



LES QUATRE VENTS DE LA DISCORDE

**SCENARIO DU MOIS DE NOVEMBRE
ECRIT PAR CYRIL CORBERAND
AKA RYUTE**

Ce scénario présente aux joueurs le Clan de la Licorne sous plusieurs angles. L'intrigue principale du scénario met en lumière l'aspect guerrier du Clan et les nuances qui peuvent exister dans la pratique de l'art de la guerre au sein de chaque Famille. Il s'agit cependant d'une petite enquête qui met l'accent sur le role-play. Le cadre de jeu s'attache à présenter rapidement le mode de vie des fils de Shinjo, entre nomadisme et sédentarisation. Les personnages non-joueurs (PNJ) secondaires illustrent quant à eux l'intérêt que porte le Clan au commerce.

Il s'agit d'un scénario relativement ouvert qui laissera une grande marge de manœuvre aux personnages (PJ) et demandera au Maître de Jeu (MJ) de savoir prendre des libertés avec les événements décrits en fonction du rythme de la partie et des actions des joueurs.

SOMMAIRE

L HISTOIRE	4
LE LIEU	4
INTRODUCTION	5
I. LES QUATRE GÉNÉRAUX.....	5
IUCHI DONO	5
SHINJO KIROSHI.....	6
OTAKU TOMOKO.....	7
LE RESPONSABLE ?	7
IDE HIROTA.....	8
II. UNE MORT NATURELLE SUSPECTE...8	
III. FAUSSES PISTES.....	10
IV. RENCONTRE SECRÈTE	11
V. LES OTAGES.....	11
CONCLUSION	12
PERSONNAGES NON JOUEURS.....	12
LES CITES NOMADES DE LA LICORNE ...	13
LA YOUTE : LA GHER POUR LES LICORNES.	14

LES MARCHANDS ITINERANTS 15

**LA CARAVANE DE NAHRAY BEN NISSAN, MARCHAND DES
TERRES BRULÉES.....15**

SHINJO SARU, BOURRELIER.....15

SHAHAMA : HERBORISTE.....16

MOTO CHAN-TSO ET LA BOUTIQUE DE KOI.....16

SASHIMATE, MAITRE DU THE.16

**MATSUHIROU, CHAÎPARDEUR ET MARCHAND DE NETSUKÉ.
.....17**

LA VOLIERE DE YACHOU.....17

Les pies bleues des îles de la Soie. 17

Le Faisan de Mikado noir aux reflets argentés. 17

La Chouette Blanches des Montagnes Iuchi..... 18

PERSONNAGES JOUEURS PRETRES..... 19

SEPPUN KAWATO19

SEPPUN BESHÔ.....19

OTOMO YUFUNE 20

MIYATA HANAKANA..... 20

L'HISTOIRE

A la suite d'une cinglante défaite contre les Clans du Lion et du Dragon, le Clan de la Licorne doit désigner un responsable parmi les dirigeants de l'armée battue. En effet, les courtisans et diplomates impériaux, désireux d'apaiser les conflits frontaliers dans la région ont réussi à négocier un arrangement avec le Lion et le Dragon. Ces derniers abandonnent leurs velléités territoriales en échange de la tête du Général Licorne (et la prise de ses terres). Malheureusement les quatre nobles, chacun responsable d'une partie de la campagne militaire (logistique, financement, etc.) se rejettent mutuellement la faute et refusent d'endosser la responsabilité de la défaite. Bien décidés à trouver une solution rapide après des semaines de correspondance stérile, les dirigeants du Clan, la Famille Moto, ont invité ces quatre Généraux à venir s'expliquer de vive voix. De leur côté, le Lion et le Dragon ont obtenu qu'un émissaire impérial (le sensei des PJ) supervise cette affaire afin d'obtenir rapidement réparation.

Attention, les quatre Généraux donneraient leur vie pour leur Famille et leur Clan (du moins en apparence), mais ils refusent d'endosser la responsabilité d'un échec qui n'est pas le leur. Pour eux, le coupable n'est pas encore désigné, tout simplement. Et puis, chacun espère que ce sera l'autre.

Mais alors que les négociations sont déjà bien bloquées et que la situation est fort tendue, la mort de l'émissaire impérial Miya Asemi (le sensei des PJ), chargé de superviser les négociations vient encore tout compliquer. C'est alors aux joueurs, de jeunes hérauts de la famille Miya et des courtisans Otomo de prendre la succession de leur sensei. Si rapidement la mort de l'émissaire apparaît comme naturelle (et n'a rien à voir avec le reste de l'histoire), les PJ ne tarderont pourtant pas à découvrir de nombreux indices ...

Visiblement les différentes factions vont tenter d'utiliser ce rebondissement inattendu pour faire accuser leurs ennemis et sauver leur tête. Aux PJ de faire la part des choses entre les indices d'une mort suspecte mais naturelle et les indices qui parfois se

contredisent et qui semblent désigner des coupables différents.

LE LIEU

Ce scénario a pour cadre une petite cité nomade propre au Clan de la Licorne. En plein centre d'une vaste plaine d'altitude, une multitude de yourtes se dressent fièrement à la croisée de plusieurs routes commerciales (terrestres et fluviales). C'est là, le temps d'une grande foire marchande (essentiellement des peaux de bêtes) que les fils de Shinjo se retrouvent pour échanger les différents produits nécessaires leur vie nomadique. L'hiver touche à sa fin, et l'importante couche neigeuse qui tapisse la région commence lentement à disparaître, laissant place à d'immenses bourbiers naissants.

C'est également là, et plus précisément au centre du fleuve gelé qui borde la cité, que Moto Ten-Shen, le Gouverneur de la région, a choisi de garder les épouses et amis des quatre Généraux. Ces derniers ont ordre de ne pas quitter leur campement avant d'avoir désigné un coupable. Bien évidemment, Moto Ten-Shen espère que la fonte des glaces motivera les quatre Généraux : soit ils trouvent un coupable d'eux-mêmes, soit leurs amis mourront au moment de la fonte des glaces, emportés par les eaux glacées du fleuve.

Note : l'action se déroule quelque part dans les terres les plus reculées du Clan de la Licorne. Les routes sont presque inexistantes, les cartes peu précises (voir fausses) et les étrangers très rares. C'est un endroit où la Voix de l'Empereur est peu ou pas entendue. Si les PJ, des envoyés impériaux, ne risqueront rien en raison de leurs escortes (et du peu d'intérêt qu'on leur accorde), ils n'en seront pas moins malmenés pour des raisons de « différences culturelles ». Mais si l'on peut facilement présenter les Licornes, comme des personnes frustrées et brutales, n'hésitez pas à les montrer simplement différentes dans leur mode de vie : alimentation, vêtements, etc.

INTRODUCTION

Les personnages (PJ) viennent d'arriver de bon matin à la cité Licorne après des jours de voyage au sein de la caravane du marchand Gaijin Nahray Ben Nissan. A peine le temps de décharger les affaires des lourds chariots que déjà, Moto Ten-Shen, le Gouverneur de la région, un homme trapu enroulé dans des peaux de bêtes, se précipite au devant des PJ en criant et gesticulant. Et, tandis qu'il les aide lui-même à décharger leurs affaires (en les jetant au sol depuis les chariots), il leurs expose la situation. Si Ten-Shen est agité, c'est que depuis 3 jours, les négociations sont totalement bloquées. Plus aucun Général n'accepte de continuer sans la présence de l'émissaire impérial. Ten-Shen a même fait pendre quelques otages, rien ne semble y faire...

Moto Ten-Shen n'a que faire de l'étiquette, et brusquera les PJ pour qu'ils se dépêchent. Visiblement, il a hâte d'en finir avec cette affaire et semble soulagé de voir arriver un émissaire impérial pour reprendre le flambeau. Tout en traversant le campement, il indiquera de la main la yourte des PJ, l'endroit où ils trouveront les quatre Généraux et la « prison » des otages.

Malgré son attitude sèche et brusque, Ten-Shen reste le meilleur allié des PJ. C'est une personne droite et honnête avec sa famille et ses amis. Par contre les PJ risquent de comprendre qu'il ne faut pas faire appel à lui trop souvent s'ils veulent faire preuve de subtilité. En effet, il a une légère tendance à s'emporter et règle la plupart des conflits de manière expéditive : écartèlement par des chevaux, piétinement par un troupeau de bœuf... Un parfait représentant de la justice Licorne.

Moto Ten-Shen leur présentera ensuite Ide Fumaji, un jeune émissaire Ide qui s'occupera d'eux le temps de leur séjour. En parfait représentant de son école, Fumaji sait parfaitement s'adapter à ses interlocuteurs et devrait surprendre les PJ par ses manières courtoises et civilisées. Il devrait plus encore les surprendre lorsqu'il parlera comme un arracheur de dents aux Licornes qu'il croisera ou se comportera comme un porc avec les eta (par exemple le fossoyeur). En effet, les membres de l'école Ide savent d'instinct comment se comporter

avec leurs interlocuteurs afin de se faire accepter plus facilement. Bien que fort souriant et aimable, Fujima n'a que faire des PJ. Il est là pour s'occuper d'eux et le fera bien, mais n'est en aucun cas destiné à devenir leur ami.

Note : Bien que Miya Asemi soit le véritable représentant de l'Empereur pour régler cette affaire, il reste un simple PNJ. Ainsi, tandis qu'il installera ses affaires dans sa yourte et s'entretiendra avec Fujami, il demandera aux PJ de commencer les interrogatoires. Présentez le comme un sensei qui surveille d'un œil bienveillant (et lointain) les actions de ses élèves, et se contente de les orienter dans la bonne direction si jamais ils font fausse route. Faites comprendre aux PJ qu'il a toujours une longueur d'avance sur eux mais qu'il souhaite qu'ils apprennent par leurs propres moyens.

I. LES QUATRE GÉNÉRAUX

Chaque rencontre constitue une scène à part entière avec une ambiance et un décor propre à chaque Famille. Les Généraux sont décrits en mettant en avant une petite particularité licorne afin de faciliter la découverte des Familles.

IUCHI DONO

Personnalité : Dono est le commandant de cette armée en raison de son rang social. Gouverneur d'une petite province limitrophe au Dragon, c'est à lui que devait revenir tout le prestige et la gloire de cette campagne militaire. Fin politique, c'est une personne capable de cacher ses motivations réelles. Il refusera purement et simplement de rencontrer les PJ.

Particularité Licorne : Dono fait tout pour gommer son image de Licorne, et ce afin de faciliter sa carrière politique à la Cour de l'Empereur. Le fait de refuser de voir les PJ va d'ailleurs dans ce sens : un caprice de courtisan.

Rôle et fonction : Incompétent en matière militaire (la partie de jeu de go qu'il a entamé dans un coin de sa yourte le prouve), il a toujours suivi les directives de Shinjo Kiroshi, limitant son rôle à l'apposition de son sceau sur les ordres de missions et les différents rapports. C'est cependant le responsable de ce désastre puisque c'est lui, dans un accès de colère et de rage, qui décida de lancer les troupes dans la bataille rangée, et ce malgré l'échec cuisant de la mission de Shinjo Kiroshi. Or, cet ordre, pris dans le feu de l'action est le seul qui n'a pas fait l'objet d'un ordre écrit. C'est donc la parole d'un samurai de bonne famille contre celle de Kiroshi. Et en raison de son statut, il sait qu'il ne risque rien.

Position et reproches : son rang et l'influence de sa famille laisse présager qu'il gardera sa tête sur ses épaules. Lorsque Kiroshi se dénoncera, il rencontrera les PJ, et c'est le cœur lourd qu'il le dénoncera. Il ne voulait rien dire pour ne pas le déshonorer (un homme si bon) mais puisqu'il a avoué : c'est bien Kiroshi qui a lancé l'ordre d'attaque. Dono présentera alors les ordres de missions avec les sceaux de Kiroshi (des faux).

Note : La yojimbo de Dono, Moto Dao Gan, profitera de la mort de l'émissaire pour faire accuser Shinjo Kiroshi, le seul à savoir, avec elle, que c'est son maître qui a donné l'ordre de lancer l'assaut. Elle espère ainsi détourner tout le monde de cette affaire. Malheureusement, elle passera à l'action au moment de la noyade des otages. Les PJ devraient donc s'interroger sur les motivations de Kiroshi : pourquoi tuer l'émissaire alors qu'il est prêt à assumer la responsabilité de l'échec ?

SHINJO KIROSHI

Personnalité : Homme simple et honnête, Kiroshi choisit la voie de la guerre par obligation familiale. Humble soldat, il s'éleva lentement dans les rangs de l'armée tandis que ses camarades perdaient la vie un par un. Kiroshi est un soldat compétent, prudent et qui perçoit la guerre comme une nécessité et non un moyen de se couvrir de gloire. A la différence des autres Généraux, il ne doit pas sa place à son rang social mais à ces compétences martiales. Il devrait attirer la sympathie des personnages.

Particularité Licorne : Kiroshi est un oldma (maître archer) qui fabrique lui-même ses arcs selon des techniques et des matériaux propres à la Licorne : bois, corne de chèvre sauvage pour l'arc, fibres et tendons pour les cordes.

Rôle et fonction : Kiroshi devait, avec l'aide de 10 éclaireurs Shinjo, infiltrer les terres ennemies, repérer les lieux et éliminer les sentinelles puis construire un pont de fortune au dessus d'un précipice afin de prendre à revers l'armée adverse. Malheureusement, le pont s'écroula sous le poids des hommes et de nombreuses cavalières de la famille Otaku furent tués.

Position et reproches : d'une manière générale, Kiroshi est prêt à endosser la responsabilité de cet échec.

Kiroshi a conscience que toute cette affaire a été mal préparée et qu'Iuchi Dono n'aurait jamais dû donner l'ordre de l'attaque une fois les Vierges de Bataille capturées à la suite de l'écroulement du pont. Mais, pour ne pas déshonorer Dono, son chef officiel, il prendra la responsabilité d'une telle décision après la noyade d'une partie des otages (Cf. Chronologie). En fait, Kiroshi est prêt à se sacrifier pour mettre un terme à toute cette histoire, mais sa famille, par l'intermédiaire de son second, Shinjo Reju, ne l'entend pas ainsi. Aussi, il cachera l'existence de son second aux PJ et lui interdira de les rencontrer.

Concernant son implication, il reproche à Otaku Tomoko d'avoir été arrogante. Elle a envoyé 60 cavalières alors que les 20 initialement prévu aurait fait l'affaire pour prendre à revers l'armée adverse. Le pont de fortune n'a donc, logiquement, pas tenu puisqu'il n'était pas prévu pour supporter le passage de tant de chevaux.

De plus, il refusera de trop s'étendre sur sa participation militaire. En effet, il n'a pas forcément agi dans les règles de l'art de la guerre (comme tous les éclaireurs), et, si cela ne le dérange pas, il sait que de telles pratiques peuvent cependant causer une grande honte à sa famille. Il répondra toujours aux questions des PJ mais de manière évasive et ne sera pas un gros bavard (un comportement qui pourrait paraître suspect ?).

OTAKU TOMOKO

Personnalité : Jeune et fugueuse samurai-ko, Tomoko était responsable du régiment de cavalerie qui devait anéantir l'infanterie du Dragon et du Lion. Héritière d'une riche famille, Tomoko est certes une brillante cavalière mais reste un stratège médiocre qui doit son commandement au jeu des faveurs. Bien conscient de ses lacunes dans le domaine militaire, la famille Otaku lui avait adjoint deux seconds. Malheureusement, leur mort dans l'écroulement du pont mit Tomoko en face de ses responsabilités.

Particularité Licorne : Tomoko sera toujours à cheval lorsqu'elle rencontrera les PJ. En fait, Tomoko, comme la plupart des Licornes, est toujours à cheval. Elle se déplace rarement sans sa monture, se penchant régulièrement pour contempler des produits sur les étals des marchands par exemple. Lors de la 1^{ère} visite des PJ elle sera en train de rédiger une lettre sur son cheval tout en observant l'entraînement de ses hommes. De plus, elle manie souvent l'ourga, cette longue perche de bois doté d'un lasso à son extrémité utilisé pour attraper le bétail récalcitrant.

Rôle et fonction : Tomoko avait la charge de la cavalerie, et donc la direction officieuse de la bataille rangée. En effet, le poids de la cavalerie au sein de la petite armée était tel que personne ne pouvait ignorer que celui qui dirigeait la cavalerie dirigeait en fait l'armée toute entière. C'est à cause de ses ordres, de son inexpérience et de l'absence de ses seconds que de nombreuses Otaku de son régiment sont aujourd'hui mortes ou dans les geôles du Dragon ou du Lion.

Position et reproches : jeune et impulsive, elle tient absolument à venger ses hommes et à faire libérer les prisonniers.

Elle reproche à Shinjo Kiroshi d'avoir construit un pont médiocre et donc par extension la mort et la capture de ses soldats. Tomoko ne voit absolument pas pourquoi elle devrait payer pour les erreurs de Kiroshi. Elle a peut-être perdue la bataille rangée, mais elle a fait avec les hommes qui lui restaient. Si le Shinjo n'avait pas causé la mort d'une partie de ses hommes, tout se serait déroulé autrement. Et

puis l'ordre de Dono de lancer la bataille était stupide, mais cela reste un ordre.

LE RESPONSABLE ?

Il apparaîtra rapidement que Ide Hirota est innocent et que seul son argent l'intéresse. Peut être que les joueurs le forceront à payer la rançon comme il est de coutume pour sauver ses hommes. Il suffira d'obtenir la carte des opérations auprès de Kiroshi pour prouver que les Vierges de Bataille n'avaient pas d'autre choix que de prendre un chemin détourné pour rejoindre le champ de bataille. Malheureusement, Kiroshi ne donnera jamais cette carte car elle comporte des indications sur la position de plusieurs éclaireurs Shinjo sentinelles profondément enfoncées dans les terres du Clan du Dragon.

Si la jeune Otaku Tomoko peut être blâmée pour son arrogance qui conduisit à la perte ou la capture d'une partie de ces Vierges de Bataille, il apparaît cependant qu'elle n'a fait que suivre les ordres de Kiroshi. Elle fera d'ailleurs seppuku une fois qu'elle sera sûre que le véritable responsable aura été puni. Elle sera surprise d'apprendre que Kiroshi n'a pas donné l'ordre d'attaque mais cela ne changera rien à sa décision.

C'est donc Iuchi Dono le responsable de cette déroute militaire puisque c'est lui qui donna l'ordre d'attaquer les Lions et les Dragons et ce malgré l'échec du pont. Malheureusement, il semble que Shinjo Kiroshi soit prêt à en assumer la responsabilité. De plus, les preuves apportées, les faux ordres de missions, par Dono sont sans appel : tout désigne Kiroshi.

Elle accuse Ide Hirota d'avoir utilisé l'argent nécessaire à l'approvisionnement des hommes pour son compte personnel (ce qui est faux). Pour la jeune Otaku, Hirota a traité cette affaire comme un marchand : il a essayé de se faire de l'argent sur le dos de ses hommes en rationnant la nourriture et en fournissant du matériel de piètre qualité.

Elle reproche à Ide Hirota de ne pas payer la rançon demandée par le Lion et le Dragon pour la libération de ses hommes.

Note : Tomoko est continuellement accompagné de son Yojimbo, Okatu Reiken, vétéran au visage bardé de cicatrices qui ne quitte jamais son imposant najinata. Reiken s'arrangera pour remettre un peu plus tard dans la partie, une carte forte intéressante aux PJ... (Cf. encadré Le responsable ? et III).

IDE HIROTA

Personnalité : Ide Hirota doit sa fortune à son mariage avec Ide Ayame. Personnage extrêmement riche, c'est lui qui finança cette campagne militaire en levant les fonds nécessaires auprès de ses nombreuses relations pour le compte de son ami Iuchi Dono. C'est également lui qui tenait la caisse et toutes les dépenses devaient être approuvées par sa personne. De fait, il secondait officieusement Iuchi Dono et ce dernier s'entretenait longuement avec lui avant de prendre une décision importante. C'est un personnage arrogant, sûr de lui et méprisant qui voit ses hommes comme des pions facilement remplaçables. Mais comme tous les Ide il sait se montrer courtois et plaisant.

Particularité Licorne : Hirota qui ne refuse pas les gourmandises, proposera à de nombreuses reprises aux PJ de goûter des spécialités locales à base de lait : thé au lait salé, aïrag (alcool de lait), aarul (fromage), öröm (crème épaisse qui se mange sucrée) ou tarag (le fameux yogourt).

Rôle et fonction : Hirota devait s'assurer de la logistique en finançant le ravitaillement (nourriture des hommes et des bêtes), le transport du matériel nécessaire à la vie de tous les jours de l'armée. Homme d'argent, il n'a quitté sa cité que pour assister à la bataille. En quoi pourrait-il être responsable de quelque chose ?

Position et reproches : Hitota n'a pas grand-chose à voir avec toute cette affaire puisqu'il se contenta de financer l'expédition. Il est cependant présent pour répondre des accusations de la fugueuse Otaku. Il ne pense pas être inquiété pour sa tête et se préoccupe plutôt de son argent. Il essaiera notamment de ne pas payer la rançon pour les

Otaku. Hirota reproche aux Familles Shinjo et Otaku de lui avoir fourni des stratèges incompetents. Il reproche notamment à l'Otaku son commandement désastreux durant la bataille rangée. La lecture des rapports des messagers et la reconstitution de la bataille (jeu de go) prouvera qu'elle ne s'en est pas trop mal sortie.

Hirota estime qu'il n'a pas à payer les rançons pour toutes les Otaku car il les considère comme déserteurs. Les Vierges de Bataille mises en déroute par la chute du pont ont dû trouver un chemin pour rejoindre le champ de bataille (il est de mauvaise foi) et c'est à ce moment qu'elles se sont fait prendre. Il estime que la famille Shinjo doit payer pour ces Vierges de Bataille.

Note : A la mort de l'émissaire impérial, il deviendra stupide et tentera de faire accuser la jeune Otaku. Il espère qu'une fois morte, plus personne ne lui parlera de cette rançon.

II. UNE MORT NATURELLE SUSPECTE ...

C'est finalement à la tombée de la nuit, après plusieurs allers et retours, que les PJ finiront d'interroger les quatre Généraux. Il sera alors l'heure pour eux de faire leur rapport à leur sensei Miya Asemi. Ce dernier les recevra en compagnie du Gouverneur Moto Ten-Shen et de leur guide Ide Fujami. L'occasion pour le MJ de faire le point avec les joueurs. Asemi prendra ensuite congé de ses élèves pour se rendre seul dans une petite auberge pour déguster les spécialités locales. En plein milieu de la nuit, on viendra sans ménagement annoncer aux PJ que le corps sans vie de leur sensei à été retrouvé sur les berges du fleuve.

La mort d'Asemi est en fait naturelle et relève d'un malheureux concours de circonstances : Asemi est mort par empoisonnement à la suite d'une intoxication alimentaire. Après avoir pris congé des PJ, Asemi traverse la cité pour aller prendre son repas (que des plats à base de poisson) dans une

auberge construite le temps de la foire. Puis, il rentre tranquillement se coucher. Durant la nuit, de violentes diarrhées et des vomissements l'obligent à se relever plusieurs fois. Puis, il décide de sortir prendre l'air afin de soulager les vertiges et les crises de chaleur qui commence à se faire ressentir. Finalement, alors qu'il longe le fleuve, un vertige plus important que les autres lui fait perdre l'équilibre : Asemi meurt noyé dans l'eau glacée du fleuve, à quelques mètres seulement de la berge.

Cette partie du scénario doit se dérouler en parallèle du reste du scénario, de manière à laisser les joueurs dans le doute. De plus, durant leur enquête, ils trouveront des indices qui incriminent certains Généraux.

Pour Moto Ten-Shen, il est impossible qu'il s'agisse d'un crime. A moins qu'il s'agisse d'une manœuvre de l'un des quatre Généraux... D'une manière générale, le Gouverneur sera un piètre enquêteur et ne proposera que des idées banales. Par contre, il se tiendra prêt pour une sentence publique très sanglante, afin dit-il, de faire passer l'envie à quiconque de recommencer.

- Le corps d'Asemi ne comporte aucune trace de blessure. Il semble que la noyade et le froid soient à l'origine de sa mort : eau dans la bouche, peau gelée, yeux gonflées... Bref comme une personne qui s'est noyée et a passé trois heures dans l'eau gelée. Il y a cependant trois faits qui méritent le détour.
 - o Une bague et la pipe préférée de l'émissaire sont portées manquantes (Cf. III).
 - o Plusieurs vêtements manquent. Asemi, victime de violentes bouffées de chaleur s'est légèrement déshabillé, à plusieurs reprises. Ces vêtements gisent dans les fourrés ou derrière la yourte d'un tanneur. Il est possible de les retrouver en faisant le chemin inverse (des berges jusqu'à la yourte).
 - o Les traces dans la neige laissent penser qu'il serait tombé du petit talus qui surplombe la berge et qu'il aurait roulé en contrebas pour finir sa chute dans le

fleuve. Aucune trace de combat et/ou de sang. Par contre, il y a de nombreuses traces de pas qui vont et viennent (celle des gardes notamment, qui ont largement piétiné les environs). On peut cependant remarquer des empreintes de petite taille. Il s'agit de Matsuhirou, qui est venu dérober un petit quelque chose pour se faire un peu d'argent et aiguiller les PJ sur une mauvaise piste (Cf. III). A moins d'être très fort, il est presque impossible de remarquer que Matsuhirou est passé après la découverte du corps par les gardes mais avant l'arrivée des PJ.

- L'auberge. Les PJ savent qu'Asemi se rendait dans une auberge pour prendre son repas. En faisant rapidement le tour des auberges, ils trouveront rapidement le petit baraquement qui fait office de restaurant où le vieux Miya a pris son repas.
 - o L'aubergiste se souvient très bien de l'émissaire. Après tout, il ne reçoit pas un homme de l'Empereur tous les jours.
 - o Il assure qu'Asemi a quitté son établissement en bonne santé.
- La Yourte d'Asemi. En fouillant la chambre de l'émissaire et en interrogeant les gardes, il est possible d'apprendre plusieurs choses intéressantes.
 - o C'est Asemi lui-même qui a indiqué aux gardes qu'il ne se sentait pas bien et qu'il sortait prendre l'air pour faire quelques pas. Lorsqu'ils ne l'ont pas vu revenir, ils ont donné l'alerte et on commencé les recherches.
 - o Asemi est sorti plusieurs fois pour se soulager derrière sa yourte (diarrhées et vomissements). Les gardes pensent qu'il était ivre car il titubait légèrement. Le Gouverneur Moto écartera tout de suite une bagarre d'ivrognes. Si de nombreux Licornes boivent plus que de raison, il est très rare qu'ils en viennent aux mains

car tous considèrent comme un crime le fait de se battre entre eux.

LE KAISOU : POISON OU INTOXICATION ?

Le Kaisou est une toxine produite par certaines algues des mers chaudes qui provoque diarrhées et vomissements. De manière générale, ces signes aigus disparaissent en quelques semaines. Il n'y a pas de traitements, à part celui des symptômes. Il n'y a pas de méthode de dépistage.

Les poissons herbivores consomment les algues et concentrent les toxines dans leur chair. Il y a ensuite une deuxième concentration dans la chair des poissons prédateurs. L'homme s'intoxique alors en consommant ces poissons. Il existe des formes chroniques, persistant parfois plusieurs années.

Dans les cas les plus graves, apparaissent des troubles neurologiques, comme des vertiges, une perte de sensation de la bouche, des mains et des pieds, voire des bizarres inversions de sensation du chaud et du froid.

Note : il s'agit ici d'une variante, puisque le scénario se déroule dans une région plutôt

poison, mais vers une intoxication alimentaire. Si on lui parle du repas d'Asemi, elle enverra les PJ voir Moto Chan-Tso le vendeur de Koi pour obtenir plus d'information.

- Moto Chan-Tso. C'est finalement lui qui posera un diagnostic définitif sur la mort de l'émissaire impérial. Par contre, il sera formel sur le fait que cette toxine ne peut en aucun cas entraîner la mort. Il pensera plutôt à un bête accident, il a d'ailleurs vu un camarade se tuer en chutant de son cheval après une soirée trop arrosée, alors un vieux magistrat avec des coliques et des vertiges au bord d'un fleuve gelée... c'est sûr qu'il y a plus glorieux comme mort, mais c'est plausible !!!

III. FAUSSES PISTES

A la mort de l'émissaire impérial, Hirota deviendra stupide et tentera de faire accuser la jeune Otaku. Il espère qu'une fois morte, plus personne de lui parlera de cette rançon. Pour parvenir à ses fins, il va payer un pauvre marchand ambulant, Matsuhirou, pour orienter l'enquête des PJ sur Otaku Tomoko. Le témoignage d'un simple marchand ne veut pas grand-chose par rapport à la parole d'un samurai mais celle perturbera sûrement les PJ. Et puis nous sommes chez les Licornes et le Gouverneur de la province a les nerfs à fleur de peau avec toute cette histoire. Matsuhirou demandera donc humblement à s'entretenir avec les honorables représentants de l'Empereur pour raconter ce qu'il a vu : alors qu'il rentrait dormir après une dure négociation, il a aperçu une violente dispute entre l'émissaire impérial et la chef des Vierges de Bataille juste avant que Asemi n'emprunte le petit sentier qui conduit au talus d'où il est tombé. Il n'a pas bien entendu la conversation mais il est sûr que l'Otaku réclamait de l'argent. Il n'en sait pas plus car il a dû changer de cachette pour ne pas se faire prendre par la patrouille qui passait par là.

- Si les PJ tombent dans le piège et s'orientent vers Tomoko, ils pourront trouver la bague d'Asemi au milieu des chevaux de la jeune fille,

Les PJ devraient pencher pour un empoisonnement. On les aiguillera vers deux personnes : Shahama et le tanneur Moto Wao Gen.

A cela s'ajoute le fait que Iuchi Dono soit versé dans l'art de l'herboristerie et qu'il est facile de trouver dans sa yourte des herbes et autres produits suspects...

- Le tanneur Moto Wao Gen : il a l'habitude de teindre ses peaux avec des produits étranges qui dégagent des odeurs désagréables. Il met lui-même ses clients en garde contre les réactions qui peuvent parfois se produire au contact de la peau. C'est pour cela qu'il fait sécher ses peaux à l'air libre très longtemps. Il ne sera d'aucune aide pour les PJ et ses teintures sont justes toxiques en raison des produits qu'il utilise.
- L'herboriste Shahama. En lui décrivant les symptômes, elle orientera les PJ non pas vers un

à côté de sa yourte. C'est bien évidemment Matsuhirou qui l'a jeté là. Tomoko quant à elle niera en bloc.

- Si les PJ jettent un œil à la cargaison du marchand, ils trouveront tout au fond de sa charrette, la pipe en bois qu'Asemi porte toujours sur lui. Matsuhirou va la travailler et la revendre à bon prix. Si jamais on l'interroge là-dessus, il haussera les épaules et dira simplement qu'il a trouvé ce petit objet par terre au milieu du sentier.
- Si on le violente ou qu'on le menace de la dénoncer au Gouverneur, il confirmera cette version. Il sait que les soldats de la région l'aiment bien et qu'il ne risque pas grand-chose. Au pire fera-t-il un peu de prison. Bien évidemment, Matsuhirou est un peu simple d'esprit et n'a pas bien compris que la mort d'un émissaire impérial ne se traite pas de la même manière que le vol d'un petit morceau de bois...

Comment découvrir la supercherie ? En remarquant le netsuke posé sur le coffre de Hirota dans sa yourte. C'est le seul objet qui soit apparu entre deux visites des PJ au Général Ide (la seule preuve pour faire le lien entre les différents protagonistes).

Moto Dao Gan, la yojimbo d'Iuchi Dono, veut également profiter de la mort de l'émissaire pour tenter de faire accuser Shinjo Kiroshi. En effet, Kiroshi est le seul, avec elle, à savoir que c'est Dono qui a donné l'ordre de lancer l'assaut. Malheureusement, elle n'est pas très douée pour ce genre de chose et se fera pincer par une patrouille de la garde en pénétrant dans la yourte de Kiroshi pour y voler un objet qu'elle comptait déposer dans la yourte de l'émissaire. Prise sur le fait, elle paniquera et racontera qu'elle désirait intimider Kiroshi en déposant un tanto sur son lit. Si les PJ engagent avec elle un échange verbale soutenu, elle se contredira rapidement, bafouillera, changera sa version etc. Finalement, au pied du mur, elle déclara être venue, de son propre chef, pour tenter d'assassiner le Shinjo. Elle acceptera son sort pour sauver son maître.

IV. RENCONTRE SECRÈTE

Otaku Reiken va observer discrètement les PJ durant leur enquête. Vous pourrez même, si vos joueurs réclament un peu d'action, organiser une course poursuite à travers la cité, voir même un petit combat sans gravité avec cet individu masqué qui les suit depuis plusieurs heures. Lorsque les PJ retrouveront Reiken, peut être remarqueront-ils qu'il boite légèrement ou qu'il se tient le coude de temps à autre (en fonction de la blessure qu'un PJ ne manquera pas de lui faire). Vous pourrez renouveler l'opération lorsque Reiken tentera de dérober la carte dans la yourte de Shinjo Kiroshi. Finalement, une carte de la bataille annotée de la main de Kiroshi et portant le sceau d'Iuchi Dono arrivera mystérieusement dans la yourte des PJ.

Cette scène dépend du déroulement du scénario. Elle doit permettre de faire avancer l'histoire tout en ajoutant un peu d'action aux négociations. Bien évidemment, le second de Kiroshi s'en rendra compte et exigera des joueurs qu'ils retrouvent le coupable au plus vite, menaçant de bloquer les négociations jusqu'à ce que le coupable soit puni. Pour lui, cela ne fait aucun doute, il s'agit d'un coup des hommes d'Ide Hirota. Une altercation violente aura même lieu entre Shinjo Reju et les hommes d'Hirota (l'occasion de sortir les armes pour les plus guerriers des PJ, ou de montrer leur talents diplomatiques).

V. LES OTAGES

Afin de ponctuer le scénario d'un peu d'action, il est possible de mettre un peu de place une scène optionnelle au scénario. Moto Ten-Shen a fait enfermer les otages dans des Yourtes qu'il a fait placer sur le fleuve gelé. En hiver la glace est suffisamment épaisse pour supporter le poids de plusieurs yourtes et de ses habitants, mais avec le

début du dégel, la situation devient plus compliquée. Régulièrement, des morceaux de glace se désolidarisent lentement du reste de la glace, et de temps à autre un morceau arrivant de l'amont du fleuve vient se fracasser bruyamment au pied des yourtes.

Alors que les PJ se trouvent à proximité de la « prison », ils remarqueront que la foule se masse pour observer quelque chose sur le fleuve : durant la nuit, une des yourtes éloignée du reste du campement s'est détachée sur un bloc de glace instable. A tout moment elle menace de basculer dans les eaux glacées du fleuve. Bien évidemment les hommes de Moto Ten-Shen empêchent quiconque d'aider les otages. Il faudra leur passer sur le corps pour s'emparer des barques ... à moins de convaincre le Gouverneur de faire un geste de clémence.

CONCLUSION

La conclusion du scénario est totalement ouverte et dépendra du bon vouloir des PJ.

- Ils peuvent choisir un coupable parmi les quatre Généraux de manière arbitraire pour mettre fin au calvaire des otages (Moto Ten-Shen les poussera d'ailleurs dans ce sens assez rapidement).
- Ils peuvent accepter d'avantager une partie au détriment d'une autre et profiter de l'occasion pour obtenir quelques faveurs ou avantages politiques pour la suite de leur carrière.

Il est tout à fait envisageable que chaque Famille recrute séparément un PJ, en le soudoyant. Cette option du scénario est laissée libre, en fonction des actions et réactions des PJ. Lorsque j'ai fait jouer ce scénario, trois des PJ furent recrutés par trois Familles différentes.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Shinjo Kiroshi.

Feu 5, Air 5, Eau 3, Terre 3, Vide 3

Art de la guerre 4, Artisanat fabrication arc 5, équitation 2, chasse 3, discrétion 2, ingénierie 3, kenjutsu 4, Tir à l'arc 5.

École, bushi Shinjo rang 4, Honneur, 4.5, Gloire, 2.3.

Shinjo Reju, second de Shinjo Kiroshi.

Feu 2, Air 3, Eau 3, Terre 2, Vide 2

Art de la guerre 1, chasse 3, défense 1, discrétion 2, équitation 2, kenjutsu 3, athlétisme 1, connaissance famille Hiruma 1.

École multiple.

Écoles éclaireurs Shinjo et Hiruma rang 1, Honneur, 2.9, Gloire, 2.4.

Otaku Tomoko.

Feu 4, Air 3, Eau 2, Terre 2 (volonté 4), Vide 2

Art de la guerre 1, défense 3, équitation 5, kenjutsu 3, tir à l'arc monté 1, athlétisme 2, élevage 1. yomanri 4

Ancêtre : Moto Chai.

École, vierge de bataille rang 2, Honneur, 3.1, Gloire, 4.7.

Okatu Reiken, Yojimbo de Otaku Tomoko.

Feu 3, Air 3, Eau 4, Terre 5, Vide 3 (Agilité 5, Réflexe 4).

Chasse 4, discrétion 1, équitation 3, kenjutsu 5, tir à l'arc 4, Subojutsu 5.

Grand.

École, Bushi Shinjo 5, Honneur, 2.5, Gloire, 4.6.

Iuchi Dono.

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

Astrologie 2, calligraphie 2, herboristerie 3, méditation 3, courtisan 3, médecine 2, kenjutsu 1, défense 1.

Bénédiction de Benten

École, shugenja Iuchi rang 3. Honneur, 3.9, Gloire, 1.5.

Moto Dao Gan.

Feu 3, Air 2, Eau 4, Terre 4, Vide 3 (Agilité 4).

Equitation 2, chasse 1, kenjutsu 2, épées longues 4, subojutsu 4, connaissance Maho 1, connaissance Outre Monde 3.

Connaissance du Terrain (Licorne), sens de l'orientation.

École, Bushi Moto rang 3, Honneur, 1.5, Gloire, 4.5.

Note : Elle utilise des épées longues (objets gaijin) à la place des katanas traditionnels : VD 1g4, -5 à l'initiative et ne tient pas compte de l'armure de l'adversaire.

Ide Hirota.

Feu 2, Air 4, Eau 4, Terre 2, Vide 2

Commerce, 2, courtisan 2, droit 3, étiquette 3, estimation 2, kenjutsu 1, sincérité 4, con histoire (licorne) 2.

Relation secondaire (marchand Yasuki).

École, émissaire Ide, Honneur, 0.9, Gloire, 1.4

Gardes Moto.

Feu 3, Air 2, Eau 4, Terre 4, Vide 3.

Chasse 2, Connaissance Outremonde 2, Connaissance Oni 1, Equitation 3, Kenjutsu 3, Tir à l'arc 3, Subojutsu 2, Art de la guerre 3

Points de vie : 64.

Attaque 7g4 ou 6g3 \ Dégâts 6g2 ou 7g3

Nd 15 ou 20 +5 (armure légère)

Rajoute son rang de maîtrise à tous ses jets de dés (+2).

Bushi Moto.

Feu 4, Air 2, Eau 4, Terre 5, Vide 4.

Chasse 3, Connaissance Outre Monde 2, Connaissance Oni 1, Equitation 3, Kenjutsu 3, Tir à l'arc 3, Subojutsu 3, Art de la guerre 3

Points de vie : 80.

Attaque 7g4 \ Dégâts 7g3

Nd 20 +5 (armure légère)

Rajoute son rang de maîtrise à tous ses jets de dés (+3).

Peut effectuer deux attaques par tour s'il s'agit d'assaut.

LES CITÉS NOMADES DE LA LICORNE

Si des villes et des palais de très grande dimension existent sur les terres de la Licorne, la yourte reste la structure la plus caractéristique et la plus adaptée à l'habitat nomade. Les tentes ouvrent vers le sud, le chef et ses conseillés sont installés au centre, l'aile droite de l'armée à l'ouest et l'aile gauche à l'est ...

Pour simplifier, 3 « quartiers » constitue la cité : le quartier militaire et administratif, les habitations et la partie réservée aux bêtes et à l'artisanat. Mais cette distinction n'est pas forcément toujours marquée, et il est possible de trouver un petit enclos à bétail au centre de quelques tentes ou à coté de la tente des Lois.

Les femmes et les enfants demeurent dans le camp, prenant soin des troupeaux et assurant les tâches ménagères et artisanales, tandis que la totalité des hommes valides de plus de 14 ans partaient combattre ou chasser. La famille Otaku fait exception à cette règle.

Si la cavalerie constitue la pièce maitresse de l'armée, il ne faut pas oublier que tous les fils de Shinjo sont de très bons archers (à pied ou à cheval !!!). Le Clan possède également d'imposantes machines de guerres qui sont facilement démontables et transportables.

La Yourte du Khan : Elle offre un confort qui n'a rien à voir avec la rude vie des camps. L'extérieure comme l'intérieur est fait de beaux tissus ou de peaux d'animaux sauvages et il n'est pas rare de voir les yourtes des grands seigneurs couvertes d'or. L'étendard à 9 queues de Yack est dressé devant la tente du Khan lorsqu'il est présent dans le campement. Tout autour de sa tente se trouve les tentes de sa garde rapprochée, composée de hommes les plus sûrs.

La tente du Conseil et la Yourte des Cartographes: C'est là que les chefs de guerre prennent toutes les décisions relatives à la stratégie militaire. Avant chaque campagne, les Licorne se

renseignent soigneusement sur les régions qu'ils s'apprêtent à attaquer.

La yourte des Lois : Le Yasak, ou code des lois fixe le mode de gouvernement et d'administration des territoires Licornes. Il appartient aux émissaires Ide de s'arranger pour que le Yasak n'entre pas trop souvent en conflit avec les édits impériaux. La justice, souvent expéditive et toujours violente, est rendue sous cette tente. Note : Si les licornes boivent beaucoup de boissons alcoolisées, les querelles d'ivrognes sont rares, car ils considèrent comme un crime le fait de se battre entre eux.

La partie réservée aux bêtes abrite les enclos, le marché aux cuirs et le quartier des esclaves et se trouve un peu en retrait des habitations. Cette partie est toujours bien surveillée en raison de l'importance de l'élevage comme principal ressource. Le médecin et le fossoyeur, souvent la même personne, se trouve dans cette partie du campement.

Le quartier des esclaves : Il regroupe les prisonniers de guerre qui peuvent être utiles au Clan. C'est là qu'on peut trouver des marchands d'esclaves peu recommandables. Ces derniers ne sont pas du genre à s'étendre sur leurs activités.

Les enclos : Les 5 museaux est l'expression consacrée des Licornes pour désigner les animaux qu'ils élèvent (mouton, chèvre, bovin, cheval et chameaux). A cela s'ajoute l'élevage du yack. Bien que les membres de la Licorne laissent les animaux paître en liberté autour du campement, de vastes enclos sont tout de même aménagés afin de garder les nouveaux nés ou de faciliter le travail des hommes (tanneur, boucher, bourrelier...). Des troupeaux de bœufs, de moutons, chameaux et chevaux constituent les réserves en nourriture de l'ensemble de la cité : viande, lait de jument, boisson alcoolisée fabriquée à partir du lait...

Le marché aux cuirs : c'est là que les artisans travaillent le cuir et le feutre. Le cuir sert à la fabrication des casques et des cuirasses (renforcés par du cuivre et bordés de peaux de moutons). On n'y trouve donc logiquement l'armurerie. Le feutre qui nécessite le pelage des animaux, du lait et de l'huile sert à la confection des vêtements. En plus des ateliers des marchands spécialisés, on peut

régulièrement trouver des petites installations plus personnelles autour des habitations.

LA YOURTE : LA GHER POUR LES LICORNES.

On élève un mur circulaire à hauteur d'homme en assemblant de part et d'autre de la porte des panneaux en bois de saule. Sur ces treillis viennent s'appuyer de longues perches de mélèze (oun) qui convergent vers le haut où elles sont fixées sur l'anneau central (toono) formant la charpente de la tente.

Cet anneau dominant l'ensemble à 2,5m de haut est généralement soutenu par 2 piliers en forme de T (bagana) et permet le passage de la lumière et de la fumée. Un cache en feutre peut être rabattu grâce à une corde pour la nuit ou à cause des intempéries. Ces bagana sont également vénérés de par leur fonction de lien entre le monde inférieur et le monde supérieur.

La toiture est constituée d'une 1^{ère} couche de toile, puis de pièces de feutre en laine de mouton ou de chameau mouillée et battue. Enfin une toile blanche (bhurees) recouvre l'ensemble solidement ceinturé par des cordes de crin. Cet épais revêtement est parfaitement isolant et imperméable.

L'agencement de la Yourte est toujours la même. L'ouest est attribué aux hommes et l'est aux femmes. Au nord, face à la porte, se situe le Khoïmor, partie la plus respectée réservée aux anciens et aux invités que l'on veut honorer. On y trouve un coffre supportant l'autel et les objets du culte. L'invité évitera de s'asseoir devant l'autel ou à la place du centre (celle du chef de maison). Le foyer est l'un des symboles les plus importants liés à la yourte car il est le siège des esprits des ancêtres et le lien avec leur descendance. Seuls les membres de la famille ont le droit de d'alimenter le feu.

Du côté masculin se rangent les accessoires relatifs au cheval ainsi que les outres d'airag. Du côté féminin se trouvent les étagères avec les ustensiles de cuisine, la vaisselle, le lait et le garde-manger.

LES MARCHANDS ITINÉRANTS

En plus des marchands traditionnels de la famille Moto que les personnages peuvent croiser tout au long de la foire, voici une petite présentation de marchands itinérants à la recherche de bonnes affaires. La plupart de ses marchands, originaires du Chemin des Cerisiers, sont venus en suivant la caravane Gaijin de Nahray Ben Nissan, le marchand des Terres Brûlées.

LA CARAVANE DE NAHRAY BEN NISSAN, MARCHAND DES TERRES BRULÉES.

Nahray Ben Nissan est un des hommes les plus connu chez les hommes de la Licorne. Il est à la tête d'un commerce florissant. Plusieurs de ces caravanes font régulièrement l'aller et retour entre les Terres Brûlées et Rokugan. Remplis de produits exotiques au départ du désert, les innombrables chariots s'en retournent chargés de produits encore plus précieux. En effet, si les épices Gaijin s'arrachent à prix d'or sur les marchés de Rokugan, le marchand a bien compris qu'il en était de même dans son pays d'origine pour le plus simple des kimonos. Ainsi, tous les mois, une immense caravane prend la direction des provinces de la Licorne pour venir vendre aux prix forts les produits gaijin et acheter à bon prix des articles rokugani. La caravane fait ensuite demi-tour pour réaliser la même opération dans les oasis.

Afin de gérer au mieux son commerce, Nahray a engagé ses frères et ses cousins pour le seconder. Les caravanes partent des Terres Brûlées sous la conduite de son cousin Al Maqrizy. C'est son autre cousin, Idrisi, qui réceptionne les marchandises en territoire Licorne. Des convois prennent ensuite la route jusqu'aux rivages du Clan de la Grue. Là, c'est le fils de Nahray, Khaldun, qui s'occupe de vendre les produits aux marchands du Clan de la Mante. Minjai, l'autre fils, est chargé de négocier les marchandises qui prendront la route des Terres Brûlées. Tout au long du chemin, les caravaniers vendent, échangent, négocient avec les marchands

Shinjo, Yasuki, Daidoji ou Yoritomo qu'ils rencontrent aux grés de leur voyage. Parfois, des contacts solides s'établissent entre les marchands. Des points de rencontres sont alors fixés pour de futures tractations.

SHINJO SARU, BOURRELIER.

Shinjo Saru est passé maître dans l'art de travailler le cuir. Originaire des provinces Shinjo, cet ancien cavalier, c'est reconvertit dans l'artisanat à la mort de sa monture. C'est un homme sympathique et avenant, qui apprécie de travailler à son rythme, assis sur les épais tapis qui recouvrent la cour de son atelier ou son étale en plein air. La qualité de son travail est rehaussée par le choix des produits qu'il utilise. En effet, Saru est avant tout un habile négociant, qui sait dénicher les bonnes occasions là où elles se trouvent. Saru sait également fabriquer bon nombre d'objet en cuir et ne refuse jamais une commande pour un bon client ou un ami proche.

L'essentiel du travail de fabrication est l'œuvre de ses trois assistants connus de tous pour leurs innombrables querelles. Inséparables, toujours en train de se contredire et de se disputer, les 3 hommes assurent néanmoins de la bonne marche de l'atelier.

École, aucune, Honneur, 2.5, Gloire, 5.7

Feu 3, Air 4, Eau 3, Terre 3, Vide 3 (Intuition 5).

Artisanat 5, Commerce 4, droit 2, équitation 4, estimation 5, héraldique 4, kenjutsu 2, sincérité 3,

HERBORISTERIE ET MEDECINE.

Le mansaku : Cet arbuste fleurit en hiver tant qu'il ne gèle pas et permet de soigner les contusions, entorses, plaies mineures et les inflammations de la peau et des muqueuses. Une personne possédant des bases de médecine pourra également soigner des kystes et des tumeurs, des infections oculaires ou des hémorragies internes et externes.

L'odamaki : Cette fleur a 5 pétales terminées par des renflements symbolise une humeur fantasque, à deux doigts de la folie. I est recommandé aux femmes légères de mâcher les graines de la fleur mauve. Cela les inspirerait, pensait-on, dans leurs prouesses sexuelles. Cette fleur est également calmante et antiputride. En sirop elle calme la toux et des cataplasmes de feuilles soignent furoncles, ulcères, plaies et scorbut.

L'icho : Une fois au sol, la chair de ce fruit, qui peut être toxique, se décompose, produisant une odeur forte, persistante et désagréable. Elle laisse peu à peu apparaître le noyau qui s'est formé et contient une amande comestible. L'icho stimule et tonifie la circulation sanguine. Il est également possible de réduire les œdèmes et lésions de la rétine.

Bénédiction de Bente

SHAHAMA : HERBORISTE.

Iuchi Shahama était une émissaire Ide de grand renom et utilisé par le Clan de la Licorne pour accueillir ses visiteurs. Tout bascula lorsqu'elle tomba amoureuse d'Agasha Kitsoui. Leur liaison fut rapidement désapprouvée par la Licorne qui accusa le noble dragon d'être venu empoisonner les chevaux du Clan. Kitsoui fut exécuté et Shahama exilée. Personne ne sait ce qu'est devenue la jeune femme. Une rumeur prétend qu'elle voyagea jusqu'aux montagnes du Dragon pour rencontrer la famille de son amant. Sous la protection des Agasha, elle y aurait appris le secret de la transformation. Une autre rumeur prétend qu'elle se cacha pendant des années dans la forêt de Shinomen pour s'adonner à la Maho. La réalité est tout autre...

Shahama gagne misérablement sa vie en vendant quelques bouquets de fleurs les jours de marché. Une petite table bancale lui sert d'atelier pour la préparation des mixtures et des potions qu'elle réalise à partir des plantes et des fleurs qu'elle se fait livrer par sa jeune assistante. Grâce à celles-ci, Shahama est capable de guérir quasiment toutes les maladies et les infections de la vie de tous les jours et fait office d'accoucheuse et de médecin.

Feu 2, Air 2, Eau 2, Terre 2, Vide 4

École émissaire Ide 2, Honneur : 3.1, Gloire : 0.9

Calligraphie 2, Cérémonie du thé 2, Chasse 3,

LES KOI.

Descendantes des carpes communes destinées à l'alimentation, ce poisson est l'un des sujets principaux de l'art rokugani. Les cultivateurs de riz les élevaient pour les manger, mais quelque part entre quatre-vingts et quatre-vingt-dix, ils commencèrent à élever et croiser des espèces pour des raisons esthétiques. Les fermiers conservaient les poissons les plus colorés comme animaux de compagnie, pour le plaisir des yeux.

Bien que l'apparition de taches colorées puisse être le résultat d'une mutation naturelle, les membres du Clan de la Grue sont connus pour être les premiers à exploiter et développer ces mutations naturelles. La création d'espèces de différentes couleurs étendit leur renommée et petit à petit les Koi furent admirés par un nombre croissant de nobles Doji. Aujourd'hui on compte plus de 100 différents types de Koi.

La carpe Koi peut mesurer jusqu'à 90 centimètres pour les plus gros spécimens. Sachant que la taille est fonction des conditions de vie (espace, qualité de l'eau...) elle se décline en une multitude de sous-espèces qui se combinent et rendent chaque poisson unique. On parle parfois de l'âge vénérable des Koi, en général elles vivent entre 25 et 35 ans, mais parfois elles dépassent les 100 voire les 200 ans. Les plus belles carpes font l'objet de concours, et les plus cotées peuvent valoir plusieurs milliers de koku.

Discrétion 3, Etiquette 2, Herboristerie 4, Ikebana 2, Médecine 3, Poison 3.

MOTO CHAN-TSO ET LA BOUTIQUE DE KOI.

Chan-Tso est un géant bardé de cicatrices à la carcasse déformée par les combats. Ancien vétéran de l'infanterie Moto, il a combattu pendant des années contre les Gaijin pour protéger les frontières du Clan de la Licorne. Il gagne aujourd'hui sa vie en faisant le commerce des Koi (carpes). Des dizaines d'espèces différentes patientent paresseusement dans les nombreuses jarres solidement arrimées ses chariots, attendant d'être vendus aux auberges ou de se retrouver dans les bassins des riches maisons des nobles de la région.

La qualité des eaux est surveillée par sa femme, une shugenja Iuchi. Elle s'occupe de la reproduction, des croisements et de l'élevage des poissons. Trois assistants la secondent dans ses travaux. Le géant Moto possède plusieurs spécimens de toute beauté provenant des lacs de montagne ou du lac des Pétales de Chrysanthème. Chan-Tso entretient un réseau de pêcheurs et de revendeurs.

Feu 2, Air 2, Eau 5, Terre 5, Vide 3 (Agilité 4, Intuition 4).

École Moto 4, Honneur : 2.5, Gloire : 2.9

Artisanat Koi 3, Commerce 2, Défense 4, Droit 1, Equitation 4, Kenjutsu 4, Méditation 3.

SASHIMATE, MAÎTRE DU THÉ.

Sashimate, une personne énigmatique et mystérieuse, est une experte dans la cérémonie du thé et maîtrise la subtilité des arômes comme personne. Il semblerait qu'il soit un ancien samurai de la famille Kakita devenue ronin. À la mort de son seigneur, il aurait choisi de prendre la route et de trouver un endroit paisible pour exercer son métier. Encore sur la route, il possède une petite étale ambulante, qu'il installe à proximité d'une source d'eau claire nécessaire à son activité.

En effet, Il fait commerce de kyusu (théière en fonte) et de tetsubin (bouilloire toujours sur le foyer qui permet d'humidifier la pièce en hiver et d'avoir toujours de l'eau chaude pour le thé). C'est assis sur un tapis de voyage qu'il reçoit ses clients et discute affaire après avoir fait une démonstration de son talent pendant une cérémonie du thé.

Sashimate fait venir les tetsubin des territoires Doji, mais fabrique lui-même les kyusue

de manière traditionnelle. Cet alliage de fer et de carbone qui se moule aisément est cependant très cassant et seuls les grands forgerons sont à même de le travailler. La fonte possède néanmoins une qualité sans prix aux yeux des adeptes de thé car elle garde l'eau chaude plus longtemps et est dite sans mémoire (elle ne garde pas le goût du thé précédant comme une théière en terre). On peut donc utiliser plusieurs variétés de thés (noir, vert, fumé parfumés...) avec la même théière.

Feu 4, Air 5, Eau 3, Terre 2, Vide 4

École artisan Kakita 3, Honneur : 4.5, Gloire : 3.9.

Artisanat Forge 4, Cérémonie du thé 4, Commerce 1, Kenjutsu 1, Méditation 3, Poésie 2, Sincérité 3.

MATSHIROU, CHAPARDEUR ET MARCHAND DE NETSUKÉ.

Grand amateur de saké, Matsuhirou est à la fois un amuseur public et le marchand itinérant très bavard. Ne disposant ni de boutique ni d'atelier, il se contente d'une minuscule charrette à bras pour transporter son bric-à-brac et vendre ses produits. Malgré la boisson, Matsuhirou est un habile fabricant de netsuke.

Il profite des ses allers et retours sur la route pour quémander quelques morceaux de bois ou de corne aux riches marchands : essences de bois variées (buis, ébène, cerisier cypres, if), ivoire importé des Terres Brûlées, corail provenant des rivages de la Mante ou encore des os et de la corne des territoires Licorne. Parfois, il arrive même à dégoter quelques petits morceaux de jade ou de nacre.

Avec tout ceci, il fabrique de magnifiques objets qu'il revend à bon prix. Son petit système lui permet d'amasser suffisamment d'argent pour se payer de quoi manger. Il lui attire cependant de fréquents ennuis avec les marchands qui découvrent la supercherie. Dans ces moments, il ne doit la vie qu'à l'amitié qui a tissée avec les Yojimbo ou les hommes de mains des marchands. Ces derniers possèdent tous des petits netsuke à l'effigie de leur Famille ou de leur Clan.

Feu 2, Air 2, Eau 2, Terre 2, Vide 2 (Agilité 4, Perception 4).

École aucune, Honneur : 1.5, Gloire : 0.9.

Artisanat Netsuke 3, Chasse 2, Commerce 1, Discrétion 3, Estimation 1, Sincérité 2.

LA VOLIERE DE YACHOU.

LES PIES BLEUES DES ÎLES DE LA SOIE.

« C'est un spectacle inoubliable de voir une volée de Pies bleues des Îles de la Soie s'élancer dans le ciel. Elles sont si belles avec leur plumage et leur longue queue rayée de blanc. Tous les jeunes bushis désireux de servir leur daimyo devraient apprendre à les observer. En effet, dans la famille de la pie bleue, chacune prend un rôle au sein du groupe. Les grands poussins qui n'ont pas encore atteint l'âge de reproduction surveillent les plus

LE NETSUKÉ.

Le kimono étant dénué de poche, on utilise des boîtes ou des bourses fixées à l'obi pour garder sur soi les petits objets de la vie courante (bourses, nécessaire à écrire, étui à pipe, boîte à médicaments ou à sceaux). Ces objets portent le nom de sagemono et sont maintenus par des cordons passés entre l'obi et le kimono. Fixé à l'extrémité supérieure de chaque cordelette, le netsuke (petite statuette en bois) est placé au-dessus de l'obi et sert à bloquer le cordon et à maintenir le sagemono à la ceinture.

Le netsuke mesure entre 3 et 8 cm et sa forme doit lui permettre de bloquer le cordon dans l'obi (souvent des animaux ou des personnages). Il ne doit pas être trop lourd ou trop gros pour gêner dans les tâches quotidiennes et ne doit pas posséder d'aspérités qui pourraient s'accrocher à l'étoffe ou la fragiliser.

Le netsuke présente deux trous permettant de fixer le cordon. La présence de ces trous n'est pas obligatoire car certains types présentent des perforations intégrant la miniature tout en servant de canal pour les cordons (l'espace entre un bras et le tronc d'un personnage par exemple).

Himo : les cordons qui relient les boîtes et le netsuke

Himotoshi : les trous du netsuke pour faire passer les cordons.

Inrô : la boîte à sceaux

Kiseru-zutsu : l'étui à pipe.

Netsuke-shi : sculpteur de netsuke

Sagemono : les objets suspendus

Yatate : le nécessaire à écrire.

jeunes. Ils les aident à se nourrir et les protègent des prédateurs. Grâce à ce genre d'entraide, les adultes ont la possibilité d'avoir deux portées dans la même année. N'est ce pas un bel exemple de dévotion et d'organisation ! Si vous vous intéressez à cette espèce, vous aurez la meilleure chance de la contempler en allant dans les montagnes. Tout a fait mon brave homme, dans les montagnes. Je peux d'ailleurs vous servir de guide pour quelques koku... »

LE FAISAN DE MIKADO NOIR AUX REFLETS ARGENTÉS.

« Combien pour ses plumes ? Je dirais 3 ou 4 koku. C'est cher, je vous l'accorde, mais ses

plumes sont uniques. Si vous en prenez deux lots je peux vous faire un prix. Pourquoi ces plumes sont abîmées ? C'est à cause des combats mon ami. Vous n'avez jamais assisté à un combat de Faisan de Mikado. C'est un divertissement très prisé chez les Licornes. Les mâles sont capables de tuer leurs semblables quand ils sont mis en cage ensemble. A

LES TECHNIQUES DE FAUCONNERIE DU CLAN DE LA LICORNE.

Les membres de la Licorne utilisent les rapaces comme sentinelles. Lorsque l'oiseau se pose sur le gant de cuir du dresseur, il picore certaines parties du gant pour indiquer le nombre de personnes repéré depuis le ciel et une direction. Il indique toujours les personnes en premier. En renvoyant le rapace survoler les personnes repérées et en comptant le temps qu'il met pour revenir, les meilleurs fauconniers parviennent même à estimer la distance qui les sépare des assaillants éventuels.

- Le pouce indique une personne ou le nord.
- L'index indique cinq personnes ou le sud.
- Le majeur indique dix personnes ou l'est.
- L'annulaire indique vingt personnes ou l'ouest.
- L'auriculaire indique cinquante personnes.
- Le dos de la main indique un danger immédiat, des personnes tout autour du fauconnier.

Aigle

Terre 2, Eau 3, Air 2, Feu 2 (Réflexes quatre, Agilité 3)
Jet d'attaque 5g3 \ Jet de dégâts 5g2
Nd pour être touché 20 \ Blessures : 12/-1 ; 2quatre* / -2, 36/mort

Faucon domestique

Terre 2, Eau 1, Air 1, Feu 1 (Réflexes quatre, Agilité 3)
Jet d'attaque quatreg3 \ Jet de dégâts quatreg1**
Nd pour être touché 20 \ Blessures : 10 * / - 1 ; 20 mort.

Faucon sauvage (Toritaka)

Terre 1, Eau 1, Air 1, Feu 1 (Réflexes quatre, Agilité quatre)
Jet d'attaque 5gquatre \ Jet de dégâts 5g2**
Nd pour être touché 25 \ Blessures : 5 * / - 1 ; 10 / mort

*l'oiseau est trop blessé pour voler et son nd passe à 5.

**Si le faucon inflige plus de 10 points de dégâts à un adversaire, ce dernier perd un œil.

Moto. Je vous parie 10 obans qu'ils vous étripent sur place. Pourquoi ? Mais ce n'est pas possible vous n'êtes pas de la région ! Elles sont utilisées par les pisteurs qui chassent la nuit ou par les sentinelles. Pourquoi ? Mais tout simplement parce que ces oiseaux vivent la nuit et qu'ils sont capables de repérer un petit rongeur, des petits oiseaux ou des grenouilles dans l'obscurité. En plus, grâce à leur plumage, ces rapaces nocturnes se déplacent sans bruits et leurs couleurs, vous avez-vous leurs couleurs, un véritable camouflage (brun, marron, noire, beige et blanche). Des vrais ninjas mon ami ! Bien sur que les ninjas n'existent pas, mais tout de même. Allez, je vous fais un prix pour ce couple. 15 koku. »

Yachou, conteur et fauconnier

Feu 4, Air 4, Eau 2, Terre 2, Vide 2 (Perception 4)
École Eclairer Shinjo 2, Honneur : 3.5, Gloire : 2.9

Chasse 3, Commerce 2, Défense 2, Elevage rapace 3, Equitation 4, Fauconnerie 4, Kenjutsu 3
Bavard, curieux / communication animale

part au moment de la reproduction, ils préfèrent d'être seuls. »

LA CHOUETTE BLANCHES DES MONTAGNES IUCHI.

« Par tous les Kamis, ne touchez pas à cette cage. Eloignez vous si vous tenez à vos doigts. Vous êtes inconscient. Ces créatures viennent des mondes inférieurs. Enfin, c'est ce que racontent les vieilles de la région. Elles croient que ces oiseaux sont habités par des mauvais esprits. Une vieille légende raconte que les jeunes mangent leur mère quand cette dernière est fatiguée de les élever et qu'elle n'arrive plus à trouver assez de nourriture pour eux. Mais allez donc parler de cela aux Pisteurs

PERSONNAGES JOUEURS PRÉTIRÉS

Le background des personnages n'est pas précisé, car je pense que le scénario et la présentation du Clan de la Licorne se suffisent à eux-mêmes dans le cadre d'une partie prévue pour se dérouler sur une séance. Il s'agit donc de personnages très simples (2 gardes du corps, un diplomate et un héraut) relativement ouverts d'esprit pour accompagner un vieil émissaire impérial sur les routes de l'Empire. Ils sont accompagnés d'une escorte solide et de plusieurs serviteurs.

Jouer des personnages impériaux devrait illustrer le peu d'intérêt porté à l'Empereur par ceux qui vivent au fin fond de l'Empire. Ils sont des proches de l'Empereur et sont habitués à être traité comme tels.

SEPPUN KAWATO

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

Initiative : 1g1+4
Arme principale : Katana 3g2
Armure : légère, nd +5
ND pet : 20+5

Compétence : Art de la guerre 2, défense 3, Etiquette 1, iaijutsu 2, kenjutsu 4, Obiesaseru 1, Tir à l'arc 2.
École : Miharu Seppun
Rang : 2
Honneur : 3.7
Gloire : 3.8

SEPPUN BESHU

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

Initiative : 1g1+3
Arme principale : Katana 3g2
Armure : Légère
ND pet : 15 +5

Compétence : Art de la guerre 1, défense 4, Etiquette 1, iaijutsu 1, kenjutsu 3, Obiesaseru 3, Tir à l'arc 1.
École : Miharu Seppun
Rang : 2
Honneur : 4.7
Gloire : 3.2

OTOMO YUFUNE

Feu : 3

Agilité : 3

Intelligence : 4

Air : 2

Réflexes : 2

Intuition : 4

Terre : 2

Volonté : 2

Constitution : 2

Eau : 2

Force : 2

Perception : 5

Vide : 3

Initiative : 1g1+2

Arme principale : Katana 2g2

Armure : légère

ND pet : 10+5

Compétence : Calligraphie 2, courtisan 3, Droit 2, Etiquette 3, Kenjutsu 1, Manipulation 2, Obiesaseru 3.

École : Seyaku de la famille Otomo

Rang : 2

Honneur : 2.9

Gloire : 3.6

MIYA HANAKANA

Feu : 2

Agilité : 2

Intelligence : 2

Air : 3

Réflexes : 3

Intuition : 4

Terre : 3

Volonté : 3

Constitution : 3

Eau : 3

Force : 3

Perception : 5

Vide : 4

Initiative : 1g1+3

Arme principale : Wakizashi 2g2

Armure : légère

ND pet : 15+5

Compétence : Courtisan 3, défense 2, diplomatie 3, équitation 2, étiquette 3, Héraldique 2.

École : Shisha de la famille Miya

Rang : 2

Honneur : 4.1

Gloire : 2.1