démons chaque nuit. Peu à peu, la fatigue eut raison d'elle et elle plongea dans les souvenirs de ses cauchemars, ceux qui la hantaient tous les soirs depuis cinq ans.

Mais maintenant, aux images de la milice du Shinsen-gumi maltraitant les habitants de son village, aux supplications de sa mère, à l'interrogatoire cruel de son père avant de le voir mort, aux maisons en flammes, aux cris des femmes et des enfants, à la poigne de fer qui l'avait attrapée et plaquée au sol, à ses propres cris, ses larmes et sa honte, il se mêlait une ombre qui venait atténuer sa douleur.

Sa souffrance insoutenable, l'image du visage de son petit frère amené près d'elle, une lame sous la gorge, son viol par ce chien de samurai, sa rage étanchée par le sang coulant du tanto qu'elle lui avait planté dans la gorge mais trop tard pour son frère, tout cela s'estompait peu à peu comme une scène de théâtre se vidant pour laisser la place à une autre pièce. Et sur cette scène, celle de sa vie, il y avait l'ombre d'un homme, celui de sa lame, ballet de justice brillant dans la nuit dans laquelle le monde était plongé, une lune blanche et froide sur laquelle se reflétait la détermination de son regard, sa dextérité de frappe, son dévouement à la venger même s'il ignorait tous ces faits, les siens et ceux de milliers d'autres dont le nom avait été tu, dont le souffle avait cessé désespérément de brasser l'air de la vie.

Oui, à tout cela s'ajoutait l'ombre de son maître, son pas silencieux comme le velours, se glissant la nuit dans les riches demeures, la sueur froide coulant sur les tempes de ses victimes, son jeu perfide du chat jouant avec une souris se débattant dans des moulinets incohérents de désespoir avant d'être mise à mort dans une frappe unique et parfaite. Ses larmes de soie et la finesse du petit origami posé au sol avant qu'il ne quitte les lieux, oui tout cela était bien assez suffisant pour justifier son silence et emporter dans la tombe un secret de plus, celui de son maître, Shiba Murayasu, assassin Tenchu.



COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT :

Vous avez entre les mains le second volet de la gamme du Gozoku. G-2 "**les Factions du Gozoku**" a été conçu pour aider joueurs et maîtres de jeu à mieux appréhender les différentes organisations, familles vassales et Clans mineurs qui firent leur apparition ou tinrent un rôle particulier au cours des IVème et Vème siècles de l'histoire de Rokugan.

De nombreux bouleversement ont en effet eu lieu à cette époque, sous le règne de la souveraineté du Gozoku. Ce supplément vise à dissiper - en partie - toutes les zones d'ombre entourant leur création ou leur évolution afin que vous disposiez d'encore plus d'éléments pour enrichir vos parties.

Comme d'habitude, c'est le maître de jeu qui a le dernier mot. Si sa vision des différentes factions, familles vassales ou Clans mineurs décrits dans ce supplément n'est pas la même que la nôtre, attendez-vous à trouver quelques différences entre ce que vous lirez dans ces pages et ce que votre personnage découvrira.

Les premiers textes vous feront découvrir les différentes factions marquantes de l'époque, à

savoir les Jinkon kishi, les Metsuke, le Teikoku Junketsu, le Shinsen-gumi ou encore la Garde de sang de Bayushi Junzen. Tous ont un rôle particulièrement fort lors de ces temps troubles et méritent d'être découverts plus en profondeur.

Puis le supplément se consacrera à trois familles vassales - pas si ordinaires que cela, ayant vu le jour sous le règne du Gozoku : les familles Itagi, Nodotai et Boheki. Les deux premières tirent leurs origines et leur force de leur illustre fondateur et ont en commun une certaine controverse dans l'esprit des Rokugani, tandis que la dernière, quoique plus classique, n'en est pas moins remarquable.

Vient ensuite la présentation en détails des Clans mineurs du Serpent, du Loup et du Sanglier, fondés ou détruits au cours du Vème siècle de l'histoire de Rokugan. Leur exemple peut servir de symbole de la déchéance et du renouveau qui illustrent cette époque.

Enfin, le supplément se conclut par deux scénarios grand format vous entraînant dans des lieux insolites comme un mystérieux monastère ou l'étrange cité de Mamoru Kyotei Toshi. A noter que l'un de ces deux scénarios (Festival, Présents et Oni) est aussi le prélude à une future grande campagne en trois volets, à paraître prochainement...



CHAPITRE UN



LES FACTIONS



Le Shinsen-gumi *Origine et organisation*

LES ORIGINES

L'organisation du Shinsen-gumi fut créée par Doji Raigu, le leader de la souveraineté du Gozoku. Sa mise en place officielle fut célébrée l'année de la mort du Champion d'Emeraude, un événement soudain et inopiné dont Raigu s'est immédiatement servi pour asseoir ses ambitions. Car ce projet de milice organisée datait en fait de bien plus tôt, cinq années en arrière. A cette époque, le Shinsen-gumi n'était pas encore connu sous cette appellation mais comme "la Fraternité". Il était composé de vingt quatre membres, tous issus de prestigieuses écoles et familles et liés par une devise commune : "Aku, soku, zan" qui pourrait se traduire par "délit, punition expéditive" ou "tuer le mal instantanément".

En effet, les vingt quatre membres de la Fraternité avaient tous en commun le fait d'avoir subi à leur rencontre, et contre leurs intérêts, les affres du système judiciaire rokugani.

Désormais, ils avaient décidé sous le couvert de l'anonymat de punir eux-même les coupables et ce sans se soucier des conséquences et du rang de la personne à châtier. Une devise noble, à l'origine, qui fut malheureusement souvent pervertie - notamment par Doji Raigu - et abusée dans un souci personnel.

A ses balbutiements, la milice était dirigée par deux hommes : Doji Raigu, le fils-héritier du Clan de la Grue, qui lui apportait son financement, et Hiruma Isamashi, un bushi du Clan du Crabe doué et charismatique. Lorsque Raigu obtint le pouvoir en s'alliant avec Bayushi Atsuki et Shiba Gaijushiko, pour former l'Alliance tripartite puis le Gozoku, il profita de la purge impériale pour souffler le nom de son rival à l'oreille de l'Empereur et ainsi éliminer Isamashi, dont le seul crime était de lui faire de l'ombre au sein de la Fraternité. La souveraineté du Gozoku créée, plus rien n'empêchait Doji Raigu d'étendre les pouvoirs et obligations de la Fraternité : le Shinsen-gumi était né.

Une milice gouvernementale :

Le Shinsen-gumi est sans aucun doute le plus grand et le plus puissant groupe d'experts en

sabre que l'Empire d'Emeraude ait connu. Ses membres étaient aussi connus, par les ronin essentiellement, sous le sobriquet de "sangsués de Bakufu" car leur quartier général était situé dans Bakufu, la capitale symbolique de la souveraineté du Gozoku, afin de souligner le fanatisme dont ils faisaient preuve dans leur tâche. Ils n'avaient qu'un seul idéal : pour un délit, un seul châtiment : la punition expéditive, c'est-à-dire la mort, peu importe la forme sous laquelle elle se présentait. Les miliciens du Shinsen-gumi ne combattaient que pour cela, pour une justice parfaite et complète.

La milice était composée de dix divisions, réparties sur tout le territoire de l'Empire, avec à la tête de chacune un chef. La division la plus importante (celle que dirigea notamment Daidoji Tsubasa) était évidemment celle qui contrôlait Bakufu et les abords du lac étincelant. Toutes étaient sous les ordres de la souveraineté du Gozoku - et plus particulièrement de Doji Raigu puis de Bayushi Junzen - et étaient récalcitrantes à toute ouverture vers le monde extérieur. Ces divisions eurent pour but de contrecarrer les plans des rebelles Jinkon kishi, du Teikoku Junketsu, des Metsuke originels et des autres perturbateurs des lois impériales.

Outre le pendentif sur lequel figurait une simple sphère de métal gris - symbole de leur force et de leur dévotion envers les idéaux de l'organisation -, les membres du Shinsen-gumi pouvaient aussi se reconnaître à leur drapeau, arborant la couleur du sang et sur lequel on pouvait lire le mot "Fraternité" en hommage à leurs origines.

Le principal acte de distinction de l'organisation eut lieu en l'an 425, à l'auberge-relais d'Ikedaya, près du village de l'honneur retrouvé. Les patriotes radicaux de la faction du Jinkon kishi s'y étaient réunis dans l'intention d'élaborer un plan afin d'assassiner Doji Raigu, et de mettre à feu et à sang le quartier noble de la cité de Bakufu.

Mais cette réunion fut interrompue par l'intervention du Shinsen-gumi - aidé de membres du Clan du Loup -, qui mit en échec le plan des rebelles et captura les principaux chefs de l'organisation - dont leur leader Mochihime, qui fut plus tard exécutée sur la place publique d'Otosan Uchi. Cette affaire démontra la puissance et l'intransigeance du Shinsen-gumi et constitua l'évènement à l'origine de leur renommée.

Le peuple était ainsi rempli d'un sentiment de crainte et de reconnaissance envers la milice.

Composition du Shinsen-gumi :

Le Shinsen-gumi était composé d'hommes jeunes (environ une vingtaine d'années), issus des familles de samurai les plus prestigieuses, principalement celles des trois Clans à la tête du Gozoku. Le recrutement de ses membres reposait notamment sur un test des capacités des candidats au combat. Il était surtout ouvert aux membres des Clans de la Grue - pour la grande majorité -, du Phénix, du Scorpion et du Loup, pour des raisons de loyauté évidente envers la souveraineté du Gozoku.

De plus, une enquête assez pointue était effectuée pour s'assurer qu'aucun espion n'entre dans les rangs de la milice. Généralement, c'était le chef de chaque division en personne qui se chargeait de tester lors d'un combat les différents prétendants. Ainsi, ce fut en rivalisant avec Daidoji Tsubasa, l'un des membres les plus puissants du Shinsen-gumi, que le grand Bayushi Junzen acquit le droit de porter l'uniforme de l'organisation.

Lorsque le Shinsen-gumi s'installa sur l'île principale de la cité de Bakufu, il comptait près de vingt mille membres. Son code était strict : tous ses membres se devaient de "ne pas trahir la voie du samurai, ne pas quitter la milice, ne pas emprunter d'argent, ne pas intervenir dans des procès" et de prêter allégeance à la souveraineté du Gozoku puis à l'Empereur..

Chacune des divisions comptait deux

mille hommes et elles étaient réparties comme suit : une division pour chaque territoire des six Clans majeurs, une division à Otosan Uchi, une division à Bakufu, une division à Ryoko Owari Toshi et une division à Mamoru Kyotei Toshi.

Les divisions étaient commandées par un shireikan ayant sous ses ordres de deux à trois taïsa. Ceux-ci commandaient les bases de la milice, réparties à raison de deux à trois par division. Une unité standard du Shinsen-gumi était constituée d'un chui secondé par deux gunso et un nombre variable de nikutai et d'hohei.

Au sein des divisions existaient des escadrons spéciaux, spécialisés dans un type de tâche et constitués de l'élite des miliciens. Un escadron était commandé par un taïsa, ou parfois par un chui particulièrement efficace, et ses effectifs pouvaient varier grandement en fonction des missions à effectuer.

- L'escadron shibo était spécialisé dans les attaques éclairs de type commando, visant à frapper sans pitié, vite et fort, afin de marquer les esprits. C'est avec cet escadron que Bayushi Junzen mit le monastère des Cinq Cercles à feu et à sang lors de la longue nuit des sans-sommeils.

Avantages : Les membres de l'escadron shibo ajoutent leur rang dans la compétence Art de la guerre au résultat de leurs jets d'initiative.

- L'escadron hokage était chargé de toutes les



missions d'espionnage. Actifs en permanence, ses membres étaient dispersés dans tout l'Empire, endossant différents rôles ou personnalités selon les besoins, infiltrant les mouvements de rébellion et rapportant des informations capitales au quartier général de Bakufu.

Avantage : Les membres de l'escadron hokage ajoutent leur rang dans la compétence Discrétion au résultat de tous leurs jets de Perception.

- L'escadron kabe avait pour mission de protéger les plus importants dignitaires du Gozoku. Ses membres, issus le plus souvent de la famille Shiba, étaient des yojimbo capables de donner leur vie sans hésiter pour protéger ceux dont ils avaient la charge. Chacun des membres les plus importants de l'Alliance avait en permanence cinq miliciens de l'escadron kabe veillant à sa sécurité.

Avantage : Les membres de l'escadron kabe ajoutent leur rang de Réflexes à leur ND pour être touché lors d'une manœuvre de défense.

- L'escadron kiba était constitué des meilleurs assassins de la milice, principalement issus du Clan du Scorpion. Leur rôle était d'éliminer discrètement les opposants politiques les plus virulents (membres des familles Otomo, Seppun et Ikoma), si possible en faisant passer l'assassinat pour un accident ou un attentat des Jinkon kishi. Cet escadron était le plus secret de tous et seuls les plus hauts commandants du Shinsen-gumi connaissaient son existence.

Avantage : Les membres de l'escadron kiba bénéficient d'une augmentation gratuite lorsqu'ils arrivent à surprendre l'un de leurs adversaires.

(Hiruma) Isamashi (370-459)

En l'an 425

Feu 4 (Intelligence 6)

Air 3

Eau 3 (Perception 4)

Terre 4

Vide 4

Ecole / Rang : Bushi Hiruma / 2 ; Magistrat d'Emeraude / 2 ; Isamashi connaît aussi la technique des Jinkon kishi : La Volonté de l'Empereur

Avantages : Calme, Connaissance du terrain (routes impériales), Eloquent, Héros du peuple, Intègre, Leader-né, La Haine au Cœur (Gozoku)

Désavantages : Chagrin d'amour (Mochiko),



Désavantage social (ronin), Recherché, Némésis (Doji Raigu), Lien de dépendance (sa fille : Mikomi)

Compétences : Athlétisme 4, Art Oratoire/Rhétorique 7, Barde 3, Connaissance : Outremonde 5, Connaissance : Shinsen-gumi 6, , Droit 6, Enquête 3, Histoire 3, Art de la guerre 6, Défense 5, Discrétion 5, Iaijutsu 4, Ingénierie 4, Kenjutsu 7, Kyujutsu 4, Méditation 3, Ninjutsu 1, Pièges 3, Siège 5, Yarijutsu 5

Honneur : 2.5

Gloire : 0 (5.4 pour le Peuple et les Ronin)

Description : Isamashi est un homme de grande taille, à la musculature fine et souple. Bien qu'il ne soit pas aussi puissamment bâti que les membres du Clan du Crabe dont il est issu, il émane de lui une impression de puissance tangible. Cette impression est autant due à sa taille qu'à son expression, sévère et intelligente. Son regard est sombre et met mal à l'aise ceux qu'il scrute d'un œil soupçonneux. Mais ses yeux s'éclairent quand il est avec sa fille et se voilent dès lors qu'il pense à son amour défunt, la légendaire Mochihime.

Historique : Isamashi était sans doute appelé, dès sa naissance, à jouer un rôle majeur dans le destin de l'Empire. Sa mère était magistrat d'Emeraude de Ryoko Owari Toshi, la prestigieuse cité du bout du voyage ; son rôle premier était de régler les conflits qui pouvaient naître entre les différents Clans présents dans la ville, mais aussi de veiller à réduire au maximum les activités illicites qui s'y déroulaient. C'est elle

qui lui enseigna à écouter d'abord, avant d'élaborer un compromis, l'initiant de cette façon à l'art de la diplomatie. De son père, Hiruma Oto, qui était un officier d'importance du Clan du Crabe, il acquit l'importance de la stratégie militaire et le sens de l'organisation ; il apprit ainsi à commander.

Plus tard, à la mort de Mochiko, sa maîtresse, il reprit son rôle de chef suprême de l'organisation rebelle des Jinkon kishi avec une détermination inébranlable. Plusieurs fois condamné pour crimes répétés contre l'Empire, il devint certainement la personne la plus recherchée des terres d'Emeraude. Mais pour chaque milicien du Shinsen-gumi ou bushi du Clan du Loup lancé à ses trousses, il y avait un rebelle prêt à donner sa vie pour le protéger. Doté d'une volonté de fer, il conduisit les Jinkon kishi vers leur destinée. Isamashi possédait une personnalité charismatique, subtile et sereine. Ses discours à la lenteur délibérée exigeaient qu'on les écoute avec attention et ses plans bien conçus imposaient le respect.

Alors qu'il était très encore très jeune, Isamashi décida de rallier "la Fraternité", une association d'une vingtaine de membres qui jugeait et condamnait à mort tous les criminels quels qu'ils soient, même si ces derniers avaient été déclarés non-coupables par les lois impériales. Une décision qu'il avait prise à la suite de la mort de sa mère. Un assassinat révélé dont le commanditaire, Otomo Tomotari, un des trois oyabun de la pègre local, ne fut jamais condamné faute de preuves et de témoignages valables. Qui oserait accuser un cousin éloigné de l'Empereur ? Personne...

Il n'existait alors plus qu'une seule chose qui intéressait Isamashi : la vengeance. Mais le samurai savait prendre son temps. Lorsqu'il réussit, grâce à son charisme, ses multiples talents et quelques relations politiques à commencer une carrière de magistrat d'Emeraude et à se faire assigner à la surveillance de Ryoko Owari Toshi, comme jadis sa mère, il sut que le moment qu'il attendait plus que tout approchait. Il profita alors de sa nouvelle fonction pour observer les faits et gestes de Tomotari afin de déterminer quand et où sa vengeance frapperait.

C'est à l'heure du tigre, au cours d'une soirée d'automne étrangement chaude, qu'Isamashi se chargea lui-même d'exécuter la sentence que méritait cet homme. Alors encauchonné à la manière des légendaires ninja, il

planta son sabre dans le cœur de l'homme devant une assistance horrifiée avant de s'échapper. Une vengeance par le sang, emprunte des sentiments nobles du désir de justice, qui en appela finalement plein d'autres, le Crabe décidant que tous les hommes semblables à Otomo Tomotari devaient eux aussi mourir.

Si l'on excepte l'aide financière apportée par Doji Raigu, le fils du daimyo du Clan de la Grue (qui l'avait aidé à devenir magistrat et à rejoindre la cité du bout du voyage), Isamashi devint rapidement l'homme le plus important du mouvement de la Fraternité, ce qui lui permit d'asseoir ses idées avec vigueur et intégrité. Il corrigea ainsi, le plus souvent possible et durant deux longues années, les erreurs du système judiciaire de Rokugan, le devançant parfois à l'occasion, pour pourchasser des criminels reconnus non-arrêtés. Jusqu'à ce que le Crabe perçoive en Raigu un désir, toujours plus grand, de puissance qui se traduisait peu à peu par une perversion des idéaux de la Fraternité. Il apprit ainsi que le buke l'avait aidé à assouvir sa vengeance pour se débarrasser d'Otomo Tomotari, un homme qui le gênait dans ses plans d'ascension, pour le remplacer par un de ses fidèles, Yasuki Toshimo.

Isamashi s'opposa alors sans relâche à "l'Ordre Nouveau" de Doji Raigu, le plus souvent en agissant sous le couvert de sa profession, pour préserver les valeurs impériales de plus en plus bafouées avec l'avènement de l'Alliance tripartite. Mais un ordre impérial - motivé par Doji Raigu - l'accusant de violation majeure du dogme du bushido le contraignit à choisir entre une mort honorable (en pratiquant le seppuku) ou une vie en tant que ronin. La légende raconte qu'au moment où Isamashi allait se donner la mort, une bande de rebelles menés par Mochiko survint pour l'en empêcher. La dame demanda à Isamashi de reconsidérer son geste, lui parlant de sa rencontre avec l'Empereur et de la mission qui lui avait été confiée. Il accepta alors de l'accompagner, se rendant compte du mépris que lui inspirait le Gozoku.

Au départ, cette résistance était avant tout de nature politique, mais quand Doji Raigu se proclama lui-même Champion d'Emeraude, transforma la Fraternité en milice à son service, le Shinsen-gumi, et abrogea des lois impériales - des lois qui avaient été appliquées pendant des générations - elle se radicalisa.

Sous la tutelle de Mochiko, dont Isamashi devint l'amant et le bras droit, des hinin, des heimin, des ronin et même des samurai de Clan décidèrent de se rebeller. Mais leur résistance désorganisée manquait d'efficacité. Avec les vastes contingents de miliciens du Shinsen-gumi et le soutien du Clan du Loup, l'Alliance tripartite écrasa systématiquement les soulèvements les uns après les autres. L'un de ces échecs faillit même entraîner la chute de la rébellion, lorsque Mochiko, la leader incontestée des Jinkon kishi, se fit arrêter à l'auberge-relais d'Ikedaya, puis exécuter sur une des places publiques d'Otosan Uchi.

Isamashi et d'autres chefs de la résistance réalisèrent bien vite qu'ils ne pouvaient espérer vaincre la souveraineté du Gozoku qu'en s'unissant. Le Crabe s'attacha alors à réunir les différentes factions rivales et à les organiser en unités autonomes et efficaces. Sa réputation d'intégrité et ses talents de stratège lui valurent d'être élu à l'unanimité à la tête de l'organisation nouvellement constituée.

Destin : En tant que chef des Jinkon kishi, Isamashi joua à plusieurs reprises un rôle primordial dans la survie et les succès de la rébellion. Il commença d'abord par organiser ses troupes en unités de combat viables, définies parfaitement grâce à ses compétences militaires. Il avait compris que l'organisation devait être dotée de solides structures de commandement et de responsabilité, ainsi que d'organes de communication et de prise de décision pour pouvoir affronter l'irrésistible puissance de la souveraineté du Gozoku.

Il savait qu'une organisation de type guérilla, alliant souplesse et force, répondrait le mieux à ces exigences.

Isamashi délégua ensuite ses pouvoirs aussi vite qu'il les avait obtenus. Il sélectionna des chefs hors-pairs et leur confia divers postes à responsabilité au sein de l'organisation. Ces chefs agirent de même à leur tour, en déléguant certaines de leurs attributions à leurs subordonnés. Cela permit souvent au Jinkon kishi de compenser leur manque d'effectifs et d'équipements, par un commandement inspiré et des initiatives individuelles à tous les échelons. A l'image d'Isamashi, les Jinkon kishi - des généraux aux hommes de troupe - obéissent aux ordres mais pas aveuglément. Comme ils sont autorisés à réfléchir par eux-mêmes, il s'est avéré extrêmement difficile pour les miliciens du Shinsen-gumi ou les chasseurs de prime du Clan du Loup de prévoir à l'avance les actions de la rébellion. Ils ont en effet la possibilité de modifier un plan en fonction de la situation et font souvent retraite si nécessaire ; des concepts qui sont absolument contraires à la plupart des doctrines des samurai.

Après s'être entouré des plus grands experts (que cela soit en tactique, politique ou ingénierie et commandement) ayant décidé de rejoindre les Jinkon kishi, Isamashi n'hésita jamais à leur demander conseil et à suivre leurs prescriptions. Si sa personnalité inspirait un grand respect et une puissante loyauté, sa plus grande contribution fut sans doute d'inspirer loyauté et respect envers les idéaux auxquels il croyait : liberté et justice pour tous les habitants de l'Empire.





Les Jinkon kishi

L'Ishi Kôtei

“Un promeneur curieux d'esprit demanda à un ver luisant :

- Pour quelle raison ne brilles-tu que pendant la nuit ?

Le ver, dans son langage particulier, lui fit cette lumineuse réponse :

- Je reste dehors le jour comme la nuit, mais quand le soleil est dans le ciel, je ne suis rien.”

L'Ishi Kôtei, la Volonté de l'Empereur, est étroitement liée à l'histoire des Jinkon kishi, elle en reflète aussi l'âme. Tel le ver luisant, elle n'est rien lorsque le Fils du Soleil est tout-puissant. Mais lorsque les ténèbres se font proches et étouffent tout sur leur passage, ce n'est que grâce à elle que la lumière survit.

La philosophie martiale de l'Ishi Kôtei est caractérisée par le fait qu'elle n'est pas l'invention d'une seule personne, mais l'œuvre de tout un groupe de personnes qui, pendant toute son histoire, a du lutter constamment pour survivre. Contrairement à ce qui se fait habituellement à Rokugan, où la pratique des arts martiaux est exclusivement la prérogative d'une classe sociale privilégiée (les samurai), la stratégie martiale des Jinkon kishi est née dans le monde paysan et s'est développée avec ce dernier.

Il est difficile de préciser sa date de naissance, qui certainement remonte à l'époque où Mochiko la ronin se fit, à la demande de l'Empereur Hantei Fujiwa, leader d'un mouvement révolutionnaire

destiné à lutter contre l'Alliance tripartite des Clans du Phénix, du Scorpion et de la Grue - qui allait plus tard fonder la souveraineté du Gozoku - et à protéger le peuple, notamment des abus de la milice du Shinsen-gumi, vers la fin du IVème siècle. Pour cette raison, on honore l'empereur Hantei Fujiwa comme fondateur des Jinkon kishi et Mochiko comme créatrice de la philosophie martiale de l'Ishi Kôtei.

Tout comme la stratégie des Jinkon kishi, la philosophie martiale de l'Ishi Kôtei a aussi évolué à travers le temps et l'histoire du règne de la souveraineté du Gozoku. On peut ainsi dénombrer quatre périodes charnières :

390 - 425

Période de la formation de la technique

Après avoir eu une longue discussion avec l'Empereur et reçu la mission secrète de défendre les intérêts du peuple, Mochiko entreprit un pèlerinage à travers tout l'Empire dans le but de prêcher la parole impériale. A sa suite, de nombreux ronin désireux de poursuivre leur vie sur un chemin honorable décidèrent eux aussi de l'accompagner sur cette Voie.

Les Jinkon kishi étaient nés et avec eux les prémices de ce qui deviendra la philosophie martiale de l'Ishi Kôtei.

425 - 442

Période de la formation des théories

Cette période de l'histoire des Jinkon kishi est caractérisée par la prise de conscience de la nécessité de changer leur organisation et mode d'action suite à l'arrestation de leur leader, Mochiko, à l'auberge-relais d'Ikedaya. Après cet événement, Isamachi prit la tête des rebelles et élaborer de nouvelles théories et formules de stratégie nécessaires à la survie de l'organisation. Grâce à ces principes très précieux, les Jinkon kishi réussirent à échapper à la purge orchestrée par la milice du Shinsen-gumi et surtout le Clan du Loup.

Leurs développements participèrent d'autre part à l'enrichissement de la philosophie martiale de l'organisation :

- Théorie de la supériorité des techniques rapprochées

Isamachi fut rapidement conscient que la survie des Jinkon kishi dépendait presque exclusivement de son efficacité. Désormais la

Les assassins Tenchu

Dans l'intention de protéger les Jinkon kishi et de les sauver de la purge organisée par la milice du Shinsen-gumi et le Clan du Loup, Isamachi décida d'établir de nouvelles stratégies de combat pour les rebelles.

L'une d'elle, peu honorable mais absolument nécessaire, était d'employer tous les moyens utiles pour déstabiliser et affaiblir les ennemis de l'Empereur.

L'assassinat de personnalités ayant un rôle stratégique militaire ou politique important fut tout naturellement exercé. Mais la tâche demandait plus de finesse que d'ordinaire et les Jinkon kishi sélectionnés pour ce rôle durent faire preuve d'un grand souci de précision dans l'exécution de leur mission.

Pour eux, l'importance du moindre détail était devenue capitale.

Ces assassins étaient tous dissimulés sous de fausses identités - généralement des artistes reconnus - et destinés à agir de la sorte une seule et unique fois, après quoi ils devaient réintégrer les rangs classiques des Jinkon kishi.

Lors de l'exécution de leur mission, on disait qu'ils apportaient le "Tenchu".

C'est-à-dire qu'ils laissaient un mot sur les corps de leurs victimes. Ce papier symbolisait le fait que l'assassin ne faisait qu'apporter une punition décidée par une puissance supérieure - les Jinkon kishi en l'occurrence - et était destiné à entretenir un certain climat de terreur et de psychose propice à la démoralisation et au chaos.

stratégie de l'organisation serait de rechercher en priorité à se rapprocher au plus près de ses cibles afin de limiter les risques d'erreur et donc d'échec.

- Théorie de la flexibilité face à la force

Opposer la force à la force n'est pas forcément une solution et Isamachi l'a bien compris. Ne disposant pas d'un effectif aussi nombreux et bien préparé que la milice du Shinsen-gumi ou les chasseurs de prime du Clan du Loup, les Jinkon kishi apprirent à développer d'autres stratégies d'attaque comme de défense, notamment en tentant de créer la discorde au sein des rangs ennemis. C'est ainsi qu'apparurent au sein de l'organisation les premiers assassins Tenchu, spécialisés dans l'élimination des personnalités importantes de la souveraineté du Gozoku.

- Théorie du principe de la surprise

L'autre grande stratégie martiale des Jinkon kishi que prôna Isamachi fut l'usage des tactiques d'embuscade empruntées au Clan de la Grue et à la famille Itagi. Disposés en petit nombre de type commando, en non plus en grande armée, les rebelles causèrent ainsi de plus grands dommages à la souveraineté du Gozoku.

- Théorie du secret des illusions

Isamachi comprit aussi que les Jinkon kishi ne

réussiraient pas grand-chose si la seule opposition qu'ils menaient face à la souveraineté du Gozoku restait purement martiale. Il prit soin alors d'encourager ses hommes les plus habiles à infiltrer les rangs de l'ennemi et les hautes instances politiques de l'Empire.

Cette nouvelle stratégie permit à l'organisation de développer un réseau d'espionnage très important, lui permettant d'éviter de nombreuses déconvenues.

- Théorie de la méthode pour éviter sans résistance

La dernière stratégie d'Isamachi est tirée tout droit de son origine de samurai du Clan du Crabe. Il est important, contre un adversaire plus grand en nombre et potentiellement plus puissant, d'éviter tout combat inutile. Pour le ronin et les Jinkon kishi, la fuite n'est pas un synonyme de déshonneur. De même, le sacrifice fut encouragé par Isamachi tant que ce dernier pouvait permettre la survie d'un plus grand nombre de rebelles.

442 - 477

Période du perfectionnement de l'Ishi Kôtei et de sa diffusion

Vers le milieu du Vème siècle, la souveraineté du Gozoku prit la décision de créer à Bakufu une véritable académie d'arts martiaux, la fameuse Gakubu Tatakai, qui avait pour fonc-



tion de délivrer des degrés de diplôme en arts martiaux et de recenser tous les hommes d'armes. Cette décision importante et étonnante du Gozoku fut élaborée dans l'unique but de contrôler l'ensemble des ronin de Rokugan - désormais était considéré comme hors-la-loi (et donc tué) tout individu ne possédant pas de papiers légaux, délivrés par l'académie, et portant le sabre, l'arc ou une arme d'hast. De plus, le fait que toutes les techniques de combats (okuden) des ronin étaient codifiées dans les registres de l'académie offrait aux miliciens du Shinsen-gumi les ayant étudiées une plus grande chance de les vaincre dans le cas d'un affrontement direct ; le but était, bien évidemment, d'éliminer cette menace dans un avenir plus ou moins proche - et d'espérer démasquer certains membres des Jinkon kishi. En bref, il s'agissait là d'un moyen de pression un peu du style du sankin-kotai (système de résidence alternée qui obligeait les daimyo importants à passer une année sur deux à Bakufu et à y laisser leur femme et leurs enfants en otages lorsqu'ils retournaient dans leur fief, le sankin-kotai devint un instrument de règne destiné à domestiquer la noblesse féodale de l'Empire) qui avait déjà fait ses preuves. Le résultat fut mitigé mais eut pour conséquence d'apporter un élément de victoire de plus à l'armée impériale lors de la bataille du Cerf Blanc.

En effet, c'est au plus fort du conflit contre les Nanbanjin que l'Empereur, avec l'autorisation du Gozoku obligé de faire quelques concessions en ce moment décisif, autorisa les dirigeants des écoles d'arts martiaux de Rokugan à se réunir et à s'unir pour faire face à la menace gaijin. Un événement qui permit aux Jinkon kishi - à travers la diffusion discrète de leur philosophie martiale - de se développer considérablement et d'entraîner, à sa suite, les premiers effritements de l'Alliance tripartite.

477 - 505

Période de la division

Après 477 et le renoncement au titre de Champion d'Emeraude de Doji Usan au profit de Mochiko, un ronin - qui est, selon la légende, le petit-fils de Matsu Mochiko - membre des Jinkon kishi, l'organisation se sépara petit à petit. La plupart des anciens rebelles furent réhabilités dans l'Ordre céleste par l'Impératrice Yugo-zohime, et devinrent magistrats d'Emeraude.

D'autres décidèrent de rester dans l'ombre de la civilisation rokugani pour surveiller que la Voie de l'Ishi Kôtei soit bien respectée. Ces derniers travaillèrent, un peu plus tard, avec les Metsuke créés par Otomo Isai, et furent à l'origine de l'échec de bien des complots contre l'Empereur et sa famille.

Aujourd'hui, les derniers Jinkon kishi ont disparu, forcés de se faire discrets à cause de leur attachement à une période historique taboue. Toutefois, on peut penser qu'à travers les Mondai ketsu, les nouveaux défenseurs de l'Empereur, une partie de l'Ishi Kôtei a survécu.

Techniques :

Les Assassins Tenchu

Rare sont les assassins au sein de l'organisation des Jinkon kishi, aussi ceux qui officient en tant que tels attirent le respect - et souvent la crainte - de leurs frères. Les Tenchu, les assassins qui apportent un message, font partie des plus respectés car leur tâche est aussi importante que dangereuse. D'ailleurs, la minutie que demande l'accomplissement de leur mission est tellement importante qu'il est rare qu'une même personne apporte deux fois le Tenchu et ce car l'identité qu'elle endossait pour ce faire avait alors toutes les chances d'être découverte.

Le message en lui-même que l'assassin Tenchu apporte est souvent lié à sa fausse identité, régulièrement une profession artistique. Ainsi un assassin se faisant passer pour un maître de l'origami laissera sans nul doute sur le corps de sa ou ses victimes une sculpture en papier de son cru, accompagnée du message que sa faction voudrait faire passer.

Hitogoroshi Tenchu

(Nouvelle Voie)

Rang de technique : 2

Voie d'admission : La Voie de l'Empereur / 1

Prérequis : Air 3, Discrétion 3

Technique : Un message dans la mort

Les assassins Tenchu apprennent à s'imprégner tellement de leur identité secrète que cela se ressent dans leur façon de combattre. Ils peuvent ajouter le rang de l'une de leurs compétences de marchand ou valorisante (choisie lors de l'acquisition de cette technique) au résultat de tous leurs jets de toucher et de dommages.

Les gakkô no senshi

Tout le monde sait comment sont apparus les premiers ronin, forcés par édit impérial - de par la volonté du Gozoku - à abandonner leur famille et leur Clan. Le but était bien évidemment pour l'Alliance tripartite et Doji Raigu, le grand initiateur de ce projet, d'éliminer les opposants au nouveau régime.

Malheureusement, la situation n'évolua pas comme souhaitée. Tout d'abord, de nombreux samurai décidèrent de vivre dans l'oubli plutôt que de mourir honorablement.

Ces mêmes bushi qui rallièrent ensuite, bien souvent, des organisations otokodate - comme les Jinkon kishi - ou juzimai - le plus connu étant les fameux Tueurs de la forêt - devenues rapidement incontrôlables, car n'existant pas véritablement officiellement. En créant les ronin, la souveraineté du Gozoku fournit à l'Empereur les armes dont il avait besoin pour se défendre.

C'est en ayant le souci de se racheter de cette erreur que Doji Sekidera, le successeur de Doji Raigu, créa en l'an 435 à Bakufu l'académie d'arts martiaux de Rokugan et permit l'ouverture des premiers gakkô no senshi (ou écoles de combattants), sorte de petits dojo très modestes.

Les gakkô no senshi ressemblaient, au départ, à un lieu de rassemblement assez proche de ce qui se fait autour des otokodate que l'on connaît à notre époque.

Les gakkô no senshi (Suite)

Il s'agissait d'un lieu d'entraînement pour ronin, généralement fondé par un sensei lui-même ronin, qui avait développé son propre style ou sa propre technique d'armes (waza), celle-ci lui ayant permis, au cours de sa vie, d'accumuler suffisamment de koku pour envisager de s'installer et de former ses disciples.

Au départ, ces dojo n'existaient que dans la cité de Bakufu, symbole de la toute-puissance du Gozoku. Mais plus tard, avec le succès rencontré, la pratique fut autorisée dans d'autres grandes cités de Rokugan, comme dans Otsan Uchi, la capitale de l'Empire, Ryoko Owari Toshi ou encore Mamoru Kyotei Toshi ; des villes fortement contrôlées par la milice du Shinsen-gumi, ce qui est loin d'être un hasard.

Le gakkô no senshi était constitué, habituellement, d'un simple bâtiment comportant des tatamis, des bokken et un autel dédié à une Fortune à caractère martial (généralement Osano wo, Bishamon ou Hachiman). Le nombre d'élèves pouvait énormément varier d'un gakkô no senshi à un autre - le local bénéficiant d'une dérogation à la loi impériale interdisant aux ronin de se réunir en groupe.

Toutefois, dans la majeure partie des cas, ces derniers étaient longuement examinés et questionnés par le sensei, assisté d'un dirigeant du Shinsen-gumi, avant d'être acceptés et de pouvoir apprendre la technique enseignée.



**Shiba Murayasu (419 - 479)
En l'an 460**

Feu 4 (Intelligence 6)

Air 5

Eau 3 (Perception 5)

Terre 3 (Volonté 4)

Vide 8

Ecole / Rang : Bushi Shiba / 5

Avantages : Alliance Impériale, Statut social (Sensei impérial), Alter-Ego (Hantei Kusada), Calme, Clairvoyant, Excellente mémoire, Quelconque, Rapide, Trompe-la-mort

Désavantages : Mélancolie (Gaman), Epileptique, Obligation (Shiba Gaijushiko), Sombre secret (assassin Tenchu)

Compétences : Artisanat (Origami) 5, Artisanat (peintre) 4, Art de la guerre 1, Calligraphie 5, Cérémonie de thé 4, Corps à Corps (Mizu-do) 3, Courtisan 2, Défense 3, Discrétion 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Méditation 6, Naginata 6, Obiesaseru 2, Iaijutsu 4, Kenjutsu 7, Kyujutsu 4, Shintao 5, Sincérité 3, Yarijutsu 4

Kiho : Le souffle du cœur, Le cœur en éveil, La pureté du cœur

Honneur : 4.5

Gloire : 6.4

Description : Shiba Murayasu est un peu plus grand que la moyenne, pas imposant mais avec une musculature bien travaillée, un corps d'athlète et un beau visage. Mais ses traits ne restaient généralement pas dans la mémoire.

Ses joues sont assez anguleuses, ses cheveux toujours tirés en arrière et impeccablement soignés et son regard reste vif et perçant à chaque instant. Le samurai arbore une légère barbe dans laquelle on peut apercevoir quelques poils grisonnants, prémices de la quarantaine. Quant à ses vêtements, ils sont toujours de qualité mais restent sobres car il a horreur du clinquant et du tape à l'œil.

En fait Murayasu est le genre d'homme qui passerait inaperçu - car il ressemble finalement à n'importe quel samurai - s'il n'avait pas en lui cette forme de charisme propre à sa famille, qui fait que l'on ne l'oublie jamais après l'avoir côtoyé.

Historique : L'héritage familial est parfois une chose extrêmement dure à porter et à assumer. Le père de Murayasu, Shiba Gaijushiko, était sans doute la personnalité la plus représentative de l'idéologie du bushido qu'est l'excellence. Il n'était pas un domaine de compétence que le Scribe impérial ne maîtrisait pas. Aussi Murayasu s'évertua, lui aussi, à être le meilleur possible dans tout ce qu'il tentait, par désir personnel mais surtout par peur de décevoir son père. Quant à sa mère, une riche courtisane de la famille Otomo, elle n'apporta au samurai qu'une étrange malédiction génétique avant de mourir des suites de son accouchement. L'épilepsie se déclara très tôt dans la vie de Murayasu et le jeune homme dut apprendre à contrôler ses nerfs pour réussir à dominer sa maladie, ce qu'il ne réussit qu'après de longues années.

Toute sa jeunesse, Murayasu la passa à voyager entre les jardins impériaux de Otsan Uchi et Eien no Fushicho, le dojo du Phénix éternel à Shiro Shiba, où il fut admis dès l'âge de huit ans. Toujours désireux d'être à la hauteur des exigences de son père, le jeune homme commença sa formation avec le désir de devenir le meilleur et donc d'en faire toujours plus que les autres. Malheureusement, ses bonnes intentions se traduisirent souvent par des débordements d'énergie lors des oppositions amicales qui parsemaient sa formation.

C'est ainsi que le bushi récolta deux blâmes pour ne pas avoir réussi à contrôler ses coups et blessé deux de ses compagnons. De plus, les efforts redoublants et le stress de compétition allant, ses crises d'épilepsie se manifestèrent de plus en plus souvent et ralentissaient sa formation. Le samurai fut aussi, pour la première fois de sa vie, regardé avec méfiance et dédain. Une chose pour laquelle Murayasu, toujours à

la recherche de reconnaissance, finit par haïr sa défunte mère, coupable selon lui de sa malédiction. Mais, malgré ses écarts passagers, le fils de Gaijushiko obtint les éloges qu'il souhaitait puisqu'à treize ans, il fut considéré comme l'un des tous meilleurs élèves de sa promotion. En récompense de quoi Shiba Tajima, le maître des lieux, l'autorisa - ainsi que les deux autres meilleurs bushi - à recevoir, le soir même, une leçon en privé d'un certain Gaman, que Murayasu n'avait encore jamais vu.

Le samurai se prépara le reste de la journée à affiner ses kata afin d'être prêt à l'affrontement de la soirée car, qui que puisse être Gaman, Murayasu, fidèle à sa philosophie, avait bien l'intention de gagner. Quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'il comprit que Gaman appartenait à la caste monastique et donc n'avait pas le droit de porter de sabre ! La soirée, les samurai la passèrent à lire des passages du Tao de Shinsei et à faire un concours d'aphorismes. Mais, au milieu du concours et après avoir perdu à maintes reprises, Murayasu, passablement énervé et déçu, s'avança à dire : "Vous êtes sûrement un grand Maître de Zen et à ce sujet nous ne sommes pas de taille à lutter contre vous. Mais si la question de la concentration nécessaire pour un combat était évoquée, je crains que vous ne pourriez nous battre."

"- A votre place, je ne serai pas aussi catégorique. Voyez-vous, la vie m'a plus d'une fois montré qu'il ne fallait jamais conclure avant d'expérimenter,"répliqua Gaman.

"- Me permettez-vous vraiment de faire un combat contre vous ?"demanda Murayasu après avoir échangé un regard ironique avec ses compagnons.

"- Bien sûr puisque c'est le seul moyen de vérifier si ce que vous dites est exact."

Le samurai se saisit d'un boken et en tendit un autre au moine.

"- Je suis moine et je ne veux pas porter d'arme, fût-elle en bois. Mon éventail fera l'affaire. Frappez sans hésiter. Si vous me touchez, j'admettrai que vous êtes un grand expert."

Certain de marquer dès les premiers coups et craignant de blesser le vieux moine, Murayasu attaqua tout d'abord gentiment, presque au ralenti. Mais peu à peu, il accéléra son rythme car ses attaques se perdaient dans le vide. Pourtant, Gaman paraissait vieux et pataud mais à chaque fois que Murayasu le

frappait, il faisait preuve d'une rapidité étonnante pour esquiver ses coups. Sans le savoir, le jeune samurai venait de recevoir la première leçon de son maître, le piège des apparences.

Après qu'il ait vu que son adversaire commençait à s'épuiser dans ses vaines tentatives, Gaman demanda que l'on arrête le combat et proposa : "Que diriez-vous de m'attaquer les trois en même temps ? Ce serait pour moi un excellent exercice et pour vous la chance de me battre."

Piqués au vif dans leur fierté de guerrier, les samurai essayèrent par tous les moyens de toucher le Maître. Mais il restait à chaque fois insaisissable. Si ce n'était pas son éventail qui déviait l'attaque, son corps parvenait toujours à s'effacer au dernier moment. Aussi Murayasu et ses deux compagnons finirent par reconnaître leur défaite. Le fils de Shiba Gaijushiko ne put s'empêcher de lui demander quel était son secret pour éviter si habilement des attaques de sabre. Gaman expliqua : "Quand la juste vision est exercée et ne connaît aucun blocage, elle pénètre tout, y compris l'Art du Sabre. Les



Les gakkô no senshi (Suite)

Les sensei choisissaient souvent les disciples les plus honorables, ceux qui contribueraient, selon eux, à la bonne réputation du dojo.

Car la réputation de ces dojo était extrêmement importante puisque si l'un d'eux devenait célèbre pour avoir formé des brigands ou pire, des membres des Jinkon kishi, nul doute que les miliciens du Shinsen-gumi n'hésiteraient pas à le faire fermer, trop heureux d'avoir une occasion d'humilier publiquement une bande de ronin et d'affirmer leur supériorité. C'est pourquoi la plupart des gakkô no senshi enseignaient, en plus des arts martiaux, les bonnes manières, le Tao de Shinsei et au moins une activité artistique ou religieuse extrêmement codifiée - comme la cérémonie de thé ou la méditation - pour discipliner leurs élèves. Il n'était pas rare que lorsque l'un d'eux venait à faire preuve d'un comportement déshonorant envers la réputation de l'endroit, il soit pourchassé et puni par ses propres camarades de formation.

La principale différence entre le gakkô no senshi et l'otokodate que l'on connaît aujourd'hui se résume au fait que les élèves d'un dojo avaient le droit, une fois leur apprentissage terminé, de repartir sur les routes, avec pour seul devoir celui de respecter les valeurs qui leur avaient été transmises et de ne pas ternir la réputation de leur sensei. L'enseignement dans ces dojo se déroulait régulièrement sous les yeux attentifs d'un milicien du Shinsen-gumi détaché sur les lieux pour, officiellement, vérifier que tout se passe dans le respect



des lois impériales”.

Officieusement, le Shinsengumi espérait que cette pratique permettrait à ses miliciens d'en apprendre encore un peu plus sur cette menace potentielle.

Outre le fait de permettre à la milice du Shinsengumi d'avoir à l'œil des opposants potentiels à la souveraineté du Gozoku, l'ouverture des gakkō no senshi faisait aussi beaucoup pour l'enrichissement des caisses du gouvernement. En effet, une taxe mensuelle était demandée au sensei de l'établissement pour obtenir le droit de pratiquer son art en groupe et de décerner des certificats d'aptitude à ses élèves. Une pratique qui obligeait parfois les-dits sensei à faire payer leur formation ou, plus généralement, à inviter les élèves à participer à la vie communautaire en faisant des dons, à louer leur talent - en aidant le Shinsengumi dans certaines de ses missions ou en travaillant au service de marchands fortunés - ou encore à aider à l'entretien des locaux abritant le dojo.

hommes ordinaires ne s'occupent que des mots. Dès qu'ils entendent un nom, ils portent un jugement et restent attachés à une ombre. Mais celui qui est capable de la vraie vision voit chaque objet dans sa propre lumière. Dès qu'il aperçoit le sabre, il comprend aussitôt comment lui faire face. Il affronte la multiplicité des choses et n'est pas confondu.” Ce fut la seconde leçon que Murayasu obtint du vieux moine, la leçon des Maîtres Zen.

Le lendemain, comme le voulait la tradition, Shiba Murayasu devait choisir un mentor parmi tous les maîtres logeant au dojo. Son premier choix avait été de choisir Tajima, le sensei en chef de l'école mais les événements de la veille avaient jeté le doute dans son esprit. Comment avait-il été possible qu'il se fasse battre par un simple moine ? Ne maîtrisait-il pas tous ses kata à la perfection ? C'est en tentant de répondre à ses questions que Murayasu reçut la visite du moine. A ses dires, Gaman voulait lui donner une dernière leçon avant de le laisser choisir son maître. Murayasu, qui croyait enfin avoir trouvé les raisons de sa défaite, accepta, convaincu cette fois-ci de gagner. Mais quelle ne fut pas sa surprise lorsque, face à face avec le moine, il sentit immédiatement une puissance qu'il n'avait pas soupçonnée la veille. Gaman irradiait une puissance de ki qui le subjuguait. Plus son esprit cherchait l'attaque et plus le mur de ki semblait s'épaissir. C'est alors que le moine lui donna sa troisième leçon, l'ultime secret, et lui conseilla d'ouvrir son esprit, de supprimer toute volonté d'attaque et d'être entièrement détaché du résultat.

C'est ce que fit Murayasu qui sentit immédiatement l'invisible barrière de ki se dissiper. Cette dernière expérience convainquit le jeune bushi de demander humblement à Gaman d'accepter de devenir son mentor.

Murayasu sentait bien que s'il voulait devenir le meilleur, il lui fallait plus que maîtriser le sabre et le moine pourrait l'aider à combler les lacunes qui restaient en lui. Toutefois, Gaman ne logeant pas à Eien no Fushicho, cette demande ne pouvait être acceptée. C'est ce que le jeune samurai tenta de lui expliquer... mais à sa grande surprise, Murayasu apprit que le moine qu'il croyait inconnu était en fait, en ce moment, le plus proche conseiller de Shiba Tajima et qu'il disposait d'une chambre qui lui était consacrée à Shiro Shiba... ainsi aucune obligation ne retenait plus la demande de Murayasu et Gaman accepta de le prendre comme élève.

Au cours des deux années suivantes, Murayasu apprit du moine bien plus de

choses qu'au cours de ces cinq dernières années. Auprès de lui, il comprit que la Voie du Sabre n'était pas l'Art de donner la mort mais plutôt celui de protéger la vie. Qu'à trop vouloir vaincre ses adversaires, le samurai en oubliait l'essentiel, le propre combat qu'il avait à mener contre lui-même, contre ses peurs et ses faiblesses. Ce n'était qu'en obtenant l'harmonie parfaite entre son corps et son esprit qu'il pourrait atteindre le pays de la félicité, l'Illumination.

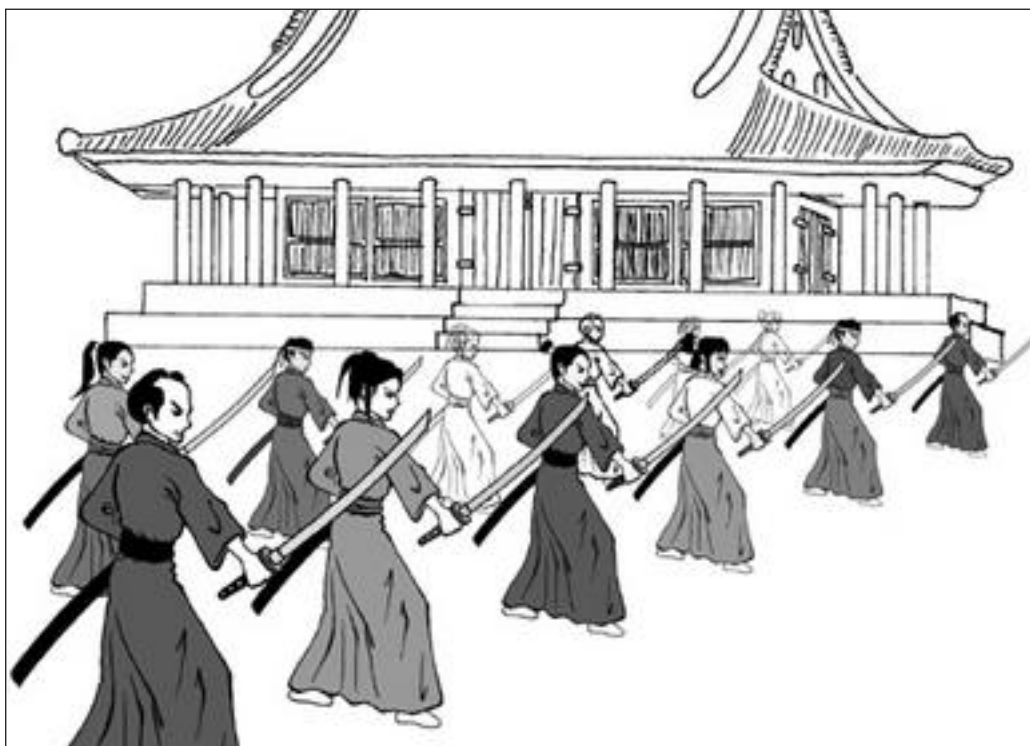
L'enseignement de Gaman, Shiba Murayasu le passa sans toucher la moindre lame. Pourtant, bien qu'il n'ait pas manié un sabre pendant ces deux années de formation, il devint un maître incontesté des arts martiaux.

Une nouvelle somme toute normale pour son maître puisque, sachant désormais que Murayasu savait voir à travers son âme et connaissait sa place dans l'univers, il lui serait facile de maîtriser son prolongement physique. Ne dit-on pas que le katana est le réceptacle de l'âme du samurai ?

Bientôt, Murayasu devint un maître lui-même. Ses explications simples - regroupées dans son recueil appelé "l'impassibilité de l'esprit" - et les exemples naturels qu'il donnait de l'essence de l'escrime de la famille Shiba lui valurent une place de sensei cadet, et il ne cessa de progresser dans le maniement de l'épée. Il devint même, à la suite du décès de Shiba Tajima, à 26 ans, l'un des plus jeunes sensei que l'école eût jamais connus.

Destin : Deux ans après que l'Empereur Hantei Fujiwa ait connu sa fin tragique au cours de la bataille des mers déchaînées, son fils Kusada (un ami d'enfance de Murayasu) monta sur le Trône. Ils s'étaient connus sur les terres du Clan du Phénix, où le prince suivait les enseignements spirituels sous l'égide d'Isawa Shimizu, le maître des rites et protocoles de la famille impériale. Entre les deux hommes, le courant était passé immédiatement, peut-être parce qu'ils étaient tout deux liés par le même sentiment : l'impression de vivre au travers de leurs parents et non pas par eux-mêmes. Quoi qu'il en soit, après leur première rencontre, et bien qu'ils aient à maintes reprises emprunté des chemins qui les aient éloignés, Murayasu et Kusada entretenaient toujours une correspondance écrite.

Lorsque Kusada devint Empereur, il ordonna à Shiba Murayasu de revenir à la



capitale enseigner au dojo de la famille Seppun. Ainsi, le fils de Gaijushiko devint-il le sensei de l'un des rares Empereurs à n'avoir pas suivi l'entraînement de la famille Kakita.

Auprès de l'Empereur, Murayasu ouvrit les yeux sur les agissements du Gozoku et plus particulièrement de la milice du Shinsen-gumi ou des bushi du Clan du Loup. Il savait que son père avait participé à la fondation du triumvirat pendant la grande sécheresse. Il en connaissait aussi les raisons mais il ne comprenait pas pourquoi ces hommes, qui se disaient samurai, agissaient parfois comme les plus lâches des hors-la-loi. Comment pouvaient ils faire autant étalage de violence quand cela n'en valait pas la peine ? Même certains ronin, qu'ils pourchassaient à mort, agissaient de façon plus honorable qu'eux. Il voyait bien comment les gens de pouvoir avaient réussi à affaiblir l'influence de l'Empereur. Comment ils avaient réussi à le confiner dans la Cité impériale, au milieu de ses plus fidèles sujets, en lui faisant croire que c'était pour son bien, pour sa protection.

Foutaises, qui oserait porter la main sur le Fils du Soleil ? Shiba Murayasu savait tout cela, pourtant il restait là sans rien faire. Que penserait son père s'il lui venait à l'esprit de s'opposer ouvertement à l'Ordre qu'il avait contribué à créer ? Non, le Phénix n'agirait pas. Si ce n'est en prônant la Voie du cœur et de la sagesse à son entourage et plus particulièrement à l'Empereur.

Murayasu pensait que Kusada ne savait rien de tout cela... il avait tort. Le Fils du Soleil ne savait que trop bien dans quelle situation son Empire vivait. Il savait aussi que seule la patience et la discrétion lui permettraient un jour de rétablir l'ordre impérial. Aussi comptait-il sur les agissements des rebelles Jinkon kishi, qui étaient dévoués à sa cause, pour s'opposer au Gozoku et à la souveraineté qu'il avait instaurée, en attendant le moment où il pourrait lui-même agir.

Ce moment, Hantei Kusada chercha à le provoquer en 458, lorsqu'il fit appel à la Confrérie de Shinsei pour affaiblir le Gozoku. L'Empereur étant le chef officiel de la religion Shintao, les moines furent contraints d'obéir à ses ordres, même au prix de leurs propres vœux, devenant ainsi des instruments de sa révolution en lui servant d'espions, d'informateurs, voire d'intervenants dans des actions de sabotage.

Alors que le plan de l'Empereur semblait fonctionner, et que la souveraineté du Gozoku semblait s'effriter, un homme s'éleva parmi l'Alliance tripartite pour rétablir la situation à temps : Bayushi Junzen. Là où personne dans son entourage n'avait osé agir, le Scorpion se déclara et affermit, par la même occasion, sa main-mise sur le pouvoir du triumvirat. D'une poigne de fer, le terrible guerrier de sang arpen-ta l'Empire du nord au sud pour rétablir l'ordre.

Les certificats d'aptitude

En règle générale, lorsqu'un ronin était enfin parvenu à maîtriser une technique (shoden, okuden ou shinpiden), son sensei lui remettait un certificat, signé de sa main - et de celle d'un des professeurs de l'académie d'arts martiaux de Bakufu -, qui expliquait que le ronin en possession du présent certificat maîtrisait bien tel ou tel talent martial.

Ce certificat était le bien le plus précieux du ronin, après son daisho. Il était en effet la seule preuve qu'il avait le talent et la discipline nécessaires pour apprendre et maîtriser une technique, argument de poids pour un ronin désirant devenir vassal d'un daimyo. Un ronin en possession d'un certificat trouvait également bien plus facilement un travail de yoriki de Clan ou de yojimbo. Sans compter qu'il n'était plus susceptible de se faire tuer sans aucune raison par un membre du Shinsen-gumi ou du Clan du Loup. Autant dire que perdre ou se faire voler son certificat d'aptitude était particulièrement dangereux et déshonorant - presque autant que de perdre son katana (en terme de jeu : perte d'un rang d'Honneur). Evidemment, l'utilisation d'un certificat volé, trouvé ou truqué était immédiatement passible de la peine de mort...



L'académie d'arts martiaux Gakubu Tatakai

Gakubu Tadatai était et restera sans doute la seule académie d'arts martiaux de Rokugan ayant comme fonction le recensement et l'étude de toutes les techniques, kata, shodan, okuden ou shinpiden connus de l'Empire d'Emeraude et d'ailleurs. Elle fut aussi la seule institution autorisée à décerner les fameux certificat d'aptitude des ronin - pour cela le sceau personnel d'un des professeurs de l'académie était nécessaire - et l'un des rares endroits où étaient formés les élèves du Shinsen-gumi destinés à s'engager dans l'un des célèbres bataillons de la milice.

L'académie d'arts martiaux fut aussi connue pour être à l'origine de l'une des dissensions ayant entraîné la guerre entre les gaijin et Rokugan. En effet, après une étude poussée des armes et techniques de combat des Nanbanjin, les professeurs de Gakubu Tadatai avaient estimé que les étrangers allaient à l'encontre des voies martiales autorisées. Ils interdirent alors aux gaijin, avec le soutien de l'Empereur et du Gozoku, l'utilisation de leurs armes étranges, ce que ces derniers refusèrent, entraînant le début des conflits entre les deux peuples.

Gaman, l'ancien sensei de Shiba Murayasu, devenu alors sôjô des Quatre Temples, fut même arrêté et exécuté pour haute trahison. Plusieurs temples de la Confrérie de Shinsei furent aussi incendiés pour ce même motif fallacieux. Et pour la première fois depuis bien longtemps, des mécontentements apparurent au sein de la population rokugani, révoltée par les actes perpétrés par la souveraineté du Gozoku à l'encontre de la Confrérie de Shinsei. Ce massacre eut aussi pour effet de convaincre Shiba Murayasu de passer à l'action.

A partir du jour terrible où son maître périt, le Phénix devint un nouvel instrument de mort des Jinkon kishi. Shiba Murayasu devint un assassin Tenchu, l'un des derniers de l'organisation et sans doute le meilleur. Il ne tua que des cibles sélectionnées minutieusement par lui et dont le crime était de soutenir la souveraineté du Gozoku et de bafouer les vertus du bushido ou de l'art du sabre. Et à chaque nouvel assassinat, le samurai laissait derrière lui un origami portant le kenji de Gaman, comme pour perpétuer dans le sang le souvenir de son défunt maître. Sa cérémonie d'inkyo attendrait, car l'heure de sa vengeance avait sonné...

Relations entre factions pro-impériales

Durant toute la période de règne du Gozoku, de nombreuses factions se dressèrent face à ce gouvernement inique et oeuvrèrent à rétablir l'Ordre céleste. Les plus célèbres d'entre elles furent assurément les Jinkon kishi, le Teikoku Junketsu et les Metsuke menés par Jun.

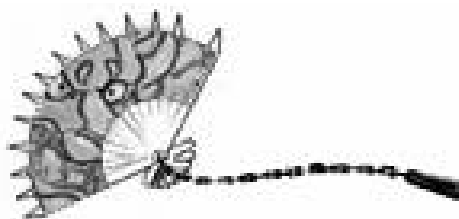
En tant que simples organisations ronin, déclarées hors-la-loi par le Shinsen-gumi, les Jinkon kishi et les Metsuke n'avaient guère d'autre choix que de faire cause commune lorsque cela était nécessaire. En effet, bien que les Jinkon kishi fussent principalement une

armée de guérilla opérant dans les campagnes et villages et que les Metsuke aient été eux plus actifs dans les cités (particulièrement Bakufu), il était fréquent que les deux groupes se croisent lors d'opérations communes. A ces occasions, les leaders s'interdisaient de laisser le moindre sentiment de compétition risquer d'entraver l'atteinte des objectifs fixés et collaboraient ensemble, mettant leurs ressources en commun. Autant dire que lors de ces alliances, il était rare que les pro-impériaux échouent.

En général, la réputation des Jinkon kishi était suffisante pour que les divers groupuscules régionaux de ronin ou même d'heimin se placent sous les ordres de ses officiers lors de diverses opérations. Il n'était d'ailleurs pas rare que ces mêmes groupuscules demandent l'aide des Jinkon kishi pour mettre au point des opérations risquées dépassant leurs capacités.

Paradoxalement, le Teikoku Junketsu avait été particulièrement sensible à la propagande anti-ronin menée par le Gozoku. Les Matsu à la tête de ce mouvement se mirent très vite à mépriser les ronin, ces chiens qui n'avaient pu accepter de se donner la mort avec honneur et avaient préféré une vie d'errants. De fait, les relations entre les divers groupes de rébellion ronin et la faction terroriste du Clan du Lion ne furent jamais cordiales et parfois même les membres du Teikoku Junketsu n'hésitèrent pas à combattre les ronin.

C'est entre autre une des raisons expliquant la folie dont firent preuve les ultra-loyalistes du Clan du Lion après la restauration impériale : les dirigeants du Teikoku Junketsu ne purent supporter que les Jinkon kishi soient réhabilités en tant que magistrats d'Emeraude et que leur chef Mochiko se voit donner le droit de porter à nouveau le nom de Matsu, droit qu'il refusa d'ailleurs. La guerre des ombres n'opposa pas uniquement les nostalgiques du Gozoku aux troupes impériales, mais parfois les luttes avaient lieu au sein d'un même camp.



La Garde de sang

Bayushi Sowayo suivit la servante dans le couloir de la demeure de Midori. Ses narines pouvaient flairer l'odeur de l'opium, et à la mesure de ses pas avançant dans le couloir allait crescendo la sourde colère qui montait en lui. Après trois semaines d'absence, il allait la retrouver ivre du souffle des dragons, insensible à son charme, ignorante à sa douleur de la séparation. Une fois encore, elle aurait cédé à son pire rival : l'opium. Le seul ennemi qu'il ait, le seul qui puisse anéantir le paroxysme de son art, le seul qui amène dans les yeux de Midori cette cruelle indifférence et ce lamentable sentiment d'être oublieux de soi et du monde. La servante ouvrit le shoji, les yeux baissés vers le sol, le buste incliné. Sowayo fit un premier pas puis se tourna vers elle :

“Apporte-moi du saké.”

Sa voix était curieusement douce mais la colère y transparaissait comme l'écho de la plus dangereuse des lames qui vibre.

“Hai, Sowayo-sama.”

Elle s'effaça à reculons et se hâta aux cuisines. La nuit allait être agitée, nul doute là-dessus.

Midori était allongée sur une large banquette au tissu luxueux, une petite table à ses côtés laissait voir sans vergogne les ustensiles utilisés quelques heures plus tôt pour préparer l'opium. Il s'assit sur le bord de la banquette et lui prit délicatement la main :

“Midori-chan, tu m'as manqué.”

Sa voix était celle d'un amant heureux que la longue attente ait pris fin mais seul le silence lui répondit. Il fit glisser la manche de son kimono et ses doigts frôlèrent sa peau blanche avec amour, le regard de Midori restait posé sur lui, indifférent à la sensation de ses caresses. La servante s'annonça et ouvrit le shoji pour apporter le saké, elle le versa dans l'unique coupe et se retira. La tension était palpable dans la pièce. En sortant, elle trembla pour sa maîtresse, elle jouait avec le feu, à la seule différence que cette fois-ci, l'homme en face d'elle aimait le feu et pouvait, à ce qu'en disait sa réputation, en faire la plus douce des couvertures aussi bien que le plus horrible des supplices. Mais que pouvait-elle faire, elle, simple servante face à un homme comme

Bayushi Sowayo ? Elle veilla tout la nuit, à l'écoute du moindre signe de drame, attendant que comme à son habitude les pas de l'homme s'estompent au petit matin et qu'elle aille retrouver sa maîtresse, en pleurs et en proie à la plus horrible des déchéances, celle qui brûle les ailes du papillon qui s'approche trop de la lumière.

Pour l'heure, Sowayo reposa le bras de sa maîtresse et se dirigea vers la table où avait été posé le saké. Il but les deux premières coupes d'un trait sec, les yeux posés sur la pipe d'opium. Il prit une troisième puis une quatrième coupe avant de se tourner vers Midori et de constater :

“Tu fumes trop !”

Le silence fut rompu par une voix ferme et charmante :

“Et toi, tu bois trop !”

La sentence avait claqué comme un fouet. D'un revers de main, il balaya le contenu du méfait, la coupe de saké trembla sous la violence du geste mais ne se renversa pas. Trois ou quatre pas le séparaient du divan, il les élimina en une enjambée et la prit par le bras, l'obligeant à se lever. Sa voix était douce, ses gestes sûrs, elle entraînait dans son cercle et le jeu allait commencer.

“Je suis venu chercher quelque chose et j'ai bien l'intention de l'obtenir.”

Curieusement, même s'il avait mis de la fermeté dans sa prise, ses gestes étaient empreints d'amour mais où était la limite chez Bayushi Sowayo entre l'amour et la haine ? Entre le plaisir et la douleur ? La voix de ceux qui auraient pu en parler s'était tue, éteinte dans l'aube ou à la lueur des lanternes, reconnaissante comme on l'est de la pluie qui éteint l'incendie. Il l'attira à elle, elle détourna ses lèvres de l'odeur de saké mais il gagna. Ce qui s'ensuivit ne fut rien de plus qu'un pas, un simple pas, un autre vers une éternité salvatrice.





Tenebres

*Traits noirs qui s'enfoncent dans la chair,
Les hommes tombent dans la fange.
La vie meurt, les larmes coulent,
Seul l'esprit noir de la mort sourit.
Chemin de cadavres, chemin de douleurs,
L'enfer crache ses flammes écarlates.*

*Et les larmes continuent de couler,
et le feu continue de ravager les êtres,
et la mort toujours avance,
Tentatrice impudique et moqueuse qui obsède.*

*Criez tant que vous voulez,
Pleurez tout votre saoul,
Battez-vous, ridicules marionnettes,
La défaite est déjà écrite,
votre tombe déjà creusée,
Votre âme déjà souillée.*

Poème funéraire de Bayushi Sowayo

Escadron de la mort formé par Bayushi Junzen, garde rapprochée du daimyo du Clan du Scorpion, la Garde de sang est une faction de guerriers impitoyables et sanguinaires, totalement dévoués à leur chef de meute.

Origine : Lorsqu'en 420 Bayushi Junzen fut désigné pour succéder à Bayushi Atsuki à la tête du Clan du Scorpion, de nombreux membres du Clan partisans de la cause impériale décidèrent de profiter de l'occasion pour placer sur le trône de la famille Bayushi un opposant à la cause du Gozoku.

Une embuscade fut donc tendue sur la route qui devait mener le futur daimyo à son palais pour son investiture. Ne s'attendant pas à une telle trahison, l'escorte de Junzen fut proprement éradiquée. Le jeune bushi parvint pourtant à s'enfuir grâce à l'aide inopinée d'un jeune poète, Bayushi Sowayo, abattant de nombreux assassins pour se frayer un chemin vers sa survie.

Bien décidé à se venger, Junzen recruta quelques-uns de ses plus fidèles amis du Shinsen-gumi, ainsi que des bushi légitimistes de la famille Bayushi. Il gagna ensuite le palais du Clan du Scorpion accompagné d'une centaine d'hommes, tous revêtus d'armures écarlates. Un massacre eut lieu, celui des renégats du Clan du Scorpion, totalement extermi-

nés par les hommes de Junzen.

Et quand le nouveau daimyo du Clan du Scorpion vint s'asseoir sur son trône, le sabre englué d'écarlate, ses hommes à l'armure rouge du sang des opposants formèrent autour de lui une garde qui deviendrait célèbre les décennies suivantes, la Garde de sang.

Histoire : Sitôt après son investiture, Junzen donna à ses fidèles de hauts postes dans l'armée de son Clan. Jusqu'ici, le Clan du Scorpion n'avait jamais eu une armée puissante ; Junzen avait décidé de changer cela. Ses premiers Gardes de sang en formèrent d'autres, et bientôt ce fut un millier de ces soldats d'élite qui renforcèrent l'armée en tant qu'officiers. Sous leur conduite, le Clan du Scorpion devint une puissance militaire non négligeable, un atout de plus dans la manche du Gozoku.

Mais si le carmin synonyme d'élite fleurit bientôt parmi les officiers de l'armée régulière, Bayushi Junzen réunit la majeure partie de cet ordre d'élite en un corps qu'il voulait à son image : inflexible, terrifiant, brutal et sans pitié. Un outil de pouvoir et de guerre, un outil de terreur.

Les membres de la Garde de sang étaient des fanatiques, entièrement dévoués à la cause de Junzen. Sous sa conduite, ils participèrent à toutes les batailles, toutes les répressions de l'époque. L'apparition des armées du Clan du Scorpion, menées par ces samurai à l'armure écarlate, suffisait alors à provoquer la terreur dans le cœur de tous les Rokugani. Désormais doté d'une armée forte, le Gozoku put mater les diverses rebellions qui entachèrent son règne.

L'apogée de la gloire de la Garde de sang eut lieu lors des purges monastiques. Junzen réprima férocement le soulèvement des moines de la Confrérie de Shinsei et son acharnement sanguinaire atteignit son zénith lors de la longue nuit des sans-sommeils, au cours de laquelle le monastère des Cinq Cercles fut éradiqué dans le sang et la barbarie. Dès lors, la Garde de sang fut plus crainte même que les sombres légions des Egarés de l'Outremonde.

Destin : Comme tous les éléments marquants du Gozoku, la Garde de sang fut exterminée durant la bataille de l'heure du loup. Menant les troupes du Clan du Scorpion aux côtés de leur seigneur et maître Bayushi Junzen, la quasi-totalité de ses membres périt au cours de ces terribles combats.

Certains survécurent cependant aux côtés de

Bayushi Hanazono, la petite-fille du terrifiant Junzen. Traqués par les magistrats d'Émeraude et les Metsuke, ils finirent par tenter le tout pour le tout lors de la nuit des sabres, et y furent exterminés jusqu'au dernier en 497.

La Garde de sang

Cette école confidentielle forme les Gardes de sang appelés à devenir les meilleurs officiers de l'armée du Clan du Scorpion. Ne sont choisis pour y entrer que les samurai ayant fait preuve de talents martiaux exceptionnels et d'une loyauté sans faille à l'égard de leur dai-

myo. Ils reçoivent alors un enseignement supérieur qui fait d'eux l'élite de l'armée du Clan du Scorpion.

Caractéristiques : Ces techniques complètent en général l'enseignement de la famille Bayushi ou celui du Clan du Loup. Peuvent donc y accéder les bushi des familles Bayushi et Ookami qui sont choisis par Junzen.

Type : École avancée

Traits requis : Volonté 4, Agilité 5

Compétences requises : Kenjutsu 3, Yarijutsu 4, Défense 5, Intimidation 6

Autres conditions : Une totale dévotion envers le daimyo du Clan du Scorpion.





Techniques

Rang 1 : Expertise défensive

Un Garde du sang est un expert capable d'opposer une défense parfaite à ses adversaires.

Au début de chaque tour, le Garde de sang peut décider d'intervenir son ND pour être touché avec celui de n'importe quel individu consentant situé à moins de deux mètres de lui.

Rang 2 : Aura de Terreur

Le regard de bête fauve d'un Garde de sang paralyse de terreur même le plus courageux des bushi de la famille Matsu.

Le Garde de sang peut sacrifier une de ses actions pour fixer son adversaire dans les yeux. Ce regard est l'équivalent d'un effet de Peur égal à la Volonté du Garde de sang. Si l'adversaire rate son jet, il sera sous l'effet de cette Peur pendant tout le combat contre le Garde de sang.

Rang 3 : Le Goût du sang

Le Garde de sang est pareil à une bête fauve qui s'acharne sur sa proie jusqu'à la déchiqueter entièrement.

Lorsque le Garde de sang blesse un adversaire, il peut lors du tour suivant, s'il le touche à nouveau, rajouter les dégâts du premier coup qu'il lui avait porté à ceux de sa nouvelle attaque. Cette technique n'est pas utilisable plus de deux tours d'affilé.

Equipement : Le Garde de sang se voit remettre une armure lourde de couleur rouge sang et un naginata de qualité supérieure.

Bayushi Sowayo (405-462)

"La fleur empoisonnée"

Bushi Bayushi / 5, Garde de sang / 1

En l'an 445

Feu 5

Air 4 (Intuition 5)

Terre 3 (Volonté 4)

Eau 3

Vide 4

Ecole / Rang : Bushi Bayushi / 5 ; Garde de sang / 1

Compétences : Kyujutsu 1, Défense 5, Iaijutsu 3, Kenjutsu 5, Yarijutsu 4, Sincérité 3,

Poison 3, Discrétion 3, Poésie 6, Art de la Guerre 4, Art Oratoire / Rhétorique 4, Barde 1, Calligraphie 4, Cérémonie du thé 3, Courtisan 2, Enquête 3, Equitation 3, Etiquette 4, Intimidation 5, Chisaijutsu 5, Connaissance : Mode 3, Diplomatie 4, Manipulation 2, Séduction 2, Torture 4

Avantages : Beauté du diable, Ancêtre : Bayushi, Lien Karmique : Bayushi Junzen

Désavantages : Vaniteux, Fasciné : souffrance

Honneur : 1

Gloire : 6.4

Description : Un visage d'ange aux grands yeux de jeune fille et des traits d'une courbure exquise, illuminés par un sourire léger flottant comme un papillon sur la fleur carmine de ses lèvres. Masqué de soie diaphane quand il ne préfère pas un masque de porcelaine ourlée de satin aux reflets écarlates, Sowayo reste toujours reconnaissable à son immense chevelure teinte dont il laisse la flamboyance tomber jusqu'au bas de ses reins.

Qu'il parle et alors, tel le ruisseau printanier, le flot de sa voix déferle en un miroitement cristallin alliant la richesse métaphorique du poète au ton suave de l'orateur. Et toujours ce regard attentif soutenu qu'il dépose sur ses interlocuteurs comme une caresse intime.

Qu'il arpente la cour, et ses kimonos colorés alliant le rouge profond et l'argent feront le ravissement des courtisans, à moins qu'on ne remarque ses éventails de bois laqué aux pointes acérés qu'il exhibe avec le plus grand naturel.

Qu'arrive la guerre et chevauchant ardemment sur son destrier bais, on verra resplendir l'écarlate de la laque de son armure, tranchant sur le mempo livide à semblance du masque nô représentant une jeune femme possédée par le fantôme. Et en sa main alors l'éventail de guerre au métal tranchant recouvert de scorpions rouges sur champ de ténèbres.

Historique : Ivre de la beauté et des mots. Tel fut décrit Sowayo par l'un de ses rivaux Kakita.

Sowayo apparut aux côtés de Junzen le jour de sa sanglante intronisation et ne le quitta dès lors plus. Il fut peut-être la seule personne qui eut l'entière confiance de Junzen, et put le faire changer d'avis... L'origine de cette amitié, nul ne la connaît, mais jamais son inflexibilité ne put être mise en doute.

Jeune poète du Clan, c'est alors qu'il cherchait seul l'inspiration dans les forêts, laissant son âme être bercée par la mélancolie automna-

le, que des bruits de lutte s'immiscèrent violemment et à jamais en lui. Une éclaboussure de sang sur son visage et son kimono. Une tête qui roule à ses pieds. Un jeune bushi monté sur un roc au visage défiguré par la haine et la violence, encerclé par de noirs assassins, semblables aux chiens de chasse pugnace se jetant à l'hallali sur le noble corps d'un lion déjà blessé. Lion bien plus majestueux et courageux qu'eux tous, mais seul face à la meute... Ce jeune et noble fauve lui apparut dans la lumière grise de l'automne, les cheveux couronnés d'un noir de jais, au milieu d'un tourbillon où le bronze fondu des feuilles virevoltantes se mêlait au rouge sombre du sang qui imbibait la terre.

À ses pieds, cinq assassins déjà nourrisaient la terre de leurs vies évanouies tandis qu'une demi-douzaine d'autres assiégeaient le trop jeune guerrier. Sowayo entendit le chant de ses ancêtres, son cœur de poète lui instillant le courage du guerrier qu'il n'était pas. Il dégaina son wakizashi, hurla le cri de guerre des Bayushi et se rua vers les assassins, sans plus se soucier de sa vie que de ses pathétiques talents au sabre. Les assaillants furent déconcentrés. Et quand Sowayo sortit du brouillard

héroïque dans lequel il était tombé tous étaient morts... Tous, sauf le jeune héros. Son bras le lançait, son kimono était souillé, mais quand il sentit le bras du jeune guerrier se poser sous le sien, l'aidant à marcher, il se sentit accepté et heureux."Je n'oublie rien," furent les premiers mots de celui qui deviendrait son héros personnel, Bayushi Junzen.

Les deux hommes rallièrent alors les légitimistes de la famille Bayushi convaincus par la force émanant de Junzen, rendue plus brillante encore par les discours enflammés du poète Sowayo.

Lors de la sanglante prise de pouvoir de Bayushi Junzen, Sowayo y prit sa part de massacre, murmurant des poésies tandis que les fauves de Junzen déchiraient les conspirateurs, et il réussit encore à dénicher l'organisateur de l'attentat dans une extase de torture raffinée. Laisant couler l'acier et le feu sur le corps pour en extirper la vérité et versant des larmes de tristesse et d'extase mêlées.

Conquis par sa loyauté, ses compétences oratoires et son étrange rapport à la douleur, Junzen en fit bientôt son hatamoto tandis qu'il lui apprenait l'art du combat, qu'il maîtrisa



rapidement, s'entraînant jusqu'à une douleur salvatrice qui le rapprochait de l'exaltation paroxystique du mystère de la mort.

Gravissant tous les échelons, se montrant chaque jour plus digne de la confiance et de la dignité que lui confiait l'implacable daimyo scorpion, il fut la voix de celui-ci les rares fois où la diplomatie et le charme devaient être de mise, il fut l'alter ego de son seigneur quand

celui-ci devait mener plusieurs opérations de front, abandonner ses terres ou mener une complexe tâche.

La réputation du morbide poète dévoré par la folie se répandit dans Rokugan. On lui prêta des actes d'une grande barbarie comme le viol de prisonnières agonisantes, semble-t-il pour mieux effleurer encore le mystère de la vie et de la mort, le plaisir personnel qu'il prenait à torturer certains prisonniers et la manie qu'il avait d'en pleurer ensuite, et tous les poètes et bardes se souviennent de l'ode terrible qu'il composa lors du massacre de Shan-maki où, alors que les maisons brûlaient et jetaient des colonnes de flammes dans la nuit étoilée et qu'on allumait les brasiers des cinquante-sept croix sur lesquelles étaient cloués hommes, femmes et enfants, Sowayo déclama une sombre mélodie dédiée à Emma-O. Que dire de la cérémonie du thé qu'il mena avec la plus grande courtoisie pour honorer Gaman, le moine abbé des Quatre Temples, échangeant sur le Tao de Shinsei juste avant d'inventer une mise à mort originale : l'ébouillement dans une cuve de thé bouillant ? Le saint homme mit un quart d'heure à mourir tandis qu'on obligeait ses moines à réciter des sutra absolvant Sowayo de tout crime... Ses quelques rares actes de compassion, comme lorsqu'il accorda la vie sauve à un enfant de cinq ans, dernier héritier d'une lignée de Yogo, ne firent qu'ajouter à sa réputation de folie, et il écrivit un recueil de poésie "Les litanies du feu blême" resté fameux.

Sowayo fut donc un homme complexe, aussi charmant (on lui prêta d'ailleurs pour amants la jeune Ikoma Midori et le délicat Kakita Yugen) que cruel, aussi beau que fou dont la fascination pour la mort et l'art ne se démentirent jamais. Diplomate et courtois en toutes circonstances, ses apparitions auprès des alliés du Gozoku démentirent toujours les sinistres rumeurs qui l'entouraient, même si avec le temps, de moins en moins se mirent à douter de leur véracité.

Destin : Bayushi Sowayo fut enlevé en plein Bakufu par les Jinkon kishi, qui l'exécutèrent après un jugement sommaire, non sans que son dernier poème ne soit retranscrit. Désormais seul, contrairement à ce qu'espéraient ses opposants de la mort de son âme damnée, la violence de Bayushi junzen sembla pourtant gagner en intensité, à défaut de gagner en ingéniosité.



Teikoku Junketsu "Empire et pureté"

... Et c'est en cette heure grave que se découvriront les vrais justes. Le mensonge et la perfidie peuvent se parer des plus belles couleurs et des meilleures raisons, ils n'en restent pas moins mensonges et perfidies.

Samurai ! Quel homme est juste ? Celui qui courbe la tête en se disant que ses supérieurs ont de bonnes raisons pour mal agir, ou celui qui écoute son cœur, regarde l'histoire et ose prendre ses responsabilités, fut-ce au péril de sa sécurité ?

Il est facile en ces temps funestes de se voiler le visage et de se dérober, beaucoup moins d'assumer son rôle et de défendre l'Empire et l'Empereur.

Tueriez-vous l'Empereur si votre chef vous l'ordonnait ? Ne défendriez vous pas votre seigneur et son honneur si celui-ci était prisonnier de ses ennemis, et ne pouvait vous l'ordonner ?

Non assurément, ou vous seriez au mieux un sot, au pire un lâche et dans aucun cas ne mériteriez de porter le sabre !

Alors écoutez votre cœur, samurai ! Soyez dignes de vos ancêtres, arpentez la voie aride du bushido et prenez les armes !

Portez le fer et le feu partout où sévissent la corruption, l'usurpation et la décadence !

Tirez votre lame contre les séides de la

putrescente triple Alliance, brûlez leurs demeures, égorgez leurs serviteurs, transformez leurs richesses en champ de boue !

La loyauté a l'Empereur est dans la lutte contre le funeste Gozoku !

Alors je dis : Aux armes samurai !
Aux armes ! L'Empire est en danger !
Aux armes samurai, hurlent vos ancêtres !
Aux armes samurai, car c'est dans l'adversité que se dévoilent les vrais héros !

Extrait du manifeste du Chrysanthème d'or.

Tsai : - Dans le brouillard qui m'entoure, le vrai et le faux, le tangible et l'illusion se mêlent jusqu'à paraître aussi indissociables que des jumeaux nés de la même mère. J'en viens même à me demander, quand la bise glacée vient frôler ma peau, pénétrant jusqu'à mon cœur et susurrant à mes oreilles, si moi-même je suis réel et si je suis toujours ma route, ou si chacun de mes pas ne m'emène plus profond en ce brouillard terrible.
Midori : - Ne doute pas de tes actes, mon frère. La brume trompeuse ne perd que ceux qui font confiance à leurs yeux, pas ceux qui font confiance.

Extrait de "Une lumière trop blanche" d'Ikoma Rikujin

Vous avez tué la voix de la vérité. Maintenant le sabre remplacera la plume, et le sang remplacera l'encre.

Matsu Tenshi, activiste du Teikoku Junketsu

¹ Thèse d'ailleurs fortement appuyée par les courtisans des Clans de la Grue et du Scorpion afin de briser l'image vertueuse des Jinkon kishi et les couper de leur soutien populaire.

² La lionne vierge qui, refusant tout, occupa le trône Akodo jusqu'à ce que soit révélée l'existence d'Akodo Kurojin



Le manifeste du Chrysanthème d'or

C'est en 441 qu'est publié le manifeste du Chrysanthème d'or, un violent pamphlet pro-impérial et anti-Gozoku, signé d'un glorieux historien, Ikoma Rikujin. La réaction du Gozoku est immédiate. L'ouvrage est interdit et Ikoma Rikujin est crucifié pour haute trahison... Ce qui contribue au succès foudroyant du manifeste. De bouche à oreilles, de copies exactes en plagiats, les idées du manuscrit se répandent comme une traînée de poudre.

La première partie du manuscrit est une sorte de pièce de théâtre où sont brocardés les dirigeants du Gozoku. Ainsi Doji Sekidera gagna le surnom de "petite catin du Scorpion", Bayushi Junzen celui de "mangeur de morts", et Isawa Shimizu celui de "grand-mère acariâtre".

La deuxième partie est un appel aux armes en bonne et due forme, conspuant ceux qui se cachent derrière de mauvaises raisons pour ne pas agir, et louant le courage de ceux qui, envers et contre tous, acceptent la voie de l'honneur et du héros et prendront les armes pour défendre l'empire. La dernière phrase du texte est Teikoku Junketsu : "Empire et Pureté". Ce sont ces deux termes qui feront parler d'eux dans les décennies suivantes, signant meurtres, incendies et exécutions.

Une histoire du Teikoku Junketsu

L'image de cette organisation fut toujours assez floue... Au fil des années et des opinions, on soupçonna que c'était une armée de libération secrète chapeautée par les familles impériales ou les Akodo, que ce n'était qu'un masque des Jinkon kishi¹, etc. Il y eut même des voix pour soutenir que c'était un groupe



issu d'une secte liée à l'Outremonde !

Il est clair que les agissements chaotiques et ultra-violents du Teikoku Junketsu laissèrent dans l'expectative tant les tenants du Gozoku que les autres factions. Jamais il ne sembla y avoir de plan pré-établi concernant leurs actions. Un jour on retrouvait un milicien du Shinsen-gumi pendu avec le kanji "traître" inscrit sur le front, ailleurs c'était un collecteur d'impôt et sa garde qu'on retrouvait égorgés, ou une maison de geisha connue pour accueillir nombre de dignitaires du Gozoku qui était brûlée tandis que des archers abattaient tous ceux qui voulaient fuir l'incendie, parfois les enfants d'un puissant gouverneur qui étaient assassinés... Les actes du Teikoku Junketsu furent souvent marqués d'une rare violence, et revendiqués.

A la terreur du Gozoku et à celle de Junzen répondit celle du Teikoku, se renforçant l'une l'autre au fil des ans. Il apparut assez vite que la plupart des membres de cette organisation étaient des samurai du Clan du Lion et notamment des Matsu, ce qui contribua à tendre les relations déjà exécrables entre le Gozoku et ceux-ci. N'auraient été la condamnation explicite de Matsu Zaruko envers les actes barbares du Teikoku Junketsu, le profil bas d'Akodo Kimi² et le total désintérêt pour l'affaire de la famille Kitsu, la guerre aurait pu éclater et le Clan du Lion ne pas s'en relever.

Organisation : Contrairement à ce que purent penser nombre des contemporains de cette faction, celle-ci ne posséda jamais de réelles structures.

En fait, après le supplice d'Ikoma Rikujin, nombre de bardes et de courtisans de la famille Ikoma le vengèrent en colportant le manifeste du Chrysanthème d'or à travers l'Empire, et en le modifiant légèrement afin de convaincre leurs auditeurs. Douze d'entre eux jurèrent d'ailleurs leur obédience à l'Empire et à la mémoire d'Ikoma Rikujin, créant le Teikoku Junketsu dont le but était de propager le feu de la révolte... Mais ce premier Teikoku Junketsu fut dépassé par son propre succès, en entrant en corrélation avec le violent sentiment de frustration qui habitait le cœur de nombreux samurai, et notamment des bouillants Matsu. Ce manifeste, en légitimant au nom du bushido toutes les actions visant le renversement du Gozoku, convainquit nombre de samurai de petites et moyennes extractions de lutter, même sans ordre de leur suzerain. Mieux, il faisait de cette lutte un acte de loyauté absolu envers

l'Empereur. Il n'en fallait pas plus pour réveiller l'ardeur guerrière de nombre de samurai.

Spontanément, de petites cellules s'organisent, rassemblant de petits groupes allant de trois à une vingtaine de samurai. Groupes animés d'une seule ambition : prouver leur loyauté à l'Empereur en mettant le Gozoku en état de guerre.

Sur toutes les cellules que comporta le Teikoku, seule une petite fraction d'entre elles furent en contact au sein des familles Ikoma, Akodo, Matsu et Seppun. Ce sont ces cellules qui les premières signèrent leurs actes... pour être aussitôt copiées par les cellules isolées !

Conséquence de cette "organisation" chaotique et cloisonnée, jamais il ne fut possible d'infiltrer ni de lutter efficacement contre celle-ci. Autre conséquence, peu d'actions d'envergure furent menées par le Teikoku Junketsu, incapable de rassembler ses cellules pour un coup d'éclat. Qui plus est, l'immense majorité de cette faction émanant du Clan du Lion, ceci entravait considérablement toute enquête qui aurait put être menée à l'encontre de celle-ci, peu de daimyo de ce Clan étant désireux de collaborer avec le Shinsen-gumi ou les Scorpions de Bayushi Junzen.

Les incidents diplomatiques ne furent pas rares, comme la fois où un daimyo de la famille Matsu fut contraint au seppuku après avoir massacré une escouade d'enquête dûment mandatée que le Gozoku avait envoyée sur ses terres !

On peut estimer qu'une moitié du Teikoku Junketsu fut constituée de Matsu, un tiers d'Ikoma et d'Akodo, le reste se constituant de cellules Seppun, Grue, Crabe, et... Scorpion.

A de rares exceptions près, nuls Dragons ou Phénix ne se rallia à ce mouvement, l'extrême violence n'étant guère du goût de ces deux Clans.

Le relatif succès des actions de cette organisation tint aussi beaucoup au rôle discret, mais efficace, d'informateurs et de messagers que jouèrent les bardes Ikoma dans la partie structurée des cellules d'action. Car si nombre de combattants du Teikoku Junketsu périrent durant les actions terroristes qu'ils menèrent, rares furent les bardes qui se mêlèrent à ces actes, ce qui leur permit de préserver leur réseau et de l'améliorer au fil des ans, augmentant d'autant leur efficacité.

Pour autant, les méthodes extrêmement brutales de cette organisation ne lui permirent jamais réellement de se lier avec d'autres fac-

tions ni même de prendre suffisamment d'ampleur pour créer une véritable rébellion. Certaines cellules s'en prirent même aux "signes de décadence", tuant des marchands heimin, brûlant des entrepôts, torturant les "collaborateurs", voire s'en prenant même au monde de l'art en pillant des théâtres ou en assassinant des artistes célèbres... Même si ces actes furent minoritaires, ils étaient signés du Teikoku Junketsu ce qui donna une image des plus exécrables de cette faction aux yeux des opposants modérés, et donna de bons prétextes au Gozoku pour diaboliser tous les "traîtres" !

Quant à la fraction organisée du Teikoku Junketsu, soit un tiers des cellules, celles-ci restèrent liées grâce au rôle messager des bardes Ikoma, avec un rôle de coordination assuré par le "Cercle d'or", ou "Chrysanthème d'or" comme se rebaptisa la cellule fondatrice. Cette cellule compta d'ailleurs de hauts dignitaires de la famille Ikoma... et l'on sait que le daimyo Ikoma Tsanguo fut même soupçonné par les enquêteurs du Gozoku d'en faire partie³.

Moins visible, mais peut-être plus efficace, fut l'action de sédition menée par les bardes et courtisans de l'organisation qui, en raillant le Gozoku et en remettant subtilement en cause sa légitimité, prirent leur part dans la déstabilisation du régime.

La fin du Teikoku Junketsu

L'avènement de l'Impératrice Yugo-zohime fut une surprise pour tout le mouvement. Informé seulement quelques jours avant, le Teikoku Junketsu réussit toutefois à mettre en place un plan visant à :

- Soutenir politiquement l'avènement de Yugo-zohime via les très rares courtisans impériaux, grues et scorpions encore présents à la cour et ralliés à l'organisation,
- Appeler ses cellules aux armes en attendant la suite des événements,
- Mettre en place l'officialisation du mouvement si la restauration se confirmait.

De ces trois objectifs, seul le troisième eut un réel intérêt durant les événements qui virent l'avènement puis le règne de Yugo-zohime. Le Teikoku Junketsu, qui durant de longues années avait vécu dans les ombres, éclata au grand jour avec fierté, jetant son ultra-loyalisme à la face des modérés et des anciens partisans du Gozoku, louant le martyr de tous ses

3 Son décès accidentel mit toutefois fin à cette piste... Quant à savoir s'il en fit vraiment partie et si cela fut vraiment un accident...

4 Notons ici que Soshi Koebe écrivit une pièce de théâtre "Les samurai du huitième jour" raillant expressément le "courage" de ces partisans qui attendirent la dernière heure pour se révéler.

5 Assassinats sommaires, incendies, menaces, tortures... Nimbés de leur but sacré, nul acte de violence ne leur parut hors de propos pour défendre le trône et purger la société des traîtres.

6 Bien sûr, le Teikoku Junketsu étant irréprochable dans sa loyauté envers l'Impératrice, s'opposer à eux est une preuve de trahison...

membres décédés lors des actions terroristes...

Jamais le Teikoku Junketsu ne fut aussi puissant qu'une fois l'Impératrice remise sur le trône. Investis d'une mission sacrée et transportés par une Impératrice radieuse de pureté, les effectifs du Teikoku Junketsu se multiplièrent⁴ tandis que, libérés de la présence du Shinsen-gumi puis de l'emprise du Clan du Scorpion après la bataille de l'heure du loup, ils se livrèrent à une chasse aux sorcières d'une rare intensité. Chasse aux sorcières qui, si elle fut utile (Le "mal nécessaire" tel que le décrivit Agasha Kimayakan) durant les premières années de règne et connut son zénith lors de la nuit des sabres, devint par la suite une véritable terreur incontrôlée⁵, qui finit même par menacer le crédit de la toute nouvelle magistrature d'Emeraude réformée et bientôt le trône impérial lui-même...

Durant cette période, il exista également quelques liens sporadiques, mais fort efficaces avec les Metsuke impériaux. Liens dont aucune des deux factions ne se vanta... et dont les rares qui tentèrent de dénoncer cette étrange accointance furent rapidement muselés, accusés de trahison ou assassinés.

Finalement, devant l'orgueil et la violence inextinguible du Teikoku Junketsu, ainsi que les multiples plaintes afférentes, l'Impératrice signa un premier décret ordonnant sa dissolution. Ce premier décret s'avérant insuffisant, c'est en 503 qu'un deuxième décret déclara ennemi d'état cette organisation.

Dans les semaines qui suivirent, quelques règlements de compte internes eurent lieu, éliminant les leaders les plus extrémistes et le mouvement s'éteignit...

Chronologie sommaire

441 Publication puis censure tardive du manifeste du Chrysanthème d'or.

Supplice d'Ikoma Rikujin.

443 Création du premier groupe Teikoku Junketsu qui par la suite sera renommé "le Cercle d'or".

Le meurtre d'un collecteur d'impôt et de ses gardes est la première action terroriste revendiquée par l'organisation.

458 La mort accidentelle du daimyo de la famille Ikoma, Tsanguo, met fin aux soupçons concernant son appartenance à l'organisation.

465 Une audacieuse cellule du Clan du Scorpion tente d'assassiner Bayushi Junzen. Malgré la préparation minutieuse, la tentative se solde par un échec. La purge qui suit est ter-

rible et resserre encore l'étreinte de Junzen, qui utilise ce prétexte pour détruire tous les opposants, fussent-ils modérés, à son pouvoir au sein du Clan.

466 L'Alliance tripartite répond positivement à la requête de Bayushi Junzen, s'appuyant notamment sur les révoltes paysannes et la frayeur causée par les meurtres de l'organisation ultra-loyaliste, en accordant à celui-ci les pleins pouvoirs militaires et policiers en le nommant shogun.

467 Incendie et destruction du temple de Shingen-tao et de ses occupants, tous proches de l'idéologie d'Isawa Shimizu, par le Teikoku Junketsu.

475 Restauration impériale. Hantei Yugo-zohime monte sur le trône.

477 Le Teikoku Junketsu sort de la clandestinité, criant son allégeance à l'Impératrice et s'organisant officiellement. Immédiatement, toutes les anciennes cellules se rassemblent, l'heure de l'union a sonné, celle de la revanche aussi.

478 Doji Kamakura dépose une plainte officielle contre le Teikoku Junketsu. Cette plainte, laissée sans suite, causera la déchéance de Kamakura orchestrée par la famille Ikoma, ainsi que par quelques courtisans Otomo.

479 Début de la chasse aux sorcières contre les anciens partisans du Gozoku. Les rares membres du Clan de la Grue appartenant à l'organisation la quittent. Paradoxalement, de nombreux volontaires issus du Clan du Scorpion, et en particulier de la famille Yogo, avides de prouver leur loyauté et celle du Clan, s'y investissent.

484 Début des contacts sporadiques entre le Teikoku Junketsu et les Metsuke.

491 Assassinat jamais élucidé d'Agasha Kimayakan.

497 La nuit des sabres. L'action certainement la plus célèbre de toute l'histoire du Teikoku Junketsu. Prévenu par les Metsuke de l'imminence d'un coup d'état visant l'anéantissement de l'Impératrice par la rebelle Bayushi Hanazono, le Cercle d'or rassemble discrètement toutes ses troupes au sein de la ville. Puis, guidés par les informateurs des Metsuke, ils investissent tous les points de rassemblement et de ralliement des troupes rebelles issues de la Garde de sang, des Ookami et des samurai restés fidèles à l'idéal de Junzen. Parallèlement, toutes les issues de la ville, ainsi que la Cité intérieure sont bouclées par la garde impériale et des factions de miharu

Seppun. La nuit est un véritable bain de sang, une suite d'escarmouches sans fin. Acier, sang, feu et larmes. Au matin, la rivière est gorgée de cadavres et l'air chargé de cendres et de l'odeur du sang. Pire, nombre des partisans du Gozoku, que leur soutien soit encore d'actualité ou qu'il appartienne au passé, sont également passés par les armes, que leur implication soit prouvée ou pas dans la sédition.

Devant les avis mitigés concernant cet acte "héroïque", certains esprits éclairés se demandent si les Metsuke n'en auraient pas profité pour éliminer de nombreux autres opposants à l'Impératrice (ou à leur propre organisation, chuchotent les plus courageux), ou si le Teikoku Junketsu ne s'est pas comporté comme une meute de bêtes enragées. Les interrogations sont nombreuses, notamment concernant le choix des Metsuke de faire appel à cette faction et non aux troupes officielles. Mais devant le succès total de l'opération, qui se solda par l'extermination des derniers opposants armés à l'Impératrice, nulle voix ne s'élève clairement pour condamner l'action des deux groupuscules. Toutefois, le souvenir de la toute-puissance de ces deux organisations restera gravé dans nombre de mémoires et ne sera pas, malgré ce succès, sans lien avec la disparition de celle-ci.

L'arrogance du Teikoku Junketsu gagne encore en intensité, toute comme l'ampleur de sa chasse aux sorcières faces aux ex-partisans (ou supposés) du Gozoku et aux ennemis de l'Empire⁶.

502 S'appuyant sur un écrit posthume d'Agasha Kimayakan "Les Quatre Piliers de la Justice", l'Impératrice ordonne par décret la dissolution du Teikoku Junketsu.

503 Devant l'inefficacité du premier décret, le Teikoku Junketsu est déclaré ennemi de l'état. Dans les semaines suivantes, quelques règlements de compte internes s'ensuivent puis l'organisation s'éteint définitivement.

Personnalités marquantes du Teikoku Junketsu

Ikoma Rikujin
"La plume d'acier"
(383-441)

Barde Ikoma / 5

Jeune, Rikujin fut un svelte et élégant jeune homme dont les traits d'esprit et les analyses historiques lui valurent une célébrité



encore renforcée par ses talents d'écrivain qui se dévoilèrent à l'âge mur à travers plusieurs pièces exaltant le courage héroïque et l'intégrité morale. Il fut de ceux qui encouragèrent de tout leur poids l'abdication d'Akodo Mitsuyuki, et soutenant l'énergique et glorieux Matsu Itagi. La puissante faction interventionniste du Clan du Lion espérait en effet que celui-ci mènerait la lutte contre le Gozoku.

Finalement, déçu par la déliquescence morale de l'Empire et par une vie entière de travail sous-terrain pour tenter de restaurer le plein pouvoir impérial, Rikujin, alors vieillissant, écrivit le manifeste du Chrysanthème d'or qu'il signa de son nom. Installé à Otosan Uchi, et bien que prévenu des intentions du Gozoku à son égard, c'est avec obstination qu'il refusa de rallier les terres de son Clan et se laissa arrêter par le Shinsen-gumi. C'est avec la même détermination qu'il refusa de réfuter son écrit, et en assumait la totale paternité. Il finit crucifié devant les murs d'Otosan Uchi, suivant ses préceptes d'intégrité jusqu'à sa mort et mortifiant tous ceux qui assistèrent à son supplice par son stoïcisme et ses derniers mots fustigeant la tromperie de l'Alliance... Cette exécution ignominieuse réveilla l'ardeur de jeunes samurai.

Compétences notables : Barde 6,
Connaissance (Bushido) 6, Poésie 7,
Connaissance (littérature) 8

Honneur : 4.5

Gloire : 6.0

Ikoma Kanbe
"L'araignée"
(415- 474)

Maître espion Ikoma / 3

L'aspect frêle de Kanbe ne lui enleva jamais son charisme. La chevelure drue et net, la barbe et la mouche coupées avec méticulosité, le regard scrutateur de Kanbe, tout comme sa voix étonnamment virile et profonde et ses cheveux très noirs et coupés à la mode, faisait de lui un homme d'autorité nuancée de charme. Doué d'une intelligence analytique, d'un charme discret, d'une rhétorique rare et d'une prudence doublée d'une assurance frisant la paranoïa, Kanbe s'affirma rapidement comme le cerveau du Cercle d'or. Sa vision politique à long terme, tout comme sa théorie de la terreur visant la déstabilisation du régime par l'insécurité et le crescendo de la violence visant à radicaliser les rapports entre pro-Gozoku et loyalistes, l'amènèrent à orchestrer du mieux qu'il put les contacts entre les cellules et surtout, la théorisation du mouvement. Si Rikujin avait été le prophète du mou-

vement, il en fut lui le théologien. Il bénéficia un temps de l'appui de son ami, Ikoma Tsanguo qui le couvrit et lui laissa le champ libre pour organiser les premières années du Teikoku Junketsu, tâche dont il s'acquitta à merveille, donnant rapidement un retentissant écho au mouvement, bien que lui-même ne quitta jamais sa confortable position de premier secrétaire aux archives du palais Ikoma.

Ironie du sort, il ne vit jamais le retour de l'Impératrice au pouvoir, périssant d'une crise cardiaque un an avant l'avènement de Yugozohime. Lui qui, révolté par l'attitude attentiste des Akodo et des Matsu, avait consacré sa vie à la restauration impériale n'en vit jamais les fruits.

Avantages / Désavantages : Eloquent, Allié (Teikoku Junketsu), Petit

Compétences notables : Histoire 5, Courtisan 6, Rhétorique 6, Calligraphie 4, Code secret 5, Sincérité 4, Manipulation 4, Connaissance (Bushido) 3, Etiquette 4

Honneur : 3.6

Gloire : 5.5

⁷ Assassiné par un ninja ? Emporté par une avalanche ? La moins fiable des hypothèses, mais la préférée des bardes fut qu'il devint un moine justicier avant d'atteindre l'Illumination... Quoiqu'il en soit, bien après sa mort, des légendes firent mention dans les régions de la chaîne du toit du monde d'un moine barbu qui indiquait aux voyageurs en péril une route sûre ou un abri. Certains en vinrent même à l'assimiler à une Fortune ou un hengeyokai bienveillant.



Ce furent dès lors des années d'escarmouches où cette poignée de samurai tous issus du même kyuden menèrent leur lutte solitaire, arpentant la chaîne du toit du monde et adoptant au fur et à mesure des techniques de guérilla qui créèrent l'insécurité dans de nombreux points des frontières scorpions et grues. Après

Compétences principales : Art de la Guerre 3, Kyujutsu 3, Athlétisme 4, Histoire 2,



Kenjutsu 5, Jujitsu 4, Yarijutsu 3, Intimidation 3, Montagnard 6, Discrétion 3, Iaijutsu 2, Equitation 3, Connaissance (Bushido) 2, Chasse 5, Méditation 1

Avantages / Désavantages : Allié majeur (Teikoku Junketsu), Trompe-la-mort, Dessen supérieur (défendre la cause impériale), Rétablissement rapide, Connaissance du terrain (Chaîne du toit du monde et alentours), Sombre Secret (leader d'une cellule)

Honneur : 3.9

Gloire : 3.1

Ikoma Midori
"Le parfum d'automne"
(445- 478)

Barde Ikoma / 2



Exquise jeune fille, la gracieuse Midori intégra le Teikoku Junketsu sous l'égide de son oncle Ikoma Kanbe. A peine sortie de l'âge tendre, elle devint l'une des meilleures espionnes du Teikoku Junketsu, puis des Jinkon kishi. A quinze ans, elle fut envoyée à Bakufu et y commença une carrière de comédienne. Bien vite nimbée d'une réputation de beauté et d'intelligence, elle devint l'une des coqueluches de la noblesse de la ville. Traits d'esprit et éclats de beauté la hissèrent sur la scène de l'intelligentsia chatoyante et lumineuse de la ville, et l'entraînèrent aussi vers les fumées opaques et troubles des coulisses. Elle était de toutes les soirées, jouant d'abord de l'ingénuité, puis de la décadence, oscillant entre l'innocence pure, le romantisme blessé et la débauche, prélude à l'effondrement... Elle fut l'amante de nombreux kuge et artistes de la ville, posa pour les plus grands peintres de son temps et même pour des gravures érotiques... On se battit même pour elle... De par cette sulfureuse réputation, elle fut bientôt rejetée par sa famille, même Ikoma Kanbe se prêta au rôle de l'outragé...

Finalement, après avoir durant presque vingt ans fourni nombre d'informations essentielles au Teikoku Junketsu et aux Jinkon kishi, elle fut retrouvée morte dans sa chambre... Fleur trop vite mûrie, ayant trop donné de sa vie et ayant sacrifié son honneur et sa réputation à une cause supérieure, elle s'éteignit un an après le décès de ses parents, aux funérailles desquels on ne l'autorisa pas à aller. Seule et abandonnée, sans jamais avoir pu être honnête avec qui que ce soit, elle s'ouvrit les veines après un an d'agonie dans les limbes de l'alcool et de l'opium.

Destin tragique et d'une infinie tristesse, seul l'un de ses amants, Shosuro Shonbe, au soir de sa vie, immortalisa sa tragédie bien des années plus tard dans une pièce "Toutes les fleurs fanent".

Avantages / Désavantages : Bénédiction de Bente, Alliés (Teikoku Junketsu, Jinkon kishi), Intègre (niveau 2), Dépendance (opium), Sombre Secret (espionne)

Compétences notables : Sincérité 5, Comédie 7, Séduction 6, Etiquette 5

Honneur : 2.1

Gloire : 3.3

Yogo Sanemori
"La colère pourpre"
(454 - 503)

Bushi Matsu / 3

C'est à l'adolescence que Sanemori fut envoyé par son père auprès de la famille Matsu comme otage afin de le protéger de la vengeance de Bayushi Junzen. Si les Yogo dans leur ensemble avaient l'inimitié marquée du Champion du Clan du Scorpion, la famille proche de Sanemori avait été impliquée dans un complot à son encontre, ce qui, à plus ou moins brève échéance, ne laissait que peu d'espoirs d'éviter d'être broyé par le sanguinaire Junzen.

C'est âgé de douze ans que Sanemori, alors à l'académie Matsu depuis deux ans, apprit la disgrâce définitive de sa famille. Son père s'était fait seppuku, sa mère et ses deux sœurs entraient dans les ordres, son oncle avait été exécuté pour trahison et ses deux cousins étaient décédés dans une escarmouche contre des "brigands".

La tristesse devint désespoir. Le désespoir devint la mort. Et de la mort naquit la haine. Et la haine lui donna la force de vivre, celle de prouver sa valeur aux yeux des Matsu, d'affronter la mort. Son vœu, sa piété familiale, son devoir de vengeance se fondirent en une seule et unique cause : abattre le Gozoku et le tyran Junzen. Il apprit à utiliser sa haine auprès des farouches Matsu, pour en faire une arme redoutable. Acier aiguisé du Scorpion trempé par la flamme brûlante des Lions, il devint une arme, l'arme de sa propre vengeance.

Bretteur émérite, archer hors-pair, tueur silencieux dénué de scrupules, Sanemori rejoignit le Teikoku Junketsu à seize ans... Quelques semaines plus tard, il commettait son premier assassinat en tuant en pleine place du marché un gouverneur de la famille Doji... Un mois plus tard, il captura puis immola toute la famille d'un implacable magistrat Bayushi en voyage vers Otsan Uchi...

La suite de la vie de Sanemori ne fut qu'un crescendo d'ultra violence. Nulle douleur, nul massacre n'apaisa jamais celui qui devint l'un des leaders des franges les plus dures du Teikoku Junketsu. L'un des traits marquants de ces actes fut sa volonté de transformer chaque mort en exécution, pendaison, immolation, crucifixion, écartèlement... Plus que la simple mort, il fallait pour lui que la disgrâce soit marquée pour tous ceux qu'il jugeait coupables de leurs collusions avec l'ennemi.

Finalement, sa vie de massacre se termina en 503, arrêté puis mis à mort par la magistrature d'Emeraude pour un ancien

crime, le supplice de Bayushi Kikomi, une toute jeune fille ayant pour seul crime d'être une nièce de Bayushi Hanazono et qu'il avait torturée à mort afin d'avoir des informations sur elle.

Avantages / Désavantages : La Haine au cœur (Famille Bayushi), la Haine au cœur (Gozoku), Allié (Teikoku Junketsu), Silencieux, Risque tout, Trompe la mort.

Compétences notables : Kyujutsu 4, Torture 3, Kenjutsu 5, Discrétion 4, Tantojutsu 5

Honneur : 1.8

Gloire : 2.2



Les Metsuke A l'origine

"Tu plaisantes, j'espère ?"

L'homme assis dans le noir s'appuya contre le mur de la chambre et étendit ses jambes musclées.

"Pas du tout, mon cher, répondit une voix douce et féminine de l'autre côté de la pièce. Je ne plaisanterais pas sur un tel sujet.

- Tu es folle. Tu veux m'entraîner dans les ennuis dans lesquels tu t'apprêtes à plonger, c'est ça ?

- N'exagérons rien. Je ne délire pas. C'est un marché somme toute intéressant.

- Tu te moques de moi ? Je reçois un message me demandant de venir ici dès que je suis disponible pour te donner un coup de main, j'accours, on dîne, on passe une soirée plutôt agréable, on continue à discuter dans ta chambre et je me dis - ne suis-je pas naïf - que tu as peut-être réfléchi à ma proposition. Et toi, tu m'annonces très calmement que tu comptes réunir d'autres personnes qui ont quelque chose à faire payer à ces bâtards du Gozoku, et que tu as bien entendu tout de suite pensé à moi !

- Ma foi, oui. Ta haine est bien plus féroce que la mienne. Je veux que justice soit faite et tu ne désires que les tuer lentement.

- Ne me fais pas la morale, s'il te plaît. Sa voix grondait de façon menaçante.

- Loin de moi cette idée. Écoute-moi et ensuite seulement tu m'enverras promener. Je te propose la chose suivante : nous rassemblons des gens pour monter notre réseau, nous organisons des opérations à même de leur mettre des bâtons dans les roues chaque jour que les Fortunes font, tu peux éliminer tous les salauds que tu croises, nous participons à notre manière au rétablissement du pouvoir impérial, on me donne un nom et je fonde ma propre famille.

- Et s'ils ne tiennent pas parole ? Les nobles ne sont que des chiens sans honneur indignes de la moindre confiance" cracha la silhouette dans l'obscurité.

La femme porta la tasse de thé jusqu'à ses lèvres sensuelles et sourit en direction de son compagnon.

"Nous allons créer de toutes pièces une organisation capable de tenir tête au Gozoku et à ses sbires. Tu crois vraiment que c'est la magistrature d'Émeraude qui me fait peur ?"

L'homme se leva en silence et marcha sans bruit jusqu'à la jeune femme en kimono de soie rouge assise sur un coussin et se pencha vers elle, un sourire de prédateur sur les lèvres.

"Tu sais ce qui nous lie, Jun-chan, chuchota-t-il à son oreille délicatement ourlée. Tu sais aussi ce que je peux faire si tu me prends pour un de ces minables petits samurai sans tripes. Alors écoute-moi bien : si ce que tu prédis se réalise, je ne te demanderai que deux choses.

- Parle sans crainte, Yōjiro, tu sais que je ne peux rien te refuser.

- Je veux ta parole que tu me donneras ce que je demanderai.

- Tu m'insultes. T'ai-je déjà menti ?

- Je préfère m'en assurer, murmura-t-il. La proximité de sa bouche sur sa peau la fit frissonner.

- Et la seconde ?

- Toi. Rien que toi.

- Si ça marche, répondit-elle après quelques instants d'hésitation, tu as ma parole.

- Ça marchera, souffla-t-il en déposant un baiser à la naissance de son cou. Si c'est moi qui m'en occupe, ça marchera."



PRESENTATION

Les Metsuke sont nés des volontés conjuguées de deux personnes : Otomo Isai, influent mais discret membre de la cour de Hantei Kusada, et Jun, une ronin. L'idée de doter le pouvoir impérial d'un service de renseignements qui lui serait entièrement inféodé effleurait depuis quelques mois l'esprit du seiyaku quand il rencontra Jun, une errante. Son désir de justice, sa haine du Gozoku et de ses représentants, ses étonnantes capacités et son extraordinaire faculté d'adaptation n'échappèrent pas à Isai quand il commença à réfléchir plus avant à ce projet, et c'est tout naturellement qu'il lui proposa de travailler pour lui. Préférant garder ses distances dans un premier temps, il décida de lui laisser toute latitude dans l'organisation et le recrutement des membres d'une organisation, lui permettant ainsi de garder ses distances en cas d'échec, tout en évaluant les réelles capacités de la ronin. C'est ainsi qu'en 460, Jun s'engagea dans la construction d'un groupe tout dévoué à la lutte contre le Gozoku.

Les Metsuke originels étaient un rassemblement d'anciens samurai de Clan brûlant de laver leur honneur de la boue dans laquelle le Gozoku les avait traînés. Ils comptaient également parmi eux plusieurs ronin de naissance, nourris des souvenirs de la grandeur passée de leur famille. Tous étaient fanatiquement dévoués à leur cause et déployaient des trésors d'ingéniosité lorsqu'il s'agissait de nuire à leurs ennemis.

Loin d'être des bushi sans honneur, les Metsuke étaient cependant prêts à faire certaines entorses à leurs principes et à employer des méthodes peu conventionnelles dans leur lutte. Ils ne reculaient pas devant le sabotage, l'embuscade et parfois l'assassinat, et ils mettaient un point d'honneur à accomplir leurs tâches à la perfection. Leurs groupes opéraient en nombre réduit et étaient composés d'individus partageant la même vision des choses et habitués à travailler ensemble. Ces commandos spécialisés se consacraient à un type d'action en particulier et se fondaient dans la population locale grâce à leurs nombreux contacts. Lorsque Jun ou Yojiro leur attribuaient une mission, ils partaient en repérage plusieurs jours, voire plusieurs semaines à l'avance, et tissaient un réseau d'informateurs en jouant sur les rancœurs et les ressentiments du peuple contre les autorités en place. Ce travail de renseignement préalable fut grandement facilité

quand les foudres du Gozoku s'abattirent sur la Confrérie de Shinsei et firent de nombreuses victimes parmi les moines.

Le but des Metsuke était simple : provoquer le plus de dégâts possibles dans les lignes de ravitaillement, de communication et de circulation servant aux sbires du Gozoku, et cela principalement dans les grosses agglomérations de l'Empire. Pour cela, tous les moyens étaient bons.

L'ORGANISATION

Type : Otokodate

Nombre de membres : Une trentaine

Chef : Jun (ronin), bushi

Second : Yojiro (ex-Shosuro), assassin

Cités dans lesquelles on peut les rencontrer : Otosan Uchi, Bakufu, villes des Clans de la Grue, du Phénix, du Scorpion et du Lion

Présence occasionnelle : Terres des Clans du Crabe, du Renard et de la Mante

Type d'opérations : Attaque de convois de ravitaillement, élimination de personnes, espionnage, repérage, surveillance, interception de messages, de rapports et d'informations

Membres importants : Kaede (Lion), bushi ; Tetsuo (Kakita), duelliste ; Yotsu (Hida), éclaireur ; Kenjiro (Daidoji), contrebandier ; Kenshin et Takeshi (Bayushi), espions ; Saeko, Shiko et Noburo (ronin), agents d'infiltration

LE GROUPE

Leur plus gros avantage était sans conteste la mobilité. Comme ils étaient peu nombreux et n'avaient guère que leurs baluchons à emporter, ils pouvaient se rendre d'un endroit à l'autre en un laps de temps relativement court. Ils bénéficiaient en outre de la complicité de certains capitaines du Clan de la Mante, qui leur accordaient le passage sur leur navire en échange d'un coup de main, et cela les rendait encore plus efficaces.

À la tête des Metsuke originels se trouvaient en fait deux personnes. Il y avait tout d'abord Jun, l'âme de cette bande de parias, celle qui les avait tous réunis et qui les conduisit vers leur destin. Elle ne voulait qu'une chose : que justice soit faite pour sa famille, massacrée par le Shinsen-gumi. Son histoire était comme celle de tous ses hommes, douloureuse. C'était une femme magnifique aux talents de stratège et de planificateur affûtés, qui avait juré de voir la chute des bourreaux de sa famille. Les deux seules choses qui lui restaient de son passé étaient son plus jeune frère, un garçonnet de cinq ans qui la suivait comme



son ombre, et le naginata de son père, une arme remarquable à la lame d'un bleu sombre particulier.

Elle était secondée par son plus vieil ami et confident, un ancien membre du Clan du Scorpion qui ne fera jamais mention de ce fait. C'était un jeune homme charmant dont le corps musclé et délié trahissait des années de dur entraînement. L'ardeur dont il faisait preuve dans sa haine du Gozoku et de son plus féroce représentant, Bayushi Junzen, transparaissait dans le moindre de ses gestes au combat. Il n'épargna jamais un membre du Shinsen-gumi, du Clan du Loup ou un serviteur avéré du Gozoku, à moins que Jun en personne ne lui en ait donné l'ordre. Il ne discuta jamais ce qu'elle lui ordonnait, du moins en public, et s'il y avait discussion, personne n'était au courant de leurs divergences d'opinion. Les personnes qui composaient les Metsuke originels étaient variées et l'on comptait pas moins de deux shugenja dans leurs rangs. Les bushi étaient majoritaires mais on trouvait également des espions, un éclaireur, un contrebandier et deux samurai de Clans mineurs. Si cet otokodate était hétéroclite, l'efficacité dont faisaient preuve ses membres ne faisait, elle, aucun doute.

LES OPERATIONS

La plus grande activité de l'organisation était la récolte d'informations. Les réseaux de contacts et d'alliés qu'elle établissait systématiquement dans les régions qu'elle traversait étaient susceptibles de lui fournir des renseignements des semaines plus tard sur un événement qui allait avoir lieu à un endroit déjà connu du groupe.

Si la cible valait la peine qu'on engage des moyens pour son élimination (pour un membre important du gouvernement ou de l'état-major de l'Alliance par exemple), un petit nombre de Metsuke était dépêché sur place pour réactiver les agents et les sympathisants, reconnaître le terrain, évaluer les forces en présence et préparer un premier plan d'action. S'il s'agissait d'une élimination physique, Yojiro avait toute latitude pour organiser l'opération comme il l'entendait et même Jun n'avait à cette occasion pas son mot à dire quant à l'exécution du plan. Il était pour cela secondé par deux personnes qu'il avait personnellement choisies et entraînées : Kenshin et Saeko.

En ce qui concerne les objectifs plus importants en nombre, comme un convoi ou une caravane, les Metsuke engageaient alors

toutes leurs forces. La puissance des shugenja alliée aux extraordinaires talents de combattants de la plupart des bushi les rendaient particulièrement efficaces. La ligne directrice de l'attaque était décidée entre Jun et Yojiro, chacun coordonnant un champ d'action particulier (Jun l'intervention frontale et Yojiro le revers). Cette manière de procéder leur a toujours plutôt bien réussi.

Les Metsuke s'allièrent plus qu'occasionnellement dans pareils cas avec les Jinkon kishi, les deux groupes travaillant de concert afin de s'attaquer à des cibles nécessitant une importante force de frappe.

L'établissement d'un réseau de renseignements dans une ville était une opération bien plus délicate qui demandait un doigté et une subtilité dont faisait preuve Kenjiro le contrebandier, Takeshi l'espion et Shiko la ronin. Tous trois travaillaient habituellement de concert et sans aide extérieure de la part de leurs autres compagnons. Leur physique engageant, leur bagout et leur talent de communication en faisaient des acteurs de terrain remarquablement efficaces. Shiko possédait en particulier une sorte de sixième sens pour démasquer les agents ennemis, ce qui la rendait très précieuse. Kenjiro connaissait toujours quelqu'un qui connaissait quelqu'un qui connaissait un ami à lui et se sentait comme un poisson dans l'eau dans une cité. Takeshi était le plus discret et le plus observateur des trois ; c'est lui que l'on chargeait de remonter les filières et de trouver les personnes importantes, tâche dans laquelle il excellait.

Tous les membres de l'otokodate étaient à même de mener des missions de repérage et de surveillance. Les plus doués en la matière étaient paradoxalement Kaede, ex-samurai-ko du Clan du Lion et son compagnon Tetsuo, ancien duelliste de la famille Kakita. Leurs origines respectives ne les destinaient certes pas à devenir des agents de l'ombre mais leur condition nouvelle (et surtout la façon dont ils avaient été chassés de chez eux) leur avaient donné une autre vision du bushido et de certaines de ses vertus. Leur connaissance de l'art de la guerre, du siège et des rouages administratifs et politiques de l'Empire en faisaient des observateurs et des évaluateurs parfaits.

DES METSUKES AUX METSUKES

Après l'avènement de Hantei Yugo-zohime, Otomo Isai resserra ses liens avec Jun et Yojiro. Il mit en place de plus fréquentes rencontres, affirmant sa position de stratège et de

leader tout en laissant toujours la tactique à Jun et Yojiro. Bien vite toutefois, un clivage se forma entre Yojiro, qui restait très indépendant et qui n'acceptait qu'avec difficultés que le seiyaku vienne reprendre les rênes alors que lui-même et Jun avaient mené l'organisation durant presque dix ans, sans qu'Isai ne prenne de risque, et ce dernier dont l'implacabilité ne pouvait se satisfaire d'un caractère aussi indépendant et complexe que celui de Yojiro.

C'est en 480 que Yojiro découvrit à la veille d'une réunion qu'Isai avait commencé à recruter en parallèle d'autres agents, mais également à prendre de très discrets contacts avec certains de leurs propres hommes. Craignant une trahison, l'ex-Shosuro se rendit immédiatement chez Jun...

Il y arriva... conformément à ce qu'avait prévu Isai. Une demi-heure plus tard, un esca-

dron d'anciens miliciens du Shinsen-gumi fort de trente hommes prenait d'assaut le refuge de Jun et Yojiro en plein Otosan Uchi... malgré leur vaillance, les deux héros disparurent, le cœur empli de l'amer poison de la trahison. Les corps retrouvés, méconnaissables à cause de l'incendie qui avait ravagé la demeure de Jun, furent identifiés par leurs proches comme étant les leurs.

Le soir même, Otomo Isai rajoutait une dernière ligne sur le mémorandum qu'il présenta deux jours plus tard à l'Impératrice Yugo-zohime, notifiant notamment l'impunité avec laquelle les traîtres servant le Gozoku s'en prenaient à ceux qui avaient œuvré de toutes leurs forces pour la cause impériale.

Les Metsuke étaient morts, pour mieux laisser la place aux Metsuke, placés sous l'unique commandement de l'intrigant Otomo Isai.





Mentez tout votre saoul si vous le souhaitez, mais vous ne me ferez jamais croire à vos mensonges ; la vérité apparaîtra de toute manière, mais si je l'apprends par d'autres que vous alors vous ne m'aurez été d'aucune utilité et aurez entravé l'action d'une organisation impériale. Vous vous serez mis hors-la-loi par votre propre volonté, et je ne pourrai plus rien pour préserver votre honneur, ni votre famille de la disgrâce. Vous le savez, tout comme moi je le sais. Maintenant samurai, le choix est vôtre et je ne peux vous aider, contre votre gré, à sauver votre réputation.

Otomo Isai

Pour un Metsuke, connaissez-vous la différence entre un coupable et un innocent ?

- Le temps nécessaire pour le faire avouer.

Calembour anonyme

De l'influence de l'histoire sur l'homme, et de l'homme sur l'histoire

A l'origine des Metsuke impériaux se trouve un homme dont l'histoire personnelle est intimement liée à la création, le succès et la fin de l'organisation : Otomo Isai.

C'est en 480, dans l'indifférence générale et à la surprise des avertis, qu'est créé le bureau de la censure, les Metsuke, chargé d'observer et d'interdire les textes pouvant nuire au prestige impérial ou encourager la sédition, avec à sa tête un obscur fonctionnaire de seconde zone, Otomo Isai. Obscur, mais pas anodin, comme la lecture de son histoire le montrera.

Officiellement chargé de la censure, le bureau se changea vite en service de renseignement et d'opération souterraine, mettant à profit l'organisation précédente ayant porté le même nom. La rumeur de son efficacité se propagea vite, tout comme la pratique de la délation qui fut encouragée (encore qu'Otomo Isai parla d'acte de loyauté et non de délation). Celle de sa méfiance pour les Clans aussi, à l'exception peut-être des Clans de la Grue et du Lion, et celle du soutien total du daimyo de la famille Otomo également.

Le premier noyau des Metsuke fut formé par quelques Otomo ainsi que quelques Seppun du Teikoku Junketsu qu'Isai débaucha dans leur intégralité (à l'exception d'un qui mourut peu de temps après...) et évidemment presque tous les anciens membres de l'otokodate éponyme. A partir de ces agents se développa un réseau d'indicateurs, notamment chez les heimin et eta, réseau qui avait

déjà servi pendant presque vingt ans.

Isai instaura rapidement également le principe de la "boîte jaune" : des urnes dispersées dans la Cité intérieure qui permettaient à chacun, anonymement, de signaler des écrits à censurer, et qui furent en fait un moyen d'apprendre un certain nombre de rumeurs, de vilains secrets et autres délations qui firent le fond de commerce des Metsuke.

L'organisation tissa des liens discrets par le biais de son chef et d'Ikoma Kamanji auprès du Teikoku Junketsu. Liens qui se caractérisèrent par un envoi d'informations concernant des "traîtres à l'Empire" à éliminer d'urgence, tâche dont cette violente faction s'acquitta à merveille sans que les Metsuke ne se salissent jamais les mains.

Le meurtre d'Agasha Kimayakan, qui avait émis des doutes quant à la pertinence d'un tel bureau qui lui rappelait par trop la méthodologie des dernières années du Gozoku, leur fut imputé à voix basse... mais cela ne fut jamais prouvé, bien entendu. Par contre, les ténors du Teikoku Junketsu se firent un devoir de fustiger de toute leur sincérité ceux qui avaient assassiné l'un des soutiens spirituels de l'Impératrice et n'hésitèrent pas à accuser les partisans du Gozoku.

Quoiqu'il en soit, le nom de Metsuke devint bien vite synonyme de peur, et chaque convocation pour entretien dans la "Maison au toit jaune", le surnom du quartier général de l'organisation, s'avéra vite être une source d'angoisse.

Finalement, lorsque l'époque changea, que la magistrature d'Emeraude s'affirma, que le Teikoku Junketsu fut dissous et que le Trône impérial fut bien réassuré, des voix se firent plus fortes pour demander l'abrogation de la censure. On vit une insolite alliance rassembler le Clan du Lion et celui du Scorpion pour demander la fin de cette organisation à la réputation douteuse.

Bientôt, cette position fut rejointe par la famille Yasuki et la famille Agasha puis, plus tard, par le Clan du Phénix. Menée par les bardes Ikoma et les courtisans Bayushi, une pétition convainquit l'Impératrice, qui ordonna la fin des Metsuke. Face à eux, le Clan de la Grue et la famille Otomo eurent beau mettre tout leur poids politique dans la balance, l'Impératrice ordonna la dissolution du bureau de la censure. Otomo Isai, très âgé, ne s'y opposa guère, certainement lassé par une vie de lutte consacrée à l'Empire.

Organisation et mode opératoire

Basé au cœur même de la Cité intérieure, dans la Maison au toit jaune, et disposant d'une

succursale dans le quartier du port (la Poissonnerie, du nom de l'ancienne activité du lieu), les activités des Metsuke se subdivisent en trois grands axes :

- Recueil d'informations : enregistrement des dénonciations, recherche d'informateurs, agent passif, etc.
- Analyse d'informations : recoupement d'informations, interrogatoire, entretiens, etc.
- Sécurité : incluant les "opérations", chantage et autres activités.

Organigramme :

Chef du cabinet : Otomo Isai

Censeur général (analyse d'informations) : Otomo Hyeroshi

Censeur en second (recueil d'informations) : Ikoma Ideyo

Miharu en chef (sécurité) : Seppun Mazagato

Le recueil d'informations occupe environ quarante samurai, principalement des courtisans Otomo mais aussi quelques bardes Ikoma et courtisans Doji. A cela s'ajoute une trentaine d'heimin dévolus à des tâches administratives et au moins trois cents informateurs non officiellement rattachés à l'organisation.

L'analyse d'informations se compose d'une trentaine de samurai, principalement issus des familles impériales, et de ronin, ainsi que de vingt heimin dévolus aux tâches administratives.

Enfin le service de "sécurité" se compose d'une centaine de samurai, trente d'entre eux étant des miharu Seppun, tous ayant la véritable fonction de garde ou de yojimbo, le reste étant composé d'un mélange de courtisans Otomo, de ronin et de quelques samurai triés sur le volet (dont quelques membres du Clan de la Tortue). Nombre d'entre eux ayant à charge de se constituer une équipe de "travail" ponctuelle ou définitive pour effectuer les missions d'espionnage, d'enlèvement, de mise en place de scandale, etc. A noter que ces équipes se constituent souvent d'une bonne partie d'heimin.

Pour ce qui est du mode de fonctionnement telle que le concevait Otomo Isai :

" Les choses sont claires quand nous sommes face à un ennemi de l'Empereur :

- Si nous ne pouvons l'accuser formellement, il devient nécessaire de créer les témoignages ou documents pour justifier cette accusation.

- Si cela s'avère impossible, nous devons pouvoir trouver un moyen de pression sur l'un de ses proches, quitte, encore une fois, à le créer de toutes pièces.

- Quand nous pouvons l'accuser, nous devons l'effrayer afin de lui proposer un marché qui nous convienne, à savoir qu'il nous donne d'autres noms, nous révèle d'autres secrets, ou finalement nous obéisse de la façon que nous désirerons. Dans ce cas, il est bon de lui affilier un serviteur heimin de notre organisation, ou si la situation le nécessite de le louer en lui adjoignant un yojimbo qui en fait sera des nôtres. Dans les deux cas, pour qu'il n'oublie jamais notre présence et ne soit pas tenté de nous trahir.

- Si enfin quelqu'un s'avère impossible à tourner ou tente de se jouer de nous, nous informons soit la magistrature d'Emeraude si nous pouvons le confondre, soit le Teikoku Junketsu si nous ne le pouvons pas.

- Enfin, en cas extrême, il peut s'avérer nécessaire d'abattre physiquement un ennemi ; en ce cas, hors exception extrême, la priorité doit être donnée aux intermédiaires efficaces, sans que jamais notre nom ne soit cité."

Officiellement chargés de la censure, tous les samurai de l'organisation sont donc des Metsuke. A ce titre, ils ont un statut leur permettant de demander l'appui de la magistrature d'Emeraude. Dans les faits, rares sont les demandes officielles faites en ce sens. Et quand c'est le cas, elles émanent souvent des Otomo de l'organisation, qui usent de leur statut pour se servir des forces de la magistrature d'Emeraude et non pour mettre en branle une véritable coopération.

Plus intéressant est le statut d'Otomo Isai. Proche de la famille impériale, haut conseiller de l'Empire, bénéficiant également du titre de haut magistrat impérial, celui-ci reçut toute latitude pour demander l'usage des forces de police et de justice locales et de la magistrature, et ce par un simple ordre signé de sa main et assorti de son sceau. Et s'il n'abusa pas de ce pouvoir, il n'hésita jamais à confier des mandats en ce sens à certains de ses meilleurs agents... Ce qui provoqua quelques coups de théâtre lorsqu'un Metsuke en demandait l'usage immédiat, et quelques grincements de dents bien sentis.

Le point essentiel de l'organisation resta toujours le recueil et l'analyse d'informations, à travers l'utilisation de la collaboration, de l'infiltration, du "retournement" des informateurs adverses, de l'encouragement à la délation (propre d'ailleurs à instaurer une image tentaculaire et omnipotente de l'organisation, voulue par Isai)

Chronologie sommaire

435 : Naissance d'Otomo Isai.

443 : Naissance de Jun.

460 : rencontre de Jun et Otomo Isai.

Jun et Yojiro fondent l'otokodate des Metsuke.

470 : Isai commence à organiser son réseau.

480 : Jun et Yojiro périssent sous la main de rebelles du Shinsen-gumi, trahis par Otomo Isai. Création officielle du bureau de la censure.

491 : Agasha Kimayakan est assassiné. Les milieux informés en tiennent les Metsuke pour responsables sans toutefois les accuser nommément.

497 : Doji Hakateko, un Metsuke, découvre la conspiration de Bayushi Hanazono visant à prendre d'assaut la Cité intérieure et à assassiner l'Impératrice. Les Metsuke font alors alliance avec le Teikoku Junketsu pour noyer dans le sang la rébellion lors de la funeste nuit des sabres.

505 : Les Metsuke sont officiellement dissous. Otomo Isai se marie à une jeune courtisane du Clan du Scorpion.

511 : Mort d'Otomo Isai.

Otomo Isai (435-511)

“Emince grise”

En l'an 485

Feu 3 (Intelligence 5)

Air 3 (Intuition 5)

Terre 3 (Volonté 6)

Eau 2 (Perception 5)

Vide 4

Ecole / Rang : Courtisan Otomo / 5

Compétences : Courtisan 8, Calligraphie 2, Etiquette 4, Droit 4, Kenjutsu 1, Manipulation 5, Obiesaseru 6, Art Oratoire / Rhétorique 3, Cérémonie du thé 2, Code Secret 3, Connaissance : Cité interdite 4, Connaissance : Otosan Uchi 2, Connaissance : Maho 1, Connaissance : Ninja 2, Connaissance : Outremonde 1, Connaissance : Kolat 2, Connaissance : Teikoku Junketsu : 4, Jeûne 3, Méditation 4, Danse 2, Enquête 3, Héraldique 3, Intimidation 3, Sincérité 5, Théologie 1

Avantages : Alliés majeurs (Metsuke, famille Otomo), Allié mineur (Teikoku Junketsu) Chantages (à ne savoir qu'en faire), Clairvoyant, Excellente Mémoire, Sang de Hantei (5 PP)

Désavantages : Compulsif (thé noir et extrait de ginseng)

Gloire : 8.1

Honneur : 3.2

Description : Homme mince et frêle au visage aigu et aux traits acérés, Isai aime à porter d'amples kimono à la mode scorpion, manches longues et emmanchures larges permettant de laisser disparaître ses mains dans un frou-frou de soie. Son visage assez banal est mis en valeur par un maquillage soigné et une moustache et un bouc coupés avec grand soin, exacerbant les traits acérés de sa figure.

Des mouvements brefs et précis signalent une personnalité énergique, même si elle est parfaitement contenue par des gestes protocolaires parfaits. Sa voix absolument posée est grave et profonde, empreinte d'une sérosité qui souvent met mal à l'aise ses interlocuteurs, fut-ce lors d'une conversation anodine... Car rien dans la manière de discuter de Isai ne donne une impression de légèreté... Bien au contraire. Isai a travaillé sa personnalité et son comportement pour toujours apparaître comme quelqu'un de profondément sérieux et empreint de nombre de responsabilités. Nulle trace de compassion ou de complaisance ne semble l'habiter... sauf bien sûr quand au bout d'un long, très long entretien ou interrogatoire, un léger sourire passe sur ses lèvres en même temps que sa voix se fait plus douce... en général au moment où son interlocuteur est assez anxieux et angoissé par l'impression diffuse qu'Isai sait, qu'il a quelque chose à se reprocher et qu'au mieux cela causera sa chute, au pire celle de toute sa famille... et bien sûr, quand Isai montre ce début de bienveillance, c'est pour proposer un arrangement honorable qui lui permettra de sauver la face... même si pour cela il doit donner quelques informations, trahir sa cause ou charger quelqu'un de plus impliqué, bien entendu...Après tout, c'est une ultime chance qu'on lui donne.

Isai aime jouer son rôle de bourreau de travail intègre, coupé des frivolités du monde ; il se sent d'ailleurs beaucoup plus à l'aise en entretien individuel, sachant parfaitement instiller le doute chez son interlocuteur... qui plus est, doué d'une endurance et d'une volonté de fer, il est capable de prolonger ces “entretiens” durant des heures et des heures, brisant peu à peu le masque de ses proies... Trois, six, douze heures... peu importe pour Isai. Il ne dort que quatre heures par nuit et mange frugalement.

Entièrement dévoué à la cause impériale et familiale et ayant du ronger son frein durant des années, Isai est un véritable bourreau de travail capable de passer des heures et des heures en entretien, ne s'accordant que quelques tasses de thé noir et quelques rapides séances de zazen propres à chasser la migraine ou la fatigue. Lors des événements sociaux, il ne se met guère en avant, se

contentant de tenir son rang et de s'en tenir au protocole... Mais jamais son esprit ni ses yeux ni ses oreilles ne restent inactifs, étant toujours en alerte et prêts à couper et recouper toutes informations utiles... fut-ce un regard, une parole trop appuyée, un mouvement d'humeur...

Contrairement à nombre de courtisans, son style rhétorique n'est pas fleuri ni même poétique, il n'use guère de paraboles ni de métaphores, préférant aligner les faits, revenant sur des informations, pour avancer dans son discours et ses propos avec la prudence d'un éclairé Hiruma et l'inéductibilité d'un bushi Hida.

Historique : Petit neveu de l'Empereur Hantei V, Otomo Isai naquit en 435. Il vécut une enfance délicate au contact d'adultes proches de la famille impériale à la vie empoisonnée par une ambiance de défaite et de combat d'arrière-garde face à un Gozoku omnipotent. Période encore plus délicate pour sa famille d'origine, les Otomo, dont le Gozoku, à raison, se méfiait le plus. Époque sinieuse et complexe où les règles n'étaient plus édictées par les familles impériales et où la logique du protocole échappait complètement aux Otomo... La disgrâce et l'impuissance étaient le quotidien... S'ajouta à cela le traumatisme de l'assaut des gaijin sur Ootosan Uchi, l'évacuation de la Cité intérieure... À l'impuissance s'ajouta la conscience aiguë de la vulnérabilité. Puis Bakufu, et l'immense réussite du Gozoku et de son réseau de renseignement et d'ordres...

C'est dans cet environnement que se construisit le jeune Otomo Isai, et qu'il vit aussi se briser les destins de la majeure partie de ses jeunes cousins, tout comme il vit la lâcheté des hommes qui préféreraient collaborer pour survivre plutôt que de défendre la cause impériale, le pouvoir de la peur... Isai, lui, était lisse et d'apparence sans ambition, ne disposant ni d'une fiévreuse éloquence, ni de talents artistiques qui lui eurent permis de briller... Il apprit à se cacher derrière un masque de froide capacité de travail et se fit octroyer un poste dans l'administration gérant les impôts... Mais surtout, surtout, Isai apprit à travailler, à apprendre, à s'aguerir, à se tenir informé sans jamais se mettre en avant. Son statut de fonctionnaire lui permettait également de se mêler au peuple et de quitter la Cité intérieure. Il ne s'en priva pas ; l'atmosphère de la cour étant dangereuse, mieux valait s'informer à l'extérieur et mieux encore, auprès de la simple plèbe pour qui le fait de parler avec un proche de la famille impériale était déjà, en soi, un honneur... Pour eux, tout conscient de leurs faiblesses et de leur maigre place sur l'échelle sociale, il était fort, sacré, et la joie des faibles est de voir le regard du

puissant qui les élève... Et puis il gagna la confiance de ses serviteurs, les utilisant bientôt eux-mêmes comme informateurs.

Les rumeurs concernant les Jinkon kishi et le Teikoku Junketsu furent intégrées, tout comme il se rendit compte de la montée en puissance des forces policières pour maintenir l'ordre... Le daimyo Otomo de l'époque était un fidèle du Gozoku ayant bien monnayé son silence et son apathie, marié à une belle dame Doji... Alors Isai prépara l'après, prenant ses contacts dans la plèbe, jugeant les uns et les autres, engrangeant dans son crâne la moindre parcelle d'information, synthétisant, recoupant pour mieux combiner et juger les rapports de puissance.

Finalement, lorsqu'il fut informé bien à l'avance par des fructueux contacts avec un barde Ikoma et un diplomate du Clan du Dragon, il décida de préparer à sa façon le retour de l'Impératrice. Il organisa des fuites concernant le trajet d'un convoi d'armements acheté à des armuriers crabes par la garde de Bakufu, et comme il s'y attendait les Jinkon kishi mordirent à l'hameçon et attaquèrent le convoi dans le sud des terres scorpions. Parallèlement, il fit parvenir de fausses informations à un daimyo mineur de la famille Shosuro, déclenchant une guerre entre lui et l'une des familles vassales Bayushi... Le tout brochant sur des manquements graves et répétés aux versements des impôts qui laissaient soupçonner une organisation massive de fraude fiscale, compilée et mise en exergue par un petit fonctionnaire zélé et besogneux au-dessus de tout soupçon, un certain Otomo Isai... Comme il s'y attendait, l'impénétrable Bayushi Junzen se rendit sur place pour remettre de l'ordre à tout cela... et fut donc absent à l'intronisation du nouvel Empereur... et ne put



s'opposer à la prise de pouvoir de la farouche Hantei Yugozohime !

Ceci fait, Otomo Isai rentra de nouveau dans l'ombre, pour quelques semaines, jusqu'à ce qu'il se lie d'amitié à l'héritier Otomo... et accumule les preuves de collaboration pour pousser l'actuel daimyo à la retraite... Retraite qu'il fit en grande pompe et acheva vite, assassiné par le Teikoku Junketsu, fortuitement prévenu par une fuite émanant du serviteur d'un Otomo (Isai, bien évidemment).

Quelques mois plus tard, Hantei Yugozohime recevait la suggestion de la formation d'un service de censure visant à tempérer le prosélytisme des tenants du Gozoku... Bureau de censure qui se transforma rapidement avec tout l'appui et l'aval des pontes impériaux, et d'Agasha Kimayakan. La principale argumentation étant que la venue au pouvoir du Gozoku était liée au manque de loyauté de nombre de Clans et à l'inexistence de tout service de renseignements interne aux familles impériales. La réussite personnelle d'Otomo Isai, qui avait réussi à éloigner Baysuhsi Junzen au moment de l'intronisation, fut mise en avant comme garantie de loyauté de l'organisation naissante. Ainsi furent créés les Metsuke impériaux, et Otomo Isai nommé chef du cabinet de la censure...

Destin : Du reste de sa vie, Isai ne bougea guère d'Otosan Uchi, orchestrant du centre de sa toile les actions des Metsuke, tout en se réservant les "entretiens" les plus ardues. La fin de l'existence d'Isai se confond dans l'incroyable jeu d'ombres et de lumière ainsi que l'atmosphère de délation et d'opacité qui



entoura le discret et célèbre organe des Metsuke. La fermeture du bureau de la censure fut même un moment de grande pantalonnade où l'on vit s'unir les Clans du Lion et du Scorpion pour demander la fermeture de cet organe... Le Clan du Lion parce qu'il jugeait que sa réputation sulfureuse nuisait à l'image impériale et le Clan du Scorpion, outre son soutien inébranlable et quelque peu surprenant à la position lion, surtout parce que les Metsuke jouaient sur le même terrain de jeu... Finalement, après des escarmouches d'alcôves des plus complexes, Isai démantela le bureau de la censure et épousa une jeune et belle courtisane du Clan du Scorpion avant de décéder six ans plus tard, non sans avoir eu le temps de devenir père... Et surtout de tenter d'organiser au mieux la lutte contre nombre de dangers qu'il avait subodorés, à savoir les Kolat et fugacement l'Ombre... Mais ici s'achève l'histoire officielle des Metsuke. Quant à la dernière lutte du vieux Isai contre les Kolat, ceci est une autre histoire...

Jun (443 - 480 ?)

En l'an 476

Feu 5

Air 4 (Réflexes 5)

Eau 3

Terre 3

Vide 3

Ecole / Rang : Bushi Hida / 2 ; Bushi Akodo / 1

Compétences : Barde 2, Calligraphie 2, Cérémonie du thé 2, Chasse 3, Connaissance : bushido 5, Courtisan 3, Danse 2, Equitation 4, Etiquette 4, Héraldique 3, Musique 2, Origami 2, Art de la guerre 5, Athlétisme 3, Défense 6, Iaijutsu 3, Jiu jutsu 4, Kenjutsu 6, , Tir à l'arc 3, Yarijutsu 4, Hisomu 4, Kuenai 2, Poison 2, Séduction 4

Avantages : Beauté du diable, Excellente mémoire, Connaissance du terrain (Lion, Grue, Phénix, Crabe), Chanceuse (3 PP), La Haine au cœur (Shinsen-gumi), Lire sur les lèvres, Clairvoyante, Mon personnel, Relation majeure (Otomo Isai, Akodo Kenjiro), Grande destinée (fonder le service secret des Hantei), Dessein supérieur (fonder sa propre famille)

Désavantages : Lien de dépendance (4 PP), Désavantage social (3 PP), Asociale (2 PP : parle peu), Incapable de mentir, Obnubilée (venger sa famille), Chagrin d'amour (famille disparue), Recherchée (4 PP), Obligation 4 PP (remplir la mission confiée par la princesse impériale)

Honneur : 3.4

Gloire : 0 (avant la restauration) ; 4.4 (après la restauration)

Description : Jun est une jeune femme d'une

vingtaine d'années d'une beauté frappante, aux grands yeux verts comme le jade et aux cheveux noirs noués en une très longue natte.

Ses manières trahissent une éducation particulièrement soignée, et ne feraient aucunement honte au daimyo de Clan qui l'accueillerait parmi sa cour. Si son maintien est impeccable, les bushi ne pourront que remarquer certains détails proprement martiaux dans son attitude. Sa démarche est assurée, elle se tient toujours très droite, et ses armes et son armure sont toujours impeccablement entretenues. Elle ne porte jamais de vêtements sales ou déchirés, car elle applique à la lettre l'adage de son père : "Si tu ne prends pas soin de toi par toi-même, personne ne le fera à ta place."

Ce qui frappe les gens qui la rencontrent pour la première fois, outre son apparence physique, c'est la qualité de son équipement. L'immense majorité des bushi de Clan possède un équivalent, mais c'est chose rare chez les ronin. Son bien le plus précieux est sans conteste un naginata de facture luxueuse qui ne la quitte jamais.

Derrière elle se tient toujours un petit garçon aux yeux verts de cinq ou six ans, qui lui ressemble beaucoup et qui dévisage les gens avec curiosité et un grand sourire.

Historique : Jun est née de l'union improbable d'un ancien samurai du Clan du Crabe et d'une geisha du Clan du Scorpion. Son père, né Hida Kosuke, fut banni après avoir été accusé de manquement grave au bushido, de lâcheté et de trahison envers son Clan. C'était un vétéran d'une trentaine d'années à l'époque, connu et respecté par ses hommes, et d'un rang déjà élevé dans la hiérarchie. Ces accusations avaient été portées par un membre de la famille impériale, Otomo Noritaka, en visite sur les terres de la famille Hida, après une attaque de l'Outremonde dans laquelle quatre membres de l'escorte impériale avaient péri.

D'après ce qu'il en a dit à sa fille, et ce qu'elle a pu en déduire, le daimyo du Clan de l'époque s'est refusé à ordonner à l'un de ses meilleurs éléments de faire seppuku ou à le faire exécuter, et n'a pu que prononcer cette sanction, car il ne pouvait mettre en doute la parole d'un membre de la famille impériale. En fait, Kosuke a été écarté par des éléments proches du Gozoku, qui avaient pris ombrage de certains propos qu'il avait tenu publiquement sur cette organisation, et sur la manière dont l'Empereur était traité.

Kosuke quitta donc les terres du Clan du Crabe pour celles du Clan du Scorpion. C'est là qu'il rencontra au détour d'une maison de thé une jeune geisha du nom de Suave. Il en tomba rapi-

dement amoureux et tenta de racheter son contrat à l'oka-san. Devant son refus, il utilisa une tactique moins honorable mais ô combien plus efficace : l'enlèvement. La jeune femme, amusée par le procédé, accepta l'offre musclée du ronin, et le couple trouva refuge là où la famille Shosuro ne penserait pas les chercher, sur les terres de la famille Matsu.

Une petite fille naquit très vite. Elle ressemblait presque trait pour trait à sa mère, et celle-ci décida de lui donner une éducation digne de ce nom. Elle tint bon face à la colère de son époux, écœuré à l'idée de voir son tout petit bébé en compagnie d'un courtisan gluant et rampant. C'est ainsi que Jun apprit tout ce qu'une jeune dame bien élevée doit savoir.

Kosuke trouva rapidement une place dans les armées du Clan du Lion, où ses qualités d'homme de terrain et de tacticien furent immédiatement appréciées. Il sympathisa avec l'officier Akodo en charge du groupe dont il faisait partie, et les deux hommes devinrent amis. Chose rare au sein du Clan du Lion, un ronin avait l'estime d'un samurai. L'homme fit jouer ses relations afin que l'ancien bushi du Clan du Crabe soit accueilli au sein du Clan du Lion, parmi les membres d'une famille vassale de la famille Akodo. Au bout de quelques années, Kosuke devint le hatamoto de Akodo Kenjiro.

Jun était l'aînée d'une fratrie de cinq enfants, et grandit en compagnie des enfants de l'officier. Elle apprit les valeurs du bushido et les devoirs d'un samurai, tandis que son père la formait au métier des armes. Son destin semblait tout tracé lorsqu'une troupe du Shinsen-gumi passa par le village où ses parents habitaient. Sous un prétexte fallacieux, le commandant fit massacrer la moitié des habitants du hameau, et n'eut aucune pitié pour les enfants. Kosuke tenta d'intervenir, mais il fut exécuté immédiatement. Sa famille subit le même sort, et d'après ce que sait Jun, les hommes de troupe s'amusèrent un peu avec sa mère.

Alors âgée de quinze ans, Jun s'était ce jour-là rendue au temple de Shinsei. Son plus jeune frère, encore un bébé à l'époque, souffrait d'une mauvaise fièvre et son père l'avait chargée de le conduire chez les moines. Lorsqu'elle revint chez elle, tout ce qu'elle vit fut les corps de sa famille, sa maison en flammes, et la destruction qui s'était abattue sur le village. La seule chose qu'elle ait gardée de cette époque, c'est l'amulette de jade de son père.

Akodo Kenjiro tenta vainement de savoir ce qui s'était passé ce jour-là. L'Empereur opposa une fin de non-recevoir à sa requête, donnant officiellement raison au commandant de la troupe, qui avait agi en représailles à une révolte paysanne et à des actes de violence à l'encontre de samurai au





service du Fils des Cieux."Le bushi furieux ne put que s'incliner et rentra sur ses terres.

Quelques temps plus tard, Jun quitta le Clan du Lion. Elle partit sur les terres de nombreux Clans, son jeune frère sur les talons, accepta tous les travaux qu'on lui proposait, aguerrit ses techniques de combat et ses compétences de femme de terrain. Une seule chose la motivait désormais, le désir de venger sa famille.

Au bout de quelques années, elle revint chez le vieil ami de son père. Ce dernier lui fit l'honneur de l'emmener à une partie de chasse, pendant laquelle Jun fit la connaissance de la personne qui allait changer le cours de son existence, le seiyaku Otomo Isai. Le courtisan impérial entendit son histoire, et sembla sincèrement compatir à ce qui lui était arrivé. Otomo Isai vit tout l'intérêt qu'il avait à canaliser la rage de la jeune femme, et lui proposa d'espionner pour le compte de la famille impériale les faits et gestes des membres du Shinsen-gumi et des agents du Gozoku à travers Rokugan. Si ses services le satisfaisaient, Isai jouerait de son influence pour lui faire donner un nom et le statut de famille vassale de la famille Otomo après le retour des Hantei au pouvoir. Jun accepta sans hésitation. Le soir même, elle quitta le Clan, abandonna son nom et emmena son frère sur les routes parmi les errants, devenant ronin et anonyme du même coup.

Depuis ce jour, elle traque ces gens, épie leur moindre geste, comptabilise leurs effectifs, sabote leurs convois, sème la pagaille, organise la résistance dans certains villages, trouve les noms de ceux qui sont corruptibles ou qu'on peut faire chanter, bref collecte toutes les informations possibles sur eux, de la plus insignifiante à la plus capitale. Elle est devenue une experte du déguisement et de l'espionnage à petite et grande échelle, et recrute les mécontents qui souhaitent le rétablissement du pouvoir impérial. Elle a déjà démasqué plusieurs agents qui tentaient d'infiltrer son organisation, et n'a eu aucun remord à les livrer aux bushi de la famille Matsu.

Elle a réuni une bande de ronin chassés de leurs Clans respectifs et désireux de laver leurs noms de la boue dans laquelle on les avait traînés. Ils sont peu nombreux, extrêmement mobiles et connaissent parfaitement le terrain sur lequel ils évoluent. Ils comptent dans leurs rangs un assassin Shosuro dont la famille a été exterminée, un Daidoji aux multiples contacts dans la pègre et les bas-fonds, un shugenja Kuni, deux bushi Hida qui constituent la force de frappe du groupe, deux membres de Clans mineurs (un éclaireur du clan du Renard et un marin du clan de la Mante), et un shugenja

anciennement Isawa en rupture avec son Clan et doté d'un caractère épouvantable : les Metsuke originels. Jun accueille ceux qui désirent se joindre à elle une fois que leurs intentions se sont avérées bonnes. Gare à celui qui sera pris à espionner. Pour le moment, la justice n'a pas relié entre elles toutes les affaires dans lesquelles la bande a été impliquée, mais elle a sur ses talons un magistrat Doji teigneux et brillant qui semble en savoir long sur ses activités. L'homme n'est pas à la solde du triumvirat ou de ses sbires, mais n'aime pas que l'on bafoue la loi dans sa juridiction.

Jun en est sûre, le jour où un Hantei montera sur le Trône d'Emeraude, il lui accordera la tête des assassins de sa famille, si les Fortunes lui interdisent de les tuer avant.

Destin : Jun et sa bande de "voleurs de poules" jouèrent un rôle discret mais important dans la lutte de la future Impératrice pour reprendre le pouvoir. La masse d'informations accumulées par ses membres permit d'anticiper certains mouvements de troupes, des convois de ravitaillement et des alliances politiques. Pendant les quelques mois qui précédèrent le sacre de Yugozohime, Jun et ses hommes intensifièrent leurs actions et parvinrent à éliminer certains officiers parmi les plus compétents des armées pro-Gozoku.

Lors de la restauration impériale, Jun reçut le nom de Dairu (mon premier devoir), demanda à ce que l'honneur de son père soit à jamais lavé des accusations qui avaient été portées contre lui et obtint de la nouvelle Impératrice la tête des assassins de sa famille. Elle défia chacun d'eux en duel et les tua sans sourciller.

Akodo Kenjiro lui proposa d'intégrer sa famille et de donner une éducation à son frère cadet. Jun refusa, et se mit au service de son Impératrice par l'intermédiaire d'Otomo Isai, particulièrement impressionné par la qualité du travail qu'elle avait fourni durant tout le temps où elle n'était qu'une ombre.

Cependant, Isai ne pouvait tolérer plus longtemps que Jun et Yojiro se sentent ses égaux à la tête du service de renseignements impérial qu'ils étaient en train de bâtir à partir de l'otokodate. Le seiyaku organisa l'assassinat de ses deux anciens alliés, utilisant pour cela d'anciens miliciens revanchards du Shinsen-gumi. Jun et Yojiro combattirent et disparurent ensemble, et c'est sur les cendres de leur groupe que Otomo Isai bâtit son réseau d'influence. Toutefois, certaines rumeurs se firent l'écho de la possible survie de ces deux héros mais nul ne peut confirmer ce bruit...

Les Kolat

Le magistrat était nerveux, les découvertes qu'il venait de faire n'avaient rien d'anodin.

"Vous vouliez me parler ?" daigna enfin demander l'homme en robe de scribe.

"Hai, Gaijushiko-sama. Je crains que Doji Chiruko n'ait été assassinée. Et mon enquête me pousse à croire qu'une organisation secrète de tueurs est derrière tout ça."

"Hum... Asseyez vous et prenez un peu de thé avec moi. Nous avons à parler..."

Jamais les Kolat ne furent aussi actifs que sous la période qui commença avec la Guerre des Clans et la sécession de la famille Yasuki et se termina avec la chute du Gozoku.

Durant cette période, pour la première fois depuis sa création, l'organisation mit en branle toute sa puissante logistique pour modifier profondément et durablement la société rokugani et y imprimer sa marque...

L'organisation de la conspiration sous le règne du Gozoku

L'organisation des Kolat durant le Gozoku était déjà très formalisée. Après trois siècles à chercher une structure et une façon d'agir leur permettant une discrétion sans faille, les maîtres Kolat donnèrent sa forme définitive à la

conspiration.

Les Kolat étaient alors organisés selon un schéma pyramidal, avec à leur tête les dix maîtres Kolat se répartissant plus ou moins équitablement les tâches, le reste de la pyramide étant composée d'un vaste réseau de serviteurs, espions, agents divers et autres contacts.

Comme le règne du Gozoku fut une période de grande activité des Kolat, des précautions encore plus importantes qu'auparavant furent prises pour préserver le secret de l'organisation :

- Les dix maîtres ne se réunissaient jamais à plus de deux au même moment, sauf au Temple caché,
- Plus bas dans la hiérarchie, certains des agents parmi les plus dignes de confiance furent choisis pour surveiller les activités de leurs "collègues". Ils étaient autorisés à tuer si le besoin s'en faisait sentir.
- Ce fut également à l'époque que des codes plus élaborés furent conçus puis employés pour les messages entre agents.

Les interventions des Kolat sous le Gozoku

Shiba Gaijushiko était le grand maître Kolat le plus influent de son époque. Il fut le principal instigateur du Gozoku, et il avait bien entendu en tête l'idée d'affaiblir la lignée Hantei et ainsi d'œuvrer dans le sens recherché par son organisation.

Hélas pour lui, il se rendit compte finale-



ment que le Gozoku n'était pas le meilleur moyen pour changer l'Ordre céleste, et l'histoire lui donna raison lorsque Hantei Yugo-zohime reprit le pouvoir. Le moment n'était pas venu, le peuple n'était pas prêt à renoncer à la lignée Hantei et surtout, Gaijushiko avait pu observer qu'après une période faste en réformes en tout genre, le Gozoku était devenu un nouvel Ordre céleste, des hommes comme Bayushi Junzen ou Doji Sekidera s'accaparant le pouvoir et n'œuvrant pas dans le but de construire une société plus juste, débarrassée du spectre des Kami.

Cela n'empêcha pas cependant les Kolat d'accomplir plusieurs faits de haute importance, qui marquèrent durablement la société rokugani.

Développement du pouvoir économique

Vers la fin du IV^{ème} siècle, les maîtres Kolat de l'époque avaient senti l'important potentiel de l'argent, et des pouvoirs économiques qui en découlaient. Ils parvinrent rapidement à la conclusion que si le commerce était plus développé, si le concept de l'argent devenait plus ancré dans la société rokugani, alors, la corruption financière aidant, de nombreuses personnes pourraient être bien plus facilement manipulées.

Opportunistes, les Kolat profitèrent de la guerre qui éclata alors entre le Clan du Crabe et celui de la Grue. Ils favorisèrent ainsi la défection de la famille Yasuki, qui quitta le clan de la Grue, déjà riche, pour rejoindre celui du Crabe.

Après cela, il leur suffit d'accroître les tensions entre les Yasuki et leur Clan d'origine. Une rivalité économique se créa, et le commerce prit une ampleur soudaine dans tout

l'Empire, poussé par une guerre économique discrète...

Ce développement du commerce allait dans le sens de la conspiration. A la tête de l'Alliance, Shiba Gaijushiko encouragea le développement de l'économie, en lançant notamment un vaste programme d'entretien des routes impériales et de lutte contre le brigandage de grands chemins. Sur des voies entretenues et rendues plus sûres par les patrouilles du Shinsen-gumi, les nombreux marchands et colporteurs se lancèrent, créant les premiers réseaux durables de distribution.

Rapidement, de nombreux marchands heimin s'enrichirent considérablement. Bien que plus bas dans l'Ordre céleste, certains d'entre eux rivalisaient avec de petits daimyo du point de vue du pouvoir effectif. Certains samurai furent dépassés par cet état de fait et en appelèrent aux pouvoirs en place pour châtier ces impudents heimin. Evidemment, leurs appels ne rencontrèrent aucun écho. D'autres samurai, plus malins, s'attirèrent les faveurs de ces heimin nouvel-



lement fortunés en les prenant sous leur protection, leur assurant que nul daimyo ne pourrait confisquer leurs biens à l'envie. Encouragée par les Kolat sous couvert du pouvoir, cette pratique de patronage se répandit rapidement. Ainsi, les marchands consolidaient leur pouvoir naissant et les samurai profitaient de leurs largesses pour goûter la saveur du luxe et de l'argent. C'est tout un système de corruption légale qui se mit ainsi en place. On vit même ça et là certains marchands acheter un titre de noblesse pour devenir samurai. Une pratique rare car elle était secrètement le fait des Kolat qui souhaitaient placer ainsi certains de leurs agents particulièrement doués au sein de la noblesse. Evidemment, ceci eut majoritairement lieu au sein de la famille Yasuki, qui devint dès lors la famille la plus infiltrée par la conspiration.

En moins de quinze ans, le koku devint un instrument de pouvoir presque aussi symbolique que le daisho. L'économie de Rokugan naissait et de nouvelles professions naquirent dans son sillage : comptables, transporteurs de fonds, usuriers, etc.

Le développement du commerce eut quelques conséquences inattendues. Ainsi notamment, les échanges commerciaux permirent parallèlement des échanges culturels entre diverses régions de l'Empire. On vit alors quelques progrès du côté de la médecine par exemple, des plantes connues localement ci et là virent leur usage se répandre.

Les Kolat surent profiter de cet état de fait. Ils assimilèrent plusieurs de ces savoirs ancestraux, jusque là cantonnés à des villages isolés, et purent ainsi développer leurs techniques d'enrôlement, en complétant leurs méthodes de manipulation mentale par quelques substances aux effets avérées sur le psychisme.

Par ailleurs, de la même manière, toute une gamme de nouveaux poisons fut développée, et rapidement utilisée.

Promotion de l'art et de la culture

C'est durant le règne du Gozoku que l'art rokugani se développa et gagna ses lettres de noblesse.

En effet, peu après l'assaut de l'Oni no Usu et la première Guerre des Clans, l'Empire entra dans une ère de paix et de prospérité économique qui profitait à tous. La caste des samurai, jusqu'ici majoritairement guerrière, vécut une mutation. Bientôt, de nombreux samurai

s'essayèrent à diverses formes d'art (peinture, poésie, sculpture, ikebana), appliquant les vertus de leur enseignement martial au monde du beau. Voyant là le moyen d'adoucir l'orgueil des belliqueux samurai, Shiba Gaijushiko soutint ce mouvement et les cours d'hiver qu'il organisait laissaient une bonne place aux compétitions artistiques.

En peu de temps, la plupart des samurai devinrent des artistes accomplis et des écoles commencèrent à se créer sur le modèle de l'académie d'artisans de la famille Kakita. Cette tendance fut encore amplifiée par l'essor de la classe marchande. Les riches heimin étaient en effet à cette époque friands du luxe qu'ils pouvaient s'octroyer grâce à leur fortune. Nombre d'entre eux devinrent alors les mécènes de samurai particulièrement doués afin de s'enorgueillir de posséder des œuvres connues et appréciées. Avoir la fibre artistique permettait aux marchands de desserrer un peu plus le carcan de l'Ordre céleste. Ce système de mécénat permit la création de grandes œuvres, comme la série d'estampes de Kakita Shoryu ou les célèbres pièces de Shosuro Tekuro.

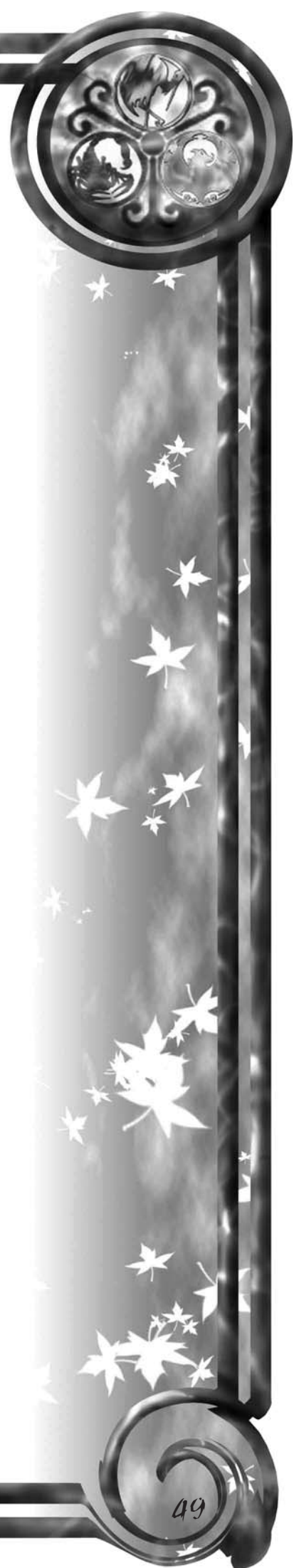
Parallèlement à cette transformation des samurai, les Kolat désiraient rendre la culture accessible au plus grand nombre. En effet, le savoir étant source de pouvoir, les Kolat espéraient que l'éducation des petites classes de l'Empire permettrait d'aplanir les différences imposées par l'Ordre céleste. C'est sur les terres du Clan de la Grue que l'expérience eut le plus de succès. Des shugenja et des moins ouvrirent des écoles dans lesquelles ils apprenaient à lire et écrire aux enfants heimin. Cette mesure connut un certain succès mais hélas, le règne du Gozoku s'acheva avant que le système soit étendu aux autres Clans...

Apparition massive des ronin

De part son influence au sein du Gozoku, Shiba Gaijushiko ne fut pas totalement étranger à l'ordre énoncé par Hantei Fujiwa, qui ordonnait qu'un certain nombre de samurai soient bannis de leur Clan pour "violation majeure du dogme du bushido".

Les premiers ronin firent ainsi leur apparition à Rokugan. Ils s'avérèrent de par leur statut incertain particulièrement utiles aux Kolat : faciles à manipuler, souvent compétents, parfois détenteurs de connaissances bien utiles sur leurs anciens Clans.

Ainsi, de nombreux ronin devinrent des





agents du Kolat, parfois sans même le savoir. Acceptant de livrer un message ou d'assassiner un homme pour quelques koku, les errants devinrent des pions polyvalents et précieux pour la conspiration.

Mais surtout, du fait de leur place floue dans l'Ordre céleste, les ronin permirent à l'économie de Rokugan de se développer encore plus rapidement. Samurai et donc guerriers, les ronin n'avaient cependant plus de seigneur, personne pour subvenir à leurs besoins. Et la pratique qui consistait à louer ses services et son sabre naquit... Les marchands avaient rapidement compris l'intérêt de ce nouveau type de samurai. Pour une poignée de koku, ceux-ci étaient prêts à faire n'importe quel métier. Les marchands les engagèrent donc comme yojimbo, gardiens d'entrepôts, transporteurs de fonds, etc. Les anciens courtisans ou diplomates furent employés comme comptables ou conseillers, émissaires ou scribes. Et même les rares shugenja bannis acceptèrent de bénir les affaires des marchands en échange de quelques pièces.

Cette utilisation des ronin permit au pouvoir des marchands de s'accroître encore plus rapidement et naquit une caste de potentats heimin, aussi entourés qu'un daimyo, et souvent bien plus riches...

Le repli des Kolat

Bien avant la restauration impériale, Shiba Gaijushiko avait compris que le Gozoku était une erreur. Si son règne avait permis de faire passer en force de nombreuses réformes allant dans le sens d'un accroissement du pouvoir de la conspiration, il s'était rapidement avéré que les dirigeants de l'Alliance ne cherchaient pas à créer une société meilleure mais une société soumise à leur pouvoir au lieu de celui de l'Empereur...

Gaijushiko comprit que le Gozoku n'avait tenu que grâce à un seul homme, le visionnaire politique Doji Raigu. L'homme était dur et sans pitié, mais il aimait profondément Rokugan, au point d'arracher de force le pouvoir à un Empereur inefficace pour rétablir l'ordre et la justice dans l'Empire. C'est avec son soutien que Gaijushiko put pousser Rokugan vers la modernité économique, artistique et humaine. Et la mort de Raigu signa évidemment le glas de la vision du Scribe.

Rapidement, le pouvoir fut repris par Doji

Sekidera et Bayushi Junzen, deux hommes avides de pouvoir, cruels et ambitieux. Si bien que Gaijushiko, à leur arrivée à la tête de l'Alliance, préféra se retirer de la vie politique, entraînant discrètement son Clan avec lui. Il assista horrifié aux années de règne de Junzen, à la terreur instaurée par ses hommes. Rapidement, les Kolat décidèrent de faciliter la chute du Gozoku. Utilisant leurs ressources pour aider les Jinkon kishi, informant les Clans du Lion et du Dragon du fonctionnement interne du Gozoku, soutenant les révoltes du peuple, la conspiration oeuvra avec discrétion pour abattre la tyrannie de Junzen et Sekidera.

Quand Hantei Yugozone remonta sur le trône, Gaijushiko revint sur le devant de la scène. Jouant sa vie à pile ou face, il échangea le pardon impérial contre toute sa compétence et sa connaissance des rouages internes du Gozoku. Il fut ainsi une des pièces maîtresses de la dissolution de l'Alliance.

Après ces événements, les Kolat se firent plus discrets encore, ayant bien retenu la leçon du règne du Gozoku. Ils comprirent que seul un homme parfait pourrait diriger l'Empire et jeter à bas l'Ordre céleste. Doji Raigu aurait pu être cet homme. C'est à cette époque que naquit l'idée de l'Empereur des derniers jours, l'homme façonné par les Kolat pour diriger l'Empire et remplacer la tyrannie des Kami par une société reconnaissant la valeur d'un homme à son mérite et non plus à sa naissance.

Les kolat qui marquèrent l'époque

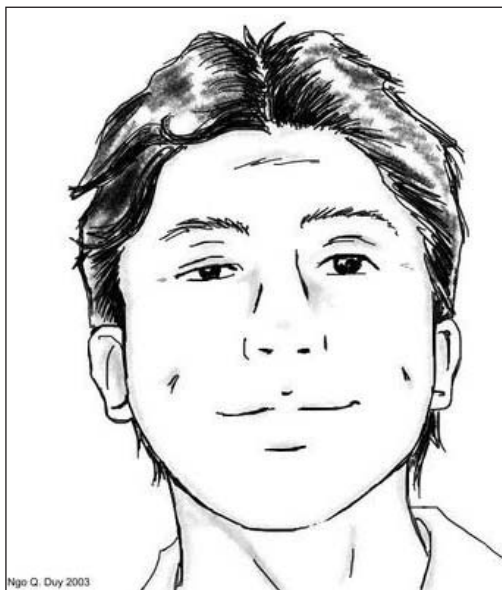
Shiba Gaijushiko (357-489)

Tout ou presque a déjà été dit sur lui. En tant que Scribe impérial et membre influent du Gozoku, il aura atteint le plus haut rang jamais détenu par un membre des Kolat, et il sut mettre à profit cette situation...

Yasuki Ryuma (360-417)

Yasuki Ryuma était un samurai anonyme du Clan de la Grue, issu d'une famille pauvre. Ses aptitudes lui permirent néanmoins de rapidement recevoir de nombreuses promotions et il se hissa au rang de karo auprès du daimyo de la famille Yasuki.

Ses talents d'économiste allaient de paire



Nige Q. Duy 2003

avec une conception assez large du concept de légalité... C'est sous sa férule que la famille Yasuki se lança dans diverses activités à la limite de la loi, activités qui lui permirent néanmoins de s'enrichir rapidement. Ce haut fait économique attira l'attention des Kolat qui le recrutèrent. C'est Ryuma qui donna l'idée à la conspiration de développer le pouvoir économique des marchands pour accroître son pouvoir.

La Guerre des Clans éclata alors, et le Clan de la Grue commença à vouloir se débarrasser de l'encombrante famille Yasuki. Ryuma vit là une opportunité formidable de secouer la société rokugani. Il conseilla à son daimyo de quitter le Clan de la Grue avant que celui-ci ne dissolve sa famille, et de jurer allégeance au Clan du Crabe, qui l'accueillerait à bras ouverts. La sécession de la famille Yasuki marqua le début d'une implacable guerre économique et déclencha l'essor de l'économie de l'Empire, essor que Ryuma orienta selon les besoins de la conspiration.

Ikoma Ketosoru (466-532)

En l'an 510, suite à la défaite de Iuchiban, Hantei Muhaki fit promulguer une série d'édits impériaux visant à protéger la réputation de la famille Hantei. Parmi ceux-ci, un des édits ordonnait à la famille Ikoma, alors garante des archives impériales, de détruire les documents relatifs au lien de parenté entre Iuchiban et l'Empereur, ainsi que de falsifier de nombreuses autres archives.

Mais un homme ne l'entendit pas de cette oreille. Ikoma Ketosoru, personnage haut

placé au sein de la hiérarchie des historiens de la famille, était également un grand maître Kolat.

Homme visionnaire, attaché à la vérité historique, l'étude intensive de l'histoire avait considérablement marqué son point de vue sur la société. Les Kolats le recrutèrent aisément, tant il en partageait les buts. Sa situation privilégiée apporta beaucoup à l'organisation, grâce à certaines "informations" historiques qu'il put leur fournir.

Quand l'édit impérial tomba, Ketosoru ne put se résoudre à faire disparaître dans le néant et l'oubli des pans entiers de l'histoire de l'Empire. Il décida alors de son propre chef de recopier les parchemins destinés à être détruits, et de les mettre en lieu sûr.

Il comprit qu'à nouveau, dans le futur, la vérité historique risquerait d'être compromise pour garantir les intérêts impériaux. Il convoqua alors trois de ses disciples qui partageaient ses vues et fonda avec eux une société secrète d'historiens : la Shinri.

Cette société aurait dorénavant pour but de préserver de la censure tous les documents sensibles, en gardant des copies cachées. De plus, les historiens de la Shinri se devaient d'éclaircir les points déjà obscurs de l'histoire, recherchant sans relâche la vérité historique.

Les Kolats gardèrent toujours un œil sur la Shinri, sachant qu'elle pourrait leur être utile...

Goruno (352-399)

Goruno était né simple paysan. Suite à une épidémie, il perdit sa famille et fut recueilli par un voyageur de passage. Cet homme l'emmena au Temple caché des Kolat et l'entraîna durement pendant plus de dix ans.

Goruno, qui n'avait rien à perdre, se soumit de son plein gré et devint bientôt le plus formidable des assassins employés par les Kolat à l'époque. Pendant les quelques années qui suivirent, il mena à bien sans faillir les nombreuses missions qui lui étaient confiées.

Non seulement Goruno était d'une efficacité physique sans faille, mais en outre il s'avéra qu'il excellait à diriger les hommes, que son charisme était indéniable.

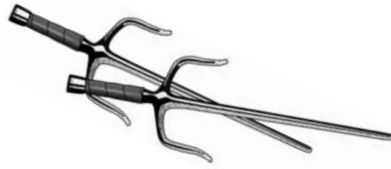
Bientôt, avec l'âge, les missions devinrent trop risquées. Une autre tâche lui fut alors confiée.

Sous l'injonction de Hantei Fujiwa, de nombreux samurai furent contraints de quitter leur Clan pour devenir des ronin. Goruno fut chargé de recruter quelques-uns d'entre eux, puis



de les entraîner dans l'art de l'assassinat.

Goruno sélectionna les plus aptes, les plus à même de part leur état d'esprit à remplir ce rôle. Quelques mois passèrent, et les Tresseurs étaient nés.



Les Tresseurs, un groupe de ronin au service du Kolat

Les Kolat pensaient de prime abord se servir des Tresseurs comme d'une force de frappe semi-indépendante. Mais il s'avéra que les assassins déjà employés au sein des Kolat étaient tout aussi efficaces et globalement plus discrets.

Goruno proposa alors un rôle plus subtil pour les Tresseurs : ils pourraient agir comme

des tueurs à gage, scellant des contrats avec ceux qui seraient assez habiles pour les contacter, et assez riches pour les payer. Cela présentait un double intérêt : assurer des revenus conséquents aux Kolat, mais également fournir si besoin des moyens de pression non négligeables sur les employeurs des Tresseurs. En effet, peu parmi ces derniers apprécieraient qu'on révèle aux familles des victimes le nom du commanditaire du meurtre. Les maîtres Kolat de l'époque prirent le temps de la réflexion. Le pari pouvait être risqué, car mal contrôlés, les Tresseurs pouvaient permettre à des enquêteurs de remonter jusqu'à l'organisation. Ils acceptèrent cependant, faisant confiance à la prudence et aux méthodes de Goruno.

L'histoire leur donna raison, car l'organisation mise en place par ce dernier permit aux Tresseurs d'opérer pendant plus de sept siècles sans jamais mettre directement en danger les Kolat.



CHAPITRE DEUX



Les Familles Vassales

*La famille Boheki,
vassale de la famille
Shiba du Clan du Phénix*

Famille vassale de la glorieuse lignée du fondateur du Clan, la famille Boheki possède la réputation de former les meilleurs yojimbo de l'Empire, yojimbo employés à protéger les hauts dignitaires du Clan du Phénix et des dirigeants du Gozoku.

Fondation et Histoire

C'est au milieu du IV^{ème} siècle de l'histoire de Rokugan, selon le calendrier d'Isawa, que Shiba Shujin fit de sa lignée une des familles vassales les plus prestigieuses du Clan.

En cette période troublée, les Clans du Lion et du Phénix s'opposaient fréquemment lors de batailles plus ou moins importantes, pour des raisons de conflits territoriaux. Cette inimitié alla croissant jusqu'à la bataille de la rivière des trois pierres, au cours de laquelle plus de mille bushi du Clan du Lion furent mis en déroute par à peine une cinquantaine de shugenja. Haineux, le Clan du Lion s'apprêtait à faire marcher toute son armée sur les terres de son adversaire mais le Clan de la Grue usa de son influence à la cour impériale pour forcer les deux belligérants à faire la paix. Chacun des Clans envoya une délégation à la cité qui allait devenir Mamoru Kyotei Toshi afin d'y signer un traité de paix officiel, ratifié par l'Empereur. Ce fut la Victoire par la Paix, en l'an 353.

Le Clan du Phénix envoya un important contingent de la famille Isawa, dont Isawa Yasashi serait le porte-parole. Yasashi était un shugenja connu pour son grand amour de la paix et de la vie. C'était un homme bon et intelligent, le diplomate idéal pour signer un accord de paix. Il était accompagné partout par son fidèle yojimbo, Shiba Shujin. Shujin était entré au service de Yasashi sitôt son gempukku terminé. Durant des années, il avait appris à connaître ce samurai d'exception, observant jour après jour l'immense bonté et la grande chaleur humaine dont faisait preuve le shugenja dans ses rapports avec autrui, même avec de simples heimin. Les années passant, Shujin en vint à considérer Yasashi comme un second père et il fit le serment de mourir plutôt que de laisser arriver du mal à cet homme admirable.

Les deux délégations logeaient dans le palais du gouverneur de Mamoru Kyotei Toshi. Avant la signature du traité proprement dite, de grandes célébrations eurent lieu afin de fêter une paix durable et une amitié entre les deux Clans. Un soir, après un copieux festin, Isawa Yasashi décida de se retirer dans ses appartements pour se reposer. Shiba Shujin vint immédiatement se placer à son côté pour le soutenir, le vieux shugenja ayant légèrement abusé d'un excellent saké. Lorsque les deux hommes arrivèrent dans le long couloir débouchant sur les appartements de la délégation du Clan du Phénix, Shujin fut aussitôt sur ses gardes. Les lampions ne diffusaient qu'une pâle lueur et le sixième sens du yojimbo le mettait en garde. Continuant son chemin, Shujin posa néanmoins la main sur la garde de son katana.

Soudain, alors que les deux hommes arrivaient au milieu du couloir faiblement éclairé, six silhouettes jaillirent à travers les shoji.

Elles étaient habillées de noir et brandissaient diverses armes, menaçantes. Aussitôt, Shujin dégaina son sabre et se mit en garde. En un éclair, il analysa la situation. Yasashi et lui étaient encerclés, et seuls quelques mètres les séparaient des appartements du shugenja, ceux-ci étant protégés par divers glyphes de protection. Shujin devait permettre à son protégé de s'enfuir... Le yojimbo feinta à droite et frappa à gauche, tranchant net le bras de l'agresseur qui se dressait entre eux et la sécurité. L'homme s'effondra dans une gerbe de sang, sans un bruit. Aussitôt, Shujin poussa Yasashi en direction de ses appartements."

Fuyez, Isawa-sama ! Regagnez vos quartiers, je me charge d'eux !" Yasashi hésita une seconde, mais son yojimbo le poussa avec vigueur et le vieux shugenja courut de toutes ses forces. Les hommes en noir se déployèrent, mais Shujin leur barra le chemin. Ils attaquèrent. Shujin para un coup, sentit une lame s'enfoncer dans sa jambe. Rassemblant son ki, il frappa et décapita un agresseur. Les autres reculèrent puis repassèrent à l'assaut. L'un se jeta sur Shujin, lame en avant, tandis qu'un autre contournait le yojimbo pour se lancer à la poursuite d'Isawa Yasashi. Comprenant la manœuvre, Shujin fit un pas de côté et porta un violent coup de bas en haut, tranchant net la jambe du poursuivant. Le sabre de son agresseur, qu'il avait négligé, s'enfonça violemment dans son ventre. Shujin sentit le sang lui envahir la bouche. Crachant au visage de l'homme qui se tenait devant lui pour l'aveugler, Shujin saisit le sabre qui dépassait de son ventre afin de la maintenir fermement. Utilisant ses ultimes forces, il porta un violent coup de tête et sentit le

crâne de l'assassin exploser. Retirant le sabre de son ventre, il le projeta sur l'homme dont il venait de trancher la jambe afin de l'achever. Il ne restait plus que deux hommes valides devant lui. Ceux-ci s'approchèrent prudemment, ayant compris qu'ils avaient affaire à un puissant samurai. La vue de Shujin commençait à se brouiller ; le combat ne devait pas s'éterniser sinon il n'aurait plus la force de continuer. Les agresseurs passèrent à l'attaque, vifs comme l'éclair. L'un frappa en bas, et l'autre attaqua en haut. Shujin projeta son épaule en avant afin d'intercepter la lame du second tandis qu'il frappait de toute sa puissance vers le bas, ouvrant net le premier de la gorge à l'aîne. Son épaule fut transpercée par la lame du survivant, qui se brisa net contre sa clavicule.

L'homme en noir sortit un tanto et frappa aussitôt, ouvrant une large plaie sur la poitrine de Shujin. A bout de force, le yojimbo recula, tenant maladroitement son katana devant lui. Soudain, il marcha sur le sabre de l'homme dont il avait tranché le bras. D'une brusque poussée du pied, il le projeta sur son adversaire. La lame entailla la cuisse de l'homme en noir, qui fit un pas en arrière. Shujin profita de ce bref moment de relâchement et bondit, transperçant l'assassin. Celui-ci, avant de mourir, eut la force de porter un dernier coup, enfonçant son tanto entre les côtes du yojimbo. Shiba Shujin s'écroula alors, les ténèbres emplissant son esprit.

Lorsqu'il se réveilla, il était couché sur un futon, le corps couvert de bandages. Vivant. Il vit Isawa Yasashi que le veillait, s'assurant que ses plaies guérissaient correctement. Prières aux kami et médecine permirent à Shujin de se remettre. Toutefois, son corps avait subi de telles blessures que plus jamais il ne pourrait se battre et exercer sa fonction. Désespéré, Shujin passa le reste du séjour à se rétablir, condamné au repos.

Personne ne put dire qui étaient les hommes en noir, bien que beaucoup soupçonnèrent des assassins du Clan du Scorpion, qui avait tout intérêt à ce que les autres Clans s'affaiblissent par la guerre.

Enfin, la délégation du Clan du Phénix regagna ses terres. Shiba Shujin fut présenté au Champion du Clan, afin d'être félicité pour son courage et sa dévotion. Shujin se jeta alors au pied de son daimyo et demanda la permission de faire seppuku, puisqu'il ne servait désormais plus à rien. Surpris, le Champion lui refusa ce droit : "Par ta bravoure, tu t'es montré plus que quiconque digne du Serment de Shiba. Désormais, tu seras Boheki Shujin, la Muraille. Ta famille formera les plus prestigieux yojimbo du Clan, en prenant exemple

sur ton courage et ton abnégation."

Et ainsi naquit la famille Boheki. Car si Shujin ne pouvait plus être yojimbo, il pouvait encore être un sensei et un daimyo de grand talent. S'installant sur les terres qui lui avaient été accordées, il vit venir à lui de nombreux bushi prêts à prendre son nom et à servir sous ses ordres. Shujin prit femme et eut plusieurs enfants. La lignée Boheki pouvait ainsi perdurer et son enseignement enrichir l'Empire.

La famille Boheki

Mon : Une silhouette vue de profil, tenant un sabre devant elle

Bonus : Intelligence +1

Gloire : 0.8

Rôle

La grande compétence des yojimbo formés par la famille Boheki fut d'une grande utilité durant le règne du Gozoku. En effet, en cette période troublée, les hauts dignitaires de l'Alliance étaient constamment menacés par des tentatives d'assassinat ou des attentats perpétrés par les rebelles au régime.

Le Clan du Phénix fournit de nombreux yojimbo de la famille Shiba afin de protéger les dirigeants du Gozoku, mais seuls les plus importants d'entre eux se voyaient offrir la protection d'un yojimbo de la famille Boheki... Ainsi, on raconte que Shiba Gaijushiko ne se déplaçait jamais sans ses fidèles gardes du corps, héritiers du courage de Shujin.

Destin

La famille Boheki, en tant que simple vassale de la famille Shiba, n'eut aucunement à souffrir de la chute du Gozoku. Au contraire, lorsque Shiba Gaijushiko se retourna contre l'Alliance au profit de l'Impératrice, il proposa les services de ces yojimbo exemplaires aux meneurs de la restauration impériale, afin qu'ils travaillent avec les miharu de la famille Seppun à la protection de l'entourage de l'Impératrice.

Eu égard aux services rendus de cette manière par la famille Boheki, celle-ci se vit confirmer dans son statut et continua ainsi à suivre sa voie siècle après siècle, bien que sa popularité fut, des années plus tard, partagée avec une autre famille de yojimbo, les Sodona vassaux également de la famille Shiba et protecteurs des hauts dignitaires du Clan.



Le Dojo du Rempart d'Acier

"Affronte plutôt une demi-douzaine d'ogres plutôt qu'un seul samurai de la famille Boheki."

- Hida Toburo

Ecole : Yojimbo de la famille Boheki (Nouvelle Voie)

Tradition :

Des samurai des familles Shiba et Boheki, élités de l'école de yojimbo de la famille Shiba, peuvent s'entraîner dans ce dojo pour y acquérir les enseignements de Shujin, la Muraille. L'accent y est mis sur le devoir, le sens du sacrifice utile. Un samurai se doit d'être prêt à mourir pour son seigneur, et un yojimbo plus que tout autre mais cette mort ne doit pas servir à rien, elle doit être l'ultime instrument de protection à utiliser. S'entraîner au dojo du Rempart d'Acier est très formateur pour ceux qui aspirent à devenir yojimbo, car y sont enseignées les vertus fondamentales que se doit de posséder celui qui souhaite passer sa vie à défendre la vie des autres.

Entraînement :

La résistance à la douleur est le point de départ de l'entraînement. Car celui qui espère protéger les autres doit pouvoir continuer à se battre même si son corps ne le peut plus, comme le fit Shujin. Les élèves sont donc poussés au-delà de leurs limites d'endurance.

Ils s'exercent torse nu durant les jours les plus froids de l'hiver, courent pieds nus sur des sentiers caillouteux, s'affrontent au bokken jusqu'à ce

qu'ils s'évanouissent sous la douleur des coups... Peu d'élèves sont capables d'arriver au bout de cet entraînement, mais les rares élus peuvent se targuer de faire partie de l'élite des yojimbo du Clan.

Les yojimbo de la famille Boheki
(Nouvelle Voie)

Rang de technique : 3

Conditions d'admission : école de yojimbo de la famille Shiba / 2

Voie de progression : école de yojimbo de la famille Shiba / 3

Technique : L'Esprit repousse les Limites

Capable de pousser son corps au-delà des limites, le yojimbo peut, à tout moment du combat, utiliser un point de Vide pour ignorer totalement tous les dommages qu'il pourrait endurer pendant (rang de Volonté) tours. A la fin de ce délai, il encaisse d'un seul coup tous les dégâts qu'il aurait du subir durant cette période (et peut donc en mourir).

Toutefois, cette technique ne peut être employée que si le yojimbo se bat pour protéger une autre personne, et ce de manière officielle.

La vie d'un Oracle est loin d'être accessible et compréhensible pour le commun des mortels. Elu par l'un des puissants Dragons pour poursuivre une existence sans pareille, l'Oracle dispose de pouvoirs extraordinaires capables de faire basculer le destin d'un monde.

Pourtant, ces forces sont rarement mises en œuvre et l'Oracle a plus un rôle d'observateur que d'intervenant. Il est le garant de l'équilibre des forces élémentaires du monde.



*La famille Itagi,
vassale de la famille
Matsu du Clan du Lion*

Cela faisait tellement longtemps que la vie l'habitait que Mushiko avait oublié son âge. Elle ne se souvenait même plus du jour de sa naissance ou de son enfance. Seul son nom, et le destin qu'on lui avait tracé, lui restaient en mémoire. Elle était de ceux qui avaient été choisis pour endosser une grande responsabilité. Et dans son cas, cette responsabilité était peut-être la plus grande de toute. Mushiko était l'Oracle du Vide, et toutes les pensées de son existence n'étaient tournées que vers l'accomplissement de sa tâche. Jusqu'au jour où l'Oracle de l'Eau vint à disparaître sans héritier. L'équilibre des forces fut bouleversé sans qu'elle n'ait su où et comment intervenir. Ce qui entraîna, dans l'Empire, une vague de sécheresse sans précédent ainsi que plusieurs événements fâcheux. Pour la première fois, Mushiko se rappela de ce que l'on ressent quand on a peur...

Déterminée à anticiper d'autres événements de cette ampleur, Mushiko décida, sous le joug d'une morbide compulsion, de contempler le jour de sa mort. Elle utilisa donc ses pouvoirs divins pour arpenter les sentiers sans limite de l'avenir afin de connaître les myriades de lendemains possibles. Et à force de s'intéresser à toutes les éventualités existantes, elle prit conscience qu'une ombre l'attendait à la lisière de son ultime lendemain. Quelle que soit la manière dont elle mourrait, la présence se trouvait toujours là. Mushiko commença à s'inquiéter de cette présence, aussi elle décida, avec une certaine réticence, de voir au-delà de sa mort. Dans un avenir plus lointain, l'ombre était plus forte et indéniablement maléfique. Mais bientôt, elle comprit avec terreur que l'entité qu'elle avait discernée dans le futur l'observait en retour. Plongée au cœur de l'ombre, Mushiko sentit une force ronger son âme tel un acide, aussi elle décida de revenir au présent.

Son voyage lui avait permis d'entr'apercevoir mille ans de ténèbres et de désolation, mille années où celui qui ne doit être nommé régnerait en maître suprême. Ce savoir, elle savait qu'elle ne pouvait le partager avec qui-

conque et que le jour où cela arriverait, où il lui faudrait affronter le mal, elle serait déjà morte.

Mushiko se mit alors à prier avec plus de dévotion qu'elle n'en avait jamais montrée et ses pensées enrichirent le Vide. Les ténèbres se firent dans son esprit et une lumière unique se matérialisa, éclairant un visage marqué, aux traits aquilins et volontaires, et deux yeux bleus sous un casque de fer. Le visage se dissipa pour être remplacé par celui d'un garçon. Les yeux étaient toujours les mêmes, et la détermination intacte. Un nom vint à l'esprit de l'Oracle. Était-ce celui d'un sauveur ou d'un destructeur ? Il lui était impossible de le déterminer avec certitude, toutefois elle sut que le destin de cet homme était à observer de près, et son nom résonna encore longtemps dans son esprit, tel l'écho d'un tonnerre lointain.

Matsu Itagi.

“Ce matin, mes yeux se sont portés sur le pic des Sept Tonnerres. Sa cime neigeuse accrochait le pâle rosé des premiers frémissements d'Amaterasu. Quelques oies sauvages profitaient de l'aube pour continuer leur migration. Près de moi, Tashiro, mon petit-fils, me prêtait son bras. Il a tout juste quinze ans, mais il possède déjà le port noble qui désigne ceux dont l'âme est pure. Il a le sourire clair de la jeunesse radieuse, ce sourire qui ne fleurit que sur les lèvres de ceux dont le cœur est pur, ce sourire luminescent qui réchauffe même les plus vieilles et qui d'un seul éclat balaie l'aigreur et la peine. Je l'aime, et je crois qu'il fera un grand samurai si les Fortunes lui prêtent vie.

Jeune, on me prêtait aussi ce sourire. Mais je n'ai pas gardé ma pureté, et il s'est flétri. Je suis un barde et j'ai l'habitude de conter les histoires. J'en ai conté des centaines. Des batailles héroïques aux duels dramatiques en passant par les amours tragiques... J'ai été célèbre et on m'a loué... et pourtant toutes ces histoires ne m'ont jamais satisfait. Peut-être parce que celle que j'aurais du conter, celle qui m'est la plus proche, je l'ai gardée scellée en mon âme, enfouie dans des souvenirs terribles, et peut-être, dois-je l'avouer, n'étais-je pas sûr que le monde dussé connaître certains secrets. Les autres décideront. J'ai vu aujourd'hui mon soixante-quinzième hiver, et je n'ai guère d'espoir de voir le soixante-seizième, si tant est que j'en aurais même envie.

Mon nom est Matsu Kaneka. Je suis né en la trois-cent quatre-vingt dixième année après



la chute des kamis. Doté d'une belle voix, mais affligé d'une petite taille, on avait décidé qu'il était inutile que je rejoigne l'école de bushi de ma famille et l'on m'enseigna l'art des bardes. Mais ceci n'a guère d'importance. Ma vie prit son tour décisif quand j'eus quatorze ans. Je venais de passer mon gempukku et je rencontrai celui que je ne devais plus quitter durant neuf années. Matsu Itagi était mon cousin, et il était l'aîné de l'une des plus grandes générales de l'Empire et l'un des trois prétendants possibles à l'héritage du titre de Champion de notre famille. C'est de lui dont je veux aujourd'hui vous parler, de lui dont je veux narrer la véritable histoire que d'aucun qualifierait de fable. Peu m'importe aujourd'hui, je suis trop vieux pour la crainte, trop vieux pour les apparences, et mon cœur livrera la vérité.

A quinze ans, quand je le rencontrai pour la première fois, Itagi était déjà un homme fait. Il était grand et svelte, la chevelure noire de jais tombant en mèches épaisses jusqu'à ses omoplates. Son visage encadré de sa chevelure sauvage avait les traits durs. Sa bouche ferme désignait le meneur d'hommes, ses joues creusées et sa mâchoire carrée, le guerrier arpentant la Voie des Armes comme un moine arpenterait la Voie du Tao. Quant à ses yeux, ils avaient en eux cette passion sauvage, cette énergie brutale semblable à un volcan prêt à éclater à tout instant. Sa réputation était égale à son physique, terrible. A treize ans, son sensei avait laissé planer sur lui la menace d'un musha shugyo tant il était indiscipliné. Il avait alors décidé de quitter sa famille le lendemain, avec pour seule arme un vieux katana usé. Son existence fut alors oubliée pendant un moment - certains pensèrent même qu'il était mort - mais, l'année même de son départ, des rumeurs firent mention de sa participation à l'extermination du Clan du Serpent. On raconta alors qu'il avait combattu dans les contingents de ronin et qu'il fut l'un des rares survivants de ce que l'on appela plus tard les Cinq Nuits de la Honte. Vivant oui, mais éternellement changé. Un jour, bien plus tard, il me parla de cette bataille, aux ombres mourantes des feux d'un autre monde et le regard de son œil gauche, désormais décoloré, braqué sur sa main droite marquée à jamais par les flammes de cette bataille. Il me conta les ténèbres étouffantes, l'anxiété qui montait, et puis l'assaut, son premier assaut, où il s'était jeté dans la mêlée tel un jeune dieu invulnérable. Il me raconta comment il s'était senti invincible en cet instant, porté par la vague de la passion, le

feu du bushido et la rage de vaincre. Comment tous tombaient devant sa lame et celles de ses compagnons d'armes. Mais il m'expliqua alors comment, au plus fort de la bataille, le chaos avait fondu sur eux et avait manipulé leurs esprits. Tout avait basculé lorsque l'acier et les flammes furent mêlés, et que des hurlements déments s'étaient soudain élevés dans les cieux tandis que les ténèbres prenaient vie. Il me parla de cette obscurité qui s'était abattue d'un seul coup sur leurs rangs, puis de l'éclat maléfaisant qui était alors apparu dans les yeux de nombre de combattants. Ces derniers ne mirent pas longtemps avant de retourner leurs lames contre leurs propres frères d'armes. Lui-même avait du mettre sa main dans les flammes pour ne pas se laisser posséder, mais son œil gauche restera éternellement frappé par la marque du démon. Je sus que, durant cette nuit terrible, sa lame prit la vie de nombre de ceux avec qui il s'était lié. Et puis les shugenja du Clan du Phénix étaient arrivés, mêlant leurs flammes à celle qui dévastait déjà les abords du shiro et du village. La foudre avait tonné tandis que kami et kansen dévastaient la terre et que les hommes s'entretuaient. A la fin, tout à la fin, il n'y avait plus qu'un borbier de cadavres, de sang et de cendres, sur lequel les pacifiques bushi de la famille Shiba exécutaient les rescapés, femmes et enfants compris, et achevaient les blessés agonisants.

C'est, je crois, cette nuit qui fut à l'origine de la violence qui l'habita durant de longues années. Les cicatrices de sa main s'étaient vite refermées mais les brûlures de son âme restaient vives à jamais.

Lorsque sa participation à la bataille fut avérée, notre Clan chercha à le rapatrier le plus vite possible sur nos terres. En ces temps incertains, notre famille manquait de bushi courageux et de héros ; aussi, contre toute attente, le retour d'Itagi fut célébré comme jamais. Pourtant, son caractère bien trempé n'avait pas changé et les progrès du guerrier continuèrent à se faire attendre. C'est ainsi qu'à quinze ans, je me retrouvai à ses côtés. Je crois que c'est sa mère, qui, connaissant mon calme, avait espéré que je puisse le tempérer. Les bushi de la famille Matsu connaissent la rage et savent la laisser déferler. Mais chez Itagi, elle était constante, juste masquée par un mince voile d'apparence.

Durant deux ans, je restai à ses côtés tandis qu'il était envoyé à l'ouest de l'Empire, luttant contre des bandes de brigands éparses... En y repensant, ce furent là de bien belles

années. Certes, les escarmouches et embuscades étaient alors notre quotidien, mais nous étions jeunes, aguerris, et invincibles. Et si nous ne mangions pas tous les jours à notre faim, que les rivières étaient notre seul bain et que le sommeil était un luxe, cela était bien peu de sacrifices pour goûter la victoire, la camaraderie et l'instinct guerrier. Et dans nos luttes, Itagi était notre héros et nous le suivions, et nous l'aimions. Il était un fauve, et à son contact se réveillait notre rage, notre force et notre pouvoir... Nous l'aurions suivi en enfer s'il l'avait décidé... D'ailleurs c'est que douze d'entre-nous fîmes un jour, et je crois qu'aucun de ceux qui l'y suivirent et périrent ne le regretterent. Etre un homme, un guerrier, un samurai n'est pas quelque chose que l'on

reçoit, ni même que l'on construit, mais quelque chose que l'on vit. Et à côté de cette joie, rien n'existe, même pas la mort. Combien ai-je pitié de ces fats qui se gargarisent de mots, vivent dans l'opulence ou travaillent le sabre sans savoir ce qu'est cette énergie, cette puissance qui vous environne, vous emporte dans son flot, lorsque les kami et les ancêtres vous accompagnent, lorsque votre sabre à la main, le tourbillon vous emporte. Ils peuvent bien s'abreuver de mots et s'abrutir de travail dans les dojos, ils ne sauront jamais ce qu'est s'engouffrer dans la tourmente, l'accepter tout au fond de nous-même et se sentir disparaître dans le flot... Itagi créait la tourmente, la vivait, et dans son élan, il nous emportait vers des sommets que nous n'aurions jamais pu





atteindre. Les moines peuvent bien me parler des sensations qu'accorde la méditation, le jeûne ou la répétition sans relâche des sùtras, cela ne m'impressionne pas car j'ai connu le déchaînement des éléments et j'ai été l'un d'eux.

Deux ans passèrent donc et nous revînmes, faute d'ennemis à combattre. Et il n'y avait plus que des guerriers parmi nous. Quant à mon cousin, il n'y avait plus trace d'une quelconque enfance dans ce regard de feu, ni dans cette crinière sauvage qui descendait dans son dos, ni dans ce corps aux épaules larges et aux côtes efflanquées. Et ils le savaient tous, car quand nous rentrâmes dans nos terres, les regards qui se posaient sur nous étaient emplis de dégoût, de crainte et d'envie. Peut-être étions nous laids à voir avec nos cicatrices, notre maigreur, nos armures défoncées, nos barbes hirsutes. Mais je crois surtout que les hommes savent quand ils ont affaires aux prédateurs, qu'ils savent quand nul vernis, nulle convention n'habillent plus l'âme. Nous n'étions plus des membres du Clan du Lion, nous étions des lions. Et Itagi était le plus féroce."

Matsu Kaneka, "le Destin d'un Homme"

La tragique rencontre entre Matsu Itagi et Hida Tadaka (cf. la Voie du Crabe) est connue de tous et bien que l'entreprise du Champion du Clan du Lion fut souvent considérée comme pure folie, sa vaillance permit à tout un chacun de connaître enfin l'espoir. L'espoir de voir l'Outremonde anéanti, de connaître une vie sans guerre, d'envisager un avenir meilleur, l'espoir de voir des guerriers fiers et sans peur se dresser pour défendre l'Empire... Une symbolique que la famille Itagi cherche depuis à préserver.

Fondation

Au début de la souveraineté du Gozoku, et pendant la majeure partie de celle-ci, le Clan du Lion ne possédait plus son prestige d'autrefois à la cour impériale. Cela était du autant à la faiblesse de l'un de ses daimyo de l'époque, Akodo Mitsuyuki, qui n'avait pas su faire face avec force à la prise de pouvoir de l'Alliance tripartite, qu'au nombre incroyable dans ses rangs de traîtres envers l'Empereur. Son honneur blessé, ses forces diminuées, le Clan du Lion mit beaucoup de temps avant de relever la tête. Cela commença au tout début du Vème siècle avec l'émergence d'un homme hors du commun, Matsu Itagi.

Bien qu'il n'ait vécu que vingt quatre ans, Matsu Itagi n'en est pas moins l'un des plus grand héros que Rokugan ait jamais connu et on n'hésite pas à le comparer à Akodo en personne. La légende prétend qu'au cours de sa vie, il ne perdit jamais ni bataille ni duel, ce qui, en quelque sorte, lui permit de s'élever au-dessus des mortels en tant que Hachiman - son surnom militaire -, la Fortune de la guerre.

Pourtant ses plus grands exploits, le Lion ne les vécut pas à Rokugan mais sur la terre des Ujik-hai dont on pense que les premiers berserkers sont originaires. Accompagné de ses douze plus fidèles guerriers, il y vécut des aventures incroyables le menant même à la frontières du royaume des morts et des vivants, le Meido, à la recherche de l'âme de sa bien-aimée.

Quelques années plus tard, Matsu Itagi, alors Champion du Clan du Lion, périt en compagnie de Hida Tadaka, le daimyo du Clan du Crabe, au cours de sa folle tentative pour fermer le Puit suppurant. Toutefois, la légende veut qu'à eux deux, ce duo de héros abattit tant de créatures souillées, ogres et oni, que l'Outremonde ne put mener d'assaut de grande envergure pendant plus d'un siècle. Le célèbre dramaturge Ikoma Tsugo écrivit une pièce sur les exploits de Itagi et Tadaka, qui devint très populaire au sein des Clans du Lion et du Crabe. Depuis, cette pièce est jouée lors de toute rencontre diplomatique entre ces Clans afin de faire ressentir leurs similitudes.

Sa plus jeune demi-sœur, Oki, qui avait d'abord cru à un complot du Clan du Crabe visant à éliminer son frère, décida alors de faire perdurer les espoirs de Itagi en mettant à la disposition du Clan du Crabe son armée dans le but de combattre les hordes démoniaques de Fu-Leng. Le Fils du Soleil loua cette initiative (certains diront que cette décision fut prise sous la pression du gouvernement de l'époque, le Gozoku, qui voyait là un moyen d'affaiblir un Clan du Lion opposé à l'ordre établi) et ordonna que ces hommes portent désormais le nom d'Itagi, en hommage au courage du défunt Champion du Clan du Lion.

Rôle

La famille Itagi devint ainsi l'une des rares familles vassales des Matsu. Guidée par les desseins de Matsu Itagi et de sa sœur, elle se consacra entièrement à l'anéantissement des forces de l'Outremonde aux côtés du Clan du Crabe, et fut la seule famille non issue de ce

Clan - avant la prise de conscience collective au cours de la guerre contre Mangeur - à avoir saisi l'importance de la mission qu'il accomplissait pour la sécurité de l'Empire ; ce qui explique sans doute le respect et les privilèges qui lui seront, plus tard, accordés par la famille Hida. Elle fut aussi, d'une certaine manière, une sorte de symbole politique qui permettait au Clan du Lion de faire taire certaines railleries lui reprochant souvent d'être inactif et lâche face à la menace de l'Outremonde.

Au départ, les membres de la famille Itagi n'étaient pas très nombreux. Itagi Oki, sa première daimyo (qui bénéficiait d'un grade équivalent à celui de gunso auprès de l'armée du Clan du Crabe, chose que la famille Hida lui accorda, dans sa grande bonté, en hommage à son frère Matsu Itagi) n'avait sous ses ordres qu'une division de deux mille fantassins - pour la plupart inexpérimentés - mais qui suivaient tous, ou presque, la Voie du Tigre, celle que son frère leur avait montré, non par des mots mais par ses actes. Rokugan connut alors ses premiers berserkers (les célèbres berserkers de la famille Hida sont en effet les héritiers de l'enseignements abâtardi des Itagi), ces hommes dont la dévotion fanatique au bushido (et plus particulièrement à deux de ses vertus : Yu, le Courage héroïque et Chugo, le Devoir et la Loyauté) leur permettait d'oublier leur peur et de se lancer corps et âme dans la bataille, sans arrière-pensée, sans objectif autre que la victoire. "La meilleure défense est l'attaque" aimaient à dire ces hommes et c'est, dans une certaine mesure, en prônant cette philosophie que le Clan du Crabe obtint ses premières victoires éclatantes sur son ennemi héréditaire.

Ainsi, on peut alors considérer que les berserkers furent d'une certaine manière les vecteurs et les exemples de l'idéal que tente de prôner la famille Itagi : celui de garder espoir en toute occasion et de se battre corps et âme pour concrétiser cet espoir.

Et c'est en gardant cet état d'esprit que, malgré ses effectifs réduits, la famille Itagi se forgea rapidement une formidable réputation au sein du Clan du Crabe. C'est ainsi que ce dernier, impressionné, n'hésita pas à s'inspirer du courage et des tactiques de combat novatrices - de type guérilla dont Itagi Oki s'était inspirée en observant les combattants de la famille Daidoji du Clan de la Grue - qu'elle employait. On se souvient notamment du moment où la famille Itagi refusa d'abandonner à un triste sort un groupe d'éclaireurs de la famille

Hiruma dont faisait parti le neveu du Champion du Clan du Crabe. Le détachement avait eu le malheur d'être encerclé par quelques dizaines d'oni et ne pouvait espérer de renfort de par leur éloignement dans l'Outremonde : le risque aurait été trop grand et le prix à payer n'en valait pas la peine - même pour sauver un membre de la famille régnante - d'autant que le Clan du Crabe n'avait jusque là plus jamais entrepris d'offensive sur ses ennemis depuis la guerre que mena Osano wo contre les trolls ; seule la défense des frontières impériales lui importait désormais. Mais malgré l'interdiction qui pesait sur eux, Itagi Oki décida d'envoyer ses meilleurs hommes à leur aide. Arrivés sur place, ces derniers prirent le temps d'analyser la situation avant de décider de harceler les oni par des assauts violents, mais très courts et à intervalles irréguliers. Les ennemis, malgré leur plus grand nombre, commencèrent rapidement à se désorganiser, ce qui permit aux bushi Itagi de créer une faille suffisamment grande pour permettre aux éclaireurs Hiruma de s'échapper. Cet événement marqua la naissance de l'admiration et du respect que voua le Clan du Crabe à la famille Itagi. Respect qui se traduit par l'autorisation aux bushi de la famille Itagi de suivre, librement, l'enseignement du dojo du Clan.

Destinée

Malheureusement, la quasi-majorité des membres de la famille Itagi disparut lors de la chute du château de la famille Hiruma, peu de temps avant la bataille de la crête de la vague, et avec elle la majorité de ses enseignements. Alors que la forteresse était encerclée de toute part et que la victoire avait déjà choisi son camp, ils furent les seuls à ne pas reculer d'un pouce, et à rester défendre le château, refusant de laisser la moindre de ses pierres à l'Outremonde.

Certains diront que c'est le Clan du Crabe lui-même qui a poussé à l'extinction la famille Itagi, voyant un possible danger dans le sentiment d'espoir qu'elle prônait continuellement. D'autres parlent tout simplement de fatalité.

Quoi qu'il en soit, la Voie du Tigre a survécu et d'autres hommes, par la suite, se sont élevés au rang de berserkers. L'idéal de Matsu Itagi et de sa sœur Oki n'est donc pas tout à fait mort...

La famille Itagi

Mon : Une patte griffue en forme de lame

Bonus de famille : Volonté +1 ; Les bushi de la famille Itagi peuvent échanger leur compé-

L'esprit du chaos

Autrefois la terre des hommes était peuplée par les animaux - enfants de Inari, la future Fortune du riz, et Kitsunehime, Dame Kitsune, la mère de tous les hengeyokai - et les cinq grandes races - Zokujin, Troll, Kenku, Ningyo et Kitsu - détentrices de grands pouvoirs et du destin du monde. Tout ce beau monde cohabitait au milieu des kami élémentaires et des créatures célestes qui avaient décidé de rester dans le ningen-do, dans la paix et le respect d'autrui. Et il en fut ainsi durant de nombreuses années...

Jusqu'au moment où l'un des membres de la race des Kitsu, le puissant Kishenku, voulut détruire cet ordre et asservir les siens comme le reste du monde. Certains pensent que l'Ombre rampante, l'ennemi héréditaire de la vie sur la terre, était encore liée à cette guerre, mais rien n'est moins sûr. Quoi qu'il en soit, aidé par sa formidable armée de déments, le Kitsu réussit presque dans son entreprise, n'échouant que grâce à l'action cumulée des quatre autres grandes races et de ses frères qui ne l'avaient pas suivi. Kishenku fut alors détruit, et ses suivants pourchassés à mort, mais son esprit survécut en créant alors Toshigoku, le Royaume du massacre.

Malgré sa défaite, le Kitsu renégat avait réussi à jeter les prémices du chaos au sein des esprits du Ningen-do. Les enfants d'Inari et Kitsunehime furent les plus touchés. Beaucoup

L'esprit du chaos (suite)

d'entre eux s'abrutirent et devinrent des assoiffés de sang, s'opposant ainsi au reste des animaux, les obligeant par là-même à retourner au Chikushudo, leur Royaume d'origine. Sans compter que l'utilisation des forces incommensurables que Kishenku avait du déployer pour arriver à ses fins avait déclenché sur terre le deuxième de ses grands cataclysmes, provoquant petit à petit les événements allant entraîner l'émergence de la race des hommes.

Chang ou "l'esprit de la bête"

La nature corruptrice de Toshigoku, le Royaume du massacre, se traduit à Rokugan par l'apparition des Chang, ou "esprits de la bête" comme l'appellent aussi les rares personnes s'étant intéressées à la question. Lorsqu'une personne se fait dévorer par un animal carnivore (généralement un prédateur comme un tigre), son esprit devient l'esclave du corps de ce dernier jusqu'à que l'animal dévore une nouvelle victime, ce qui aura pour effet de le libérer. C'est le Chang qui incite l'animal à tuer. Aussi un dressage particulier ou un rituel destiné à exorciser l'animal est nécessaire pour réduire l'influence de l'esprit et rendre l'animal plus docile. Certains spécialistes, comme Kistu Tenchi, n'hésitent pas à penser que le Chang est lié d'une manière ou d'une autre aux berserkers de Rokugan. Peut-être est-ce ainsi que la nature corruptrice de Toshigoku se manifeste chez les humains ?

tence de Kyujutsu contre la compétence Connaissance : Outremonde (ou un rang de plus dans cette dernière). Vu leurs relations avec le Clan du Crabe, les bushi de la famille Itagi peuvent apprendre les techniques des familles Hida ou Hiruma en prenant l'avantage Ecoles multiples pour 4 PP au lieu des 6 normalement dus.

Gloire : 0.4

La Voie du Tigre

Etendards levés, sabres dégainés, l'armée impériale marche vers l'ennemi. Projectiles enflammés et flèches se croisent en sifflant, puis c'est l'assaut. Bientôt, la plage est rouge de sang et la mer charrie des cadavres. Parmi l'armée que formèrent tous les Clans de l'Empire d'Emeraude, douze bushi d'une stature exceptionnelle se détachent. Ils se tiennent en première ligne - à l'endroit le plus exposé -, pourtant ils ne portent pour seule armure que le courage que leur apporte leur terrible fureur.

Les douze attaquent avec un total mépris du danger. Ils sautent en hurlant d'un adversaire à un autre, leur katana fend l'air avec une telle vitesse que leurs lames semblent avoir des queues de sang.

De part et d'autre, on fait preuve de vaillance mais personne ne peut rivaliser avec les douze. C'est grâce à eux que l'armée menée par Matsu Zaruko fait le vide devant elle, que d'autres bushi s'engouffrent dans la brèche, et que les gaijin sont exterminés.

Après la bataille vient l'heure de compter les morts et les blessés. Personne n'est indemne dans l'armée de l'Empire, et ce malgré l'éclatante victoire - sauf les douze guerriers torse nu. Le combat les a épuisés au point qu'ils titubent, mais Hachiman a voulu qu'aucun d'eux ne soit blessé. Ces hommes sont des berserkers, ils suivent la Voie du Tigre, celle qui fait d'eux des guerriers-félins, et dont plus d'un seigneur connaît l'importance au combat.

Extrait de "la Bataille du Cerf Blanc" par Ikoma Tseko

Certains d'entre eux combattent

l'Outremonde parmi le Clan du Crabe, d'autres appartiennent aux terribles quêteurs de mort du Clan du Lion, mais tous suivent la Voie du Tigre, le chemin plus ou moins long qui mène à l'état de berserker, celui du guerrier-félin.

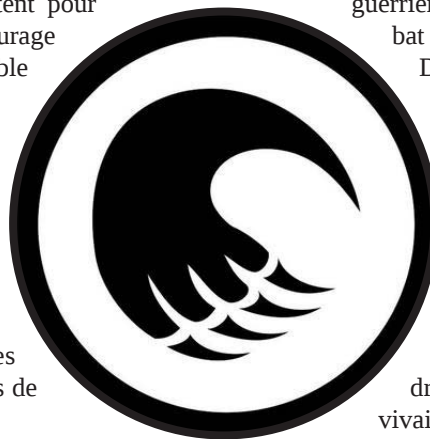
Méconnu par la plupart des Rokugani à cause de son attitude souvent provocante et de son besoin d'isolement, le berserker est mal compris, parfois rejeté. Le fait est qu'il existe deux types de berserker : les berserk - qui tirent leurs forces d'un intense entraînement et d'une philosophie martiale et de pensée plus profonde que ce que l'on pourrait croire - et les Ravageurs - qui ne sont que des fous furieux dominés par une rage inépuisable -, ce qui n'arrange pas les choses, les premiers étant souvent confondus avec les seconds. Pourtant son apport en combat est indéniable et le Clan du Crabe n'hésite pas à dire que le berserker représente pour lui le bushi accompli, un guerrier presque invincible qui combat avec une férocité sans égale.

D'autant que parmi eux se distingue une petite élite de douze hommes - appelés tout simplement les Douze - connus pour bénéficier de l'attention particulière de la Fortune de la guerre.

Tout commença vers la fin du IV^{ème} siècle de Rokugan selon le calendrier d'Isawa, à l'époque où vivait l'un des plus grands héros berserker que l'Empire ait compté : Matsu Itagi. Connaître son histoire, c'est comprendre ce qu'est la Voie du Tigre...

Ravageurs et Berserk

Au départ, les origines des Ravageurs et des berserk sont les mêmes. Tous deux sont menaçants en attitude et en apparence, possèdent des yeux perçants, des muscles saillants qui intimident les amis comme les ennemis, et sont habilités (certains diront possédés) par l'esprit du chaos (aussi connu sous le nom d'esprit de la bête) - celui-là même qui dirige Toshigoku, le Royaume du massacre et qui dominait jadis les terres que l'on nomme aujourd'hui Rokugan. Il est difficile de déterminer avec précision pourquoi et comment ces hommes sont dans cet état mais une chose est sûre, à Rokugan rien n'est jamais du au hasard. Pourtant, malgré leurs nombreuses similitudes, un détail d'importance les distingue. Les Ravageurs ne savent pas



contrôler les pulsions primaires qui sont en eux, tandis que les berserk y arrivent grâce à un entraînement intensif et une profonde méditation. Matsu Itagi fut le premier à y arriver et c'est à travers son enseignement que les berserk trouvent la volonté de résister. L'une des principales raisons du mépris à l'égard des berserkers vient donc de cette confusion entre les Ravageurs et les berserk. Le côté violent et sanguinaire des Ravageurs eut en effet vite fait d'instiller la crainte dans l'esprit des Rokugani, qui les considérèrent alors comme des êtres imprévisibles et peut-être mentalement déséquilibrés, ce qui est malheureusement faux pour une grande majorité d'eux. En effet, en dépit de leur comportement féroce, les berserk sont souvent justes et honorables, adhérant avec rigidité à certains préceptes du bushido. Et bien que ces hommes suivent le chemin de la guerre, ils respectent presque autant les convictions des gens pacifistes, qu'ils jugent pourtant comme faibles et naïfs, ainsi que ceux qui ne sont pas autorisés à se battre correctement - comme les heimin ou hinin - et ils n'hésitent pas à châtier les gens qui leur font du mal. Peut-être pensent-ils, comme Matsu Iraki en son temps, que la guerre n'aurait que peu de sens si la paix n'existait pas, elle aussi.

Ecole des Douze (Ecole Avancée)

Les Douze - appelés ainsi en hommages aux douze hommes qui avaient décidé de suivre Matsu Itagi lors de sa quête dans les steppes des Ujik-hai - sont ce qui se fait de mieux en terme de berserkers. Considérés par beaucoup comme les combattants ultimes, les Douze inspirent la crainte partout où ils passent. Leur confiance en eux est telle qu'ils refusent d'utiliser l'arc - arme pourtant symbolique pour le bushi rokugani -, une arme uniquement destinée à frapper de loin et donc indigne de leur vaillance. De la même manière, ils n'hésitent pas à se présenter torse nu face à leurs adversaires pour leur montrer qu'ils ne craignent rien d'eux.

Critères

Traits : Eau 3, Terre 4

Compétences : Intimidation 5, Combat à mains nues 4, deux compétences de bugei au choix à 4, Méditation 4

Avantages : Force de la Terre, Rétablissement rapide, Risque-tout, Trompe-la-mort

Autres : Il ne peut exister que douze berserkers maîtrisant la troisième technique ci-dessous, Hachiman y veille. Aussi les Douze ne possèdent-ils pas d'école au sens propre du terme. Si quelqu'un veut suivre les enseignements des

Douze, il doit réussir à convaincre l'un des membres de lui enseigner ses techniques, attendre qu'une place se libère et espérer que la Fortune de la guerre veuille bien lui insuffler sa bénédiction. Son Clan d'appartenance n'a pas d'importance mais le personnage doit être berserk.

Techniques

Rang 1 : La Voie du Tigre

Les Douze n'ont pas besoin de porter d'armure. Avec leur entraînement et la volonté qui les habite, les lames glissent sur leur peau. On considère que, en ce qui considère les coups portés par des armes perçantes ou tranchantes (tels les katana, yari, flèches...), le ND pour être touché du berserk est augmenté de son (Rang de Maîtrise x 2).

Rang 2 : Le Rage du Tigre

“Je ne suis pas le bretteur le plus habile, ni le cavalier le plus accompli, mais j'ai vu le visage de la mort en face et depuis, il m'accompagne en permanence.”

Matsu Itagi

Combattre l'un des Douze, c'est être confronté à la peur de perdre. Au début d'un affrontement mortel, chacun des adversaires du berserk doit effectuer un jet de Volonté contre un ND égal à (rang d'Intimidation du berserk x 5). Si le jet est raté, on considère qu'il ne peut plus utiliser de point de Vide pour le reste du combat. Cet avantage psychologique n'est valable que si le berserk ne rompt jamais le combat.

De plus, à ce stade, on considère que le personnage n'est plus sensible aux prières, sorts, pouvoirs ou malédictions affectant son esprit, et ce tant qu'il est en rage berserk.

Rang 3 : Le Don d'Hachiman

“Dans chaque homme se tapit la bête.”

Itagi Iriu

Tandis que le seigneur Matsu Iraki défend sa cité, un grand tigre blanc apparaît parmi les bushi de son armée. L'animal se tient en première ligne et fauche les rangs ennemis à coups de griffes ; ni les katana, ni les yari ne peuvent pénétrer sa fourrure ; il s'avance, invulnérable, et pourrait bien donner la victoi-

re à la famille Matsu malgré son infériorité numérique.

Cependant, ailleurs dans la bataille, un jeune barde Ikoma s'inquiète de l'absence d'Itagi Tamaru : qu'est-il arrivé au plus grand champion de l'armée de Matsu Iraki ? Serait-il malade, ou chose à peine concevable, la peur le retiendrait-elle loin du champ de bataille ? N'y tenant plus, le jeune omoidasu file jusqu'à la demeure de Tamaru. Il trouve le champion allongé sur son lit, comme endormi, et lui secoue violemment l'épaule :

"- Seigneur, réveillez-vous ! La bataille fait déjà rage dehors et notre armée aurait bien besoin de vos formidables talents de guerrier pour vaincre."

Tamaru semble s'éveiller d'un rêve :

"- Inutile de m'avertir, je connaissais la situation. Et, en venant me chercher, tu n'as pas rendu à notre daimyo le service que tu crois." Itagi Tamaru suit son jeune compagnon dans la mêlée. Il combat avec vaillance, mais le tigre blanc a disparu, et en l'absence de cet allié sur-naturel, le seigneur Matsu Iraki perdra la bataille.

A ce Rang, et si toutes les conditions sont réunies (voir ci-dessous), le berserker se voit béni par Hachiman, la Fortune de la guerre. Il peut alors laisser libre cours à son côté bestial comme aucun autre homme ne peut le faire. En dépensant un point de Vide et en réussissant un jet de Méditation / Volonté contre un ND de 30, le berserker peut pendant (Rang de Maîtrise) heures séparer une partie de son âme (hun) de son corps pour se dédoubler : le personnage repose, comme s'il dormait, tandis que son hun s'échappe de son corps pour se matérialiser sous la forme d'un énorme tigre (symbole de la force primaire). Ce dernier possède bien une réelle présence physique (que le personnage contrôle mentalement - aussi si le berserker est dérangé dans sa transe l'animal disparaît) et ne peut donc pas traverser les murs ou s'évanouir à la lumière comme un fantôme serait susceptible de le faire.

Les caractéristiques de l'animal (Anneaux, Traits, Compétences, ND pour être touché, Points de Blessures) sont les mêmes que celles que le personnage possède sous forme humaine mais certaines différences apparaissent :

- Le personnage ne peut, logiquement, pas utiliser de compétences ou techniques de combat faisant appel à une trop grande dextérité. Il ne peut pas non plus communiquer par le langa-

ge.

- Le personnage dispose désormais de deux attaques (griffes et crocs) par tour. Ses jets d'attaques se calculent normalement, avec la compétence Corps à Corps.

- La vitesse de déplacement du personnage est désormais triplée, tout comme sa capacité à effectuer des sauts verticaux ou horizontaux. De même le personnage obtient la compétence Chasse au rang 3 ou obtient un bonus de 2 rangs pour celle-ci.

- Le personnage gagne l'avantage Invulnérabilité face à toutes les armes dites normale, c'est à dire non-éveillées ou fabriquées à l'aide de jade, onyx, cristal ou obsidienne.

- Lorsqu'il passe de forme humaine à forme animale, le personnage regagne temporairement la moitié de ses points de blessures perdus. Points qu'il reperdra (au risque de mourir) lorsqu'il réintègrera son corps humain.

A noter que le Don d'Hachiman ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la journée et uniquement dans une perspective de combat. Son utilisation est au paroxysme même de l'incompréhension et de la méconnaissance qui en résulte entre la majorité des Rokugani et des berserkers. Peut-être, justement, parce que l'origine des talents des berserkers ne provient pas de ce monde...

Matsu Itagi (389 - 412)

En l'an 404 (après la bataille des Cinq Nuits de la Honte)

Feu 3

Air 2

Eau 3 (Force 4)

Terre 4 (Volonté 6)

Vide 2

Ecole / Rang : Bushi Berserker / 2

Avantages : Ambidextre, Choisi par les Oracles (Vide), Grande destinée (devenir Hachiman, la Fortune de la guerre), Leader-né, Réflexes de combat, Statut social (un des trois héritiers du trône de la famille Matsu), Trompe-la-mort

Désavantages : Malédiction de Benten, Idéaliste, Mauvaise fortune (œil décoloré), Blessure permanente (main droite)

Compétences : Art de la Guerre 4, Athlétisme 5, Connaissance : Maho 3, Défense 3, Chasse 3, Intimidation 7, Jiu jutsu 6, Kenjutsu 5, Tsubojutsu 4, Yarijutsu 4

Honneur : 1.5

Gloire : 2.2



Ancêtre : Matsu Itagi (10 PP)

Matsu Itagi fut le premier berserker connu à avoir su contrôler l'esprit bestial qu'il avait en lui, et le plus renommé. Les personnages qui choisissent cet ancêtre gagnent l'avantage Trompe-la-mort et peuvent rentrer en rage berserker comme s'ils avaient un Rang de Maîtrise de 1 dans l'école de berserker Hida, ou ils bénéficient d'un Rang de Maîtrise de plus s'ils appartiennent déjà à cette école.

Description : Matsu Itagi était un homme d'une force et d'une robustesse peu communes. De taille moyenne, il était puissamment bâti, tout en muscle. Cependant, il se mouvait avec une certaine forme de grâce, celle du lion, et une vitesse plus qu'étonnante pour un homme de sa corpulence. Son œil droit était d'un bleu décoloré, ce qui, couplé à son sourire légèrement dément, donnait à son visage un air inquiétant et poussait les gens à dire qu'il avait le mauvais œil (mais jamais assez fort pour qu'il l'entende).

Historique : Matsu Itagi est une légende. On raconte que la mère de Itagi, célèbre générale de la famille Matsu, avait du retarder son accouchement en avalant une pierre, pour éviter que Itagi ne naisse sur le champ de bataille (à cette époque le Clan du Lion était en conflit avec les barbares Ujik-hai pour le contrôle des terres de l'Ouest de l'Empire). Il n'est donc pas étonnant que Matsu Itagi devint lui aussi un formidable guerrier, dont les exploits sont connus de tous.

Outre ses exploits à la frontière ouest de Rokugan, Matsu Itagi est l'un des rares humains à avoir pénétré dans le Meido, le Royaume des morts, et à en être revenu. Tout commença aux alentours de sa dix-huitième année, lorsqu'il rencontra pour la première fois une jeune et belle shugenja du Clan du Renard, Kitsune Akiko. Aussi étonnant que cela puisse paraître, cette dernière réussit là où tant d'autres avaient échoué par la menace ou la force, à dompter la fougue

de Itagi à l'aide de ses mots. Le Lion en tomba, tout naturellement, follement amoureux mais malheureusement, la shugenja avait déjà été promise en mariage à un daimyo mineur du Clan du Crabe. Une chose que ni lui, ni Akiko, ne purent accepter ; mais les traditions étaient faites pour être respectées à Rokugan...

Malgré cela, lors d'une chaude nuit d'été, les deux amoureux décidèrent de passer outre cet interdit, au risque de décevoir leurs ancêtres, pour s'unir à tout jamais. Lorsque Masuda Shogai apprit cette trahison, il demanda et obtint l'autorisation de défier son rival dans un duel iaijutsu. Kitsune Akiko, en punition de son acte, reçut quant à elle l'ordre de son Clan de s'exiler en dehors de Rokugan. Elle dut traverser le col des souffrances en direction de l'ouest et des grandes plaines des tribus gaijin Ujik-hai, sans avoir eu le temps de dire au revoir à son amour. Et c'est au plus fort de la tension qui accompagnait son duel que Matsu Itagi apprit de son adversaire la terrible nouvelle. On raconte que pour la première et seule fois de sa vie, le Lion fut désarçonné et prêt à accepter la fatalité en mourant du sabre de Masuda Shogai. Mais son instinct de survie de bushi reprit rapidement le dessus et Itagi terrassa son adversaire d'un seul coup. Cette histoire est peut-être à l'origine des rumeurs qui affirmaient que Matsu Itagi n'aimait pas le Clan du Crabe, ce qui était faux (bien que l'on ne puisse pas affirmer non plus le contraire).

A la suite des aveux de Masuda Shogai,



Matsu Itagi décida de lancer ses troupes à l'assaut des hordes barbares Ujik-hai. Ce qui se passa ensuite est certainement apocryphe.

Toutes les histoires s'accordent à dire que Itagi, dans sa quête, accomplit d'innombrables exploits militaires, repoussant toujours plus loin vers l'ouest les limites des frontières de l'Empire. Il ne réussit dans cette entreprise que grâce à sa philosophie de rallier sous sa bannière tout ennemi qui avait la lucidité de se rendre à lui et d'accepter de prêter allégeance à l'Empereur, son Clan puis sa famille. Une chose que l'ensemble de Rokugan, et surtout les éminences grises de la souveraineté du Gozoku, eurent beaucoup de mal à accepter.

Mais en ce qui concerne l'objet de sa quête, la recherche de sa promise, les avis divergent.

Certains pensent que Akiko fut tuée dans son exil et que Matsu Itagi et douze de ses plus fidèles suivants durent se rendre à l'intérieur même du Meido - avec l'aide d'Agasha Mushiko, l'Oracle du Vide, qui suivait sa vie d'un œil craintif et intéressé -, le Royaume des morts, pour rendre son âme et la vie à sa bien-aimée. D'autres pensent que Itagi retrouva tout simplement Kitsune Akiko au cours de l'une de ses nombreuses batailles. Quoi qu'il en soit, le Lion revint plus tard sur les terres de son Clan accompagné de Akiko. Et malgré le dégoût certain qu'il inspirait, Akodo Mitsuyuki, le daimyo du Clan du Lion, las du poids de sa charge, confia à Itagi la direction et le destin du Clan.

Mitsuyuki était considéré par tous comme un daimyo faible, incapable d'affirmer sa volonté face à la souveraineté du Gozoku composée des Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion, ce qui était devenu intolérable pour la plupart des samurai du Clan du Lion. Lui-même s'en était rendu compte et savait que son attitude nuisait considérablement à son Clan, et c'est pourquoi il avait décidé de se retirer. Son neveu Akodo Hyuga n'étant pas encore assez âgé, Mitsuyuki se tourna vers le seul homme à sa connaissance assez fort pour assumer un rôle de régent dans cette situation, Matsu Itagi. Il espérait aussi que son fils idéalise ce héros et tâche de lui ressembler. Ainsi Itagi fut désigné nouveau Champion du Clan du Lion à l'âge de dix-neuf ans, en l'année 408 après la chute des Kami. Une décision qui ne fit pas forcément plaisir à la souveraineté du Gozoku, conscience du danger qu'il pouvait représenter.

Matsu Itagi profita de ses quelques années de règne pour rétablir l'économie de son Clan en exploitant au mieux les ressources des terres de l'Ouest de l'Empire, qui étaient désormais entièrement sous son contrôle. Il prit aussi le temps de s'occuper de sa famille - Hantei Fujiwa, en récompense des services rendus à l'Empire, lui permit de se marier avec Kitsune Akiko, avec laquelle il eut un enfant, Iriu - et de tenter de rendre à son armée son prestige d'autrefois. Et bien que le Lion n'ait jamais montré ouvertement son soutien à l'Empereur ou au Gozoku, le fait de voir cet opposant potentiel monter de plus en plus en puissance énervait au plus haut point certains des membres les plus influents du triumvirat.

C'est pourquoi Doji Raigu n'hésita pas à foment certaines alliances avec les Ujik-hai pour les pousser à relancer des raids sur les frontières ouest de l'Empire et obliger ainsi le Clan du Lion à concentrer, à nouveau, tout son potentiel militaire dans cette partie lointaine de Rokugan. Et c'est Matsu Itagi, une nouvelle fois, qui vint prendre le commandement des troupes du Clan pour repousser les envahisseurs. A ce jour, le Lion n'avait perdu aucune des batailles auxquelles il avait participé et c'est à ce moment que l'on commença à le surnommer Hachiman (une expression rokugani qui signifie, littérairement, "les dix-milles abeilles", et qui s'emploiera plus tard lorsqu'un combat est perdu d'avance).

Destin : Mais à l'apogée de sa vie, alors que sa légende n'avait jamais été aussi grande, Matsu Itagi se retourna sur ses exploits guerriers et sut qu'il s'était trompé. "Comment un membre du Clan du Lion peut-il se targuer d'être le plus grand guerrier quand la plus grande bataille a déjà été livrée ?" se demandait t'il."

Comment le bras droit de l'Empereur peut-il rester sans rien faire quand son plus vieil ennemi constitue encore une menace ?" Il médita ce paradoxe des semaines durant à l'intérieur même de Heigen Kori, la plaine de glace, puis revint auprès du Fils du Soleil pour lui annoncer sa décision, avec son accord, de se rendre seul dans l'Outremonde afin d'y refermer le Puits suppurant de Fu Leng et de sceller ainsi une fois pour toute cette menace qui pesait sur l'Empire. Son épopée est légendaire (tellement qu'il fut élevé, plus tard, au statut de divin comme étant Hachiman, le mikokami de la guerre) et bien que sa mission ait connu l'échec, elle déboucha sur un don précieux : l'espoir.

La famille Nodotai, vassale de la famille Akodo du Clan du Lion

A Rokugan, seuls certains individus ont les capacités pour devenir shugenja. Ceux qui s'avèrent capables de communiquer avec les kami, ceux qui ont le don, sont des êtres rares et précieux pour un Clan, et ils reçoivent toujours la meilleure éducation. C'est l'une des raisons pour lesquelles les shugenja sont souvent accompagnés de yojimbo - gardes du corps prêts à donner leur vie pour eux - et s'illustrent régulièrement dans les métiers artistiques, de l'éducation ou de la religion au détriment des métiers militaires ou plus manuels. D'autant que pour la plupart des leurs, le style de vie des bushi est trop grossier : il est trop attaché au monde physique et éloigné du monde spirituel à leur goût.

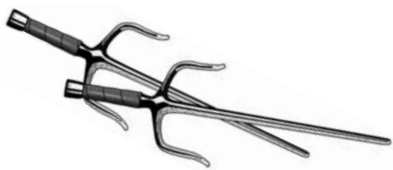
Pourtant, il arrive que certains shugenja fassent délibérément le choix de se tourner vers la voie des armes : ce fut le désir de beaucoup de prêtres de la famille Kuni - désireux de respecter au mieux le serment de leur daimyo - ou des protecteurs Isawa - dont la fonction est d'accompagner les bushi de la famille Shiba dans la mission de protection et de sauvegarde de leur Clan. C'est aussi le cas de la famille Nodotai, vassale des Akodo, dont quelques membres d'élite sont amenés à honorer la voie de leur illustre fondateur en se vouant à la protection d'une personnalité.

Unique cas dans l'empire de shugenja prenant une fonction de yojimbo.

Une vie pour en sauver d'autres...

*"Certains hommes ne se remplacent pas."
- Agasha Nodotai*

Agasha Nodotai n'était pas un shugenja comme les autres. Né Mirumoto, de deux parents bushi, il fut tout naturellement initié aux arts de la guerre. Ainsi, ses premières



années de formation, il les passa au sein du prestigieux dojo de la Montagne de Fer, auprès de la garde d'élite de la famille Mirumoto et ce jusqu'au moment où son don fut révélé.

Personne ne pouvait se soustraire de la bénédiction des kami sous peine de se voir déshonoré, aussi, à contre-cœur, Nodotai quitta le dojo pour intégrer les rangs de l'école de shugenja de la famille Agasha, dont il prit plus tard le nom. Jamais il ne renia ou n'oublia ce qu'il avait appris au cours de ses neuf premières années - au contraire -, cultivant même une forme de tristesse de ne pas pouvoir devenir un grand guerrier comme ses parents. Mais son malaise s'estompa peu à peu lorsqu'il prit conscience de l'avantage certain qu'il possédait et des nombreuses possibilités qu'il envisageait pour s'en servir. Car là où manier un sabre ne demandait que de l'entraînement, parler aux kami ne pouvait s'apprendre...

Pourtant, Nodotai était loin d'être arrogant et il savait que la mesure d'un homme ne se jugeait pas au nombre de talents qu'il possédait mais dans la faculté qu'il avait à rendre les autres meilleurs. "Les victoires, celles qui le méritent vraiment, ne se remportent jamais seul," aimait-il à répéter.

Outre un talent évident pour le métier des armes, Nodotai possédait aussi d'incroyables prédispositions pour la médecine, à tel point que certaines personnalités de son Clan n'hésitaient pas à le comparer à un autre grand médecin, Agasha Chuichi. Ce fut d'ailleurs le premier métier du shugenja puisque, au terme de son apprentissage, son Clan le chargea de se rendre à Bakufu, la Cité de la Paix, pour y ouvrir une école de médecine. La clinique du Saule Pleureur était née.

Avec lui, la médecine progressa à grand pas puisqu'il fut le premier à s'intéresser de près aux fonctionnalités du corps humain et à développer les techniques de l'acupuncture. Nodotai avait aussi la particularité d'enseigner dans son école diverses techniques d'arts martiaux à ses élèves - car il jugeait l'exercice physique ou mental indissociable avec la bonne santé du corps -, ainsi que de leur inculquer certaines valeurs philosophiques qui lui tenaient à cœur, comme le prix de la vie...

Un yojimbo étonnant

En parallèle avec l'enseignement qu'il prodiguait à la clinique du Saule Pleureur,

Nodotai écrivit aussi de nombreux ouvrages sur des thèmes aussi divers que



Le Reiki

Tout corps vivant, humain, animal ou végétal, rayonne d'une énergie vibratoire spécifique. C'est l'énergie vitale appelée ki ou Vide à Rokugan (Chi dans l'Empire Yobanjin), d'où le nom dérivé Reiki.

Le ki est une énergie de type électrique qui parcourt le corps et détermine son état de santé. Tout ce qui est vivant contient du ki. Quand le ki quitte le corps, la vie s'éteint. Le mot est présent dans de nombreux noms de pratiques d'arts martiaux ou vitaux rokugani. Ki est aussi la force vitale essentielle du Ningen-do, des différents Royaumes, des étoiles et de l'espace illimité. Ces sources d'énergie sont également reliées au ki du corps sensible.

Rei signifie plus précisément l'énergie vitale universelle tandis que ki représente plutôt l'énergie vitale individuelle. Reiki est donc la ré-harmonisation des deux. Le mot, à l'origine, provient des moines de la Confrérie de Shinsei et il désigne la notion de "ce que l'on sent mais que l'on ne voit pas".

Le Reiki est aujourd'hui une pratique spirituelle redécouverte à Rokugan au cours du Vème siècle par un shugenja érudit, Agasha Nodotai, médecin et grand amateur d'arts martiaux et d'écritures, qui, au travers des écrits originaux du Tao de Shinsei, en retrouva le secret. D'une haute valeur initiatique, la pratique du Reiki a pour but de soulager la souffrance fondamentale des êtres sensibles selon la voie de compassion et de sagesse des enseignements shinseistes.

La clinique du Saule Pleureur

La première tâche de Nodotai fut la fondation d'une grande clinique, qui serait également un lieu d'enseignement, au sein même de la capitale du Gozoku : Bakufu.

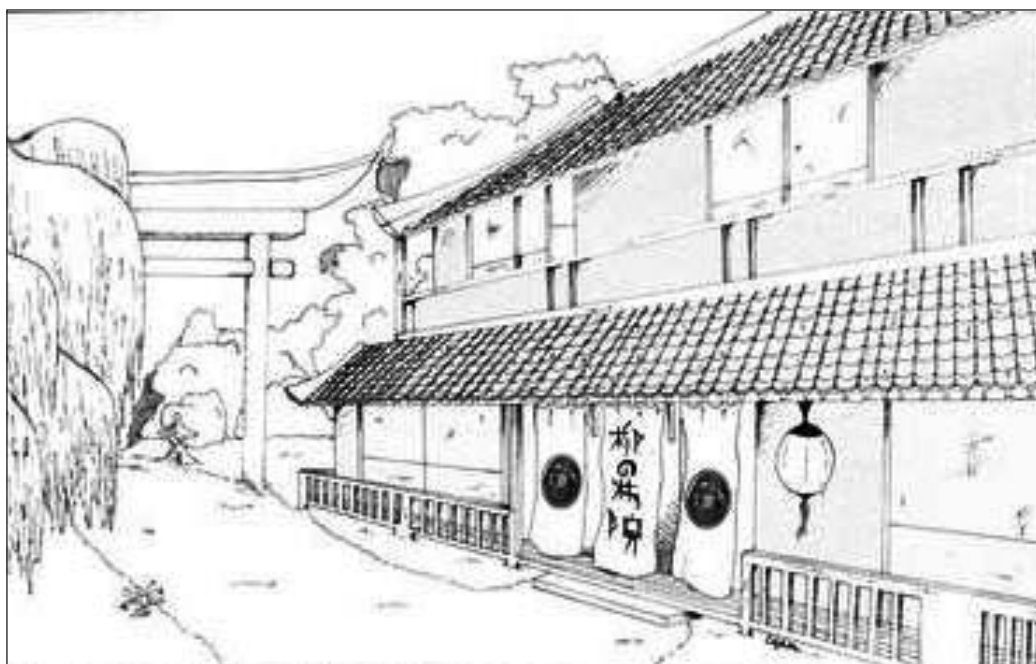
Sa réputation de médecin hors norme permit d'attirer les investisseurs et de nombreux riches marchands de la cité aidèrent à financer la construction de la clinique, qui fut bâtie dans le quartier des temples.

Le but de cette clinique était double : assurer à la population de la ville des soins à la pointe du savoir et enseigner la médecine à de jeunes shugenja.

La clinique accueillait et soignait toute personne ayant besoin de soins, samurai comme heimin, marchand et eta. Les plus pauvres étaient soignés gratuitement ou contre de menus services (entretien des locaux, livraison de médicaments, etc.) tandis que ceux qui en avaient les moyens étaient invités à faire un don à la clinique afin de lui permettre de subsister.

Les élèves qui venaient recevoir l'enseignement de Nodotai étaient souvent surpris de ses méthodes. En effet, à côté de matières classiques comme la médecine et l'étude du Tao, Nodotai enseignait également les arts martiaux et le bushido.

La clinique perdura même pendant les heures sombres de Bakufu. Evacuée avant la destruction de la cité, elle fut rebâtie sur les terres de la famille Agasha et une annexe ouvrit ses portes au sein du Clan du Lion.



le bushido, la médecine, les arts martiaux ou bien encore le Tao de Shinsei. A chaque fois, le shugenja s'évertuait à rendre le plus accessible possible ses écrits de façon à toucher le plus de gens - pourquoi donc les classes nobles devraient être les seules bénéficiaires de la culture ? - et c'est sans doute pour cela qu'ils devinrent rapidement des références.

Toutefois, ses ouvrages qui connurent le plus grand succès, de par leur audace, étaient ceux dans lesquels il exposait son opinion quant aux rôles que pouvait remplir un shugenja. Nodotai estimait en effet que les prêtres des kami ne devaient pas se sentir limités par leur don, mais au contraire l'appliquer à tous les domaines possibles : médecine et éducation évidemment, mais aussi art de la guerre et protection de personnalités importantes. Ces thèses firent grand bruit et choquèrent ou amusèrent de nombreux nobles. A tel point que Nodotai fut régulièrement convié à certaines cours pour parler de ses ouvrages. C'est ainsi qu'il profita de ces occasions pour venir s'expliquer sur son étrange mode de pensée. Et bien qu'il ait encore, à cette époque, de nombreux opposants qui ne pouvaient imaginer un shugenja sacrifier ses possibilités spirituelles à la protection d'un unique individu alors que de simples yojimbo pouvaient très bien suffire à cette tâche, son message commença petit à petit à passer, notamment auprès de Akodo Ukija, un jeune général

du Clan du Lion. Les deux hommes se lièrent d'amitié, unis par une même vision du bushido et de la voie des armes.

Lorsque les gaijin se rebellèrent contre la volonté de l'Empereur en attaquant Otosan Uchi, une armée impériale se forma pour les repousser. Ukija demanda à Nodotai de l'accompagner, officiellement en tant que shoko kanbu. Officieusement, le jeune général espérait pouvoir bénéficier de la présence du shugenja comme d'un yojimbo capable de faire face à la sorcellerie gaijin dont il ne savait rien. Il ne fut pas déçu car à plusieurs reprises, Nodotai fit preuve d'une certaine clairvoyance et de réflexes qui lui furent très utiles, à lui ou à ses hommes. L'exploit le plus notable du shugenja fut lorsqu'il réussit d'un simple geste de la main à dévier la trajectoire d'un essaim de flèches perdues qui se dirigeaient vers Ukija. Mais le paroxysme du talent de Nodotai se révéla lors de la bataille du Cerf Blanc, là où tout se joua. Lors de l'affrontement, les forces de l'Empire défièrent les arquebusiers gaijin, porteurs des terribles armes à feu, en les chargeant de toutes leurs forces. La rapidité de l'assaut fut telle qu'elle laissa à peu de tireurs le temps d'utiliser leurs armes. Ce fut néanmoins le cas de l'un d'entre eux. Un arquebusier particulièrement intelligent qui avait compris que la bataille était perdue... à moins de renverser le destin en tuant l'un des stratèges de l'armée adverse : Akodo Ukija. Il réussit,

non sans mal, à s'approcher suffisamment près du général, que sa fureur guerrière avait emmené en première ligne, pour lui envoyer une décharge de feu et de plomb fatale. C'était compter sans la vigilance et le sens du sacrifice d'Agasha Nodotai, qui s'interposa entre l'arquebusier et le général, prenant ainsi le tir mortel à sa place. Sa philosophie prit alors toute son ampleur dans ce geste décisif puisque, par son sacrifice, Nodotai sauva sans nul doute la vie de nombreux samurai de l'Empire.

L'histoire ne retiendra que la victoire mais Akodo Ukija décida, en l'honneur de son défunt conseiller, d'adopter, avec l'accord du Clan du Dragon, la famille de Nodotai. Pour beaucoup de shugenja, ce sacrifice fut une forme de révélation. Comprenant enfin la justesse des paroles de Nodotai, ils abandonnèrent leur idéologie passive pour se consacrer à l'élaboration de nouveaux sorts défensifs. Et, aussi étonnant que cela puisse paraître, dix ans après la mort d'Agasha Nodotai, sous la direction de ses propres descendants, une école de shugenja ayant pour devoir de remplir un rôle de yojimbo fut créée. L'Empereur Hantei Kusada, après avoir pris connaissance des conséquences positives du sacrifice du shugenja, accéda même à la demande de la famille Akodo en accordant à ses descendants le droit de fonder une famille vassale du Clan du Lion. La famille Nodotai était née et avec elle l'histoire des premiers shugenja acceptant le rôle de yojimbo de l'Empire.

La famille Nodotai

C'est donc en l'an 452 que fut fondée la famille Nodotai. Constituée autour de la singulière école de pensée shugenja-yojimbo par le fils de Nodotai marié à une fille de Akodo Ukija, elle fut souvent considérée comme une famille mineure sans grand intérêt par le reste de l'Empire et ce malgré l'héroïsme de celui qui lui avait donné son nom. Cela était en grande partie dû au rôle particulièrement effacé du Clan du Lion durant le règne du Gozoku. Ne souhaitant pas attirer la méfiance de l'Alliance et accroître ainsi la surveillance du Shinsen-gumi à son encontre, le Clan du Lion, sous l'égide de Matsu Zaruko, se fit délibérément ignorer

afin de pouvoir rassembler ses forces en toute discrétion.

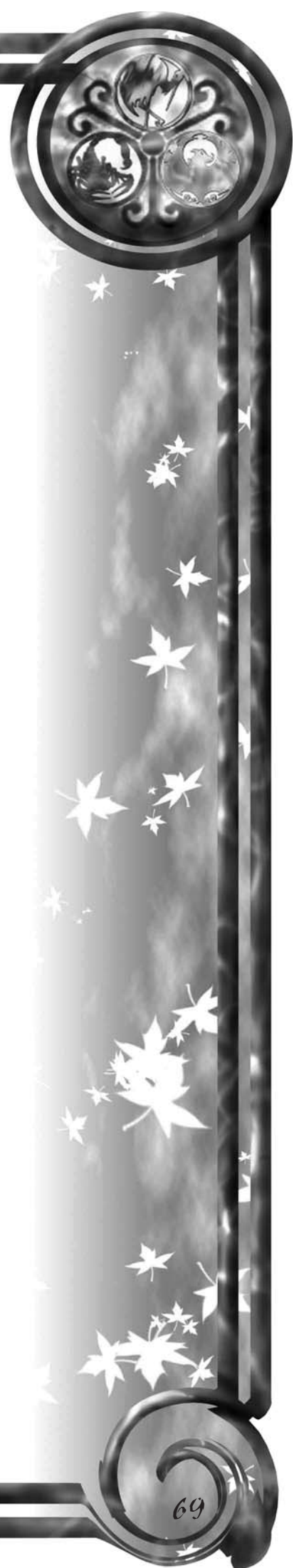
Il n'est donc guère étonnant que la famille Nodotai resta inconnue pendant de longues années, n'entretenant de rapports qu'avec ses cousins du Clan du Dragon. Cela arrangeait bien ses dirigeants, qui étaient ainsi libres d'affiner leur enseignement qui aurait semblé hérétique aux yeux de certains zélotes du Clan du Phénix tels Isawa Shimizu... La philosophie d'Agasha Nodotai fut étudiée et érigée en dogme pour les membres de cette famille vassale.

Bien que les membres de la famille Nodotai étudient en général dans les écoles de shugenja des familles Kitsû ou Agasha, leur préférence en matière de sorts va vers ceux servant à défendre, soigner et protéger autrui. Les sorts d'Eau et de Terre sont ainsi privilégiés. Dès qu'un shugenja de la famille Nodotai a terminé sa formation, il peut être affecté en tant que yojimbo à un dignitaire du Clan. D'abord réticents à cette pratique, les dirigeants du Clan du Lion finirent par l'accepter, et même l'apprécier, après que plusieurs shugenja Nodotai aient fait leurs preuves (généralement en déjouant des tentatives d'assassinat, sans doute le fait du Gozoku). Aux yeux du reste de l'Empire, et particulièrement à ceux des hauts fonctionnaires du Gozoku, les shugenja Nodotai escortant les nobles du Clan du Lion ne semblaient être guère plus que des conseillers et personne ne soupçonna leur rôle exact, presque tout le monde ayant oublié les écrits audacieux de Nodotai...

Lors de la restauration impériale, Yugo-zohime, qui connaissait le rôle de ces shugenja-yojimbo, en fit venir plusieurs à la cour. Associés à la garde secrète de la famille Seppun, les membres de la famille Nodotai devinrent, sous l'égide d'Agasha Kimayakan, la protection spirituelle de l'Impératrice et de sa cour. Grâce à eux, de nombreux meurtres purent être évités lors de la guerre des ombres.

Lorsque le calme revint dans l'Empire d'Émeraude, l'Empereur Hantei Muhaki confirma la famille vassale dans ses fonctions et depuis en sont issus les seuls shugenja-yojimbo de Rokugan.

Leur situation de vassaux de la famille Akodo n'est d'ailleurs pas anodine. En effet, tous les shugenja opérant sur un



champ de bataille ont le statut de shoko kanbu, c'est à dire officiers d'état-major. L'importance prépondérante du commandant en fait donc une cible de choix, d'autant plus pour le Clan du Lion et notamment la famille Akodo, dont la supériorité stratégique des généraux est un élément de crainte pour ses adversaires.

La famille Nodotai

Mon : Une main ouverte inscrite dans trois cercles concentriques

Bonus : Perception +1

Gloire : 0.5

Spécial : Les membres de la famille Nodotai qui étudient au sein de l'école de shugenja de la famille Kistu peuvent échanger la compétence Etiquette contre la compétence Médecine. Ils peuvent également suivre l'enseignement de l'école de la famille Agasha sans avoir besoin d'acheter l'Avantage Ecole différente.

Nouveaux sorts (adapté du supplément D20 Magie de Rokugan) :

Contre Vents et Marée (Eau)

Niveau de maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9 m

L'histoire de la vie d'Agasha Nodotai regorge de légendes dans lesquelles lui ou ses proches triomphent d'ennemis supérieurs en nombre. La raison de ces exploits tient en partie à ce sort Contre Vents et Marée qui permettait à l'individu (lui y compris) qu'il choisissait d'attaquer plus d'une fois par tour.

Ce sort confère à la cible une attaque supplémentaire par tour mais cette dernière verra son ND augmenter de 15 (-5 par augmentation).

Esprit Vigilant (Air)

Niveau de maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : Le shugenja

Portée : Personnelle

La vigilance est l'une des qualités principales requise pour un bon yojimbo, ce qu'Agasha Nodotai avait bien compris. Aussi il développa, en accord avec les kami de l'Air, un sort lui permettant de développer ses capacités sensorielles.

Un kami de l'Air hyperactif prend racine dans l'esprit du personnage, dont les facultés de perception rendraient alors jaloux le plus averti des samurai. Le shugenja est capable



d'entendre un simple souffle poussé à l'autre bout de la pièce.

Le personnage obtient les Avantages Sens visuel augmenté, Sens olfactif augmenté ainsi que Sens auditif augmenté, et son ND ne tombe pas à (5 + armure) lorsqu'il est pris au dépourvu ou en tenaille.

Les kami veillent sur moi (Air)

Niveau de maîtrise : 3

Durée : jusqu'à utilisation

Zone d'effet : 1 créature (préalablement touchée par le shugenja)

Portée : contact

La légende veut que certains bushi ayant accompagné Agasha Nodotai dans ses pérégrinations eurent assez de talent et de connaissance pour faire appel à des kami du vent, chose impossible normalement pour un non-shugenja. La raison ce miracle était que ces prières n'étaient pas le fait des bushi mais bien de Nodotai, qui avait invoqué les kami à l'avance, avant de les endormir et de leur ordonner de ne se réveiller que lorsque la personne qu'il aurait choisi le décide.

Le shugenja demande aux kami de veiller sur l'un de ses alliés. Juste après avoir jeter le sort, le personnage a le droit d'invoquer à nouveau un sort de l'Air (de niveau de maîtrise 3 au maximum) qu'il connaît déjà. Cette nouvelle prière ne prendra pas effet sur-le-champ, car elle est mise en attente jusqu'à ce que la cible de la première invocation y fasse appel (action qui prend autant de temps que l'incantation normalement requise pour lancer le sort). A ce moment, la prière prend effet comme si la cible en était l'auteur (on utilise alors son Anneau de l'Air mais le Rang de Maîtrise du shugenja. Les éventuelles augmentations sont décidées par le shugenja et les malus / bonus de ses affinités ou déficiences avec l'élément sont conservées). Un shugenja sent automatiquement la présence de ce sort et peut le dissiper en réussissant un jet de Volonté contre (Rang de maîtrise x 5) du shugenja ayant invoqué cette prière. A noter que tant que la cible n'a pas utilisé le pouvoir qui lui a été conféré (ou n'est pas morte), le shugenja ne saurait recouvrer l'un ou l'autre de ses points de sorts d'Air.

Parade des Fortunes (Eau)

Niveau de maîtrise : 3

Durée : Instantanée

Zone d'effet : 1 projectile + 1 par augmenta-

tion

Portée : 30 m + 3 m par augmentation (le shugenja doit être capable de voir le projectile)

Agasha Nodotai aimait à dire que "L'eau vive s'adapte à la forme du rocher, le contournant alors pour poursuivre son chemin". C'est en s'appuyant sur cet aphorisme qu'il développa une prière envers les kami de l'Eau, lui permettant de dévier les projectiles selon le même principe.

Contrairement aux autres prières, il ne faut que le temps d'une simple pensée pour en obtenir les effets, mais celle-ci doit être parfaitement minutée. Lorsqu'un personnage perçoit un projectile qui arrive dans sa direction, il a le droit d'invoquer les pouvoirs de cette prière en tant qu'action ne comptant pas dans son nombre maximum d'actions par tour pour en dévier la trajectoire. Le projectile contourne alors sa cible avant de reprendre sa course.

Le projectile conserve sa vélocité et sa trajectoire initiale une fois qu'il est passé au niveau de sa cible présumée, et il est fort possible qu'il touche quelqu'un d'autre.

Bénédictio de Nodotai (Air)

Niveau de maîtrise : 6

Durée : concentration

Zone d'effet : Rayon de 5 m + 1m par augmentation

Portée : 1 personne + 1 par augmentation (le shugenja doit pouvoir voir la cible)

Agasha Nodotai savait qu'il ne pourrait pas toujours éviter à l'homme (ou aux hommes) qu'il avait à protéger de se faire blesser. Il savait aussi que les aléas d'une bataille pouvaient l'obliger à s'éloigner de son protégé (rendant alors inutilisable la plupart des sorts de guérison). Aussi développa t'il, auprès des kami de l'Air, une prière lui permettant de soigner ses proches à distance.

Cette prière est un complément aux prières de guérison (telles que Voie vers la paix intérieure, Guérison des blessures, Paix des kami ou Toucher de Jurojin) et est inutile sans l'une d'elles. En effet, la Bénédictio de Nodotai permet à toutes ces prières, nécessitant un contact avec la cible, d'être utilisables par le shugenja à distance ; les kami de l'Air diffusant la bonne parole du shugenja sur de courtes distances, tant que ce dernier reste concentré. Les coûts (en points de sort) et effets des prières de guérison sont identiques à la normale aussi si le shugenja dési-



Nouvelle compétence

Massage Reiki (Vide)

Le Reiki est une forme évoluée de la compétence Méditation qui fonctionne à travers l'utilisation de diverses techniques de massage et de respiration. Le pratiquant applique la paume de ses mains sur certaines parties du corps de son patient et lui indique une certaine façon de respirer qui vont l'aider à se relaxer. Il entre ensuite en résonance avec lui pour le sensibiliser à la recherche de ses propres ressources dont il ne percevait plus la présence. Si le praticien réussit un jet de Massage Reiki / Vide contre un ND de 20, il permettra à son patient de récupérer un point de Vide. Une telle pratique ne peut se faire que dans un environnement baignant dans la clarté et la paix, et dure généralement une heure. Toutefois, d'éventuelles augmentations peuvent permettre de baisser cette durée de vingt minutes (par augmentation). Il s'agit d'une compétence valorisante.

Nouveaux Avantages :

Sens visuel augmenté (2 PP)

Cet avantage permet au personnage de bénéficier d'une perception visuelle supérieure à la normale. Tous ses jets de Perception basés sur la vue bénéficient de 1 dé de plus à lancer.

Sens olfactif augmenté (1 PP)

Cet avantage permet au personnage de bénéficier d'une perception olfactive supérieure à la normale. Tous ses jets de Perception basés sur l'odorat bénéficient de 1 dé de plus à lancer.

Sens auditif augmenté (2 PP)

Cet avantage permet au personnage de bénéficier d'une perception auditive supérieure à la normale. Tous ses jets de Perception basés sur l'ouïe sont bénéficiant de 1 dé de plus à lancer.

re soigner plus d'une personne avec la Voie vers la paix intérieure, il devra être capable de l'utiliser plusieurs fois. La Bénédiction de Nodotai n'est utilisable qu'en association avec les sorts de guérison.

Agasha Nodotai

En l'an 442 (Informations complémentaires à celles trouvées dans le supplément Gozoku. En italique les informations qui sont à changer)

Feu 3 (Intelligence 5)

Air 3 (Intuition 5)

Eau 5

Terre 3

Vide 4

Ecole / Rang : Shugenja Agasha / 5

Avantages : Ancêtre Agasha Chuichi, Lien karmique (Akodo Ujika), Alter Ego (Mirumoto Kioshi Itami)

Désavantages : Sombre secret (relation avec les Nanbanjin)

Compétences : Médecine 7, Haute médecine 3, Ingénierie 2, Méditation 5, Massage Reiki 8, Combat à mains nues (Nikutai Ki Sayô) 6

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

- Base : *Sensation, Communion, Invocation,*

Contre-sort

- Air : Brumes d'illusion, Echo messenger, Invocation du vent, Esprit Vigilant, Les kami veillent sur moi, Bénédiction de Nodotai

- Eau : Pluie torrentielle, Rempart d'eau, Voie vers la paix intérieure, *Parade des Fortunes*, Contre Vents et Marée

- Feu : Bénédiction d'Amaterasu, Feux purificateurs, Glyphe de protection contre le mal

- Terre : Frappe de jade, Glyphe de protection élémentaire, Protection bienveillante de Shinsei

Honneur : 3.5

Gloire : 5.5

Historique : Agasha Nodotai naquit à Toi koku, le village anonyme situé sur les terres du Clan du Dragon, le 17ème jour du mois de la Tortue de l'année 412 - du calendrier d'Isawa -, où ses ancêtres comptaient onze générations. Sa famille était connu pour sa grande lignée de bushi aussi, à l'âge de 4 ans, son éducation fut confiée à Mirumoto Toshi, le sensei du dojo de la Montagne de Fer. Il y suivit un enseignement poussé destiné à lui apprendre le métier des armes et le bushido. Cela dura 5 ans, jusqu'au moment où son "don des kami" fut révélé. Sa vie fut alors bouleversée puisque, du jour au lendemain, il quitta ses camarades pour rejoindre l'école de shugenja de la famille Agasha. Malgré ce départ, Nodotai n'oublia jamais les enseignements qu'il suivit auprès de Mirumoto Toshi et des autres sensei. Il n'oublia jamais les vertu du bushido et essaya toute sa vie des les suivre au mieux.

Au sein de sa nouvelle école, Nodotai apprit à respecter son don et à le développer. Il poursuivit aussi des recherches en médecine et s'intéressa de près à l'histoire ancienne de Rokugan, au Tao de Shinsei et aux nombreuses sectes et dogmes qui en découlent. Il s'efforça aussi d'apprendre plusieurs langues et idiomes locaux pour être à même de comprendre et d'aider le plus grand nombre de gens possible. Car pour Agasha Nodotai, la vie était le don le plus précieux des hommes et plus que tout, il désirait participer à son évolution. Une philosophie qui s'affirma à lui en 432.

En effet, cette année là fut pour lui la seconde période charnière de son existence, après son départ du dojo de la Montagne de fer, puisqu'il y connut une expérience proche de la mort - à cause de l'épidémie de choléra qui envahissait les terres de son



Clan - et eut des visions de Shinsei dont il rêva les instructions directes. Ce bouleversement intérieur changea complètement sa vie. A partir de ce moment, il développa un intérêt particulier pour la pratique de guérison spirituelle ésotérique transmise par la lecture du Tao de Shinsei et commença à parfaire sa compassion afin d'employer ces méthodes au profit de l'humanité souffrante. Remis de sa terrible maladie, il entreprit de partager ses expériences avec sa famille et les élèves de la clinique du Saule Pleureur qu'il créa peu de temps après à Bakufu.

A cette époque Bakufu était la ville aux nombreux temples, bibliothèques et monastères qui stockaient la plus importante collection de textes anciens de Rokugan. Nodotai y fit énormément de recherches. Il devint un praticien avancé et développa la plupart des prières qui font aujourd'hui le prestige de l'école de shugenja qui porte son nom. Son ami le plus proche, Mirumoto Kioshi Itami, le fils de son premier sensei, se révéla son étudiant le plus impliqué.

Agasha Nodotai était vraiment un homme en avance sur son temps. Il était allé à l'encontre des normes sociales, ce qui était mal vu. Il pensait que toute personne pouvait avoir accès aux pratiques de guérison spirituelle du Tao de Shinsei, indépendamment des croyances religieuses. Il jugeait aussi dissociable de la classe sociale l'enseignement du bushido. Tout comme il estimait, malgré son statut de shugenja, de son devoir de conseiller, d'aider voire de protéger, au péril de sa vie, les personnes détenant le pouvoir de décision ; c'est à dire ceux à qui appartenaient la vie ou la mort de milliers d'individus. Il souhaitait trouver une méthode pour offrir à l'humanité des pratiques puissantes de guérison. Dans sa grande compassion et détermination, il continua à chercher.

A la fin de l'année 432, il eut l'occasion d'acheter un coffre laqué - ayant appartenu à l'un de ses ancêtres les plus illustres, Agasha Chuichi - contenant des manuscrits qui se s'avérèrent être les méthodes qu'il recherchait depuis tant d'années. Il contenait entre autres le Tantra du "Flash de Foudre": la transmission secrète de Shinsei pour guérir les maladies dues au corps, à la parole et à l'esprit. Ce tantra décrivait les informations que le shugenja avait longuement cherchées et présentait une méthode de guérison complète tirée du Tao de

Shinsei ésotérique pratiqué au sommet du col de la fleur de prunier par une partie de la secte Shinmaki et qui fut à la base de l'enseignement de Chuichi.

Ce texte daté du IIème siècle avait été introduit par Isawa Yamashiro, le shugenja du Clan du Phénix à qui on devait les informations les plus sûres en ce qui concerne la secte Shinmaki. La recherche actuelle confirme que le tantra a un lien originel direct avec un des enseignements que Shinsei donna aux habitants des villages (Hisatu-Kesu) de la plaine des rives blanches, qui étaient souvent accablés par les pillages des barbares Ujik-hai voisins. Nodotai s'exila à Fukurokujin Seido, le sanctuaire de la Fortune de la sagesse, pour y accomplir une courte retraite lui permettant de déchiffrer ces manuscrits et de se recueillir personnellement, ne comprenant pas pourquoi il avait reçu ce cadeau si précieux. A la fin de sa retraite, il avait reconstitué la pratique et la connaissance de ce précieux document et établit les bases de la méditation et des massages Reiki. Après réflexion, il décida de partager prudemment ces enseignements. Il se sentit alors capable de dispenser une méthode apportant l'essence de ces pratiques oubliées à toutes formes de vies.

Agasha Nodotai pratiqua tout d'abord sa découverte sur ses amis, puis offrit cette méthode de guérison aux personnes en difficulté à Toi koku, son village natal. Il ouvrit ses portes aux plus défavorisés et pendant sept ans leur donna généreusement du Reiki. Ceci lui permit d'accumuler des mérites, de perfectionner sa pratique et d'affiner sa méthode.

Pendant ce temps (au début du Vème siècle) la souveraineté du Gozoku avait entrepris de transformer le régime féodal de Rokugan, notamment en ordonnant l'édification de la cité de Bakufu où les marchands et artistes avaient une vraie influence. Avec ce nouveau régime, les idées anciennes firent place aux idées nouvelles et c'est pourquoi en 434, le shugenja se vit offrir par son Clan l'opportunité de vivre dans la célèbre cité et d'y fonder une clinique où il pourrait diffuser son art. La construction de son établissement finie, il s'installa à Bakufu avec sa femme Sadoko et ses deux enfants - un fils et une fille - puis commença à jeter les bases d'un cours pour apprendre la méthode de Reiki et enseigner

Agasha Chuichi (214-242)
5 PP

Chuichi fut un grand penseur mais surtout le plus illustre médecin de Rokugan. On lui doit notamment les premiers progrès contre la peste et la conception de nombreuses techniques d'irrigation qui apportèrent aux paysans du soulagement et offrirent aux terres un meilleur rendement. Le personnage qui possède Chuichi comme ancêtre gagne une augmentation gratuite par Rang de Maîtrise et par jour à utiliser pour les compétences de Médecine, Haute médecine, Massage Reiki, Herboristerie et Ingénierie.

Pour plus d'information sur Agasha Chuichi, se reporter au supplément Palais d'hiver : Kyuden Asako.

Quelques précisions sur les relations entre Nodotai et les Nanbanjin :

Il est clair (comme le prouvent ses notes personnelles) que Nodotai ne soutenait en aucun cas les visions des Nanbanjin puisqu'il était lui-même très sceptique vis-à-vis de leur doctrine ; les rumeurs, que laissaient entendre ses plus virulents opposants, affirmant qu'il était devenu un moine de Dyu sont une aberration. Le shugenja le prouva, d'ailleurs, en prenant part, à la demande du général et ancien de ses élèves Akodo Ujika, au conflit ayant opposé les étrangers aux Rokugani. A ce moment, il fit part, grâce à la connaissance qu'il avait acquise sur les Nanbanjin, de judicieux conseils à Ujika et, même s'il perdit la vie lors de la bataille culminante du conflit, son nom et son histoire rentrèrent dans la légende.



une forme d'art martial centré sur l'utilisation du souffle en combat. Certains de ces principaux étudiants reçurent tous ces enseignements, incluant le Tao de Shinsei ésotérique de guérison :

- Mirumoto Kioshi Itami, son ami de longue date, dont le père l'avait formé au bushido. Il hérita de toutes les notes de Nodotai et de tous les textes retrouvés y compris le Tantra du Flash de Foudre, à la mort du shugenja. Iatami, très actif, ouvrira rapidement sa propre clinique à Mamori Toshi Kyotei.

- Taketomi Bo, un ronin unijambiste, ancien samurai du Clan du Crabe, dont la jambe droite avait été remplacée par un morceau de bois.

- Agasha Wanabi, sa propre fille.

- Les Cinq Nonnes (dont le nom resta inconnu même pour lui).

- Akodo Ujika, un très jeune (13 ans) bushi du Clan du Lion qui se révéla plus tard un formidable général et son protégé lors de la bataille du Cerf Blanc, qui se déroula quelques années plus tard.

Le premier jour du mois du Serpent de l'année 440 du calendrier d'Isawa, un tremblement de terre dévastateur frappa Bakufu et ses environs. Une partie de la ville fut détruite et incendiée. De nombreux blessés et sans-abris furent laissés dépourvus de soins. Pour parer à cette catastrophe, Nodotai et ses élèves donnèrent du Reiki aux innombrables victimes. Sa clinique devint bientôt trop petite car les patients arrivaient de toutes parts et en 441, il confia à son meilleur élève, Mirumoto Kioshi Itami, le soin d'en ouvrir une nouvelle à Mamori Kyotei Toshi. Sa notoriété commençait à gagner Rokugan, aussi fut-il invité à travers tout le pays pour venir dispenser son enseignement.

Juste avant le tremblement de terre dévastateur de 440, Nodotai avait commencé à enseigner une forme simplifiée du Reiki au grand public, étant donné la demande qui augmentait sans cesse. Il comprit que sa méthode de guérison avait un potentiel unique pour tout le monde, que la compassion en était la source principale pour aider tous les êtres sensibles ; il développa donc une forme de Reiki convenant à toute personne, même non pratiquante du Shintao.

Fidèle à sa façon de pensée, Agasha

Nodotai soutint amicalement plusieurs missionnaires Nanbanjin - arrivés dernièrement à Rokugan - et partagea avec eux diverses connaissances. Car, comme nombre d'intellectuels à son époque, le shugenja se montra très intéressé par les sciences des habitants venus des terres d'au delà de la Mer d'Amaterasu. Ainsi, peu de temps après les premiers contacts, sous l'influence de l'évêque Constantin Donatius - qui avait créé à Bakufu la première église rokugani dédiée à Dyu, en l'an 441 -, Nodotai et certains de ses élèves commencèrent à pratiquer, en secret, la médecine occidentale.

Inversement, les missionnaires étaient aussi ouverts aux idées du shugenja et avides d'en apprendre plus sur ce territoire dont le mode de vie leur restait incompréhensible. Comme Nodotai avait reçu une vaste éducation à la fois théologique et scientifique et qu'il entretenait des liens d'amitié profonde avec certains missionnaires, il est fort possible qu'il ait été invité à donner des conférences sur le Shintao lors de séminaires pluridisciplinaires secrets.

Toutes ses notes, tous les documents et ressources pédagogiques qu'il avait accumulés ainsi que les textes sacrés oubliés de la secte Shinmaki furent placés dans un grand coffre laqué très ancien. Il donna le tout à Mirumoto Kioshi Itami, son disciple principal et son ami le plus cher, lors de son départ vers la Cité de la Paix.

A sa mort, le corps d'Agasha Nodotai fut incinéré et ses cendres furent placées dans le sanctuaire de Fukurokujin, la Fortune de la sagesse, là où tout avait commencé. Peu de temps après sa mort, les étudiants des deux cliniques de Reiki érigèrent une stèle commémorative à la clinique du Saule Pleureur de Bakufu. Selon l'inscription sur la pierre commémorative où est relatée sa vie, Agasha Nodotai aurait appris le Reiki à plus de 2 000 personnes.

Certains de ses étudiants ont créé leurs propres écoles de Reiki. Avant les années 450, il y avait environ 40 écoles de Reiki à Rokugan. Toutes ces écoles avaient appris la méthode simplifiée que le shugenja leur avait enseignée car il n'avait pas pu aller plus loin en raison de sa disparition précoce.

CHAPITRE TROIS



Clans Mineurs

La Voie du Serpent

Fondé par un des plus zélés inquisiteurs du Clan du Phénix, Le Clan du Serpent fut longtemps le plus grand spécialiste de la maho de tout l'Empire, ses connaissances surpassant même celles de la famille Kuni.

Ses inquisiteurs étaient aussi efficaces que ceux de la famille Asako et ils traquaient la corruption partout où elle émergeait.

Malheureusement, une telle connaissance des arts sombres est une arme à double tranchant. La corruption du Clan du Serpent entraîna les Cinq Nuits de la Honte, un des événements les plus honteux de toute l'histoire de Rokugan.

Création

L'histoire de la création du Clan du Serpent se confond avec celle d'Isawa Chuda.

Jeune élève de l'école de shugenja de la

famille Isawa, fils de magistrats respectés, Chuda était appelé à devenir un prêtre des kami doué, et sans doute rejoindrait-il les rangs des magistrats du Clan du Phénix après son gempukku.

Hélas, peu avant sa cérémonie de passage à l'âge adulte, sa mère Ashiko reçut un funeste message : Isawa Teruzumi, le père de Chuda, venait de trouver la mort aux mains de bandits qu'il traquait. Folle de chagrin, elle fit jigai peu après le gempukku de Chuda.

Profondément marqué par ce drame, Chuda commença à mettre de l'ordre dans la maison de ses parents, afin de s'occuper l'esprit. En rangeant le bureau de son père, il découvrit d'étranges parchemins dans une cache secrète. Intrigué, il les lut et découvrit avec horreur la vérité sur son père : celui-ci était fasciné par les arts de la magie du sang. Subjugué par le pouvoir de ceux qu'il devait traquer, il s'était juré de posséder un jour une puissance comparable et s'était laissé corrompre. En poussant ses investigations, Chuda découvrit également que les inquisiteurs avaient fini par découvrir le double jeu de Teruzumi et l'avait sans aucun doute éliminé.



L'histoire des bandits avait été inventée de toute pièce afin de préserver l'honneur de sa famille...

Isawa Chuda jura alors qu'il s'emploierait sa vie durant à éradiquer la maho et ses adeptes, tout comme la maho avait détruit sa famille. Assimilant toutes les connaissances théoriques de son père en lisant son journal de magistrat, il commença sa carrière.

Dans les années qui suivirent, Chuda gravit rapidement les échelons de la magistrature de son Clan et finit par être nommé Magistrat d'Emeraude. Durant ces années, il parcourut l'Empire et détruisit un nombre considérable de cellules d'adeptes de la maho. A chaque culte souillé qu'il éradiquait, il en apprenait un peu plus sur ses ennemis et ceux de l'Empire. Sa réputation devint telle que même le Clan du Crabe le reconnaissait comme un des plus grands experts en magie corrompue.

Au cours d'une de ses enquêtes aux abords de Shinomen Mori, concernant un groupe de sorciers du sang, Chuda découvrit plusieurs indices qui l'amènèrent à penser qu'un membre de la garde rapprochée de l'Empereur avait été lui aussi corrompu par l'appel de Jigoku. Il se précipita à Otsan Uchi, et arriva juste à temps pour déjouer une tentative d'assassinat sur la personne même du Fils du Ciel, Hantei Bosai. Il fut gravement blessé au cours de l'incident.

Hantei Bosai, horrifié qu'une conspiration visant sa mort ait pu arriver si près du but, désira récompenser le noble shugenja qui l'avait sauvé. Lorsqu'il lui demanda ce qu'il voulait, Chuda lui répondit : "Je suis votre serpent, Fils du Ciel. Je rampe jusque dans les endroits secrets pour y frapper vos ennemis. Je ne souhaite qu'accomplir mon devoir." Impressionné par tant de sens de l'honneur, Hantei Bosai lui répondit : "Qu'il en soit ainsi. Apprends à d'autres tes venimeux secrets. J'aimerais qu'il y ait plus de samurai tels que toi, derrière chaque pierre et chaque arbre de mon Empire." Permission fut accordée à Chuda de fonder son Clan et sa lignée en l'an 339.

Chuda abandonna son nom de famille et partit, accompagné de ses loyaux yoriki. Il épousa une jeune femme de la famille Kuni nommée Reiko et alla s'installer avec ses fidèles dans les plaines du cœur du dragon.

Tandis qu'il se remettait de ses blessures et que son Clan commençait à s'organiser, sa femme lui donna un fils, Yoharu. Chuda lui enseigna ses secrets : la connaissance de la

magie, les arts du combat et la discrétion. Car s'il devenait de notoriété publique que le Clan du Serpent était entraîné à traquer les maho-tsukai, alors ses ennemis pourraient plus facilement se dissimuler. Pour le reste de l'Empire, ce nouveau Clan mineur devait seulement être une petite communauté dont les membres travaillaient la terre au nom de l'Empereur.

Le temps passa et Chuda commença à éprouver à nouveau le besoin de traquer ses ennemis. Confiant l'école du Clan à son épouse, il partit à nouveau sur les routes. Il eut alors à affronter un maho-tsukai particulièrement puissant et retors, un membre corrompu de la famille Kitsu qui, avant de mourir, lui offrit une sombre prophétie : "Les ténèbres que tu pardonneras causeront la chute de ta famille." Chuda retourna chez lui et médita sur cette malédiction une année entière.

Bien des années plus tard, Chuda prit la décision de se retirer sur ses terres pour y vivre tranquillement la fin de ses jours. De retour dans ses plaines, il ne trouva que mort et destruction. Il reconnut la marque d'un culte de maho-tsukai qu'il avait cru éradiquer des décennies auparavant. L'attaque semblait avoir été repoussée mais les murailles du château étaient éventrées. Chuda se précipita dans les appartements de sa famille et arriva juste à temps pour voir son épouse tuer un assassin à l'aide d'un sort - un sort de magie du sang.

Horrifié, Chuda contempla sa femme et son fils, aucun d'entre eux ne semblant comprendre la portée de ce qu'ils venaient de faire. Après un long moment, Chuda prononça une dernière phrase : "Tu nous as tous trahis."

Il se détourna alors et partit loin au sud. Il se retira dans un monastère du Clan du Lion et y mourut sans plus jamais avoir prononcé une parole.

Histoire

La direction du Clan revint ainsi à Chuda Yoharu en l'an 350. Son règne fut long et sans histoire.

Il fit du Clan du Serpent la principale source de savoir sur la maho de tout l'Empire. Les shugenja du Clan étaient formés à la connaissance théorique des arts sombres et recevaient un enseignement poussé à propos de l'Outremonde et de Jigoku. La plupart devenaient ainsi Magistrats d'Emeraude ou yoriki, assistant les inquisiteurs de la famille Asako et les shugenja de la famille Kuni dans leur tâche de traque et d'éradication des cultes souillés.



Toutefois, et bien que la grande partie des affaires ayant trait à la maho fût résolue grâce aux compétences de la famille Chuda, la réputation du Clan du Serpent ne se répandit pas dans l'Empire. Conformément au vœu de son fondateur, le Clan devait rester discret. Ainsi, on ne trouvait que rarement des shugenja de la famille Chuda en train d'enquêter seuls sur une affaire ; toujours ils étaient les assistants d'autres magistrats, qui profitaient du succès des investigations pour accroître leur position sociale.

Peu importaient aux shugenja du Clan du Serpent. La gloire n'était pas leur but.

En l'an 367, Yoharu laissa les rênes du Clan à son fils aîné, Choro. Celui-ci fut un daimyo aussi efficace que son père et il fit en sorte de soustraire encore un peu plus le Clan aux regards du public afin d'augmenter l'efficacité de ses shugenja dans leur mission. Aux yeux de la majorité des Rokugani, le Clan du Serpent n'était guère plus qu'une famille vassale du Clan du Phénix, une communauté isolée et sans grande importance. Comme toujours, le serpent rampait dans des endroits secrets...

Puis aux alentours de l'an 390, Chuda Choro tomba gravement malade, souffrant d'un mal inconnu et débilitant qui le maintenait alité. La direction du Clan échut alors à son fils, l'impétueux Tamihei.

Destinée

Reiko, l'épouse du fondateur du Clan, avait de grandes connaissances sur la maho et lorsque ses terres furent prises d'assaut par un culte de sorciers du sang, elle choisit, dans un moment de peur et de doute, de se servir des armes de ses ennemis contre eux, afin de sauver son fils.

Après que son mari ait disparu, elle se jura bien de ne plus jamais toucher à la magie noire. Mais la fascination fut plus forte que sa volonté, et elle s'abîma dans les recherches et l'étude de la maho. Elle consigna le résultat de ses travaux et cacha les parchemins dans une pièce secrète de Shiro Chuda. Elle mourut sans révéler à quiconque leur emplacement.

Les règnes de son fils et de son petit-fils se passèrent le mieux du monde et personne n'aurait alors pu soupçonner le Clan du Serpent d'abriter certaines des connaissances les plus interdites en matière de magie au sein des murs de son château.

Puis Chuda Choro tomba malade et son fils prit sa succession. Très jeune, Tamihei n'était pas encore prêt à assumer cette charge. Ecrasé de responsabilités, il tenta du mieux qu'il pouvait de préserver l'unité et la mission de son Clan. Une nuit, alors qu'il était plongé dans le compte des impôts, fatigué et frustré, il fit une prière pour la sauvegarde de son Clan. Et lorsqu'un eta entra dans la chambre pour vider les pots à déchets, Tamihei le tua avec son waki-zashi.

Sa prière avait été entendue et cette même nuit, un esprit vint le visiter en rêve. La sombre créature lui promit richesse et puissance, elle offrit même de guérir son père. La condition était que Tamihei termine sa prière, son invocation, et permette à la créature de s'incarner. Tamihei refusa, mais la créature revint le voir chaque nuit durant sept ans.

Une nuit, Choro, alors mourant, fit venir son fils à son chevet. Tamihei ne put s'empêcher de grimacer à la vue du corps squelettique et amoindri de son père, qui avait été un homme si solide, si robuste. Choro supplia alors son fils de lui accorder le repos et la paix de l'âme.

Déchiré entre son devoir et son amour, Tamihei erra longuement dans Shiro Chuda. Cette errance l'amena à découvrir une pièce secrète, qui n'avait pas été ouverte depuis des décennies. Il y découvrit les parchemins de son arrière-grand-mère, Reiko. Comprenant alors les liens existant entre son Clan et la maho, Tamihei termina sa prière et permit à un Shuten Doji de s'incarner sur terre.

Les Cinq Nuits de la Honte

En l'espace de quelques jours, le Shuten Doji prit possession de tous les membres du Clan du Serpent, du plus humble eta au plus puissant shugenja.

Des éclaireurs du Clan du Phénix découvrirent l'étendue de la corruption du Clan du Serpent et le Conseil des Maîtres Élémentaires décida d'agir. L'armée du Clan du Phénix se mit en branle et envahit les terres du Clan du Serpent. Chaque homme, chaque femme, chaque enfant du Clan du Serpent fut exécuté. Bétail et animaux sauvage subirent le même sort, toute forme de vie fut totalement éradiquée et chaque bâtiment fut détruit par le feu. Nombre de valeureux soldats du Clan du Phénix périrent durant les cinq nuits nécessaires à l'anéantissement du Clan mineur, en l'an 402 du calendrier d'Isawa.

L'Empire fut horrifié par ce carnage et Hantei Fujiwa lui-même demanda des comp-

tes au Clan du Phénix. Ce fut Shiba Gaijushiko qui lui relata les événements et qui termina son récit par ces fameux mots : "Jamais plus." L'Empereur déclara alors le Clan du Serpent destitué de son titre et le nom de famille Chuda fut rayé des archives impériales. Les quelques survivants du Clan du Serpent, ceux qui n'étaient pas sur leurs terres durant ces événements, devinrent des ronin. Les plus chanceux d'entre eux rejoignirent les rangs des familles Isawa et Kuni. Peu à peu, leur savoir se dilua et leur école de magie disparut.

Mission

Durant le temps de son existence, le Clan du Serpent se spécialisa dans la formation de shugenja experts en maho. Bien que prêtres des kami, ces shugenja assumaient leur rôle moins en célébrant rites et festivals qu'en éradiquant l'immonde souillure qui entachait la pureté du monde des esprits.

Afin d'accomplir leur mission, les shugenja du Clan du Serpent recevaient un enseignement théorique pour tout ce qui avait trait à la maho, à Jigoku et à l'Outremonde. Leur magie de la Terre était puissante et ils recevaient également un entraînement aux arts du combat. Avec ceux de la famille Kuni, les shugenja de la famille Chuda faisaient partie des rares membres de cette congrégation à porter le daisho - et à s'en servir.

Toutefois, afin que le Clan du Serpent ne soit pas la proie d'attaques des cultes de maho, il fut décidé de circonvier sa réputation. Ainsi, les shugenja du Clan du Serpent étaient le plus souvent nommés yoriki, au service d'un magistrat de plus haut rang à qui ils prodiguaient conseils et solutions pour tout ce qui avait trait à la magie du sang. Le rôle du Clan du Serpent était de ramper dans les ombres, pas de récolter gloire et honneurs.

Les terres du Clan du Serpent

Les plaines du cœur du dragon s'étendent paisiblement entre les provinces du Clan du

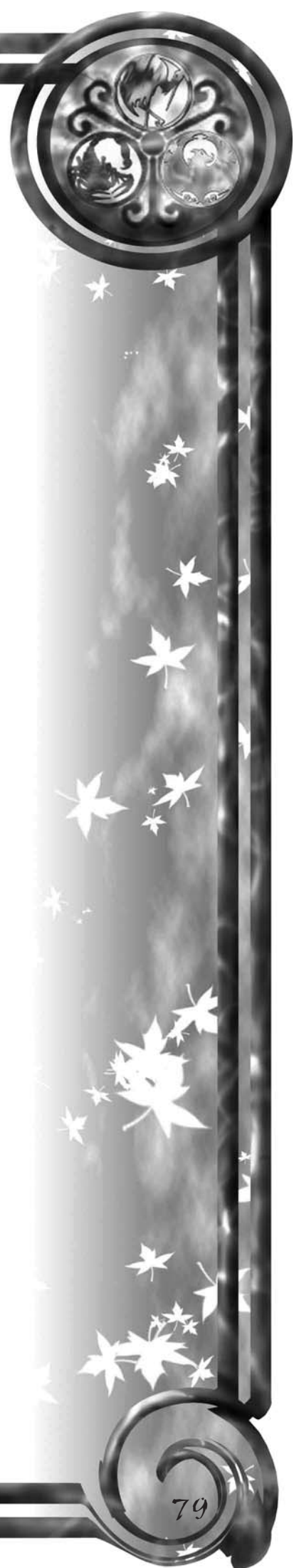


Dragon et celles du Clan du Phénix. C'est ici que se situait le territoire du Clan du Serpent.

Il y avait alors deux petites bourgades sous la responsabilité de la famille Chuda. La plus importante s'étendait au pied des murailles de Siro Chuda, était le berceau de l'école de shugenja du Clan et se nommait tout simplement Chuda Mura. L'école jouxtait une bibliothèque, reconnue comme étant l'une des plus fournies en matière de parchemins sur la magie, et particulièrement la magie du sang. On y trouvait en effet nombre de copies des textes les plus célèbres du genre, prêtées par les Clans du Crabe et du Phénix. Un temple consacré au Sept Fortunes offrait paix et plénitude aux shugenja et moines de passage avant qu'ils ne repartent en voyage.

L'autre village était situé plus au sud et il était le centre des échanges du Clan du Serpent. Une route entretenue par les habitants heimin menait en effet vers les terres du Clan de la Grue et permettait à des caravanes marchandes de venir approvisionner le Clan du Serpent.

Les terres du Clan, bien que situées très au nord de l'Empire, bénéficiaient toutefois d'un temps clément. En effet, les plaines du cœur du dragon s'étendaient au creux d'une vallée entourée des grandes montagnes de la grande muraille du nord, ce qui leur permettait d'être protégées des tempêtes les plus violentes. Toutefois, l'hiver y était très rigoureux et l'été





plutôt court.

Les champs entourant les deux villages ne produisaient pas beaucoup de riz, aussi le Clan du Serpent était-il obligé de faire importer sa nourriture depuis les champs des Clans de la Grue et du Phénix.

Après les Cinq Nuits de la Honte, les plaines du Clan du Serpent acquirent une sinistre réputation. Des vents violents les balaient en permanence, et la voix des kansens résonne encore au plus profond des ténèbres. Le paysage sinistré de ces plaines fait que les voyageurs les évitent au maximum.

Famille, Ecole et Techniques :

Famille Chuda : Les membres de la famille Chuda sont de puissants mais discrets shugenja, traquant les pratiquants de la maho partout où ils se cachent, se battant sans relâche contre la souillure des éléments et dédiant leur vie à protéger l'Empire contre une corruption interne.

Bonus : Volonté + 1

Ecole de shugenja de la famille Chuda :

“Laissez leurs regards glisser sur vous sans qu'ils se souviennent de votre visage. Vous serez visible, tout en restant invisible. Alors seulement, votre coup donnera la mort.”

- Chuda Yoharu

L'école de shugenja du Clan du Serpent met particulièrement l'accent sur la pureté de la magie des kami, par opposition à la corruption inhérente à la pratique de la magie du sang. Bien que prêtres des Fortunes comme tous les shugenja, ceux de la famille Chuda sont avant tout des magistrats et des enquêteurs dévoués.

Bonus : Perception + 1

Rang d'Honneur de départ : 2.0

Compétences : Calligraphie, Connaissance : maho 2, Enquête, Kenjutsu, Méditation et une compétence valorisante ou de bugi au choix

Équipement : Katana, wakizashi, kimono, sacoche à parchemins, nécessaire de calligraphie, pendentif de jade, 2 koku

Sorts de départ :

Sensation, Communion et Invocation, trois sorts de la Terre, deux sorts du Feu et un sort de l'Air. Les shugenja de la famille Chuda n'ont ni affinité ni déficience. En revanche, ils bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs sorts de la Terre.

NB : Etant donné leurs relations avec les Clans du Crabe et du Phénix, les samurai du Clan du Serpent peuvent prendre l'avantage Ecole différente pour 2 PP au lieu de 3 afin de suivre les enseignements des familles Kuni ou Isawa.

Nouveaux sorts :

Bénédiction du Jade (Terre)

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : (Rang de Maîtrise du shugenja) tours

Zone d'effet : une cible

Portée : 10 mètres

En appelant sur une cible (qui peut être lui-même) la bénédiction des esprits de la Terre, le shugenja fait briller celle-ci d'une lueur verte à la pureté aveuglante. Tout être corrompu (ayant donc au moins un point de Souillure) voyant cette lumière est pris d'une profonde terreur. Il lui faut réussir un jet de Volonté contre un ND égal à (Terre x 5) de la cible (+ 5 par augmentation prise sur le lancer du sort) sous peine de voir ses jets réduits de 2 dés tant qu'il sera confronté à la lumière.

La Lumière contre les Ténèbres (Feu)

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : une heure

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

En s'entourant d'esprits du Feu belliqueux, le shugenja se forge une armure contre la puissance des ténèbres. Tout sort de maho le prenant pour cible verrait son ND augmenter de (rang de Feu du shugenja x 5) (+ 5 par augmentation prise sur le lancer du sort).

Murmures de la Pureté (Air)

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : 25 mètres

Ce sort permet au shugenja d'envoyer des esprits de l'Air sonder la pureté de l'âme d'une cible. Ainsi, il peut immédiatement savoir si celle-ci est corrompue (et a donc au moins un point de Souillure). Deux augmentations permettent de savoir de combien de Rang de Souillure la cible est nantie.

Le daisho ancestral du Clan du Serpent

Créés par le Clan du Phénix à l'intention de Chuda Yoharu, les sabres magiques du Clan du Serpent furent forgés par un shugenja promet-

teur nommé Isawa Asahina. Porté par tous les daimyo du Clan du Serpent, ce daisho disparut après les Cinq Nuits de la Honte et personne ne sait ce qu'il est devenu.

Jadoku

Le katana du Clan du Serpent est un sabre magnifique, à la lame décorée de serpents entrelacés. Sa garde est entourée d'une soie verte et violette, couleur du Clan.

Le porteur de Jadoku est protégé par la vigilance incessante de l'esprit du sabre. Ainsi, il ne peut jamais être surpris, prenant toujours conscience au dernier moment du danger qui le menace grâce au sifflement émis par le katana. Ainsi, en cas d'embuscade ou autre attaque surprise, le porteur de Jadoku a toujours droit à un jet d'initiative et son ND pour être touché ne tombe jamais à (5 + armure).

Kikoru

Le wakizashi du Clan du Serpent possède une garde en forme de tête de serpent et sa lame est d'un bleu sombre abyssal.

Le porteur de Kikoru peut se mouvoir aussi discrètement et soupagement qu'un serpent. Il bénéficie ainsi d'un bonus de 2g2 à tous ses jets de Discrétion.

Personnalités du Clan du Serpent

Chuda Choro (345 - 402)

En l'an 380

Feu 4

Air 3

Eau 3

Terre 5

Vide 4

Ecole / Rang : shugenja
Chuda / 5

Avantages : Calme, Force de la Terre (rang 2), Statut social (daimyo du Clan du Serpent), Trompe-la-mort

Désavantages : Impétueux, Malédiction de Benten, Obnubilé (trouver de nouveaux sorts pour vaincre la maho)

Compétences : Calligraphie 6, Chasse 5, Connaissance : maho 8, Connaissance : Outremonde 6, Défense 4, Enquête 6, Intimidation 5, Kenjutsu 4, Méditation 5, Recherche 4, Recherche des sorts 6, Shintao 3, Théologie 4

Honneur : 2.4

Gloire : 5.2

Description : Choro ressemble à n'importe quel membre de son Clan : il est taciturne, discret et peu bavard. Homme à la carrure étonnante pour un shugenja, il affiche en perma-





nence une expression distante qui peut parfois passer pour du mépris. Ses rides sont profondes et marquées et elles accroissent encore la rudesse de son visage buriné.

Historique : Petit-fils du fondateur du Clan, Choro devint daimyo à 22 ans, quand son père décida de se retirer. Elève émérite de l'école de shugenja de la famille Chuda, Choro eut du mal à se familiariser avec les responsabilités de sa charge. Aussi s'entoura-t'il de nombreux conseillers afin de le décharger de l'essentiel des tâches pendant que lui se chargeait de ce qui était important à ses yeux : la magie.

En effet, si Choro se montra un enquêteur doué et un escrimeur de talent, son seul centre d'intérêt était la magie, théorique et pratique. Il fut ainsi l'un des plus grands experts en maho de son temps, et il écrivit un volume considérable de considérations sur le sujet. Il faisait copier le résultat de ses études par des scribes et envoyait les copies aux familles Isawa et Kuni, afin d'être sûr que son savoir ne risquait pas de disparaître. Ses écrits firent vite le tour de Rokugan et tous ceux qui luttèrent contre la corruption et la Souillure en voulurent une copie afin d'être le mieux préparés possible à leur mission. Toutefois, en raison de la nécessaire discrétion dont devait faire preuve le Clan du Serpent, Choro n'était jamais cité comme l'auteur de ces écrits, dont la paternité était attribuée alors à un quelconque shugenja de la famille Isawa.

Choro fut également un grand théoricien de la magie des éléments. Il mit au point durant sa vie de nombreux sorts, la plupart utilisés dans le cadre de la lutte contre l'Outremonde. Comme pour ses études sur la maho, il partageait ses connaissances avec le plus de monde possible, soucieux que chacun prenne conscience que la lutte contre la maho et ses pratiquants était une priorité absolue pour l'Empire d'Emeraude. Mais évidemment, ses trouvailles étaient une fois de plus répandues au nom du Clan du Phénix, afin que le rôle du Clan du Serpent n'apparaisse jamais à la lumière.

A la fin de sa vie, il avait laissé une somme extraordinaire de travaux sur la magie : études théoriques, nouveaux sorts, considérations diverses. Hélas, la majeure partie de ces travaux fut détruite lorsque le Clan du Serpent sombra et fut exterminé...

Destin : Aux alentours de l'an 390, Choro tomba gravement malade. Son corps s'affaiblit terriblement et il passa plus de dix années de sa vie alité, affaibli, diminué. Personne ne sut d'où venait cette maladie, mais la plupart des érudits pense qu'elle avait un lien avec la malédiction proférée à l'encontre du fondateur de la famille Chuda... La mort de Choro, en l'an 402, fut le déclencheur de la corruption du Clan du Serpent.

L'opinion des autres Clans :

“De fidèles alliés dans la lutte contre le Sombre Seigneur. Leur humilité est toute à leur honneur.”

- Kuni Juriken

“La connaissance est une arme à double tranchant. Que la famille Chuda prenne garde à ne pas se couper.”

- Agasha Osuga

“Des paysans cultivant une terre glacée. Quel intérêt ?”

- Doji Kei

“Un Clan mineur de plus parmi les autres. Leur éloignement ne facilite pas les relations.”

- Ikoma Masaru

“Ils remplissent une mission indispensable, cachés dans l'ombre. L'Empire n' imagine même pas ce qu'il doit déjà à ces hommes.”

- Asako Ryuga

“Ils portent aussi un masque, mais que cachent-ils derrière ?”

- Yogo Shumizen

“Leur voie est celle des kami et de la pureté. Puissent-ils toujours s'en rappeler.”

- Shoku, Acolyte du Feu

La Voie du Loup

Au début du Vème siècle, un certain nombre de réfugiés du Clan du Renard, alliés à la milice du Shinsen-gumi, permirent de repousser l'assaut d'une horde de ronin et d'éviter l'assassinat de Doji Raigu, le daimyo du Clan de la Grue et principal leader de la souveraineté du Gozoku.

Ils constituèrent, avec l'autorisation du Gozoku, le Clan du Loup. Celui-ci devint le bras armé de l'Alliance tripartite et reçut comme mission de traquer tous les rebelles au régime, particulièrement les ronin et les Jinkon kishi.

Création

A cette époque, en l'an 419, au nord de Mura Sabishii Toshi - la cité des rives abandonnées -, se dressait une petite bourgade dans laquelle était venue s'installer une vingtaine de membre de la famille Kitsune, que le Clan du Lion avait forcé à quitter leur terre ancestrale annexée. Ces samurai avaient pris la ville sous leur protection, avec la bénédiction du Clan de la Grue, repoussant les brigands et autres ronin mal intentionnés des environs.

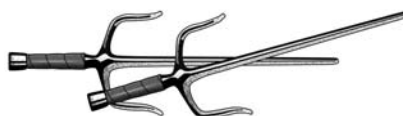
Un jour, alors que Dame Amaterasu apparaissait à l'horizon, un bruit de galop se fit entendre au loin et une horde de brigands, que l'on pense affiliée aux Jinkon kishi, chargèrent les murs d'enceinte de la ville. Ces hors-la-loi avaient eu connaissance de la visite en ville, pour affaires, de Doji Raigu et espéraient saisir l'opportunité folle de l'assassiner. C'était sans compter sur les efforts des hommes d'arme présents dans la petite ville, qui organisèrent rapidement la défense du seigneur Doji et des habitations alentours. Sous les ordres de Raigu, les chasseurs du Clan du Renard et les rares miliciens du Shinsen-gumi présents quittèrent la ville afin d'aller chercher des renforts, pendant que lui-même restait dans l'enceinte, entouré de sa garde rapprochée. Un seul chasseur, le plus jeune, du nom de Kitsune Tuke, partit en direction de la cité des rives abandonnées le plus rapidement qu'il pouvait, alors que les autres mettaient en place une tactique de guérilla pour déstabiliser les envahisseurs afin que la ville ne soit pas prise avant l'arrivée de renforts. La

seule raison pour laquelle Doji Raigu leur avait ordonné de quitter la ville était que, sans samurai pour les protéger, les habitants heimin seraient plus âpres à se défendre, se croyant livrés à eux-mêmes. C'était une tactique dangereuse, presque insensée lorsque l'on connaît la popularité dont bénéficiaient les Jinkon kishi auprès des petites classes de l'Empire, mais le daimyo du Clan de la Grue n'avait pas d'autre choix que de tenter ce pari fou. Sa trop grande confiance en lui l'avait poussé à négliger le secret de son voyage d'affaire ainsi que l'organisation de sa protection. Les assaillants étaient très bien préparés et leurs effectifs étaient au moins trois fois supérieurs, ce qui mettait toutes les chances de leur côté avant le coup de poker improbable de Raigu.

Lorsque les secours arrivèrent deux jours plus tard, la ville n'était toujours pas tombée, grâce à la vaillance de ses habitants et au harcèlement des chasseurs du Clan du Renard et des miliciens du Shinsen-gumi - menés par un certain Bayushi Junzen - qui avaient subi de lourdes pertes. Lors de la bataille finale qui permit de repousser les brigands, les défenseurs samurai se battirent avec une férocité incroyable, telle une meute de loups à la curée.

Seuls trois d'entre eux, dont Junzen, survécurent à ce siège. Le plus vieux, approchant de la retraite, devint moine, avec l'aval de son seigneur, au sanctuaire de Dame Doji situé sur les ruines fumantes de Shiro Giji (où se trouve le dojo secret de l'Ombre de la Montagne). Le destin de Bayushi Junzen était déjà déterminé, en tant que membre de la haute noblesse de son Clan. Le dernier survivant, Kakita Saito, officier de la milice du Shinsen-gumi, reçut de la part de Doji Raigu l'honneur de fonder sa propre lignée et son propre Clan. Ce fut la première et unique fois qu'un Clan mineur fut créé sans l'approbation de l'Empereur.

Saito choisit le nom de Ookami et le mon du Loup, en hommage à la tactique de meute en chasse utilisée par les chasseurs de la famille Kitsune pour contrer la horde de brigands. Les premiers membres du Clan furent





les rares survivants de la famille Kitsune, dont le jeune Tuke, et du Shinsen-gumi qui avaient participé à cette glorieuse bataille.

Histoire

Le Clan du Loup ne mit pas longtemps à réaliser son premier coup d'éclat. Grâce à son réseau de renseignement et d'espions, Ookami Saito put déterminer la localisation de la pire ennemie du Gozoku, la rebelle Mochihime. Faisant appel à l'élite de son Clan et à un détachement spécial du Shinsen-gumi commandé par Daidoji Tsubasa, il partit l'appréhender. Encerclée et isolée, Mochihime se battit vaillamment et abattit plus de vingt bushi. Mais elle finit par succomber sous le nombre et fut capturée. C'est ainsi qu'en l'année 425 du calendrier d'Isawa, le symbole de la résistance au Gozoku fut exécuté à Ootosan Uchi, en place publique afin de marquer les esprits.

Suite à cette arrestation, les Jinkon kishi furent un temps désorganisés, devenant une proie facile pour le Clan du Loup. De nombreuses exécutions de rebelles eurent lieu jusqu'à ce qu'Isamashi, nouveau leader des ronin, adopte une tactique de discrétion. Les Jinkon kishi se fondirent dans l'ombre et le Clan du Loup pensa avoir détruit l'organisation.

Cette apparente tranquillité ne dura pas. Les Jinkon kishi se réorganisèrent et mirent sur pied de nouveaux actes terroristes. On leur imputa ainsi l'incendie de Bakufu qui coûta la vie de Doji Raigu. Puis les premiers gaijin arrivèrent à Rokugan, et le Clan du Loup reçut pour mission de protéger (et de surveiller) certains des étrangers les plus influents. C'est également à cette période qu'une nouvelle épine dans le pied du Gozoku naquit : le Teikoku Junketsu, la faction ultra loyaliste de la famille Matsu... Une fois de plus, le Clan du Loup dut unir ses efforts à ceux du Shinsen-gumi pour contrer cette nouvelle menace.

Dès l'an 459, le Clan du Loup connut un âge d'or. Tout d'abord, lors d'une importante bataille sur les terres du Clan du Phénix, Saito affronta et vainquit Isamashi, décapitant ainsi les Jinkon kishi. Mortellement blessé lui aussi, le daimyo du Clan du Loup rendit l'âme peu après, laissant les rênes du Clan à son fils, Ookami Shishio, un proche de Bayushi Junzen. C'est d'ailleurs à cette époque que Bayushi Junzen devint réellement l'homme fort du Gozoku, profitant des révoltes monastiques et paysannes pour instaurer son règne de terreur. Le Clan du Loup se

dressa toujours à ses côtés, semant mort et peur dans son sillage.

Cette période faste dura jusqu'à la restauration impériale et la chute finale du Gozoku.

Destinée

De nos jours, le Clan du Loup a totalement disparu. Sa chute survint au même moment que celle de la souveraineté du Gozoku. L'Impératrice Hantei Yugo-zohime exigea la dissolution du Clan peu après sa montée sur le trône, en l'an 475. Symbole de la toute-puissance de Doji Raigu et des principaux opposants au régime impérial, le Clan du Loup n'avait aucun espoir de pouvoir plaider sa cause. Ironie du sort, ses anciens membres devinrent des ronin, les mêmes qu'ils chassaient jadis. Mais quand Bayushi Junzen, un ami de longue date du Clan, vint leur demander de l'aide, aucun d'entre eux n'hésita et tous furent acceptés dans la grande armée destinée à renverser le pouvoir encore fragile de l'Impératrice. Tous ou presque périrent lors de la Bataille de l'Heure du Loup, sur les rives du lac étincelant. En 476, la dissolution administrative du Clan fut prononcée et les archives impériales modifiées, afin que l'existence même du Clan du Loup soit effacée. Aujourd'hui, rares sont les personnes en ayant entendu parler. Seul reste le dojo de l'Ombre de la Montagne et ses chiens de meute, dernier vestige d'un savoir désormais oublié...

Mission

Le Clan du Loup reçut comme mission du Gozoku la traque et l'éradication de toute forme de banditisme de grands chemins à Rokugan - essentiellement les ronin affiliés au Jinkon Kishi, bien sûr - afin que la sécurité revienne sur les terres de l'Empire. Le Clan du Loup devint ainsi le second bras armé du Gozoku. Là où le Shinsen-gumi faisait régner une loi forte et dure au sein des territoires des Clans, le Clan du Loup se chargeait d'anéantir les rebelles dissimulés sous l'identité de ronin.

Pour remplir ses missions, le Clan du Loup recruta des bushi puissants et fidèles, imprégnés de l'idéologie de son daimyo, et il se dota d'un service de renseignements très performant. On dit que les shugenja de la famille Kitsune lui offrirent, à cette occasion, deux miroirs identiques qui permettaient de se transmettre des messages de l'un à l'autre.

Avec le temps, Doji Raigu vit dans la famille Ookami le moyen d'utiliser au grand jour certains éléments de l'unité d'élite de la famille Daidoji,



sans pour autant compromettre le secret qui l'entourait. Ainsi, peu à peu, grâce à l'aide complice du vieux compagnon de Saito, l'armée du Clan du Loup se vit renforcée par plusieurs chiens de meute de la famille Daidoji qui, pour l'occasion, s'affilièrent à la famille Ookami.

Mais le rôle peut-être le plus marquant que joua le Clan du Loup fut d'être un symbole. Premier Clan mineur créé sans l'aval de l'Empereur, sur la seule volonté de Doji Raigu, son ascension était ainsi destinée à marquer les esprits de chacun, à faire comprendre définitivement à qui appartenait désormais le pouvoir à Rokugan.

Les terres du Clan du Loup

Saito et son Clan reçurent comme fief la ville où s'était déroulée la bataille, ainsi que les terres attenantes. Rebâtie, nantie d'une importante forteresse en son sein, la ville fut rebaptisée Ookami Toshi, la cité du loup. Elle devint un important lieu stratégique.

Le palais du Clan du Loup fut bâti en peu en retrait de la ville. Plus forteresse que demeure luxueuse, il était le symbole de la vigilance du Gozoku, un signal fort envoyé aux diverses factions rebelles. Shiro Ookami était un imposant château, dont les cinq premiers étages étaient faits de pierre, solides et inébranlables. A l'intérieur de la bâtisse, de très nombreux dojo et aires d'entraînement permettaient aux bushi Ookami et Daidoji d'entretenir leurs talents de guerriers et de chasseurs. Dans les tréfonds du palais se trouvaient les geôles et salles de torture, destinées à rompre la volonté des rebelles et à leur arracher des infor-

mations sur leurs plans.

Très vite après l'installation du Clan du Loup, Ookami Toshi passa du statut de petite bourgade tranquille à celui de ville très prospère. En effet, de nombreux marchands désirant protéger leurs richesses des pillages vinrent s'y installer, faisant de la cité un important comptoir commercial. Un des plus importants bureaux du Shinsen-gumi fut construit au centre de la ville, entouré par les ambassades des trois Clans de l'Alliance ainsi que par celle, plus modeste, du Clan du Renard.

L'enceinte autour de la ville fut renforcée afin de prévenir de nouvelles attaques. En souvenir de la résistance des heimin durant le siège, il fut décidé que chaque homme valide de la cité servirait durant un mois par an comme ashigaru. Durant cette période, il recevait un entraînement de guerrier, apprenant à manier le yari et le yumi. Ses missions consistaient principalement à patrouiller et à servir de messenger. Sa paie était durant cette période le double du salaire qu'il percevait en tant que civil. Cette mesure fut très populaire, les heimin ayant enfin l'impression que les autorités de l'Empire s'intéressaient à leur sécurité et bien-être. Cela permit à Ookami Toshi de devenir la ville la plus sécurisée de tout l'Empire, une des rares au sein de laquelle les Jinkon kishi et même les Metsuke ne purent s'infiltrer.

Etonnement, même après la chute du Gozoku, la cité continua à porter le même nom. Récupérée par le Clan de la Grue, elle resta telle qu'elle était à l'époque, une ville commerciale, bien protégée et abritant les miroirs jadis offerts par le Clan du Renard.

Famille, Ecole et Techniques :

Famille Ookami : Les membres de la famille Ookami sont de féroces guerriers, arpentant les terres impériales comme des loups leur domaine de chasse, à la recherche des hors-la-loi afin de rendre justice au nom de l'Empire - et du Gozoku.

Bonus : Agilité +1

Ecole de bushi de la famille Ookami :

Cette école de bushi met l'accent sur le travail en équipe, en meute diront les détracteurs du Clan. Chaque bushi doit être sûr de pouvoir compter sur ses compagnons, et il doit faire en sorte que ses compagnons puissent pleinement compter sur lui.

Bonus : Perception +1

Rang d'Honneur de départ : 1.5

Compétences : Art de la Guerre, Chasse, Connaissance : ronin, Défense, Equitation,

Kenjutsu, Yarijutsu

Equipement : Katana, wakisashi, arc + 2 flèches au choix, armure légère, casque, kimono, 3 koku, une monture et 2 armes au choix

Techniques :

Rang 1 : La Voie du Loup

Les bushi de la famille Ookami combattent en groupe, comme les loups chassent en meute, en comptant les uns sur les autres. Ces bushi ajoutent au résultat de leur jet d'attaque un bonus égal au nombre d'alliés qu'ils ont dans le combat. Ce bonus ne peut pas dépasser la somme de leur Rang de Maîtrise + (Art de la guerre / 2). On considère comme alliés tous samurai se battant pour la même cause.

Rang 2 : L'Instinct du Chasseur

Tel le loup, le bushi Ookami est un chasseur qui ne se fatigue jamais. Lorsqu'il effectue un jet de Perception dans le but de traquer une proie (Enquête, Chasse...), il bénéficie de Rang de Maîtrise augmentations gratuites.

Rang 3 : Le Hurlement du Loup

Le cri de guerre des Ookami est tel le hurlement des loups à la pleine lune, remplissant les hommes de peur. Toute personne ennemie du bushi qui entend ce hurlement doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 20 sous peine de perdre sa prochaine action. L'utilisation de ce cri de guerre compte pour une action.

Rang 4 : Griffes et Crocs

Le bushi Ookami est désormais capable de porter deux attaques par tour.

Rang 5 : Les Crocs du Loup

Les loups en chasse mordent leurs proies de façon très précise, de manière à trancher les tendons et à faire s'effondrer leurs proies. Les bushi Ookami ayant atteint ce rang peuvent eux aussi porter des coups très précis, augmentant ainsi les dégâts occasionnés. Ils peuvent dépenser un point de Vide pour rajouter 0g1 à leur jet de dommage. Cette technique n'est utilisable qu'une fois par tour.

NB : Vu leurs relations avec le dojo de l'Ombre de la Montagne, les membres du Clan du Loup peuvent apprendre des techniques des chiens de meute de la famille Daidoji en prenant l'avantage Ecoles multiples pour 4 PP au lieu des 6 normalement dus. Encore aujourd'hui, il se peut que certains sensei du dojo connaissent des bribes de connaissance sur les techniques de la famille Ookami.

Personnalités du Clan du Loup

Ookami Saito (402 - 459)

En l'an 445

Feu 4 (Agilité 5)

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 5

Terre 4

Vide 3

Ecole / Rang : milicien Shinsen-gumi / 1 ; bushi Ookami / 5

Avantages : Alter ego (Bayushi Junzen), Connaissance du terrain (routes de Rokugan), Rapide, Statut social (daimyo du Clan du Loup)

Désavantages : Ennemi juré (Jinkon kishi), Malchanceux (1 rang)

Compétences : Art de la Guerre 5, Athlétisme 4, Chasse 6, Connaissance : Jinkon kishi 5, Défense 4, Discrétion 5, Enquête 5, Iaijutsu 3, Intimidation 7, Kenjutsu 6, Yarijutsu 4

Honneur : 2.7

Gloire : 6.5

Description : Les traits fins du jeune milicien zélé du Shinsen-gumi se sont depuis longtemps effacés sous la dureté du visage du chef de la meute des Loups. Saito est un homme grand et fin, presque longiligne, dont le corps semble tendu comme un arc. Son regard a l'acuité de celui du prédateur et son air sévère lui



assure respect et attention de la part de ses interlocuteurs.

Historique : Né dans une branche modeste de la famille Kakita, Saito sut mettre à profit son relatif talent au sabre et son total dévouement à la cause de son Clan pour intégrer l'académie des miliciens du Shinsen-gumi dès son gempukku. Devenu un jeune officier au service du Gozoku, il s'illustra dans diverses missions au sein des territoires des Clans. Son zèle et son don pour l'investigation le firent remarquer par ses supérieurs, qui décidèrent de l'intégrer à l'escadron de miliciens chargés de la protection de Doji Raigu.

C'est ainsi que le jeune Saito se retrouva impliqué au cœur des événements qui donnèrent naissance au Clan du Loup et à la ville d'Ookami Toshi. Lors de l'attaque de la cité dans laquelle s'était rendu Raigu par des ronin, Saito mit au point avec les chasseurs du Clan du Renard une tactique de guérilla afin d'affaiblir les rebelles sans avoir à livrer une bataille décisive. Grâce à des alliés comme le sauvage Bayushi Junzen ou le calme Daidoji Majiri, il mit sur pied des raids particulièrement meurtriers qui ralentirent grandement la prise de la ville par les ronin. Et quand enfin les renforts arrivèrent et que tout danger fut écarté, Saito était parmi les survivants, épuisé et blessé mais fier d'avoir accompli son devoir jusqu'au bout.

Afin de le récompenser de son dévouement, Raigu lui donna l'autorisation de fonder sa famille et son Clan. Rassemblant autour de lui les chasseurs survivants de la bataille, Saito choisit le nom de Ookami et brandit le mon du Loup.

La plus grande qualité de Saito était de savoir déléguer les responsabilités au mieux. Grâce aux chasseurs et aux miliciens qu'il avait recrutés, il mit sur pied une force de traque et de frappe efficace, dédiée à la chasse des rebelles et des ronin. En confiant les caisses de son Clan aux marchands heimin de la ville, il permit à Ookami Toshi de devenir une bourgade plus que prospère, attirant de nombreux investisseurs grâce à ses conditions de sécurité optimales. Enfin, en permettant aux quelques ashigaru survivants de la bataille de rejoindre le Clan du Loup, il créa le système de conscription annuelle des heimin qui remporta un franc succès auprès du peuple de la région.

Durant les nombreuses années que dura son règne à la tête du Clan du Loup, il fit son travail de son mieux, croyant en la légitimité du Gozoku dans son rôle de dirigeant de l'Empire. Son premier succès eut lieu lorsqu'il dirigea l'escadron qui procéda à l'arrestation de

la chef rebelle Mochihime, et il fut suivi de bien d'autres.

Destin : En l'an 459, Saito mena son Clan à la bataille sur les terres du Clan du Phénix, contre le plus important rassemblement de rebelles jamais vu. Les affrontements furent sanglants et au milieu du champ de bataille, Saito se mesura à Isamashi, successeur de Mochihime à la tête des Jinkon kishi. Les deux hommes étaient des guerriers expérimentés, compensant leur âge avancé par une expérience incomparable. Leur duel se résolut en un assaut : Isamashi périt sur le coup et Saito, mortellement blessé, rendit l'âme quelques instants plus tard. Ainsi, le premier daimyo du Clan du Loup n'assista pas à la déchéance de sa lignée lors de la restauration impériale.

L'opinion des autres Clans :

“Le jouet du Gozoku ? De bons guerriers, trop cruels.”

- Hida Tadaka

“Peut-on appeler Clan un rassemblement d'affamés de viande et de gloire ?”

- Togashi Toryu

“Des alliés de poids dans la lutte contre les traîtres et les rebelles.”

- Daidoji Tsubasa

“En plus d'être une insulte au Fils du Ciel, ce Clan ne possède aucun honneur, aucune dignité.”

- Mastu Akemi

“Ils remplissent leur fonction. Mais je ne suis pas sûr d'avoir un jour envie d'un tel chien fou comme yojimbo...”

- Isawa Itaga

“Des fauves comme je les aime : brutaux, décidés et disciplinés.”

- Bayushi Junzen

“Ces chiens du Gozoku sont le symbole de tout ce contre quoi nous luttons, au nom de l'Empereur !”

- Isamashi



La Voie du Sanglier

Si l'existence du Clan du Sanglier fut brève, son histoire n'en fut pas moins riche et instructive, emplie d'enseignements que l'Empire ne devrait jamais oublier.

Clan de mineurs et de forgerons issu du Clan du Crabe, on dit de lui que sa chute fut causée par son orgueil et son refus de se plier à la volonté de l'Empereur. Comme souvent dans l'histoire de Rokugan, la vérité est toute autre...

Création

En l'an 388, alors que le Clan du Crabe avait passé les plus dures épreuves - la sécheresse et l'attaque de l'oni no usu -, il cherchait à se renforcer afin d'être à même de faire face à de nouvelles menaces.

A l'ouest de ses terres se trouvaient les montagnes du crépuscule, une chaîne réputée impraticable, dangereuse, longue succession de ravins et d'à-pics. Mais au cœur de ces montagnes se trouvaient de vastes gisements de fer et de jade. Le Champion du Clan, Hida Ichido, décida de monter une expédition afin d'aller établir un avant-poste et de prendre possession des richesses de ces montagnes.

L'expédition fut composée de nombreux samurai, accompagnés de leurs serviteurs heimin et eta. Bien que leur progression fût difficile au début, ils finirent par établir une mine productive, et élevèrent plusieurs hautes tours de garde. Dès le début de l'exploitation de la mine, jade et métal affluèrent, ce qui fit la satisfaction du Clan du Crabe qui se servit de ces précieuses denrées pour renforcer ses défenses et créer des armes.

Mais à peine quelques mois après l'installation de la délégation de mineurs, un puissant tremblement de terre fit vaciller les montagnes du crépuscule. Le camp de l'expédition disparut sous des tonnes de pierre et les diverses passes de la chaîne montagneuse devinrent impraticables. Sans nouvelle de sa délégation, le Clan du Crabe la crut détruite, ses membres morts écrasés sous les pierres et les gravats.

Puis le Clan du Crabe dut tourner son attention ailleurs : la guerre avec le Clan de la Grue éclata et mobilisa toutes ses ressources. Avec la fin de ce conflit, le Clan du Crabe héri-

ta d'une nouvelle famille, celle des Yasuki, et de nouvelles terres fertiles dans la province de Kenkai Hanto. Ses ressources s'accrurent grâce à ces deux nouveaux éléments et rapidement, la délégation de mineurs fut oubliée...

Ce n'est que plus de cinquante ans plus tard que l'on vit une troupe de fiers samurai descendre des contreforts des montagnes du crépuscule. Leurs serviteurs transportaient dans de grands chariots plus de trois tonnes de jade et de minerai. Ils marchèrent jusqu'à Otosan Uchi, ne daignant pas répondre aux questions des ambassadeurs des Clans du Crabe et du Scorpion. Finalement, ils déposèrent le fruit de leur labeur au pied même de l'Empereur, Hantei Kusada.

“Notre Clan nous a oublié, clamèrent-ils. Le Clan du Crabe nous a abandonnés à la mort au cœur de l'hiver glacé et des pics désertiques des montagnes du crépuscule. Ce n'est que par notre volonté que nous sommes parvenus à survivre. C'est pourquoi, Fils du Ciel, nous vous apportons les richesses de ces terres désormais prospères, ces terres qui sont les vôtres et non pas celles du Clan du Crabe.”

Dans sa sagesse, l'Empereur réfléchit avant de répondre et demanda : “M'offrez vous ceci en paiement de ces terres ?”

Bien évidemment, nul samurai ne possède les terres sur lesquelles il vit. Toute la terre appartient à l'Empereur seul. Les Clans administrent chacun leur territoire sur ordre de l'Empereur, et non pas parce que ces terres sont leurs. Ainsi, celui qui semblait être le chef de ces samurai oubliés s'inclina et répondit : “Non, votre majesté impériale, nous nous sommes fait mal comprendre. Ces minerais vous reviennent, non pas comme présents ou moyen de vous soudoyer, mais en paiement des impôts dus pour avoir vécu dans vos montagnes pendant plus de cinquante ans.”

Hantei Kusada, surpris d'entendre un discours si audacieux et si sage de la part du samurai, eut un large sourire : “Qu'il en soit donc ainsi. Retournez sur vos terres. Vous porterez désormais le nom de Heichi, les forts et les endurants, car votre peuple est sans doute celui qui mérite le plus de le porter à Rokugan. Portez aussi ce mon avec vous, et puisse l'esprit du Sanglier vous donner force et persévérance quand la morsure de l'hiver

s'abattrait sur vous." Ainsi fut fondé le Clan du Sanglier en l'an 447.

Histoire

Grâce à leur reconnaissance publique, les membres du Clan du Sanglier purent se faire connaître des autres Clans et rétablir des voies commerciales et diplomatiques. Des échanges eurent lieu, des contacts se nouèrent. Grâce à tout cela, les terres du Clan nouveau-né virent fleurir plusieurs petits villages et la modeste forteresse qui en abritait les samurai put se développer et se renforcer jusqu'à devenir une impressionnante bâtisse.

Avec les moyens mis à leur disposition, les mineurs de la famille Heichi purent perfectionner leurs techniques d'extraction de minerai et creuser des mines de plus en plus profondes. Rapidement, grâce à la conjoncture économique créée par le Gozoku, le Clan prospéra et ses membres acquirent une réputation d'habiles mineurs et de forgerons émérites. La légende veut même que quatre des sept armures ancestrales des Clans majeurs aient été forgées par le Clan du Sanglier.

Grâce à son intense production, le Clan du Sanglier noua des liens commerciaux avec tous les Clans de l'Empire et ne s'impliqua guère dans la politique de Rokugan. Et même si les relations furent au début houleuses avec le Clan du Crabe, celui-ci devint vite son meilleur client - et son allié le plus acharné. En effet, bien que le petit Clan n'eut aucun ennemi dans l'Empire, de fréquents assauts de l'Outremonde venaient se briser sur ses lignes de défense. Grâce à l'aide des familles Hida et Hiruma, les samurai de la famille Heichi parvinrent toujours à les repousser, et grâce à la famille Kaiu, ils purent considérablement améliorer les fortifications de leurs villages et tours de garde.

Le Clan du Sanglier devint ainsi en quelque sorte une seconde ligne de défense contre les hordes de Fu Leng, et savoir qu'un second Clan composé de samurai aussi acharnés et vaillants les protégeait contribuait à tranquilliser les habitants de l'Empire.

Lors de la chute du Gozoku et de la restauration impériale, le Clan du Sanglier ne se fit pas prier pour prêter serment à la nouvelle Impératrice. Ses considérables richesses minières contribuèrent à armer les Légions impériales et le Clan du Lion et ainsi permettre à la lignée Hantei d'asseoir son pouvoir reconquis.

De part la réputation de ses membres, le Clan du Sanglier attira de nombreux samurai et shugenja de tous les Clans, car nombreux étaient ceux qui étaient prêts à braver les dangers d'un voyage au travers des montagnes du crépuscule pour parvenir aux portes de la forteresse du Clan. Le Clan du Sanglier mit au point une procédure pour ces visiteurs : ils s'engageaient à se mettre au service du Clan durant une période de cinq ans en échange de quoi ils pouvaient apprendre les secrets de la forge du Clan du Sanglier. Heureux de voir un Clan prêt à partager ses connaissances et son savoir, l'Impératrice ratifia ce procédé et l'encouragea.

C'est ainsi qu'en l'an 492, un jeune shugenja du Clan du Dragon nommé Agasha Ryuden arriva sur les terres du Clan du Sanglier.

Destin

Pendant que Ryuden étudiait les minerais extraits par les mineurs du Clan, le fils du daimyo de l'époque Heichi Shizugai était en visite à la cour impériale pour affaires.

C'est à Otsan Uchi qu'il fut le témoin involontaire d'un duel spontané entre deux officiers des Légions impériales : Matsu Dainoku et Mirumoto Chorude. Ce duel était une terrible violation de la loi impériale car aucun des deux samurai n'avait la permission d'affronter l'autre. Pire encore, alors que les deux bushi étaient arc-boutés l'un contre l'autre, sabre contre sabre, Dainoku sortit un tanto de son obi et porta un coup fatal avec, violant toutes les règles du bushido.

La réalité est qu'en fait, Mirumoto Chorude était un sympathisant du Gozoku, traître à Hantei Yugo-zohime, et que Matsu Dainoku, membre des Metsuke, avait ordre de l'éliminer. Mais cela, le jeune Heichi Shizugai ne pouvait le savoir.

Effrayé, il rapporta l'affaire à son père qui lui-même en fit part au Champion d'Émeraude Doji Shioden, successeur de Matsu Mochiko. Sûr de la droiture de la parole de son fils, le daimyo accusa Matsu Dainoku de meurtre et demanda à ce que le témoignage de Shizugai soit entendu. Et bien qu'il y ait eu un autre témoin, cela ne suffit pas. Ce second témoin mourut dans des circonstances mystérieuses et ce fut alors la parole de Heichi Shizugai contre celle de Matsu Dainoku. Le crime supposé devenait une simple accusation, un affront à l'honneur de Dainoku. Pour garder la face, celui-ci défia en duel Haichi Batsuda, le père de Shizugai. Les samurai du Clan du Sanglier

étant loin d'être des duellistes accomplis, une fraction de seconde suffit à Dainoku pour frapper mortellement Batsuda.

Voyant son père mourir pour avoir défendu la vérité, Shizugai jura devant la cour assemblée que les deux meurtres perpétrés par Matsu Dainoku ne resteraient pas impunis. Il quitta alors Otosan Uchi avec toute sa suite.

Six mois plus tard, revenant de la forteresse du Clan du Sanglier, les magistrats impériaux rapportèrent que Heichi Shizugai refusait de payer l'impôt du par sa famille tant que Matsu Dainoku ne serait pas jugé et condamné pour ses crimes. Le Clan du Sanglier fut immédiatement considéré comme entré en rébellion envers l'Empire et Hantei Yugo-zohime, poussée par Otomo Isai, ordonna sa destruction. Les légions impériales furent dépêchées afin d'anéantir le Clan et des ambassadeurs envoyés pour convaincre Heichi Shizugai de faire seppuku afin de sauver le reste de son Clan.

Mais lorsque l'armée alla accomplir sa mission, elle trouva les terres du Clan totalement désertes, les villages et tours de guet vides et maculés de sang. La forteresse du Clan était également souillée de sang, un sang écarlate qui recouvrait chaque pierre de l'imposante bâtisse. Des entrailles pendaient aux bannières, des morceaux de corps jonchaient les salles de réception et les plaintes du vent semblaient celles d'un millier de fantômes.

En l'an 495, l'Impératrice déchu le Clan de son titre et de ses terres, mais le nom de famille Heichi ne fut pas rayé des archives impériales. Quelques samurai du Clan du Sanglier, absents des montagnes du crépuscule à cette époque, devinrent des ronin ou rejoignirent le Clan du Crabe. Leur enseignement se perdit néanmoins peu à peu, et le manie- ment du mai chong tomba en désuétude.

Les Terres du Clan du Sanglier

Dans les montagnes du crépuscule, le Clan du Sanglier s'est retrouvé, bien qu'isolé du monde, plus proche des cieux que tous les autres Clans, mis à part celui du Dragon. Cette contrée bénie des kami est l'un des derniers refuges pour nombre d'esprits de la nature. En ce lieu, les montagnes déchirent le ciel et le feu couve sous la glace. Terre hostile, elle est le creuset où sont forgés des hommes du même acabit, durs et grands comme la montagne qui les a vus naître, et puissants et impétueux comme les éléments qui les ont créés.

Le territoire du Clan du Sanglier est situé au cœur des montagnes du crépuscule. Le Clan tout entier tient dans une vallée encaissée entourée de majestueux pics enneigés hauts de plus de cinq mille ken-an, qui forment un rempart à toute invasion bien plus efficace que les fortifications du Clan du Crabe.

Cette protection naturelle fournit par la même occasion à ses habitants de l'eau d'une pureté légendaire dans tout Rokugan. La superficie de la vallée permet de faire vivre une population de plusieurs milliers d'habitants. Aucune mesure n'a jamais été prise par les géographes de l'Empereur et seuls les témoignages des rares invités du Clan peuvent permettre d'avoir une idée de l'étendue du domaine de la famille Heichi.

Il est dit qu'il faut une semaine à pied pour atteindre Shiro Heichi depuis l'entrée des terres du Clan, mais d'autres sources parlent de trois jours pour arriver au château une fois les remparts franchis. On décrit la vallée comme étant divisée en quartiers dont le nombre le plus communément admis est de cinq : les marchands, les artisans, les mines, les champs, et le domaine du seigneur. Certaines rumeurs laissent entendre qu'il y aurait par-delà le château une région sacrée interdite à tous ceux qui ne seraient pas du Clan.

La première chose que le voyageur croise en pénétrant sur les terres du Clan est une tête de



sanglier taillée dans un bois dur et sombre, planté au bout d'une pique. L'animal semble scruter l'intrus d'un œil inquisiteur, comme s'il le jugeait pour décider s'il est bien digne de franchir la frontière qu'il garde. Ses longues défenses menaçantes d'une blancheur immaculée pointées en direction du nouveau-venu ont l'air de lui interdire le passage, du moins jusqu'à ce qu'il ait surmonté la peur superstitieuse qu'une telle vision engendre chez certains individus. Peu de temps après avoir dépassé ce point, le sentier rejoint une route plus large serpentant entre les hauteurs, seul passage praticable de la région. Le tracé n'a pas été choisi par hasard et un éboulement aurait tôt fait de fermer les terres du Clan à toute force hostile. Le chemin monte et descend au rythme des déclivités du terrain puis aboutit finalement à une large route pavée. Celle-ci grimpe sur une grande distance vers ce qui semble être une paroi rocheuse à-pic, mais lorsque l'infatigable visiteur arrive à quelques distances d'elle, il se rend compte - à sa plus grande stupéfaction - que deux immenses portes de métal bleuté lui barrent le chemin et qu'il se trouve face à un véritable rempart de plus de trente ken-an de haut pourvu de tours de gué, d'un chemin de ronde et de meurtrières. S'il est attendu ou s'il donne une raison valable justifiant sa présence (en général, le déplacement qu'il vient de faire et le chemin de croix qu'il vient d'endurer pour arriver jusque là sont amplement suffisants), il est autorisé à franchir la porte, qui se meut silencieusement et apparemment sans effort autour de ses gonds. Cette prouesse est due à une merveille d'ingénierie hydraulique qui actionne l'ouverture mécanique des battants d'acier.

Une fois le premier point de contrôle franchi, on s'engage sur un chemin pavé qui continue de monter vers ce qui semble être une seconde paroi rocheuse. Deux pentes abruptes encadrent ce chemin tout au long de sa progression. Un observateur attentif pourra remarquer de petites ouvertures pratiquées tout en haut, tout comme les traînées brillantes sur les parois, et pourra s'interroger sur leur utilité. Un stratège verra lui tout de suite leur usage : arroser l'ennemi d'eau bouillante. La seconde porte est en tout point semblable à la première avec ses tours de gué, son chemin de ronde, ses meurtrières et sa masse écrasante. Et lorsque finalement elle s'ouvre enfin, la route débouche dans une petite ville en pierre dans laquelle se trouvent énormément d'entrepôts. Plus haut, un chemin aussi bien entretenu qu'une route impériale mène aux principales

mines du Clan, voisines d'un complexe de forges quasi inégalé dans l'Empire. Les entrepôts du village servent à conserver le minerai extrait des mines : jade, métal et pierres précieuses, et évidemment charbon.

Surplombant cette ville, la citadelle du Clan du Sanglier veille. Impressionnante, elle est bâtie selon une architecture rappelant fortement le château de la famille Hida : construite en pierre, à flanc de montagne et semblant se confondre avec la terre elle-même. Cette forteresse abrite de nombreuses forges et armureries. Tout son deuxième étage est dédié au logement des samurai d'autres Clans ayant prêté le serment d'allégeance quinquennal. Les appartements sont spartiates mais assurent le minimum de confort indispensable. Les nombreuses salles de bain tirent leur eau directement des sources chaudes qui jaillissent de la montagne, ce qui est un luxe non négligeable, principalement durant les rudes hivers qui frappent les montagnes.

La proportion de terres cultivables dans les montagnes du crépuscule est proche de zéro. Autant dire que les heimin du Clan sont en très grande majorité des mineurs et des forgerons. Les divers villages qui parsèment ces terres se sont bâtis autour des mines régulièrement découvertes et les bourgs constellent le territoire du Clan du Sanglier de façon presque anarchique. Les routes qui relient ces différents havres de vie sont entretenues avec très grand soin par les magistrats du Clan, soucieux que les voies d'approvisionnement et de communication ne soient jamais rompues, pas même au plus fort de l'hiver.

Toutefois, un réseau de petits lacs fournit l'essentiel des ressources en poissons de la région. Un ensemble de constructions sur pilotis jalonne les rives de la plupart de ces lacs et rend la pêche possible même au plus fort de l'hiver. De nombreux fumoirs permettent de conserver les prises tout au long de l'année.

C'est également là que se trouve le sanctuaire religieux le plus important du Clan du Sanglier. Dédié dans sa grande majorité à Bishamon, ce modeste complexe de temples abrite néanmoins un remarquable autel consacré à la Fortune du tonnerre Osano-wo, l'emblématique figure du Clan du Crabe. La famille Heichi n'a en effet pas oublié à quel Kami elle doit son existence. Quelques moines, essentiellement d'anciens samurai du Clan ou des religieux envoyés par la Confrérie de Shinsei, s'occupent de cette petite ville toute entière consacrée à la prière et à la méditation.





Fantôme et maho

Agasha Ryuden était un shugenja et un alchimiste de grand talent, mais hélas un peu trop curieux. Ce défaut l'amena à étudier de trop près la magie du sang et son esprit finit par céder à la tentation et se corrompit atrocement. Les voix des kansen enjoignirent Ryuden à se rendre au sud de l'Empire, sur les terres du Clan du Sanglier.

Ryuden se présenta à la famille Heichi comme un shugenja désireux d'étudier l'art de la forge et de l'extraction de minerai du Clan du Sanglier. Il fut accepté au sein du Clan selon le protocole alors en vigueur. Très vite, Agasha Ryuden se sentit chez lui aux tréfonds des montagnes du crépuscule. Il découvrit rapidement pourquoi : c'était ici que Shiba avait affronté et détruit le Premier Oni, et le sang du démon s'était infiltré sous terre, s'y mêlant à du fer pour créer un métal aux propriétés uniques et maléfiques. Mobilisant une petite troupe de mineurs, Ryuden entreprit d'extraire et de travailler ce minerai. Ses rêves lui avaient apporté la vision d'un puissant artefact souillé et il sut que son destin était de le créer avec le sang du Premier Oni.

Travaillant sans relâche, Agasha Ryuden créa une enclume massive et effrayante. Les esprits du mal lui dictèrent alors comment donner vie à ce nemuranai sombre : il lui fallait sacrifier chaque homme, chaque femme, chaque enfant du Clan afin d'éveiller le kansen qui dormait dans l'enclume.

Puis le Clan du Sanglier entra en rébellion contre la justice impériale. Ryuden comprit que s'il n'agissait pas vite, le Clan allait être exterminé par les légions d'Emeraude, en pure perte pour lui. Aussi décida t'il d'entamer le rituel que les voix lui avaient dicté. Malheureusement pour lui, la conduite du sort lui échappa et les esprits du mal invoqués se déchaînèrent. Quand les ambassadeurs impériaux arrivèrent, les terres du Clan étaient déjà la proie du chaos. Bien que parfaitement entraîné, le Clan du Sanglier ne s'attendait pas à une attaque venant de l'intérieur même de sa forteresse et tous ses membres furent massacrés. En à peine quelques jours, il ne resta plus aucun survivant. Agasha Ryuden périt lui aussi, et son âme corrompue fut précipitée au plus profond de Jigoku.

Toutefois, l'Enclume du désespoir était née. Elle attendait, sereine, au fin fond des mines du Clan. Et même quand les troupes impériales vinrent raser ce qui restait des ter-

res du Clan, personne ne la trouva. Car elle attendait quelqu'un.

Le rituel entamé par Agasha Ryuden eut un autre effet, plus inattendu. Il réveilla un puissant esprit ancestral, le shakoki dogu, qui fit alors des montagnes du crépuscule son territoire exclusif.

Les origines du shakoki dogu remontent à la mort du Premier Oni. Lorsque le sang de la Bête s'infiltra dans le sol, les kami de la Terre crurent devenir fous tant le degré de corruption de cette humeur maléfique était élevé. En réaction, ils fusionnèrent entre eux et invitèrent divers autres esprits à les rejoindre afin de contenir cette Souillure : kami élémentaires, hengeyokai, shiryô et autres fantômes se joignirent à ces kami de la Terre et cette énorme entité spirituelle prit forme et nom : le shakoki dogu venait de naître. Grâce à sa puissance, il parvint à reléguer au plus profond de la terre l'immonde radiance émise par le sang du Premier Oni. Cela lui prit près d'un siècle. Exténué par l'effort, il finit par s'endormir.

Le rituel d'Agasha Ryuden éveilla la puissance du sang du Premier Oni et fit remonter à la surface des esprits maléfiques d'une puissance telle qu'on en avait plus connue depuis la guerre contre Fu Leng. Ces esprits parvinrent à se déchaîner et à anéantir le Clan du Sanglier mais leurs exactions éveillèrent le shakoki dogu. Celui-ci, affaibli après son long sommeil, ne trouva qu'une solution pour vaincre les esprits maléfiques : absorber en lui les âmes valeureuses des samurai du Clan du Sanglier et utiliser leur vaillance pour bannir les esprits à Jigoku.

Le shakoki dogu est un esprit d'une puissance peu commune. Son existence, bien que connue, n'a jamais fait l'objet d'études qui auraient permis de comprendre sa nature. La plupart des gens l'assimilent à un esprit issu de Jigoku, une sorte d'oni.

Rien ne saurait être plus faux. Le shakoki dogu est la matérialisation de la lutte de l'harmonie des éléments contre la Souillure, un esprit d'une grande pureté mais totalement impitoyable envers toute créature corrompue. Tout comme les kami sont incompréhensibles pour le commun des mortels, le shakoki dogu suit sa propre logique et n'a que faire des intérêts des mortels. Seule lui importe la pureté de son territoire, les montagnes du crépuscule. Bien que de nombreuses âmes humaines fassent désormais partie de lui, communiquer avec le shakoki dogu est extrêmement diffici-

le. Les shugenja auront certes moins de difficulté que les hommes ordinaires, mais l'unicité de cet esprit fait que son comportement paraît bien imprévisible.

En général, ceux qui souhaitent traverser les montagnes du crépuscule accomplissent une cérémonie pour apaiser le shakoki dogu.

L'esprit, pour se manifester dans le monde physique, peut prendre possession d'objets inanimés et s'en servir comme corps d'emprunt. Il affectionne tout particulièrement d'utiliser des statues. Le shakoki dogu peut également prendre une forme physique s'il le souhaite. Il se matérialise alors sous la forme d'un sanglier humanoïde de plus de cinq mètres de haut, constitué de métal sombre entouré de flammes et de fumée.

Famille, école et techniques

Famille Heichi : Constituée d'hommes résistants et durs à la peine, cette famille peut s'enorgueillir d'avoir mis au point des techniques de mine et de forge particulièrement avancées. Son courage au labeur et son sens du commerce lui ont permis de s'enrichir tout au long de son existence.

Bonus : Réflexes +1

L'école de bushi de la famille Heichi :

“Lorsque le monde entier est contre vous, lorsque vous pensez que tout est perdu, c'est à ce moment qu'il vous faut vous relever. Alors vous sentirez en vous le courage du sanglier.”
- Heichi Mariako

L'école de bushi du Clan du Sanglier met l'accent sur la résistance et la puissance, qu'elle combine avec l'utilisation d'une arme originale : le mai chong. Cette arme possède une grande allonge, permettant aux bushi du Clan d'utiliser leurs atouts physiques tout en restant hors de portée de leurs adversaires.

Une légende évoque un maître de l'école qui était capable d'utiliser son arme pour couper les lacets des armures de ses ennemis alors même qu'ils combattaient, réussissant ainsi à les immobiliser sans les blesser.

Bonus : Force +1

Compétences : Athlétisme, Chasse, Connaissance : montagnes du crépuscule, Connaissance : Outremonde, Défense, Mai Chong et une compétence de bugei au choix

Rang d'Honneur de départ : 1.5

Équipement : Armure lourde, Katana, Wakizashi, Mai Chong, Kimono, 2 koku et une arme au choix

Techniques :

Rang 1 : La colère du sanglier

Lorsqu'il utilise son mai chong, le bushi peut frapper un nombre d'adversaires à portée (environ 1 m 50) égal à la moitié de son rang dans la compétence Mai chong, arrondi au supérieur. Il ne fait qu'un seul jet d'attaque pour tous les adversaires et le ND du jet est égal au ND pour être touché le plus élevé des opposants + 5 par adversaires supplémentaire. Le jet de dommages est ensuite divisé entre chaque adversaire (en arrondissant à l'inférieur). L'utilisation de cette technique est considérée comme un Assaut (bien que le ND pour être touché du bushi soit diminué de 15, celui de ses adversaires reste fixe).

Rang 2 : La solidité des montagnes

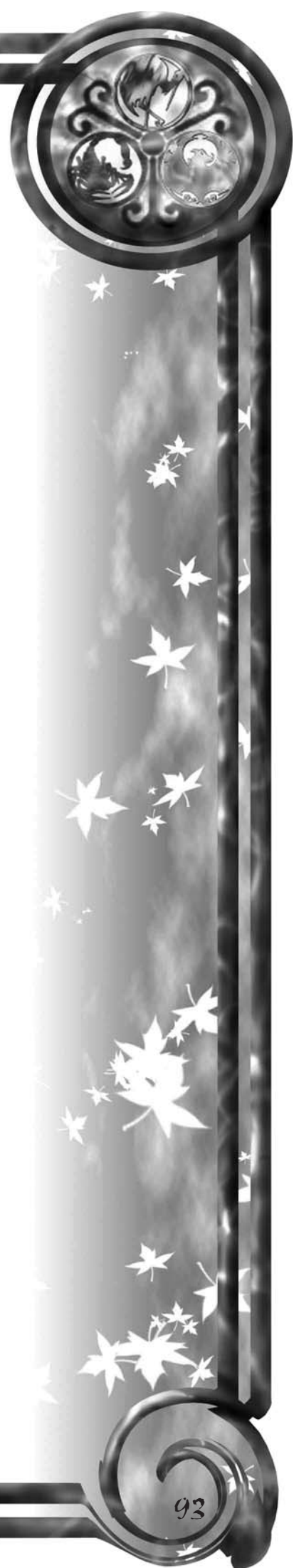
A ce rang, le bushi a fait sien la robustesse du roc dont sont faites les montagnes du crépuscule. En dépensant un point de Vide, il peut bénéficier durant un tour d'une armure (du type de celle des créatures) d'une valeur égale à son rang dans la compétence Défense. Il ne peut utiliser cette technique s'il déclare une défense totale.

Rang 3 : La force de l'opposition

Pour atteindre ce niveau, le bushi s'est entraîné sur les pentes les plus abruptes des montagnes, apprenant ainsi à déséquilibrer son adversaire et à le prendre à contre-pied. Mettant à profit le crochet de son mai chong, le bushi peut, après avoir réussi une attaque (une fois les dommages calculés et appliqués), forcer son adversaire à faire un jet de Force en opposition. Si le bushi remporte l'opposition, il agrippe son adversaire avec le crochet du mai chong. Il peut alors soit l'immobiliser (l'adversaire aura automatiquement l'initiative la plus basse au tour suivant) soit le déséquilibrer (l'adversaire chute et encaisse des dommages de 1g1 voire plus selon le terrain, et il mettra un tour à se relever), au choix.

Rang 4 : Au delà des montagnes

A ce rang, le bushi maîtrise parfaitement les avantages inhérents à la taille et à la forme de son mai chong. Il peut déclarer une défense totale et effectuer une unique attaque sur un adversaire dans le même tour. Cette attaque ne



Le mai chong

Quand la délégation de mineurs du Clan du Crabe se retrouva coincée dans les montagnes du crépuscule après les séismes, ses hommes durent faire de leur mieux pour survivre.

Rapidement, ils se rendirent compte que la topographie du terrain, son instabilité, nécessitaient que les hommes utilisent un bâton de marche pour améliorer leur équilibre. Toutefois, chasser avec un tel bâton semblait bien difficile, empêchant de dégainer rapidement le katana ou de bander l'arc avec célérité.

Ils eurent alors l'idée de combiner arme et bâton de marche. Rejetant le modèle du yari ou du naginata, ils dessinèrent une lame à la forme particulière, permettant d'accrocher facilement les proies et de s'agripper le cas échéant aux parois rocheuses de la montagne.

Et même quand enfin les conditions redevinrent plus facilement vivables pour le futur Clan du Sanglier, ses hommes n'abandonnèrent pas leur nouvelle arme. Le mai chong était né.

Le mai chong est une lance d'environ 2 m 50 dotée d'une lame à pointe recourbée et ondulée. Cette lame fait 20 cm, est à double tranchant et possède un croc de 10 cm orienté en direction du porteur de l'arme. La hampe de l'arme est souvent décorée de bandeaux et rubans de soie afin de masquer les mouvements de son porteur et de déconcentrer ses adversaires.

peut bénéficier d'aucun bonus ou avantage (telles les techniques de rang 1 et 2 de l'école).

Rang 5 : Les défenses du sanglier

Parvenu à ce niveau de maîtrise, le bushi sait faire sienne la douleur pour s'en forger une arme. Au prix d'un point de Vide, si un adversaire ayant l'initiative sur le bushi réussit à le toucher, le bushi peut réaliser une contre-attaque avant même que les dommages s'appliquent. Les deux adversaires font leurs jets de dommages en même temps.

NB : Les techniques des rangs 1, 3 et 4 de l'école de bushi de la famille Heichi ne sont utilisables qu'avec un mai chong.

Personnalités du Clan du Sanglier

Heichi Batsuda (453-494)

En l'an 488

Feu 3 (Intelligence 4)

Air 3 (Intuition 4)

Eau 3 (Force 5)

Terre 4

Vide 3

Ecole / Rang : Bushi Heichi / 4

Avantages : Contact à la cour, Eloquent, Relations (famille Yasuki, Clan de la Grue, etc.), Riche, Statut social (daimyo du Clan du Sanglier)

Désavantages : Cœur tendre, Faible (Agilité), Fragile

Compétences : Athlétisme 3, Calligraphie 5, Chasse 3, Commerce 8, Connaissance : montagnes du crépuscule 4, Connaissance : Outremonde 5, Courtisan 5, Défense 3, Estimation 5, Etiquette 6, Génie minier 3, Kenjutsu 3, Mai Chong 4, Méditation 6, Shintao 5, Sincérité 7

Honneur : 3.5

Gloire : 5.8



Description : Heichi Batsuda est un homme au physique ambivalent. Il semble en effet posséder la carrure habituelle d'un samurai de son Clan (grand, massif) mais on devine également en lui une certaine fragilité, qui se traduit par des hésitations dans ses déplacements ou sa position. Batsuda est un homme d'une grande intelligence, et son regard pénétrant ne laisse planer aucun doute : cet homme écoute et comprend tout ce qui se dit autour de lui.

Historique : Lorsque Batsuda naquit, son père Heichi Koraku vit ses derniers espoirs s'envoler. Batsuda était en effet le dernier enfant d'une fratrie de sept, et tous les autres étaient des filles. Bien que la naissance d'un garçon aurait dû être un heureux événement, la constitution fragile de Batsuda faisait craindre le pire quant à sa survie : le nouveau-né était en effet malingre, ses gestes peu assurés. Et sa mère était désormais trop faible pour mettre au monde un nouvel enfant. Sûr que Batsuda ne survivrait pas dans le rude climat des montagnes du crépuscule, Koraku envoya son fils dans un monastère des terres du Clan du Renard.

Et contre toute attente, l'enfant vécut et grandit. Sa faiblesse lui interdisait de faire trop d'exercice physique, aussi passait-il la majeure partie de son temps à étudier avec les moines. Il apprit l'histoire, la géographie, le shintao, il apprit les règles du commerce et bien d'autres choses encore. Son intelligence s'affûta considérablement et à huit ans, il était presque aussi savant qu'un jeune moine.

Lorsqu'il eut neuf ans, son père vint le rechercher. Mais lorsqu'il vit à quel point Batsuda était un enfant chétif, il ne put que détourner son regard et repartir, sans même adresser un mot à l'enfant. Batsuda en fut terriblement blessé et jamais il ne devait oublier le regard de pitié et de désespoir de son père. Il décida de changer cela et de transformer cette pitié en fierté. Dès le lendemain, Batsuda demanda à s'entraîner avec les moines. D'abord réticent à cause de la santé de l'enfant, l'abbé finit par y consentir, impressionné par la résolution de Batsuda.

C'est ainsi que pendant près de trois ans, Batsuda forgea son corps dans la douleur et les efforts. Souvent il crut mourir, sa chair semblant flancher mais toujours sa volonté reprenait le dessus. Lorsqu'il eut douze ans, Batsuda était un jeune adolescent en bonne santé, ayant surmonté la faiblesse de sa naissance. Il décida alors de rejoindre le château de ses ancêtres

pour revendiquer sa place. Il se mit en route avec un baluchon et un bâton de marche.

Il lui fallut près d'un an pour atteindre la forteresse du Clan du Sanglier. Un an de voyage, d'épreuves et de labeur, que Batsuda surmonta grâce à son indomptable volonté et à son intelligence aiguë. Quand enfin il arriva dans la salle de réception où se trouvait Heichi Koraku, il tomba à genoux et parla : "Père, je suis de retour." Koraku se leva, regarda son fils et dit : "Bien." Batsuda sentit son cœur se gonfler de joie car il avait cru entrevoir dans le regard de son père une lueur de fierté.

Batsuda passa les trois années suivantes à suivre les cours de l'école de bushi du Clan. Et s'il ne fut pas l'élève le plus doué ou le plus endurant, jamais il ne fit honte à ses origines. Il passa son gempukku et revint auprès de son père pour apprendre à devenir daimyo. Très vite, Koraku s'aperçut de l'incroyable intelligence politique de son fils. Sous l'impulsion de Batsuda, les finances du Clan augmentèrent considérablement. Le jeune homme fut envoyé à diverses cours d'hiver au cours des années suivantes et grâce à sa connaissance des règles sociales de l'Empire, il noua d'importantes relations commerciales avec la famille Yasuki, les Clans de la Grue et du Scorpion, etc. Bien que le Gozoku fut en train de vivre ses dernières heures, Batsuda sut mettre à profit l'essor économique qu'il avait créé pour enrichir son Clan.

Juste après son vingtième anniversaire, alors qu'il venait de se marier, Batsuda se vit nommer daimyo par son père. "Tu es plus intelligent que moi et ta volonté est aussi inattaquable que ces montagnes. Je te confie notre Clan." Et c'est les yeux emplis de fierté que Koraku partit rejoindre un monastère, laissant son Clan entre de bonnes mains.

Au cours des années suivantes, Batsuda continua à gérer son Clan à la perfection. C'est lui qui créa le protocole d'accord permettant à un samurai d'un autre Clan de venir étudier les techniques minières et de forge de la famille Heichi en échange d'une allégeance de cinq ans. Cette mesure plut beaucoup et de nombreux Clans envoyèrent des samurai étudier dans les montagnes du crépuscule. Lorsque Hantei Yugo-zohime reprit son trône par la force, Batsuda comprit que le vent avait tourné. Et si le Gozoku, en créant un contexte favorable au commerce, avait permis au Clan du Sanglier de s'enrichir, il était évident que l'avenir appartenait de nouveau aux Hantei. Batsuda n'hésita pas longtemps et prêta ser-



Le mai chong (Suite)

Bien que peu de forgerons aient les connaissances pour créer une telle arme, le mai chong n'est pas particulièrement difficile à forger. Toutefois, son maniement étant une exclusivité du Clan du Sanglier, peu d'armuriers de l'Empire en fabriquent.

VD : 3g2

Particularité : le mai chong est une arme d'hast et bénéficie donc des bonus habituels à l'initiative.

ment auprès de l'Impératrice. Le Clan du Sanglier fit fonctionner ses forges à fond et put ainsi armer le Clan du Lion et les Légions impériales, permettant aux restaurateurs d'écraser les dernières velléités de résistance du Gozoku.

Destin : Batsuda dirigea son Clan avec sagesse et sens pratique jusqu'à sa mort. Celle-ci intervint tragiquement en l'an 494, alors qu'il était en voyage d'affaire à Ootosan Uchi avec son fils. Celui-ci avait assisté à un duel illégal et porté l'affaire à la connaissance du Champion d'Emeraude. Afin de défendre l'honneur de son Clan et la parole de son fils, Batsuda n'eut d'autres choix que d'accepter un duel avec l'accusé. N'ayant jamais été un grand guerrier, il périt en un coup. Le destin voulut que son Clan ne lui survive pas plus d'un an...

Ce que pensent les autres Clans :

"Cœurs et corps vaillants, et un réel don pour créer. Nos cousins sont des alliés sûrs et précieux."

- Kaiu Gineza

"Proches du Ciel et de l'Enfer à la fois, de quel côté vont ils basculer ?"

- Togashi Hisomu

"Grâce à eux, l'Empire peut enfin bénéficier des immenses richesses dormant sous les montagnes du crépuscule. Cela excuse leur manque de manières."

- Doji Anako

"De vulgaires marchands de fer, sans cause et sans honneur."

- Matsu Kenjita

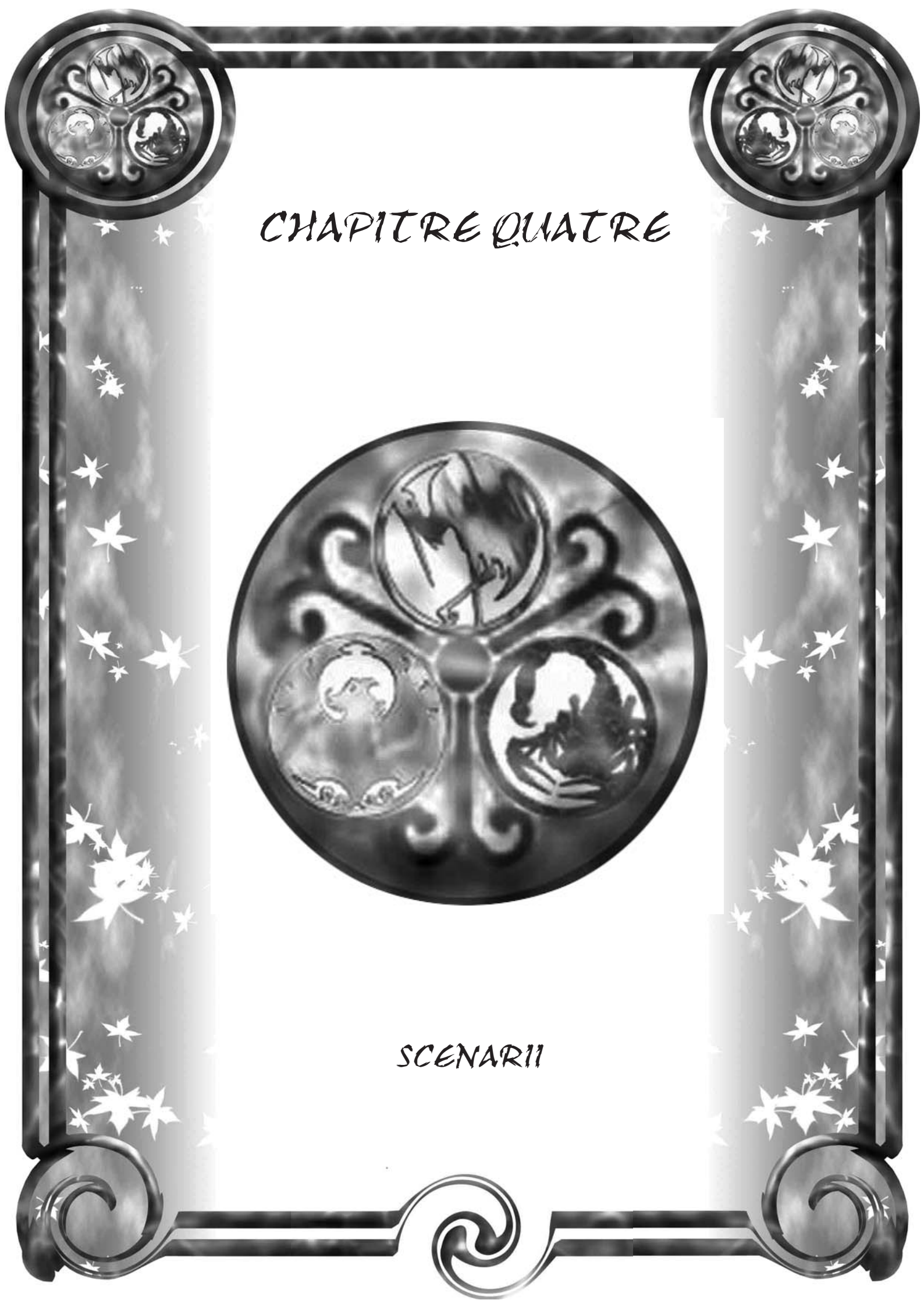
"Un sens du partage admirable, une grande ouverture d'esprit et une ténacité sans borne. Un exemple à suivre pour le reste de l'Empire."

- Shiba Gaijushiko

"Même à l'abri de leurs montagnes, gare à ceux qui essaient de nous trahir."

- Bayushi Hanazono





CHAPITRE QUATRE

SCENARI



Festival, présents et oni

Ce scénario mêle l'enquête et la diplomatie, au cœur d'une intrigue centrée sur la menace lointaine et diffuse de l'Outremonde. Il s'adresse à des PJ débutants (Rang 1 à 2) et prend comme point de départ que ceux-ci sont yoriki au service d'un Magistrat d'Emeraude. A noter que ce scénario fait office de prologue à une campagne en trois volets, prochainement disponible.

Le Festival de la paix

En l'an 353, une guerre meurtrière opposa les Clans du Lion et du Phénix. Alors que le conflit s'enlisait, le Clan de la Grue décida d'agir et poussa le Clan du Lion à cesser ses offensives en coupant ses lignes de ravitaillement. L'Empereur en profita pour ordonner aux deux Clans de cesser le conflit. Ce fut la Victoire par la Paix, qui fut scellée d'un traité dans une petite bourgade qui allait prendre le nom de Mamoru Kyotei Toshi. Suite à ces événements, la famille Asahina fut créée et le Clan du Phénix accorda la régence de Mamoru Kyotei Toshi au Clan de la Grue pour les cinquante années à venir.

Tous les dix ans depuis la Victoire par la Paix, un festival est organisé dans la cité. Le gouverneur reçoit dans son palais des dignitaires de tous les Clans et organise de nombreuses festivités. A cette occasion, les Clans du Lion et du Phénix échangent des présents par l'intermédiaire du Clan de la Grue : les deux Clans se présentent leurs offrandes durant la première soirée du festival, puis ceux-ci sont alors conservés dans un pavillon par le Clan de la Grue, qui attend deux jours avant de les remettre à leurs destinataires respectifs.

Nous sommes le 12ème jour du mois du Bœuf en l'an 383, et le troisième Festival de la Paix se prépare à Mamoru Kyotei Toshi.

Le moine et le bâtard

Il y a de cela vingt ans, le jeune Doji Ootogo, fonctionnaire au palais du gouverneur de l'époque, s'éprit d'une très jeune geisha, Ayumi. Les deux amants vécurent une passion aussi embrasée qu'éphémère. De cette union naquit un enfant, que sa mère nomma Usu. Ootogo, conscient de ses responsabilités, s'arrangea pour envoyer de l'ar-

gent à Ayumi afin qu'elle élève leur enfant de façon convenable. Grâce à cet argent, Ayumi put envoyer son fils dans une école monastique, afin qu'il apprenne à lire et à écrire.

Près de quinze ans plus tard, Doji Ootogo fut nommé à son tour gouverneur de Mamoru Kyotei Toshi, en raison de son travail et de ses origines (on le dit descendant direct de Doji et Kakita). Toujours soucieux du bien-être de son fils, il fit venir celui-ci au palais et le fit nommer intendant des cuisines. En effet, malgré son jeune âge, Usu était déjà un fort beau jeune homme, intelligent et érudit grâce à l'éducation dont il avait pu bénéficier. Evidemment, les racontars allèrent bon train au palais et le bâtard du gouverneur n'est plus guère qu'un secret de polichinelle pour les serviteurs du palais. Mais en fin de compte, cela n'eut aucune espèce d'importance : sa gentillesse innée et sa finesse firent que Usu fut très vite accepté et aimé par cette communauté. Il se fit sa place et devint un très bon intendant.

Deux ans avant le début du Festival arriva en ville un vieux moine nommé Tokaro. Celui-ci avait voyagé à travers tout l'Empire, notamment sur les terres des familles Kuni et Chuda. Et hélas, l'intérêt qu'il éprouvait pour les arts obscurs le fit sombrer : il devint un maho-tsukai particulièrement puissant et discret. Son intelligence et sa connaissance du Tao plurent à Doji Ootogo, qui le nomma responsable de la bibliothèque du palais.

Tokaro et Usu firent alors connaissance. Immédiatement, le moine comprit que le jeune homme n'était pas un serviteur ordinaire. Se renseignant un peu, il découvrit la vérité sur ses origines et commença à fomenter un sombre projet. Un nom tel que celui d'Usu, porteur de la puissance d'une si grande lignée, pourrait lui permettre d'invoquer un oni très puissant, capable de faire trembler l'Empire sur ses fondations. Immédiatement, le moine s'employa à se lier d'amitié avec le jeune serviteur et le prit sous son aile, lui enseignant le Tao, des koan et un peu d'arts martiaux. En effet, affiner les talents du jeune homme ne pourrait qu'être profitable à la puissance de l'oni invoqué. Le vieux moine et le jeune serviteur se retrouvaient donc tous les soirs à la bibliothèque afin de travailler ensemble.

Par ses contacts, Tokaro apprit que le Clan du Phénix comptait faire cadeau au Clan du Lion durant le Festival d'un puissant artefact magique. L'occasion qu'il attendait se présente donc enfin à lui : avec la puissance de l'artefact, il lui sera possible d'augmenter encore plus la force de l'oni invoqué à partir du nom d'Usu. Il compte ainsi

dérober le présent du Clan du Phénix et l'utiliser comme catalyseur de son invocation...

Introduction des PJ

Le postulat de base est que les PJ sont les yoriki d'un Magistrat d'Émeraude, envoyé par l'Empereur à Mamoru Kyotei Toshi pour s'assurer que le Festival se déroule de la meilleure façon possible.

Le Magistrat se nomme Shosuro Tenjiro. C'est un célèbre courtisan du Clan du Scorpion, réputé pour sa finesse et sa capacité à résoudre les enquêtes de manière parfois peu orthodoxe. Vous pouvez bien sûr utiliser n'importe quel PNJ (voire PJ) de votre cru pour remplir les fonctions de Shosuro Tenjiro, selon les besoins de votre campagne.

Le scénario se présente sous la forme d'une chronologie détaillant le déroulement des événements. Bien sûr, les actions des PJ ont de grandes chances de chambouler tout ceci, aussi n'hésitez pas à improviser et à rajouter des éléments de votre cru, tirés des historiques des PJ.

Mamoru Kyotei Toshi

La cité

Simple station thermale - connu sous le nom de Nemui Kaminari Yama, le village du tonnerre endormi - quand le traité de paix entre les Clans du Lion et du Phénix y fut scellé, Mamoru Kyotei Toshi se développa rapidement. Le Clan du Phénix donna au Clan de la Grue la régence de la cité durant cinquante années à dater de la signature du traité de paix. L'Empereur décida alors de partager la ville en quatre parties égales - chacune offerte à un de ces Clans, la dernière étant attribuée aux familles impériales.

Sous la direction du Clan de la Grue, la cité attira marchands et artisans et sa taille augmenta considérablement. Le premier gouverneur, Kakita Kyoku, créa toutes les conditions favorables à l'expansion économique de la ville. Il fit des Festivals de la Paix des événements festifs dignes des cours d'hiver des Clans majeurs. Sous son règne, Mamoru Kyotei Toshi prospéra. C'est aussi cette époque qui vit l'émergence des codes et usages actuels appliqués à la cité, et nulle part ailleurs dans l'Empire. Il est ainsi interdit de porter une arme quelle qu'elle soit - des gardes de la famille Seppun, à l'entrée des trois portes menant à l'intérieur de la cité, y veillent - dans

son enceinte, y compris un daisho qui est remplacé par un pendentif en forme de fleur de pêché sensé avoir, dans la cité, le même symbolisme (seuls les membres de la famille impériale, les magistrats en mission ou les personnes disposant d'un passe-droit signé de l'Empereur lui-même ont le droit de porter leurs sabres à Mamoru Kyotei Toshi).

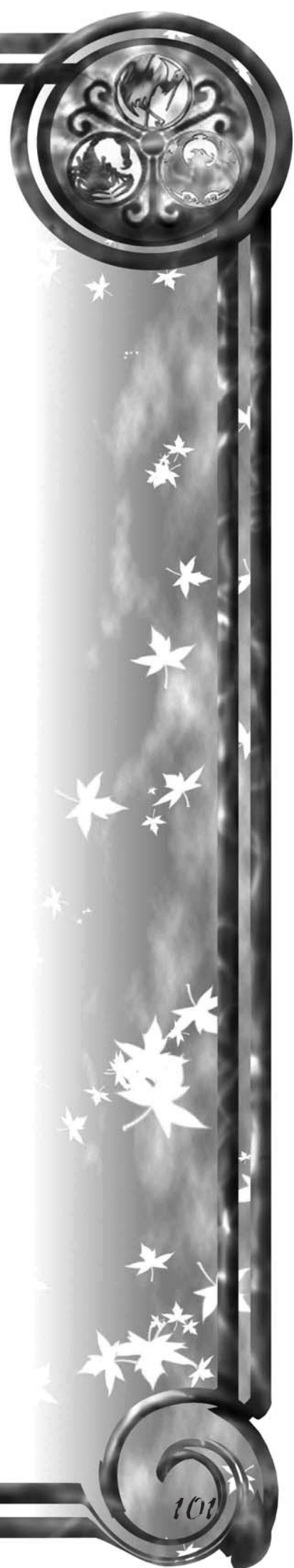
La ville, en elle-même, est séparée en quatre parties distinctes, ressemblant chacune à une petite ville dans la ville, de leur Clan respectif :

- Le district du Clan de la Grue est, à son image, riche et ordonné. Les maisons sont belles et spacieuses et les rues larges et pavées. On y trouve la seconde plus prestigieuse école de shugenja Asahina de l'Empire (dont l'enceinte est partagée avec l'école Isawa du district du Clan du Phénix), diverses résidences secondaires de personnalités du Clan, ainsi que quelques échoppes de soierie et d'herboristerie, un établissement de plaisir et divers commerces.

- Le district du Clan du Lion rivalise presque de luxe avec le district du Clan de la Grue, tant la cité est prospère. On peut y trouver les meilleurs auberges, des échoppes regroupant la majorité des métiers de Rokugan et quelques maisons de thé - dont la célèbre "un Parfum de Tengoku" - afin de loger et nourrir le visiteur de passage. La famille Ikoma, ainsi qu'une petite délégation de moines, y tient une grande bibliothèque (joutant avec un des pavillons du palais du gouverneur, dans le district impérial) renfermant notamment l'une des plus grandes archives historiques de Rokugan.

- Le district du Clan du Phénix est le plus modeste mais pas le moins beau. Il est le district le plus religieux des trois et abrite un vaste temple dédié à la principale Fortune de la Paix, Ebisu. On y trouve aussi une grande école de shugenja de la famille Isawa (situé dans les mêmes bâtiments que l'école de la famille Asahina du Clan de la Grue ; c'est pourquoi il n'est pas rare de voir les shugenja de l'une ou l'autre famille travailler main dans la main). À noter que de nombreux alchimistes de la famille Agasha y viennent régulièrement en pèlerinage partager quelques connaissances avec leurs frères shugenja.

- Le district impérial est situé, géographiquement, au centre de la ville. Et bien qu'il soit de





taille aussi importante que les autres districts, il renferme bien moins de bâtiments - les jardins zen, étangs d'eau douce et autres parcs naturels (notamment le célèbre "Jardin Silencieux" et le zoo impérial entourant la Demeure de l'Eau Silencieuse, un monastère dédié à Fudo, la mikokami de la Sagesse et des Chutes d'Eau) y sont prolifiques. Les seuls bâtiments véritablement d'importance sont le palais du gouverneur (Kyuden Wakobu) et la caserne (où s'entraînent les futurs légionnaires impériaux). Il est à noter que c'est au gouverneur d'assurer la protection de la cité - les gardes de la famille Seppun et les légionnaires étant alors considérés comme à son service - pour toutes ses années de régence. Une exception demeure toutefois en ce qui concerne les trois jours du Festival de la Paix. En effet, à ce moment là, la garde de la cité ne revient pas au gouverneur mais au plus haut dignitaire du Clan du Phénix.

On pourrait ajouter à ces quatre districts un cinquième bien moins populaire, mais pas le moins important, le district eta :

- Le district eta est situé hors des murs de Mamoru Kyotei Toshi. Il entoure plus ou moins la cité et est essentiellement composé de huttes, assez nombreuses, et de mines - dont l'exploitation revient au Clan de la Grue. A côté de ça, on peut aussi noter la présence dans la région de divers monastères et autres sanctuaires isolés.

Le palais du gouverneur (Kyuden Wakobu)

Construit sur une vaste surface et ne comportant que peu d'étages, ce palais a tout des demeures luxueuses auxquelles sont habituées les membres du Clan de la Grue ou des familles impériales.

Le palais comporte deux grands pavillons, servant à loger les délégations Phénix et Lion lors du Festival. Entre ces deux pavillons, on en trouve un de taille plus modeste, censé abriter les présents pendant deux jours, sous la garde du Clan de la Grue.

Les quartiers des invités, situés au premier étage, sont vastes et luxueux. Une batterie de serviteurs s'y tient prête à répondre aux moindres désirs des samurai. Le rez-de-chaussée et les sous-sols abritent les logements des serviteurs et leurs lieux de travail : cuisine, laverie, etc.

La bibliothèque consiste en un pavillon à part, situé un peu à l'écart. Dans la journée, on peut y trouver des samurai en quête de lecture et de spiritualité. Le soir, Tokaro ferme les portes et

donne ses leçons à Usu. Dans les catacombes de la bibliothèque, le vieux maho-tsukai a aménagé son repaire, sombre et lugubre. C'est là qu'il compte procéder à son invocation...

Entre tous ces pavillons se trouvent de nombreux jardins, agrémentés de petits étangs, ponts, sentiers de gravier et autres coquetteries typiques du Clan de la Grue. Plusieurs zones sombres permettent aux courtisans de se livrer à leurs tractations habituelles, ou aux amants de s'étreindre fougueusement.

Le début du Festival de la Paix

Arrivée en ville

Mamoru Kyotei Toshi bouillonne d'activités en cette journée de festival. Les PJ sont interpellés par des vendeurs à la criée, des aubergistes offrant des chambres, des tenancières de maisons de geisha vantant la beauté de leurs filles, etc. L'atmosphère est à la fête, et les frontières entre les castes sont plus fines qu'à l'ordinaire : le samurai boit un verre de saké avec le charpentier, le shugenja discute avec l'herboriste, le courtisan s'amuse d'un spectacle de bateleurs... En effet, à cette époque, du fait de la grande rareté des ronin, les limites entre les castes étaient plus simplement définies et paradoxalement, cela résultait en une entente plus cordiale et plus franche entre heimin et samurai.

Il faudra presque une heure aux PJ pour finalement atteindre le palais du gouverneur. Là aussi, une intense activité règne : de nombreux invités prestigieux sont attendus et les serviteurs sont débordés. Tout le monde est mis à contribution. Shosuro Tenjiro et les PJ sont ainsi accueillis par un jeune homme au maintien digne d'un samurai. Il s'agit d'Usu, le jeune intendant des cuisines. Il les conduit à leurs appartements, à l'étage des invités, et les enjoint à ne pas hésiter à le déranger si ils ont besoin de quoi que ce soit. N'hésitez pas à décrire Usu comme un homme aux manières dignes d'un membre du Clan de la Grue. Après tout, si le hasard de sa naissance n'avait pas fait de lui un heimin, il aurait sans doute compté parmi les samurai les plus valeureux de l'époque. Cruel destin... Sa conversation est brillante, sa politesse exquise et sans hypocrisie et son maintien assurément admirable. Tenjiro sera d'ailleurs sous le charme durant le trajet de la porte du palais aux appartements.

Le reste de la journée se déroule dans une atmosphère fiévreuse. Les serviteurs finissent de tout installer et les invités arrivent les uns après les autres. Laissez donc quartier libre aux PJ,

qu'ils visitent le palais, nouent connaissance avec certains invités, etc.

La présentation des présents

Finalement, dès la tombée du jour, toute cette activité cesse. Les prestigieux invités, sous l'égide de Doji Ootogo, se réunissent dans la grande salle du palais. Un banquet luxueux y est donné et chacun s'y amuse en attendant la présentation des cadeaux.

C'est le moment de laisser vos PJ faire connaissance des nombreux invités glorieux de ce Festival. On peut ainsi croiser ici de nombreuses personnalités de l'Empire. Voici ce que les PJ pourront observer ou apprendre s'ils participent à diverses discussions (en n'oubliant pas leur rang toutefois) :

- Doji Ootogo est un homme dans la force de l'âge, réputé pour sa gentillesse et son sens des responsabilités. C'est un grand gouverneur, et la suite de sa carrière pourrait l'amener à devenir un proche conseiller de l'Empereur. Ootogo est facilement abordable tant il est anxieux que ses invités se sentent bien chez lui. Il n'hésite pas à nouer conversation avec tout le monde.

- Kaiu Yoshida est un riche marchand du Clan du Crabe. Il est venu dans l'espoir de nouer des relations commerciales avec les Clans du Lion et de la Grue. En effet, il semble qu'un début de sécheresse frappe les terres du Clan du Crabe et pousse celui-ci à multiplier les sources d'approvisionnement. Le yojimbo de Yoshida se nomme Hiruma Jiusai. C'est un géant qui se tient en retrait, un œil attentif dardé sur son protégé.

- Kakita Ryukan est le karo de Ootogo. C'est un courtisan raffiné et à l'aise, qui paraît beaucoup moins anxieux que son supérieur. Bien

qu'affable en apparence, il cache un cœur de Scorpion et se délecte de tous les secrets honteux qu'il pourrait être amené à apprendre.

- Doji Mizobu, Champion du Clan de la Grue, est présent. C'est un homme sévère, très à cheval sur les manières et l'honneur. Il paraît ne prendre aucun plaisir à assister à la fête.

- Doji Raigu, le jeune fils de Mizobu, se tient à ses côtés. Il arbore un air aussi sévère que son père. Les rumeurs vont bon train sur leur mésentente, due à la trop grande ambition du jeune dauphin...

- Shiba Turikan, le Champion du Clan du Phénix, se tient en retrait de la fête. Un sourire qui se transforme parfois en rictus déforme son visage, et il lui arrive de parler tout seul, parfois même avec des voix différentes. La rumeur veut qu'il soit fou...

- Shiba Gaijushiko est un jeune noble très en





vue au sein de son Clan et à la cour. Les rumeurs font de lui le prochain Scribe impérial, malgré son jeune âge. Durant la fête, il sera occupé à veiller sur son daimyo, mais ne repoussera aucune tentative de conversation. C'est quelqu'un d'ouvert et d'aimable, très attentif aux propos de ses interlocuteurs.

- Akodo Mitsuyuki, nouveau Champion du Clan du Lion, s'empiffre à une des tables. La nourriture semble être son seul centre d'intérêt ce soir. Parfois, il rit des plaisanteries des courtisans, ne comprenant pas que ceux-ci s'amusent de lui et non avec lui. A ses côtés se tient une fort belle femme, sa concubine Asuniko.

- Asahina, fondateur de sa famille au sein du Clan de la Grue, profite de la fête, une lueur d'amusement dans les yeux. C'est un vieil homme sage, presque paternaliste et jamais avare de conseils.

- Agasha Naruso est un alchimiste du Clan du Dragon. Il est fasciné par les nemuranai et ne manque jamais une occasion de parler de son sujet favori. Il est d'ailleurs venu en ville pour visiter l'école de shugenja de la famille Asahina installée en son enceinte et apprendre les secrets de la confection des fétiches. Le Cristal d'Eau le fascinera au plus haut point.

N'hésitez pas à peupler ce banquet de nombreux autres PNJ, issus de votre campagne ou de l'historique des PJ, afin de plus les impliquer dans l'intrigue. Les PJ pourront également croiser Tokaro, et Usu supervise le service des plats par les servantes.

Enfin, à une heure avancée de la soirée, les délégations viennent présenter leurs présents :

- Le Clan du Lion offre un sublime daisho ouvrage, béni par les ancêtres du Clan du Phénix invoqués par les sodan-senzo de la famille Kitsu.

- Le Clan du Phénix a fait les choses en grand : il offre un cristal (de la taille d'une tête) béni par l'Oracle de l'Eau. Ce cristal est censé apporter fertilité et abondance sur les terres du Clan du Lion.

Chacun s'extasie sur la beauté et le symbolisme de ces présents et le Clan de la Grue les emmène alors dans le pavillon dédié, afin de les garder deux jours avant de les remettre à leurs destinataires.

Pour clore la soirée, une visite nocturne du zoo impérial est organisée. Guidés par les heimin

responsables de son entretien, les invités peuvent admirer de nombreux animaux d'espèces rares et intrigantes. L'éclairage aux lampions du zoo participe beaucoup à l'atmosphère onirique de cette visite.

La soirée prend fin peu à peu, chacun se retirant dans ses appartements, les courtisans se réunissant dans les jardins ou les salons privés afin de discuter affaires.

Ce qui va se passer durant la nuit...

De nombreux événements vont se dérouler durant la nuit, auxquels les PJ n'assisteront sans doute pas.

· Tokaro et Usu se retirent à la bibliothèque pour étudier. Le maho-tsukai neutralise alors le jeune homme et l'enferme dans le sous-sol, endormi.

· Suite à cela, le maho-tsukai se rend discrètement au pavillon des présents avec deux oni mineurs à son service. Il neutralise les gardes Daidoji par un puissant sort et ses oni les achèvent à coups de griffes et de dents. Tokaro vole le cristal et le ramène à son antre. Grâce à ses pouvoirs, ses allées et venues ne sont pas repérées.

· Dans son repaire, le moine corrompu entame le rituel d'invocation. Utilisant le nom d'Usu, il nomme un oni à qui il transmet la puissance du cristal. Ce rituel prendra au moins deux jours avant que l'oni ne soit entièrement matérialisé.

· Hiruma Jiusai, le yojimbo de Kaiu Yoshida, s'est éclipsé de la fête peu après avoir vu le cristal. En effet, il estime qu'un tel artefact doit revenir à son Clan afin de faire cesser la sécheresse qui frappe ses terres. En ville, il engage plusieurs ronin dans une auberge du district du Clan du Lion et revient s'introduire au palais avec eux après s'être procuré des armes au marché noir. Ils tuent deux gardes en les égorgeant discrètement et les cachent sous la paille des écuries. Au pavillon des présents, ils tombent sur les cadavres des gardes et constatent l'absence du cristal. Les ronin, pour se payer, dépouillent les cadavres des gardes. Jiusai retourne à ses appartements.

Heureusement, aucun d'eux ne remarque le coffre laqué contenant les sabres du Clan du Lion, caché par l'obscurité.

· Kaiu Yoshida noue des relations avec Kakita Ryukan, qui lui promet l'aide du Clan de la Grue afin de remettre le Clan du Crabe sur pied avant une éventuelle famine. Leurs discussions ont lieu dans les Jardins du Silence jusqu'à une heure avancée de la nuit.

· Asuniko, la concubine du Champion du Clan du Lion, est en fait une espionne du Clan du Scorpion. Durant la nuit, elle va se rendre à l'étage des invités afin de faire un rapport à ses supérieurs, utilisant comme prétexte d'aller chercher un remède pour Mitsuyuki, souffrant d'une indigestion.

La seconde journée

Une enquête

Au lever du jour, les instances du Clan de la Grue remarquent la disparition du cristal et la mort des gardes. Les samurai du Clan du Phénix sont aussitôt informés et préfèrent ne pas mettre le Clan du Lion au courant pour éviter un esclandre. Décision est prise de confier l'affaire au Magistrat d'Emeraude.

Shosuro Tenjiro et les PJ sont donc réveillés à l'aube et convoqués par Shiba Gaijushiko et Doji Mizobu. Ils sont mis au courant de la situation et il leur est demandé de mener une enquête rapide et surtout discrète pour savoir ce qui s'est passé, et si possible récupérer le Cristal d'Eau. Les deux dignitaires répondront bien sûr à toutes les questions des PJ dans la mesure de leurs connaissances.

NB : Durant cette enquête, Shosuro Tenjiro se tiendra en retrait, désirant mettre ses yoriki à l'épreuve sur une telle affaire. Toutefois, n'hésitez pas à le faire intervenir comme joker pour aider les PJ.

Le pavillon des présents

Au pavillon des présents, les PJ peuvent constater que seul le cristal a disparu et que le daisho du Clan du Lion est toujours présent. Il y a peu de traces de lutte, mais du sang en abondance sur le sol (les corps des gardes ont été emmenés au funérarium du palais afin de ne pas créer de panique). Il y a tant de traces de pas autour du pavillon et dans les jardins qu'il paraît bien difficile de déterminer si quelqu'un en est venu ou parti durant la nuit...

Les corps des gardes

Les deux gardes étaient de solides bushi de la famille Daidoji, parfaitement entraînés et armés. Leurs corps semblent comme desséchés et des traces de morsures sont nettement visibles sur leurs cous. Un jet de Connaissance : maho / Intelligence contre un ND 20 permettra de savoir que l'état des cadavres est dû à un sort de magie du sang.

L'autre fait curieux est que les gardes ont été totalement dépouillés. Toutes leurs armes, même leur daisho, ont disparu, de même que leurs koku et petits objets précieux.

Interroger les gardes

De nombreux gardes étaient en faction toute la nuit autour du palais. Voici ce que les PJ peuvent apprendre d'eux :

- Ils n'ont vu personne entrer ou sortir du palais durant la nuit. Seul Hiruma Jiusai ("le Crabe géant") est sorti en fin de soirée, pour aller chez les geisha. Personne ne l'a vu revenir.
- A l'intérieur des murs, il y avait les mouvements habituels : courtisans en discussion, amants se retrouvant, etc.
- Enfin, il manque deux gardes à l'appel ce matin. Ils étaient de faction cette nuit et n'ont pas présenté leur rapport lors de la relève. Personne ne sait où ils sont.
- En insistant un peu, les PJ pourront apprendre des gardes que certains se sont légèrement laissés distraire par le ballet des courtisans et des amants dans les jardins...

Interroger les serviteurs

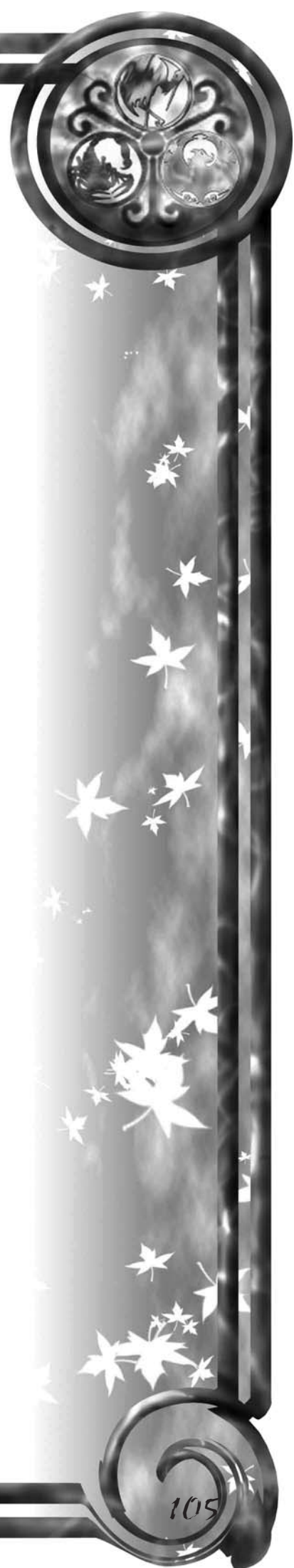
Même la nuit, de nombreux serviteurs s'affairaient au palais. Les samurai ne font pas attention à ces heimin, ce qui fait qu'ils peuvent parfois être témoins de certains événements.

- Comme d'habitude, Usu est allé prendre sa leçon chez Tokaro après le banquet. Bien que le jeune homme fût fatigué, le moine insista pour que celui-ci vienne étudier.
- Des formes sombres, dont une très grande, se déplaçaient furtivement dans les jardins durant la nuit. Croyant à de simples amoureux se retrouvant à la faveur de l'obscurité, le serviteur n'a alerté personne.
- Une très belle femme (dont la description correspond à Asuniko) est sortie du pavillon du Lion pour se rendre à l'étage des invités. Elle est ensuite revenue.
- Les PJ pourront évidemment entendre diverses rumeurs et allusions sur les origines d'Usu. S'ils creusent un peu, ils apprendront facilement la vérité.

Enquêter en ville

Il y a également quelques informations à glaner en ville.

- Un aubergiste d'un quartier mal famé du district du Clan du Lion reconnaîtra la description de Hiruma Jiusai. Il dira que le samurai était venu engager trois ronin, mais il ne sait pas pourquoi.
- Les PJ pourront également en apprendre un peu plus sur Tokaro, notamment que le moine est arrivé il y a deux ans des terres du Clan du Serpent. Depuis, il s'est énormément intéressé à Usu.
- En continuant leurs investigations sur les origines d'Usu, les PJ pourront même rencontrer sa mère,





Ayumi, qui travaille comme oba-san dans la maison "un Parfum de Tengoku". Interrogée par des Magistrats, elle n'osera mentir et dévoilera tout des origines de son fils, de son éducation, etc. Elle se répandra en louanges sur Doji Ootogo et son sens des responsabilités. Elle est bien sûr toujours amoureuse de lui...

La soirée

Toutes ces investigations devraient leur prendre toute la journée. N'hésitez pas à rajouter des fausses pistes de votre cru afin d'occuper les PJ. Par exemple, la passion d'Agasha Naruso pour les nemuranai pourrait les amener à soupçonner une éventuelle implication de l'alchimiste du Clan du Dragon.

La soirée arrivera alors naturellement et les PJ seront bien sûr conviés au banquet et aux festivités. Au programme de la soirée : spectacles, danse et divers concours.

Ce sera l'occasion de faire leur rapport à Doji Mizobu et Shiba Gaijushiko.

Et surtout, ils pourront bien sûr continuer leur enquête et tenter de briller en société en participant aux divers concours : poésie, origami, sadane, kemari, etc.

Interroger Asuniko : la dame sera difficile à approcher sans éveiller l'attention du daimyo du Clan du Lion. Questionnée sur son escapade nocturne, elle dira être allée chercher un remède auprès d'une amie du Clan du Scorpion afin de calmer un terrible mal de ventre chez Akodo Mitsuyuki. Elle ne ment évidemment pas (même si elle ne dit pas toute la vérité) et Mitsuyuki pourra confirmer, ainsi qu'une jeune servante de la délégation Scorpion...

Interroger Hiruma Jiusai : le yojimbo prétendra que son maître lui a donné quartier libre la nuit dernière (ce qui est vrai, Kaiu Yoshida pourra confirmer) et qu'il en a profité pour aller voir les geisha. Il niera avoir été dans une auberge engager des ronin et s'énervera si les PJ le pressent de questions un peu trop tendancieuses. Un interrogatoire maladroit pourrait mener à un défi en duel...

Le troisième jour

Suite de l'enquête

Les PJ doivent continuer à chercher des réponses.

Des serveurs pourront craintivement les approcher pour leur signaler que Usu a disparu depuis l'avant-veille et n'a pas reparu depuis sa leçon avec le moine. Interrogé, celui-ci prétendra que le jeune intendant est bien rentré dans ses appartements après ses leçons. Une fouille des

quartiers de Usu n'apprendra rien aux PJ, à part que le futon est fait et que personne n'y a dormi cette nuit.

Vers midi, un garçon d'écurie découvre les corps des deux gardes éliminés par Jiusai et ses ronin. Les PJ pourront constater qu'ils ont la gorge nettement tranchée, et que seul un bushi expérimenté peut accomplir un travail si propre sans alerter personne... Leurs soupçons sur Jiusai devraient commencer à se confirmer.

S'ils n'y ont pas pensé la veille, les PJ pourront lancer un mandat d'arrêt contre les ronin de la cité (rappelez vous qu'à l'époque du scénario, les errants sont encore très rares). Des soldats de la milice de la cité pourront mettre aux arrêts une dizaine de samurai sans Clan, dont trois qui s'apprêtaient à quitter la ville. Fouillés, ces trois ronin s'avèrent détenir des armes marquées du mon de la famille Daidoji, ainsi que des koku du Clan de la Grue (dérobés sur les gardes du pavillon des présents) et du Clan du Crabe (leur paie donnée par Jiusai). Les ronin ne parleront que sous la torture et n'hésiteront alors pas à dénoncer Hiruma Jiusai.

Cette fois-ci, le yojimbo ne peut réfuter les accusations des PJ. Il avouera tout, ne se départissant pas de son ton condescendant en expliquant à quel point le Cristal d'Eau aurait pu être utile à leur Clan, aux vrais défenseurs de l'Empire. Il niera par contre être en possession de l'artefact et racontera que les gardes Daidoji étaient déjà morts et le cristal déjà volé lorsqu'il est arrivé. Pour finir, il demandera à faire seppuku et Kaiu Yoshida fera la même demande, pour laver son Clan de ce déshonneur et ne pas entacher la relation commerciale naissante entre la famille Kaiu et le Clan de la Grue. Doji Ootogo leur accordera son autorisation.

Résolution

Reste le problème de la disparition du cristal. Des PJ un peu curieux souhaiteront sans doute visiter la bibliothèque et interroger plus avant Tokaro. Le moine est toutefois étrangement absent et c'est un serviteur qui a la charge de surveiller la bibliothèque.

Un jet d'Enquête / Perception contre un ND de 20 permettra de se rendre compte que la remise de la bibliothèque possède une trappe qui permet d'accéder à un sous-sol.

Là, le spectacle qui attend les PJ est innommable : Usu, exsangue, est attaché à une table en pierre. Un cordon de ténèbres le relie à une vague forme humanoïde flottant dans l'air, elle-même reliée au cristal d'Eau !

Les oni mineurs de Tokaro attaqueront alors par surprise les PJ. Faites faire un jet de Perception contre un ND de 20. Ceux qui le réussissent pour-

ront faire un jet d'initiative. Les autres perdront leur tour et leur ND sera de 5 + armure.

Au moment où les PJ parviennent à vaincre les oni mineurs, l'oni relié à Usu est invoqué et se matérialise dans la pièce dès qu'ils commenceront à agir contre lui.

Encore sans forme, l'oni ne se battra que quelques tours avant d'utiliser sa formidable puissance pour fuir (en effet, en pénétrant dans la pièce, les PJ auront rompu le cercle de contention de l'oni, libérant ainsi celui-ci). Usu rendra l'âme en quelques secondes, non sans avoir murmuré le nom de son tortionnaire et ex-mentor : "Tokaro..." Quant au cristal, il est vidé de sa puissance et surtout définitivement souillé.

Rapport

Les PJ peuvent donc faire leur rapport à Shosuro Tenjiro et aux dignitaires des Clans du Phénix et de la Grue en ayant tous les éléments en mains. Il ne leur sera pas reproché de ne pas avoir pu sauver le cristal et ils seront félicités d'avoir pu mener l'enquête à bien. Le Clan du Phénix s'inquiètera de savoir qu'un oni inconnu erre sur ses terres et s'empressera d'avertir le Conseil des Maîtres Élémentaires et le Clan du Serpent.

Tokaro, lui, était en ville au moment où les PJ ont investi son antre et rompu sa domination sur l'oni... Sentant la créature s'échapper vers le sud, vers l'Outremonde, il a décidé qu'il était plus sage de disparaître de la ville. Nul doute qu'il pourra devenir un adversaire récurrent des PJ au cours de votre campagne.

La remise des présents

Suite à l'enquête des PJ, les Clans du Phénix et de la Grue ont mis le Clan du Lion au courant des événements. Les conseillers de Akodo Mitsuyuki fulminèrent mais le placide Champion comprit l'embarras de ses hôtes et accepta leurs excuses.

Le banquet de la soirée se déroule donc de façon presque normale. Doji Otogo est présent mais particulièrement morose (il aimait sincèrement son fils), même s'il essaie de faire bonne figure. Kakita Ryukan l'assiste de son mieux, espérant que la faiblesse du gouverneur lui profitera un jour... Les dignitaires du Clan du Lion, à l'exception de Mitsuyuki qui profite du banquet, font grises mines.

Les présents sont donc échangés. Le Clan du Phénix reçoit le somptueux daisho tandis que le Clan du Lion reçoit une bannière pouvant flotter même en absence de vent (un nemuranai mineur rapidement créé par les shugenja Isawa présents...). Les murmures et ragots vont bon train mais les apparences sont sauvées. L'illusion de la

paix et de la fraternité entre Clans est sauvegardée.

Le Festival de la Paix peut donc se terminer comme il a commencé, dans une atmosphère d'entente entre les Clans.

Conclusion

Les PJ gagneront entre 3 et 6 points d'expérience selon la façon dont ils auront mené l'enquête.

S'ils sont parvenus à ménager au mieux les susceptibilités diverses, ils se verront octroyer en plus 2 points d'Honneur et 3 points de Gloire.

Les personnages de l'aventure

- **Doji Otogo** : C'est un samurai au sens de l'honneur exacerbé, ce qui se traduit chez lui par une bonté excessive et un sens aigu des responsabilités. Son intelligence et son habileté politique lui ont permis de gravir bien des marches dans la hiérarchie de son Clan, au sein duquel il se murmure qu'il descendrait en droite ligne de Dame Doji et du Seigneur Kakita.

Ecole / Rang : Duelliste Kakita / 4

Honneur : 4.5

Gloire : 5.4

- **Kakita Ryukan** : Il s'agit d'un homme veule et lâche, qui ne sait que profiter de la faiblesse des autres pour s'élever. Sa chance et ses dons d'acteur font qu'on le prend généralement pour un être affable et concerné, et il sait en profiter.

Ecole / Rang : Courtisan Doji / 3

Honneur : 1.8

Gloire : 4.5

- **Kaiu Yoshida** : Riche marchand, Yoshida n'a à cœur qu'un seul intérêt : son Clan. Il espère que les relations qu'il va nouer avec les dignitaires présents vont permettre à son Clan de faire face à la sécheresse qui s'annonce sur ses terres. Fin politicien, il a l'honneur d'être bien vu au sein du Clan de la Grue car il a suivi l'école de la famille Yasuki.

Ecole / Rang : Marchand Yasuki / 4

Honneur : 2.4

Gloire : 3.2

- **Hiruma Jiusai** : Puissant bushi, Jiusai méprise les samurai des autres Clans que le sien. Il estime que seul le Clan du Crabe sert efficacement l'Empire et il est à l'affût de la moindre occasion de le prouver.

Ecole / Rang : Bushi Hiruma / 3

Honneur : 1.4

Gloire : 1.5

- **Tokaro** : Ancien moine ayant basculé dans la pratique de la maho, il désire la gloire de Jigoku et pour cela, il souhaite la destruction de l'Empire. Discret et puissant, son but est de parvenir à lier un oni puissant pour servir ses intérêts.

Ecole / Rang : Maho-tsukai / 4

Honneur : 0

Gloire : 2.0

Souillure : 0.4 (Tokaro utilise des victimes pour ses sacrifices de sang et évite ainsi de se souiller)

- **Usu** : Fils illégitime de Doji Ootogo, il a bénéficié de l'enseignement des moines grâce à l'argent de son père. Beau, intelligent, Usu est fait du bois des plus grands héros de l'Empire. Seule sa caste de naissance lui dénie le destin auquel il aurait du avoir droit. Usu aime profondément son père, suffisamment pour ne pas risquer de lui faire du tort à la cour de par son existence même.

Ecole / Rang : /

Honneur : 3.5

Gloire : 0

- **Les deux oni mineurs** : Il s'agit de créatures sans intelligence, n'obéissant qu'à Tokaro. Ils ont la forme d'un humain d'environ un mètre cinquante, à la peau semblable à du cuir épais. Leur visage est plat et lisse, seulement coupé en deux par une bouche démesurée emplie de centaines de crocs effilés et suintants. Leurs griffes sont aiguisées et mortelles.

Jet d'attaque : 4g3 (griffes), 3g3 (morsure)

Jet de dommages : 3g2 (griffes et crocs)

Armure : 4

Peur : 2

Points de vie : 0 / OK ; 10 / +3 ; 40 / +6 ; 50 / Mort

- **L'oni** : Dépositaire d'un nom puissant, cet oni est amené à devenir une des plus grandes menaces que le Clan du Crabe connaîtra jamais : l'oni no usu. Ses caractéristiques sont à votre convenance durant l'affrontement avec les PJ. Toutefois, il est encore faible, c'est pourquoi il préférera fuir plutôt que combattre.



Le Temple du soleil jaune

Ce scénario est volontairement peu dirigiste, afin de permettre aux MJ d'y inclure leurs propres créations.

Avant toute chose, demandez à vos joueurs de se positionner par rapport à l'alliance du Gozoku. Sont-ils sympathisants, collaborateurs actifs, opposants silencieux ou résistants ?

Leur implication dans la lutte que mène l'Empereur est primordiale pour les suites éventuelles que vous souhaitez donner à ce scénario. Votre groupe ne doit pas être uniquement composé de fanatiques hurlant leur attachement au régime du Gozoku chaque fois qu'ils le peuvent en trucidant du ronin à la moindre occasion. L'idéal serait d'avoir un panel de Clans varié et des mentalités proches du pouvoir légitime de Rokugan afin de permettre à l'intrigue de se développer au maximum de ses possibilités et de pouvoir vous lancer dans une campagne de plus grande envergure.

Puissent les Fortunes vous guider dans cette ténébreuse intrigue où se mêlent espionnage, meurtre et loyauté à l'Empire.

SYNOPSIS

Le temple du Soleil Jaune est un important lieu de pèlerinage situé dans les Montagnes du Regret, où se retrouvent des samurai en quête de sérénité et de spiritualité.

L'atmosphère particulière de l'endroit en fait un rendez-vous incontournable pour tous ceux qui souhaitent se retirer, temporairement ou définitivement, du monde. Le temple abrite une petite communauté très discrète de moines qui consacrent leurs vies à méditer et à prier pour le salut de l'Empire d'Émeraude, et accueille parfois des hommes et des femmes désireux de passer quelques temps en prière, loin des tumultes du monde.

À la fin de l'année 407, un important seiyaku du nom de Otomo Kenjiro décide d'affronter les rigueurs de l'hiver rokugani pour se rendre dans le temple du Soleil Jaune, afin de jeûner et de prier. Dans son périple l'accompagnent de glorieux membres de la cour de l'Empereur qui souhaitent comme lui communier avec les Fortunes et Dame Amaterasu.

Mais tout ne se passe pas comme prévu. Des serviteurs ont des accidents, certains samurai

aussi. Le périple est décidément placé sous de mauvais auspices. À peine une journée avant l'arrivée de la délégation au temple, Otomo Kenjiro est assassiné. Des traces étranges sont relevées près de l'auberge où a été commis le forfait. Malgré tout, on décide de poursuivre jusqu'au bout le voyage du défunt, où les moines pourront prier pour lui et lui donner une sépulture décente. Or, à peine arrivé là-bas, de nouveaux meurtres sont commis, et des bruits étranges se font entendre la nuit dans les froids couloirs du monastère ... Les PJ arriveront-ils à démasquer le tueur avant qu'il ne soit trop tard ... pour eux ?

RESUME DE L'INTRIGUE

Ce scénario est l'archétype d'une intrigue à tiroir. Plusieurs histoires vont se croiser et semer la confusion dans l'enquête des PJ ; s'ils sont suffisamment malins pour démêler l'écheveau, ils auront alors l'opportunité d'échapper à un destin pire que la mort.

Otomo Kenjiro est un homme pieux qui ne recule devant aucun obstacle pour honorer les Fortunes et ses ancêtres, tout le monde le sait. Aussi, lorsqu'il annonce son intention de se rendre au temple du Soleil Jaune au plus fort de la cour d'hiver pour méditer et se purifier aux portes d'une nouvelle année, personne ne s'en étonne. Mais le seiyaku quitte le Palais du Clan de la Grue sur ordre de l'Empereur. Il doit en effet rencontrer plusieurs membres importants d'un embryon d'organisation clandestine qui lutte pour la restauration du pouvoir impérial et la chute du Gozoku. Ensemble, ces personnes doivent décider des futures actions à entreprendre pour faire obstacle à la montée en puissance de l'Alliance. Il a donc préparé son voyage avec beaucoup de soin et s'est entouré de personnes compétentes sur lesquelles il possède un certain nombre de "moyens de pression". En clair, il s'est débrouillé pour que des gens influents qui lui en veulent soient désignés pour l'accompagner ; l'importance de l'escorte, espère-t-il, gênera d'éventuels assassins à la solde du Gozoku (si d'aventure ils désiraient l'éliminer).

Ce que Kenjiro ignore, c'est que son secrétaire particulier, qui le sert depuis plusieurs années, est désormais un espion au service de Doji Raigu. Le courtisan l'a placé sous surveillance depuis un certain temps car il le soupçonne d'œuvrer dans l'ombre pour le compte d'Hantei Fujiwa. Le véritable secré-



re a été éliminé il y a quelques mois de cela et un acteur Kakita a pris sa place. Pour le moment, la supercherie n'a pas été découverte et l'homme ne se doute de rien.

Doji Satsu est un courtisan du Clan de la Grue plutôt insignifiant. Il est utile à son Clan, mais sans plus. Il ne brille pas particulièrement mais a un talent indéniable pour rapporter les conversations qu'il entend. Or, Doji Satsu a un secret. Il est pourchassé. Pas par un vulgaire mari jaloux ou à cause de l'une de ses machinations, ce serait trop simple. Non, il s'est tout bonnement attiré les foudres d'un maho-tsukai qui, s'il est une créature corrompue toute dévouée aux désirs du Sombre Seigneur, n'en est pas moins très concerné par le bien-être de sa famille. On peut être souillé et garder un certain attachement aux choses de ce monde. Ce maho-tsukai a appris il y a quelques temps que ledit Doji Satsu avait abusé d'une jeune fille dans un village de pêcheurs, sur les terres du Clan du Phénix. Déshonorée, celle-ci préférera se donner la mort plutôt que de vivre dans la honte. Elle n'avait plus de famille depuis que son frère shugenja était parti voilà plusieurs années. Tout le monde pensait qu'il était mort. Personne ne se doutait en revanche qu'il avait vendu son âme à Fu-Leng. Ivre de rage et de vengeance, il a donc invoqué un oni et lui a donné l'ordre de retrouver le coupable de ce crime ; en échange, il pourra prendre son nom. Oni no satsu est cependant fort marri. Il ne sait pas à quoi ressemble l'homme qu'il doit tuer mais sait qu'il fait partie de la délégation qui doit se rendre au temple du Soleil Jaune. Qu'à cela ne tienne. Il tuera tout le monde. La liberté est à ce prix et ce n'est pas lui qui le paie. Il suit donc discrètement la délégation et attend le bon moment pour frapper.

Le temple du Soleil Jaune est un lieu retiré de tout. Les moines y mènent une vie simple et frugale dans la contemplation et la méditation. Seuls des individus très motivés entreprennent le périlleux voyage pour y venir. C'est exactement ce dont ont besoin les adeptes du Dieu Lune pour leur cérémonie. Ils ont investi la place, assassiné les pauvres moines qui s'y trouvaient et finissent le ménage (un massacre laisse toujours des traces et nécessite un minimum de temps pour tout nettoyer). Tout va bien, Onnotangu est avec eux, les étoiles sont propices et les préparatifs du rituel vont bon train. Mais un grain de sable vient gripper toute cette belle mécanique. Un groupe de

pèlerins est arrivé il y a quelques heures et voilà une délégation entière qui s'annonce. Pas de panique, c'est sans doute encore une épreuve du Dieu Lune pour éprouver leur foi. Ils ne failliront pas et le rituel aura lieu. Rien ne doit empêcher leur Kami d'investir l' élu.

PRESENTATION DES PRINCIPAUX PERSONNAGES

Les personnages décrits ci-après sont des gens d'un certain âge, expérimentés et parfaitement au fait des subtilités de la cour. Ils ont donc en terme de jeu une réputation et une gloire très élevées, ce qui compliquera la tâche de PJ débutants. Une excellente manière pour eux d'apprendre à manier les pincettes. N'est donnée ici qu'une description de leur comportement, mais vos joueurs doivent être conscients que froisser l'un de ces éminents membres de Clan majeur risquerait de leur valoir une place au premier rang parmi les hommes de l'unité commandée par la plus belle vache de tous les officiers du Clan du Crabe, en première ligne du Château de la famille Hiruma. S'ils ont de la chance.

Aucun des PNJ décrits ci-dessous n'a un Rang de Maîtrise inférieur à 3.

Otomo Kenjiro

Seiyaku impérial de haut rang d'une bonne trentaine d'années, expérimenté et retors, Kenjiro est l'archétype de l'homme qui a vécu toute sa vie au milieu des requins. Perspicace, intuitif, intelligent, charismatique et physiquement harmonieux, il a une excellente réputation parmi les membres de la cour et possède de nombreuses relations un peu partout dans l'Empire. C'est un fervent pratiquant qui cherche autant que faire se peut les conseils de ses glorieux ancêtres et qui est un grand bienfaiteur des différents temples dédiés aux Fortunes et à Shinsei là où il passe. Mais ce voyage n'a pas pour but le recueillement.

Kenjiro agit sur ordre direct de l'Empereur. Le Fils du Ciel lui a confié la tâche difficile de coordonner les différentes actions que les "résistants" au régime inique du Gozoku souhaitent mettre en place. Entièrement dévoué à Hantei Fujiwa, il ne reculera devant rien pour mener sa mission à bien : le salut de l'Empire d'Émeraude en dépend.

Afin de brouiller les pistes, il décide de partir en pèlerinage pour le temple du Soleil Jaune. Il a préalablement passé son année à

voyager dans Rokugan et prit contact avec les samurai désireux de prendre une part active dans la lutte contre l'Alliance. Il a convenu d'un lieu de rendez-vous et d'une date, et a minutieusement préparé son voyage. En s'entourant de gens sur lesquels il a une prise, il pense pouvoir court-circuiter les éventuels espions et assassins à la solde du Gozoku.

C'est un seiyaku de Rang 5 aux compétences, aux anneaux et aux avantages orientés vers l'enquête et la vie à la cour. Son expérience des voyages en fait un homme athlétique et en excellente condition physique, parfaitement à même de se défendre le cas échéant. Il a aussi d'innombrables contacts partout dans Rokugan, ce qui le rend capable de tout savoir en un temps record sur vos pauvres PJ.

Seiyaku Otomo / 5 -

Gloire : 7.4 - *Honneur* : 3.6

FEU 4 (Intelligence 5), AIR 4 (Intuition 6), EAU 3 (Perception 5), TERRE 3 (Volonté 6), VIDE 3

Compétences : Art de la guerre 3, Athlétisme 3, Calligraphie 4, Cérémonie du thé 4, Chasse

4, Code secret 5, Connaissance : Clan du Crabe 3, Connaissance : Clan du Dragon 2, Connaissance : Clan de la Grue : 5, Connaissance : Clan du Lion 4, Connaissance : Clan du Phénix 3, Connaissance : Clan du Scorpion 4, Connaissance : Gozoku 4, Connaissance : Clans mineurs : 4, Courtisan 7, Défense 3, Droit 6, Enquête 6, Équitation 4, Étiquette 8, Héraldique 5, Histoire 3, Iaijutsu 3, Jiu-jitsu 2, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Manipulation 7, Méditation 3, Obiesaseru 5, Origami 3, Poésie 3, Sadane 4, Shintao 6, Sincérité 7, Tantojutsu 2.

Avantages : Bénédiction de Benten, Chantage (nombreux), Clairvoyant, Correspondants (nombreux), Excellente mémoire, Lire sur les lèvres, Relations (nombreuses), Riche (6 PP), Statut social.

Désavantages : Ennemis jurés (quelques-uns), Indiscret, Némésis (Doji Raigu), Obligation (Hantei Fujiwa), Obnubilé (nuire au Gozoku), Sombre secret (organise la résistance pour l'Empereur).

Doji Satsu

Courtisan aux capacités limitées, Satsu





doit sa position actuelle à la chance. Il a toujours su profiter des opportunités que lui procure son rang, ce qui lui a pour le moment réussi. Il semble toujours se trouver là où ont lieu d'intéressantes conversations et les renseignements qu'il ramène à son Clan lui ont attiré quelques faveurs.

Pendant un voyage sur les terres du Clan du Phénix, il s'est pris d'une passion malsaine pour une jeune fille qui résidait dans un village de pêcheurs près du kyuden où il se trouvait avec une délégation du Clan de la Grue. Éconduit, il entra dans une colère noire et abusa d'elle. Sans témoin de son forfait et avec son rang pour lui, il ne risquait pas grand-chose. La jeune fille se noya la nuit suivante et le magistrat local conclut rapidement à un accident. Satsu oublia bien vite cette histoire et retourna vaquer à ses occupations. Mais depuis quelques temps, il se sait poursuivi. Par qui, il l'ignore, mais on en veut à sa vie. Il a d'ailleurs échappé à deux tentatives de meurtre et n'a du son salut qu'à l'arrivée providentielle de samurai. Ayant eu vent du projet d'Otomo Kenjiro, il s'est arrangé pour se retrouver dans l'escorte du courtisan de la famille Doji qui l'accompagne, Doji Buntarô. Il espère qu'en se mettant au vert, il échappera à l'ire de son ennemi, suffisamment longtemps en tout cas pour lui permettre de l'identifier.

Satsu est un courtisan type de sa famille, discret, capable de rapporter mot pour mot une conversation à laquelle il a assisté et de plus doté d'une chance insolente lorsqu'il s'agit d'éviter les ennuis. Il est assez porté sur les femmes, et ce quelle que soit leur caste, et fera tout pour s'attirer leurs faveurs. Il pense en effet être totalement irrésistible.

Courtisan Doji / 3 -

Gloire : 3.2 - Honneur : 1.2

FEU 3 (Intelligence 4), AIR 3 (Intuition 4), EAU 3 (Perception 5), TERRE 2, VIDE 2

Compétences : Art oratoire 2, Comédie 5, Contrefaçon 3, Courtisan 4, Discrétion 6, Enquête 4, Étiquette 5, Héraldique 4, Histoire 2, Kenjutsu 2, Manipulation 4, Médecine 3, Piège rhétorique 4, Poison 4, Séduction 5, Sincérité 4, Tantojutsu 2.

Avantages : Chanceux (3), Chiffre, Éloquent, Excellente mémoire, Honneur apparent (4 PP), Ingénieux, Lire sur les lèvres, Relations (quelques-unes), Table des faveurs.

Désavantages : Compulsif (2 : femmes), Couard (1), Ennemi juré (2 PP : maho-tsukai), Indifférent, Joli cœur (2), Sombre secret (viol de la jeune Isawa).

Isawa Ryo

Adorable vieillard d'une cinquantaine d'années, Isawa Ryo est un shugenja au talent certain et aux manières approximatives en société. Il est discret et sans ambages, peu enclin à la médiocrité et exigeant dans de nombreux domaines. Certains disent de lui qu'il a des manières de samurai du Clan du Crabe, mais jamais en sa présence. L'âge aidant, il envisage de plus en plus sérieusement de se retirer dans un monastère pour préparer sa prochaine incarnation, mais ne se résout pas à abandonner les contingences matérielles de ce monde. Au cours de sa longue vie aventureuse, Ryo a accompli de grandes choses et a maintes fois terminé ses missions sur un lit. C'est au cours d'une de ses enquêtes qu'il est devenu opiomane. A son âge, ce n'est pas vraiment grave, mais il a de nombreux ennemis et si une telle chose venait à se savoir, sa retraite risquerait d'arriver bien plus tôt que prévu. Le vieux shugenja ne sait pas comment Otomo Kenjiro a réussi à l'apprendre. C'est son seul secret et il ne voudrait pas qu'il soit divulgué. Voilà pourquoi il préfère rendre au seiyaku de menus services en échange de son silence.

Ryo est un shugenja qui a développé une affinité certaine avec l'élément de l'Eau et dont le Rang de Maîtrise est de 5. Ses sorts sont surtout axés sur les soins, la divination et la protection, avec bien entendu une panoplie complète dédiée à l'amélioration des compétences de son yojimbo. Le seul sort véritablement offensif qu'il possède est la Frappe de Jade.

Shugenja Isawa / 5 -

Gloire : 6.3 - Honneur : 3.1

FEU 3 (Intelligence 5), AIR 3 (Intuition 4), EAU 5 (Perception 7), TERRE 3 (Volonté 6), VIDE 6

Compétences : Art de la magie 6, Astrologie 5, Athlétisme 2, Calligraphie 5, Cérémonie du thé 4, Chasse 3, Connaissance : festivals & cérémonies 5, Connaissance : maho-tsukai 4, Connaissance : Outremonde 5, Courtisan 3, Défense 2, Droit 4, Enquête 6, Étiquette 2, Haute médecine 7, Héraldique 4, Herboristerie 6, Histoire 3, Kenjutsu 3, Méditation 5, Poison 4, Recherche 5, Shintao 4, Théologie 4.

Avantages : Alter ego (Shiba Noritaka), Harmonie élémentaire (Eau), Maîtrises innées (sorts signalés par un astérisque).

Désavantages : Contrariant, Dépendant (opium), Mauvaise réputation (mauvais caractère), Sombre secret (opiomane).

Sorts :

TERRE : Essence de la Terre (Voie du Phénix), Frappe de jade*, Glyphe de protection élémentaire, Toucher de Jurojin*, Volonté absolue.

EAU : Bénédiction de Inari (Voie du Phénix), Bénédiction de la pureté*, Derrière le voile du sommeil (Voie du Phénix), Don de Sukinjin (Voie du Phénix), Paix de l'esprit, Reflet de P'an Ku, Revers de fortune, Voie vers la paix intérieure*

FEU : Feux purificateurs, Glyphe de protection contre le mal, Lumière de Amaterasu (Voie du Phénix).

AIR : Entrevoir l'ombre de l'âme (Voie du Phénix), Lumière du Seigneur Lune, Percer l'esprit, Secrets du vent, Vents de murmures.

Shiba Noritaka

Grand, puissamment bâti, étonnamment leste pour quelqu'un de son gabarit, Noritaka est le yojimbo de Isawa Ryo. C'est un homme au physique charmant, d'humeur égale, plein d'attention pour les dames et toujours courtois, quelles que soient les circonstances. Il est entièrement dévoué à Isawa Ryo et donnerait sans aucune hésitation sa vie si cela pouvait sauver le shugenja dont il a la responsabilité.

Les deux hommes voyagent ensemble depuis une bonne dizaine d'années et se connaissent parfaitement. Noritaka est au courant du penchant de Ryo pour l'opium mais ne divulguera jamais une telle information. Le vieil homme quant à lui considère le calme samurai de la famille Shiba comme son fils et a d'ailleurs fait en sorte que tous ses biens lui reviennent à sa mort, car il n'a plus de famille encore vivante.

Le yojimbo n'a absolument pas connaissance de ce fait. Il n'a ni secret ni vice, fréquente rarement les maisons de geisha mais apprécie les samurai-ko qui le battent au go. Un bon parti en somme.

Noritaka est un yojimbo de Rang 4 aux talents de bushi extrêmement affûtés dont la connaissance des arts fins laisserait un courtisan admiratif. Ses anneaux sont élevés mais équilibrés et ses compétences nombreuses, même s'il en possède quelques-unes superficiellement. Ses avantages sont surtout innés car la vie qu'il a menée jusqu'à présent ne lui a guère laissé le temps de développer ses relations.

Yojimbo Shiba / 4 -

Gloire : 5.2 - Honneur : 3.0

FEU 3 (Agilité 5), AIR 3 (Réflexes 5), EAU 3 (Perception 4), TERRE 4, VIDE 3

Compétences : Art de la guerre 6, Athlétisme



3, Calligraphie 3, Cérémonie du thé 3, Danse 3, Défense 5, Équitation 3, Étiquette 3, Héraldique 3, Histoire 3, Iaijutsu 4, Kenjutsu 6, Méditation 4, Peinture 4, Poésie 4, Shintao 5, Tir à l'arc 4, Yarijutsu 4.

Avantages : Alter ego (Isawa Ryo), Ancêtre : Shiba Kaigen, Calme, Force de la terre (2 PP), Grand, Rapide.

Désavantages : Asocial (parle peu), Cœur tendre, Compulsif (1 PP : jouer au go), Fascination (histoire du jeu de go).

Doji Buntarô

Courtisan en vogue d'environ trente ans, Buntarô est bel homme, cultivé, versé dans de nombreux arts fins et amateur de distractions en tout genre. Il est toujours charmant en société et aime la compagnie des dames. Ses nombreuses qualités en font un élément de valeur pour son Clan qui a par le passé souvent bénéficié de sa finesse politique et de son sens de la psychologie. C'est également un excellent pratiquant de kenjutsu qui n'est pas avare de conseils et de démonstration en la matière. Mais Buntarô a le sang chaud, ce qui se solde souvent par des duels. Illégaux, bien sûr.

Jusqu'à présent, ces affrontements n'avaient absolument rien d'irréparable. Or, suite à un de ces duels impromptus au cours duquel il a été battu à plate couture par son adversaire, il a froidement assassiné la jeune samurai-ko de la famille Hiruma en mission pour son Clan sur les terres de celui de la Grue. Son corps a été retrouvé dans une ruelle de la Cité des Rives Abandonnées, lardé de coups de katana. Buntarô ignore comment cet "incident" est arrivé aux oreilles de Kenjiro, mais depuis peu, le seiyaku impérial le fait chanter et lui suggère de divulguer certaines informations à la place d'autres. Le courtisan ne sait pas comment se sortir de ce guépier et envisage sérieusement une solution radicale à son problème.

Buntarô est un courtisan extrêmement compétent aux relations innombrables et aux ressources inépuisables. Il semble toujours avoir une solution à tous les problèmes et use au mieux de ses capacités dans l'intérêt de son Clan. Il n'est cependant pas complètement novice en matière d'arts martiaux et se tirera fort honorablement d'un duel, d'un assaut au katana ou d'un affrontement plus physique.

Courtisan Doji / 4 -

Gloire : 4.9 - Honneur : 3.5

FEU 3 (Intelligence 4), AIR 3 (Intuition 5), EAU 2 (Perception 4), TERRE 3 (Volonté 4),

VIDE 3

Compétences : Art de la guerre 3, Art oratoire 5, Connaissance : Clan du Phénix 5, Connaissance : Clan du Scorpion 4, Connaissance : Gozoku 3, Corps à corps : mizu-do 2, Courtisan 5, Danse 4, Défense 4, Enquête 3, Équitation 2, Étiquette 6, Héraldique 3, Histoire 2, Iaijutsu 5, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Manipulation 5, Origami 3, Poésie 3, Sadane 4, Sincérité 6, Tantojutsu 2.

Avantages : Ancêtre : Dame Doji, Bénédiction de Benten, Éloquent, Lame de la famille Kakita, Lire sur les lèvres, Rapide, Relations majeures (beaucoup), Relations mineures (encore plus).

Désavantages : Fier, Impétueux, Jaloux (meilleurs combattants que lui), Obnubilé (remporter ses duels), Présomptueux, Sombre secret (meurtre de la jeune Hiruma), Vaniteux.

Shosuro Kato

Éminent membre du Clan du Scorpion, le plaisant courtisan de 38 ans est unanimement respecté dans toutes les cours de Rokugan. Intelligent, perspicace, doté d'un solide sens pratique, Kato utilise son talent et sa ruse pour le bien de l'Empire. Il est très cultivé, versé dans la poésie et la littérature et grand amateur de sadane, joute verbale dans laquelle il excelle. Il a toujours vécu à la cour et connaît intimement tous les rouages de l'administration rokugani, ainsi que bon nombre de ses fonctionnaires.

Shosuro Kato garde pour lui certaines informations concernant sa vie privée qui pourraient lui valoir de gros ennuis. Non pas qu'avoir un bâtard soit un crime. Ne pas se servir du moyen de pression que son existence crée est par contre plus condamnable. Kato a en effet eu un enfant - une fille - avec une jeune femme de la famille Otomo. Elle est idéalement située dans l'entourage du daimyo et sa "collaboration" ne pourrait qu'être profitable. Mais il ne peut se résoudre à utiliser sa fille et sa maîtresse, même pour le bien du Clan. Il éprouve des sentiments très forts à leur égard et ne permettra jamais qu'on puisse leur faire du mal. Il fera tout ce qui est en son pouvoir (et il peut beaucoup) pour les protéger. Après tout, ce sont les deux seules personnes qui l'aiment pour ce qu'il est.

Kenjiro a appris l'existence de cette enfant, et surtout l'identité du père, par l'intermédiaire d'un serviteur qu'il a placé dans l'entourage de sa cousine. Il se sert de cette information pour tenir le Clan du Scorpion à l'écart de certaines



choses qu'il fait pour l'Empereur mais ne leur fera sans doute pas courir de risque inconsidéré. Il a quand même le sens de la famille et elles lui sont plus utiles vivantes que mortes. Kato est un homme d'âge mûr bien fait de sa personne, particulièrement habile en politique et doté d'une sensibilité qui le sert - et le dessert parfois - souvent dans son métier. Il possède l'un des esprits les mieux faits de tout Rokugan et a appliqué nombre de traités sur l'art de la guerre à la vie à la cour. Sa vision peu orthodoxe des choses lui permet de voir des faiblesses insoupçonnées dans les défenses de ses adversaires. Il a suivi les enseignements de l'école de la famille Bayushi et est en passe de devenir l'un de ses plus jeunes sensei. Ses vastes connaissances et ses grandes capacités intellectuelles en font un adversaire redoutable.

Courtisan Bayushi / 5 -

Gloire : 5.8 - *Honneur* : 1.8

FEU 4 (Intelligence 6), AIR 3 (Intuition 5),
EAU 3 (Perception 5), TERRE 3 (Volonté 5),
VIDE 3

Compétences : Art de la guerre 4,
Connaissance : Clan du Phénix 3,
Connaissance : Clan de la Grue 4,
Connaissance : Gozoku 4, Connaissance : littérature 4, Contrefaçon 5, Courtisan 7, Danse 3, Discrétion 5, Droit 3, Enquête 4, Équitation 2, Étiquette 6, Héraldique 4, Intimidation 3, Manipulation 5, Origami 2, Poésie 4, Poison 4, Rhétorique 4, Sadane 7, Séduction 6, Sincérité 7, Tantojutsu 3.

Avantages : Beauté du diable, Chantage (quelques-uns), Don inné (empathie), Excellente mémoire, Ingénieux, Lien karmique (3 PP : sa maîtresse), Lire sur les lèvres, Relations (nombreuses).

Désavantages : Indiscret, Lien de dépendance (sa fille), Malchanceux (1 PP), Obligation (4 PP : Otomo Kenjiro), Sombre secret (liaison secrète et enfant).

Ikoma Yukyo

Jeune shireikan d'une vingtaine d'années très appréciée par ses supérieurs, élève de l'école Akodo formée par un maître tacticien réputé pour l'audace de ses manœuvres, officier de talent aimée de ses hommes, cette samurai-ko est promise à un brillant avenir. En bref, on ne tarit pas d'éloge à son sujet.

Ce que les ennemis du Clan du Lion savent moins, c'est que cette jeune personne n'applique pas à la lettre les principes du bushido. Son sensei est un grand admirateur d'Akodo le



Borgne et il étudie avec toujours autant de passion les récits des batailles menées par le Kami. Sa vision de la guerre - et celle de son élève - se rapproche énormément de celle de son illustre ancêtre, pour lequel la duplicité face à un adversaire n'était pas condamnable. Après tout, pourquoi hésiter à mener des actions de guérilla, harceler les troupes ennemies et perturber leurs lignes de ravitaillement lorsque de telles actions peuvent épargner la vie de samurai placés sous son commandement ?

Mais ce n'est pas de cela dont se sert Kenjiro. Yukyo entretient une relation intime avec un bushi de sa famille. Elle sait que cette affaire, si elle était rendue publique, nuirait au plus haut point à son Clan, mais les deux jeunes gens sont très amoureux l'un de l'autre et il est des sentiments qui se fichent éperdument de certaines règles. Le courtisan Otomo n'a pour l'instant rien demandé en échange de son silence, mais elle est sûre que cela ne saurait tarder. Kenjiro n'a quant à lui pas l'intention de jouer cette carte. Un membre du Clan du Lion de cette trempe doit être choyé afin de pouvoir servir l'Empire le moment venu. Il a donc fait le nécessaire pour "suggérer" qu'une union entre les deux amants soit bien perçue par le Fils du Ciel, ce qui n'est pas faux puisqu'il a porté à sa connaissance les indéniables qualités de la jeune femme et ses méthodes peu conventionnelles. Kenjiro se contente de rendre des services. Il présentera la facture un peu plus tard.

Yukyo est une bushi de l'école de tacticiens de la famille Akodo au rang important malgré son jeune âge, versée dans le commandement et la stratégie. Nombreux sont ceux qui la considèrent comme un maître dans ces domaines. Sa vaste connaissance de l'histoire militaire en fait un adversaire redoutable sur un champ de bataille, mais elle est novice en matière de politique. Cette immaturité n'en fait cependant pas quelqu'un de facile à duper et l'on ne peut guère lui faire perdre son sang-froid en chatouillant son honneur.

Tacticien Akodo / 4 -

Gloire : 4.3 - Honneur : 4.5

FEU 4, AIR 3 (Réflexes 4), EAU 3 (Perception 5), TERRE 4 (Volonté 5), VIDE 3

Compétences : Art de la guerre 7, Barde 3, Chisaijutsu 4, Connaissance : bushido 4, Connaissance : ancêtres 4, Connaissance : histoire militaire 6, Défense 4, Équitation 2, Étiquette 2, Explosifs 2, Héraldique 4, Histoire 4, Iaijutsu 4, Kenjutsu 6, Kyujutsu 4, Pièges 3,

Siège 4.

Avantages : Alter ego (sensei), Calme, Clairvoyante, Disciple de l'eau, Jeune prodige (art de la guerre), Leader-né, Sensei, Tacticien, Trompe-la-mort.

Désavantages : Amour sincère (amant), Idéaliste, Obligation (Otomo Kenjiro), Sombre secret (liaison).

ACTE UN : VOYAGE AU BOUT DE LA NUIT

Les PJ sont invités à la cour d'hiver de cette année en remerciement de hauts faits qu'ils ont accomplis pour leurs seigneurs. Ils pourront pendant toute la première partie de ce grand événement participer aux nombreuses activités et tournois organisés par l'entourage de l'Empereur et par les courtisans eux-mêmes (voir les différents Palais d'Hiver pour de plus amples renseignements à ce sujet).



Chapitre 1 : Dans lequel on fait connaissance

Au bout de quelques semaines, le bruit court que le courtisan de la famille Otomo le plus en vue de ces dix dernières années, Otomo Kenjiro, a décidé de se rendre au plus fort de l'hiver au temple du Soleil Jaune, dans les Montagnes du Regret, afin de méditer et de se préparer spirituellement à la nouvelle année.

S'ils sont curieux (ou amateurs de bruits de couloir), les PJ ont la possibilité d'apprendre les choses suivantes :

- Otomo Kenjiro officie depuis plus de vingt ans en qualité de seiyaku impérial,
- C'est un riche célibataire,
- C'est un homme très pieux généreux avec les temples, habitué aux retraits monacales,
- Il jouit d'une excellente réputation auprès des différents représentants des Clans majeurs,
- Son action a permis d'éviter un certain nombre de conflits entre familles,
- Il est très apprécié des Clans mineurs qui lui doivent un grand nombre de services,
- On ne lui connaît aucune aventure,

- Il a énormément voyagé durant toute sa carrière,
- Il est retors, redoutablement intelligent et toujours à l'affût,
- C'est un duelliste fort capable en parfaite condition physique.

Le seiyaku va demander à un certain nombre de personnes de l'accompagner durant son périple. Si vos PJ se sont illustrés (de quelque manière que ce soit) durant leur séjour à la cour, ils seront remarqués : Kenjiro apprécie les gens qui soutiennent intelligemment l'Empereur et qui font preuve d'un certain talent pour la chose sociale. Il réunira ces gens dans ses appartements un ou deux jours avant le départ pour les présenter les uns aux autres et pour prendre la température du groupe. Rien ne lui échappera. On ne reste pas en vie aussi longtemps à la cour sans avoir un minimum de talent pour l'observation. C'est l'occasion pour vos joueurs de faire connaissance et de remarquer d'éventuelles tensions.

Le groupe de VIP et sa nombreuse escorte quittent le palais du Clan de la Grue par un matin gris et neigeux. La température est descendue très bas et le voyage s'annonce pénible. La colonne prendra la route de la soie parfumée en direction de Otosan Uchi, puis se dirigera vers le Village stratégique du Nord. De là, elle remontera vers la Cité du Traité Respecté et bifurquera sur la Voie du Guerrier Radieux, la route marchande qui conduit à l'ancien Château du Champion d'Émeraude. Le groupe empruntera une petite route juste après avoir passé la frontière du Clan du Phénix, qui doit les conduire vers le temple du Soleil Jaune, au cœur des Montagnes du Regret.

Kenjiro parle sans grande retenue avec tous les membres de sa suite et fait fi de nombreuses conventions sociales quand une personne lui plaît. Un PJ doté d'une once de bon sens se rendra vite compte qu'avoir une telle personnalité dans son carnet d'adresses peut lui ouvrir bien des portes. Rendez-le aussi sympathique que possible, même pour des samurai appartenant aux Clans dirigeant le Gozoku. Il faut que vos joueurs se trouvent des atomes crochus avec lui et qu'ils s'impliquent dans une relation amicale (ou amoureuse pour une samurai-ko ou une courtisane téméraire) naissante. Ce samurai-là est sympathique. Vos PJ doivent vous donner la place qu'ils occupent dans le convoi, et ce à chaque fois

que celui-ci se remet en branle. Il est essentiel pour le MJ de savoir exactement où se trouvent les personnages afin de déterminer s'ils rencontrent des problèmes pendant le voyage. De toute façon, ce sera le cas. Le but de tous les incidents qui vont se dérouler pendant le voyage est de faire monter la pression, pas de tuer tout le monde (vous aurez d'autres occasions de le faire !).

Le début du voyage se passe à merveille. C'est l'occasion pour les joueurs de se familiariser avec les gens qui font partie de la suite de Otomo Kenjiro et de nouer des liens entre eux. Les auberges et les maisons de thé de la famille Doji sont accueillantes et fort bien achalandées en mets délicats et en distractions raffinées, le temps est relativement clément et tout s'annonce sous les meilleurs auspices.

Si l'un des personnages a l'avantage Don inné (prescience), il commencera à faire des rêves agités. S'il y pense, il pourra s'en ouvrir au vieux Isawa Ryo qui est loin d'être un amateur en matière d'interprétation de visions, étant donné son affinité avec l'Eau. Il y verra une menace difficile à identifier. Restez le plus vague possible ; les rêves sont une chose ardue à comprendre et Ryo, en tant que shugenja, ne facilite pas le travail.

Chapitre 2 : Dans lequel des ombres se dessinent

Quelques jours après avoir quitté les terres du Clan de la Grue, un serviteur est retrouvé mort près des écuries. Tous les indices laissent penser que le malheureux a été victime d'une mauvaise chute. Si d'aventure il se trouverait un samurai du Clan du Crabe égaré parmi vos PJ, il n'y a aucune trace de Souillure. L'homme a eu les vertèbres brisées et a apparemment succombé sur le coup.

Si vos joueurs sont curieux (ou intuitifs), ils pourraient se poser un certain nombre de questions. Par exemple, que faisait un serviteur en pleine nuit à cet endroit ? Comment a-t-il pu se briser la nuque ? Mais comme le leur fera remarquer un samurai, ce n'est qu'un heimin, alors pourquoi se soucier de son sort ?

Dans le courant de la journée suivante, alors que la colonne s'étire sur la route qui longe une paroi rocheuse, la queue du convoi est prise dans un éboulement.



Les personnages situés dans cette partie de l'escorte peuvent faire un jet de Perception contre un ND de 20 quelques instants avant l'accident pour entendre le grondement sourd de la roche (le vent et les conversations alentours augmentent la difficulté du jet). Il leur est possible d'échapper à l'ensevelissement en réussissant un jet de Réflexes contre un ND de 20. S'ils se retrouvent pris sous l'éboulis, demandez-leur un jet de Constitution (ND 10, ce sont les héros après tout) pour ne pas perdre connaissance, puis des jets d'Athlétisme / Force pour se sortir de ce mauvais pas. Selon les premières constatations, une partie de la paroi s'est effondrée sous l'action conjuguée du vent et du froid.

Mais s'ils s'intéressent à ce qui s'est passé, voilà ce qu'ils pourront découvrir :

- Tout d'abord, ils se trouvent sur une route impériale, donc par définition une voie de circulation entretenue. Les lieux dangereux sont sécurisés. L'hiver n'est pas spécialement rude, ni le Clan de la Grue négligeant.
- Certains des rochers portent des traces étranges (Enquête / Perception contre un ND de 25), mais que l'on peut imputer à l'éboulement en lui-même.
- Les éléments sont assez vagues quant aux circonstances de l'accident, mais un shugenja astucieux qui poserait les bonnes questions sera à même de déterminer que tout cela n'est pas tout à fait naturel.

Pendant toute la semaine vont se dérouler un certain nombre d'"accidents" mortels faisant à chaque fois des victimes dans le convoi. Les serviteurs commencent à murmurer que les séides du Sombre Seigneur sont à l'œuvre, que les Fortunes punissent des samurai qui ont commis des crimes, etc. Les plus humbles parlent discrètement, mais leurs corps sont retrouvés à quelques distances du lieu de leur fuite. À chaque fois, les circonstances du décès semblent être naturelles : l'un est tombé dans un ravin et s'est rompu le cou, un autre s'est égaré et est mort de froid, un troisième a été pris dans une tempête ; vous pouvez varier les causes du décès à l'infini. La seule chose qui importe en fin de compte, c'est que les personnages deviennent paranoïaques.

Kenjiro lui semble imperturbable. Même s'il voit dans cette succession de malheurs un mauvais présage pour la mission que lui a confié le Fils du Ciel, il doit quand même continuer. Si l'un des PJ est devenu particulièrement proche de lui, il verra que le seiyaku est

un peu plus nerveux en privé, qu'il a perdu de sa bonne humeur et qu'il prie beaucoup. Il semble s'attendre à quelque chose de terrible (en fait non, comme il est très pieux, il est simplement superstitieux et tente de conjurer le mauvais sort en redoublant d'efforts, mais faites-les psychoter, ça ajoutera aux circonstances de sa mort).

Le responsable de tout cela, c'est l'oni no satsu, qui a décidé de passer à l'action. Il élimine méthodiquement les membres de l'escorte, sème la panique parmi les serviteurs et fait en sorte que ceux qui s'enfuient trouvent la mort. Avec un tel mode opératoire, sa proie ne peut pas lui échapper. Vous trouverez une description complète de oni no satsu en appendice à la fin de ce scénario.

Chapitre 3 : Mort d'un courtisan

Les événements qui vont suivre sont parfaitement optionnels. Kenjiro peut tout à fait survivre à son dernier voyage si vos PJ sont complètement parano et s'ils se débrouillent pour monter la garde devant sa porte ou carrément dans ses appartements. Avec un tel dispositif de sécurité, l'acteur Kakita aura beaucoup de mal à agir pour éliminer la menace et il se peut même qu'il se fasse prendre s'il devient trop téméraire.

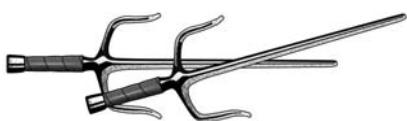
Le convoi arrive finalement à la dernière auberge avant le temple du Soleil Jaune. Les serviteurs sont de plus en plus nerveux et les samurai commencent à se poser des questions à propos de tout ce qui s'est passé. Kenjiro ne laisse rien transparaître (pour ne pas ajouter à la psychose ambiante). L'arrivée prochaine au monastère est un soulagement pour tous. Les Fortunes vont enfin pouvoir les protéger contre ce qui s'acharne contre eux depuis leur départ.

L'auberge est assez simple, mais la nourriture est bonne et l'établissement bénéficie de nombreux à-côtés appréciables : des thermes naturels, une servante experte en massage, une geisha de passage dans la région et qui fait étape en même temps que le groupe. La soirée se passe à merveille et les samurai se détendent un peu, grâce notamment à l'excellente prestation de la geisha. Tous se retirent ce soir-là avec un peu de baume au cœur.

Tout le monde est réveillé le lendemain matin par un hurlement. Une servante vient de découvrir le corps sans vie de Kenjiro, appa-

remment assassiné dans son sommeil. Il n'y a aucune trace de lutte, le seiyaku ne semble pas s'être défendu ni débattu, la chambre n'a pas été fouillée et rien ne semble avoir disparu. Le corps porte la marque d'un seul et unique coup de tanto au niveau du cœur et qui a causé une mort instantanée.

Les PJ seront désignés par des membres de leurs Clans respectifs afin de mener l'enquête. On demandera à ceux qui semblaient avoir une certaine amitié pour lui de faire le nécessaire pour éclaircir cette affaire. Ainsi, vous MJ aurez toute latitude pour intégrer la majorité des Clans (majeurs ou mineurs) présents dans l'escorte.



Voici ce qu'une fouille minutieuse de la chambre pourra révéler. Encouragez vos joueurs à prendre des augmentations et à dépenser des points de Vide, en particulier s'ils sont du Clan du Lion ou du Crabe ou sympathisants impériaux. Les informations que les effets personnels de Kenjiro contiennent ne doivent pas tomber entre de mauvaises mains.

- Kenjiro a été tué durant son sommeil, au milieu de la nuit ; le corps ne porte aucune trace de coup hormis celui qui a causé la mort. Sur un jet d'Enquête / Perception contre un ND de 25 ou Médecine / Perception contre un ND de 20, son visage montre des marques autour de la bouche. L'assassin y a fortement appuyé sa main pour l'empêcher d'appeler ou de crier.

- La chambre n'a pas été fouillée. Le tueur est donc venu uniquement pour l'éliminer.

- Il est passé par la fenêtre, soit pour entrer, soit pour sortir, soit les deux. On peut remarquer des marques de pas sur le bord extérieur sur un jet d'Enquête / Perception contre un ND de 20 et des traces de pied en contrebas sur un jet d'Enquête / Perception contre un ND de 25 (20 si les personnages vont jeter un coup d'œil dehors) ; la neige qui est tombée en quantité la veille ne les a pas entièrement recouvertes, ce qui confirme l'heure tardive du décès.

- L'un des coffres contenant les vêtements de la victime a un double-fond (Enquête /

Perception ND 35 ou Ingénierie / Perception ND 25). On y trouvera des notes concernant sa mission, ainsi que les moyens de pression que Kenjiro avait sur les autres membres importants de l'escorte. Par contre, aucun nom de conjuré ne figure nulle part.

- Si un shugenja utilise la Communion pour avoir une vision de la scène, il ne verra que deux silhouettes sur le futon dans la pièce plongée dans l'obscurité (eh oui, c'est la nuit !), mais s'il pose les bonnes questions aux éléments, il pourra apprendre que l'assassin n'est pas ce qu'il prétend être.

De plus, s'il demande aux esprits de l'Air de le conduire jusqu'à lui (ce qui est faisable en "pistant" les sentiments du coupable et en prenant bien sûr des augmentations), il se retrouvera devant la chambre du secrétaire ... qui a levé le camp.

Si les PJ décident de suivre les traces, elles les conduisent plus loin sur la route et semblent s'enfoncer dans les bois qui la bordent. Sur un jet de Enquête / Perception contre un ND de 20, il est possible de remarquer d'étranges marques derrière un buisson. À vous de les décrire : le oni s'est en fait accroupi à cet endroit et a attendu l'occasion pour agir ; on retrouvera dans les environs immédiats le corps d'un bushi semblant avoir succombé à la chute d'une grosse branche, qui a apparemment cédé sous le poids de la neige (il a en effet beaucoup neigé la nuit précédente). Le samurai était parti se soulager derrière un arbre, ce que confirmera un bref examen du cadavre une fois retourné (il est des détails qui ne peuvent échapper à la sagacité de quiconque...).

Plus sérieusement, on apprend un certain nombre de choses en examinant de plus près les traces derrière le buisson. Tout d'abord, un shugenja sentira immédiatement que les éléments sont perturbés : l'oni est resté suffisamment longtemps sur place pour que la Souillure y laisse sa marque. Si ledit shugenja interroge l'élément de l'Eau par l'intermédiaire du sort de Communion, il pourra avoir une vague image de la créature (cf. la description de oni no satsu dans l'appendice qui lui est consacré).

Il n'y a plus grand-chose à faire une fois l'enquête factuelle terminée. Désormais, les PJ peuvent penser que la créature décrite par le shugenja et dont ils ont retrouvés les traces est responsable de tous leurs malheurs, ce qui éloignera les soupçons de l'acteur Kakita.



ACTE DEUX : LE MONASTERE

Le convoi repart dans la matinée pour sa destination finale, le temple du Soleil Jaune. Le corps de Kenjiro a été préparé pour que les moines puissent s'occuper de la cérémonie funéraire et de la crémation dès l'arrivée au monastère. L'atmosphère est tendue parmi les samurai ; les miharu Seppun sont abattus et ont la ferme intention de demander la permission de faire seppuku si les PJ se renseignent, Isawa Ryo et son yojimbo parlent souvent à voix basse, les courtisans mesurent l'étendue des dégâts que la mort de Kenjiro va provoquer, les membres importants de l'escorte semblent pour certains soulagés (le maître-chanteur a disparu). Prenez la température du groupe et voyez son degré de motivation.

C'est à partir de là que les événements vont s'accélérer. Le groupe va faire la connaissance de plusieurs personnes qui viennent apparemment d'arriver et que la mort de Kenjiro prendra au dépourvu car elles semblaient le connaître. L'oni va faire de nouvelles victimes et les personnages vont se rendre compte que le temple du Soleil Jaune n'est pas le lieu si paisible dont avait parlé Otomo Kenjiro.

Chapitre 1 : Dans lequel le Mal se devine

La troupe franchit silencieusement les portes du monastère par une sombre matinée d'hiver. Quelques bushi sont en train de discuter dans la cour et se retournent en direction des nouveaux venus d'un air inquisiteur. Plusieurs palanquins frappés de différents mon sont alignés sous un auvent monté apparemment pour l'occasion et l'on peut apercevoir des chevaux dans une étable attenante. Un officier s'avance pour les accueillir et s'enquérir de leur identité. C'est un taisa du Clan du Lion de fière allure qui se présente sous le nom de Akodo Yotsu.

Sur un jet de Héraldique / Perception contre un ND de 10, les joueurs pourront reconnaître trois mon différents : le Lion, le Dragon et la Grue. Avec quelques augmentations, ils seront à même d'identifier les familles Akodo, Mirumoto et Daidoji. Mais ils remarqueront sans doute dans le courant des heures qui suivront la présence de plusieurs samurai des Clans du Crabe (famille Kaiu), du Renard et de la Mante faisant sans doute également retraite. Ce sont des gens relativement taciturnes qui se mêleront peu aux nouveaux-venus mais qui les



garderont sous surveillance discrète mais efficace. La présence de courtisans des Clans du Scorpion et de la Grue, ainsi que celle d'un shugenja du Clan du Phénix, rendra ceux à qui Kenjiro avait donné rendez-vous on ne peut plus méfiants.

Les moines s'empressent d'accueillir les nouveaux arrivants et de les installer dans des spartiates cellules. Le confort n'est en effet pas la qualité essentielle du lieu.

Si les PJ prêtent attention à ceux qui les entourent, ils pourront remarquer certaines choses :

- Les moines sont surpris et ennuyés de les voir débarquer (Perception ND 25, ce sont de bons comédiens). Ils ne semblaient pas les attendre, ce qui est étrange car le seiyaku avait sans doute préparé soigneusement son voyage et donc annoncé sa venue au temple, ne serait-ce que pour que les moines prévoient son logement.

- Il règne une certaine nervosité parmi les occupants ; ils échangent souvent des regards inquiets (Perception ND 20) mais rassurent rapidement leurs invités en invoquant une tempête de neige qui a fait des dégâts à la toiture du temple.

- Les samurai qu'ils ont vus en arrivant ne les ont précédés que de quelques heures et l'annonce de la mort de Kenjiro en a plongé plusieurs dans le désarroi. Les conversations cessent à l'approche des PJ, les regards sont méfiants et la tension palpable.

Le groupe de PJ pourra faire plus ample connaissance avec les autres occupants pendant le reste de la journée. Les samurai des différents Clans présents semblent se connaître et partager une certaine intimité, comme celle de frères d'armes (Art de la Guerre / Perception contre un ND de 20). Leurs escortes répondront de manière évasive à toutes les questions qu'on pourra leur poser et prétexteront n'importe quoi pour s'esquiver poliment. Les PJ pourront quand même apprendre l'identité des samurai qu'elles ont conduits jusque là : Akodo Atsumori, Mirumoto Hideaki et Daidoji Furuhashi. Si l'un des personnages possède la compétence Connaissance : Clan du Crabe et réussit un jet de Connaissance / Intelligence contre un ND de 25, il pourra se souvenir avoir entendu ces trois noms associés à une opération très dangereuse conduite dans l'Outremonde par les troupes de la famille Hida afin de secourir un avant-poste Hiruma assiégé par des hordes de Fu-Leng. Ces samurai figuraient parmi les survivants.

La nuit suivante, alors qu'une tempête de neige fait rage à l'extérieur, un des PJ (de préférence celui qui aime bien se balader quand tout le monde dort, quelle qu'en soit la raison) tombera par hasard sur un moine en train de nettoyer quelque chose. Celui-ci aura l'air un instant paniqué (Perception ND 15) puis demandera poliment au fouineur ce qu'il peut faire pour lui. À lui d'inventer une excuse qui tienne la route. S'il cherche à savoir ce que voulait nettoyer le moine, il pourra, sur un jet de Discrétion / Perception contre un ND de 20 pour ne pas se faire remarquer, remarquer des traces de sang sur le mur.

De même, en faisant le tour du monastère, il est possible de tomber un étrange bûcher derrière le bâtiment principal.

Un des PJ est réveillé au milieu de la nuit par les pleurs effrayés d'un enfant s'il réussit un jet de Vide contre un ND de 15. Il aura l'impression d'avoir rêvé mais éprouvera une déplaisante sensation d'urgence. À vous de rendre la scène la plus dérangeante possible.

L'oni, quant à lui, passera à l'attaque directement à l'intérieur du monastère. Grâce à la présence des adeptes du Dieu Lune, les protections mystiques qui sont d'ordinaire de rigueur dans ce genre d'endroit ont été désactivées et rien ne peut empêcher oni no satsu de faire un carnage. D'ailleurs, il a décidé de passer à la vitesse supérieure car le temps presse.

Il va donc commencer à s'en prendre aux samurai de l'escorte de Kenjiro présents dans l'enceinte. Des PJ malins pourront se rendre compte de ce fait assez rapidement.

Pour aggraver encore la situation, c'est durant cette nuit que va se lever l'impressionnante tempête de neige interdisant à quiconque de quitter le monastère.

Chapitre 2 : Dans lequel on se rend compte de la situation

La nuit résonne des cris de samurai agonisants. Apparemment, quatre bushi qui montaient la garde ont été attaqués pendant leur faction. On retrouve leurs corps lacérés à l'endroit même où ils sont morts. Personne ne semble savoir ce qui s'est passé mais nombreux sont ceux qui réalisent que tout le monde est coincé dans le monastère avec une créature bien décidée à tous les exterminer.

À vos PJ de prendre des décisions. Poussez-les à agir dans l'urgence, n'hésitez pas



à vous servir d'une montre et donnez-leur peu de temps ; l'oni n'attendra pas qu'ils se soient décidés pour frapper.

Ils peuvent cependant faire le point et réaliser certaines choses :

- Seul leur groupe a subi des pertes depuis leur arrivée ; les samurai qui se trouvaient déjà dans le monastère ne courent donc sans doute aucun danger,

- Une créature souillée est entrée dans le temple du Soleil Jaune et a pu attaquer les gens qui se trouvaient à l'intérieur ; avec un tantinet de réflexion, ils en déduiront aisément que celui-ci n'est pas protégé spirituellement (au besoin, faire leur faire un jet de Shintao ou Théologie / Intelligence contre un ND de 15 pour s'en souvenir),

- Il se passe des choses étranges ici : la surprise des moines à leur arrivée, le sang dans le couloir et l'air paniqué de l'homme qui nettoyait l'endroit, le bûcher derrière le bâtiment principal, tous ces éléments indiquent que le temple est le théâtre d'événements terribles et que les moines en savent plus qu'ils ne le disent,

- Les cauchemars du personnage doté du Don inné (sixième sens) ou du shugenja du groupe (si vous êtes clément ou si vos joueurs pataugent trop) ; ces rêves n'ont faits qu'augmenter en fréquence et en intensité depuis quelques jours et commencent à sérieusement influencer sur son comportement,

- La façon dont Kenjiro a été tué n'est pas la même que celle employée pour éliminer les gens de l'escorte : toutes ces morts ont l'air accidentelles et les dernières victimes ont été lacérées, alors que le seiyaku a succombé à un unique coup de tanto.

À partir de maintenant, les PJ peuvent se rendre compte qu'il y a plusieurs affaires distinctes dans cette suite de catastrophes : le meurtre de Kenjiro, les morts dans l'escorte et les événements du monastère. Libre à eux de prendre toutes les mesures qu'ils estiment nécessaires pour se prémunir du danger. Ils peuvent mener l'enquête, interroger les kami, s'allier aux autres samurai présents malgré leur attitude de défiance (certains ont séjourné sur les terres du Clan du Crabe et dans l'Outremonde, au cas où vos joueurs l'auraient oublié), protéger les pièces dans lesquelles ils dorment (ce qui n'empêchera pas l'oni de frapper en plein jour les personnes isolées), interroger les moines ou fouiller le monastère de fond en comble.

Ils auront de toute façon à faire avec les adeptes du Dieu Lune qui préparent le rituel

qui permettra à leur Kami de s'incarner dans l'Élu, un enfant qu'ils gardent à l'abri dans les souterrains de la bâtisse et qu'ils ont pu entendre pleurer la nuit.

Le combat qui va les opposer aux adeptes doit être véritablement épique. Les "moines" sont des bushi et des shugenja d'un rang correct qui disposent de renforts dans les souterrains et qui n'hésiteront certes pas à se sacrifier pour faire avancer la cause. Ne leur faites aucun cadeau. Ils utiliseront la configuration du terrain à leur avantage, tendront des embuscades et useront d'une magie destructrice. Vous trouverez en appendice les caractéristiques de ces personnages.

ACTE TROIS : CHAPITRE FINAL

Si tout s'est bien passé, votre groupe aura mis un terme aux agissements d'une dangereuse secte, sauvé la vie d'un enfant et empêché le retour d'Onnotangu. Après la bataille, laissez-les panser leurs plaies mais continuez à faire agir l'oni. Comptez sur lui pour achever les blessés si aucune précaution particulière n'est prise.

Une idée intéressante à développer serait de permettre le dialogue entre la créature et le groupe de PJ ; ils pourraient être amenés à négocier la survie du plus grand nombre et à lui livrer celui qu'il est venu chercher. Après tout, Doji Satsu a commis un crime assez horrible et cela pourra vous permettre de réutiliser le maho-tsukai pour de futurs scénarios.

Franchement, cette solution reste la plus viable pour les groupes de faible Rang ou centrés sur l'aspect social (donc sans membre du Clan du Crabe et sans bushi un peu familier avec l'Outremonde). Mais si vos joueurs se prennent pour de fiers guerriers, souhaitez-leur bon courage et soyez impitoyables.

Ce chapitre est volontairement laissé à votre entière appréciation. Tout ce qui s'y passera dépend entièrement des actions des PJ et des choix qu'ils pourront faire. Tout ce que vous avez à savoir tient dans la description de l'oni en appendice. Il aura observé la bataille que se sont livrés les bushi et les adeptes du Dieu Lune, jaugé les différentes personnes encore en vie à la fin et déterminé qui est dangereux et qui ne l'est pas. Il aura aussi vu avec qui il pourra éventuellement négocier : celui qui aura montré le plus de finesse dans ses rapports avec les autres et fait des remarques pertinentes. N'oubliez pas une chose : le temps lui est compté et il lui faut mettre la griffe sur

celui dont il porte le nom le plus rapidement possible. Il sera alors enfin libre d'agir à sa guise.

EPILOGUE : ET SI ...

Et si Kenjiro ne meurt pas ?

C'est une possibilité qu'il ne vous faut en aucun cas négliger, surtout si le personnage vous intéresse suffisamment pour vouloir le réutiliser ultérieurement. Dans ce cas, les PJ ont gagné un allié précieux qui n'hésitera pas à les utiliser pour le bien de l'Empereur contre la tyrannie du Gozoku. Les PJ seront entraînés avec leurs familles dans la tourmente des intrigues politiques de Rokugan durant toute cette période troublée et pourront participer à la résistance qui s'organise bon an mal an dans le pays.

Et si l'acteur Kakita est capturé ?

Le clan de la Grue a du souci à se faire, surtout si Kenjiro est toujours en vie, car sa vengeance sera implacable. Mais il faudra bien sûr le faire parler et le garder en vie suffisamment longtemps. Comptez sur Doji Raigu pour faire le nécessaire (quitte à faire chanter un des membres du groupe ?) pour éliminer la menace. Si l'acteur parle, les partisans de la restauration peuvent en tirer un certain nombre d'informations qui leur seront très utiles dans le futur. C'est à vous de décider de leur teneur et elles vous fourniront bon nombre d'accroches et de ressorts de scénario.

Et si vos joueurs ne peuvent empêcher le rituel des adeptes du Dieu Lune ?

Rokugan est en danger. La solution la plus simple consistera à éliminer l'enfant qui porte en lui l'esprit du plus dangereux des Kami de Tengoku. Il n'y a rien d'autre à faire. Après, il leur faudra vivre avec si d'aventure les Fortunes les ont pourvus d'une conscience ...

Récompense

Partez sur une base de 5 points d'expérience par PJ, plus ou moins 2 points selon leur interprétation, leurs idées et exploits... Pour les gains en Gloire et Honneur, ils sont laissés à votre entière discrétion.

Récompensez ou sanctionnez en fonction des actions des PJ et de leur interaction avec les PNJ.

ONI NO SATSU

FEU 4, AIR 4, EAU 4, TERRE 4, VIDE n/a
Jet d'attaque : 6g3

Jet de dommages : 5g3 (griffes) ; 1g1 (poison) ; 5g4 (morsure) ; 2g1 (queue)

ND pour être touché : 25

Armure : 6

Blessures : 30 / -1, 60 / -2, 100 / mort

Capacités spéciales :

- Peur 3

- Invulnérabilité

- Attaques multiples : 2 par tour

- Manteau d'ombre : bénéficie de 2 augmentations gratuites sur tous ses jets de Discrétion dans l'obscurité.

- Bénédiction du Sombre Seigneur : n'a aucun malus sur ses jets de Perception de nuit.

Oni no satsu est une redoutable créature féline d'environ 1 m 30 au garrot et plus de 2 m debout, capable de se déplacer sur deux jambes comme à quatre pattes, et dont le corps est recouvert d'une fourrure noire comme la nuit. Ses yeux verts aux pupilles fendues accrochent la lumière et luisent de contentement lorsqu'ils repèrent une proie. Il possède des membres pourvus de puissantes griffes lui permettant d'escalader les surfaces verticales sans difficulté. Lorsqu'il le désire, ces griffes exsudent un poison urticant : il provoque des crampes douloureuses qui handicapent la victime et diminue son ND pour être touché de 10. Sa longue queue lui sert de balancier et il peut s'en servir pour fouetter un adversaire. Il use de ce genre d'attaque pour détourner l'attention avant de frapper avec ses griffes.

Oni no satsu a une gueule munie de crocs acérés capable de déchirer les chairs. Il aime attendre ses victimes dissimulé dans l'ombre et fondre sur elles comme le ferait un tigre (il possède d'ailleurs un certain nombre de traits physiques communs avec cet animal). Lorsqu'il est engagé au corps à corps, il se sert indifféremment de ses griffes ou de ses crocs. Il emploie de préférence des tactiques de harcèlement, frappant depuis l'ombre et disparaissant dans le même mouvement puis réapparaissant plus loin pour recommencer.

Cet oni a une mentalité assez particulière. Il pense être un seigneur parmi les hordes rampantes de Fu-Leng et aime qu'on le traite avec respect. Il peut même épargner la vie d'un personnage qui lui a témoigné la déférence qu'il estime lui être due. Tout dans son attitude et son comportement fait penser à un roi de la jungle : il est fier, altier, rusé, sans pitié avec ses ennemis, magnanime parfois avec ceux qui plient devant lui. Pensez à un tigre de Sibérie,

à son physique de tueur parfait, à son assurance, sa façon de se déplacer, de regarder les gens comme s'ils n'étaient que des insectes et à la puissance tranquille qui peut soudainement se déchaîner dans un tourbillon de griffes, de crocs et de fourrure et vous aurez une bonne idée de la confiance en soi que dégage oni no satsu et de sa capacité de combat.

La créature s'en prendra en priorité aux membres de l'escorte de Otomo Kenjiro. Si on essaie de communiquer avec elle, elle répondra bien volontiers à certaines questions. Si on lui donne des informations sur sa cible, elle se hâtera d'accomplir ce pour quoi elle est venue et disparaîtra dans la nuit sans se soucier des autres samurai. Si on lui donne l'identité de sa cible, elle interviendra une unique fois en faveur des personnes qui l'ont aidée : un vrai seigneur paie toujours ses dettes. Mais si on l'attaque, elle répliquera avec toute la violence dont un prédateur est capable.

LES ADEPTES DU DIEU LUNE

Shugenja et bushi Rang / 2-3 ; tous les Clans sont possibles, ainsi que la présence de ronin voire d'heimin.

Shugenja :

FEU 3, AIR 3, EAU 3, TERRE 3, VIDE 3

Compétences suggérées : Art de la magie 4, Athlétisme 2, Cérémonie du thé 3, Chasse 2, Connaissance : culte du Dieu Lune 4, Défense 3, Enquête 2, Kenjutsu 3, Méditation 4, Poison 3.

Sorts :

DE BASE : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort.

TERRE : Évocation des éléments, Frappe à la racine, Paralysie de la Terre, Répartir nos forces, Toucher de Jurojin, Volonté absolue.

EAU : Bassin réfléchissant, Derrière le voile du sommeil (Voie du Phénix), Voie vers la paix intérieure.

FEU : Cœur de l'enfer, Combustion, Feu intérieur, Feux de la destruction, Feux purificateurs, Katana de feu.

AIR : Brumes d'illusion, Diversion aérienne, L'art de la tromperie, Lumière du Seigneur Lune, Percer les ombres, Tranquillité de l'air.

Bushi :

FEU 3 (Agilité 4), AIR 2 (Réflexes 4), EAU 3 (Force 4), TERRE 4, VIDE 3

Compétences suggérées : Art de la guerre 4, Athlétisme 3, Connaissance : culte du Dieu Lune 3, Défense 5, Équitation 2, Héraldique 3, Histoire 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 5, Tir à l'arc 4, Yarijutsu 4.

Techniques :

Selon l'école et le Clan si ce sont des samurai.



APPENDICES





Shinriko

“Petites verites”

Les ennemis que l'on se fait sont des ennemis que l'on garde.

Les ennemis que l'on menace lèvent une armée. Les ennemis que l'on détruit sont six pieds sous terre.

Comme il est facile de corrompre les hommes, et comme il est difficile de les faire agir selon leur conscience.

Crains plus une armée de moutons menée par un loup qu'une armée de loups menée par un mouton.

Tout le monde ment. Même moi.

Un chef militaire doit être deux hommes à la fois : pour ses hommes, il doit être un saint ; pour ses ennemis, il doit être le mal incarné. L'inverse est également vrai.

Les hommes ne tiennent jamais tant qu'à ce qu'ils ne connaissent pas.

La vie n'est pas juste. Ce qui ne veut pas dire que l'on ne peut pas vaincre.

Sache toujours où est ton sabre. Toujours.

Le seul coffre qui puisse garder un secret, c'est un cercueil.

Celui qui parle avec colère fait connaît-

re sa colère, mais on oublie les mots qu'il prononce.

Les imbéciles oublient. Ne faites pas comme eux.

Le passe-temps des idiots est de remettre au lendemain.

Les secrets et la porcelaine ont ceci de commun que s'ils vous échappent, le monde entier l'entendra.

On oublie plus facilement les blessures que les insultes.

Que les idiots lisent ce qu'écrivent les idiots.

Seule une femme éduquée peut plaire à un homme éduqué.

Comme nous nous accrochons à des mensonges pourvu qu'ils soient séduisants !

N'ignore aucun ennemi.

Ce qui est derrière le trône est toujours plus important que celui qui est assis dessus.

Un homme en proie à l'amour, un homme en proie à la haine : chacun d'eux est prêt à croire n'importe quoi pour arriver à ses fins.

Sois toujours prêt à attendre.

Shinsei dit "Pardonne et oublie" et pour

quelle raison ? Pour que tu puisses te jouer de moi une nouvelle fois ?

Tire les leçons du passé car ce qui est arrivé arrivera. En comprenant le passé, tu apprends à agir aujourd'hui et à préparer le futur.

Pour défaire une Grue ? convainquez la qu'un combat va froisser ses plumes.

Pour défaire un Lion ? Etudiez les techniques de son grand-père.

Pour défaire un Phénix ? Forcez le à combattre.

Pour défaire un Crabe ? Faites le trébucher quand il charge.

La patience et l'obstination viendront à bout des plus grand arbres.

Un homme partagé entre deux devoirs ne tient plus sur ses jambes.

Tous égaux sur le trône.

Les épouses apprennent à pleurer car leurs maris pensent que ce sont leurs actions qui font couler leurs larmes.

Si tu ne peux tuer un homme, réduis le à l'impuissance.

Pour défaire un Dragon ? Poussez le à dépendre de la confiance de quelqu'un d'autre.

Les hommes sont comme les arbres. C'est leur sommet qui provoque leur chute.

La vérité est trop nue, elle n'excite pas les hommes.

Les hommes avalent à pleine gorgée le mensonge qui les flatte, et boivent goutte à goutte une vérité qui leur est amère.

Un homme qui ne se venge qu'à moitié court à sa perte. Il faut condamner ou couronner sa haine.

Les faiblesses des hommes sont la force des femmes.

Il y a trois catégories d'hommes: ceux qui préfèrent n'avoir rien à cacher plutôt que d'être obligés de mentir, ceux qui préfèrent mentir plutôt que de n'avoir rien à cacher, et ceux enfin qui aiment en même temps le mensonge et le secret.

Les héros ont leurs accès de crainte, les poltrons des instants de bravoure, et les femmes vertueuses leurs instants de faiblesse. C'est un grand art que de savoir juger et saisir ces moments.

La haine des faibles n'est pas si dangereuse que leur amitié.

Il faut des vertus qui fassent aimer et des défauts qui fassent craindre. Mais peut être est-ce l'inverse ?

Le chemin importe peu. Ce qui compte, c'est la volonté d'arriver au bout.





Frivolites

Amagura entra nonchalamment dans le vestibule de l'ambassade permanente de la famille Doji située dans l'un des plus beaux quartiers de la capitale impériale. C'était le printemps et il faisait doux. A travers les fenêtres ouvertes, les fragrances subtiles des myosotis et des lilas s'accordait à merveille au décorum subtil du vestibule. Panneau d'acajou ajouré et décoré de frises florales, panneau décoré de soie peinte mettant en scène la forêt mystérieuse de Shinomen, bois lustré à l'éclat toujours parfait...

Doji Amagura ignore avec une dignité étudiante les serviteurs de moindre importance, esquissa un infime sourire à la jeune secrétaire, Fumiko, qui lui apportait les plis journaliers... Elle était charmante, d'ailleurs, dans sa robe au violet tranchant sur les liserés fushia de sa ceinture ; quant à sa somptueuse chevelure d'ébène... Peut être légèrement trop mince à son goût... Mais après tout, sa bouche avait déjà accueilli sa langue et son sexe avec une touchante maladresse, qui lui laissait percevoir d'autres opportunités futures. Et puis il se sentait plus en confiance avec des femmes inexpérimentées et subjuguées d'amour pour lui.

Un garde vêtu d'une armure cérémonielle s'effaça devant lui, et un jeune garçon à peine sorti de l'enfance tira le panneau de Ginko Biloba, libérant l'accès à son bureau. Un plateau de thé parfumé à la cannelle l'attendait comme d'habitude, baigné par la clarté douce de cette matinée printanière. Un instant il se laissa bercer par le chant des rossignols, l'odeur de cannelle et le jeu de la fumée qui s'élevait en arabesques veloutées dans les traits de lumière. Il ferma les yeux, savourant cet instant béni des Kami, où il se sentait en harmonie avec le monde qui l'entourait. C'est de cette harmonie qu'il tirait le calme qui lui permettait de faire face à toutes les tensions humaines et politiques qui agitaient la cour en cette période.

Une gorgée de thé brûlant le ramena dans le monde des sens. Il rouvrit les yeux et laissa ses pupilles bleues parcourir les lettres que lui avait apportées sa secrétaire.

Il posa les cinq invitations à des monda-

nités quelconques signées par quelques courtisans inintéressants. Se ravisant, il mit de côté celle d'Asako Mazuko : c'était une lointaine parente et peut-être pourrait-il glaner quelques informations sur les manigances théologiques des Asako. Restaient deux rapports cryptés de courtisans perdus dans les terres Mirumoto et Kitsune, deux plaintes concernant des altercations avec des membres d'un Clan ennemi, une demande de vengeance légitime, une autre concernant une demande officielle de duel... et une bonne demi-douzaine d'autres rapports et courriers à l'intérêt aussi inepte. De guerre lasse, il en ouvrit un au hasard et sourit en notant la vingtaine de pages d'écriture menue que lui avait transmise un magistrat de province, concernant une demande de financement pour des travaux d'endiguement près des terres frontalières avec le Clan du Lion... C'était un beau traité, argumenté et précis avec même quelques schémas hydrologiques à la précision inversement proportionnelle à l'intérêt que lui-même portait à cette affaire, c'était dire leurs exceptionnelles qualités. Il jeta l'épais traité sur le sol et ouvrit une autre lettre. Elle ne portait pour toute distinction qu'un sceau de cire bleu représentant les serpents de l'illustre famille de Kuge Otomo :

"Doji-san,

Je vous prie de recevoir par la présente mes cordiales félicitations quant au mariage prochain de votre douce fille, Maruko. Son alliance avec Bayushi Sezaguro doit, je le sais aisément, combler de joie votre cœur de père, tout comme cela concrétisera les vieux liens d'amitié qui vous unissent au Clan du Scorpion.

J'aurais du d'ailleurs vous féliciter depuis fort longtemps, la douce beauté de votre toute jeune fille comme son tempérament plein de chaleur et d'humilité m'ayant déjà été loués.

J'imagine sans peine la légère tristesse qui doit teindre le cœur de votre tendre épouse, à l'idée que cette jeune enfant quitte déjà la maisonnée familiale où, tel l'oiselet annon-

ciateur du printemps, elle doit amener cou- leurs et chants en votre demeure.

N'écoutez pas, je vous en prie, les méchantes langues qui laissent le fiel de la rumeur se répandre sur son fiancé et leur mésassortiment. Le cœur des hommes fai- bles s'emplit de folle jalousie, et leurs bou- ches de calomnies quand le bonheur lumi- neux d'autrui met en exergue la médiocrité boueuse dans laquelle ils vivent.

Certes, il est vrai que votre fille est bien jeune. Mais à quatorze ans, les jeunes demoi- selles bien nées sont déjà presque des femmes capables de toutes les responsabilités qui leur incomberont. On dit parfois que cela nuit à leur charme et à leur candeur, mais vous en conviendrez avec moi, l'innocence en notre monde n'est guère une vertu, quand bassesse et trahison sont encore présentes jusqu'au sein même de notre cour. Heureusement que l'on peut compter sur des nobles de votre rang pour illuminer la cour de leur honnête- té exemplaire, et de leur toute fraîche loyauté à notre majestueuse Impératrice.

Certains diront aussi que Sezaguro n'est plus tout jeune et que ses liens connus avec le "monde flottant" nuisent à sa réputation. Mais après tout, c'est un veuf fort énergique, et tout le monde sait qu'une jeune fille se sent rassurée par un homme mûr et riche. De plus, je crois qu'elle s'entendra très bien avec la fille du seigneur Bayushi Sezaguro. Elle n'a qu'un an de plus qu'elle et elles sau- ront, sans nul doute, devenir les meilleurs amies du monde.

Elle, bien sûr, n'est pas mariée mais on la dit ravissante et aussi intelligente que son père. Je pense que la modestie et le tact natu- rel de votre enfant, que je ne confondrais pas avec de la timidité, sauront la faire mûrir afin que comme toute fille bien née, elle trou- ve rapidement un mari avec qui concrétiser une alliance durable et fructueuse.

Je profite d'ailleurs de cette lettre pour vous informer de quelques autres mesquines rumeurs que de mauvaises âmes m'ont fait parvenir concernant certains subordonnés de Sezaguro. Il y est question de commerce

illicite, voire d'implications douteuses lors du Gozoku. Mauvaises langues probable- ment, mais vous en serez d'accord, ce genre de mots doivent être contrecarrés rapide- ment, sans quoi le vent de la rumeur se fait tempête, et bien trop souvent finit par détrui- re la réputation des plus honnêtes hommes, transformant de simples mots en maux. J'ai préféré ne pas ennuyer Bayushi Sezaguro avec cela, sinon son sens de l'honneur exa- cerbé l'aurait poussé à quelques actes qui, pour être légitimes, n'auraient peut-être pas été tout à fait légaux (les nouveaux décrets impériaux et la sévère magistrature d'Emeraude, sans même parler du sinistre Teikoku Junkestu étant ce qu'ils sont, la courtoisie tout comme la compassion se font rares en notre temps).

Aussi je pense préférable, et vous en conviendrez, qu'il nous faille nous rencont- rer instamment avant que l'on jette l'opprob- re sur celui qui bientôt sera votre beau-fils, et par conséquent sur vous également (le lien serait si facilement fait par les esprits retors et butors de voir en votre nouvelle alliance une conspiration de rebelles à l'or- dre impérial, alors qu'il s'agit d'un mariage d'amour raisonné). Notre conversation, à défaut de permettre de laver entièrement votre futur gendre des malencontreux soup- çons qui pèsent sur lui, pourra certainement vous placer dans le camp de la droiture et ainsi éviter toute pénible disgrâce ou inci- dent fâcheux. Je m'en porterai, le cas échéant, garant.

Ne souhaitant vous importuner plus longtemps, je vous donne rendez-vous à prendre le thé dans mes bureaux, demain à l'heure d'Akodo.

Otomo Isai, Ministre de la censure,
Karo impérial chargé des Metsuke

PS : Mes condoléances concernant l'assas- sinat inexpliqué de votre lointain cousin Kakita Yamatoshi, par ces brutes du Teikoku Junketsu. Vous aviez travaillé ensemble et cette mort a dû vous toucher de très près.

"Une goutte de froide sueur chuta





lentement de son arcade sourcilière, elle accrocha quelques rayons de soleils, puis vint s'écraser sur l'encre verte de la lettre, diluant un kanji en une tâche confuse.

D'une main fiévreuse, Doji Amagura se saisit de la clochette d'étain et de bronze qui saillait sur son bureau. Sa main s'agrippa vivement à la poignée. Il la vit trembler. Un instant, son regard s'abîma sur les veines bleues qui palpaient sur le dos de celle-ci. Il se força à calmer sa respiration, adoptant un souffle ventral et récitant à voix basse le sutra du diamant à la gloire de Shinsei. L'expérience d'une vie de courtisan reprit le dessus.

Maintenant sa voix était calme. Il savait ce qu'il avait à faire. Il fit teinter la cloche, un son aigu et clair résonna. Il ne se passa guère de temps avant que sa secrétaire personnelle n'entra.

Elle mit genoux au sol, et se permit une œillade chasseresse sur le visage de son protecteur. Elle l'aimait tant, avec sa longue chevelure blanche et son air si assuré qui voilait la délicatesse d'un homme dans la nécessité d'accomplir ses devoirs ennuyeux alors qu'il n'aspirait, elle en était certaine, qu'à exprimer sa perception sensible du monde à travers les magnifiques estampes qu'il composait lors de ses rares moments de loisir...

Amagura ravala une remarque sarcastique ; quelle gourde faisait-elle à ouvrir de grands yeux émerveillés sur lui. Enfin, une loyauté amoureuse en valait bien une autre. Il se força à lui sourire tout en arborant un air soucieux. "Fumiko, veuillez prendre la plume et écrire pour moi."

La jeune femme se déplaça à genoux jusqu'à une table basse, choisit un court pinceau et déroula un long rouleau de papier fin.

"Otomo-sama, rien n'aurait su me faire tant d'effet que de recevoir une lettre de vous. L'intérêt que vous portez à notre illustre famille est pour moi un baume qui soulage les blessures du passé. C'est aussi avec un intérêt acéré que j'accepte votre délicieuse invitation. Je souhaite tout de même vous prévenir que mon médecin m'a interdit les thés trop acides, ils me mettent de fort méchante humeur, et m'a conseillé au

contraire d'y préférer ceux aux saveurs plus douces que l'on trouve souvent dans des mélanges subtils propres à conserver tout leur mystère. A ce propos, je vous livrerai sous le sceau du secret certaines recettes de ma défunte mère, qui je crois sauront vous intéresser. Etant vous-même un amateur de thé noir aux arômes aussi discrets que tenaces, que vous conservez jalousement de tous les regards, je suis même persuadé qu'elles vous intéresseront. Bien sûr, il va de soi que je vous les livrerai seulement si je puis garder toute impunité à ce propos, vous comprendrez aisément que ma parentèle serait fort gênée de voir ce genre de recette nous échapper. Je vous précise également que ma fille ne sera pas présente. Je vous l'aurai présentée avec joie, mais il me semble que son précepteur souhaite la voir effectuer une retraite monastique afin de prendre toute la mesure de ses nouveaux engagements."

Le bruit du pinceau glissant sur le papier cessa. La jeune femme leva son regard sur lui. Il lui adressa un sourire rapide.

"Et vous signez Doji Amagura, Karo du Clan de la Grue, Ambassadeur permanent à la cité impériale."

* * *

Lettre d'Otomo Reiko à Bayushi Sezaguro :

"Cher Ami,

Je ne vous ai guère revu depuis la mort de votre épouse. Pourtant, des nouvelles me sont parvenues à votre égard. Miya Katsui m'a vantée les mérites du céramiste que vous patronnez et la beauté de votre fille n'a pas échappé à l'œil de Shiba Kotsuba. C'est d'ailleurs un homme de goût dont la collection d'estampes et le patronage de célèbres artistes soulignent bien la richesse d'âme. Son fils est un émérite duelliste ayant eu le grand privilège de suivre les enseignements de l'Académie Kakita, et je sais qu'il l'accompagnera à Otosan Uchi lors de sa venue à mon festival. Il semble que son père souhaite le marier à une jeune fille de bon ligna-

ge. Le malheur a néanmoins voulu que, mal conseillé, il commence quelques discussions avec des membres du Clan du Crabe ! Je ne puis imaginer ce jeune homme s'éveillant aux doux parfums de la vie auprès d'une bonne demoiselle de la famille Hida ou Yasuki ! Mais à mon avis, il n'y a guère à craindre. Son fils unique, le saviez-vous, est, m'a-t-on dit, fort romantique et son père qui est veuf n'a d'yeux que pour lui. Je ne doute pas qu'il trouvera au cours des festivités un tendre et vierge cœur à prendre. Nombreuses sont déjà celles qui aimeraient se voir effleurer de son regard. Si je puis me permettre, je serais ravie que vous et moi puissions conseiller Shiba-san en ses affaires matrimoniales afin de lui éviter des mésalliances.

J'espère pouvoir compter sur votre venue, et bien entendu sur celle de votre charmante enfant. Nul doute que les luxueuses estampes de Shiba Kotsuba sauront ravir son cœur de jeune fille, sous l'œil attentif de son père aimant.

Espérant vous trouver le vingt de ce mois en ma demeure d'Otosan Uchi, je vous salue."

Lettre de Bayushi Sezaguro à sa sœur Shosuro Kitsako :

"Ma soeur,

Je ne puis tout t'expliquer en détail, mais certaines informations qui me sont parvenues sont des plus inquiétantes.

Tout d'abord Doji Amagura, notre allié, a envoyé pour une retraite de quelques mois sa fille au couvent. Ensuite, il a récemment eu de nombreux contacts avec la famille Mirumoto ; il a notamment rencontré à trois reprises Mirumoto Kento dont le fils est âgé de vingt ans et est un bon parti.

Par ailleurs j'ai reçu une étrange invitation de la part de Otomo Reiko. Nous savons tous deux la réputation d'intrigante de cette dernière et le fait qu'elle me propose très explicitement de servir d'entremetteuse pour

un mariage entre ma fille et le fils de Shiba Kotsuba me plonge dans la perplexité. Et elle est trop fine mouche pour que je puisse comprendre son jeu rapidement.

Je ne puis m'empêcher en toute logique de faire un lien entre les deux histoires, surtout que Reiko a eu une position on ne peut plus "subtile" lors du Gozoku.

Bref ma sœur, je suis fort soucieux. J'ai convenu d'un rendez-vous avec Doji Amagura à l'auberge des milles étoiles. Nous nous y rencontrerons par hasard, lui en rendant une visite de courtoisie à une vieille tante, moi en me rendant au village fortifié du nord pour expertiser un arrivage de soie de mes associés du Clan de la Mante.

Je te demanderais pendant ce temps de prendre soin de ma fille.

Puisse Bayushi étendre son ombre sur toi et Daikoku te sourire."

Lettre d'Otomo Isai à Matsu Irazu, membre du Teikoku Junketsu :

"Cher Matsu-san,

C'est avec plaisir que je trouve enfin le temps de reprendre la plume pour m'enquérir de vos nouvelles. Trop souvent le travail nous accable, mais ainsi va la vie de ceux qui font passer leur devoir et l'Empire avant toute chose.

Conformément à nos discussions précédentes je vous informe par la présente que le dix-neuvième jour du mois de Hida, le cuisinier de l'auberge des étoiles se propose d'offrir un magnifique gibier fort relevé. C'est un gibier rare et puissant, à la discrétion exemplaire, que les meilleurs chasseurs ont mit fort longtemps à débusquer. Et encore n'ont-ils pu le piéger, sans quoi il serait déjà dans une sombre cage à attendre une mise à mort digne des crimes odieux dont il s'est rendu coupable.

Je ne vous cache pas qu'il risque d'être coriace. Sa peau est dure et ses épines acérées.



Sans compter le reste du banquet qui risque d'alourdir la tâche de ceux qui prétendraient à sa dégustation. Comme je vous l'ai dit c'est un prédateur prudent.

J'ai cru comprendre que votre beau-frère étant un vaillant gourmet toujours avide de nouveaux défis ? Je suppose que ce banquet saurait lui plaire.

Je l'enjoins tout de même à la plus extrême prudence, même si ce gibier doit être dévoré afin de faire disparaître jusqu'à son souvenir. Car si la bête est morte, son venin risquerait encore de causer de grande perte. A toute fin utile, le porteur de cette missive vous décrira par le menu le-dit gibier.

Enfin, permettez moi de briser là, je dois de ce pas aller continuer à accomplir mon devoir, comme vous le vôtre.

Longue vie à Hantei Yugo-zohime, longue vie à l'Empire.

Otomo Isai, Censeur principal des Metsuke par la grâce de l'Impératrice."

* * *

Lettre de Doji Amagura a Shosuro Kitsako :

"Shosuro-san,

C'est avec une profonde douleur que j'ai appris la disparition de votre frère alors qu'il chevauchait vers Otosan Uchi.

La magistrature d'Emeraude a conclu à un incendie criminel. J'ai appris que vingt autres personnes avaient péri. On susurre le nom honni de ces chiens du Teikoku Junketsu, ceux-là même qui ont tué mon propre cousin, vous le savez sans doute.

Vous saviez l'amitié qui nous liait de longue date, tout comme la prévenance dont il avait couvert ma fille, et le bonheur que nous nous faisons qu'elle s'unisse bientôt à lui.

J'aimerais trouver les mots pour alléger votre peine, mais je dois vous avouer que je m'en sens bien incapable tant le chagrin m'assaille. Puissiez-vous savoir que votre

immense peine est partagée et transmettez mes plus sincères condoléances à sa fille.

Cette affligeante nouvelle a fait un effet terrible sur mon enfant. Elle est aujourd'hui très mal en point, et c'est en notre demeure qu'elle tente aujourd'hui de lutter contre le chagrin qui la mine. Je dois vous signifier qu'elle ne pourra pas assister aux funérailles de son fiancé, le médecin l'a interdit et l'affliction dans laquelle elle se trouve ne rendra pas grâce à la grandeur et au courage de celui à qui elle s'apprêtait à s'unir. Sachez aussi que je garde une profonde amitié pour votre famille, et que je me chargerai moi-même d'introduire votre nièce aujourd'hui orpheline à la cité intérieure. Peut-être un tel honneur lui permettrait-il de se remettre plus vite de son chagrin ?

Vous présentant encore une fois mes plus grandes condoléances,

Doji Amagura, ambassadeur permanent du Clan de la Grue à Otosan Uchi.

PS : Concernant votre nièce, sachez que je me porterai garant de sa protection."

* * *

Lettre décryptée de Fumiko, secrétaire personnelle de Doji Amagura, à Otomo Isai :

"Seigneur, veuillez trouver ci-joint la copie du courrier que Doji Amagura a présentement adressé à la sœur du traître Bayushi Sezaguro.

Gloire à l'Empire, Gloire à l'Impératrice.

Fumiko

Otomo Isai avala une longue gorgée de thé noir. La nuit était très avancée, et c'était son moment le plus silencieux. Il relut la lettre de son agent puis la jeta dans le petit brasero qui réchauffait la salle. Il se permit un bref instant de satisfaction puis se plongea pour la troisième fois dans la missive que Doji Amagura avait adressée à Shosuro Kitsako. Le travail ne s'arrêtait jamais.



L'impassibilité de l'esprit

[Ne sont présentés ici que de courts passages du recueil de notes de Shiba Murayasu ; le texte complet comptant plus de trente pages de parchemins reliés, remplis de schémas explicatifs, d'anecdotes et d'histoire entendues ou vécues par le samurai tout au long de sa vie. Car si Murayasu commença à écrire très tôt "l'impassibilité de l'esprit", il n'hésita jamais à le compléter ou le transformer lorsqu'il le jugeait nécessaire, et ce jusqu'à sa mort.

Aujourd'hui encore, la dernière version de ces textes est conservée précieusement à Eien no Fushicho, le dojo du Phénix éternel. Pour le Clan du Phénix, "l'impassibilité de l'esprit" est un ouvrage de référence égalant, voire surpassant, les recueils "Niten" et "Sabre", de Mirumoto Hojatsu et Kakita, car Murayasu y retrace bien plus que sa biographie, il dépeint toutes les erreurs à éviter et tous les progrès à accomplir pour atteindre le chemin de la félicité.]

Avant propos

J'ai voulu exprimer, pour la première fois, à travers ce long recueil de notes, la Voie que j'essaie de suivre depuis ma rencontre avec mon maître Gaman-sensei, la Voie du cœur, celle qui mène à "l'impassibilité de l'esprit".

C'est ainsi qu'au début de la cinquième année de l'ère d'Hantei Kusada, je me suis rendu à Nemui Kaminari Yami, la montagne du tonnerre lointain, situé sur les terres du Clan du Phénix. J'ai salué le ciel, me suis prosterné devant le mémorial de la Ki-Rin et me suis assis face à mes ancêtres.

Je suis un samurai né à Mamoru Kyotei Toshi, la cité du traité respecté, situé au centre de la vallée kintani, et mon nom est Shiba Murayasu-nokami. Je suis âgé de vingt-six ans. J'ai prêté attention aux Voies du sabre dès ma jeunesse et me suis beaucoup inspirés des recueils "Niten" et "Sabre" pour affiner ma technique. Pourtant, seules les Paroles d'un saint homme m'apprirent les vrais secrets de cet art.

Gaman-sensei m'enseigna sept grandes leçons qui changèrent définitivement ma vie et ma perception de l'existence. Depuis ce moment là, je n'ai plus aucune Voie à rechercher et le temps a passé. J'ai appliqué les principes de "l'impassibilité de l'esprit" à tous les domaines des arts. En conséquence, dans aucun domaine je n'ai de maître. J'ai voulu exprimer la raison d'être et l'esprit réel du dojo du Phénix éternel en y faisant se refléter la

Voie du cœur. J'ai saisi mon pinceau à quatre heures et demi du matin, à l'aube du douzième jour du mois du Dragon, et je commençai à écrire...

Leçon Une : Au seuil du Mystère

"Lorsque un vieillard déplace un poids énorme ou résiste avec succès à plusieurs jeunes gens, ce n'est évidemment pas une affaire de force ; et comment cela peut-il se faire grâce à la rapidité ?"

Kakita Merao

La vie de Kakita Merao, fondateur du Mizudo, est pleine d'événements extraordinaires. Au cours de son existence, il fut plus d'une fois attaqué d'une manière tout à fait inattendue, aussi bien par derrière qu'en dormant. Un jour, il accepta de combattre sans arme contre un expert de l'école Matsu du Clan du Lion, armé d'un bokken. Il esquiva tous les coups jusqu'à ce que son adversaire, épuisé, renonce à l'attaquer. Merao-sama expliqua : "Avant que quelqu'un ne m'attaque, son ki vient vers moi. Si je l'évite, et que son corps devient ki, je n'ai qu'à le toucher légèrement pour qu'il tombe au sol." Au cours de la bataille du Cerf Blanc à laquelle mon maître Gaman fut contraint de participer, je fus le témoin d'un exploit encore plus surprenant. Un nanbanjin le tenait en joue avec son étrange arme cracheuse de feu, à environ six mètres. Au moment où il attaqua, l'étranger eut la désagréable surprise d'être assailli par mon maître qui le désarma. Plus tard, j'interrogeai mon maître sur cet événement et voici le commentaire qu'il me fit : "Il existe un temps très long entre le moment où un homme se décide à attaquer et le moment où il le fait effectivement." Gaman-sensei avait-il la faculté de jouer avec le temps ? Pourrait-il échapper aux lois de l'homme et de la terre ? Non, aucunement. Le secret réside dans l'art de maîtriser, à la fois, le souffle, l'énergie interne, la concentration et l'esprit ; l'art de maîtriser ce que l'on appelle communément le ki ou Vide.

Le ki originel se répand dans les dix Royaumes connus et se dégrade peu à peu en s'éloignant de sa source, l'Akasha, pour imprégner plus ou moins intensément, en fonction de leur sensibilité, les êtres et les choses de l'univers. Au cours de ma formation au dojo du Phénix éternel, puis auprès de Gaman-sensei, j'appris des techniques de respiration, de concentration et de méditation qui me permirent moi aussi de sentir puis maîtriser le ki.





Le Kiai, vulgairement appelé le "cri qui tue", est en fait l'art de diriger, de projeter le ki. Il existe deux aspects du Kiai : un cri sonore qui émet une certaine qualité de vibration, cri qui vient du hara tenden, le centre vital de l'homme, situé au bas ventre. Ce Hara est le centre de gravité du corps qui conditionne sa stabilité, ses mouvements et déplacements. Tout mouvement atteint son maximum d'efficacité s'il est initié par ce Hara, et se trouve au contraire bloqué s'il a pour origine une concentration musculaire. Le second aspect du Kiai est le phénomène du "cri silencieux", qui provient des profondeurs de l'être. Ce cri projette une énergie subtile et peut se manifester par les yeux. Il s'apparente ainsi à de l'hypnose. Le but des cris, sonores et silencieux, est le même : émettre des vibrations susceptibles de créer le trouble chez l'adversaire, mais ils peuvent aussi servir à réanimer ceux qui ont perdu connaissance, grâce au choc produit par la vibration.

Le Kime est le fait de projeter le ki à l'aide du corps, en rassemblant l'onde de choc et l'énergie interne sur un point de façon à leur permettre de continuer lorsque le coup s'arrête. Les maîtres de kaze-do du Clan du Dragon procèdent parfois à une curieuse expérience, dont je fus un jour témoin : un élève tenait un tatami plié en quatre contre son ventre, sans oublier de contracter ses abdominaux. Son sensei assena alors un coup de pied complètement décontracté, mais avec le Kime, dans le tatami. L'élève lâcha le tatami pour se tenir le ventre et ne put s'empêcher de laisser échapper un cri de douleur. L'énergie, après avoir traversé le tatami et le ventre contracté avait finalement atteint la colonne vertébrale !

Le sixième sens, la faculté de pressentir une attaque, est aussi en rapport avec le ki, l'énergie. Toute pensée, toute attention, est une onde émise par une personne et qui peut être captée par une autre, dont la sensibilité est très développée. Les grands maîtres, après des années de pratique, possèdent ce pouvoir de pressentir intuitivement une attaque. Ils peuvent ainsi anticiper sur les mouvements de l'adversaire et, malgré leur âge avancé, rester inattaquables.

Le ki n'est ni bon ni mauvais en lui-même. Le Kiai peut servir à paralyser ou à réanimer. C'est celui qui l'utilise qui le rendra maléfique ou bénéfique, destructeur ou créateur. L'emploi des pouvoirs peut être dénaturé, corrompu pour servir les projets malveillants d'un individu égoïste. Aussi il est important pour les maîtres de faire la sélection de leurs élèves, et de ne transmettre leurs techniques que sous le sceau du secret.

De toute façon, la conquête des pouvoirs n'est pas le but de la Voie. Ce n'est qu'une conséquence du réveil des facultés latentes en tout être humain, qui résulte d'un travail intérieur nécessaire à la réalisation de soi. C'est pourquoi je n'utilise mes pouvoirs que rarement : pour protéger la vie ou dans le cadre de mon enseignement auprès de l'Empereur, Kusada-sama. L'utilisation des pouvoirs, la manipulation des énergies n'est pas gratuite. Le choc en retour est toujours à craindre. Telle est la loi du Karma : on récolte ce que l'on sème. Celui qui abuse des pouvoirs gaspille son énergie et s'enfonce dans un labyrinthe obscur, en perdant tout espoir d'accéder à la véritable maîtrise, à l'ultime secret.

Leçon Deux : Face à la montagne

"Tant que vous ne pouvez aller au-delà de la montagne, il vous est impossible d'atteindre le chemin."

Shinsei

La tradition nous dit que suivre la Voie, c'est comme gravir une haute montagne. Celui qui a décidé d'entreprendre l'ascension choisira le versant qu'il veut escalader et ira trouver un guide pour lui indiquer le chemin. Ces choix sont déterminants. Si le versant est trop abrupt ou le guide inexpérimenté, les résultats peuvent être désastreux. Mais même avec le meilleur des guides, rien n'est acquis pour autant. Nombreux sont les obstacles, pénibles sont les efforts. Un grand combat est nécessaire ; un fantastique corps à corps avec la montagne. Les muscles se tendent, les doigts s'agrippent fermement au roc. Chaque geste doit être précis, mesuré. Rien ne peut être laissé au hasard car un faux pas et c'est la chute. Mais quel est donc l'intérêt de ce défi de chaque instant, à mi-chemin entre le sommet et l'abîme, la vie et la mort ?

Celui qui affronte la montagne sait, ou du moins quelque chose en lui sait, que le grand combat a eu lieu au-dedans de lui-même. La montagne n'est qu'un prétexte. Elle permet à l'homme d'être face à face avec lui-même, elle lui fournit l'occasion de se surpasser. C'est en se frottant aux difficultés que le pratiquant va développer la volonté et l'énergie nécessaire à son évolution. Toute épreuve est en réalité une aide sur la Voie. L'histoire de Matsu Itagi, l'homme qui s'éleva parmi les siens pour devenir Hachiman, la Fortune de la guerre, est édifiante à ce sujet : alors que le Ciel s'était décidé à confier une mission importante à Itagi, il commença par remplir son cœur d'amertume en



brouillant sa compréhension et en bouleversant ses projets. Puis il le força ensuite à exercer ses os et ses muscles, et finit par lui faire endurer la faim et toutes sortes de souffrance. Et lorsque finalement le samurai émergea, triomphant, de toutes ces épreuves, il fut capable d'accomplir ce qu'auparavant il n'aurait pu faire.

Quel est l'enjeu de ce combat intérieur ? Pour les maîtres, les véritables obstacles qui empêchent l'élève de progresser sont ceux qui sont dressés par sa personnalité artificielle. L'homme ordinaire, étouffé dans un carcan d'habitudes physiques et mentales, sa vision du monde déformée par un écran d'illusions, est un infirme coupé de son être profond dont les possibilités sont inexploitées. Le travail à accomplir consiste donc à faire sauter les blocages, physiques et psychologiques, pour que les forces latentes de l'homme puissent s'épanouir librement. Le Budo, La Voie du Combat, comme toute Voie authentique, a pour but la régénération de l'individu ; mais cette réalisation de soi ne peut être atteinte que par une lutte sans pitié contre ses propres défauts, ses faiblesses, ses illusions. Pour vaincre les obstacles intérieurs encore faut-il avoir la patience de les traquer sans répit et le courage de leur faire face. Orgueil, lâcheté, impatience, doute, nourris par l'illusion, sont autant de pièges redoutables dans lesquels beaucoup sont tombés. Le sentier serpente, long, difficile et éprouvant. Ne pas se laisser décourager et persévérer, malgré tout, malgré soi, telle est la clé de la Voie.

Leçon Trois : Le piège des apparences

“Quand un aigle attaque, il plonge sans étendre ses ailes. Quand le tigre est sur le point de bondir sur sa proie, il rampe, les oreilles rabattues. De même, quand un sage est sur le point d'agir, nul ne peut le deviner.”

Shiba Gaijushiko

“Sous-estimer son adversaire, c'est comme perdre son trésor”, nous dit un proverbe rokugani. Celui qui joue le jeu de l'adversaire est en effet perdu. De nombreux experts sont parvenus à une certaine renommée grâce à des feintes, des techniques qu'ils manient avec habileté. Il existe un vaste arsenal de ruses, de tactiques, de “farces et attrapes” en tous genres.

L'adversaire peut reculer pour mieux contre-attaquer, sembler hésitant pour mieux surprendre,

apparaître faible et inexpérimenté alors qu'il est un redoutable combattant. La célèbre école de bushi du Clan du Scorpion a ainsi fondé toute sa méthode sur cette idée ; ses élèves s'entraînent, entre autre, à passer pour des gens malhabiles et imprécis en combat, de façon à relâcher la méfiance de l'adversaire. Ils en profitent alors, à la surprise générale, pour placer un coup tout à fait inattendu.

De même le grand Mirumoto, l'un des plus illustres samurai, vaincu alors qu'il avait livré plus de soixante duels (parfois seul contre dix), donne dans ses notes (reprises par son fils dans le Niten) de précieux conseils à ce sujet. Par exemple, il explique : “Chaque chose obéit à un phénomène de transmission. Le sommeil se communique, un bâillement aussi... Lorsque vos adversaires sont encore sous le coup de l'excitation et qu'ils vous semblent se précipiter, prenez au contraire un air nonchalant comme si vous étiez indifférent. Ils seront alors contaminés et leur attention se relâchera. A ce moment, passez à l'assaut rapidement et énergiquement.”

Bien des grands Maîtres du Budo se sont cachés sous l'apparence d'inoffensifs personnages, non pour surprendre d'éventuels agresseurs, mais avant tout pour échapper à la curiosité et à la popularité. Certains d'entre eux ont préféré se laisser humilier et paraître lâches plutôt que de répondre à des provocations insensées. Respectueux de toute vie, ils ne combattaient que quand cela était devenu inévitable.

Découvrir un Maître n'est donc pas toujours une tâche aisée et beaucoup ont l'occasion d'en croiser de très grands sans s'en apercevoir. S'arrêtant à leur aspect peu spectaculaire, ils n'ont pu aller au-delà des apparences. Mais le principal ennemi qui nous fait tomber dans le piège des apparences, n'est-ce pas au fond celui qui prend racine dans nos propres illusions ?

Se contentant de leur force physique, de leurs prouesses techniques et d'une relative habileté, de nombreux pratiquants - dont j'ai fait parti avant de me rendre compte de mon erreur -, dont certains experts, croient avoir atteint un haut niveau, voire la maîtrise. Sûrs d'être arrivés au bout, de ne plus rien avoir à apprendre, ils ne progressent plus et perdent ainsi toute possibilité d'atteindre une réelle efficacité qui, loin de disparaître avec l'âge, s'affermirait de jour en jour.

Leçon Quatre : La Grande Epreuve

*“Sous l'épée haut levée
L'enfer vous fait trembler*



*Mais allez de l'avant
Et vous trouverez le pays de félicité."*

Akodo Kurojin

Le pratiquant d'arts martiaux est très tôt confronté à un problème crucial : celui de la peur. Les combats d'entraînement, bien qu'ils soient amicaux, ne sont pas sans risques ; celui qui a déjà reçu quelques coups ressent une appréhension, une crainte dont les effets sont paralysants : le corps se contracte, l'énergie interne ne circule plus, les réactions sont incontrôlées. Sous l'emprise de cette émotion négative, il n'est plus possible de voir clairement la situation et, donc, d'y faire face de manière adéquate. En cas de réel danger, les conséquences peuvent être dramatiques. Tant que la peur ou la tension s'empare d'un homme, il ne peut accéder à la véritable maîtrise. Se libérer de la peur est une étape décisive.

Le bushi, dont le destin est de risquer sa vie quotidiennement, se doit de trouver rapidement une solution à ce problème. S'il est terrorisé sur les champs de bataille, il perdrait alors toute possibilité de faire face efficacement à l'ennemi. C'est pourquoi le général Akodo Ujika, adepte Zen, avait coutume de dire à ses hommes : "Allez au combat fermement convaincus d'être victorieux, et vous reviendrez chez vous sains et saufs. Engagez le combat complètement décidés à mourir et vous vivrez, car ceux qui défient la mort vivent." Une maxime de jiu-jitsu exprime la même idée, en d'autres termes : "Pour ceux qui s'accrochent, la chute arrive certainement, mais pour celui qui ne s'accroche pas, aucune chute n'est à craindre."

Facile à dire mais ô combien difficile à réaliser.

Pourtant, il semble que dans des cas désespérés, où sa vie est en jeu, l'homme est capable de choses surprenantes. On appelle cela "instinct de conservation". Dans sa vie courante, l'homme ordinaire n'utilise que très peu de ses potentialités, mais face à un danger soudain, il lui arrive de réagir avec une force ou une vitesse insoupçonnées. Sur le point d'être écrasé, un frêle vieillard fait un bon prodigieux. Une femme parvient à soulever un énorme poids pour sauver son enfant.

Dans une situation mortelle, tout va très vite : il n'y a pas de place pour le superflu. Chaque fraction de seconde compte, il s'agit d'être présent, ici et maintenant. Les interférences psychologiques ou émotionnelles disparaissent pour laisser une énergie supérieure intervenir. L'être profond s'exprime, le don de soi est nécessaire... mais une fois l'alerte passée, le danger écarté, la personnalité ordinaire reprend ses droits. La peur fera à nouveau son

apparition, pour peu de choses le plus souvent. L'homme retrouve ce problème là où il l'a laissé et il n'est plus capable d'y faire face car il ne peut susciter à volonté son "instinct de conservation".

Pourtant, mon Maître affirme qu'il existe une possibilité de se libérer de la peur. Pour cela il est indispensable de la regarder et d'en voir la source. Si elle est découverte, la peur disparaîtra en fumée, comme un cauchemar s'évanouit au réveil. Suivre les préceptes du Bushido, à l'image des formidables bushi du Clan du Lion ou des dangereux berserkers du Clan du Crabe, est une autre façon de laisser s'échapper la peur de son cœur.

Leçon Cinq : La Leçon des Maîtres Zen

"Marcher est aussi le Zen..."

Que l'on bouge ou que l'on soit immobile

Le corps demeure toujours en paix

Même si l'on se trouve face à une épée

L'esprit demeure tranquille."

Gaman

Akodo Ujika, l'un des généraux de l'Empire qui repoussa l'invasion nanbanjin durant la bataille du Cerf blanc, fait partie des plus grands guerriers et courtisans de Rokugan. Il fut aussi l'un des premiers à étudier sous la direction des maîtres Zen et à favoriser le développement du courant shinseiste dans l'ensemble des aspects de la Voie martiale. Un jour il me rendit visite à Mamoru Kyotei Toshi, pour me demander : "Comment puis-je échapper à la peur, ce monstre qui est le pire ennemi de notre vie ?"

"Supprime la peur à sa source," lui répondis-je.

"Mais d'où vient-elle ?"

"Elle vient d'Akodo Ujika lui-même."

"La peur est ce que je déteste par-dessus tout. Comment peut-elle venir de moi ?" s'exclama Ujika.

"Essaye de jeter par-dessus bord ton cher "moi" appelé Ujika, et regarde alors ce que tu ressens. Je te verrai à nouveau quand tu auras fait cela."

"Comment puis-je faire cela ?" insista-t'il.

"Fais taire tes pensées."

"Comment est-ce possible ?"

"Assieds-toi jambes croisées en méditation et regarde dans la source de tes pensées ce que tu imagines appartenir à Ujika."

"J'ai une vie publique si remplie qu'il m'est difficile de trouver du temps libre pour méditer."

"Quelles que soient les activités dans lesquelles tu es engagé, prends-les comme des occasions



pour ta recherche intérieure et un jour, tu découvriras qui est ce cher Akodo Ujika."

La démarche du général n'est pas une exception dans l'histoire de Rokugan. De nombreux guerriers de tout rang s'initient au Zen à travers le Tao de Shinsei. Parmi les plus grands généraux que je connus, Akodo Ujika et son fils Akodo Kurojin furent des adeptes Zen. Moi-même n'étais-je pas le disciple du moine Gaman, le maître des Quatre Temples ? Des guerriers plus modestes, même des ronin, fréquentèrent les monastères de la Confrérie de Shinsei. Qu'est-ce qui, dans le Tao, avait bien pu nous attirer, nous samurai ?

L'attitude virile des maîtres Zen est certainement le facteur déterminant de cet attrait. Faisant preuve du plus grand sang-froid, les maîtres Zen ne montraient aucune faiblesse même dans les situations les plus dramatiques. Rien ne semblait les effrayer, pas même la mort. "Quand les pensées sont apaisées, le feu lui-même est frais et rafraîchissant", furent les dernières paroles de l'abbé Kwaisen, juste avant de brûler vif dans son monastère en feu que le vil Bayushi Junzen avait attaqué. Nous avons aussi été séduits par la méthode essentiellement pratique du Zen qui refuse tout formalisme intellectuel, dogmatique ou rituel. Le Zen n'est ni une philosophie ni une religion ; c'est une Voie qui conduit à une expérience décisive : l'Illumination. L'Illumination est l'éveil à soi-même et à la Réalité.

Le Zen dérive d'une langue ancienne qui date de l'époque des premiers Kami, et qui est la déformation du mot Dhyana dont la signification en ancien rokugani est : méditation, contemplation. "Le Zen est, dans son essence, l'art de voir la nature de son être. Il indique la Voie qui mène de l'esclavage à la liberté. En nous faisant boire directement à la source de vie, il nous libère de tous les jougs sous lesquels, créatures limitées, nous souffrons constamment", nous expliqua Isawa Shimizu, le Maître des Rites et du Protocole de la Cour impériale. Le Zen détient la clé de la libération, de la réalisation de soi. L'homme peut alors devenir maître des énergies latentes qui l'habitent.

Pour guider l'élève, le Maître lui communique des techniques et des conseils. Sa présence est une aide appréciable. Mais son rôle s'arrête là. C'est le disciple qui devra accomplir le travail nécessaire à l'éveil. L'Illumination ne peut survenir qu'au moment où les nuages de l'ignorance et de l'illusion sont dissipés. Il s'agit, en fait, d'aller au-delà du dualisme fabriqué par le mental qui déforme la réalité.

En plus de la médiation assise (zazen) qui est

une exploration intérieure dans les profondeurs de l'être et du cosmos, le Zen enseigne des techniques destinées à provoquer une prise de conscience susceptible de faire éclater les "limites du mental". Il y a ainsi des dialogues (mondo) entre Maîtres et disciples. A la question : "Qu'est-ce que le Zen ?", mon maître répondait : "Et toi, qui es-tu ?" ou bien "Le cyprès est dans le cimetière", à moins qu'il ne se contentât de hausser les épaules. Les koans sont, eux, des sortes de rébus, des questions illogiques qui n'ont aucune réponse mentale mais que le disciple est tenu de méditer. Les plus célèbres sont :

- "Toute chose retourne à l'Akasha, mais où retourne l'Akasha ?"

- "Quand tu frappes des deux mains, le choc produit un certain son. Quel est le son produit par une seule main ?"

Loin d'être coupé du réel, le Zen est au contraire un art de vivre, qui permet d'être pleinement présent dans chaque geste de la vie quotidienne. Pour parachever leur réalisation intérieure, les moines Zen exécutent eux-mêmes les travaux manuels nécessaires à l'entretien du monastère et pratiquent les arts traditionnels. C'est pour eux l'occasion de s'exercer à la "médiation en action", à la concentration en mouvement. De nombreux maîtres Zen, comme Agasha Nodotai, pratiquent ainsi les arts martiaux afin de réaliser "une union plus étroite entre l'homme et l'instrument, le sujet et l'objet, l'acteur et l'action, l'esprit et le corps". Le maître Zen n'est pas seulement celui qui est capable de rester des heures en zazen, c'est avant tout celui qui peut maîtriser harmonieusement tous les domaines de l'existence. La maîtrise d'un art est une preuve de réalisation intérieure.

Si Zen et arts martiaux sont intimement liés, le Culte des kami, l'antique religion de Rokugan, demeure la toile de fond du Budo. Les cérémonies et l'autel des Sept Fortunes ont leur place dans tout dojo traditionnel. Le Shintao est la Voie traditionnelle de l'Empire, celle qui regroupe le Culte des kami et la Voie de Shinsei (ou Shinseïsme) ; Le Zen lui-même est une synthèse entre le Shinseïsme et le Shinmaki, une pratique hautement ésotérique combinant les aspects de la magie et des sùtras de Shinsei. Véritable alchimie intérieure, l'enseignement shinseïste passe par un ensemble de techniques qui conduisent à l'éveil des énergies latentes en vue d'une régénération de l'adepte.

Les méthodes sont proches de celles du Zen : méditation, contrôle du souffle, questions et réponses énigmatiques, et bien sûr, pratique de la méditation





en mouvement, de la concentration dans les gestes quotidiens. Pour les shinseistes, la méditation dans l'activité est mille fois supérieure à la méditation au repos : "C'est seulement quand il y a le calme dans le mouvement que le rythme universel se manifeste," racontait parfois mon maître.

Cultivé par des maîtres comme Agasha Nodotai, le Nikutai (corps) Ki (énergie) Sayô (action) représente l'un des arts martiaux les plus achevés. Il est tout à la fois art de combat, thérapeutique, danse symbolique et méditation du corps. Comme l'indique son nom, cet art gouverne l'action de l'énergie dans le corps.

Les maîtres affirment qu'il faut "conserver le ki originel car de même qu'il maintient la pureté du Ciel et le calme de la terre, il permet la réalisation d'un homme".

Si les chemins d'accès sont divers, les maîtres des arts martiaux ont su intégrer à leur pratique les disciplines susceptibles de conduire à l'ultime secret. Car comme l'avait dit Agasha Nodotai, "La grande Voie n'a pas de porte, des milliers de routes y débouchent mais, celui qui franchit cette porte sans porte, marche librement entre le Ciel et la Terre."

Leçon Six : Vaincre sans combattre

*"L'eau ne s'oppose à personne,
Et ainsi, nul ne peut l'affronter."*

Isawa Tokeru

Je n'ai de cesse de répéter que "la plus haute maîtrise est de vaincre sans combattre". Je considère que mon art ne devrait pas servir à tuer, mais à protéger la vie.

Quoi de plus facile pour un maître au sabre d'utiliser son écrasante supériorité contre un agresseur ? Alors que se débarrasser d'un attaquant sans le blesser, sans même qu'il y ait un combat, relève de l'exploit. Et, après tout, la véritable efficacité ne consiste-t-elle pas à décourager ou à concilier l'éventuel adversaire car, comme le dit un proverbe rokugani, "Un ennemi que tu vaincs reste ton ennemi. Un ennemi que tu convaincs devient ton ami" ?

Vaincre sans combattre n'est pas à la portée du premier venu. "Un homme ordinaire dégainera son sabre s'il se sent ridiculisé et risquera sa vie, mais il ne sera pas appelé un homme courageux. Un homme supérieur n'est pas troublé même dans les situations les plus inattendues, car il a une grande âme et un noble but", aimait à dire Gaman-sensei. Celui qui ne peut se dominer face à un danger

risque de devenir agressif et de réagir violemment. Il entre ainsi dans le jeu de l'adversaire. Parfois, il peut même croire qu'il est menacé alors qu'il n'en est rien. Tandis que celui qui reste maître de lui dans toutes les situations peut faire face avec toute sa lucidité, tous ses moyens. Réagir violemment est une solution de facilité, rester calme est un tour de force. C'est ce que exprime Akodo dans une des fameuses sentences du "Commandement" :

Imposer sa volonté à autrui est une démonstration de force ordinaire. Se l'imposer à soi, un témoignage de puissance véritable. Si, malgré lui, un maître est entraîné dans un combat, il parvient en fait à neutraliser son adversaire sans véritablement combattre. A l'image du mizu-do ou du Nikutai Ki Sayô, dont les essences sont profondément non-violentes, un homme agressé doit se reposer sur le principe de non-résistance qui consiste à utiliser l'attaque de l'adversaire pour le mener à sa propre perte. Celui qui se défend, au lieu d'essayer de bloquer le mouvement adverse, l'esquive et le canalise de façon à le retourner contre l'agresseur. Si l'adversaire pousse, il suffit d'esquiver ou de le tirer pour qu'il tombe de lui-même. S'il tire, il n'y a qu'à le pousser. Plus l'attaque est puissante, plus le choc en retour est désastreux. Le principe de non-résistance conduit l'attaquant à devenir la victime de sa propre attaque et à récolter le fruit de ses mauvaises attentions. Quoi de plus juste ?

Leçon Sept : L'ultime Secret

"Celui qui gagne le secret du Budo a l'univers en lui-même et peut dire : je suis l'univers. C'est pour-quoi, quand quelqu'un essaye de me combattre, il affronte l'univers lui-même, il doit en rompre l'harmonie. Mais à l'instant où il a la pensée de se mesurer à moi, il est déjà vaincu."

Kakita

Aussi mystérieux que puisse être leur secret, les grands Maîtres ont laissé à son sujet des témoignages significatifs, d'une simplicité désarmante...

"La véritable cible que l'archer doit viser est son propre cœur", nous dit une maxime du Kyudo, la Voie du tir à l'arc. Kokoro signifie en rokugani ancien le cœur, mais aussi l'esprit, l'être. Comme le cœur physique est ancré dans le corps, le kokoro est ce centre de l'homme qui fait palpiter son être profond, sous l'écorce des apparences.

Comme des guides de haute montagne, les Maîtres indiquent le Chemin, les étapes pour parvenir à viser son propre cœur. Gaman-sensei

m'enseigna que la Voie du cœur commence par la "non-dispersion de l'énergie", la véritable "concentration". Il m'expliqua que si le ki est dirigé sur les mouvements de l'adversaire, il est hypnotisé par eux ; s'il est dirigé sur la défense, il est pris par l'idée de défense. Le ki prisonnier, on est à la merci de l'adversaire. Pour le libérer, mon Maître préconisait de le laisser remplir tout le corps, le laisser traverser la totalité de l'être. Alors, s'il est nécessaire d'utiliser les mains ou les jambes, aucun temps ni aucune énergie ne seront perdus. La réponse adaptée aux circonstances sera instantanée, immédiate comme l'étincelle. Si la fluidité du ki est préservée en le gardant libre des délibérations mentales et des réactions émotionnelles, il agira là où il est nécessaire, avec la rapidité de l'éclair. On appelle Munen ou Muso, c'est à dire "non-mental", "non-ego", cette fluidité du ki. J'ai souvent comparé cet état à la clarté d'Onnotangu qui, bien qu'unique, se reflète partout où il y a de l'eau, sans discrimination, instantanément.

Tout comme Gaman-sensei conseille de laisser le ki remplir la totalité du corps, certains autres moines de la Confrérie de Shinsei et les maîtres de Nikutai Ki Sayô affirment que le corps humain est semblable à la terre : il possède des rivières souterraines ; "si ces rivières ne sont pas obstruées, l'écoulement de l'énergie se fait naturellement". Cette sagesse de corps semble oubliée par un trop grand nombre d'expert de notre siècle qui confondent "maîtrise du corps" avec musculation, durcissement, résistance et condition physique. Les moines de la Confrérie de Shinsei ne cessent pourtant de mettre en garde : "Un pratiquant du Tao préserve son corps physique avec le même soin que pour une pierre précieuse car sans le corps, le Tao ne peut être atteint."

La Voie des arts martiaux repose en effet complètement sur un travail avec le corps, une méditation du corps. Le corps peut servir de réceptacle à une énergie qui oeuvrera à l'intérieur et accomplira une mystérieuse alchimie.

"Si l'adepte harmonise le petit univers qu'est son corps, il sera alors en harmonie avec le cosmos", déclarent les moines sohei. "La Voie des arts martiaux est de faire du cœur de l'Univers son propre cœur ; ce qui signifie être uni avec le centre de l'Univers." Telle est la stupéfiante affirmation de Maître Kakita.

L'origine de toute chose vient du néant ou du Vide. Nos pères et mères sont les enfants d'Onnotangu et Amaterasu qui eux-mêmes des-

cendent du Vide. C'est pourquoi l'homme lui-même détient une partie infime du Vide originel, et peu être considéré comme un modèle réduit de l'Univers. L'être humain contient à l'état latent tous les Royaumes de l'Univers, il obéit aux mêmes lois, aux mêmes rythmes.

L'art de viser son propre cœur conduit à s'harmoniser soi-même en vue de se brancher à la source du ki originel. On dit que les grands Maîtres ont déchiré l'ego pour laisser le souffle de l'Univers traverser leur être. La magie du Tao opère à travers eux. Par la non-résistance, ils maîtrisent "l'Art sans artifice". "Sur le passage d'un Maître, les chiens n'aboient pas", dit un de nos proverbes. Réconcilié avec lui même et avec l'Univers, "il absorbe l'autre dans son propre cœur", nous confie Maître Kakita. La présence d'un tel homme harmonise ce qui l'entoure.

"D'une extrémité de son arc, l'archer perce le Ciel, de l'autre, la Terre, et la corde qui les relie lance la flèche au cœur de la Cible visible et invisible." L'Archer, c'est l'homme véritable et c'est sans doute la raison pour laquelle, traditionnellement, c'est la Voie de l'Arc qui est enseignée en premier au samurai. Il joue un rôle dans la Création, au même titre que le Ciel et la Terre : "Le Ciel engendre, la Terre nourrit et l'Homme accomplit." L'homme qui pratique l'Art de viser son Cœur réintègre sa vraie place : être un trait d'union entre l'esprit et le corps, le Ciel et la Terre.

La Voie des arts martiaux, telle qu'elle est enseignée par les rares Maîtres authentiques, à ne pas confondre avec les imitations, peut conduire à la clé permettant de relever le défi. De toute façon, répètent les Maîtres, quelle que soit la Voie choisie pour résoudre l'énigme posée par l'Univers, par notre propre existence, la grande Aventure n'est possible que par une expérience vécue, au prix d'un apprentissage intensif sous la direction d'un Maître véritable. Mais il faut savoir, ajoutent-ils, que l'Ultime Réalité ne peut être communiquée ni par des mots ni par des symboles. Un guide expérimenté peut conseiller, encourager, mais le secret ne peut être transmis d'un homme à un autre ; il doit être conquis. Car comme avait dit Togashi-sama aux personnes qui avaient décidé de le suivre dans la montagne :

"Ce que vous aurez appris en écoutant mes paroles, vous l'oublierez bien vite. Ce que vous aurez compris avec la totalité de votre corps, vous vous en souviendrez toute votre vie."



des le LIVRE
CINQ ANNEAUX

Les Factions du Ciozoku

Durant le regne de la souveraineté du Ciozoku, de multiples factions et organisations diverses virent le jour et tentèrent de tirer leur épingle du jeu au cours des nombreux événements qui jalonnèrent cette période : sécheresse, arrivée des gaijin, révoltes monastiques et populaires, restauration impériale, etc. Des samurai héroïques se dressèrent et de par leurs actions, permirent à leur lignée de s'élever au-dessus des autres. Ils fondèrent familles vassales et Clans mineurs, et tentèrent de profiter au mieux de ces temps troubles.

Rebelles au pouvoir et partisans du Ciozoku s'affrontèrent sans relâche, parfois dans les ombres, parfois au grand jour lors de batailles rangées et de nobles duels.

Toutes ces factions laisseront d'une façon ou d'une autre leur empreinte dans l'histoire de l'Empire d'Émeraude...

Vous trouverez dans ce supplément :

- ③ La description minutieuse des diverses factions pro ou anti-Ciozoku qui virent le jour au cours du Vème siècle de l'histoire de Rokugan : Shinsen-gunji, Jinkon kishi, Metsuke, Teikoku Junketsu et bien d'autres.
- ③ La présentation des familles vassales qui s'illustrèrent durant cette époque de bouleversements.
- ③ L'histoire des trois Clans mineurs qui s'élevèrent et churent pendant le regne du Ciozoku.
- ③ De nouvelles personnalités marquantes de l'époque.
- ③ De nouvelles écoles, voies, sorts et ancêtres, présentes dans le système classique de L5A.
- ③ Deux scénarios complets afin de plonger les joueurs dans une époque de changements et d'opportunités.
- ③ Et bien d'autres choses encore !