

清 SUNDA

水 MIZU

村 MURA

LE VILLAGE DE L'EAU PURE



GUIDE DU MAÎTRE

GUIDE DU MAÎTRE



SUNDA
MUZU
MURA

Et bien voilà ! Quelques années que nous préparons ce supplément et à présent il est achevé. Je suis un fan du *Livre des Cinq Anneaux* et ce projet me tenait à cœur. Initialement il n'avait d'autre prétention que me faire plaisir (et en fin de compte il n'a pas d'autre prétention encore aujourd'hui). Les idées et les suggestions faisant, j'ai envisagé d'en faire quelque chose de plus imposant, ce que vous venez d'ouvrir et êtes en train de lire. J'ai pour ma part débuté Sunda Mizu Mura dans mon coin avec les bons conseils réguliers d'un ami, Aldo Pappacoda, alias Pénombre (qui en fait s'est avéré être la personne ayant fait de mes pauvres écrits quelque chose de lisible et de cette aide de jeu quelque chose dont je suis fier), une de mes nombreuses inspirations était la non moins célèbre boîte de Ryoko Owari, l'un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) suppléments de la gamme L5A, ainsi que plusieurs références bibliographiques japonaises. Plusieurs autres ouvrages de la gamme L5A ont permis cette réalisation parmi lesquels, le livret « Jusqu'à la tombe » de la boîte *La Tombe de Iuchiban*, la *Voie du Crabe*, *Secret of the Crab*, la *Voie du Loup*, la *Voie du Samurai*, la *Voie du Ninja*... Finalement le projet a vu se greffer tout un staff d'amis initialement là pour les relectures, mais qui au final se sont retrouvés pour certains co-auteurs avec moi-même sur le projet. Je les remercie grandement : Aldo (Pénombre), Émilie (notre Prez' Koan), Xavier (BayushiXav), Kev (Iraz) et ma douce Claude (Iezan). Pour finir, je remercie ceux qui nous ont rejoints par la suite pour nous filer un coup de main (relectures, etc.), Laurent et Pascal et bien entendu nos chers illustrateurs : Izi, Kumanagai, Olaf ! Et notre maquettiste talentueux (et un peu illustrateur) : Yoh.

Porte Est ...



Bref vous tenez entre les mains les fruits de notre labeur, j'espère qu'il saura titiller votre imagination et vous donner l'envie d'explorer plus avant l'univers que nous avons tenté de décrire à partir de celui développé par AEG. Comme j'ai déjà dû le dire, je suis très fier de ce qui est pour moi le premier projet de jeu de rôle de cette ampleur que j'ai dirigé jusqu'à son terme. Vous trouverez au travers de ce supplément plusieurs références à divers ouvrages, mais au final il s'agit de ma vision, de notre vision de ce que peut être l'une des plus grandes cités de l'Empire d'émeraude. Pour citer un ami qui se reconnaîtra très certainement :

« Une fois finie, une création quelle qu'elle soit (une partie, un post sur un forum, un supplément pour un jeu...), cesse en fait d'appartenir à l'imaginaire de son auteur et devient ce que les autres voudront bien en faire. Y compris rien du tout. »

Donc je vous souhaite bonne lecture, prenez ce que vous avez à prendre et surtout amusez-vous !

« Akae »

Olivier Sanfilippo

Le livre que vous avez entre les mains est le guide du maître de la cité de Sunda Mizu Mura, il n'est destiné qu'au seul usage du maître de jeu. Certaines informations présentées pourront être dévoilées aux joueurs, mais la majeure partie des chapitres est parsemée d'éléments n'ayant rien à faire dans les mains d'innocents joueurs ! Vous y trouverez la description de la cité, ses protagonistes, ses factions, ses alentours, une chronologie détaillée qui vous permettra d'envisager la cité sous les différentes périodes de la storyline. Il s'agit du cœur du supplément, sa base, elle, vous appartient.



PREMIÈRE PARTIE - LA CITÉ

- | | | | |
|----|-------------------------------------|----|---|
| 8 | Préambule | 13 | Les Brigadiers |
| 9 | Histoire générale de la Cité | 14 | Les Forces de l'ordre |
| 10 | Entre Vice et Vertu | 16 | Le Conseil Marchand de Sunda Mizu Mura |
| 11 | Situation géographique | 16 | Le Gouverneur |
| 12 | Que les portes s'ouvrent ! | | |

DEUXIÈME PARTIE - LES QUARTIERS

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 18 | Les Embarcadères du Sud | 40 | Les Quais de la Rive Est |
| 18 | La Capitainerie | 40 | La Garnison du Nord |
| 19 | Le Mémorial dédié à Suitengu | 41 | La Caserne de la Brigade de la Rive Haute |
| 19 | La Caserne de la Brigade de Suitengu | 41 | Le Dojo de Nobunaga Heihachiro |
| 20 | Atelier de Teinture | 41 | Le Temple de Dame Soleil |
| 20 | Les Voies du Quartier | 42 | Les Voies du Quartier |
| 21 | Le Quartier du Grand Temple | 43 | Le Quartier des Franges |
| 22 | Le Grand Temple de Daikoku et son marché | 44 | La Caserne des Brigadiers des Franges |
| 23 | La Caserne de la Brigade de Daikoku | 44 | Le Temple des Huit Pétales |
| 23 | Les Quais du Grand Temple | 45 | La Garnison de l'Est |
| 24 | Villa de Patron Saemon | 45 | L'Auberge des Fleurs Polies |
| 24 | Les Voies du Quartier | 46 | Le Quartier des Plaisirs de la Sinueuse |
| 25 | Le Quartier des Arsenaux | 47 | Le Havre de Momoru |
| 26 | Les Arsenaux de la Famille Kaiu | 47 | La Demeure des Fleurs Amères |
| 27 | Le Sanctuaire de l'Esprit des Saules | 47 | Les Voies du Quartier |
| 28 | La Caserne de la Brigade des Arsenaux | 48 | Les Embarcadères de l'Est |
| 28 | Les Voies du Quartier | 48 | La Caserne de la Brigade de l'Est |
| 29 | Le Quartier du Roc | 49 | L'Auberge des Marées Favorables |
| 29 | La Garnison Ouest de Sunda Mizu Mura | 49 | Les Voies du Quartier |
| 30 | La Caserne des Brigadiers du Roc | 50 | Le Quartier Noble ou Haut-quartier |
| 30 | La Place des Petits Plaisirs | 50 | Le Palais du Conseil |
| 30 | La Boutique de paniers de Taigo | 51 | Le Palais de Justice |
| 30 | Le Bureau de prêts sur gages de Zunto | 51 | La Résidence du Magistrat d'Émeraude |
| 31 | Le Temple des Quatre Pièces d'Or | 52 | Le Temple de Benten |
| 31 | Le Quartier des Plaisirs du Roc | 53 | La Résidence du Clan de la Licorne |
| 31 | La Demeure de Dame Keiko | 53 | La Résidence de l'Alliance Tripartite |
| 33 | Aux Bourses Pleines | 53 | La Villa de la Famille Bayushi |
| 33 | L'Éventail Annonceur du Bonheur | 54 | La Caserne des Brigadiers du Haut Quartier |
| 33 | Les Voies du Quartier | 54 | Les Grands Bains |
| 34 | Le Quartier de l'Ombre de Granit | 55 | Les Voies du Quartier |
| 34 | Le Dojo de Sunda Mizu Ryu | 56 | Le Quartier des Eta |
| 36 | Les Quais de la Rive Ouest | 57 | Le Crématorium |
| 36 | L'Auberge de l'Ombre | 57 | La Maison du Chef |
| 37 | La Caserne des Brigadiers de l'Ombre de Granit | 57 | La Rue des Tanneurs |
| 38 | Le Temple Rouge | 57 | La Rue des Bouchers |
| 38 | Les Voies du Quartier | 58 | La Rue des Ramasseurs |
| 39 | Le Quartier de la Rive Est | 58 | Le Sanctuaire des Petites Âmes |
| 39 | L'Office Principal de la Capitainerie | 58 | L'Arène |
| 39 | Les Écuries | | |

TROISIÈME PARTIE - LES HABITANTS

60 La Noblesse	79 Clan du Lion	95 Ningon
60 Le Conseil de Sunda Mizu Mura	79 Akodo Otodaïri	96 Reju
60 Yasuki Toroboshi	80 Clan du Phénix	96 Shiroko
62 Yasuki Sobuju	80 Shiba Tangen	96 Tokatsu
62 Yasuki Akunshin	82 Clan du Dragon	97 Tsaito
63 Yasuki Bayuri	82 Kitsuki Kaemon	97 Uriji
64 Yasuki Nashira	83 Clan de la Grue	97 Yoake
64 Yasuki Minako	83 Daidoji Shigemori	98 Les Artisans, Marchands et Gens du Peuple
65 La Famille Nobunaga	85 Les Clans Mineurs	98 Akunshi
66 Nobunaga Ishiotoshi	85 Atemori	99 Kisaragi
66 Nobunaga Heihachiro	85 Kitsune Dojiro	99 Miki
67 Clan du Crabe	86 Suzume Kobayashi	100 Naru
67 Nobuto Aikune	87 Les Ronin	100 Taigo
68 Kaiu Tsushige	87 Akemi	101 Zunto
69 Kaiu Utsuan	88 Gontori	102 Les Religieux
69 Hida Yashin	88 Juro	102 Benten no Ai
70 Hida Sakamasu	89 Kachi	102 L'Abbé Mizubo
71 Kuni Hayesu	89 Kansha	103 Natsu
71 Kuni Sakasu	91 Naishiko	104 L'Abbesse Nikko
72 Kuni Shiranai	91 Saemon	104 San
73 Yasuki Genmei	93 Ujiro	105 Les Hinin
74 Yasuki Taeru	94 Les Grandes Familles de la Roture	105 Haranobe
75 Clan de la Licorne	94 La Maison de l'Est	106 Dame Keiko
75 Ide Rotsushan	94 La Maison des Cerisiers	107 Les Intouchables
76 Shinjo Kotorame	94 La Famille Oenzo	107 Ako
77 Clan du Scorpion	95 Les Brigadiers	108 Irumi
77 Bayushi Chohime	95 Hachi	108 Kiriko
78 Bayushi Atsuyo	95 Masumo	108 Nakoto

QUATRIÈME PARTIE - LES ALENTOURS

110 Carte des alentours	118 La Famille Koebi
111 Les Marécages	118 Shiro Koebi
112 La Forêt de Bambou	119 Kano Mura
113 Les Montagnes	119 Yasuki Hanko
113 La Caverne du Fou Hurlant	119 Le Village des Trois Érables
114 Les Onsen, don des dieux	119 Le Village de l'Aimable Voyageur
114 La Baie des Poissons Morts	120 Les Jardins sous la Cité des Ombres
115 La Péninsule de Kenkai Hanto	120 La Bibliothèque secrète de la forteresse
116 Les Champs du Petit Matin	120 Le Temple de Jurojin
116 Les Mines de la Muraille Bordant l'Océan	121 Le Mémorial de Daidoji Masashigi
116 Le Pont des Marées	122 Le Mémorial de Yasuki Hohiro
117 Shiro Nobunaga	122 Le Monastère de la Terre Paisible
118 Yasuki Yashiki – le Domaine de la Grue Noire	122 Le Temple de l'Arc de Jade

CINQUIÈME PARTIE - LES FACTIONS

- | | |
|-------------------------------|--|
| 124 Le Clan du Scorpion | 131 Les Écailles de la Carpe |
| 124 L'Alliance Tripartite | 132 Les Brigadiers |
| 125 Le Clan de la Mante | 132 Les Adeptes du Sang |
| 126 La Famille Daidoji | 132 La Cellule de l'Eau Pure |
| 127 Les Kolats | 133 La Cellule de la Forêt de Bambou |
| 128 La Famille Hida | 134 La Cellule du Monastère de la Terre Paisible |
| 128 La Famille Kaiu | 134 Les Nezumi |
| 129 La Famille Kuni | 135 Les Temples de Daikoku |
| 130 La Famille Yasuki | 136 La Confrérie du Temple Rouge |
| 130 La Famille vassale Kano | 136 Les Enfants du Temple des 4 Pièces d'Or |
| 130 La Famille vassale Nobuto | |

SIXIÈME PARTIE - HISTOIRE ET CHRONOLOGIE

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 138 Le Passé de Sunda Mizu Mura | 155 Le Règne du Sang |
| 142 Le Futur de Sunda Mizu Mura | 155 La Course au Trône |
| 142 La Guerre des Clans | 156 Index des lieux |
| 147 La Guerre contre l'Ombre | 157 Index des personnages |
| 150 La Guerre des Esprits | 158 Carte de Sunda Mizu Mura |
| 152 L'Ère des Quatre Vents | |

Coordination éditoriale : Olivier *Akae* Sanfilippo. **Rédaction :** Aldo *Pénombre* Pappacoda, Olivier *Akae* Sanfilippo. **Maquette :** Yohan *Yoh* Vasse. **Illustrations de couvertures :** Olivier *Akae* Sanfilippo. **Illustrations Intérieures :** Bertrand *Kumanagai* Daine, Charles-A. *Izi* Moigno, Olivier *Akae* Sanfilippo, Olaf et Seshiru, Yohan *Yoh* Vasse. **Cartographies :** Olivier *Akae* Sanfilippo. **Relectures :** Pascal *Kakita Yoshino* Broxolle, Kevin *Irazetsu* Civy, Xavier Colette, Laurent *Bob Darko* Devernay, Aldo *Pénombre* Pappacoda, Claude *Iezan* Sanfilippo, Olivier *Akae* Sanfilippo, Yohan *Yoh* Vasse.



LA VOIX DE
ROKUGAN

La reproduction, la copie et la traduction, même partielle, de ces textes et documents est interdite sans une autorisation. Les textes et images de cette publication restent la propriété de leurs auteurs. Leur reproduction est interdite sans leur accord. Le contenu éditorial de cette publication n'a aucun caractère officiel par rapport à la société AEG ou la gamme *Legend of the Five Rings*.

La Voix de Rokugan remercie AEG et EDGE pour leur soutien et leur aide.

Nous remercions la communauté de la Voix de Rokugan pour leur soutien.

Legend of the Five Rings et toutes les marques y étant associées sont TM et © Alderac Entertainment Group Inc. Tous Droits Réservés.

Au sujet des participants

Aldo *Pénombre* Pappacoda : <http://www.penombre.com> – Yohan *Yoh* Vasse : <http://nintaka.canalblog.com>

Olaf et Seshiru : <http://chaospider.blogspot.com> – Olivier *Akae* Sanfilippo : <http://akae.over-blog.com>

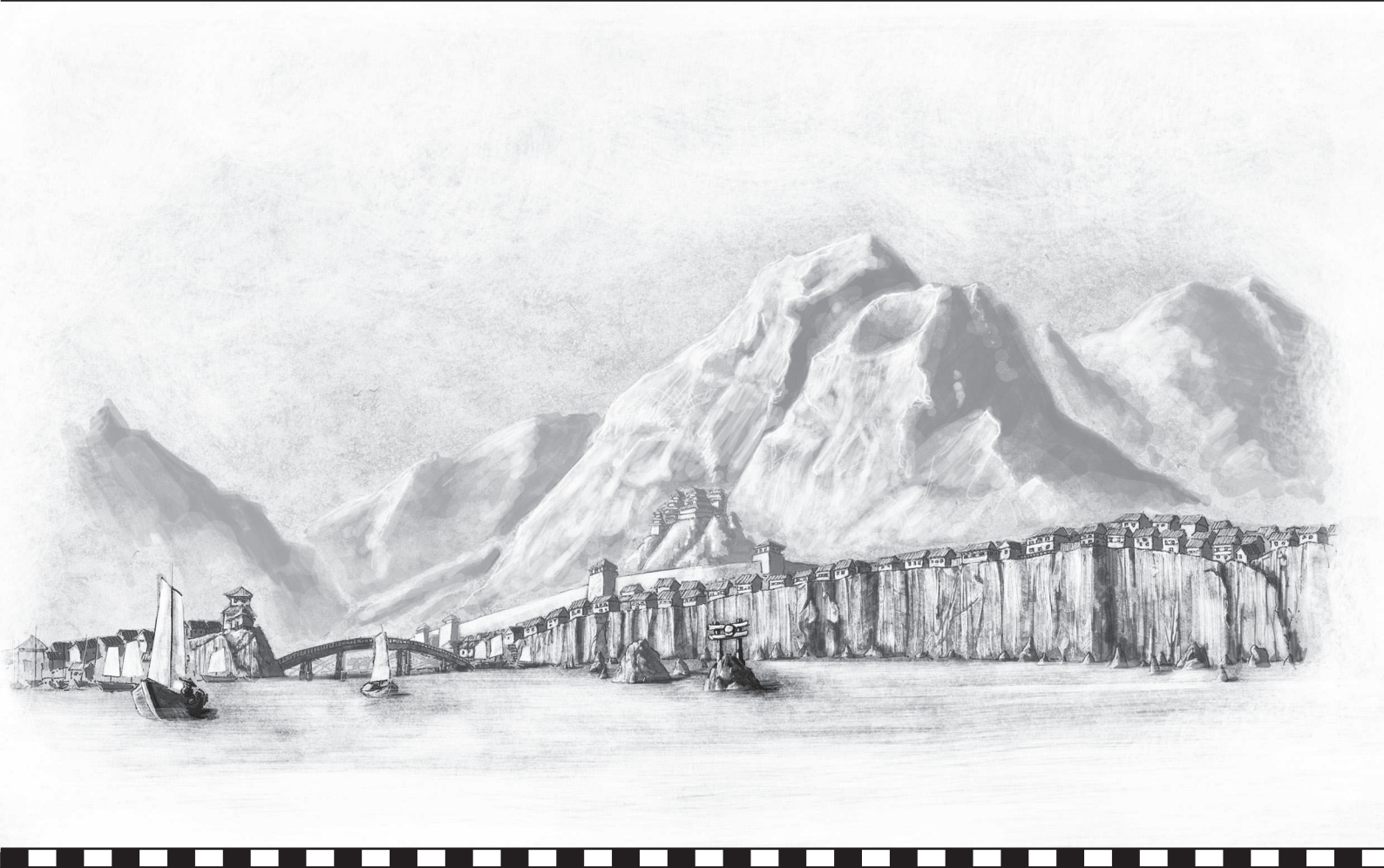
Bertrand *Kumanagai* Daine : <http://users.skynet.be/kumanagai>

Imprimé par CAMPUS COPIE, 9 Pavillon Casimir Delavigne, 76130 Mont-Saint Aignan

PREMIÈRE PARTIE

水

LA CITÉ



PRÉAMBULE

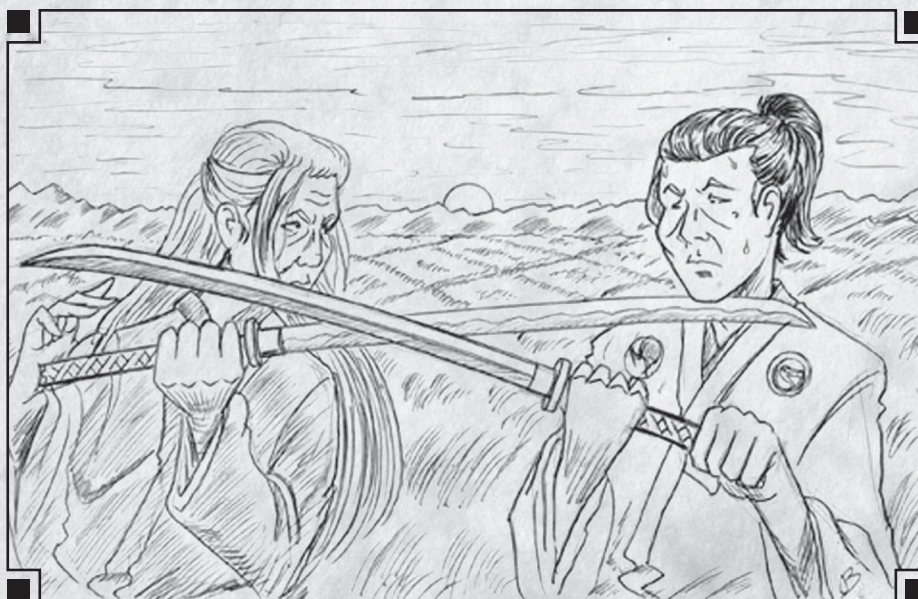
(Les mentions cartographiques font référence à la carte de Rokugan présentée dans le Livre de Base de la 4^e édition)

Sunda Mizu Mura (CB1 sur la carte), le Village de l'Eau Pure, n'a de village que le nom. Cette cité de près de cent mille habitants est l'un des plus anciens foyers de population de Rokugan. Au cours des siècles, le petit village a grandi pour devenir un port d'importance, puis une gigantesque métropole, un des carrefours commerciaux majeurs de l'Empire.

Sa situation stratégique à l'embouchure de la Rivière de l'Or (G11 sur la carte), Kawa no Kin, fait du Village de l'Eau Pure un point de passage obligatoire et une escale majeure dès lors que l'on veut profiter de ce fleuve navigable sur la majeure partie de son cours. L'activité économique du clan du Crabe ne peut se passer de Sunda Mizu Mura qui joue également un rôle majeur dans les échanges qui impliquent les clans du Scorpion, de la Licorne, du Lièvre, du Moineau, du Renard et de la Mante. Sunda Mizu Mura tire son nom du grand fleuve auprès duquel le village des origines fut bâti. Une source d'eau potable aussi riche ne pouvait qu'être

un atout de poids dans la survie d'une communauté humaine importante. Par ailleurs, la cité tient également son patronyme de la présence d'un grand nombre de sources thermales dans les environs. La Baie des Poissons Morts, dans laquelle se jette la Rivière de l'Or, demeure une zone d'activité volcanique sous-marine intense et les sources chaudes, convoitées par les rokugani pour leurs vertus purifiantes et apaisantes, abondent sur ses rivages.

Nous avons pris la liberté de développer cette cité dans une période historique qui nous intéresse plus particulièrement, à savoir un an avant le Coup d'État du Clan du Scorpion. Bien que nos textes concernent donc essentiellement la cité et ses habitants durant l'année 1122, un chapitre traitant des décennies suivantes et des principaux événements qui affectent Sunda Mizu Mura vous est proposé en fin de guide, pour vous aider à adapter ce projet à une autre période plus récente de la storyline officielle.



HISTOIRE GÉNÉRALE DE LA CITÉ

La tradition veut que la famille Yasuki soit à la tête de Sunda Mizu Mura depuis sa fondation, mais cela ne reflète pas l'exacte vérité. À l'origine, dans les temps mythiques qui précèdent la fondation de l'Empire, la petite agglomération n'était qu'un marché pour les pêcheurs de la baie. Au fur et à mesure du développement des échanges commerciaux, elle prit de l'importance afin de répondre aux nouvelles demandes. Des marchands commencèrent à venir vendre leurs biens, les fermiers des environs leurs productions, les pêcheurs prirent l'habitude de louer leurs embarcations. Mais un autre facteur participa également au développement de la cité.

Lorsque le kami Hida s'installa dans les territoires du sud, un petit fort fut bâti en surplomb du village. À l'issue de la Grande Guerre qui se solda par la défaite de Fu Leng, le fondateur du clan du Crabe fit raser le fortin et dresser à sa place un dojo, le Sunda Mizu Ryu. Ce centre de formation, qui demeure encore le plus réputé au sein du clan du Crabe, permit de renforcer la puissance militaire d'une agglomération en plein essor. Dans le même temps, Sunda Mizu Mura devint une sorte de ville frontière, marquant la séparation entre les provinces Crabe et Grue.

À l'époque, la toute jeune famille Yasuki gérât précisément les provinces Grue proches de la cité et avait déjà entrepris d'y étendre ses activités commerciales. Le clan du Crabe se préoccupait peu de commerce, tout entier tourné vers les fortifications des montagnes séparant ses provinces des domaines du Dieu Sombre. Un accord informel vit le jour entre les suivants de Hida et ceux de Dame Yasuki, accordant à ces derniers de grandes facilités pour commercer dans la cité. Dans le même temps, les Yasuki commencèrent également à proposer aux guerriers Crabe en permission des distractions susceptibles de leur faire oublier les horreurs des territoires frontaliers. Les premières maisons de geisha et brasseries de Sunda Mizu Mura étaient des plus correctes, les

Yasuki étant des membres du clan de la Grue, mais la situation évolua graduellement, pour adapter ces établissements à une clientèle peu portée sur les raffinements excessifs.

Lorsque la première guerre civile de l'Empire éclata en 387, opposant les clans de la Grue et du Crabe sur des questions territoriales, les environs de Sunda Mizu Mura firent partie des zones contestées par les deux belligérants. La famille Yasuki exerçait déjà de fait un contrôle actif sur la plupart des facettes de la cité, les Hida se contentant des taxes reversées et d'une tutelle de pure forme. La défection des Yasuki qui demandèrent à rejoindre le clan du Crabe fut perçue par ce dernier comme une véritable aubaine. Outre le camouflet infligé à la Grue, les Yasuki amenèrent leur savoir-faire et leurs richesses dans un clan qui en avait énormément besoin.

Les provinces Yasuki passèrent sous le contrôle du clan du Crabe, qui confia officiellement en 400 la responsabilité pleine et entière de Sunda Mizu Mura à ses nouveaux vassaux. Les siècles qui suivirent virent la cité grandir pour finalement recouvrir la majeure partie des berges de l'embouchure de la Rivière de l'Or. Sur le plan économique, son rôle n'a fait que s'accroître, avec l'essor progressif du clan de la Mante dans un premier temps, puis les opportunités offertes par le retour du clan de la Licorne bien plus tard. La population de la grande cité, devenue plus cosmopolite que durant les temps mythiques, a vu graduellement l'influence des Yasuki modifier son paysage social.

L'argent reste la préoccupation essentielle des habitants et des habitués de la cité portuaire. Depuis les grands cartels commerciaux jusqu'aux contrebandiers en passant par les artisans, les geisha, les fermiers, les pêcheurs et les vendeurs d'alcool ou d'opium. Moins vénéneuse que la célèbre Ryoko Owari, Sunda Mizu Mura est également un peu moins hypocrite : ici les Yasuki règnent ouvertement et les autres se partagent les miettes, de toutes les manières légales ou non que l'on puisse concevoir.

ENTRE VICE ET VERTU

Sunda Mizu Mura présente un équilibre fragile entre vertu et débauche. Le plus grand port de la famille Yasuki attire la traditionnelle faune de criminels et de mauvais garçons que l'on s'attend à trouver dans les villes de cette importance. Sunda Mizu Mura a vu se développer en ses murs autant d'affaires honnêtes que d'activités illégales. Nobles marchands, humbles pêcheurs et voyageurs côtoient contrebandiers, prostituées et opiomanes. Les négociants respectables génèrent des revenus légaux et la famille Yasuki n'envisage absolument pas de renoncer à une source si lucrative d'impôts.

Finalement, Sunda Mizu Mura oscille entre crime toléré et activités commerciales encadrées. Les établissements consacrés aux vices véniels comme le jeu, l'opium, l'alcool et la prostitution ont pignon sur rue. Ils se font connaître publiquement et prospèrent comme d'autres types de commerces. La ville prélève une taxe sur leurs bénéfices et leur impose un certain niveau de salubrité et de sûreté. Ces établissements se concentrent dans les quartiers des plaisirs, séparés du reste de la ville par un mur d'épineux. En théorie, ceux qui tentent de s'implanter à l'extérieur de ces zones sont fermés rapidement et leurs propriétaires arrêtés. Ainsi les marchés, criées et autres commerces honnêtes peuvent se tenir tranquillement sans que les passants aient perpétuellement sous les yeux des individus peu fréquentables. Dans les faits, il existe un certain nombre de bouges « clandestins » en dehors des quartiers réservés. Des commerces tout à fait ordinaires mais dont les arrière-salles abritent diverses activités, destinées principalement à des gens qui n'ont pas les moyens (ou pas le désir) de se rendre dans les quartiers réservés. Ces bouges sont quant à eux généralement sordides, voire dangereux et il est peu probable que leurs clients éprouvent un réel attachement pour ces endroits. Certains établissements bas de gamme des quartiers réservés proposent des « prestations » similaires, mais eux y mettent au moins un peu les formes. Ces établissements en dehors des enceintes d'épineux sont « protégés » par les éléments les plus corrompus des forces de l'ordre et/ou par quelques petits patrons de la pègre.

Cet équilibre se maintient de façon assez satisfaisante car tous les intéressés ont compris les avantages qu'ils pouvaient retirer de ce statu quo. La famille Yasuki, qui s'appuie à la fois sur ses vassaux, les guerriers Hida et certains petits parrains du crime, dirige la ville d'une main de fer, tout en laissant les opportunistes de petite envergure se faire quelques niches confortables. Les Yasuki à la tête des commerces les plus florissants, qu'ils soient licites ou non, forment le Conseil qui dirige la cité. Ces hommes, qui seraient ailleurs considérés comme des dirigeants de la pègre, contrôlent officiellement la ville et arrêtent une politique favorable à leurs intérêts commerciaux. Le fait qu'ils soient corrompus ne pose aucun doute, mais c'est une corruption calculée, matinée de compétence. Si les rivalités s'avèrent âpres et fréquentes entre seigneurs Yasuki, elles vont rarement jusqu'aux extrêmes constatés dans d'autres cités.

Mais il existe aussi une nuance ténue, malgré le fait que Sunda Mizu Mura soit menée par un clan qui compte surtout des gens pragmatiques ou opportunistes. Les crimes violents, qui sont rarement bons pour les affaires, se voient sévèrement réprimés, d'autant plus que les forces de l'ordre se composent principalement de guerriers Hida. Les brigands, les pirates n'ont normalement pas droit de cité dans la ville, sauf s'ils graissent les bonnes pattes et surtout évitent de se faire remarquer. La plupart des gens réellement influents dans la cité savent qu'il leur faudrait traverser une bonne partie de l'empire pour trouver d'autres endroits aussi importants et stratégiquement situés. Et on ne leur y ferait pas forcément bon accueil. Dans l'ensemble, la plupart des gens qui font dans l'illégalité veillent donc à agir avec une certaine « retenue ». Ce sont surtout les gens du petit peuple qui souffrent de leurs abus.

Être amoral ne pose pas problème à Sunda Mizu Mura pourvu que l'on sache quelles bornes ne pas dépasser. On ne trouvera pas forcément autant de raffinement dans les riches demeures Yasuki que dans celles de leurs concurrents des cités Grue ou Scorpion, mais y prospérer demande tout autant de finesse et de sens de la mesure, sous des dehors apparemment plus « bruts ».

SITUATION GÉOGRAPHIQUE

Les parages immédiats de la cité bénéficient d'un temps clément la plupart du temps.

Les montagnes proches de la Muraille Bordant l'Océan protègent des vents continentaux qui amènent les nuages, ainsi que des miasmes glacés venant de l'Outremonde, alors que le volcanisme souterrain et sous-marin entretient une certaine tiédeur. Les montagnes ainsi que la péninsule de Kenkai Hanto atténuent un peu la puissance des typhons venus de la mer. Les hivers font dans la douceur tandis que les étés profitent de la fraîcheur des montagnes.

La contrepartie à cette situation géographique et au volcanisme local est l'abondance de pluies durant les mois de mousson. Les mois de la Chèvre et du Bœuf sont particulièrement pluvieux et les moussons prennent souvent la forme de trombes d'eau très éprouvantes pour les habitants de la région. Ceux-ci font cependant contre mauvaise fortune bon cœur, car il suffit de se déplacer de quelques dizaines de kilomètres à l'intérieur des terres avoisinantes pour affronter les conséquences des fréquentes sécheresses estivales.

Malgré leur violence, les moussons estivales sont considérées comme un présent des Fortunes. Cette abondance de pluies associée à la roche volcanique donne un sol très riche et très fertile qui favorise les cultures en offrant des récoltes très importantes (jusqu'à trois par an pour le riz). Les eaux chaudes de la baie rendent la pêche généreuse. Elles sont parmi les plus poissonneuses de tout Rokugan et constituent la base de la productivité de Sunda Mizu Mura. La

pêche reste la première source de revenus, directe et indirecte, de la cité.

Outre l'aspect commercial et climatique, la situation géographique de Sunda Mizu Mura lui assure une bonne protection contre tout agresseur. Le port offre un bon abri contre les wako (pirates), très présents dans la région (famille Daidoji et clan de la Mante obligeant), ainsi que contre les eaux maudites et corrompues du sud. Enclavée au pied des montagnes, la cité est protégée de toute attaque de grande envergure par la terre, alors que ses accès à la mer et au fleuve lui assurent un réseau de communications excellent avec le reste de Rokugan. Jusqu'au douzième siècle, la cité n'eut à affronter qu'un seul raid majeur de wako et ne fut jamais directement menacée par l'Outremonde.

À l'est de Sunda Mizu Mura, à quelques kilomètres, se trouve le domaine de la Grue Noire (Yasuki Yashiki, CB11) et toute la péninsule de Kenkai Hanto. La route de la feuille d'érable (Momiji doro), à l'ouest, mène directement à Kyuden Hida (CB5) en passant par plusieurs petits hameaux côtiers. Au nord, la rivière de l'Or permet d'accéder à de nombreux villages. Elle ouvre

les portes vers les terres du clan du Moineau, du Renard, du Lièvre, du Scorpion et de la Licorne. Une route montagneuse, empruntée essentiellement par les autochtones, conduit au village de Yasuki Hanko, le défi des Yasuki (Cf. 2^e et 3^e éd.), et de là aux terres du clan de la Grue proches de la Chaîne du Toit du Monde. Il est également possible d'accéder directement aux provinces Asahina par la route côtière, en passant par Yasuki Yashiki.



QUE LES PORTES S'OUVRENT !

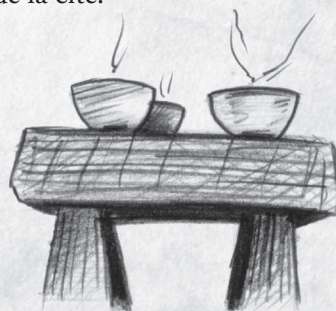
Au premier coup d'œil, les visiteurs découvrent un vaste dédale de rues et de passages encombrés de marchands ambulants et d'étals de toutes sortes. La progression à l'intérieur de la ville n'est guère aisée du lever au coucher du soleil. Le flâneur se retrouve vite gêné par les nombreuses charrettes dans les rues, le flot des passants s'arrêtant devant des échoppes ou sortant des bâtiments agglutinés. En plus des marchandises traditionnelles (poissons, ustensiles divers, soie, épices, etc.), on peut apercevoir quelques curiosités dans les rues du port telles que des tortues, ou des livres rapportés par le clan de la Licorne. Sunda Mizu Mura se plie au quotidien de toute cité : les mendiants, les diseurs de bonne aventure, le bruit de la foule et les odeurs, rien n'est épargné à la ville. Deux bâtiments que l'on peut apercevoir de quasiment tous les points de la cité la dominent. Niché près des contreforts montagneux occidentaux, le Dojo de Sunda Mizu est l'édifice le plus impressionnant de la cité. Néanmoins le palais du Conseil situé sur les contreforts opposés lui offre un vis-à-vis à sa hauteur.

Outre ces deux édifices, la ville fourmille de lieux plus ou moins importants. On peut citer le grand temple de Daikoku et son marché, mais aussi les immenses chantiers navals de la famille Kaiu qui laissent parfois s'échapper d'étranges embarcations. Sunda Mizu Mura possède bien entendu son lot d'auberges plus aux moins convenables, ainsi que ses cohortes de tavernes. Tout ceci pour satisfaire le flot de voyageurs, marchands en visite ou simples pèlerins.

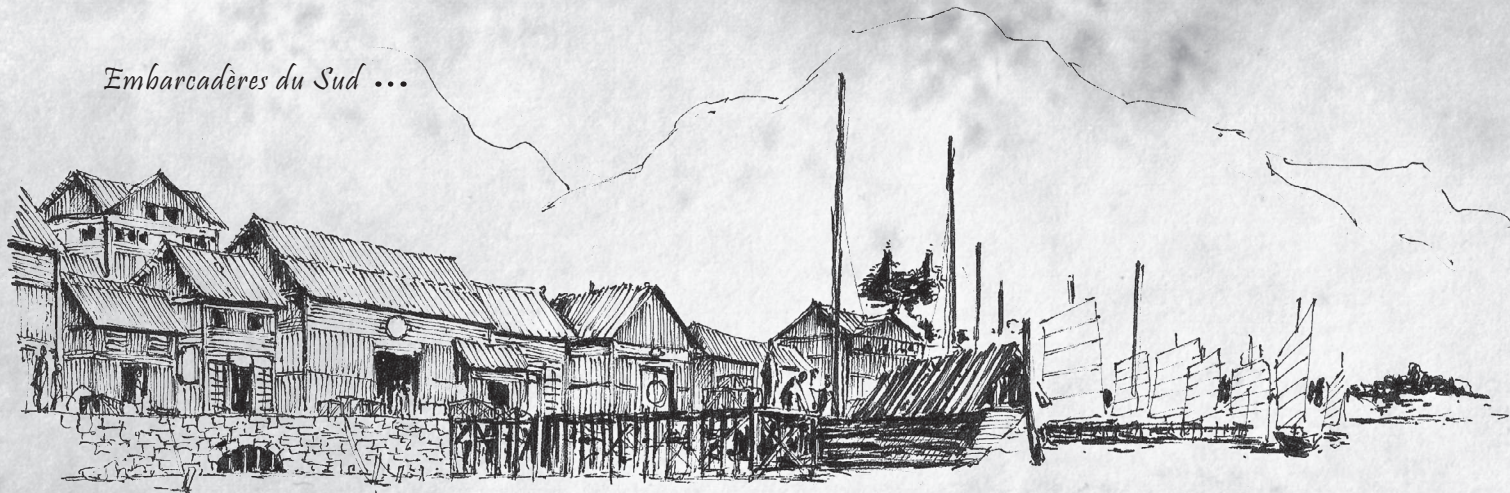
Mais ce qui étourdit l'étranger qui découvre la ville, c'est certainement l'immensité de la zone portuaire. Les centaines de voiles, les pontons et les quais encombrés de milliers de caisses, les entrepôts vomissant denrées et marins, les odeurs des épices qui grisent les sens des non-initiés.

La croissance économique et démographique constante a naturellement obligé la ville à s'agrandir. Les murailles furent repoussées par deux fois et il ne reste rien des premiers remparts, que les ingénieurs Kaiu ont réutilisés à bon escient pour de nouvelles infrastructures. La majorité des quartiers populaires

ont des voies de circulation étroites et souffrent du manque de place commun aux cités en perpétuel essor. Outre les grands axes, les ruelles et traverses sont surencombrées. Les foules s'y heurtent, les odeurs et fumées des échoppes et des auberges s'y accumulent. La circulation dans les quartiers qui bordent le fleuve devient un réel inconvénient pour qui rechigne à se faire bousculer. Il est cependant étonnant de voir avec quelle célérité la place peut se faire lorsqu'une patrouille de la famille Hida apparaît. On est très loin des cités portuaires policées du nord. Cette croissance continue s'est notablement ralentie ces dernières années, principalement parce que la place commence à manquer et que les autorités rechignent à rebâtir une nouvelle fois les murailles de la cité.



Le quartier noble constitue une exception à la règle et même s'il ne possède pas le luxe extérieur de ceux du clan de la Grue ou du Scorpion, les intérieurs des villas des riches négociants Yasuki n'ont rien à leur envier. Contrairement aux autres quartiers de la ville, la famille Yasuki met un point d'honneur à ce qu'il ne soit pas encombré et que les résidents bénéficient d'un calme relatif. Les vastes rues bordées de jardins simples mais charmants sont fréquemment patrouillées. On n'y trouve pas de marins en goguette ou de vendeurs à la criée. Toutefois la famille Yasuki a installé plusieurs échoppes de luxe afin de satisfaire les nobles qui veulent procéder à certains achats sans passer par leurs domestiques. Et sans avoir à se rendre dans les dédales de la cité basse. Pour assurer cette séparation du reste de la cité, un rempart entoure le quartier noble à l'accès très surveillé.

Embarcadères du Sud ...

LES BRIGADIERS – LES GROUPES DE PROTECTION CONTRE LE FEU ET LES CATASTROPHES

Dans une ville telle que Sunda Mizu Mura, une des préoccupations majeures demeure les catastrophes naturelles ou accidentelles qui mettent en péril la cité. Les tsunamis sont inexistantes et les typhons plutôt rares, seuls les tremblements de terre dans cette zone volcanique se montrent fréquents. Les moussons sont souvent dévastatrices, et comme dans toutes les grandes villes, le feu peut vite devenir un fléau.

Lorsque la famille Yasuki prit la tête de la ville, elle souhaita former des unités spécialisées et performantes dans la lutte contre le feu et les autres catastrophes. Toutes furent créées à partir d'équipes heimin déjà existantes. Le Conseil recruta plusieurs ingénieurs de la famille Kaiu proches de la retraite, afin qu'ils puissent former ces heimin de manière plus rigoureuse. Ces ingénieurs transmirent leur connaissance des infrastructures urbaines et de l'urbanisme mais, dans le même temps, ils entreprirent d'organiser et discipliner leurs subordonnés. Rapidement les bénéfices de cette formation se révélèrent productifs et la réputation des équipes de protection ne fit que croître au sein de la population, bien consciente de l'importance de leur rôle.

Contrairement aux kajinin de Ryoko Owari, ces groupes de protection sont encadrés de quelques samurai (généralement portés sur l'urbanisme et la gestion des ressources humaines) et dépendent

du Conseil, offrant ainsi à ce dernier un atout supplémentaire dans la cité. Même si ces équipes, les Brigades, ne sont pas exemptes de corruption, elles demeurent un corps soudé et performant, généralement très apprécié.

Chaque quartier possède sa Brigade attitrée, dont la caserne est placée de manière à faciliter ses interventions. Grâce à la densité de population, il suffit généralement de crier « Au feu » pour que la nouvelle se propage. Cependant, la plupart des chefs de Brigades se sont arrangés avec certains riverains pour qu'ils les aident à regrouper les hommes de congé si nécessaire. Les familles des Brigadiers jouent également un rôle officieux mais essentiel dans la coordination des interventions.

Lors des catastrophes trop importantes, toutes les Brigades se voient mobilisées. Chacune cherche alors à briller aux yeux des autres et se surpasse. Le reste du temps, le fait que chaque Brigade ait sa zone délimitée d'intervention canalise les petites rivalités de corps, mais un tournoi annuel a été mis en place pour créer une certaine émulation. À chaque fin de printemps, on peut voir s'affronter les différentes casernes lors d'épreuves physiques dont l'issue détermine les promotions à venir. Les vainqueurs bénéficient d'une belle notoriété au sein de la ville.

LES FORCES DE L'ORDRE

Une cité aussi vaste que Sunda Mizu Mura compte tout naturellement de nombreux criminels qui font fi des règles. Un Magistrat du clan du Crabe, qui rend compte directement au Conseil, supervise la plupart des activités de police et de justice locale. Le magistrat de la cité a sous ses ordres plusieurs yoriki de quartier et quelques yoriki volants qui circulent dans toute la ville. Eux-mêmes disposent généralement de quelques auxiliaires heimin, les doshin, pour les assister. Par ailleurs, plusieurs groupes armés en étroites relations avec le Magistrat contribuent à maintenir le calme dans la cité et à y faire régner un certain ordre.

Le groupe le plus important sur le plan numérique se nomme la Garde Grise ; qui constitue également la garnison militaire de la cité. Elle se compose de plusieurs centaines de membres de la famille Hida n'ayant plus l'honneur de servir sur le Mur, ni d'approcher l'Outremonde. La plupart de ces bushi aigris par le voile du déshonneur donnent une réputation brutale et cynique à la Garde Grise. Malgré tout, ces guerriers vétérans pratiquent un style martial ayant déjà fait ses preuves. Ils sont organisés en petites unités mobiles et lourdement armées, chargées de réprimer les troubles à l'ordre public et de veiller au respect des lois édictées par la famille Yasuki. Le magistrat de la cité peut à tout moment mobiliser des éléments de la Garde, avec l'accord du Shireikan qui la commande. Celui-ci conserve par contre pleine autorité sur ses hommes, en particulier en cas de troubles de nature militaire. Les élèves du Dojo de Sunda Mizu Ryu doivent durant leur formation accomplir un service obligatoire de plusieurs semaines au sein de la Garde Grise. Cependant, leur jeunesse, leur fierté et la rancœur des membres permanents de ce corps ne manquent pas de générer des échauffourées ou des bagarres. Surtout quand les jeunes étudiants se retrouvent à servir aux côtés d'anciens élèves de leur dojo, tombés en disgrâce...

La famille Yasuki a doté le port d'une unité spécialisée dans les affaires et interventions maritimes : la Garde des Eaux. Elle opère sur les quais, dans la baie et parfois même sur le fleuve. Son rôle essentiel consiste à contrôler les marchandises qui entrent et sortent de la ville, La Garde des Eaux veille à l'acquittement des droits de passage sur la rivière de l'Or et au paiement des taxes sur certaines marchandises. Elle confisque les denrées de contrebande et emprisonne les contrevenants.

La Garde des Eaux est, comme on peut s'y attendre, assez corrompue, mais pas forcément comme on pourrait l'imaginer. Le Conseil veille à ce que les intérêts personnels des Gardes n'aillent jamais à l'encontre de ses propres objectifs et il est paradoxalement assez rare (contrairement à ce que l'on pourrait voir dans d'autres ports) que les Gardes des Eaux coopèrent avec des gens qui leur semblent nuire aux intérêts de leurs dirigeants.

Le chef de la Garde des Eaux rend compte au Magistrat mais aussi directement au Conseil. Garde des Eaux et Garde Grise sont parfois amenées à agir ensemble pour des opérations ponctuelles, mais les deux corps ne s'estiment guère et au quotidien, leurs rapports sont généralement médiocres. Outre les conflits de juridiction sur les rives du fleuve et la zone portuaire, les Gardes des Eaux détestent les Gardes Gris qu'ils perçoivent comme des brutes incompetentes, alors que ces derniers ne voient en eux que des crapules qui paradedent avec des sabres et se remplissent les poches.

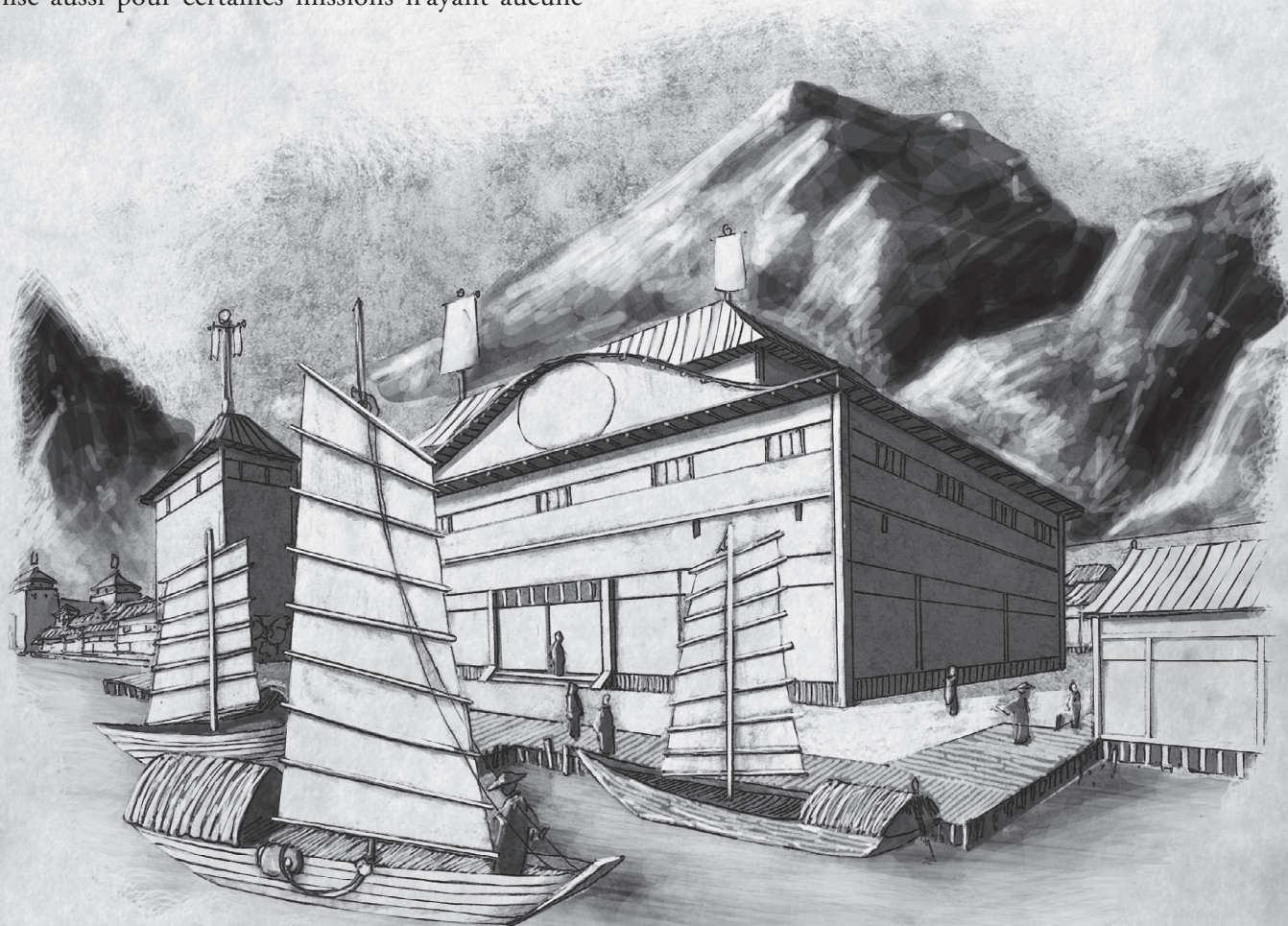
Il y a quelques années, le quartier sud du port a été le théâtre d'un affrontement sérieux entre les deux groupes, pour une obscure histoire de conflit juridictionnel à propos d'un simple vol de saké. L'intervention musclée et inattendue des Brigadiers fut encore plus impressionnante que la rixe elle-même. Il y eut un mort dans chacune des Gardes et deux de plus parmi les brigadiers. Il y eut également des blessés parmi les riverains, des dommages matériels conséquents et le voleur parvint même à s'enfuir. Les samurai de la Garde Grise et de la Garde des Eaux furent sévèrement réprimandés et

leur humiliation fut complète quand le Conseil félicita les Brigadiers, qui avaient par leur intervention courageuse protégé la population. Le quartier s'en souvient encore et les sourires moqueurs (mais discrets...) ne manquent pas quand on croise l'un des samurai impliqués dans l'affrontement.

Enfin, le Conseil de la cité possède sa propre garde privée. Elle œuvre théoriquement sous la tutelle du Magistrat de la cité, mais ne procède en fait à aucune opération de police et ne participe pas à la défense de la ville. Les membres de ce petit corps d'élite veillent sur les Conseillers, leurs résidences et le Palais du Conseil. Ils sont tous affiliés à la famille Yasuki mais la majorité appartient en fait à une petite famille vassale, les Nobunaga. Ce petit groupe, qui ne compte que quelques dizaines de bushi, ne fait pas qu'assurer la protection du Conseil puisque celui-ci l'utilise aussi pour certaines missions n'ayant aucune

justification officielle... malgré leur discrétion, les Gardes du Conseil jouissent d'une certaine réputation, plutôt intimidante. De fait, et nous avons sans doute là le plus beau secret de polichinelle de la cité, la Garde du Conseil entretient de bons rapports avec certains truands, petites frappes et mercenaires de bas étage, se servant d'eux comme gros bras pour intimider ceux qui ont le malheur de déplaire aux Conseillers. Les actes de ces misérables vauriens sont bien évidemment imputés à « une criminalité endémique de faible importance, impossible à enrayer totalement ».

En dehors des autorités locales, la ville bénéficie également de par son importance d'un Magistrat d'Émeraude résident, affecté de manière permanente avec son entourage à la grande cité. Cependant, comme nous le verrons plus loin, le contexte actuel est un peu particulier à cet égard.



Capitainerie générale ...

LE CONSEIL MARCHAND DE SUNDA MIZU MURA

Le Conseil constitue la plus haute autorité de la cité. Sunda Mizu Mura est la seule ville de l'Empire à posséder une telle entité, qui remplit les fonctions de gouverneur et en possède toutes les prérogatives comme tous les pouvoirs. Le Conseil comprend les six membres locaux les plus influents de la famille Yasuki.

Ensemble, ils gèrent la cité au nom de leur Famille. Chaque décision cruciale est votée puis ratifiée. Ils décident des impôts pour le nettoyage des égouts et l'entretien des infrastructures publiques, des taxes sur les marchandises des droits de passage, etc. Ils reçoivent aussi toutes les doléances des habitants, en tous cas celles qui ne se perdent pas dans l'administration qu'ils ont mis en place. Bref, ils font la pluie et le beau temps à Sunda Mizu Mura.

Lorsqu'un membre du Conseil décède, se retire ou perd son titre, les cinq autres élisent un remplaçant au sein de la communauté Yasuki de la cité. Un Conseiller peut être limogé par un vote de ses pairs mais il garde un droit de réponse. Il participe au vote de destitution le concernant au même titre que les autres Conseillers et en cas d'égalité, il conserve sa place.

Le daimyo de la famille Yasuki peut en revanche, selon le schéma classique, décréter ce qu'il veut sans que le Conseil puisse s'y opposer autrement que par ses suggestions. Cela ne se produit généralement que lors d'une crise de succession ou d'une guerre intestine portant préjudice à la famille ou à ses intérêts.

Les Conseillers sont les plus puissantes personnalités de la cité, à la fois par leur position officielle mais aussi et surtout par leur richesse. Chacun sauvegarde fermement ses intérêts et tous se partagent le paysage financier de la ville, faisant en sorte de conserver le monopole sur son activité économique. Grands négociants, ils se trouvent, comme les familles de Ryoko Owari, à la tête d'énormes réseaux marchands. Le système usuel du protectorat des

marchands heimin a donné à la famille Yasuki, en particulier à Sunda Mizu Mura, un instrument de choix pour créer des cartels qui lui sont totalement inféodés. Rares sont les commerçants de Sunda Mizu Mura qui pourraient se permettre d'abandonner la protection d'un négociant Yasuki, à plus forte raison si ce dernier appartient au Conseil.

Paradoxalement, cela n'interdit en rien l'implantation de comptoirs étrangers à Sunda Mizu Mura. Une concurrence réelle, et pas seulement limitée aux rivalités entre Yasuki, doit exister, au moins en apparence. Cette concurrence est particulièrement féroce, mais la plupart du temps, le Conseil et ses partisans parviennent à conserver la haute main sur les affaires et à maintenir les concurrents étrangers dans une précarité certaine.

LE GOUVERNEUR

Sous la pression des autorités impériales, la ville a dû se doter de l'institution classique des autres cités de l'Empire : la fonction de gouverneur. Cela ne fut pas véritablement un problème et après de longues discussions à la cour, il fut accordé au Conseil de désigner en son sein un Gouverneur qui porterait le titre et les charges qui incombent à la fonction. Dans les faits, les Conseillers conservent généralement la quasi totalité de leurs pouvoirs originels et le Gouverneur existe surtout pour des raisons protocolaires.

Les habitants ne se réfèrent au titre de Gouverneur que très rarement et n'ont, pour la plupart, jamais douté que le Conseil continuait à diriger la ville. Dans l'esprit d'un habitant de Sunda Mizu Mura, le Gouverneur n'est rien de plus que le porte-parole du Conseil. Les étrangers arrivés depuis peu se reconnaissent donc facilement quand on parle de politique locale, par leur emploi d'un titre dépourvu ici de réel pouvoir.

DEUXIÈME PARTIE

水

LES QUARTIERS



LES EMBARCADÈRES DU SUD

Il reçoit la majorité des arrivées et départs maritimes. Le quartier comprend de nombreux quais et entrepôts. Il fourmille d'étals en tous genres. Ses rues et ses quais grouillent de monde à longueur de journée et ne s'endorment que pour quelques heures durant la nuit. Avant l'aube, on peut à nouveau entendre le bruit causé par l'activité du port, les vendeurs à la criée et les marins de repos... Les embarcadères s'étendent du côté de la rive occidentale, tout au sud du « pont des deux rives ».

LA CAPITAINERIE (n°1)

Dans ce vaste bâtiment de deux étages, on enregistre les bateaux lors de leur arrivée au port.

La Capitainerie est un des deux quartiers généraux des Gardes des Eaux. Le bâtiment, situé au sommet d'un escarpement rocheux, permet une vue imprenable sur l'embouchure du fleuve. Nobuto Aikune, vassal de la famille Yasuki, dirige la Capitainerie ainsi que les équipes des Gardes des eaux.

Le bâtiment est surveillé par une escouade de six hommes lourdement armés qui se relaient toutes les huit heures. Certains se demandent la raison de la présence de ces hommes.

Aikune prétend qu'elle vise à prévenir toute idée de représailles sur son office (et il fait plutôt bien au vu du travail de ses hommes, qui ne se font pas que des amis au sein de la pègre). Il ne précise pas que cette escouade protège certains passages discrets menant au réseau d'assainissement, où sont entreposés plusieurs caisses et objets impliqués dans

1. La Capitainerie
2. Le Mémorial dédié à Suitengu
3. La Caserne de la brigade de Suitengu

le marché noir du Conseil. Un canal permet de sortir les marchandises de cette cache sur une barque.

À l'insu de la population, bien que certaines rumeurs en parlent, le réseau d'assainissement tient lieu d'habitation à une nichée de Nezumi. Elle compte une demi-douzaine d'adultes qui travaillent avec la famille Yasuki et la Garde des Eaux en particulier.

LE MÉMORIAL DEDIE À SUITENGU (n°2)

Le culte de Suitengu, la fortune tutélaire des marins, était autrefois florissant à Sunda Mizu Mura. Cela changea durant les siècles qui suivirent l'incorporation des Yasuki dans le clan du Crabe. Ceux-ci favorisèrent en effet ouvertement le Grand Temple de Daikoku ainsi que l'essor d'autres congrégations vouées à la Fortune de la Richesse. À la longue, les dons aux moines de Suitengu diminuèrent et finirent par se réduire à un minimum assez misérable. Les derniers moines de Suitengu finirent par fermer leur temple et par quitter la ville, situation paradoxale quand on connaît son histoire. Nul ne se rappelle plus exactement où se trouvait le temple de Suitengu ni ce qu'il devint après le départ de ses occupants. À l'inverse, il reste encore un témoignage magnifique de cette époque, visible depuis bien des endroits de la cité.

Situé à l'est des embarcadères du sud, le mémorial de Suitengu est constitué d'une magnifique statue de neuf mètres de haut faite d'un superbe marbre rose venant des îles du clan de la Mante et de cuivre provenant des mines du clan du Lion. Elle trône sur un piédestal de sept grandes marches où de nombreux fidèles viennent déposer leurs offrandes. Pêcheurs et marins quittant le port, ainsi que tous ceux dépendant des bienfaits de l'océan viennent s'y recueillir. La plupart des fidèles profitent de l'occasion pour nettoyer l'endroit et de nombreux capitaines obligent les marins indisciplinés à grimper en haut de la statue pour la frotter. Chose remarquable, les mouettes qui sont généralement les premières à se percher là où on abandonne quelque chose de comestible ne

s'approchent jamais de la grande statue. Elle demeure donc relativement facile à entretenir car aucune déjection d'oiseau ne la souille. La plupart des fidèles pensent que tant qu'ils seront sincères dans leurs dévotions, il en sera ainsi et que cela marque le fait que Suitengu a depuis longtemps pardonné aux gens de la mer d'avoir laissé ceux qui restent à terre marginaliser son culte.

La statue est orientée vers la baie et tourne son regard vers l'horizon. À ses pieds, un dragon enroulé représente Ryujin, le dragon vivant au plus profond de la Baie des Poissons Morts. Toutes les nuits une vieille femme vient déposer un flambeau aux pieds du colosse et cette simple torche illumine la statue de la Fortune avec telle force que les marins surpris par la nuit affirment pouvoir retrouver leur chemin grâce à cette lumière.

Étrangement, nul ne sait qui est cette vieille femme et par superstition ou crainte personne ne l'a jamais approchée. Les rares individus qui voulurent la suivre la perdirent dans les rues du quartier. Certains disent qu'elle serait une fille que Ryujin aurait eue avec une mortelle et qui depuis protège les âmes des marins perdus...

LA CASERNE DE LA BRIGADE DE SUITENGU (n°3)

Cette caserne est constituée d'un simple hangar aménagé pour accueillir les hommes de la brigade. Si la brigade a choisi ce dépôt, ce n'est pas par obligation, mais parce qu'il se situe à un endroit stratégique pour toutes les opérations dans leur quartier. Il y a toujours une permanence dans la caserne, les autres hommes surveillent les rues du quartier des embarcadères du sud.

Tokatsu dirige les escouades et patrouille avec elles. La brigade s'est récemment dotée d'une grosse cloche qui permet de rameuter les hommes et prévenir les habitants d'un incendie ou d'une autre catastrophe. Cette cloche est un présent de Kuni Sakasu qu'il offrit après que sa famille eut été sauvée par la brigade du port lors d'un incendie. C'est un symbole qui emplit de fierté tous les hommes de

la brigade. Les brigadiers de Suitengu sont souvent sollicités et s'occupent de toute la portion occidentale des embarcadères du sud, jusqu'aux arsenaux Kaiu. Ils entrent souvent en conflit avec les Gardes des Eaux et des quais de Nobuto Aikune, lors d'interventions sur des entrepôts que celui-ci ne voudrait pas voir fouillés. Qui plus est les brigadiers s'interposent souvent entre les hommes d'Aikune et les citoyens lorsque la Garde des Eaux fait un peu trop de zèle.

ATELIER DE TEINTURE

Le jeune et talentueux teinturier Naru réside ici, avec son épouse Yae. Leur logement ne compte que trois pièces : une dédiée à leur vie familiale, une réserve pour les produits nécessaires au petit commerce et l'atelier lui-même, qui a pignon sur rue. Yae passe énormément de temps à ranger cette pièce, la seule normalement accessible au public et à la clientèle, car son époux est trop absorbé par son travail pour faire attention à ce qui l'entoure la plupart du temps. Cependant, malgré l'air distrait de Naru et son atelier souvent encombré, les habitués de la petite boutique ne jurent que par son travail et sa réputation progresse inexorablement.

LES VOIES DU QUARTIER

La « Rue du temple »

Une partie de celle-ci commence au bord des quais avant de s'enfoncer dans les habitations vers la place du Grand temple.

La « Rue des tisserands »

Cette rue sépare le quartier de celui du Grand Temple. Comme son nom l'indique, elle comporte nombre des tisserands et artisans du textile de la cité.

La « Rue des potiers »

La rue des potiers va du sanctuaire de Suitengu jusqu'à la place des forges. Cette dernière portion ne fait pas partie du quartier. La grande majorité des potiers de la cité ont élu domicile ici et l'activité y est florissante.

La « Rue des deux rives »

La rue des deux rives constitue comme la rue des tisserands une frontière avec le quartier du Grand temple. Elle rejoint le pont des deux rives qui traverse le fleuve au sud de la ville pour rejoindre la rive est.

Le « Pont des deux rives »

Ce large pont traverse le fleuve au sud de la ville.

La Capitainerie ...



LE QUARTIER DU GRAND TEMPLE



- 3. La Caserne de la brigade de Suitengu
- 4. Le Grand Temple de Daikoku et son marché
- 5. La Caserne de la brigade de Daikoku
- 6. Les Quais du Grand Temple

Le quartier du Grand Temple est le centre marchand de la cité et par là même, le quartier le plus peuplé de Sunda Mizu Mura. Il fourmille de mille échoppes, étals, entrepôts. Il abrite le plus important temple de la cité et son plus grand marché. Il s'étend du « carrefour des futurs échanges » au « pont des deux rives ». C'est par ce quartier que transitent la majorité des marchandises qui entrent dans la cité, la plupart pour y être vendues.

LE GRAND TEMPLE DE DAIKOKU ET SON MARCHÉ (n°4)

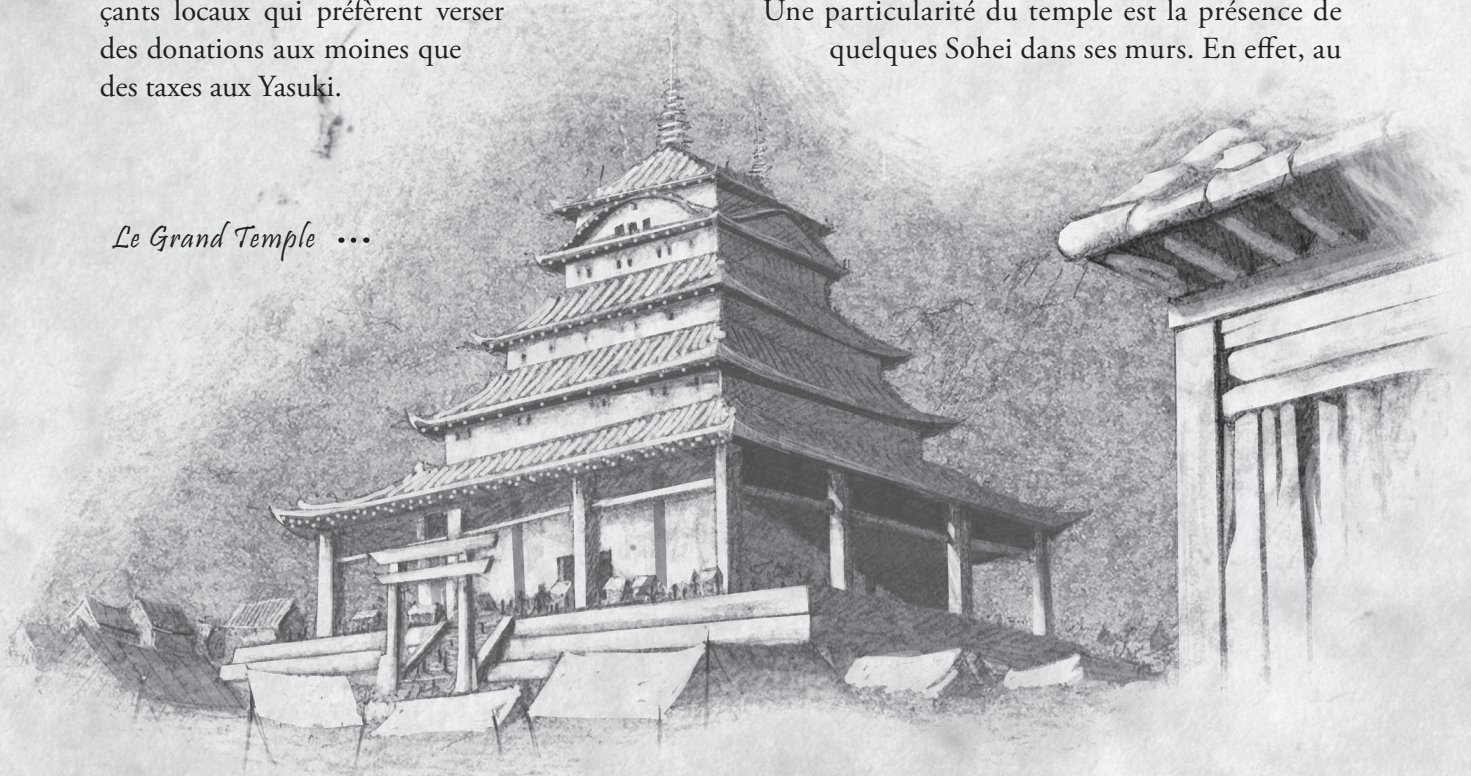
Le grand temple de Daikoku est, comme son nom l'indique, un très vaste temple consacré à la Fortune de la richesse. On peut aisément constater que ce temple est le plus fréquenté de Sunda Mizu Mura. La dévotion que suscitent les activités principales de la cité trouve écho en ce lieu mais le temple lui-même constitue un abri pour les marchands qui ont la faveur des moines. Ils peuvent alors faire leurs affaires sous la protection du lieu sacré. Bien entendu ces marchands font de généreux dons aux offices du temple pour montrer leur gratitude. Ils ont ainsi trouvé un bon moyen de pouvoir se détacher de l'emprise du Conseil. Les marchands de Daikoku, comme les nomment les citadins, sont en concurrence avec les marchands sous la protection du Conseil. De plus, commercer dans un lieu saint permet d'échapper aux taxes... Les négociants affiliés aux rivaux commerciaux des Yasuki occupent la majeure partie des étals protégés par les moines, ainsi qu'un certain nombre de petits commerçants locaux qui préfèrent verser des donations aux moines que des taxes aux Yasuki.

Le Grand Temple ...

Le Conseil cherche comme de juste à entraver cette concurrence, ainsi que le manque à gagner qu'elle représente à tous les niveaux. Cependant la réputation de bienfaiteurs des marchands de Daikoku (les moines reversent une grande partie des dons aux pauvres de la cité et à la brigade de Daikoku) impliquerait très certainement un soulèvement de la population en cas de représailles trop maladroites. Le Conseil ronge son frein depuis des générations, mais préfère attendre le bon moment pour pouvoir régler le compte des bonzes en toute discrétion et sans trop s'impliquer. Dans l'absolu, la véritable concurrence au sein de la cité est en partie garantie par le Grand Temple et les Yasuki sont divisés depuis longtemps sur l'intérêt de sauver les apparences à ce point-là. Les moins avides savent bien que renforcer trop ouvertement leur mainmise sur la ville ne ferait à terme que pousser les négociants étrangers à se chercher des ports où ils pourraient faire de meilleures affaires. Y compris avec leurs parents qui n'ont pas la chance d'avoir pignon sur rue à Sunda Mizu Mura...

L'abbé Mizubo dirige le temple avec grande ferveur et efficacité. C'est un saint homme à l'attitude radicale mais dévote. Il supervise le temple depuis huit ans et est devenu une figure emblématique du quartier.

Une particularité du temple est la présence de quelques Sohei dans ses murs. En effet, au



cours des siècles, le Conseil a parfois usé d'intimidation pour réduire l'influence du Grand Temple, poussant les moines à se protéger. La brigade de Daikoku s'était proposée mais l'abbé de l'époque ne voulut pas la mettre en porte à faux par rapport au Conseil. Il décida que quelques moines quitteraient le temple pour s'entraîner auprès de sohei de Bishamon, dans le temple situé sur les terres de la famille Hida. Une fois formés et dans la possibilité d'enseigner les techniques aux autres moines, ces volontaires rentrèrent à Sunda Mizu Mura.

La famille Yasuki eut vent de leur retour et une patrouille décida de leur régler leur compte. La patrouille fut neutralisée sans coup férir et les moines rentrèrent paisiblement. Depuis la Garde Grise entretient une certaine rancœur envers les moines du Grand Temple, qui se chargent de protéger les marchands tout en assurant les messes et prières.

Une chose reste sûre, le bruit et l'animation ne gênent pas les dévots, car le temple est une véritable fourmilière.

Le bâtiment en lui-même est un vaste marché couvert mais aussi un lieu où de nombreux petits autels ont été construits, par les différents donateurs soucieux de s'attirer les grâces de la Fortune de la richesse et celles des moines du temple. Les étals mêlés aux autels donnent à l'agencement général un aspect plutôt chaotique et étrange.

Autour du temple, sur la place, un marché colossal s'étend tel un petit village d'étals, où une foule de citadins, marchands, gardes et chariots tentent de se faire une place dans un labyrinthe de tentes colorées et aux multiples senteurs. Contrairement aux marchands de Daikoku, ces commerçants sont tous soit directement affiliés aux Yasuki, soit de généreux contributeurs au système

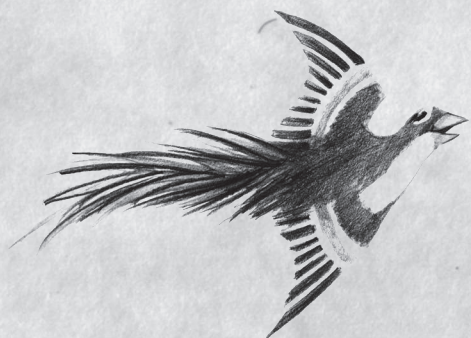
des « mains généreuses » (les pots de vin) qui n'ont pas pu obtenir d'étal dans le marché protégé. Le marché extérieur est surveillé activement par les gardes de la cité.

LA CASERNE DE LA BRIGADE DE DAIKOKU (n°5)

Appelée ainsi de par sa localisation, cette vaste caserne possède le plus grand effectif en brigadiers. Cela est dû à la taille du quartier, au nombre d'entrepôts et bâtiments construits les uns sur les autres qu'il abrite et à la forte densité de population. C'est aussi ici que se trouve le Dojo et centre de formation des brigadiers, dirigé entre autres par Kaiu Tsushige, le chef suprême des brigadiers, qui lui vouent une grande admiration. Les Brigadiers de Daikoku sont menés par Uriji, un chef exemplaire réputé pour son talent de combattant lors des bagarres. La caserne est constituée d'un vaste bâtiment d'un étage avec une cour intérieure d'un style très classique. Un autre bâtiment accolé, haut de deux étages et fait de pierre, constitue le Dojo et abrite les appartements des sensei. Kaiu Tsushige y demeure la majeure partie du temps qu'il ne passe pas dans les rues de la ville.

LES QUAIS DU GRAND TEMPLE (n°6)

Une mince portion des quais de la ville se trouve dans le quartier du Grand Temple, mais ils dépendent de la capitainerie au même titre que les autres. Contrairement aux entrepôts du quartier des embarcadères, ceux du quartier du Grand Temple sont d'une taille plus conséquente, à l'instar de ceux qui bordent la rivière. Mieux protégés d'éventuels pirates ainsi que des éléments que dans la baie elle-même, ils abritent donc une bonne partie des marchandises destinées à être convoyées hors de la ville.



VILLA DE PATRON SAEMON

Cette petite demeure bourgeoise de belle apparence possède un minuscule jardin privatif dissimulé par un haut mur d'enceinte. Un petit groupe de serviteurs dévoués et trois ronin y résident en permanence, formant l'entourage de Saemon l'Aveugle, un des petits patrons du crime de la cité.

LES VOIES DU QUARTIER

La « Rue du marché »

Cette rue part du carrefour des futurs échanges et rejoint la place du Grand Temple. Elle se trouve dans le prolongement de la rue longue et constitue une des artères principales de la cité.

La « Rue des entrepôts »

Cette rue, entourée d'entrepôts multiples, rejoint elle aussi la place du Grand Temple depuis les quais du quartier.

La « Rue du temple »

Elle est la continuité de la rue du même nom du Quartier des Embarcadères du Sud.

La « Rue des fleurs »

Cette rue est un véritable délice de senteurs florales. Siège des artisans fleuristes, jardiniers, elle fait office de frontière entre le quartier du Roc et celui de l'Ombre de Granit. C'est dans cette rue qu'on trouve un petit temple dédié aux Sept Fortunes. Elle aussi rejoint le Carrefour des Futurs Échanges.

Le « carrefour des futurs échanges »

Ce carrefour marque une frontière entre trois quartiers de la cité. Il est particulièrement actif et on y trouve un poste de yoriki entre autres bâtiments divers.



La « Rue des tisserands »

Cf. quartier des embarcadères du sud.

La « Rue des chariots »

Cette rue porte ce nom en raison du passage ininterrompu des chariots, et autres convois qui se rendent ou viennent du port.

La « Rue du comptoir »

Cette rue mène de la rue des tailleurs au principal comptoir d'enregistrement Yasuki, un endroit rempli de grattes-papiers et de comptables.

LE QUARTIER DES ARSENAUX



- 7. Les Arsenaux de la famille Kaiu
- 8. Le Sanctuaire de l'Esprit des Saules
- 9. La Caserne de la brigade des arsenaux

Le quartier des arsenaux est en partie constitué de demeures de heimin, hinin et samurai modestes. Certains artisans y ont également leurs ateliers. Mais le quartier tire surtout son nom des immenses arsenaux tenus par la famille Kaiu. Ils englobent la moitié de sa superficie et restent la source d'activité majeure de cette partie de la cité. Le quartier est délimité au nord par le quartier du Roc et à l'est par ceux du Grand Temple et des Embarcadères du Sud.

LES ARSENAUX DE LA FAMILLE KAIU (n°7)

Les immenses arsenaux produisent une partie importante des flottes de guerre et de commerce du clan du Crabe. Les fonds et moyens à disposition des arsenaux sont considérables et ils pèsent grandement dans la politique de la cité. Les Arsenaux sont constitués de nombreux entrepôts, ateliers et hangars ainsi que d'une immense forge où l'on réalise certaines pièces des navires. Les hangars abritent les embarcations en cours d'assemblage avant qu'elles ne soient envoyées sur les flots.

Certains bruits courent sur d'immenses formes qui sortent des récifs entourant les arsenaux au plus profond de la nuit, mais les curieux qui se sont trop approchés ont souvent disparu où malencontreusement perdu la mémoire... En fait ces grosses formes sont certaines des fameuses tortues de fer du clan du Crabe en cours d'amélioration et de perfectionnement. La famille Kaiu fait tout pour garder ses activités secrètes (et en particulier ce qui concerne les koutetsukan). Elle recourt parfois à des méthodes radicales si elle pense que menaces et sanctions disciplinaires ne suffiront pas. Une interdiction formelle de pénétrer dans les arsenaux est en vigueur et seule une autorisation du maître des chantiers ou de ses hatamoto peut permettre d'y accéder. Les nombreux ouvriers et charpentiers natifs de la cité doivent prêter un serment d'allégeance spécial pour travailler dans l'enceinte et seuls les plus fiables sont retenus par les Kaiu pour seconder leurs propres hommes sur les projets les plus sensibles (comme les nouveaux Koutetsukan). Les rivaux des Kaiu, notamment le clan de la Mante, trouvent assez frustrante cette situation paradoxale : les arsenaux de Sunda Mizu Mura sont un des pôles d'ingénierie les plus importants du clan du Crabe, installé dans une ville connue pour sa corruption mais obtenir la

Les Arsenaux ...

moindre bribe d'information sur les projets les plus importants menés dans son enceinte demeure d'une difficulté sans nom.

La famille Kaiu a érigé une muraille autour du site et de nombreuses patrouilles qui n'ont de comptes à rendre qu'au maître des arsenaux quadrillent le secteur et ses alentours. Le front de mer est piégé de diverses manières et plusieurs petits navires croisent en permanence pour le surveiller.

Le Maître des arsenaux actuel est Kaiu Utsuan, un homme très influent au sein de la famille Kaiu ainsi que du clan dans son ensemble. Excellent ingénieur naval, il a su exploiter les ressources qui furent mises à sa disposition pour doter le clan d'une flotte conséquente.

Sous ses ordres des centaines d'hommes et femmes s'activent à l'intérieur des chantiers. De toute la ville, on peut apercevoir les fumerolles qui s'échappent des forges. Les hangars les plus importants dépassent nombre de bâtiments du quartier par leur hauteur.

Les arsenaux ont peu de problèmes avec le Conseil, chacun respecte les prérogatives de l'autre. Qui plus est, les arsenaux fournissent à la famille Yasuki une bonne part des navires de sa flotte marchande. Bon nombre des architectes navals des arsenaux sont membres de la famille vassale Fundai. Une étroite collaboration existe entre les Arsenaux et Fundai Mura, l'autre grand chantier naval du clan du Crabe. Ce dernier se trouve également dans la Baie des Poissons Morts et réalise quasiment tous les autres bâtiments utilisés par la famille Yasuki. Le Conseil de Sunda Mizu Mura a donc dû se montrer particulièrement accommodant avec les dirigeants des Arsenaux.

LE SANCTUAIRE DE L'ESPRIT DES SAULES (n°8)

Il y a de cela plusieurs siècles, une épidémie frappa la cité, décimant une grande partie de la population. Tout le monde se tourna vers la prière, s'adressant aux Fortunes pour que cesse l'hécatombe. Miraculeusement, la maladie ne se propagea

pas plus loin qu'un grand et magnifique saule au cœur de la cité. Les habitants remercièrent grandement l'esprit du saule pour les avoir aidés en intercédant pour eux auprès d'Ekibyogami et en sauvant ainsi la ville du désastre.

L'Esprit des Saules est devenu l'objet d'un culte très important et fait figure de Fortune protectrice des habitants de Sunda Mizu Mura. Cette croyance reste purement locale et seules les anciennes familles de toutes conditions (très nombreuses tout de même) la partagent.

Le Sanctuaire de l'Esprit des Saules est en fait un vaste jardin très bien entretenu où de nombreux saules ont été plantés. Des parterres de fleurs embellissent ce cadre charmant. En son centre un saule très haut et recouvert d'une crinière de feuillages tombant jusqu'au sol, trône de manière majestueuse au-dessus d'innombrables offrandes.

Ce jardin est fréquenté par les fidèles qui viennent prier pour le rétablissement d'un proche malade. Ces croyants pensent que les esprits des habitants de la cité s'en vont à leur mort auprès du grand saule pour lui rendre un dernier hommage, avant d'aller comparaître devant Emma-o. Ainsi les saules du sanctuaire sont réputés abriter la demeure de nombreux fantômes et esprits qui attendent de pouvoir poursuivre leur route. Les fidèles viennent donc également prier pour les âmes de leurs défunts. Le sanctuaire est devenu le lieu de recueillement de beaucoup de vieilles familles de roturiers, qui voient en ces saules l'incarnation de l'âme des plus saints de leurs ancêtres. Le saule étant devenu aussi une Fortune du foyer pour beaucoup de ces vieilles familles, il est de coutume d'offrir à une femme nouvellement mariée un jeune arbrisseau qu'elle devra aller planter dans le sanctuaire pour que l'Esprit des Saules veille sur sa demeure. Ce rituel a fait du saule une métaphore de la grâce féminine aussi bien dans l'imaginaire populaire qu'au sein de la caste samurai.

Chaque année une grande célébration a lieu en l'hommage de la Fortune du Saule et en souvenir de son action pour protéger les citoyens de la maladie. Les prêtres et moines débute la procession devant le sanctuaire, suivis par des milliers de fidèles. Les officiants chantent de nombreuses prières tout en faisant sonner des cloches afin de faire fuir

les mauvais esprits représentés par des cerfs-volants aux allures de démons. De jeunes vierges vêtues de rouge agitent au centre de cette procession des rameaux de saules sanctifiés qui sont censés purifier les fidèles et chasser les démons. La procession passe à travers toute la ville au rythme des chants et des cloches. Puis, elle revient au sanctuaire où les rameaux sont brûlés et servent à mettre le feu aux cerfs volants, symbolisant la victoire contre la maladie et ses démons.

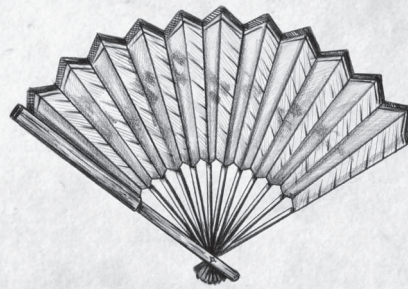
Cette procession a lieu le dix-septième jour du mois du sanglier.

LA CASERNE DE LA BRIGADE DES ARSENAUX (n°9)

La caserne de la brigade des arsenaux est constituée d'un bâtiment de taille moyenne. Elle se trouve en plein cœur du quartier et bâtie sur deux étages. Un mirador grimpe encore d'une hauteur équivalente à deux autres étages supplémentaires et permet d'avoir une vue imprenable sur le quartier. Cette innovation est l'œuvre de Kaiu Tsushige qui souhaite peu à peu munir toutes les casernes de miradors identiques afin de couvrir toute la ville. La caserne des arsenaux fut équipée en premier car l'abondance des forges et ateliers d'artisans fait de ce quartier la partie de la métropole la plus sensible et la plus exposée aux incendies. Lors de la célébration de l'Esprit des Saules, les brigadiers sont sur le quivive car il arrive souvent que des cerfs-volants en feu dérivent sur les toits de la ville. C'est pour cette raison que les brigadiers des arsenaux se hissent sur les toits du quartier et les arpentent tout du long de la cérémonie, un seau d'eau à la main. Ils s'entraînent d'ailleurs régulièrement dans cette perspective. Shiroko, qui mène les brigadiers des arsenaux, est la seule femme qui soit parvenue à accéder au statut de chef de brigade depuis les origines de ce corps. Elle en est fière, mais chaque jour est une épreuve pour cette jeune femme d'environ vingt-cinq ans. Même s'ils la respectent, ses hommes font tous preuve du même scepticisme quant au bien fondé de la présence d'une femme à ce poste.

En raison de leur habitude à évoluer sur les toits les brigadiers des arsenaux sont appelés les « voltigeurs » et sont d'excellents acrobates. Nombre d'entre eux profitent de leur entraînement pour effectuer quelques patrouilles sur les toits, ce qui leur donne une meilleure vue des environs. Cette pratique se perdra sans doute dans une génération ou deux, lorsque l'on aura pris l'habitude de faire confiance au réseau de guetteurs postés sur les tours des casernes, mais elle demeure encore très vivace.

Il est parfois arrivé qu'on confonde un brigadier voltigeur avec un cambrioleur ou un des « ninjas » mythiques, mais cela reste assez rare, car ils se cantonnent dans ce quartier de la ville. Quant à ces autres « habitués » des promenades sur les toits, ils fréquentent peu les toitures du quartier des arsenaux car ils encourent un risque certain d'y être aperçus par les Brigadiers.



LES VOIES DU QUARTIER

La « Rue longue »

Cette rue part de la porte de l'est jusqu'au carrefour des futurs échanges. Il s'agit encore d'un des axes majeurs de la cité. Elle marque la frontière avec le quartier du roc.

La « Rue des forges »

Elle rassemble bon nombre de travailleurs du métal.

La « Place des forges »

On y trouve la plus grande concentration de forges hors des arsenaux.

La « Rue des potiers »

Cf. quartier des embarcadères du sud.

LE QUARTIER DU ROC

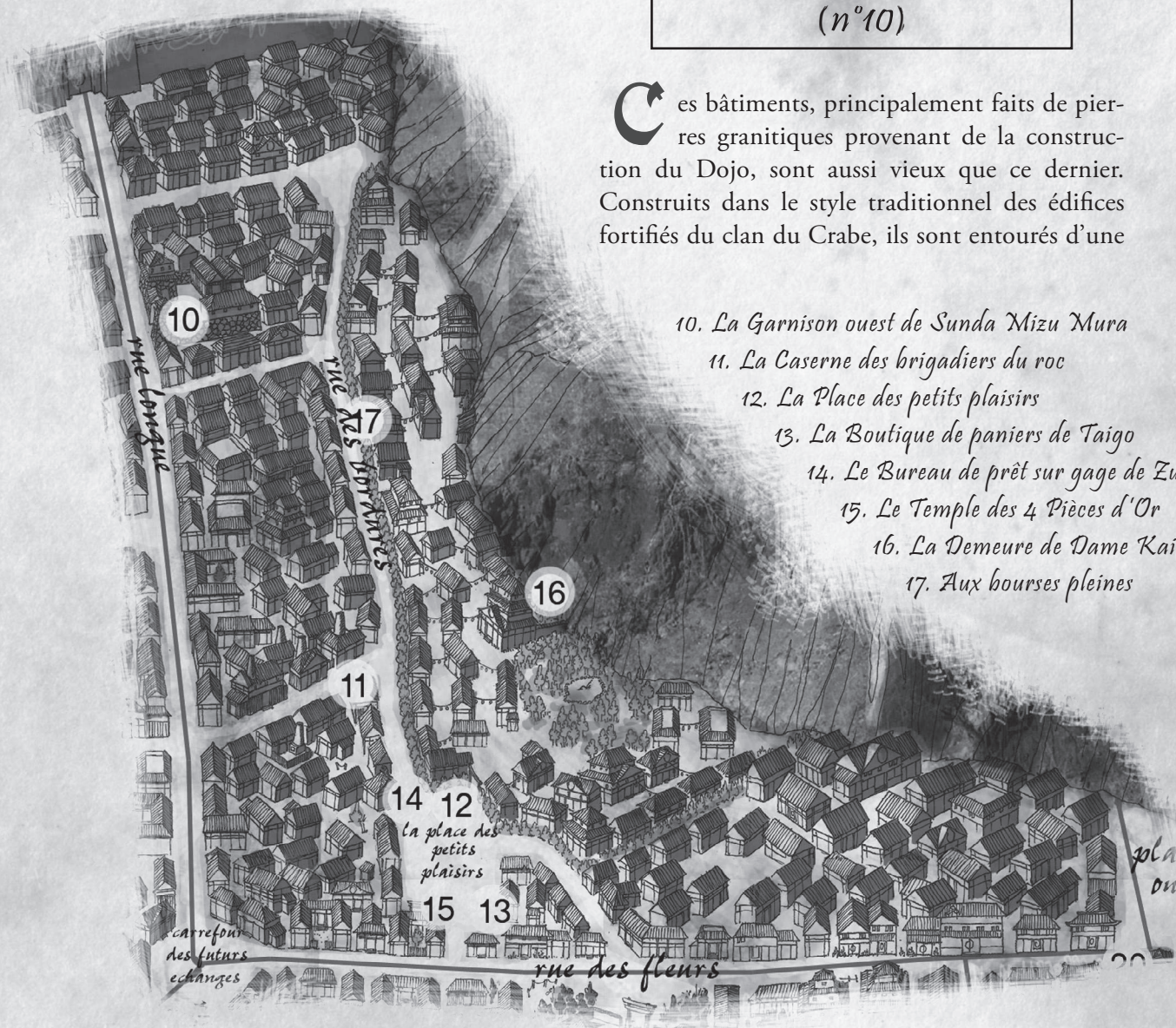
Le quartier du Roc est constitué principalement d'habitations de heimin aisés et de samurai de faible rang. Certaines parties du quartier sont plus encombrées que d'autres mais il reste d'aspect plutôt classique. Sa particularité vient du fait qu'un des principaux quartiers des plaisirs s'y trouve, faisant de ce secteur un lieu animé de jour comme de nuit.

Le quartier longe la paroi rocheuse et continue jusqu'aux pieds du Dojo de Sunda Mizu Ryu, tout en suivant la démarcation formée par la « rue longue » avec le quartier des arsenaux, puis le quartier du Grand Temple, dont il est séparé par « la rue des fleurs ».

**LA GARNISON OUEST
DE SUNDA MIZU MURA
(n°10)**

Ces bâtiments, principalement faits de pierres granitiques provenant de la construction du Dojo, sont aussi vieux que ce dernier. Construits dans le style traditionnel des édifices fortifiés du clan du Crabe, ils sont entourés d'une

10. La Garnison ouest de Sunda Mizu Mura
11. La Caserne des brigadiers du roc
12. La Place des petits plaisirs
13. La Boutique de paniers de Taigo
14. Le Bureau de prêt sur gage de Zunto
15. Le Temple des 4 Pièces d'Or
16. La Demeure de Dame Kaiko
17. Aux bourses pleines



muraille épaisse. Ce complexe constitue un bastion défensif de taille conséquente pour une construction urbaine. La garnison est surplombée d'une grande tour d'angle de trois étages qui en constitue l'édifice majeur, entourée de plusieurs annexes dont une seule possède un étage.

Les bâtiments abritent une cinquantaine d'hommes en permanence, en plus de tous ceux qui patrouillent dans la cité. La garnison militaire de l'ouest est la plus importante mais elle se partage la garde de la cité avec trois autres sites répartis dans la ville ; un au nord, un second à l'est sur l'autre rive et le troisième dans le quartier noble.

C'est ici que Hida Yashin, le Shireikan de la garde, stationne la plupart du temps et peu de personnes traînent devant les bâtiments sans une bonne raison. Les parages de cet endroit ne sont jamais encombrés d'étals car les Gardes se débarrassent violemment de tout ce qui pourrait gêner leur passage.

LA CASERNE DES BRIGADIER DU ROC (n°11)

La caserne de la brigade du Roc est proche de « la place des Petits Plaisirs » afin de pouvoir rapidement intervenir des deux côtés des haies qui délimitent le quartier réservé. Ici comme dans beaucoup d'autres casernes de la ville la pression est plutôt forte. Beaucoup de marchands insistent et tentent de corrompre les brigadiers afin qu'ils s'occupent en priorité de leurs commerces en cas d'incendie. Mais comme dans les autres casernes, les dirigeants punissent sévèrement tous leurs membres corrompus et font clairement comprendre aux marchands que cela ne fonctionne pas ainsi. Cependant, en raison de la présence du quartier des plaisirs beaucoup de personnes se montrent très insistantes... et plusieurs brigadiers acceptent discrètement quelques mains généreuses.

LA PLACE DES PETITS PLAISIRS (n°12)

Cette place, très fréquentée de jour comme de nuit, se nomme ainsi en raison de l'entrée du quartier des plaisirs. Plusieurs marchands y ont installé leurs étals, vendant divers présents qui pourront être offerts aux geisha, ou autres produits du même acabit. On y trouve entre autres Taigo, un marchand de paniers en osier servant de couvre-chefs aux visiteurs du quartier et Zunto, un usurier qui fait fortune en prêtant de l'argent aux samurai qui souhaitent jouer dans les tripots du quartier des plaisirs et qui n'ont pas suffisamment de koku.

LA BOUTIQUE DE PANIER DE TAIGO (n°13)

Taigo fabrique et vend des paniers tressés en osier qui servent la plupart du temps aux nobles de passage dans le quartier des plaisirs du Roc, pour masquer leur identité. Du coup cela lui permet de connaître de vue la majeure partie des samurai qui s'y rendent. Taigo reçoit les clients avec une grande attention. Mais derrière ses agréables manières, sa boutique couvre de bien sombres choses pour un simple fabricant de paniers tressés.

LE BUREAU DE PRÊT SUR GAGE DE ZUNTO (n°14)

C'est ici que Zunto avance de l'argent aux notables qui souhaiteraient se renflouer afin de pouvoir jouir des nombreux plaisirs du quartier. Ce lieu est celui de la honte pour plusieurs samurai, dont certains y ont laissé jusqu'à leurs sabres en gage, en échange de quelques koku. Zunto laisse en règle générale un délai à ses clients avant de les relancer avec beaucoup d'insistance, ce qui lui vaut de nombreux ennemis. Mais le risque de voir son

nom déshonoré a poussé de nombreux samurai à s'acquitter de leurs dettes au plus vite. Si l'un de ses débiteurs se fait trop prier, Zunto fait en sorte de le menacer par le biais de ses protecteurs de la famille Yasuki, ou le pousse à demander un petit crédit supplémentaire, dont les intérêts seront bien plus élevés. Ainsi l'usurier a déjà causé la ruine de plusieurs personnes aisées de la cité, à son profit ainsi qu'à celui de son protecteur Yasuki Nashira, un des membres du Conseil.

LE TEMPLE DES QUATRE PIÈCES D'OR (n°15)

Ce petit édifice très tape-à-l'œil est impossible à ignorer quand on pénètre sur la place des Petits Plaisirs. Les multiples petites cloches de cuivre précieux et les ciselures d'or et d'argent qui ornent le portique d'entrée donnent une impression clinquante, à la limite du vulgaire. Certaines langues acérées disent qu'à défaut d'être le plus important, le Temple des Quatre Pièces d'Or est certainement le plus racoleur des terres du Crabe, voire même de l'Empire tout entier. Cette richesse ostensiblement étalée va de pair avec l'orgueil des mécènes qui ont financé, il y a quelques années seulement, la construction de l'édifice. Ces quatre négociants, tous installés sur la Place, ont fait forger une chaîne d'argent autour du cou de la statue de Daikoku qui attend les fidèles à l'intérieur. La chaîne retient quatre koku d'or frappés de kanji aisément reconnaissables. Chacune des pièces arbore en effet le nom d'un des quatre marchands.

LE QUARTIER DES PLAISIRS DU ROC

Le quartier des plaisirs du Roc est le plus grand des deux quartiers réservés de la ville. Une haie d'épineux le sépare du reste du quartier du Roc et son entrée se situe sur la place des Petits Plaisirs. Un groupe d'ashigaru dirigés par un nikutai

de la Garde Grise surveille cette entrée. La porte à double battant est surplombée d'une arche en bois imposante et donne accès à un établissement dérivant des « laissez-passer » constitués par de simples netsuke en bois vernis représentant diverses choses comme un cheval ou un personnage gras, ou encore un coq... Ces objets sont donnés à la seule condition de laisser son arme dans cet établissement gardé par quelques gros bras de la famille Yasuki.

Le visiteur découvre ensuite un ensemble étriqué de bâtiments, abritant de nombreuses maisons de geisha, tavernes, fumeries d'opium et autres lieux de plaisir et de débauche. Tous les gens que l'on peut voir ici semblent évoluer et s'épanouir au gré de leurs désirs. Il est fréquent de croiser des courtisanes et les estampes Ukiyo-é trouvent l'inspiration au milieu des grâces de ce monde flottant. Les artistes pullulent dans ce quartier, troquant leurs œuvres pour pouvoir rester encore quelques jours auprès de leurs muses et oublier la réalité intransigeante et morose de l'extérieur, de la vraie vie.

Une foule joyeuse et légère se mêle dans ce vivier, loin des déboires d'une vie de devoir et de contrition : ici l'on est un homme, une femme et les jeunes bourgeois heimin se mêlent aux fougueux samurai dans des discussions métaphysiques, chacun dans les bras de sa conquête d'un soir...

LA DEMEURE DE DAME KEIKO (n°16)

La Demeure de Dame Keiko est une des maisons de thé les plus réputées de toute la ville, qui jouit même d'une notoriété dépassant les frontières du clan du Crabe. Une foule de personnes tente chaque jour de se faire inviter par les habitués de l'endroit.

Dame Keiko, une femme de trente-six ans, conserve une beauté envoûtante. Elle est familiarisée avec les us et coutumes les plus raffinés de la noblesse. Elle n'invite que les plus prestigieux et influents dignitaires de la cité, ainsi que ceux qui ont su s'attirer les bonnes grâces de l'Oka-san des lieux.

La demeure de Dame Keiko accueille ses invités dans un cadre idyllique. Après avoir franchi

le vestibule où deux ronin du nom de Hento et Tabiki se relayent pour persuader le visiteur de ne montrer aucune hostilité en ces murs, les invités débouchent sur un grand hall où Dame Keiko les reçoit en personne la majeure partie du temps. Chacun peut observer avec quel goût l'agencement des lieux met en valeur le moindre recoin de la pièce. Puis, selon leurs préférences, Keiko mène ses invités dans des lieux plus intimes ou dans le grand et magnifique salon de thé. Dans cette immense pièce évoluent de nombreuses geisha dévouées aux plaisirs de chacun, apportant thés, boissons ou nourriture, dans un cadre où se mêlent avec harmonie peintures de maître, sculptures antiques

et multiples présents qui furent offerts à la dame des lieux. Le tout dans une atmosphère de nature paisible instaurée par les nombreuses plantes et par un affleurement rocheux d'où coule de l'eau, formant une fontaine naturelle en plein milieu de l'établissement. Quelques criquets porte-bonheur et oiseaux chanteurs font entendre une symphonie joyeuse qui se mélange aux mélodies exécutées par les geisha. Le spectateur est rapidement envoûté et se laisse facilement emporter par l'ivresse délicate de la demeure.

Outre la salle principale, les visiteurs peuvent bénéficier de l'intimité d'un des nombreux salons privés où chacun peut converser avec sa favorite ou avec

Le Quartier des plaisirs du Roc ...



ses amis et relations privées. Au premier étage une terrasse aménagée offre une vue sur la cité et sur le jardin intérieur de la demeure où roches et bassins côtoient plantes rares et flâneurs.

Les dames de l'établissement ne dépareillent pas avec le cadre et comptent parmi les plus en vue de la cité. Leur beauté et leurs manières ont inspiré de nombreux artistes, dont le fameux Haranobe, un célèbre peintre de Sunda Mizu Mura.

AUX BOURSES PLEINES (n°17)

Cette enseigne en fait rire beaucoup et en attire autant. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce bâtiment plutôt simple, mais constitué de deux demeures accolées l'une à l'autre, est un tripot. Après avoir passé la première salle servant de taverne, on découvre une série de salles de jeu. Akunshi, le tenancier du tripot, est assisté d'un groupe d'hommes chargés de veiller au calme de l'endroit. Ici on paye ses dettes de suite, pas de crédit ! Les joueurs peuvent s'adonner aux jeux d'argent les plus connus (comme Vents et Fortunes) ou les plus rares. Le tout sans qu'ils soient inquiétés par les autorités. Les sommes jouées dans ce tripot atteignent souvent des montants très importants et beaucoup y ont fait fortune. Bien plus souvent, ils ont trouvé la ruine au milieu des jetons et des dés...

L'ÉVENTAIL ANNONCIATEUR DU BONHEUR

Pendant près de trois générations, cet établissement fut le phare des nuits du Quartier des Plaisirs du Roc. Ses geisha étaient réputées, ses cuisiniers talentueux et des fortunes changèrent de main dans les petits salons discrets où se déroulaient les jeux d'argent. Mais malheureusement, les propriétaires n'ont pas su renouveler leurs « attractions » et à la longue, on a fini par considérer l'Éventail comme un établissement plutôt vieux jeu. Sa

clientèle s'est lentement mais inexorablement restreinte à de vieux habitués et leurs relations. Une des ailes du bâtiment est laissée à l'abandon depuis quelques années car son entretien s'avère désormais trop onéreux. Le grand jardin reste bien entretenu et l'illusion persiste lorsque les lampions et la musique règnent sur la nuit, mais la réputation de l'Éventail Annonceur du Bonheur n'est plus ce qu'elle était. Ceux qui s'y rendent sont généralement des gens auxquels les plaisirs dispensés conviennent. Les spectacles et musiques que l'on joue ici sont passés de mode depuis longtemps mais la direction refuse de changer, soucieuse de ne pas froisser ses derniers clients, particulièrement aisés. Ceux-ci, ainsi que leurs descendants et leurs amis, préfèrent d'ailleurs rester entre eux et se perçoivent souvent comme une sorte « d'élite », à l'écart des lubies et des passades qui règnent sur le reste du quartier. Ils ne discutent jamais les prix même si ceux-ci grimpent inexorablement d'année en année.

Outre ces établissements, le quartier compte nombre d'autres lieux de plaisir de qualité et le visiteur aura de quoi satisfaire sa curiosité et se laisser enivrer par la légèreté des lieux... Le tout est de trouver le courage d'en ressortir et d'affronter la vie à nouveau.

LES VOIES DU QUARTIER

La « Rue des douces bordures » —

Cette longue rue longe les massifs d'épineux qui bordent le quartier des plaisirs du roc.

La « Place des petits plaisirs » —

Cette place a été décrite précédemment (n°12).

Le « carrefour des futurs échanges » —

Cf. quartier du Grand Temple.

La « Rue des fleurs » —

Cf. quartier du Grand Temple.

La « Rue longue » —

Cf. quartier des arsenaux.

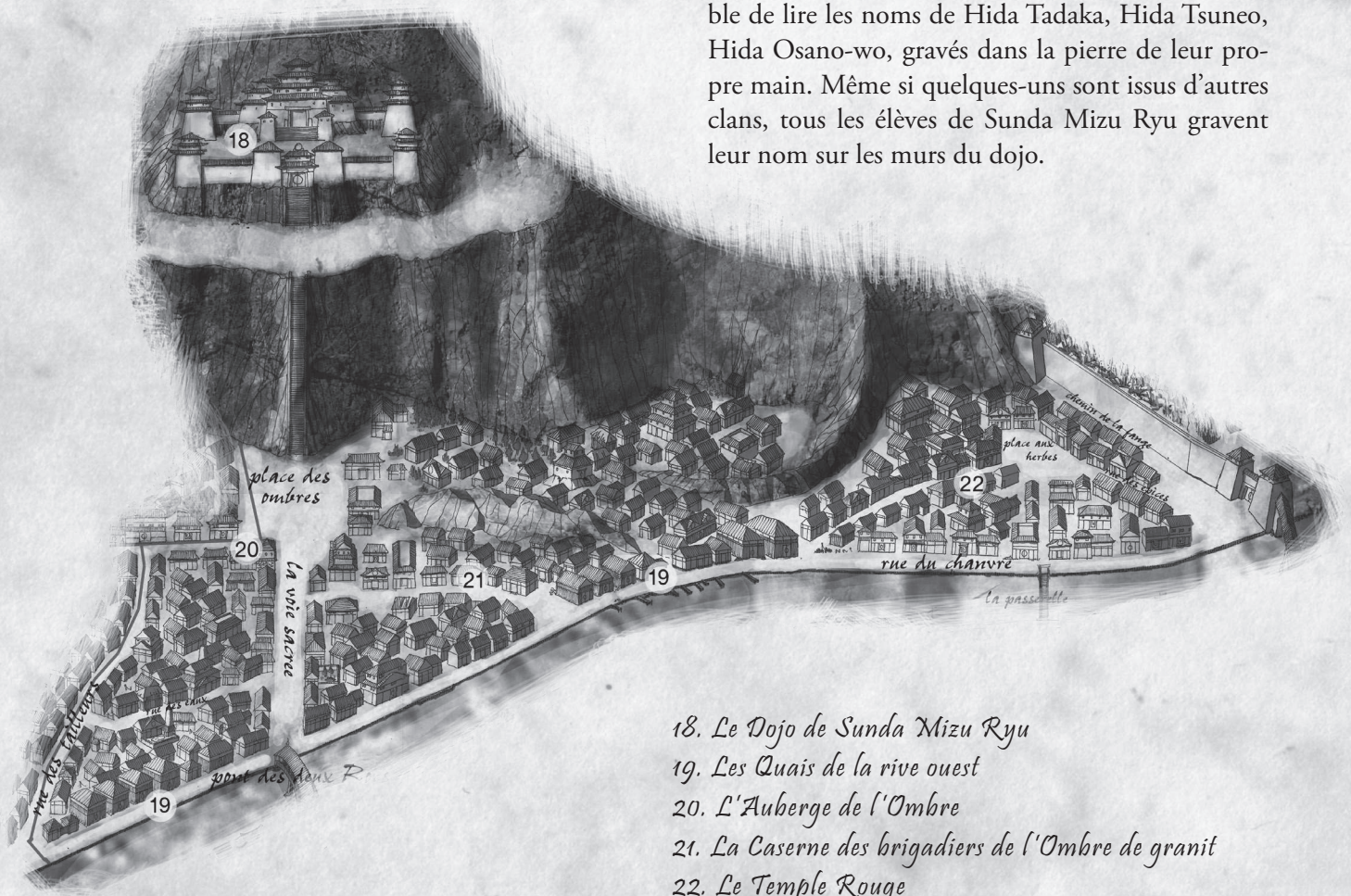
LE QUARTIER DE L'OMBRE DE GRANIT

Ce quartier s'étale sur une bonne partie de la rive occidentale de la Rivière de l'Or. Il est bordé de grands quais qui longent la rive. Au nord, les murailles de la cité séparent le quartier de celui des eta et plus loin encore des marais. Le quartier de l'Ombre de Granit est plutôt paisible et assez traditionnel, il compte encore bon nombre de très vieilles demeures d'anciennes familles de la cité qui y résident toujours. Ce quartier, malgré sa proximité avec le quartier des eta, jouit donc d'un certain respect et d'une certaine notoriété.

Il tient son nom de l'ombre dominante du colossal dojo de Sunda Mizu qui le surplombe, demeure ancestrale du style Hida et de ses techniques les plus pures enseignées aux meilleurs guerriers du clan du Crabe depuis plus d'un millénaire.

LE DOJO DE SUNDA MIZU (n°18)

Depuis des siècles, ce dojo occupe les mêmes murs épais de pierres grises typiques de l'architecture du clan du Crabe. Cet immense édifice fut imaginé par le génial Kaiu à la fin de sa vie mais ce sont ses apprentis qui construisirent le bâtiment. On raconte que Hida lui-même fut le premier sensei de Sunda Mizu (mais si toutes les légendes sur Hida s'avéraient fondées, il aurait été un Kami plus que débordé). Bien que cela soit sujet à caution, c'est bien de lui que vient la tradition de graver sur les murs de pierre du dojo le nom de tous ses élèves. Hida décréta que jamais ces noms ne devraient être effacés. Aujourd'hui encore il est donc possible de lire les noms de Hida Tadaka, Hida Tsuneo, Hida Osano-wo, gravés dans la pierre de leur propre main. Même si quelques-uns sont issus d'autres clans, tous les élèves de Sunda Mizu Ryu gravent leur nom sur les murs du dojo.



- 18. Le Dojo de Sunda Mizu Ryu
- 19. Les Quais de la rive ouest
- 20. L'Auberge de l'Ombre
- 21. La Caserne des brigadiers de l'Ombre de granit
- 22. Le Temple Rouge

Quand un nouvel étudiant arrive, on lui remet un marteau avec un burin et il doit graver son nom où il veut, du moment qu'il n'abîme pas le nom d'un autre. Les élèves qui trouvent une place à côté du nom d'un grand héros sont considérés comme particulièrement chanceux, mais leurs actes ne doivent pas déshonorer ce dernier par simple association. Au fil des ans, le dojo a été agrandi et remanié à de multiples reprises tout en conservant ses murs initiaux. Aujourd'hui sa taille est véritablement impressionnante.

Les élèves prennent très au sérieux la cérémonie d'inscription. « Vous pouvez oublier ce que vous avez appris en ce lieu, mais Sunda Mizu Ryu ne vous oubliera jamais », disent souvent les sensei du dojo. Les étudiants malhabiles ou s'étant mal comportés se voient punis devant leur propre nom pour qu'ils méditent sur la honte qu'ils font rejaillir sur leur dojo.

Bien que Hida ait ordonné qu'aucun nom ne soit jamais effacé, les patronymes de ceux qui ont déshonoré le dojo sont recouverts de petits morceaux de tissu, de décorations murales ou même de simples pots de chambre. L'extrémisme de certains sensei en la matière est symptomatique de l'humour du clan du Crabe. Ainsi, le nom d'un certain samurai ayant volontairement rejoint les armées de Fu Leng est désormais recouvert par une peinture sur soie, représentant une délicate geisha allongée sur d'énormes oreillers. La décision sans appel de couvrir ou de découvrir un nom revient toujours au maître sensei.

Les jeunes apprentis bushi effectuent souvent leur formation de base à Sunda Mizu Ryu. On les forme au maniement d'une grande variété d'armes. La plupart des exercices de base et des entraînements s'effectuent en « situation d'engagement lourd », les élèves équipés d'armures lourdes lestées de poids les rendant encore plus encombrantes. Parfois, les étudiants médiocres sont forcés d'accomplir différentes tâches éreintantes, voire même de dormir en armure lestée. Cet entraînement exigeant forme les élèves de la famille Hida au port de l'armure lourde tout en développant naturellement leur endurance. Un stage obligatoire de plusieurs semaines au sein de la Garde Grise a lieu durant la

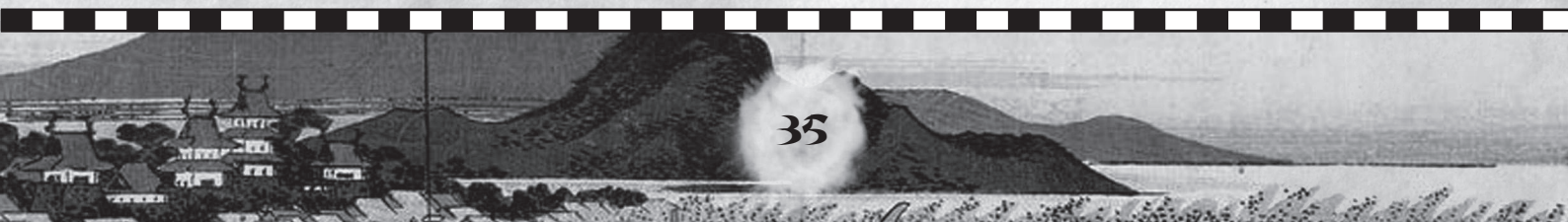
formation des bushi, interlude que la plupart des élèves redoutent presque autant que le rite qui marque la fin de leur formation.

Après son gempukku, l'étudiant doit en effet s'aventurer dans l'Outremonde pour en rapporter la tête d'une créature maudite. Les élèves de Sunda Mizu Ryu présentent ensuite ces têtes à leur sensei. Ceux qui ramènent la tête d'une créature puissante ou redoutée ont par la suite la possibilité de progresser plus rapidement dans leur apprentissage. Les crânes sont nettoyés avant d'être exposés, de manière permanente, dans le grand hall d'entrée du dojo et ses annexes. Ainsi, ce sont les restes des centaines de milliers de monstres abattus par les anciens élèves que les visiteurs verront en arrivant à Sunda Mizu Ryu. En réalité, la place disponible ne suffirait pas à exposer tous les crânes et à chaque génération, on retire les plus anciens trophées pour laisser de la place aux nouveaux. Cependant, quelques crânes particulièrement impressionnants sont laissés en exposition et continuent à s'effriter paisiblement dans le grand hall.

En raison de la guerre permanente contre l'Outremonde, peu de bushi aptes au combat peuvent être libérés de leur devoir pour entraîner de nouvelles recrues. En revanche, le clan du Crabe ne manque jamais de samurai désireux de combattre mais victimes de blessures incapacitantes. Ils deviennent les instructeurs de Sunda Mizu Ryu.

Bien que le sensei de Sunda Mizu soit toujours un bushi, il est systématiquement secondé par un shugenja vétérinaire de la famille Kuni, qui partage avec les élèves sa connaissance des créatures de l'Outremonde. Il enseigne essentiellement comment identifier et tuer rapidement les créatures en question. Comme les autres instructeurs du dojo, ces shugenja, généralement trop vieux ou handicapés, ne peuvent continuer à servir sur le Mur.

Sunda Mizu Ryu étant certainement l'un des plus anciens dojos de tout l'Empire, y entrer est un honneur pour les membres du clan du Crabe, mais aussi pour tous les autres samurai. Ceux de la famille Hida tirent une immense fierté de ce dojo et n'ont guère plus de patience envers ceux qui salissent son nom qu'envers les créatures de l'Outremonde.



Un élève de Sunda Mizu Ryu peut honorer son dojo en faisant une petite marque grise (représentant la pierre grise du dojo) dans le coin inférieur gauche de son sashimono ou de son *mon* personnel.

On pourrait penser que le Conseil tente d'exercer une influence sur la force vive que représentent les élèves du dojo et leurs maîtres. En réalité, il ne s'y essaye jamais et ceci en raison d'une petite anecdote.



... Le Dojo de Sunda Mizu ryu

LES QUAIS DE LA RIVE OUEST (n°19)

Il y a bien longtemps un des sensei les plus respectés du dojo fut la victime d'un chantage afin qu'il soutienne deux des Conseillers lors d'un vote important. Ils lui demandèrent de faire pression sur le Conseil. On ne sait ce qui permit aux deux Conseillers de penser qu'ils avaient les moyens de faire chanter une personne telle que lui. Quoi qu'il en soit le vieux sensei entra de force au palais, escorté de ses élèves et il fallut un mois pour réparer les dégâts qu'ils causèrent sur leur passage. Quand il arriva dans la salle où les Conseillers s'étaient réunis, il se dirigea tout droit vers les deux hommes : il brisa la nuque de l'un d'eux et ficha son ono dans le crâne de l'autre avant de quitter les lieux sans un mot. Les Conseillers survivants firent preuve d'une grande sagesse en décrétant aussitôt que la famille Hida serait la seule à s'occuper des affaires du dojo. L'actuel grand maître du dojo se nomme Hida Sakamasu, un vieil homme implacable et d'une endurance légendaire.

On utilise les quais de la rive ouest depuis la fondation de la cité mais ils ont été reconstruits et rénovés de multiples fois. Des entrepôts longent les quais et accueillent une grande partie des marchandises arrivant du nord, faisant de l'endroit le site d'innombrables trafics et ce malgré une surveillance attentive.

C'est ici que l'on peut trouver quelques-uns des entrepôts du clan de la Licorne, en très bons termes avec la famille Yasuki malgré la concurrence qui les lie. On y trouve aussi un des entrepôts de la famille Bayushi.

L'AUBERGE DE L'OMBRE (n°20)

Située quasiment au pied des marches du grand dojo de Sunda Mizu, dans la « rue des Fleurs », l'auberge de l'Ombre possède une réputation sans taches dans tout le quartier et dans une

bonne partie de la cité. L'auberge possède en effet des onsen souterrains qui servent de bains pour les clients et la caverne semi naturelle qui les abrite est de toute beauté. L'auberge de l'Ombre fait aussi office de taverne et les étudiants de Sunda Mizu Ryu s'y rassemblent souvent pour boire, chanter et même chahuter. On peut considérer cet endroit comme une sorte de foyer pour les bushi en cours de formation.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'ambiance reste relativement paisible car l'aubergiste Churo veille d'un œil vigilant sur ses clients. Ce heimin d'un bon mètre quatre-vingt est une force de la nature, il affiche toujours un air sévère et grincheux et passe la majorité du temps derrière son comptoir à préparer la nourriture. Il a d'ailleurs toujours dans les mains un hachoir ou un couteau de cuisine qu'il tient d'une manière inquiétante. Étrangement il se comporte avec les futurs guerriers de la famille Hida comme s'il était leur égal et beaucoup de ceux-ci le respectent véritablement.

Son commerce ne souffre d'aucun problème : les agents du Conseil ou les truands locaux évitent d'ennuyer une figure si importante du quartier, surtout protégée par l'ensemble d'un dojo qui n'apprécie pas particulièrement leurs manigances. Les bushi de la Garde Grise évitent le plus possible les parages de l'auberge, pour ne pas se faire molester par les étudiants qui méprisent ces guerriers déchués ou indisciplinés.

Churo est aidé dans sa tâche par sa jeune et jolie fille Kiko et par un jeune homme du quartier, Gohiro, qui demeure dans l'établissement où il travaille depuis quatre ans.

Faite entièrement de pierre, l'auberge en elle même comporte un étage avec une quinzaine de petites chambres propres et simples. Le rez-de-chaussée est constitué d'une grande salle principale toujours très animée et d'un grand salon privé qui peut contenir une douzaine de personnes. Il faut rajouter à cela les appartements du propriétaire et de sa famille, les cuisines et les écuries qui peuvent accueillir trois chevaux. Juro, un hinin, se charge de cet endroit ainsi que du nettoyage de l'auberge. Enfin, le bâtiment principal garde l'accès à la caverne où l'eau chaude attend les clients las.

Les tarifs de l'auberge de l'Ombre sont peu élevés pour son confort convenable, si l'on fait abstraction de la présence continuelle dans la journée des membres du dojo. Cependant, ceux qui s'entendent bien avec les habitués de l'endroit et avec son patron disposent d'un lieu sûr et convivial. Sous ses dehors abrupts, Churo cache un cœur bon et sincère ; il n'y a guère que les gens exagérément « coincés » pour lui déplaire.

Cet homme, ancien lutteur, gagna le droit de disputer les tournois les plus prestigieux. Il remporta même un tournoi auquel assistait l'Empereur mais une blessure au genou l'empêcha de poursuivre sa glorieuse carrière. Il abandonna alors les tatami pour ouvrir cette auberge avec l'argent que lui avait procuré sa notoriété. Bien qu'il ne parle jamais de son ancienne vie, il conquiert le respect du voisinage lorsqu'il envoya voler dehors un élève ivre de Sunda Mizu Ryu, dont les frères d'armes « adoptèrent » immédiatement l'ancien lutteur.

LA CASERNE DES BRIGADIERS DE L'OMBRE DE GRANIT (n°21)

Les meilleurs éléments de cette brigade ont l'immense honneur de former une unité chargée de veiller sur le dojo de Sunda Mizu Ryu. Cela crée une certaine compétition au sein des brigadiers, poussant chacun à se dépasser afin d'être plus efficace. Les brigadiers qui ont réussi à se distinguer disposent d'une certaine notoriété. Mais les rancunes et les querelles sont plus nombreuses dans cette caserne et les brigadiers promus à la garde du dojo ont parfois tendance à se montrer plus hautains que la moyenne.

La caserne est un vieil entrepôt réaménagé, qui jouxte une vieille demeure abritant les brigadiers depuis plusieurs siècles.

Ningon dirige la brigade de l'ombre de granit que l'on surnomme aussi souvent la brigade de granit afin de faire plus court. Il opère depuis la caserne principale et coordonne toutes les opérations avec beaucoup d'efficacité. Il fait en sorte de limiter les mauvaises influences que produit la concurrence

pour les postes dans son unité, et cela constitue une part importante d'un travail déjà difficile.

LE TEMPLE ROUGE (n°22)

Il s'agit d'un lieu saint dédié à Daikoku-kami, construit il y a des siècles grâce aux généreuses donations des Oenzo, une famille roturière parmi les plus influentes de la cité. Le nom de ce bâtiment trouve sa source dans l'usage intensif d'acajou comme matériau de construction. Les planchers, les embrasures de portes et une bonne partie des murs sont soit construits d'acajou, soit recouverts de ce bois soigneusement verni. L'acajou est très rare dans la province de Sunda Mizu Mura et plus généralement dans les territoires du clan du Crabe. L'entretien du temple dépend donc essentiellement de matériaux importés et cela en dit long sur la puissance financière des Oenzo, ainsi que sur la générosité des fidèles de cette congrégation. On connaît bien la Confrérie du Temple Rouge pour le peu de respect que ses membres accordent à leurs coreligionnaires du Grand Temple de Daikoku. Et tout le monde sait que les abbés de ce lieu saint sont depuis toujours des membres âgés de la famille Oenzo.



... Le Temple Rouge

LES VOIES DU QUARTIER

La « Voie sacrée »

Cette rue part du pied du dojo de Sunda Mizu et rejoint le quartier noble pour aboutir au pied du Palais du Conseil.

La « Place de l'ombre »

Cette place se trouve au pied du Dojo.

La « Rue des fleurs »

Cf. quartier du Grand temple.

La « Rue des tailleurs »

Cette rue tire son nom des tailleurs de pierres qui ont bâti la cité à ses origines. Aujourd'hui, leurs descendants continuent à pratiquer leur artisanat ici même. Les activités se sont toutefois diversifiées et on compte aussi plusieurs ateliers de joailliers, orfèvres et sculpteurs...

La « Rue des eaux »

Son nom lui vient de deux onsen assez fréquentés, grands bains publics qui constituent sa principale particularité.

La « Rue du chanvre »

Cette rue, comme son nom l'indique, concentre en dehors des arsenaux l'essentiel du travail du chanvre qui est acheminé par voie fluviale jusqu'ici.

La « Rue des épices »

On compte ici de très nombreux négociants d'épices mais aussi des apothicaires et des herboristes.

La « Place aux herbes »

Herboristeries, parfumeries, apothicaires, magasins d'épices, etc. Les odeurs des épices et des plantes multiples embaument les lieux, constituant un agréable contrepoint aux effluves provenant souvent du quartier des eta.

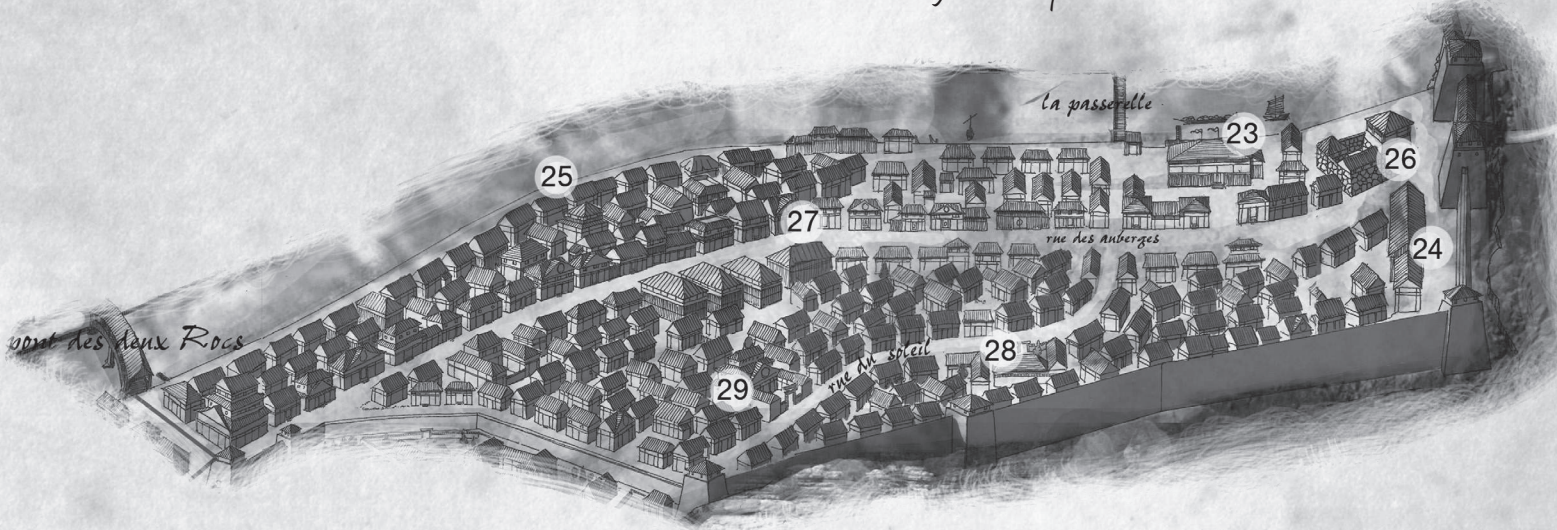
Le « Chemin de la fange »

Ce chemin longe les remparts du quartier qui le sépare de celui des eta.

LE QUARTIER DE LA RIVE EST

Il s'agit d'un des quartiers les plus récents de la métropole, même s'il date déjà de plusieurs siècles. Il prolonge le quartier des embarcadères de l'est dont il est séparé par « la voie sacrée » et « le pont des deux rocs » appelé ainsi en raison de sa situation entre le dojo et le palais.

- 23. L'Office principal de la capitainerie
- 24. Les Écuries
- 25. Les Quais de la rive est
- 26. La Garnison du nord
- 27. La Caserne de la brigade de la rive haute
- 28. Le Dojo de Nobunaga Heihachiro
- 29. Le Temple de Dame Soleil



L'OFFICE PRINCIPAL DE LA CAPITAINERIE (n°23)

Ce vaste bâtiment abrite la majeure partie des forces chargées des affaires fluviales et maritimes : la Garde des Eaux. Bien qu'il s'agisse du quartier général officiel, Nobuto Aikune, qui dirige la garde, préfère la capitainerie du quartier des embarcadères du sud.

C'est Nobuto Nabe, lieutenant d'Aikune, qui s'occupe de gérer l'office et de coordonner les activités de la Garde des Eaux au quotidien. Depuis les quais attenants, des navires rapides peuvent prendre la mer pour intercepter des embarcations suspectes.

LES ÉCURIES (n°24)

Dès qu'une personne entre par « la grande porte du nord », elle ne peut manquer de voir sur sa gauche un long bâtiment de plain-pied d'où émane une forte odeur qui embaume tout le voisinage. Il s'agit de l'écurie la plus importante de la cité, celle où sont le mieux traités les animaux, si l'on peut y mettre le prix. On y réceptionne aussi la majorité des coursiers qui viennent du nord. Ils peuvent changer de monture et continuer leur route vers Kyuden Hida ou Yasuki Yashiki. Certains, quand ils peuvent se le permettre, prennent le temps de profiter de la cité pendant qu'on s'occupe de leur cheval.

LES QAIS DE LA RIVE EST (n°25)

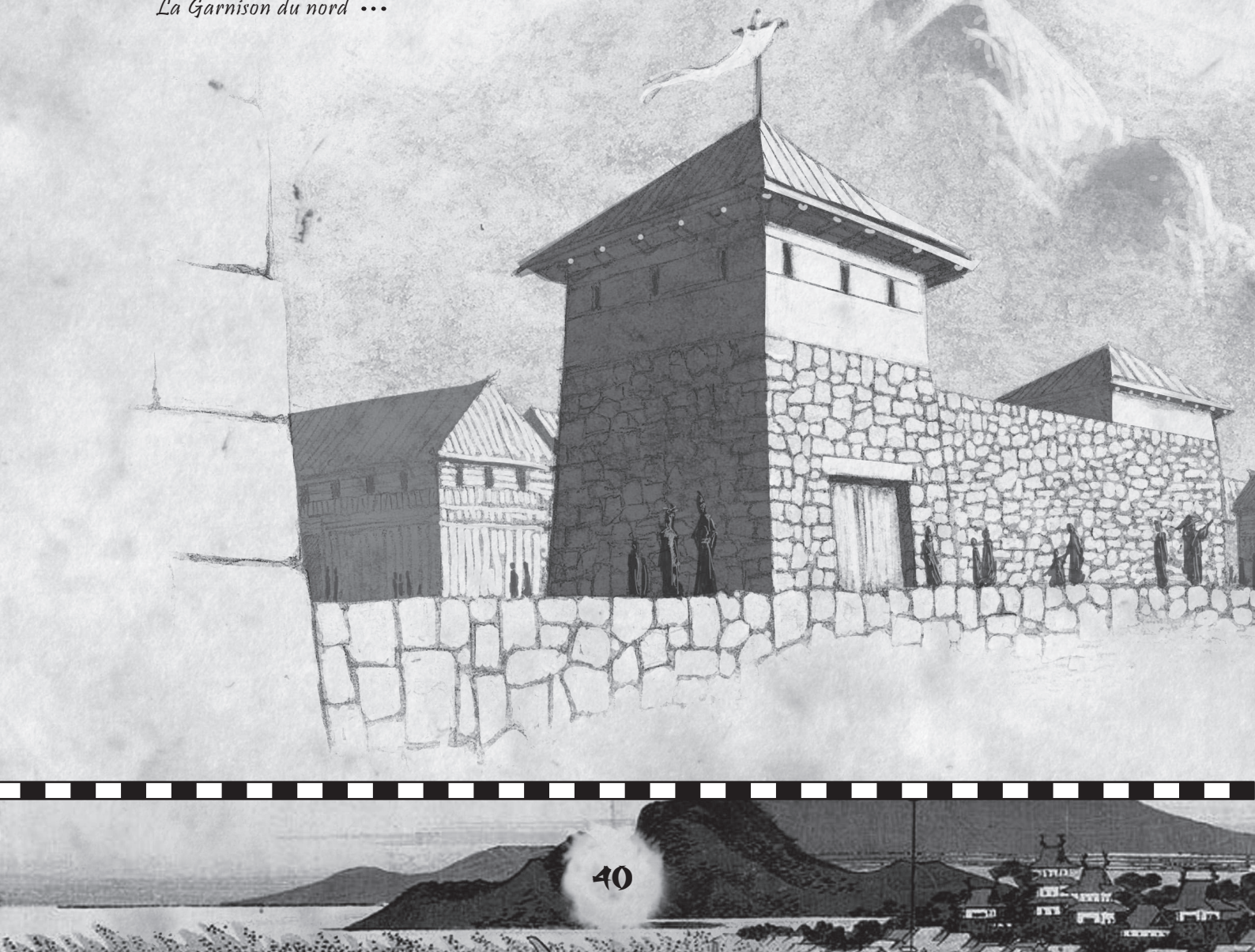
Pendant longtemps, il n'y avait pas de quais officiels du quartier de la rive est. Mais le trafic maritime à Sunda Mizu Mura devint si conséquent que les navires ou les barques entreprirent d'accoster là sans se soucier de ce « détail ». Cet encombrement sauvage de la rive a grandement nui à son état et à l'heure actuelle, on peut d'ailleurs assister à de soudains glissements de terrain près de l'eau. La famille Yasuki a finalement ordonné la création de la capitainerie proche, afin de mettre de l'ordre dans ce chaos. Des décennies après cette décision, les Gardes des Eaux sont toujours dépassés par l'ampleur du travail mais l'aménagement progressif de la rive, récemment entrepris, devrait grandement les aider.

LA GARNISON DU NORD (n°26)

Cet édifice fait face à la grande porte du nord et tout assaillant arrivant par là tomberait immédiatement sur la garnison. Les hommes affectés ici sont essentiellement des guerriers en fin de carrière, devenus indésirables sur le Mur des Bâtisseurs. Leur accueil est généralement très rude. Deux colosses de la garnison gardent l'entrée de « la grande porte du nord », épaulés par plusieurs ashigaru équipés de lances.

Le Taisa Hida Sada coordonne les troupes stationnées ici. C'est un fidèle de Yashin dont il partage les beuveries. Un homme compétent mais plutôt dépressif et aigri. La garnison, comme

La Garnison du nord ...



d'autres bâtiments, fut construite à partir des restes des anciennes murailles, avant qu'on entame la construction des nouvelles enceintes.

**LA CASERNE DE
LA BRIGADE DE
LA RIVE HAUTE (n°27)**

La brigade de la rive haute est relativement bien implantée dans le quartier et jouit d'un bon appui depuis le retour de Nobunaga Heihachiro, qui n'a jamais manqué de témoigner son appréciation du travail des brigadiers. Ainsi la caserne s'est vue dotée de moyens nouveaux pour aider ses occupants à assurer leur devoir. L'édifice est vaste et bien entretenu, et les brigadiers de la caserne font de leur mieux pour montrer qu'ils sont dignes de l'attention que peuvent leur porter les personnalités du quartier. Tout comme pour la majorité des casernes, la réputation des brigadiers de la rive haute au sein des castes inférieures s'avère très flatteuse. Dernièrement, des conflits ont eu

lieu entre les brigadiers et certains gardes des eaux au sujet de la gestion des Quais de la Rive Est et de leur entretien. Malgré les récents aménagements, les brigadiers veulent plus de sécurité alors que les gardes des eaux veulent que le coût soit moindre et la construction rapide. Les bagarres ont souvent dégénéré lorsque des gardes de la ville ont tenu à aider les gardes des eaux à « casser du brigadier ». C'est ainsi qu'avec l'accord de Kaiu Tsushige et de Reju, le chef de la brigade, certains brigadiers bénéficient désormais des entraînements du dojo de Nobunaga Heihachiro.

**LE DOJO DE NOBUNAGA
HEIHACHIRO (n°28)**

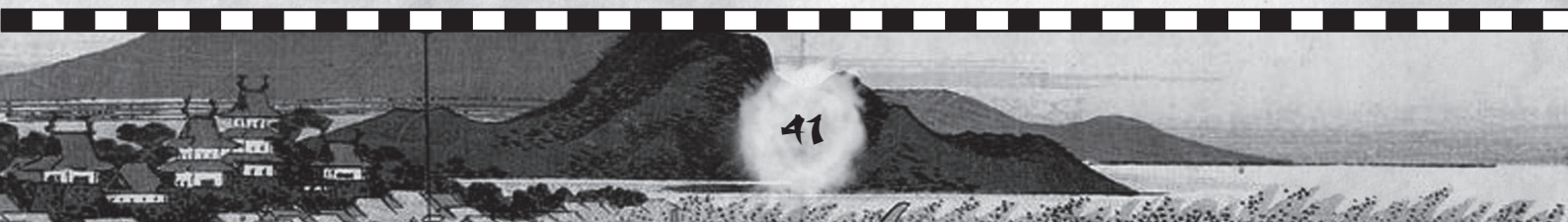
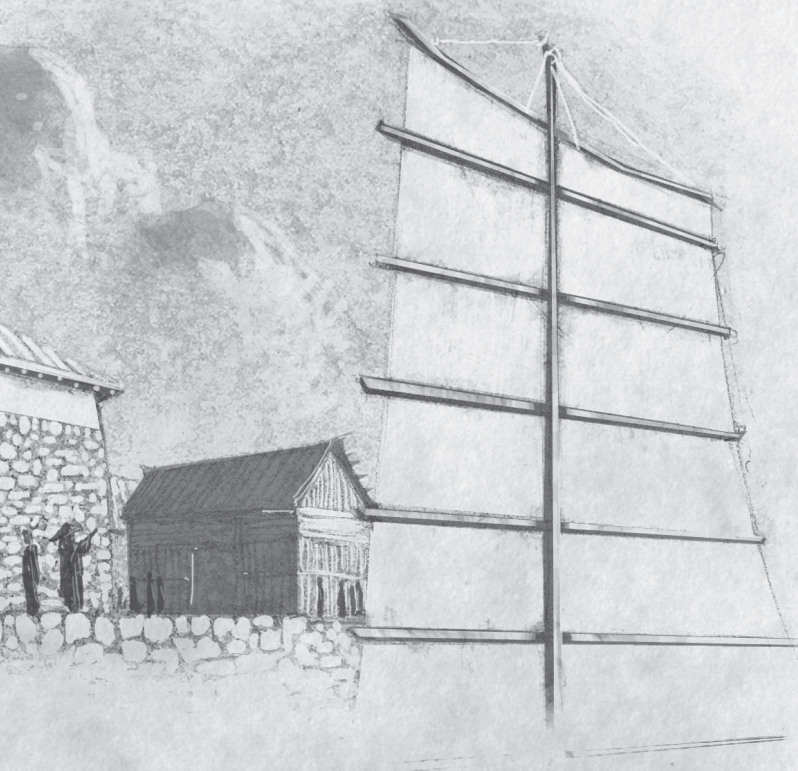
Ce grand édifice, à l'origine une villa, a subi nombre d'aménagements pour être adapté à ses nouvelles fonctions. Désormais, des cours d'entraînement, des salles d'armes et tout un complexe écolier occupent la quasi-totalité de l'espace. Nobunaga Heihachiro a investi toute sa fortune au fil des années pour transformer sa demeure personnelle en un véritable dojo pour les enfants peu fortunés ou mal nés de la caste samurai ainsi que pour ceux de parents marchands... Tous apprennent les bases du combat mais seuls les enfants de samurai se voient enseigner le sabre.

Le dojo compte un grand nombre d'élèves, une cinquantaine au moins. L'enseignement prodigué, d'excellente qualité par ailleurs, vante la pratique d'un bushido pur.

Depuis son retour, Heihachiro y demeure la majeure partie du temps, très occupé à dispenser ses cours.

**LE TEMPLE DE
DAME SOLEIL (n°29)**

Ce petit temple élégant n'est cependant pas d'un luxe remarquable. Il abrite un grand trésor : un immense miroir fait d'or, de cristal et de jade. Il fut offert au clan du Crabe par Hantei XII pour honorer les suivants de Hida. Le cadeau



précieux fut placé au centre de ce temple, sous la bonne garde des prêtresses de Dame Soleil. Actuellement Nikko, l'abbesse du temple, veille à son entretien avec l'aide de cinq jeunes vierges. On raconte que le miroir possède de grands pouvoirs contre les créatures souillées et que certains Champions du clan ont fait appel à sa puissance...

■ LES VOIES DU QUARTIER ■

La « Rue des auberges »

Cette rue est certainement l'une des plus célèbres et ce pour diverses raisons. Avant tout c'est la plus longue artère de toute la cité. Elle court de la porte nord, pour traverser trois quartiers avant de rejoindre la porte de l'est. Elle accueille également, au moins au début de leur séjour, la quasi-totalité des étrangers de passage, qui viennent se loger dans ses innombrables établissements. On trouve d'ailleurs très peu d'auberges en dehors de cette artère. Cette rue est la plus bondée de la ville, on s'y bouscule et en journée, il y règne un bruit infernal. Heureusement pour les clients, les soirées sont sensiblement plus calmes, bien que loin d'être silencieuses. Plusieurs des auberges parmi les plus coûteuses sont bâties près de sources chaudes, pour le plus grand confort de la clientèle.

Le Temple de Dame Soleil ...

La « Rue du soleil »

Une rue résidentielle, très calme. On y trouve plusieurs demeures bourgeoises ou nobles.

La « Voie sacrée »

Cf. quartier de l'ombre de granit. Elle marque ici la séparation avec le quartier des embarcadères de l'est.

Le « Pont des deux rocs »

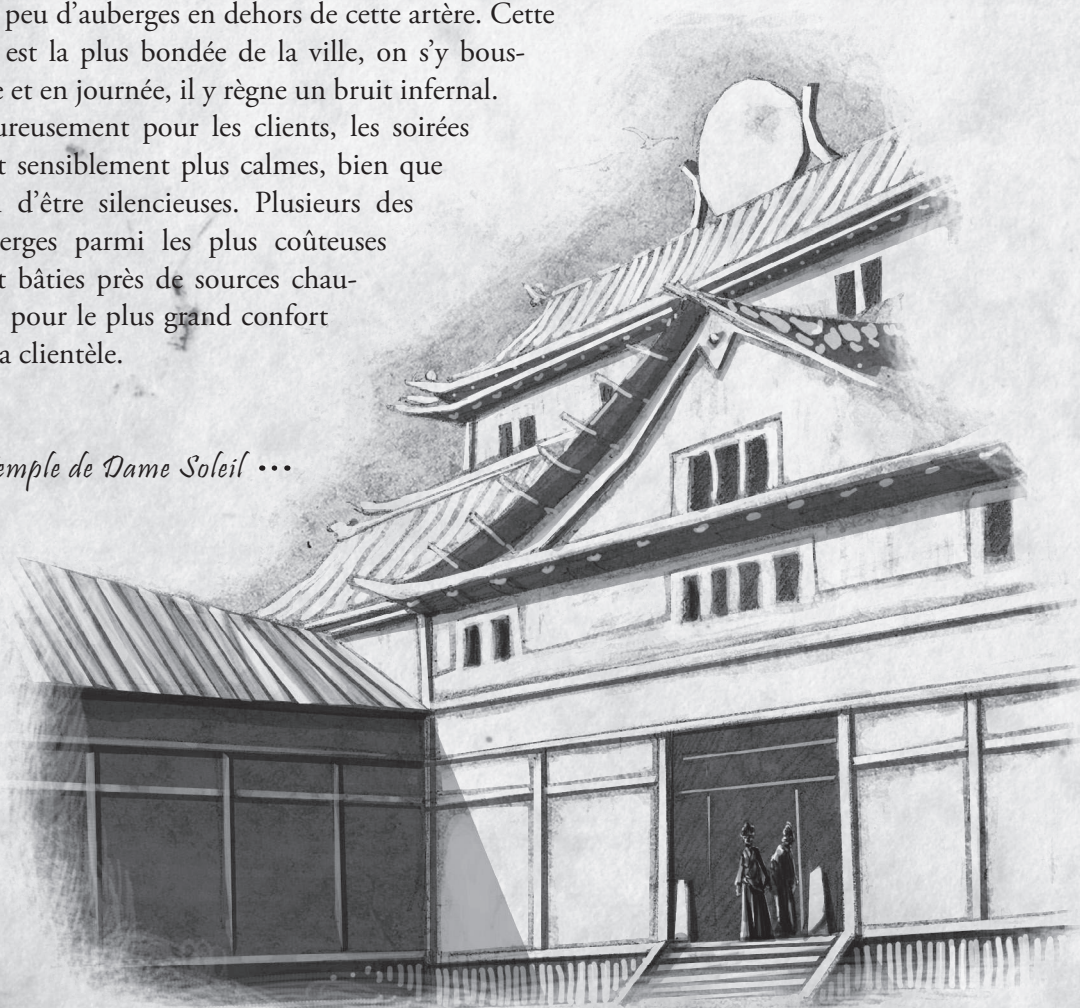
Il joint les deux parties de la voie sacrée. Son nom fait référence au palais et au dojo qui le dominent. Il s'agit du pont le plus large de la cité.

« La Passerelle »

Ce pont est le plus au nord de la ville. Assez étroit, seuls les piétons l'empruntent.

Le « Chemin du rempart »

En dehors de quelques riverains, seules les patrouilles de la Garde Grise arpentent cette voie.



LE QUARTIER DES FRANGES

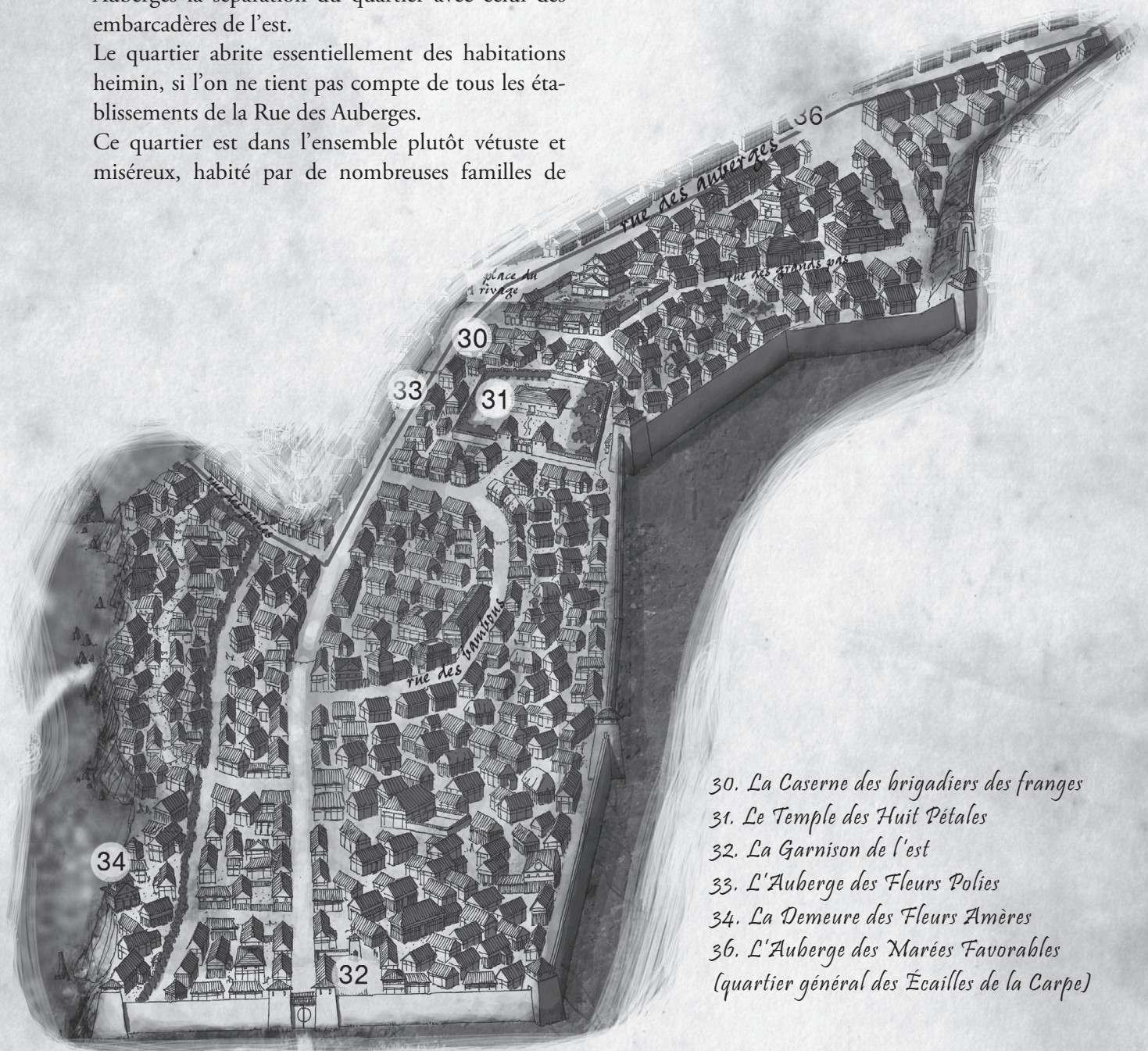
Appelé ainsi en raison de sa situation géographique au sein de la cité, le quartier des franges se trouve au bord des falaises plongeant dans les flots de la péninsule et longe les murailles à l'est jusqu'aux pieds du quartier noble de la ville. La Rue des Perles délimite au sud de la très longue Rue des Auberges la séparation du quartier avec celui des embarcadères de l'est.

Le quartier abrite essentiellement des habitations heimin, si l'on ne tient pas compte de tous les établissements de la Rue des Auberges.

Ce quartier est dans l'ensemble plutôt vétuste et miséreux, habité par de nombreuses familles de

pêcheurs pauvres. Contrairement à ses rues principales, ses ruelles ne sont guère fréquentées.

Il abrite aussi un autre quartier des plaisirs, le Quartier de la Sinueuse, qui diffère beaucoup de celui du Roc de par sa qualité ainsi que par la principale activité qui y prolifère : la prostitution...



- 30. La Caserne des brigadiers des franges
- 31. Le Temple des Huit Pétales
- 32. La Garnison de l'est
- 33. L'Auberge des Fleurs Polies
- 34. La Demeure des Fleurs Amères
- 36. L'Auberge des Marées Favorables
(quartier général des Écailles de la Carpe)

**LA CASERNE DES
BRIGADIERS DES
FRANGES (n°30)**

La caserne du quartier apparaît plutôt petite, même trop petite par rapport aux besoins de ses occupants. Les brigadiers des franges ont fait plusieurs demandes pour que leur soit accordé un lieu plus spacieux. Kaiu Tsushige lui-même s'en est ouvert au Conseil mais il semble que les Conseillers ne soient pas enclins à lui accorder trop de choses. Les brigadiers des franges souffrent donc de la ran-cœur des seigneurs de Sunda Mizu Mura envers leur maître. Ils ont décidé de s'installer dans les auberges proches se trouvant sous la protection du Conseil, ayant par leur statut de brigadiers le logis et le couvert gratuit dans toute la ville. Ceci entraîne de nombreuses frictions avec les aubergistes et certains clients, provoquant aussi des rixes avec les gros bras du Conseil. Les brigadiers espèrent ainsi faire pression mais les violences à leur rencontre ne font qu'augmenter et ils répondent souvent avec autant de ferveur. Un climat tendu règne désormais dans le quartier et Tsushige fait ce qu'il peut pour y remédier, jusqu'à présent sans succès.

Les brigadiers des franges sont très appréciés dans un quartier peuplé et plutôt pauvre, où le feu peut facilement causer de véritables tragédies. Hachi dirige les brigades des franges depuis maintenant dix ans, sa brigade a connu des meilleurs chefs mais Hachi aime ses hommes et son quartier, ce qui le rend populaire en retour. Il s'inquiète des mesures que pourraient prendre les Conseillers si les brigadiers ne se plient pas à leurs désirs mais ne voit pas de solution à ce problème.

La caserne se situe au centre du quartier, le long de la Rue des Auberges.

**LE TEMPLE DES
HUIT PÉTALES (n°31)**

Le Temple des Huit Pétales est un temple shintao qui regroupe des membres de la secte Shinmaki. Ils cherchent à soigner les

traumatismes psychiques qui frappent bon nombre de guerriers qui luttent contre les serviteurs du Sombre Seigneur. Ce temple fut bâti peu après les guerres du début du huitième siècle contre l'Outremonde. La majorité des membres fondateurs avaient eux-mêmes participé aux conflits meurtriers et survécu à leurs horreurs.

Le vaste temple accueille les visiteurs dans le bâtiment principal, mais rares sont ceux qui viennent s'adonner à la prière ici. En effet ce temple retient également des hommes et des femmes dont l'esprit a été altéré et dont le comportement est souvent aberrant, ce qui fait qu'il est évité par la quasi totalité de la population.

On trouve en permanence un Tsukai-sagasu dans le temple des huit pétales. Les moines ne sont pas placés sous son autorité mais lui donnent accès à toutes leurs recherches. Régulièrement, le chasseur de sorcières fait un rapport sur les résultats obtenus au maître de son ordre. En effet, bien que le Temple des Huit Pétales n'accueille aucun individu Souillé, les Tsukai-sagasu savent que la corruption peut frapper autant l'âme que le corps... ou l'esprit. Les chasseurs de sorcières ont également constaté depuis longtemps que beaucoup de maho-tsukai développaient rapidement des obsessions ou des altérations du comportement assez radicales.

Ils gardent donc un œil sur les travaux du Temple des Huit Pétales, dans l'idée d'approfondir leur connaissance des mécanismes psychiques. Certains pratiquants des arts noirs connaissent en effet des moyens de se prémunir contre les capacités de détection des Tsukai-sagasu, et prennent de grandes précautions pour dissimuler les traces matérielles de leurs activités. Il leur est par contre beaucoup plus difficile de dissimuler leur folie... La présence d'un chasseur de sorcières permet aussi au temple de continuer à fonctionner avec l'aval des autorités de la cité, car il est entendu que tout patient qui manifesterait le moindre symptôme de Souillure sera immédiatement exécuté. Officiellement, cela n'a jamais eu lieu, mais certains dans le voisinage n'en pensent pas moins. En effet, des patients ont parfois été tués car ils devenaient une menace directe pour les autres.



Les moines quant à eux sont plus soucieux de donner à leurs patients l'opportunité de reprendre une vie à peu près normale que de ce que pense le voisinage. Un certain nombre de bushi de la Garde Grise ont vécu quelque temps au Temple des Huit Pétales, afin qu'on s'assure qu'ils étaient encore capables de servir le clan. Cependant, séjourner dans cet endroit comme patient est très éprouvant et nombreux sont ceux qui préfèrent tenter de dissimuler leurs problèmes plutôt que d'y être envoyés. En effet, au sein de la Garde Grise, les rumeurs les plus bizarres circulent, véhiculées par certains de ceux qui sont revenus du Temple des Huit Pétales.

Odatara est le sojo du temple qu'il dirige avec une grande compétence. Une trentaine d'autres moines sont sous sa direction.

Le temple en lui-même est d'architecture très simple mais conçu à la fois pour être facilement défendable et pour empêcher la fuite d'un patient. À l'intérieur de l'enceinte de pierre, le bâtiment central abrite les salles de méditation ainsi que le réfectoire, la cuisine, les cellules, la bibliothèque... Un édifice plus petit et indépendant accueille les patients dont le comportement est devenu dangereux pour les autres. Il est construit en pierres très épaisses et les ouvertures sont munies de barreaux d'acier donnant à l'endroit le caractère d'une prison. Les moines des lieux se reconnaissent facilement de par les nombreux tatouages ésotériques qui recouvrent leur corps et beaucoup les évitent par pure méfiance.

LA GARNISON DE L'EST (n°32)

La garnison de l'est a été bâtie directement contre la muraille et la porte orientale de la cité. Elle fait partie intégrante du dispositif défensif de l'enceinte. Son allure ne diffère en rien de celle des autres garnisons. Elle remplit les mêmes fonctions que celles attribuées à la garnison du nord. Ici aussi, les troupes sont chargées de patrouiller dans les quartiers voisins en plus d'assurer la protection de la grande porte orientale.

L'AUBERGE DES FLEURS POLIES (n°33)

Cette auberge est l'une des plus respectables de la rue des auberges et l'une des plus appréciées des nobles voyageurs. Kozu le tenancier est un homme agréable et serviable, toujours aux petits soins pour ses clients. L'auberge est grande et sur deux étages, un jardin intérieur permet aux occupants de se détendre en toute quiétude. Elle possède tous les aménagements nécessaires au confort de ses hôtes : des bains, une blanchisserie, un bon cuisinier... Kozu est assisté dans ses tâches par une dizaine de personnes.

L'endroit garde un certain calme en raison des bonnes manières de ses clients. La nuit revient tout de même à environ 5 zeni, ce qui devient vite très coûteux en cas de séjour prolongé.

LE QUARTIER DES PLAISIRS DE LA SINUEUSE

Le quartier des plaisirs de la Sinueuse, appelé aussi plus simplement « la Sinueuse », tire son nom de la rue du même nom, qui serpente au centre de celui-ci. Ce quartier réservé possède une réputation plus sulfureuse que celle du quartier des plaisirs du Roc. Tout d'abord, ses établissements offrent des prestations relativement meilleur marché et nettement moins raffinées.

Ensuite et surtout, ce quartier réunit la majorité des maisons closes de la cité, ainsi que de nombreuses maisons de saké et tripots peu recommandables. Mais ici, les personnes ayant les moyens et qui ne sont guères exigeantes question cadre, compagnie et raffinement peuvent assouvir leurs penchants les plus anodins... ou les plus sombres. La surveillance des rues voisines est soutenue, car la famille Yasuki ne veut pas que les activités du quartier débordent en dehors de ses limites, fixées par des haies d'épineux. Mais bien sûr, même si la garde s'exécute avec zèle, on peut toujours négocier... Dans les faits, cela n'a jamais empêché, de toute manière, la majorité des quartiers populaires de la ville d'abriter de manière officieuse un certain nombre d'activités qui auraient toute leur place dans le quartier de la Sinueuse. En plus sordide encore, si cela était possible.



■ LE HAVRE DE MOMORU ■

Ancien navigateur de la Mante, Momoru est un vieil homme que l'âge a rendu aveugle. On raconte qu'il y a des décennies de cela, il aurait été trahi et poignardé par plusieurs membres de l'équipage dont il faisait partie. Laisse pour mort, il se traîna dans les ruelles de la Sinueuse et s'évanouit devant une paire de pieds féminins chaussés de délicates geta surélevées. La jeune geisha qui le découvrit ainsi le recueillit et lorsqu'il fut remis, Momoru paya pour ses soins en travaillant comme videur pour le propriétaire de la jeune femme.

Quelques années plus tard, il reprit l'affaire et renonça définitivement à la mer. Certains disent que c'est l'amour de la jeune geisha qui le retint dans la Sinueuse. D'autres pensent qu'il était loin d'être aveugle à l'époque et sut saisir les bonnes opportunités. Toujours est-il qu'après plusieurs dizaines d'années, le Havre est devenu un des établissements les plus connus du quartier des plaisirs de la Sinueuse. Les spectacles n'y sont pas excessivement raffinés et même plutôt vulgaires. Il y règne cependant une certaine bonhomie, qu'on trouve rarement dans ce milieu une fois que l'aube arrive et que les derniers clients s'en sont retournés chez eux. Les nuits au Havre sont bruyantes et mouvementées, même selon les critères du quartier. Beaucoup de marins de la Mante qui peuvent se le permettre viennent dépenser leur argent ici. Quant à ceux qui poignardèrent Momoru il y a plus d'un demi-siècle, nul ne sait ce qu'ils sont devenus. Les habitués partagent depuis longtemps diverses histoires plus ou moins atroces et sanglantes à leur propos. Dans son bureau, qui domine le hall de son établissement, Momoru tourne la tête vers les voix de ses clients, tandis que ses yeux contemplent le vide. Et parfois, il sourit.



■ LA DEMEURE DES FLEURS AMÈRES (n°34) ■

Une fois par mois, des duellistes se rencontrent discrètement ici, pour y livrer des combats à mort. Quelques rares privilégiés peuvent assister à leurs affrontements, sur invitation de Yasuki Minako qui possède cet établissement. Le reste du temps, il s'agit d'un bordel plutôt salubre. On raconte que parfois, Minako se rend ici déguisée en prostituée et embarque un homme que l'on ne revoit plus par la suite. On dit aussi qu'il arrive qu'une autre femme l'accompagne. Cette rumeur ne circule qu'entre les prostituées de la demeure, des femmes désabusées et défraîchies. Le reste du quartier ne sait rien, ou fait comme s'il ne savait rien.

■ LES VOIES DU QUARTIER ■

La « Rue des auberges » —————

La rue marque la frontière avec le quartier des embarcadères de l'est. Elle se termine devant la porte de l'est.

La « Rue des perles » —————

Cette rue tire son nom de l'activité principale des ateliers qui s'y trouvent. On doit également l'emprunter pour pouvoir pénétrer dans le Quartier de la Sinueuse, ce qui en fait un endroit assez animé. La Garde Grise y est cependant très présente.

La « Rue des bambous » —————

Ici l'on trouve, menuisiers, charpentiers, fabricants de pinceaux et autres artisans travaillant le merveilleux bambou. Beaucoup des maisons du quartier sont construites dans ce matériau.

« La Sinueuse » —————

Cf. le quartier de la Sinueuse.

La « Rue des grands pas » —————

Cette rue s'appelle ainsi en raison de son inclinaison ascendante. Elle mène jusqu'aux pieds de la porte sud du quartier noble.

LES EMBARCADÈRES DE L'EST

Le quartier des Embarcadères de l'est longe le littoral de la Rue des Perles au sud au Pont des Deux Rocs au nord. En dehors de cette artère majeure, le quartier abrite surtout quais, entrepôts, demeures de pêcheurs ainsi que les commerces liés au trafic fluvial et maritime. Ce même trafic rend le quartier bruyant et très encombré par les voyageurs, marchandises et marins... Le Pont des Deux Rives, le Pont des Deux Rocs, et le Pont du Général débouchent tous trois dans ce quartier qui voit ainsi passer toutes les personnes qui souhaitent se rendre d'une rive à l'autre. Au final, il s'agit certainement du quartier le plus peuplé et animé de la cité.

LA CASERNE DE LA BRIGADE DE L'EST (n°35)

La majeure partie du quartier étant portuaire, les brigadiers de l'est ont développé une certaine aisance pour intervenir sur les pontons et les navires à quai... Ils ont ici pas mal de problèmes avec les gardes des eaux car les deux groupes ont pour champ d'intervention les entrepôts du quartier. Cependant, les conflits dégénèrent rarement en actes de violence. Les brigadiers des embarcadères de l'est sont dirigés par un certain Yoake.

- 30. La Caserne des brigadiers des franges
- 33. L'Auberge des Fleurs Polies
- 35. La Caserne de la brigade de l'est
- 36. L'Auberge des Marées Favorables
(quartier général des Écailles de la Carpe)



**L'AUBERGE DES
MARÉES FAVORABLES
(QUARTIER GÉNÉRAL DES
ÉCAILLES DE LA CARPE)
(n°36)**

Cette vaste demeure est l'un des plus vieux bâtiments du quartier. Elle date du quatrième siècle et abrite par tradition un grand nombre de marchands et de ronin. Peu de samurai honorables se rendent dans cette auberge et ils ne manquent pas de choix par ailleurs de toute manière. Ici l'on parle de négoce en toute liberté et ce groupe semble former un cartel indépendant de l'influence Yasuki.

Or la vérité est toute autre puisque cette auberge abrite depuis sa fondation le quartier général des Écailles de la Carpe. Cette organisation clandestine se charge de commercer avec le clan de la Grue pour le compte de la famille Yasuki, sans que l'implication de cette dernière apparaisse. Cependant, les habitants de la cité sont pour la plupart parfaitement au courant de ce « secret ».

LES VOIES DU QUARTIER

Le « Pont du Général »

Ce pont rend hommage à un grand général du nom de Yasuki Juniwa, qui défendit la cité durant une impressionnante attaque lancée en 906 par la flotte pirate du Requin d'Or. Juniwa fut tué par une flèche perdue lorsque les pirates s'enfuirent. Il avait cependant vaincu le chef des wako et d'après la légende, jamais plus les côtes de l'Empire n'eurent à craindre une aussi grande armada. Le pont fut construit quelques années après la bataille et baptisé en son honneur.

La « Place du rivage »

Cette grande place draine une bonne partie des convois marchands qui vont d'un embarcadere à l'autre, de par sa position stratégique.

La « Rue du pont »

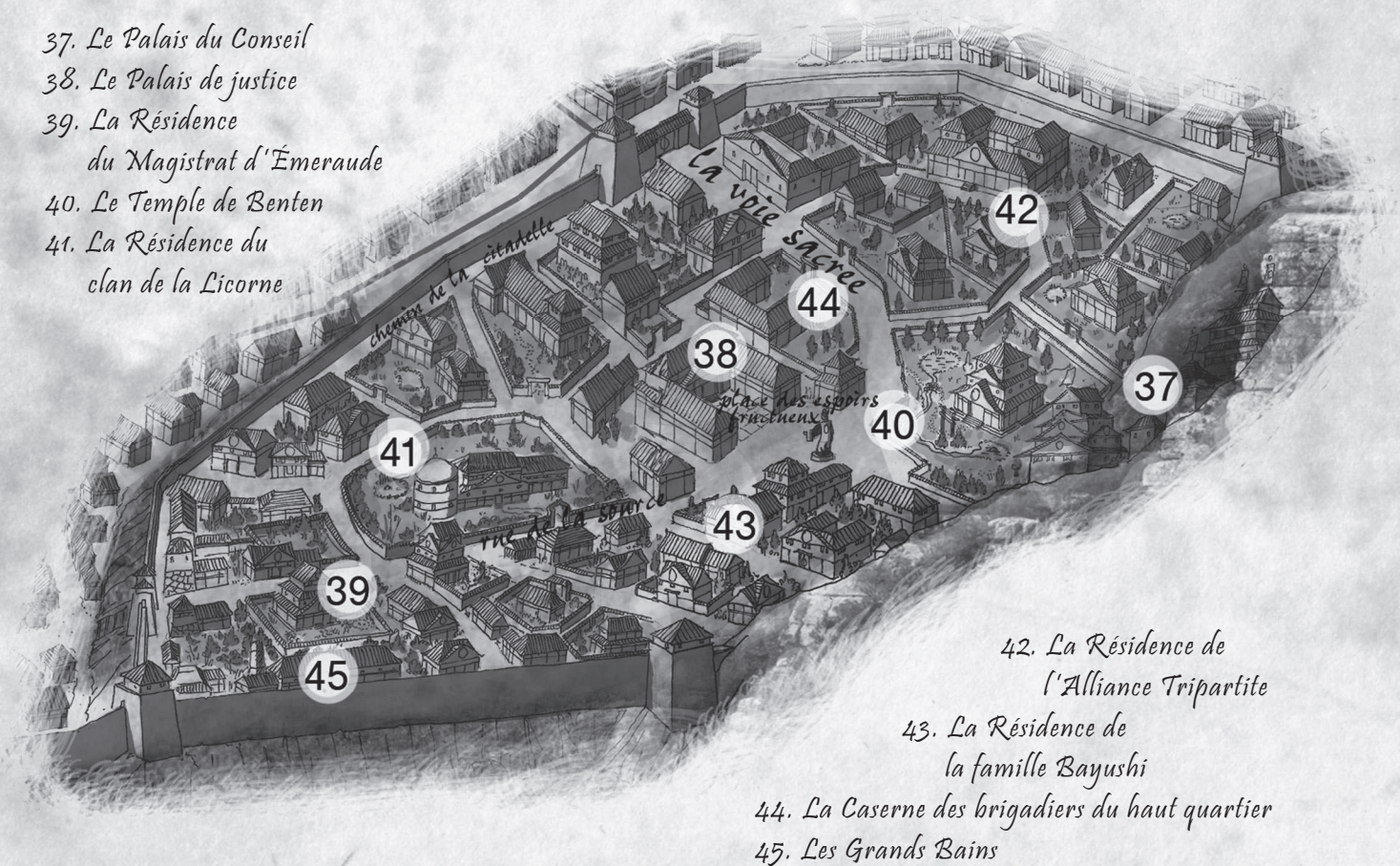
L'origine de son nom n'est pas bien compliquée. Comme la place du rivage, cette rue est relativement fréquentée.

Une rue de Sunda Mizu Mura ...



LE QUARTIER NOBLE OU HAUT QUARTIER

- 37. Le Palais du Conseil
- 38. Le Palais de justice
- 39. La Résidence
du Magistrat d'Émeraude
- 40. Le Temple de Benten
- 41. La Résidence du
clan de la Licorne



42. La Résidence de
l'Alliance Tripartite

43. La Résidence de
la famille Bayushi

44. La Caserne des brigadiers du haut quartier
45. Les Grands Bains

LE PALAIS DU CONSEIL (n°37)

Le palais du Conseil de Sunda Mizu Mura est un vaste complexe palatial où se mêlent salles d'audience, salons privés, bureaux et suites personnelles. Il possède également de beaux jardins bien entretenus, avec une vue magnifique sur la cité. Chaque Conseiller possède bien entendu sa propre résidence, mais tous passent une grande partie de leur temps en ce lieu et y ont des appartements luxueux. Il s'agit du cœur politique de la cité, où se déroule un grand nombre de tractations officielles et officieuses.

Pour accéder au palais, on doit gravir les nombreuses marches du large escalier qui suit la paroi rocheuse. Le palais jouit d'un point de vue imprenable sur la cité et sur la baie mais reste également difficile

d'accès pour une armée hostile. Tout comme la majorité des bâtiments anciens de la cité, le style des forteresses du clan du Crabe se reconnaît dans son architecture, mais certaines influences d'un style plus élégant, héritées des techniques artisanales Grue de la famille Yasuki, ont imprégné la conception des parties les plus récentes.

Bien évidemment, le palais compte nombre de passages secrets et d'alcôves abritant bien des mystères. Des rumeurs font état de passages souterrains s'enfonçant dans la montagne et si l'on considère généralement qu'elles sont fondées, aucun de ces fameux passages n'a pour autant été découvert.

Le Conseil se réunit au moins une fois par semaine et certains Conseillers restent présents la majeure partie du reste du temps. La garde d'élite du Conseil veille sur la sécurité de l'endroit et celle de ses occupants.

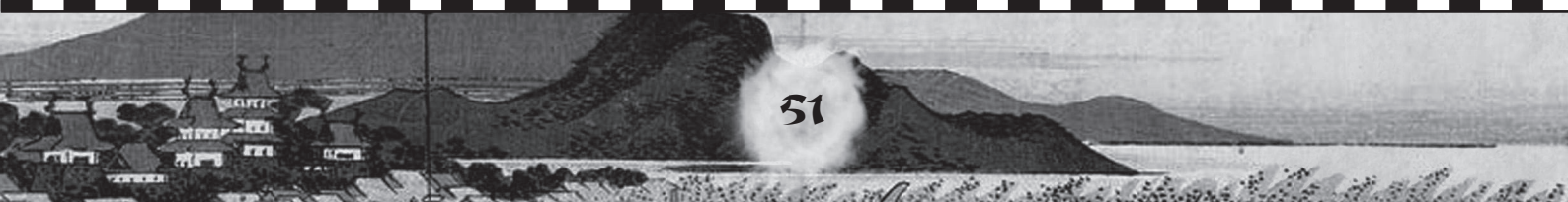
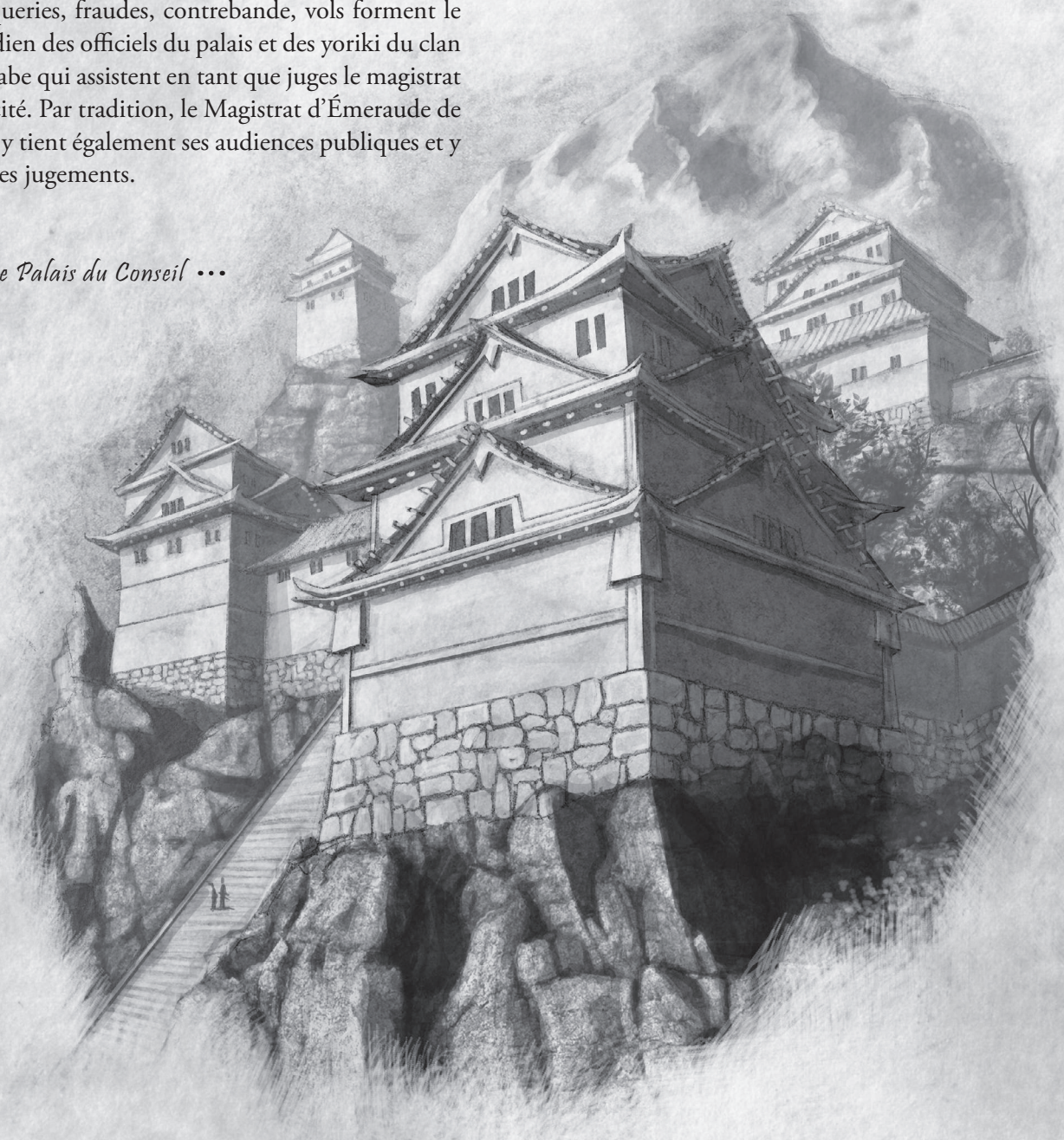
LE PALAIS DE JUSTICE
(n°38)

Ce vaste bâtiment constitue le plus grand édifice du quartier noble, en dehors du palais du Conseil. Son entrée fait face au palais du Conseil et à la Place des Espoirs Fructueux, où trône une statue de Dame Yasuki. La taille et la situation de cet édifice pourraient paraître ironiques à ceux qui connaissent bien la cité... En fait cette superficie n'est pas de trop quand on la rapporte à celle de la ville et à ses intenses activités. Litiges commerciaux, escroqueries, fraudes, contrebande, vols forment le quotidien des officiels du palais et des yoriki du clan du Crabe qui assistent en tant que juges le magistrat de la cité. Par tradition, le Magistrat d'Émeraude de la cité y tient également ses audiences publiques et y rend ses jugements.

Le Palais du Conseil ...

**LA RÉSIDENCE DU
MAGISTRAT D'Émeraude**
(n°39)

La résidence du magistrat d'Émeraude est une vaste demeure élégante. Ses murs de couleur verte sont ornés de nombreuses dorures formant des frises et des représentations à la gloire de l'Empereur. De nombreuses salles et un vaste jardin font de cette demeure un lieu privilégié dans un quartier loin d'être des plus modestes.



L'ancien magistrat affecté à Sunda Mizu Mura a récemment pris sa retraite et son successeur n'a pas encore été nommé. Le puissant Hida Kisada a ordonné que, dans l'intervalle, la demeure soit utilisée pour accueillir des blessés issus de bonnes familles et servir d'hôpital. Quand le nouveau magistrat impérial arrivera, le Conseil compte le loger dans une des demeures les plus luxueuses de la cité et se montrer d'une amabilité extraordinaire. Il est en effet peu probable que le représentant de l'Empereur apprécie de partager sa résidence avec des guerriers blessés.

des forces qui lancèrent des contre-attaques suicides désespérées. Ces guerriers combattirent avec un courage exemplaire mais ils finirent presque tous par périr et furent finalement défaits. Lorsque l'on récupéra les restes du corps de Sakasu, on trouva dans la tsuka brisée de son katana une lettre de sa future épouse. D'une certaine manière, elle avait été avec lui tout au long de son combat et sur les restes du visage ravagé du général, une surprenante expression de joie sereine persistait.



... La Résidence du
Magistrat d'Émeraude

LE TEMPLE DE BENTEN (n°40)

Ce petit temple situé au centre d'un très agréable jardin rend hommage à la Fortune de la grâce et de l'amour. Il fut construit au début du huitième siècle sur la demande de Hiruma Sakasu, un général influent du clan du Crabe. Il fit bâtir ce monument afin d'honorer sa future épouse, une très belle jeune femme du clan du Lion. Malheureusement, peu de temps avant le mariage, les troupes corrompues du démon Mangeur se lancèrent à l'assaut des territoires du clan du Crabe. Lorsque les terres de la famille Hiruma furent menacées, Sakasu fit partie

des cendres du général Hiruma furent déposées dans le petit temple qu'il avait fait construire et la lettre ainsi que la tsuka brisée placées au pied de la statue de la Fortune de l'amour. Elles s'y trouvent toujours. On loua Sakasu qui avait su mourir en remplissant tous ses devoirs et sans jamais perdre de vue ni sa loyauté, ni ses sentiments pour sa promise. La jeune femme se retira peu de temps après dans ce temple afin de s'en occuper jusqu'à ses derniers jours et d'honorer la mémoire de son fiancé. Depuis cette époque, plusieurs samurai mariés ou qui entretiennent une passion secrète et qui doivent se rendre dans l'Outremonde viennent prier la Fortune et honorer l'esprit de Hiruma Sakasu. Afin de préserver la pureté de leurs sentiments intacte, même dans les pires moments.

... *Le Temple de Benten*



**LA RÉSIDENCE DU
CLAN DE LA LICORNE
(n°41)**

Cette villa est constituée de deux ailes de style classique, bâties sur un étage, et d'une tour ronde avec un dôme d'apparence étrange, dépassant encore d'un étage en hauteur le reste du bâtiment. Autour de la demeure exotique, un vaste jardin cerné d'un haut mur constitue l'enceinte de la villa et fait de la résidence du clan de la Licorne l'une des plus vastes propriétés du quartier. Actuellement y réside Ide Rotsushan, l'émissaire officiel du clan de la Licorne. Il est épaulé par Shinjo Kotorame.

ascétique du clan du Moineau dans l'aménagement intérieur des pièces. Cependant, les Suzume comme les Kitsune ont chacun à leur manière un sens artistique certain et dans l'ensemble, la résidence est d'un goût exquis et sobre plutôt que simplement spartiate. Chaque clan de l'Alliance y possède une suite et deux ambassadeurs vivent ici la majeure partie du temps. Suzume Kobayashi s'y trouve presque en permanence.

**LA VILLA DE LA
FAMILLE BAYUSHI
(n°43)**

**LA RÉSIDENCE DE
L'ALLIANCE TRIPARTITE
(n°42)**

Les échanges avec l'Alliance Tripartite étant importants, la famille Yasuki a jugé bon de permettre aux dignitaires des trois clans mineurs de s'établir en la cité. Demeure vaste mais très sobre, il n'est guère étonnant de reconnaître la touche

Cette très belle demeure fut mise à la disposition de la famille Bayushi presque dès le moment où elle organisa son commerce légal de l'opium avec le clan du Crabe et plus spécialement avec la famille Yasuki. Afin de faciliter les négociations, le Conseil de l'époque avait pensé qu'avoir un interlocuteur directement sur place pouvait s'avérer plus pratique. Et cela permettait également d'avoir une personne à portée de main en cas de problème.

Cependant, la famille Bayushi est tout aussi concernée par le commerce légal entre le Scorpion et le Crabe ainsi que par les relations entre les deux clans. Cette demeure sert donc également aux émissaires officiels du clan du Scorpion de passage dans la cité. La villa est une très belle demeure avec un étage et de grandes dépendances. Plusieurs pièces et suites permettent d'y loger un grand nombre de personnes, invités et domestiques. C'est ici que vit Bayushi Chohime avec sa domesticité et sa yojimbo Bayushi Atsuyo.

LA CASERNE DES BRIGADIERS DU HAUT QUARTIER (n°44)

Les brigadiers du haut quartier font partie des plus compétents de la cité. Ils sont choisis par le sensei et commandant des brigades, ou gagnent leur affectation lors du grand tournoi périodique qui voit les brigades de tous les quartiers s'affronter.

La caserne se situe en bordure de la Rue des Voeux Exaucés, l'artère principale du quartier noble qui traverse la Place des Espoirs Fructueux. Cette caserne est en fait la villa même de Kaiu Tsushige, que son père avait déjà mis à la disposition des brigadiers lorsque leur ancienne caserne avait été la cible d'un incendie criminel. La demeure entière a été aménagée pour répondre aux besoins de leur mission. Tsushige n'a gardé pour son confort personnel qu'une suite spacieuse au premier étage. La demeure a conservé sa beauté extérieure, qui fait la fierté de tous les brigadiers de la ville.

Tsaito dirige la brigade du haut quartier. Son savoir-faire et le temps qu'il a passé dans les brigades en font un excellent chef. Mais contrairement à d'autres brigades, les hommes de celle-ci sont humbles et n'évaluent pas leur fierté. Ils côtoient en effet à longueur de journée des représentants de la noblesse et prennent garde à ne pas les froisser. Cette attitude rajoute encore au prestige de leur unité. Ils se distinguent des autres brigadiers par leur kimono de bien meilleure qualité.

LES GRANDS BAINS (n°45)

Sunda Mizu Mura, bénéficie de par sa situation géographique (grande activité volcanique de la région) de nombreuses sources d'eau chaude. Les grands bains sont un très vaste onsen où toute la bonne société se retrouve afin de se détendre et se ressourcer. Malgré sa dénomination, il ne s'agit pas du plus vaste ou du plus fréquenté des établissements de bains de la cité mais son eau est réputée particulièrement pure et ses habitués, résidents du quartier noble, n'auraient pas accepté une dénomination moins prestigieuse.

On raconte que les bains servaient à l'origine de lieu de culte primitif, dédié aux esprits de la source. C'est le deuxième gouverneur de la cité, qui ne dépendait pas encore de la famille Yasuki, qui fit du site un lieu de purification pour les généraux du clan du Crabe, espérant ainsi les libérer des mauvaises influences de l'Outremonde. Les vertus de cet endroit pour le repos du corps et de l'esprit rendirent le lieu très réputé. Rapidement, les seigneurs du Crabe y envoyèrent leurs meilleurs guerriers se purifier après une mission dans les terres corrompues.

La noblesse locale tenta de s'attribuer les lieux. Après plusieurs échauffourées entre courtisans, négociants et guerriers brutaux, on se mit à parler de la question de la Souillure. À l'époque, les connaissances sur ce mal ou sur sa propagation restaient très lacunaires et tout le monde pouvait raconter beaucoup de choses contradictoires... Cela incita les autorités à créer un nouvel onsen sur un autre site afin d'y accueillir les guerriers en cure, de plus en plus nombreux.

Les grands bains furent alors accaparés par les samurai des meilleures familles et devinrent un lieu d'intimité plus raffiné, accueillant les nobles de la ville et leurs invités des autres clans.

Le bâtiment des grands bains a été construit avec des roches du voisinage, afin d'être en harmonie avec les lieux. L'architecture joue avec les notions d'intérieur et d'extérieur. En suivant le courant d'un ruisseau d'eau chaude, le visiteur passe

d'une salle close à une véranda au bout de laquelle se trouve un bassin en partie couvert et en partie dans les jardins des bains. L'ensemble donne une impression d'harmonie avec la nature environnante, à quelques pas seulement du reste de la grande métropole.

LES VOIES DU QUARTIER

La « Voie sacrée »

Cf. quartier de l'Ombre de Granit. Cette rue mène jusqu'au pied des grands escaliers du palais du Conseil. Elle est bordée de petits commerces de luxe et de belles demeures.

La « Place des espoirs fructueux »

Sur cette place trône une statue de marbre de Dame Yasuki. Elle tend les mains en signe de bienvenue. On appelle aussi couramment cette place « la place

des Mains Ouvertes ». La place est entourée de divers bâtiments administratifs et la statue se dresse face au palais de justice. Un côté de la place est bordé par le jardin du temple de Benten.

Nombre des notables de la cité passent régulièrement par cet endroit et les rencontres entre personnages puissants y sont monnaie courante.

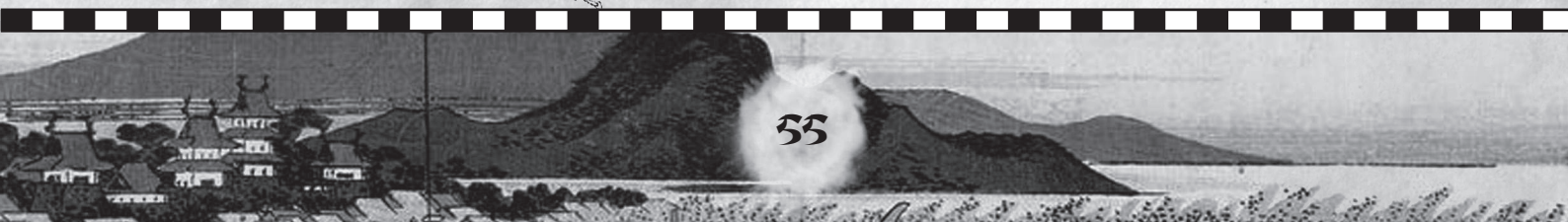
La « Rue de la source »

Cette rue tire son nom de la source d'eau chaude qui jaillissait à l'air libre et qui aujourd'hui alimente les fameux bains du quartier. Mais son débit conséquent permet aussi l'existence d'onsen privés au sein des jardins des nobles.

Le « Chemin de la citadelle »

Ce chemin fait le tour complet du quartier noble. Il longe les remparts et autres bordures du quartier. Il s'agit d'un lieu privilégié pour de longues promenades, sous l'œil vigilant des patrouilles qui circulent le long des remparts.

... Quartier de
l'Ombre de granit



LE QUARTIER DES ETA



Situé à l'extrémité de la cité, le quartier des eta est enclavé entre la muraille et les marais qui le séparent de la rivière. Il ne diffère guère des quartiers eta d'autres grandes cités de l'Empire et le reste de la population, samurai en particulier, s'y rend aussi peu que possible. Les odeurs répugnantes y sont légion et le spectacle de la misère omniprésent. L'enclavement du quartier au nord-ouest a cependant provoqué un petit désagrément : les eta doivent parfois parcourir de très grandes distances pour rejoindre les zones les plus éloignées de la ville. Il peut arriver qu'avec l'encombrement des rues, un corps reste par terre une bonne heure, voire davantage, avant que des eta n'arrivent pour le retirer.

- 46. Le Crématorium
- 47. La Maison du chef
- 48. La Rue des tanneurs
- 49. La Rue des bouchers
- 50. La Rue des ramasseurs
- 51. Le Sanctuaire des petites âmes
- 52. L'arène

Ceci a provoqué des remous dans la communauté eta, dont les membres sont sévèrement réprimandés, parfois même au prix de leur vie. Depuis un moment, le Conseil envisage de créer une autre enclave eta moins isolée. Mais où ?

LE CRÉMATORIUM
(n°46)

Le crématorium est le bâtiment le plus vaste du quartier, composé d'une partie centrale comportant un étage et d'une petite aile. C'est le seul bâtiment du quartier des eta construit en pierre. Son accès plutôt aisé a pour but de permettre à des samurai de venir assister aux crémations. L'évènement reste cependant assez rare. Les eta qui travaillent au crématorium habitent tous dans les baraques voisines.

LA MAISON DU CHEF
(n°47)

Nakoto, le chef de la communauté eta, habite une demeure assez grande pour l'endroit mais qui, pour quiconque provenant d'un autre quartier, n'est qu'un tas de bois vétuste et malodorant. Les membres les plus respectés de la communauté eta se réunissent là pour parler de leurs problèmes. Et actuellement le ton tend à la grogne : le quartier est trop réduit pour accueillir toute sa population. De plus, les dernières inondations ont transformé une partie du quartier en un borbier insalubre et inhabitable. La famille Yasuki n'a pas voulu que ce secteur soit assaini, prétextant le danger que les travaux présenteraient pour les occupants. Du coup, certains eta se sont mis à faire des travaux de fortune dans l'espoir d'améliorer un peu les choses. Ce qui les empêche par ailleurs de faire leur travail et oblige le reste de la communauté à faire des efforts supplémentaires.

La communauté eta se méfie des autorités de la ville et plusieurs enfants sont postés en permanence de manière à pouvoir prévenir rapidement l'ensemble du quartier lorsque des samurai ou un groupe d'ashigaru pénètrent dans ce quartier.

LA RUE DES TANNEURS
(n°48)

Comme son nom l'indique, cette rue rassemble les tanneries où l'on travaille le cuir. L'odeur insoutenable pour la majorité de la population fait que seuls les marchands du clan de la Licorne et quelques rares membres de la famille Kuni viennent y chercher peaux tannées et fourrures...

LA RUE DES BOUCHERS
(n°49)

La rue des Bouchers abrite une série d'abattoirs et de boucheries dont l'odeur n'a rien à envier à celle provenant de la rue des Tanneurs. On y éviscère nombre de lapins et volatiles mais aussi des animaux impurs. Les chairs de ces bêtes servent à nourrir d'autres animaux plus convenables, voire contribuent discrètement à améliorer l'ordinaire de certains résidents du quartier, qui n'en sont pas à une « impureté » près.

Une rue du quartier eta ...



LA RUE DES RAMASSEURS (n°50)

Cette rue accueille la majorité des eta chargés du ramassage des ordures et du nettoyage de la cité. Leurs huttes sont devenues de véritables échoppes où l'on échange les diverses trouvailles de la nuit écoulée. Ces lieux servent aussi à vendre quelques marchandises volées. La famille Yasuki surveille les parages mais laisse faire car à l'occasion elle se sert des « entrepreneurs » de la rue pour écouler certaines marchandises et les faire disparaître.

LE SANCTUAIRE DES PETITES ÂMES (n°51)

Ce sanctuaire, dissimulé au fin fond du quartier, n'est connu que des eta. Il s'agit d'une petite cahute de cailloux, dont un autel formé d'une simple pierre occupe le centre. Quelques babioles y ont été déposées. Les nombreuses fentes dans les murs de ce lieu abritent de petits rouleaux de papier de quelques centimètres. Des milliers de ces rouleaux qui tombent en poussière ont été enchâssés au cours des générations. Autant de courtes prières mal calligraphiées et de pauvres hommages à des ancêtres de la caste hinin. Ako, surnommé aussi « l'ancêtre » à cause de son âge, vit là. Quasiment aveugle, il ne survit que grâce aux dons des gens du quartier, qui le considèrent comme le prêtre de leur communauté. Son rôle consiste à écrire sur les morceaux de papier les noms des défunts et les prières en hommage à ceux-ci. En effet Ako est l'un des rares (voir le seul) eta de Sunda Mizu Mura à savoir lire et écrire. La raison de ce savoir est sujet à de nombreuses histoires parmi les eta, mais au fond personne ne sait de quoi il retourne car Ako reste muet à ce propos.

Ce petit temple atypique est un lieu très important pour la communauté eta, qui y voit le creuset de son identité collective. Ainsi, les intouchables ne seront pas oubliés à leur mort et peut-être que grâce à cela, ils renaîtront dans une vie moins pénible. Il s'agit d'un haut lieu de réconfort spirituel pour la communauté.

L'ARÈNE (n°52)

Dans les profondeurs du quartier, une petite masure délabrée garde l'entrée d'un tunnel qui s'enfonce profondément dans la montagne. La nuit, des silhouettes déguisées s'y introduisent et ne ressortent que le lendemain.

En fait ces personnes sont les spectateurs et parieurs d'un sport un peu particulier. Ce lieu abrite une série de petites grottes dans lesquelles des hommes et même des femmes s'affrontent, parfois jusqu'à la mort, pour le plaisir du public. On y entre avec une invitation que les gros bras qui gardent les lieux vérifient scrupuleusement. Personne ne sait qui dirige réellement l'arène mais elle bénéficie forcément de la protection du Conseil.

De nombreux ronin ou criminels viennent ici, pour gagner de l'argent en combattant lors de duels illégaux. Gontori, un habitué de cet endroit, reste l'un des meilleurs duellistes de l'Arène.

... Le Sanctuaire
des Petites Âmes



TROISIÈME PARTIE

水

LES HABITANTS



LA NOBLESSE

Au vu de l'importance de la cité, de nombreux membres de la caste samurai résident à Sunda Mizu Mura. Les rapports entre ces personnes et les autres castes sont plus nuancés dans cette ville que dans les autres cités majeures de l'Empire. Cela découle en partie du rapport étroit entre la puissance de la cité et la puissance économique. Ici les marchands et les samurai sont souvent liés par des intérêts mutuels, de nature commerciale. Les Yasuki sont avant toute chose une famille de négociants, situation paradoxale quand on sait le peu de considération qui existe envers ce type d'activité, aussi bien au sein de la roture que dans la caste noble. Mais comme le clan du Crabe est

par ailleurs empreint de pragmatisme et assez peu porté sur les excès d'étiquette, on passe sur les travers tant que les apparences semblent sauvées. À ce sujet, les rapports entre samurai et heimin sont un peu moins formalistes qu'ailleurs, tout au moins en ce qui concerne les heimin qui ont un intérêt direct pour les nobles. La plupart des samurai des autres clans qui résident de manière prolongée dans la cité sont quant à eux également impliqués dans le commerce. Ce qui atténue les préjugés à l'encontre des activités de la famille Yasuki. Quant aux autres, ces fiers guerriers de passage ou shugenja en pèlerinage, dans le fond ils n'ont pas de réelle importance.

LE CONSEIL DE SUNDA MIZU MURA

YASUKI TOROBOSHI

Courtisan Yasuki 5

Honneur : 2.4 Gloire : 5.3 Statut : 5.5

Air 5

Eau 3 (Perception 5)

Feu 5 (Intelligence 6)

Terre 4 (Volonté 5)

Vide 4

Avantages/Désavantages : Bénédiction des 7 Fortunes (Benten), Clairvoyant, La Haine au Cœur (clan de la Grue) Relations (nombreuses), Riche, Statut Social (membre du Conseil), Indifférent, Ennemi juré (Némésis karmique – Ujjiro, ancien yojimbo de sa femme).

Compétences principales : Commerce (Estimation) 7, Courtisan 3 (Manipulation), Discrétion 2, Étiquette (Bureaucratie) 5,

Intimidation 5, Tentation (Corruption) 4, Sincérité (Tromperie) 6. **Connaissance :** clan de la Grue 4, **Connaissance :** Sunda Mizu Mura 7, **Connaissance :** Droit 4, Kenjutsu 4, Défense 1.

Au sein du Conseil, Toroboshi jouit de la plus grande influence et cela lui a permis de devenir le gouverneur de la cité, à la suite de son géniteur. Homme d'une trentaine d'années au regard clair et brillant, il possède un charme qui lui viendrait de ses ancêtres du clan de la Grue.

Mais ses liens avec le clan de la Grue s'arrêtent là en ce qui concerne la ressemblance. Personne au sein du Conseil ne hait autant ce clan que Toroboshi. Cette haine lui fut instillée avec patience par son père, Yasuki Numida. Celui-ci prit grand soin à éduquer son héritier et à quatorze ans, Toroboshi avait déjà la responsabilité d'une partie du cartel familial et participait à des opérations clandestines visant à détruire la puissance économique du clan de la Grue. Son père avait la charge de Gouverneur et était bien

informé sur toutes les facettes de la vie économique, ce dont bénéficia grandement Toroboshi. Il aida ainsi à accroître la fortune de Numida, tout en n'oubliant pas de faire fructifier la sienne. À vingt ans sa fortune égalait presque celle de son géniteur et son influence ne tarda pas à éclipser en partie celle de Numida. Il n'avait que vingt et un ans lorsqu'il siégea pour la première fois au Conseil.

Rapidement, on se demanda si Yasuki Numida ne devrait pas confier officiellement les rênes du cartel familial à son fils, pour se concentrer sur son rôle de Gouverneur. Une fonction plus symbolique mais un prélude honorable à une retraite bien méritée. Toroboshi lui-même s'y opposa, prétextant que c'était grâce à son père qu'il avait pu devenir aussi influent. Cette piété filiale ne fut pas payée de retour car Numida n'appréciait pas de voir son autorité lentement grignotée par son fils. Le père de Toroboshi prit même pour une insulte les déclarations de son héritier et finalement, il se retourna contre lui.

Numida prit contact avec la famille Daidoji et lui fournit les détails d'une opération de grande envergure que Toroboshi devait diriger en personne. Cette opération visait à faire passer une cargaison importante de produits de contrebande jusqu'à la capitale impériale.

Un des espions de Toroboshi qui surveillait les agents Daidoji assista à la rencontre et reconnut le gouverneur de Sunda Mizu Mura. La nouvelle fut un choc terrible pour Toroboshi. Non seulement son père, croyait-il, vendait des informations à ses ennemis mais pire encore à ceux que les Yasuki détestaient entre tous !

Le jour suivant, Yasuki Numida mourait dans une sombre ruelle, soi-disant tué par un ronin ivre, dont on disait qu'il avait des contacts au sein de la famille Daidoji. L'homme fut interrogé, avoua et fut exécuté dans les heures qui suivirent. Au même moment Yasuki Toroboshi devenait très officiellement le chef d'un des plus gros cartels Yasuki et l'un des hommes les plus riches de sa famille après son daimyo.

Depuis, cette fortune s'est encore accrue et Toroboshi a amplement démontré qu'il ne reculerait devant rien pour continuer dans cette voie.

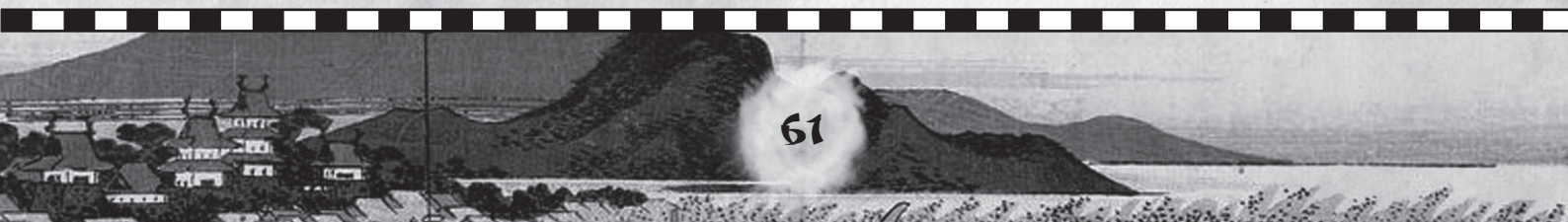
Les richesses du gouverneur de Sunda Mizu Mura découlent d'une pléthore d'activités dans des domaines légaux et illégaux. Officiellement, Toroboshi est sans aucun doute le seigneur marchand de Sunda Mizu Mura le plus impliqué dans les affaires et commerces locaux. Son empire officiel est le plus diversifié et le plus important de ceux des membres du Conseil. Il possède également des intérêts dans plusieurs agglomérations des provinces voisines. Surtout, il faut ajouter à cela l'implication de Toroboshi dans plusieurs réseaux de contrebande, essentiellement d'opium avec le cartel Bayushi de Ryoko Owari et d'armes avec certains seigneurs aussi discrets qu'influents de la famille Ikoma.

Toroboshi apparaît comme un homme calculateur et brillant, d'une intelligence qui ferait pâlir de jalousie un Scorpion. Cependant c'est un homme rongé par la haine envers un clan, une haine exacerbée par celle qu'il éprouvait et éprouve encore pour son père. Cette obsession le rend méfiant et paranoïaque persuadé que tous ceux qui l'entourent font ou feront partie un jour des traîtres au service du clan de la Grue.

Il y a quelques années, peu après son accession au pouvoir, Toroboshi épousa une femme très belle... Peut-être même trop belle pour un être méfiant comme lui. Jamais il ne lui fit confiance et il la fit surveiller en permanence, jusqu'au jour où sa paranoïa et les commérages le poussèrent à accuser sa femme de le tromper avec son propre garde du corps. Ce n'était pas le cas mais il refusa de l'admettre.

Son épouse fit jigai pour lui prouver son honneur, mais Toroboshi n'y vit qu'un aveu de sa culpabilité. Quant au yojimbo Ujio, il refusa de s'ouvrir le ventre et disparut.

De cette union malheureuse, Toroboshi a eu une héritière. Belle comme un ange c'est une enfant douce et souriante mais l'influence de son père ne peut que lui être néfaste. Il la dénigre, rejetant la rancœur qu'il a envers la mémoire de sa femme sur elle. Tous deux en souffrent, mais Toroboshi se refuse à l'admettre.



YASUKI SOBUJU

Courtisan Yasuki 3

Honneur : 1.4 Gloire : 3.0 Statut : 5.0

Air 3

Eau 3 (Perception 4)

Feu 4

Terre 3

Vide 3

Avantages/Désavantages :

Riche, Statut Social (membre du Conseil), Amour Sincère (Keiko), Malédiction des 7 Fortunes (Benten).

Compétences principales :

Commerce (Estimation) 4, Courtisan 3, Discrétion 4, Étiquette (Bureaucratie) 3, Intimidation 4, Tentation (Corruption) 4, Sincérité (Tromperie) 5, Connaissance : Sunda Mizu Mura 5, Connaissance : Pègre 7, Connaissance : Droit 4, Couteaux (tanto) 3, Enquête 4.

Sobuju est un homme de vingt-cinq ans, d'allure fluette, qui ne fut pas des plus gâtés par Benten. Non seulement ses traits sont ingrats mais il a une voix qui ferait frémir une sorcière des marais. Pour autant, c'est un homme très riche, à la tête d'un vaste réseau de prostitution et de maisons de geisha qu'il a hérité de son oncle. Il s'occupe également de plusieurs commerces plus classiques dans la cité. Le réseau qu'il dirige est très vaste et s'apparente à une organisation esclavagiste qui s'étend sur une bonne partie de l'Empire. En fait Sobuju est un des rouages du cartel de Kaouta, un des Dix Maîtres Kolat. A travers ses contacts liés à ce cartel, le Yasuki a des relations avec des négociants et caravaniers de la Licorne, qui vont vendre sa « marchandise » au-delà des frontières de Rokugan. L'oncle de Sobuju, Yasuki Nogara, servait déjà Kaouta mais Sobuju ne l'a jamais soupçonné. Fondamentalement, Sobuju croit être aux commandes et l'on s'est bien gardé



de le détromper. En cas de coup dur, Sobuju et ses homologues dans le clan de la Licorne feraient ainsi des coupables tout désignés...

Sobuju ne sait rien du Kolat et pense simplement faire partie d'un réseau criminel à l'échelle de l'Empire, réseau que son oncle sut découvrir et au sein duquel il se fit admettre. Alors qu'en réalité, Nogara était un membre mineur de la conspiration, ignorant qui étaient ses supérieurs mais qui avait une bonne idée de leur idéologie sociale. Le lien entre Sobuju et la conspiration se nomme Keiko, une geisha qui sert plus directement Kaouta (en fait, elle prit la place de Nogara alors qu'elle était censée lui obéir) et exerce une grande influence sur Sobuju. Celui-ci continue à ne voir en elle que sa maîtresse, un Conseiller fidèle et un agent fiable lors de certaines discussions avec

ses associés. Il connaît ses partenaires dans le clan de la Licorne, mais ne soupçonne pas que tout comme lui, ce ne sont que des pions que l'on peut aisément sacrifier. La plupart n'en ont d'ailleurs pas plus conscience que Sobuju et les autres ont intérêt à garder le silence.

Au sein du conseil, l'influence de Sobuju n'a rien de notable. Elle est surtout due aux considérables bénéfices que son cartel dégage et à sa voix crieuse, qui incite les autres Conseillers à céder sur ses réclamations les plus insignifiantes plutôt que d'avoir à supporter ses piailleries.

YASUKI AKUNSHIN

Courtisan Yasuki 4

Honneur : 4.2 Gloire : 3.4 Statut : 5.0

Air 5

Eau 4

Feu 3 (Intelligence 5)

Terre 3

Vide 4

Avantages/Désavantages : Intègre, Relation (Yasuki Taka), Relation (famille vassale Kano), Riche, Statut Social (membre du Conseil), Obligation (Yasuki Taka).

Compétences principales : Commerce (Estimation) 5, Courtisan 4, Discretion 1, Étiquette (Bureaucratie) 6, Sincérité (Tromperie) 2, Art : Peinture 2, Cérémonie du Thé 5, Connaissance : Culture et usages du Thé 6, Connaissance : Sunda Mizu Mura 3, Défense 2, Méditation 2, Connaissance : Père 3.

Akunshin a fait fortune avec ses plantations de thé. Homme simple et intelligent, il compte parmi les principaux producteurs de thé de l'Empire. Comme sa richesse provient de ressources terriennes, les samurai des autres clans l'apprécient un peu plus que la plupart des membres de sa famille. A Sunda Mizu Mura même, il se trouve en situation de quasi-monopole sur l'approvisionnement en thé et possède, entre autres établissements, plusieurs maisons de thé réputées.

Akunshin est un homme d'une quarantaine d'années, assez élégant et qui porte bien son âge. Posé et expérimenté, il prend rarement les autres Conseillers à partie mais les plus égocentriques (Toroboshi, Minako et Bayuri) le perçoivent souvent comme un donneur de leçons plutôt barbant. Il entretient de bonnes relations avec les samurai de la famille vassale Kano, dont il apprécie l'intérêt pour l'art et les beaux objets. Négociant habile, il est aussi l'un des membres du Conseil les moins corrompus, ce qui ne l'empêche pas d'être impliqué dans des activités assez singulières.

En effet, son vieil ami et daimyo Taka se sert d'Akunshin pour combattre le Kolat, à l'insu de l'intéressé. Les deux hommes se connaissent depuis des années et s'estiment grandement, même si le sens des convenances d'Akunshin et

la prudence de Taka les ont amenés à dissimuler cette amitié. Akunshin ne sait rien du Kolat et se contente d'obéir avec loyauté à Taka, bien qu'il soit assez subtil pour comprendre que celui-ci n'agit pas uniquement dans l'intérêt apparent de la famille Yasuki. Akunshin permet également à Taka de garder un œil sur le Conseil mine de rien. Les Kolat de Sunda Mizu Mura, de leur côté, sont à mille lieues de soupçonner quoi que ce soit. Ils considèrent simplement Akunshin comme un balourd qui met parfois les pieds là où il ne faut pas, mais qui sert loyalement sa famille et dont les activités profitent également à l'organisation.

YASUKI BAYURI



Courtisan Yasuki 3

Honneur : 2.0

Gloire : 2.9 Statut : 5.0

Air 3

Eau 3

Feu 5

Terre 2 (Volonté 3)

Vide 3

Avantages/Désavantages :
Arme Sacrée (Lame Kaiu),
Clairvoyant, Quelconque,
Riche, Statut Social
(membre du Conseil),
Sombre Secret (a fait
assassiner son père).

Compétences principales : Commerce (Estimation) 5, Courtisan 3, Discretion 3, Étiquette (Bureaucratie) 5, Sincérité (Tromperie) 6, Tentation 5, Ingénierie (industrie minière) 5, Enquête (Fouille) 4, Artisanat : Forgeron 3, Jiu-jitsu 3, Kenjutsu 3, Défense 2, Connaissance : Père 4.

Bayuri possède plusieurs mines de fer et quelques mines de jade. Il alimente le marché de l'acier dans toute la moitié de l'empire au sud de la Chaîne du Toit du Monde et sa richesse est considérable. Sa

fortune et sa main mise sur une partie importante du marché du métal du clan du Crabe lui ont permis d'organiser un commerce parallèle de contrebande d'armes. Ce réseau est lié à celui de Toroboshi (pour l'acheminement d'armes jusqu'au clan du Lion) et à celui de Minako (qui équipe certaines bandes de wako et des juzimai ronin, en échange de leur fidélité).

Cette alliance de fait avec Minako et Toroboshi joue pour beaucoup dans l'influence énorme que Bayuri détient au sein du conseil de Sunda Mizu Mura, en dépit de son jeune âge. Il n'a que vingt-quatre ans et une part non négligeable de sa fortune lui vient de son père, qui a disparu durant une attaque de brigands au bord de la Rivière de l'Or Blanc. Cependant, Bayuri a fait la preuve d'un esprit subtil et méthodique pour faire fructifier cet héritage et il ne faut pas le sous-estimer. Si son ambition progresse autant que sa richesse, il finira probablement un jour prochain par poser de sérieux problèmes à Minako ou à Toroboshi, voire au deux à la fois. Pour l'instant, on peut le considérer comme l'étoile montante de la famille Yasuki et cela suffit déjà amplement pour lui attirer des ennuis.

YASUKI NASHIRA

Courtisan Yasuki 3

Honneur : 2.2 Gloire : 2.9 Statut : 5.0

Air 5

Eau 3

Feu 3 (Intelligence 4)

Terre 3

Vide 3

Avantages/Désavantages : Bénédiction des 7 Fortunes (Benten), Cupide, Riche, Statut Social (membre du Conseil).

Compétences principales : Commerce (Estimation) 5, Courtisan 5, Discrétion 2, Étiquette (Bureaucratie) 4, Sincérité (Tromperie) 7, Tentation 5, Connaissance : Pègre 3, Connaissance : le Saké 4, Artisanat : Concoction de poisons 2, Couteaux (Tanto) 4, Enquête (Sens de l'Observation) 4.

Nashira possède un grand nombre de négoces en ville et se trouve également très impliqué dans la production et la distribution du saké à Sunda Mizu Mura. Il a su se faire apprécier de la plupart des autres membres du Conseil, qui ont tendance à le considérer comme un homme aimable et utile mais sans grande envergure. Cela lui permet de faire ses petites affaires de manière discrète, sans que ses estimés confrères viennent regarder par-dessus son épaule. Aucun ne soupçonne l'étendue véritable de son empire financier dans la cité. Nashira a très bien compris qu'en disant ce que les autres veulent entendre et en laissant les gens avides de pouvoir s'étriper sans tenir compte de lui, il pourrait tranquillement faire fructifier ses richesses tout en ne froissant personne. Nashira a peu d'influence au sein du Conseil, ce qui lui convient la plupart du temps. Il se contente d'intervenir quand il pense pouvoir se faire bien voir ou pour assurer la promotion de ses propres intérêts.

YASUKI MINAKO

Courtisan Yasuki 4

Honneur : 0.8

Gloire : -1.0 Statut : 5.0

Air 3 (Intuition 4)

Eau 3 (Perception 5)

Feu 4 (Intelligence 5)

Terre 3 (Volonté 5)

Vide 5

Avantages/Désavantages :

Ancêtre (Yasuki Fumoki),
Beauté du Diable,

Compulsive : Activités

Sadiques, Jalouse, Fascination (Bayushi Chohime), Mauvaise Réputation (tyrannique), Relations (plusieurs groupes wako et juzimai), Riche, Statut Social (membre du Conseil), Sombre Secret (Meurtrière sadique), Sombre Secret (Parrain du crime).

Compétences principales : Commerce (Estimation) 6, Courtisan 3, Discrétion 4, Étiquette (Bureaucratie) 3, Sincérité



(Tromperie) 7, Tentation 7, Intimidation (Torture) 6, Connaissance : Sunda Mizu Mura 4, Connaissance : Pègre 7, Calligraphie 4, Contrefaçon (Calligraphie) 4, Connaissance : Anatomie (Torture) 4, Artisanat : Concoction de poisons 3, Couteaux 5, Connaissance : Droit 3.

Seule femme du Conseil, Minako contrôle une flotte de commerce importante et s'occupe des relations avec le clan de la Mante. Le reste de la famille Yasuki sait qu'elle est aussi une descendante du célèbre pirate Yasuki Fumoki, mais peu d'entre eux imaginent sa dépravation.

Minako est une femme dérangée et cruelle, totalement dépourvue de la moindre qualité morale. Véritable veuve noire, elle tisse sa toile d'activités illicites qui incluent la contrebande et la piraterie ainsi que le pillage. Nul ne sait combien de navires wako sont en fait à ses ordres, pas plus que le nombre de Gardes des Eaux qui lui obéissent en secret. Elle est certainement la personne la plus dangereuse et la plus influente au sein du Conseil après Yasuki Toroboshi. Les frictions entre ces deux fortes personnalités sont d'ailleurs nombreuses.

Nul ne soupçonne les profondeurs perverses dans lesquelles se complait Minako. Dans

un monde dominé par des hommes orgueilleux et fiers, Minako veut surpasser les meilleurs et sa nature cruelle est sublimée par cette rivalité, ce qui l'a transformé en un monstre terrible. Tout lui est bon pour triompher de ses rivaux, c'est à dire de tous les hommes qui ont un soupçon de puissance auquel elle ne peut prétendre. Mais cela ne suffit pas et il lui faut aussi des satisfactions plus immédiates. À l'insu de tous, elle se rend dans des endroits discrets pour y assouvir des plaisirs immondes, qui pousseraient même ses parents à la condamner à une mort ignominieuse. Une seule personne sait de quoi il retourne, Bayushi Chohime. Chohime qui sait nourrir la perversion de Minako et la dissimuler aux yeux des autres avec une grâce incomparable. Elle est le centre de l'univers de Minako, son égérie et sa muse mais aussi son obsession. Une obsession qui la pousse lentement mais sûrement vers la folie alors que la jalousie la dévore quand Chohime regarde un homme.

Cette jalousie enfle de plus en plus alors qu'elle réalise que Chohime cherche à travers leurs vicissitudes le souvenir d'un homme précis. Elle ignore qui et pourquoi mais craint les crises de violence qui s'emparent de sa complice quand elle tente de la faire parler. Elle devine quelque chose de terrible et redoute que son amante ne finisse par les entraîner toutes deux dans une obscurité sans fin.

LA FAMILLE NOBUNAGA

Cinq cents ans auparavant, le yojimbo Yasuki Nobunaga affecté au Conseil surprit l'un de ses confrères en train de recevoir un pot-de-vin d'un inconnu. Le fait était en soi banal car certains yojimbo voyaient et entendaient bien des choses, mais la somme conséquente impliquait quelque chose de plus important que l'espionnage économique. En menant sa petite enquête, Nobunaga découvrit un vaste complot visant à tuer plusieurs membres du Conseil : un complot dont les détails exacts furent dissimulés par la suite mais qui impliquait certainement des notables très influents de la famille Yasuki.

Il semble, si l'on en croit ses descendants, que Yasuki Nobunaga s'arrangea pour prévenir les Conseillers mais aussi pour que certains des comploteurs soient victimes d'accidents opportuns, disparaissent ou périssent au cours de duels. Ses actes causèrent certains remous et si le complot fut démantelé, l'attention du daimyo des Yasuki fut également attirée. Les membres du Conseil lui révélèrent la vérité et le seigneur des Yasuki valida les actes de Nobunaga en lui ordonnant de fonder une famille vassale portant son nom. Yasuki Nobunaga et les siens se virent attribuer quelques terres en bordure de la cité et furent chargés

de se vouer à la protection exclusive du Conseil de Sunda Mizu Mura. C'est une mission dont les Nobunaga s'acquittent encore à l'heure actuelle, le chef de famille étant traditionnellement le capitaine de la garde privée du conseil. Ses subordonnés appartiennent pour la plupart à la famille Nobunaga.

NOBUNAGA ISHIOTOSHI

(TRAPPE)

Bushi Hida 2, Bushi Hiruma 4 (Rang de Maîtrise : 6)

Honneur : 0.8 Gloire : -1.0 Statut : 4.9

Air 5

Eau 4 (Perception 6)

Feu 4 (Intelligence 5)

Terre 4 (Constitution 5)

Vide 3

Avantages/Désavantages :
Écoles Multiples, Indifférent,
Ingénieux, Asocial (2 pts),
Statut Social (daimyo de la
famille Nobunaga), Vigilant.



Compétences principales : Armes Lourdes 2, Art de la Guerre (Escarmouche) 2, Connaissance de l'Outremonde 2, Défense 6, Jiu-jitsu 5, Kenjutsu 5, Kyujutsu 4, Athlétisme 4, Chasse 5, Discrétion (Furtivité) 6, Artisanat : Concoction de poisons 3, Iaijutsu 3, Sincérité (Tromperie) 7, Tentation 2, Intimidation 7, Couteaux 7, Armes à chaînes 5, Enquête (Sens de l'Observation) 7.

Le chef actuel de la famille Nobunaga est un cinquantenaire qui est parvenu à conserver l'essentiel de ses capacités. Quand on l'aperçoit, il est difficile d'imaginer que ce petit homme vieillissant soit si dangereux mais il suffit de croiser son regard pour découvrir la vérité. Ses yeux noirs et étroits brillent d'une froideur qui éteindrait les fournaises du plus puissant volcan de l'Empire. Ishiotoshi est souvent parvenu à mettre à genoux des guerriers réputés en fronçant simplement les sourcils.

L'âme du chef des Nobunaga se reflète parfaitement dans ce regard glacé. Sa dureté et sa vigilance, couplées avec sa longue expérience des coups tordus, font de lui un homme qui suscite un respect craintif de la part des shinobi Shosuro les plus retors.

Ishiotoshi suivit la voie de son père et de ses ancêtres sans faillir. Très jeune, il se révéla extrêmement doué pour anticiper les menaces les plus ténues et fut envoyé exercer ce talent auprès des Hiruma. Il passa ainsi plusieurs années à lutter discrètement contre les ennemis du clan du Crabe. Depuis qu'il a été nommé à la tête de la garde du Conseil, le maître des Nobunaga a réorganisé et réformé un corps qui jouissait déjà d'une réputation méritée. Dans la cité, les gens bien informés redoutent la Garde du Conseil parce que des hommes qui s'opposent aux maîtres de Sunda Mizu Mura trouvent parfois la mort dans des circonstances assez horribles.

Ishiotoshi a une épouse discrète qui n'a jusque-là jamais fait parler d'elle. Elle lui a donné un seul fils, son héritier et son pire échec. Ishiotoshi n'a pas encore renié son unique enfant mais il y songe sérieusement et parfois, il envisage même de le tuer de sa propre main.

NOBUNAGA HEIHACHIRO

Bushi Hida 1, Bushi Akodo 1, Nouvelle Voie « un cœur pur » (Rang de Maîtrise : 3)

Honneur : 8.0 Gloire : 5.7 Statut : 2.0

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 3

Feu 3 (Agilité 5)

Terre 4

Vide 3

Avantages/Désavantages : Dessein Supérieur (répandre l'enseignement du bushido au sein de toute la société), Bénédiction des 7 Fortunes (Ebisu), Trompe la Mort, Écoles Multiples, Brebis Galeuse (Famille Nobunaga), Idéliste, Parangon (Honneur).

Compétences Principales : Armes Lourdes 2, Art de la Guerre (Escarmouche) 1, Connaissance de

l'Outremonde 2, Défense 5, Jiu-jitsu 3, Kenjutsu 6, Kyujutsu 3, Iaijutsu 4, Athlétisme 3, Enquête 3, Connaissance : Droit 3, Connaissance : Bushido 5, Connaissance : Clan du Lion 3, Connaissance : Théologie (Shintao) 3, Cérémonie du Thé 3, Méditation (Récupération du Vide) 2.

L Heihachiro reste une énigme pour les siens. En effet, depuis son gempukku, écœuré par les manœuvres de sa famille et du Conseil, il consacre sa vie au Bushido.

Il y a quelques années, à peine adulte, il réussit à quitter la ville en devenant l'adjoint d'un yoriki du clan du Lion, auprès duquel il apprit les valeurs de la voie du guerrier. Puis, il devint à son tour yoriki au service du magistrat impérial Shinjo Shimura (cf. scénario de la Voie de la Licorne) qui lui enseigna son savoir et lui inculqua les valeurs véritables du samurai. Il se découvrit ainsi un profond attachement au bushido mais aussi aux enseignements de Shinsei.

À l'âge de vingt ans, il obtint à son tour le rang de Magistrat d'Émeraude et s'illustra dans sa charge. Cependant, il démissionna sans faire d'esclandre trois ans plus tard, après avoir fait exécuter dix paysans qui s'étaient dressés contre un seigneur voulant prendre de force la femme de l'un d'eux. Il s'en retourna à Sunda Mizu Mura et se servit de ses indemnités de

magistrat, qu'il avait minutieusement économisées, pour lancer un projet qui lui tenait à cœur. Il fit ainsi bâtir dans sa demeure un petit dojo destiné à accueillir non seulement les enfants des ji-samurai mais même ceux de la caste heimin. Évidemment, seuls les fils et filles de samurai manient le sabre dans le dojo mais Heihachiro dispense à tous ses élèves un enseignement sur l'esprit le plus pur du bushido et l'agrément de nombreuses maximes shinseistes. Il espère ainsi souder la génération montante dans un esprit commun de devoir et de fraternité. Seuls quelques-uns de ces élèves pourront un jour espérer se voir révéler la technique créée par Heihachiro.

Nouvelle Voie : Un Cœur Pur

Traits requis : Intuition 3, Volonté 3

Compétences Requises : Connaissance - Bushido 3,

Connaissance - Théologie (Shintao) 2

Cette technique fut lentement élaborée par Heihachiro durant ses années au service du Champion d'Émeraude et il finit par aboutir peu avant de quitter la magistrature impériale. Elle repose sur la compréhension de la force que l'honneur confère contre ceux qui en sont dépourvus.

Celui qui maîtrise cette technique peut ajouter durant toute confrontation (verbale ou physique) avec une personne d'honneur inférieur à lui un bonus au résultat de ses jets de compétence égal à son propre rang d'honneur.

LES PERSONNALITÉS DU CRABE



NOBUTO AIKUNE

*(CHEF DE LA CAPITAINERIE
ET DE LA GARDE DES EAUX)*

**Bushi Hida 2, Bushi Hiruma 2 (Rang de
Maîtrise : 4)**

Honneur : 3.0 Gloire : 4.5 Statut : 4.0

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 4

Feu 3 (Agilité 4)

Terre 4

Vide 3

Avantages/Désavantages : Rapide, Relations (Yasuki Toroboshi, Yasuki Minako), Risque Tout, Obligation (Toroboshi et Minako), Obnubilé (désir de se dépasser).

Compétences Principales : Armes Lourdes 2, Art de la Guerre (Escarmouche) 1, Connaissance de l'Outremonde 1, Défense 2, Jiu-jitsu 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Iaijutsu 2, Athlétisme 3, Enquête 4, Connaissance : Droit 3, Couteaux (Tanto) 3, Connaissance : Pègre 5, Calligraphie 3, Contrefaçon : Documents 3, Connaissance : Sunda Mizu Mura 5, Étiquette (Bureaucratie) 3, Commerce (Estimation) 3, Sincérité (Tromperie) 5, Tentation 4, Intimidation 5.

Aikune, jeune homme fin et musclé, sourit fréquemment d'un air sarcastique, ce qui a pour effet de rendre nerveux la plupart des gens qui le connaissent peu. C'est le Conseil qui l'a placé à ce poste sur les recommandations de Yasuki Toroboshi et Yasuki Minako. Il demeure loyal envers les maîtres de la cité, en particulier ses deux bienfaiteurs. S'il apprécie énormément tout ce qui relève de ses missions officielles (harceler les capitaines affiliés à d'autres clans, fouiller les navires, confisquer les cargaisons douteuses...), il apprécie plus encore d'être un rouage essentiel des trafics de la famille Yasuki, car c'est ce que le Conseil attend de lui en réalité.

Cette loyauté de façade est cependant toute relative. Elle ne l'empêche pas de se servir au passage et il lui arrive même, discrètement, de se laisser acheter pour fermer les yeux sur des cargaisons qu'il est censé intercepter.

De fait, Aikune vit sur le fil du rasoir et cela lui procure sa dose d'adrénaline dans l'existence. Dans une cité où tout le monde ou presque est prêt à dénoncer son prochain pour de l'argent ou des faveurs, il joue sur tous les tableaux à la fois et parvient à concilier tous ces impératifs sans que personne ne sache la vérité. L'argent, le pouvoir, le prestige ne sont que des bénéfices annexes, ce qui motive vraiment Aikune, c'est de parvenir à se dépasser sans cesse et à tromper tout le monde. Pour vivre dangereusement et triompher chaque jour.

KAIU TSUSHIGE

(COMMANDANT ET SENSEI DU
CENTRE DE FORMATION DES BRIGADES)

Pour simuler la maîtrise de Tsushige en matière d'ingénierie, vous pouvez utiliser les techniques de l'école de Forgeron Tsi ; Rang de maîtrise 4.

Honneur : 6.2 Gloire : 3.5 Statut : 4.0

Air 3

Eau 4

Feu 5 (Intelligence 6)

Terre 4 (Constitution 5)

Vide 3

Avantages/Désavantages : Excellente Mémoire.

Compétences Principales : Art de la Guerre 2, Artisanat : Armurier 3, Artisanat : Forgeron 3, Artisanat : Maçon 4, Artisanat : Charpentier 4, Ingénierie (Construction, Siège) 6, Kenjutsu 3, Armes Lourdes 3, Connaissance : Histoire 3, Connaissance : Sunda Mizu Mura 8, Artisanat : Pièges 4.

Kaiu Tsushige est né à Sunda Mizu Mura. Son père était l'ancien chef des brigades et Tsushige tomba amoureux des casernes dans lesquelles il passa la majorité de son enfance. Il côtoya de nombreux brigadiers et ils devinrent sa seconde famille.

Tsushige est un homme calme, assez séduisant, souriant et très compétent. Il a réussi à développer une telle compréhension de l'urbanisme, de la logistique et de la lutte contre les incendies qu'il semble presque gérer son quotidien avec nonchalance et sans le moindre effort. Il forme avec dévotion les brigades comme le fit son père avant lui et les membres des casernes lui vouent une loyauté et une amitié indéfectible, que la famille Yasuki apprécie modérément.

Kaiu Tsushige possède un grand sens moral et respecte les règles du bushido. La plupart du temps, on peut l'apercevoir en train de parcourir la cité, observant les infrastructures, les casernes, les voies et les bâtiments. Le reste du temps, il est au dojo des brigadiers où il participe directement à



l'entraînement des recrues. Son bureau est tapissé de plans de la cité d'un grand détail, qu'il a fait recopier par quartier et distribuer aux casernes correspondantes. La simple mise à jour de ces plans lui donne beaucoup de travail, malgré l'aide des chefs de brigades. Même si l'admiration que ses hommes et une bonne partie de la population lui vouent le conforte dans son désir d'agir au mieux, Tsushige ne recherche pas cette gloire. Il n'est pas orgueilleux et surtout, il n'est pas stupide. Il craint qu'à un moment ou à un autre, la famille Yasuki et le Conseil ne prennent ombrage de sa notoriété.

KAIU UTSUAN

(GRAND MAÎTRE DES ARSENAUX)

Pour simuler la maîtrise de Utsuan en matière d'ingénierie, vous pouvez utiliser les techniques de l'école de Forgeron Tsi ; Rang de maîtrise 5.

Honneur : 5.8 Gloire : 3.5 Statut : 4.5

Air 3

Eau 5

Feu 5 (Intelligence 7)

Terre 5

Vide 3

Avantages/Désavantages : Grand, Bénédiction des 7 Fortunes (Jurojin), Contrariant.

Compétences Principales : Art de la Guerre 5, Artisanat : Armurier 5, Artisanat : Forgeron 5, Artisanat : Charpentier 6, Ingénierie (Construction, Siège) 8, Armes Lourdes 4, Défense 3, Connaissance : Outremonde 4, Connaissance : Histoire 3, Connaissance : Baie des Poissons Morts 4, Connaissance : Industrie Navale 6.

Utsuan est un homme autoritaire qui occupe son poste depuis maintenant dix ans. Sa puissante corpulence et sa barbe fournie le rendent plutôt intimidant, ce qui l'arrange. Il exècre au plus haut point les manœuvres du Conseil aussi limite-

t-il ses relations avec les dirigeants de la cité au strict nécessaire. Il ne comprend pas pourquoi ils ne font que se tirer dans les pattes et gaspillent leurs ressources dans des luttes puériles plutôt que de mettre leurs forces en commun. Bien qu'il réside dans la cité depuis une vingtaine d'années, il ne parvient pas à s'y faire et voit les Arsenaux comme une sorte de sanctuaire ou la corruption de Sunda Mizu Mura et les manigances du Conseil n'ont pas leur place. Il déteste se faire manipuler et il lui est arrivé de réagir très violemment dans certaines circonstances. Cette situation convient tout à fait à la famille Kaiu ainsi qu'à Hida Kisada, mais les sourires des Yasuki dissimulent mal leurs grincements de dents.

Jeune homme, Utsuan a servi sur la Muraille ainsi que dans les chantiers navals de Fundai Mura, où l'on a découvert son génie pour tout ce qui concerne les bateaux. Le précédent Maître des Arsenaux entendit parler de lui et le fit muter à son service. Le clan du Crabe peut se féliciter de cette décision et Utsuan continue à entretenir d'excellents et constants rapports avec ses anciens confrères de Fundai Mura.

Dernièrement, Hida Kisada lui a demandé de se consacrer à l'amélioration des fameuses tortues de fer, un concept qui intéresse beaucoup les chefs du clan mais loin de les satisfaire à l'heure actuelle. Seuls les membres les plus hauts placés de la famille Kaiu et les dirigeants du clan connaissent la finalité de ces recherches, ainsi que le fait qu'Utsuan a déjà plusieurs propositions intéressantes à leur soumettre.

HIDA YASHIN

(SHIREIKAN DE LA GARNISON DE SUNDA MIZU MURA)

Bushi Hida 4, Berserker Crabe (Rang de Maîtrise : 5)

Honneur : 2.2 Gloire : 6.9 Statut : 4.0

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 4 (Force 5)

Feu 5 (Intelligence 6)
Terre 5
Vide 4

Avantages/Désavantages : Bénédiction des 7 Fortunes (Bishamon), Force de la Terre 2, Présomptueux, Compulsif (Opium – ND15), Compulsion (Alcool – ND25).

Compétences Principales : Armes Lourdes 6 (Tetsubo, Ono), Art de la Guerre (Combat de masse, Escarmouche) 5, Connaissance de l'Outremonde 4, Défense 5, Jiu-jitsu 7, Kenjutsu 5, Kyujutsu 4, Athlétisme 6, Connaissance : Sunda Mizu Mura 3, Connaissance : Pègre 3.

Hida Yashin est un homme rude, brutal, plutôt discourtois et intransigeant, mais également intelligent. Il dissimule mal son amertume et se reproche en permanence ce qu'il considère comme sa déchéance.

Après des années de service sur le Mur, il fut sérieusement blessé et cloué au lit. Sa convalescence fut très longue, trop même, et son comportement ne fit que se détériorer au fil des mois. Il devint vraiment odieux et tyrannique. Certains de ses éclats parvinrent aux oreilles du Grand Ours, qui décida de le retirer du front pour lui donner un poste de commandement à l'écart de l'Outremonde. Il devint ainsi le Shireikan de la garnison de Sunda Mizu Mura.

Yashin a le sentiment d'avoir failli et cette idée lui est insupportable. Un Hida ne doit pas faillir et Yashin se considère comme un homme mort depuis son échec. Cet état d'esprit, que partagent nombre des guerriers de la garnison, l'a fait lentement plonger dans l'alcool et depuis peu, il s'est mis à fréquenter les fumeries d'opium de la cité.



HIDA SAKAMASU

(MAÎTRE SENSEI DE SUNDA MIZU RYU)

Bushi Hida 5, Défenseur de la Muraille 2 (Rang de Maîtrise : 7)

Honneur : 3.8 Gloire : 7.4 Statut : 5.0

Air 4

Eau 4 (Perception 5)

Feu 5

Terre 6

Vide 5

Avantages/Désavantages :

Cœur de Pierre,

Rétablissement Rapide,

Poings de Pierre,

Malédiction des 7

Fortunes (Benten).



Compétences Principales :

Armes Lourdes 7 (Tetsubo), Art de la

Guerre (Combat de masse, Escarmouche) 5,

Connaissance de l'Outremonde 7, Défense 7,

Jiu-jitsu 8, Kenjutsu 7, Kyujutsu 5, Athlétisme 7,

Intimidation 7.

Hida Sakamasu est un vieil homme qui semble avoir été taillé dans le plus dur des rocs. C'est une personne implacable à l'endurance légendaire. Il quitta de lui-même le Mur lors de son cinquante-huitième anniversaire. Lorsqu'on lui demanda le pourquoi de ce choix, il répondit que son âge l'avait rattrapé et qu'il ne souhaitait pas quitter la Muraille en ayant failli à son devoir. Considéré comme l'un des vétérans les plus aguerris, aux exploits multiples qui ont forcé le respect de tous, il fut proposé pour devenir le grand maître de Sunda Mizu Ryu par les autres sensei, avec l'approbation de Hida Kisada lui-même. Sakamasu accepta avec honneur cette nouvelle mission et s'y est attelé avec tout le sérieux et le zèle qu'il a toujours montré durant sa vie sur la Muraille.

À près de soixante-dix ans, il possède encore son endurance fabuleuse doublée d'un caractère aussi dur que la plus résistante des pierres. La simple force de son tempérament a fait plier un grand nombre d'élèves comme elle fit s'enfuir un grand nombre

d'ennemis. Et la puissance de ses poings reste suffisamment élevée pour s'occuper des têtes trop dures... (Les traits physiques de Sakamasu étaient tous plus élevés d'un rang lorsqu'il quitta le Mur).

KUNI HAYESU

(MAGISTRAT DE LA CITÉ)

Bushi Hida 3

Honneur : 3.0 Gloire : 6.6 Statut : 4.0

Air 3

Eau 4

Feu 3 (Intelligence 5)

Terre 4

Vide 2

Avantages/Désavantages : Chanceux (2), Excellente Mémoire, Force de la Terre 1.

Compétences Principales : Art de la Guerre (Escarmouche) 3, Armes Lourdes 3, Défense 4, Jiu-jitsu 5, Kenjutsu 5, Connaissance : Père 4, Connaissance : Sunda Mizu Mura 4, Étiquette (Bureaucratie) 4, Calligraphie 3, Sincérité (Tromperie) 4, Intimidation 4, Couteaux 4, Connaissance : Droit 5, Enquête (Interrogatoire) 4.

Kuni Hayesu est un pantin aux mains du Conseil de la cité, il le sait mais n'y peut rien, c'est un fait dont tout le monde s'accommode. Le Conseil le paie généreusement pour exécuter ses ordres et il n'a pas d'autre choix que d'obéir. D'apparence sèche et presque famélique, il fait de son mieux pour rester en excellente forme physique. Il s'habille avec soin et pèse chaque mot qui sort de sa bouche.

Né au sein de la famille Kuni, Hayesu ne bénéficia jamais des dons liés aux kamis. Mais il se montra doué pour la lecture, la calligraphie et les chiffres. Tout naturellement, il décida donc de se consacrer à des considérations plus administratives et fut envoyé pour étudier auprès de la famille Yasuki, tout en recevant un apprentissage martial. Il servit un temps dans l'intendance du clan, organisant

le ravitaillement des guerriers sur le Mur pour se retrouver ensuite placé sous l'autorité d'un magistrat. Lorsque son prédécesseur en charge de Sunda Mizu Mura prit sa retraite, le Conseil pensa à lui pour prendre la suite et à peine nommé, ils le mirent rapidement au courant de ce qu'ils attendaient de sa part.

Hayesu n'a rien d'un modèle de vertu mais il tente de paraître à l'image de sa charge et lorsqu'il n'est pas contraint d'obéir au Conseil, il applique la justice avec impartialité... Mais les occasions de ce genre se montrent plutôt rares en vérité.

KUNI SAKASU

Shugenja Kuni 3 (rang de maîtrise : 3)

Honneur : 3.4 Gloire : 1.6 Statut : 1.4

Air 2 (Réflexes 3)

Eau 3 (Perception 4)

Feu 3

Terre 4

Vide 3

Avantages/Désavantages : Don Inné (Empathie).

Compétences Principales : Calligraphie 4, Falsification : calligraphie 2, Défense 4, Connaissance de l'Outremonde 3, Méditation 4, Art de la Magie (Recherche de Sorts) 2, Connaissance : Maho 4, Kenjutsu 2, Couteaux (Tanto) 3, Discrétion (Filature) 3, Enquête (Sens de l'Observation) 4, Connaissance : Sunda Mizu Mura 3, Sincérité (Tromperie) 4, Étiquette (Bureaucratie) 3.

Employé mineur dans l'administration de Sunda Mizu Mura, Sakasu réside depuis des années dans le quartier des Embarcadères du Sud où il s'est vite fait connaître comme un homme souriant et assez élégant. Très peu de gens savent qui il est vraiment et aucun n'est au nombre des dirigeants de la cité. Jeune shugenja prometteur, il fut peu de temps après son gempukku recruté par les Tsukai-sagasu.



Curieusement, ni sa jeunesse au sein d'une famille réputée pour son caractère assez froid, ni ses années au sein des Chasseurs de Sorciers n'entamèrent la nature aimable du jeune homme et ses maîtres au sein de l'ordre décidèrent d'exploiter cela. Sakasu n'avait que dix-neuf ans quand on le maria à une jeune femme des Tsukai-sagasu, Tomako. Tous deux furent envoyés à Sunda Mizu Mura sous couverture, dans le but réel de servir d'observateurs aux Chasseurs de Sorciers. Ceux-ci sont tout à fait conscients des multiples risques que pose une grande métropole comme Sunda Mizu Mura et en plus de leurs opérations habituelles, il leur a semblé important de placer à l'insu des autorités locales des gens dignes de confiance à demeure. Sakasu et Tomako servent donc d'agents de liaison aux Chasseurs de Sorciers et mènent également diverses investigations mineures destinées à faciliter le travail de leurs collègues plus visibles. Ils entretiennent des rapports permanents avec la shugenja Kuni Shiranai.

Il y a peu, leurs travaux ont apparemment attiré l'attention de gens déterminés à leur nuire. Un incendie assez mystérieux a en effet ravagé la maison du couple, alors que Tomako et leur petite fille se trouvaient à l'étage. Toutes deux ne doivent la vie qu'à l'intervention rapide des brigadiers du feu mais ces derniers n'ont pas réussi à sauver les travaux de Sakasu. En plus de leurs archives et de plusieurs dossiers en cours, Sakasu et Tomako déplorent la perte d'un arrivage récent de documents qu'ils avaient à peine commencé à cataloguer. Ils semblaient concerner les sectateurs de Iuchiban et avaient été envoyés par un vieux membre de l'ordre réputé pour son excentricité, Kuni Visten.

Sakasu pense que les sectateurs ont déclenché l'incendie mais il n'a aucune preuve et dans l'absolu, lui ou sa femme ont très bien pu attirer l'attention de quelqu'un d'autre... Il espère également qu'il n'y a pas parmi les gens connaissant sa véritable mission quelqu'un qui renseigne ceux que l'ordre doit neutraliser...

Pour remercier les brigadiers, Sakasu a fait fabriquer une grande cloche de cuivre, qu'il a ensuite fait bénir et installer sur le toit de la caserne des brigadiers d'Ebisu. Ceux-ci peuvent ainsi mieux alerter leurs hommes en cas d'incendie et Sakasu a fait ainsi très bonne impression auprès des soldats du feu.

KUNI SHIRANAI



Shugenja Kuni 5

Honneur : 3.6

Gloire : 7.6 Statut : 4.3

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 4

Feu 4

Terre 5 (Volonté 6)

Vide 4

Avantages/Désavantages :

Clairvoyante, Résistance

Magique (4 pts),

Rétablissement Rapide,

Blessure Permanente,

Estropiée.

Compétences Principales : Calligraphie 5, Défense 4, Connaissance de l'Outremonde 5, Méditation 4, Art de la Magie (Faveur) 5, Connaissance : Maho 5, Kenjutsu 4, Armes Lourde (Tetsubo) 3, Athlétisme 3, Médecine (Traitement des blessures), 5, Enquête (Interrogatoire) 4, Connaissance : Sunda Mizu Mura 2, Étiquette (Conversation) 4.

À l'encontre de la plupart de ses parents, Shiranai n'est pas dépourvue d'une certaine élégance discrète qu'elle tient certainement de sa mère Yasuki. Proche de la trentaine, elle est veuve d'un mariage sans enfant et songe parfois à se trouver un nouvel époux. Cependant, elle doit pouvoir lui accorder une confiance totale et pour l'instant, elle n'est pas très impressionnée par les gens qu'elle a rencontrés à Sunda Mizu Mura. En tant que shugenja, elle a passé l'essentiel de sa vie adulte dans les Désolations ou sur le Mur et s'est illustrée à de

nombreuses reprises. Cependant, tous ces exploits ont eu un prix élevé. Outre son mari mort il y a longtemps, la jambe gauche de Shiranai a été irrémédiablement estropiée il y a trois ans. Elle ne pourra jamais reprendre sa forme originelle et la shugenja en est réduite à s'aider d'une canne pour marcher, ce qui est déjà mieux que sa situation antérieure. Les cinq mois passés à se retenir de hurler sur un lit pendant qu'on tentait de ressouder la quasi-totalité de ses os brisés par le rejeton d'Oni no Akuma ont été une épreuve terrible. Si terrible que même les infirmiers du Mur, qui en ont vu d'autres, continuent à citer Shiranai en exemple, pour encourager leurs patients à faire preuve de stoïcisme.

Depuis deux ans, Shiranai détient un poste de shugenja résidente à Sunda Mizu Mura, affectée par sa famille auprès du Conseil pour tout ce qui concerne les affaires religieuses ainsi que les risques inhérents à la proximité de l'Outremonde. Elle ne dépend pas de l'autorité du magistrat de la cité mais dispose de pouvoirs analogues en cas de crise majeure. Ses cousins lui envoient à l'occasion un apprenti et la plupart d'entre eux se révèlent assez surpris par la personne qu'ils rencontrent.

Toutes les horreurs qu'elle a traversées ont fait de Shiranai une personne empreinte d'une certaine dignité sévère mais elle ne se complait pas dans l'attitude presque asociale de la plupart de ses confrères Kuni. En effet, Shiranai est persuadée qu'un minimum de civilités et de convenances demeure essentiel, pour ne pas basculer dans la brutalité et la frénésie qu'on observe trop souvent chez les combattants du Crabe qui en ont trop vu. Elle est prudente et n'hésite jamais à faire les choix qui s'imposent sans prendre de pincettes, mais elle reste convaincue qu'un peu d'amabilité fait bien plus pour la confiance et le moral que la seule discipline.

Shiranai se sert de ses apprentis occasionnels pour mener diverses investigations très visibles afin qu'ils puissent prendre un peu d'expérience. Certains sont d'ailleurs parfois contactés plus tard par les Tsukaisagasu. Pendant ce temps, Kuni Sakasu et Kuni Tomako font l'essentiel du travail et permettent à la shugenja d'avoir toujours l'air parfaitement à l'aise vis-à-vis du Conseil. Un Conseil qu'elle n'estime guère et qui provoque souvent chez elle l'apparition d'un sourire pincé qui en dit long.

YASUKI GENMEI

Bushi Hida 1

Honneur : 3.4 Gloire : 0.3 Statut : 2.0

Air 2

Eau 2

Feu 2 (Intelligence 3)

Terre 3

Vide 2

Compétences Principales : Armes Lourdes 1, Art de la Guerre (Escarmouche) 2, Connaissance de l'Outremonde 1, Défense 2, Jiu-jitsu 2, Kenjutsu 2, Kyujutsu 1, Athlétisme 2, Connaissance : Sunda Mizu Mura 3, Connaissance : Père 2, Commerce 1.

Peut-être est ce à cause de sa mère originaire de la famille Kano, Ou parce que son père a trop fréquenté les moines du Grand Temple de Daikoku. À moins qu'il ne soit tout simplement stupide. Toujours est-il qu'aux yeux de ses confrères de la Garde des Eaux, le jeune Genmei est considéré comme un imbécile de première catégorie. A priori, le fils d'un petit négociant, tout juste un ji-samurai, devrait déjà louer sa famille pour avoir eu l'honneur d'intégrer l'école de bushi Hida. Pas le grand dojo de Sunda Mizu Ryu, bien évidemment, mais tout de même... et il devrait aussi être conscient du fait qu'au lieu de le laisser sur le Mur, on l'ait rapidement rapatrié dans sa ville natale pour lui trouver un poste agréable, comme nikutai de la Garde des Eaux.

Mais Genmei, loin de se montrer accommodant et de se plier aux réalités de sa situation, se montre particulièrement idiot. Il ne fait pas preuve d'une honnêteté vraiment remarquable, mais assez cependant pour qu'en comparaison, ses collègues apparaissent comme des samurai vénaux. Il est conscient de ses obligations envers sa famille, mais il considère qu'il s'y plie mieux en accomplissant honnêtement son travail qu'en jouant les lèche-bottes. Cela ne l'empêche pas de fermer les yeux sur certaines choses, bien évidemment, mais un certain nombre de gens en sont venus à penser qu'il valait mieux éviter de l'informer de certaines

« affaires délicates ». Tant pis pour lui, et tant mieux pour ses collègues ou subordonnés plus accommodants, s'il ne sait pas saisir les bonnes opportunités de se « rendre utile ».

Cependant, beaucoup d'habitants du Quartier des Embarcadères de l'Est ont entendu parler de Genmei, et certains ont pu constater par eux-mêmes qu'il était moins orgueilleux et plus soucieux de faire correctement son travail que ses hommes. Le chef des brigadiers du quartier, Yoake, a commencé à nouer de bons rapports de travail avec Genmei et sa petite escouade, ce que même le plus corrompu des subordonnés du jeune nikutai est bien obligé de reconnaître. Yasuki Genmei s'est progressivement retrouvé dans une situation des plus paradoxales : les Brigadiers en conflit constant avec la Garde des Eaux l'estiment assez pour lui faciliter le travail, tandis que ses propres confrères le méprisent ouvertement pour son honnêteté. Quant à ses hommes, ils ne savent plus trop sur quel pied danser. Cela fait plusieurs mois que, contrairement à toutes les autres escouades du quartier, ils n'ont pas été « accidentellement bousculés » dans la foule, qu'on ne leur a pas vendu des nouilles à peine comestibles, que leur saké n'a pas été coupé d'eau et plus généralement, que le mépris de tous ceux qui soutiennent les Brigadiers ne pèse plus entre leurs omoplates quand les gens les suivent du regard.

YASUKI TAERU

Courtisan Yasuki 1

Honneur : 2.0 Gloire : 2.6 Statut : 3.0

Air 5

Eau 3 (Perception 5)

Feu 4 (Intelligence 5)

Terre 2 (Volonté 3)

Vide 4

Avantages/Désavantages : Chantages (plusieurs), Indifférent, Petit, Statut Social (yoriki).

Compétences Principales : Commerce (Estimation) 2, Courtisan (Commérage) 3,

Discretion 4, Étiquette (Bureaucratie) 4, Sincérité (Tromperie) 4, Intimidation 4, Connaissance : Pègre 3.

Taeru est la parfaite illustration des travers du système de faveurs rokugani : il a monnayé son aide pour devenir yoriki et peut abuser de son statut sans crainte. Ancien tavernier, il a su répéter aux bonnes personnes certaines choses qui les concernaient et qui lui ont permis, en échange de l'identité de ses sources, de devenir un doshin. Par la suite, il a continué à utiliser la même méthode pour obtenir des promotions, par un savant mélange de services rendus et de secrets bien gardés. Certaines de ses relations utilisent ce qu'il veut bien leur transmettre pour faire avancer leurs propres ambitions et lui rendent quelques menus services en échange. D'autres se retrouvent à sa merci et toutes prêtes à lui faire plaisir pour qu'il garde la bouche close. Il fait partie des yoriki de la cité qui n'ont pas un quartier précis à charge mais circulent librement. Ils sont censés assister leurs collègues ainsi que coordonner leur action avec la Garde Grise et la Garde des Eaux. Taeru dispose ainsi d'un bon réseau d'indicateurs et obtient également quelques « témoignages de considération pour son travail » assez intéressants. Il a ainsi ses entrées dans plusieurs tavernes et restaurants ainsi que ses habitudes dans une maison de geisha du quartier des franges. Il lui arrive aussi d'accepter les cadeaux de belle apparence ou pourquoi pas les faveurs de jeunes femmes avenantes et compréhensives... qu'elles soient des putains, des ouvrières ou même des épouses de ji-samurai. Taeru est un homme peu porté sur les distinctions sociales et tout à fait capable d'abuser aussi bien de heimin effrayés que de samurai présomptueux, sans parler de certains de ses confrères trop crédules. Il respecte l'autorité pour éviter les ennuis mais ne prend même pas la peine de flatter ceux qui le surpassent par le rang et ne se montre jamais flagorneur. Il sait qu'un petit service rendu ou un vilain secret enterré s'avèrent bien plus utiles que beaucoup de belles paroles.

Loin d'être un idiot, le yoriki sait très bien que beaucoup de gens seraient prêts à le découper en

morceaux vivant avant de jeter ses restes dans la baie. Le petit homme au large sourire patelin ne se sépare donc jamais de son jitte et se déplace rarement sans deux ashigaru patibulaires. Ceux-ci

ne sont pas de simples brutes mais des miliciens expérimentés, qui en connaissent un rayon sur le combat de rue et les coups tordus de la faune de Sunda Mizu Mura.

CLAN DE LA LICORNE

IDE ROTSUSHAN

Émissaire Ide 4

Honneur : 5.0 Gloire : 3.6 Statut : 4.1

Air 5

Eau 3 (Perception 5)

Feu 4 (Intelligence 5)

Terre 2 (Volonté 3)

Vide 4

Avantages/Désavantages :
Excellente Mémoire, Fragile.

Compétences Principales :

Art : Poésie 5,

Commerce

(Mathématiques) 5,

Courtisan

(Manipulation) 4,

Enquête (Sens de

l'Observation) 4, Équitation 3, Étiquette

(Conversation, Bureaucratie) 5, Jeu : Go 3,

Calligraphie 4, Kyujutsu 3.



Ambassadeur du clan de la Licorne, Ide Rotsushan est un homme qui porte très bien ses vingt-huit ans et s'avère aimable et vif, tout aussi capable de suivre les convenances que de les laisser de côté quand il l'estime nécessaire. Passionné par la politique et la finance, il se montre très observateur et un véritable expert en matière d'intrigues. Il n'a rien de douteux et sert sincèrement les intérêts de son clan mais il ne peut s'empêcher d'analyser ce qui l'entoure et d'extrapoler sur les intrigues et manœuvres dont il a connaissance. Né dans une famille en charge des caravanes commerciales de son clan, il fréquenta

durant son adolescence et après son gempukku les entrepôts, les ports et les marchés, mais aussi les cours des autres seigneurs des grands cartels de l'Empire. Il servit longtemps les représentants de son clan à Ryoko Owari et put observer comment le clan du Scorpion gérait son monopole sur le trafic d'opium. Il fut d'ailleurs fasciné par la manière avec laquelle les familles Shosuro, Soshi et Bayushi organisaient leurs opérations les plus douteuses avec un vernis de légitimité. Chargé de mener certaines caravanes partant de Ryoko Owari qui lui servait de camp de base, Rotsushan put voyager très régulièrement et eut ainsi l'occasion de se faire de nombreuses relations. À la Cité des Mensonges, il apprécia particulièrement ses échanges avec Ikoma Yoriko, une femme à l'honneur remarquable. Rotsushan ne comprit jamais qui était vraiment son interlocutrice et tous deux parlèrent souvent des intrigues de la cité et de ce qui pourrait réformer ses habitants. Sans le savoir, Rotsushan donna à Yoriko et à ses maîtres du Kolat plusieurs idées qu'ils ont su exploiter pour préparer la Guerre de l'Opium à Ryoko Owari (campagne décrite dans la boîte de la Cité des Mensonges). Désireux de ne pas alarmer un individu au potentiel si intéressant, les Kolats firent en sorte de muter Rotsushan à Sunda Mizu Mura, avant de commencer leur campagne de déstabilisation des cartels du Scorpion. Rotsushan ne soupçonne pas le moins du monde ce qui se passe. Il s'est même révélé impatient de s'installer aussi près du cœur de l'empire financier des Yasuki, dont il souhaitait étudier plus avant les méthodes tout en représentant les intérêts commerciaux de la Licorne. Il continue à correspondre avec Ikoma Yoriko et n' imagine pas que de son côté la traîtresse se tient prête si nécessaire à le faire éliminer. Il y a peu, Rotsushan a appris qu'un jeune membre de la famille Akodo séjournait à Sunda Mizu Mura et il l'a convié

à une petite rencontre informelle. Akodo Ootodairi est encore assez peu expérimenté mais un samurai du Lion résidant au milieu des Yasuki représente une diversion bienvenue et intéressante.

Si votre campagne se déroule avant la Guerre de l'Opium, Rotsushan ne manquera pas de s'interroger une fois qu'il recevra des nouvelles de ses anciennes relations de la Cité des Mensonges. Il en viendra vite à soupçonner que Yoriko lui a caché certaines choses ou que quelqu'un a espionné leurs conversations. Malheureusement, il risque fort de devenir une menace pour les Kolats. Ceux-ci essaieront de le retourner par l'intermédiaire de leurs agents Yasuki, mais il n'est pas du tout garanti qu'ils réussissent. Auquel cas, Rotsushan risque alors de découvrir qu'il a affaire à des gens très organisés, présents à la fois dans son propre clan et dans celui du Crabe. Il s'avérera donc nécessaire de l'éliminer et il y a peu de chances qu'il survive.

À l'inverse, si vous considérez que Rotsushan est encore utile après la Guerre de l'Opium, il risque fort d'être devenu un pion du Kolat ou d'être tenu par la menace. Dans cette dernière perspective, il cherchera probablement à en savoir plus sur ceux qui le contrôlent et sur Yoriko mais il ne se jettera pas de lui-même dans les bras de vos PJ sans de bonnes raisons...

Enfin, si la Guerre de l'Opium ne vous intéresse pas, vous pouvez simplement considérer que le Kolat a fini par abandonner ce projet ou l'a remis à plus tard mais reste désireux de profiter encore des dons de Rotsushan. Il continuera alors à ne rien soupçonner et à correspondre avec Yoriko.

SHINJO KOTORAME

Bushi Shinjo 2, Eclaireur Shinjo (Rang de Maîtrise : 3)

Honneur : 5.4 Gloire : 2.2 Statut : 2.0

Air 4

Eau 3 (Perception 4)

Feu 3

Terre 2 (Volonté 3)

Vide 3

Avantages/Désavantages : Bénédiction des 7 Fortunes (Daikoku), Grande, Langage (Yobanjin).

Compétences Principales : Défense 4, Équitation 5, Chasse 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu 6, Discrétion 4, Enquête (Sens de l'Observation) 3, Connaissance : Tribus Yobanjin 3, Art : Peinture 3, Calligraphie 3.

Shinjo Kotorame est une jeune femme pétillante et athlétique. Malgré ses manières un peu rudes car elle a vécu parmi les nomades de son clan dans les plaines du nord de l'Empire, elle n'est pas dépourvue d'amabilité. Cela fait cinq ans qu'elle est la yojimbo personnelle de Ide Rotsushan et qu'elle apprend les us et coutumes des citadins de l'Empire.

Fille du cartographe Shinjo Reisan, elle accompagna son père dans ses expéditions après la mort de sa mère. Encore enfant, elle eut ainsi l'occasion de parcourir l'Empire et suivit même son géniteur dans ses voyages auprès des tribus gaijin avec lesquelles le clan de la Licorne maintient des contacts, de l'autre côté du Col des Souffrances. Ces voyages nombreux ont amené la jeune femme à développer une personnalité ouverte mais également à adopter divers manières parfois très exotiques.

Reisan mourut peu avant le gempukku de sa fille et celle-ci se retrouva désemparée, n'ayant pas d'autre parent proche et des liens assez sommaires avec son propre clan. Elle parvint à se faire une place comme bushi d'escorte pour les caravanes et fut ainsi remarquée par Ide Rotsushan. Il constata en particulier que la jeune femme savait se faire accepter aussi bien des heimin que des samurai, à l'exception des plus rigides. Il la prit directement à son service et dans le cœur de Kotorame, Rotsushan ne tarda guère à remplacer son défunt père. Elle est entièrement dévouée au courtisan et sans doute bien plus cruciale à sa survie que tous deux ne l'imaginent.



CLAN DU SCORPION

BAYUSHI CHOHEME

Courtisane Bayushi 4

Honneur : 1.2 Gloire : 5.2 Statut : 4.3

Air 5

Eau 3

Feu 5

Terre 2 (Volonté 4)

Vide 3

Avantages/Désavantages :

Beauté du Diable, Voix

Mélodieuse, Némésis

(Doji Shiro), Compulsion
(torturer et tuer des hommes
ND25), Sombre Secret (ses
amusements avec Minako).

Compétences Principales :

Calligraphie 4, Courtisan 6,

Étiquette (Conversation,

Courtoisie) 7, Enquête (Interrogatoire) 3,

Tentation (Séduction) 7, Sincérité

(Tromperie) 6, Couteaux 4, Intimidation

(Torture) 5, Connaissance : Sunda Mizu

Mura 4, Connaissance : Pègre 5, Art : Poésie 5.

Chohime s'occupe des tractations entre le Conseil, principalement Yasuki Toroboshi, et les cartels de l'opium de la famille Bayushi. Elle supervise la bonne marche des opérations clandestines aussi bien qu'officielles des cartels dans l'extrême sud de l'Empire. Elle représente aussi, quand personne d'autre n'est nommé pour le faire, le clan du Scorpion en son entier auprès de la famille Yasuki. Fille cadette d'un petit daimyo provincial, Bayushi Danbei, Chohime fut élevée dans les traditions de sa famille. Son père fit fructifier son naturel ingénieux et son tempérament manipulateur et rapidement, elle se fit remarquer dans les cours familiales. Chohime n'était qu'une jeune fille à peine adulte, mais qui avait déjà pris goût au fait d'être appréciée par les puissants du clan du Scorpion.



Elle n'avait que dix-huit ans lorsqu'elle reçut l'ordre de séduire et faire chanter Doji Shiro, un important ambassadeur du clan de la Grue en visite sur les terres des Bayushi. Dans un premier temps, tout se passa au mieux, c'est-à-dire qu'elle

n'eut aucune difficulté à se retrouver sur le même futon que l'homme. Mais à son insu, le yojimbo Daidoji de l'ambassadeur éliminait pendant ce temps là son propre garde du corps, à quelques mètres de la petite chambre. Doji Shiro montra alors son véritable visage. Celui d'un sadique de la pire espèce doublé d'un esprit retors et subtil. Ce qui suivit fut un abominable traumatisme pour Chohime, autant sur le plan physique que psychique. Lorsqu'il en eut fini avec elle après de mul-

tiples sévices, Shiro la laissa pour morte dans un marais proche, comptant sur la nature pour faire disparaître le corps de la jeune femme après celui de son infortuné garde du corps.

Mais Chohime n'était pas totalement morte et à l'agonie, elle parvint à se trainer sur quelques dizaines de pas après le départ de son tortionnaire. Elle évita ainsi d'être engloutie par le marais et fut recueillie par un vieux pêcheur. Nue et rendue muette par les épreuves traversées, Chohime était méconnaissable et il fallut plusieurs jours avant que ses frères de clan qui avaient entamé des recherches la retrouvent. Dans l'intervalle, Doji Shiro avait tranquillement terminé ses petites affaires avec le clan du Scorpion, avant de repartir.

Si certains de ceux qui prirent soin de Chohime par la suite éprouvèrent une certaine compassion pour la jeune femme, ils la cachèrent de leur mieux et très vite, le cynisme des Bayushi prit le pas sur des considérations plus naïves. Il fut décidé que l'évènement servirait de leçon à la jeune femme et que sa toute nouvelle haine pour les hommes

ne pourrait que la rendre à la fois plus méfiante et plus déterminée à ne pas se laisser arrêter par la pitié ou la compassion. Il fut cependant jugé plus prudent de l'écarter des cours ou pouvait se rendre Doji Shiro, pour éviter que ses sentiments personnels n'interfèrent avec les intérêts du clan du Scorpion.

Chohime refoule violemment tous ses souvenirs de cette nuit atroce mais il en filtre suffisamment pour que sa haine s'en nourrisse en toute conscience. Lorsqu'elle fut envoyée à Sunda Mizu Mura, elle éprouva de grandes difficultés à s'acclimater à cette ville où abondaient des guerriers rustres et amers ainsi que des marchands cauteleux et opportunistes, tous aussi haïssables les uns que les autres. Ses rapports officiels et officieux avec le Conseil furent initialement très tendus, jusqu'à ce qu'elle se mette à travailler avec Yasuki Minako.

Toutes deux se sont trouvées de nombreux points communs et leur mépris des hommes les rapproche bien plus que les convenances ne le permettent. Dans le plus grand secret, elles s'adonnent à leurs pulsions, torturant des hommes qu'elles choisissent avant de mettre fin à leurs jours dans des souffrances extrêmes, leur procurant à chacune une grande jouissance.

Mais parfois, parfois, les choses deviennent pires. Lorsque dans le regard, dans la voix ou le visage d'une de ses victimes, Chohime devine comme l'écho d'un autre homme, Doji Shiro. Elle ne se rappelle pas très bien de lui ou de la plupart des événements de cette nuit funeste mais tout cela demeure, juste à la frontière de sa conscience. Un regard familier, une intonation de voix évocatrice et les nuits suivantes deviennent terrifiantes, peuplées de souvenirs déformés et abominables. À son insu, elle s'est mise à rechercher dans les hommes dont elle fait ses victimes des individus qui lui évoquent Doji Shiro. Elle se sent empreinte d'une sorte d'attirance immonde pour eux et n'en éprouve qu'un plus grand plaisir lorsqu'elle les réduit à néant. Heureusement pour les samurai de la Grue, peu d'entre eux ont l'occasion de croiser le chemin de Chohime, car beaucoup possèdent des traits de cette beauté classique que partage aussi Doji Shiro.

BAYUSHI ATSUYO

Infiltrateur Shosuro 2, Bushi Bayushi 1 (Rang de Maîtrise 3)

Honneur : 0.8 Gloire : 1.2 Statut : 1.5

Air 4

Eau 3

Feu 4

Terre 2 (Volonté 4)

Vide 3

Avantages/Désavantages : Intègre, Indifférente, Rapide.

Compétences Principales : Athlétisme (Course, Escalade) 5, Défense 5, Discrétion (Furtivité) 6, Kenjutsu 4, Connaissance : Pègre 3, Ninjutsu 5, Sincérité (Tromperie) 4, Intimidation 3, Comédie (Sexe, Profession) 4, Tentation 3, Passe-passe (Contorsion, Dissimulation) 4.

Une femme implacable, Atsuyo est une shinobi au potentiel remarquable. Elle a été choisie par Bayushi Chohime pour veiller sur elle en raison de sa nature dure et intransigeante. Elle accompagne donc la représentante du Scorpion sans un mot et la protège, tout en exécutant parfois des ordres plus discutables.

Ancienne disciple de Bayushi Aramoro, elle continue à obéir à son sensei et accomplit également une mission commanditée par Bayushi Shoji lui-même. Le Maître des Secrets veut s'assurer que la jeune Chohime ne compromette pas les intérêts du Scorpion avec les Yasuki et à travers Aramoro, Atsuyo lui fait régulièrement un rapport sur celle qu'elle doit protéger.

Jusqu'à présent, Atsuyo obéit sans broncher à sa maîtresse, y compris lorsqu'il s'agit de l'aider à assouvir ses immondes fantasmes. Elle le fait sans état d'âme ni hésitation mais elle n'a pas hésité non plus à prévenir ses supérieurs de ce qui se passait. Pour l'instant, ceux-ci laissent faire, probablement parce qu'ils espèrent à travers la relation entre Chohime et Yasuki Minako obtenir bien davantage. Atsuyo continue donc à garder les oreilles bien ouvertes et à relater tout ce qu'elle peut apprendre ainsi. Évidemment, si

Chohime devenait tout à coup une menace, la jeune shinobi sait que ses maîtres feront confiance à son sens de l'initiative et qu'il ne lui sera probablement pas fait reproche de prendre des mesures définitives. D'allure digne et tranquille, Atsuyo n'est pas réellement belle mais possède une certaine élégance subtile

et même charmante. Elle prend garde à demeurer aussi invisible que possible en toutes circonstances et semble totalement dépourvue d'orgueil. Cette façade tranquille cache les réflexes mortels et le calme serein d'une tueuse accomplie, qui n'hésite jamais et maîtrise toutes les subtilités de son art.

CLAN DU LION

AKODO OTODAIRI

Bushi Akodo Rang 1

Honneur : 7.0 Gloire : 1.1 Statut : 1.0

Air 2 (Réflexes 3)

Eau 2 (Perception 3)

Feu 2 (Agilité 3)

Terre 2

Vide 3

Avantages/Désavantages : Rapide.

Compétences Principales :

Art de la Guerre (Combat de Masse) 3, Défense 3,

Kenjutsu (Katana) 3,

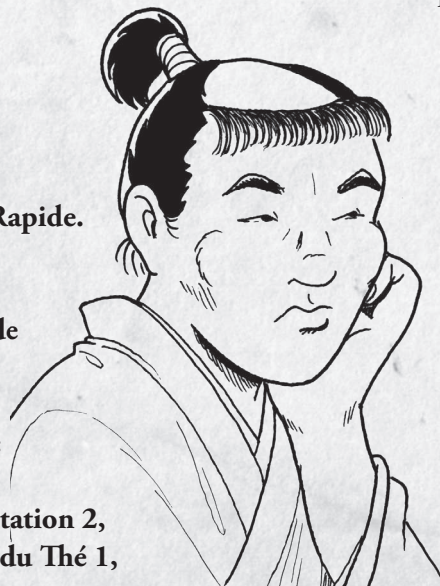
Kyujutsu 1, Connaissance :

Histoire 2, Connaissance :

Bushido 2, Iaijutsu 2, Equitation 2,

Calligraphie 2, Cérémonie du Thé 1,

Étiquette 2.



Akodo Otodairi est un homme d'une vingtaine d'années qui vit ici depuis peu. Si cela ne tenait qu'à lui, d'ailleurs, il ne serait jamais venu. Son oncle maternel, Ikoma Juncho, un sensei respecté de l'Ecole de Tactique Ikoma, lui a demandé de rejoindre Sunda Mizu Mura. Juncho entretient depuis des années une étroite correspondance avec Kaiu Utsuan, le Maître des Arsenaux. Les deux hommes ne se sont rencontrés qu'une fois mais s'estiment mutuellement et Utsuan a accepté de recevoir quelque temps le neveu de son vieil ami. Otodairi est donc très régulièrement convié à suivre son hôte

dans ses inspections de telle ou telle partie des arsenaux Kaiu de Sunda Mizu Mura. Évidemment, on le tient poliment mais fermement à l'écart de certaines choses mais dans l'ensemble, il a de nombreuses opportunités de prendre des notes. Le jeune homme aussi bien que ses hôtes savent que, dépourvu d'accès à la mer et de forces maritimes, le

clan du Lion n'a aucun intérêt direct à en savoir plus sur les constructions navales. C'est essentiellement la nature éminemment perfectionniste des samurai du Lion et la méticulosité de Juncho qui l'ont poussé à envoyer son neveu aussi loin des terres familiales pour plusieurs mois. Afin d'accomplir une mission relativement insignifiante et plutôt fastidieuse.

D'ailleurs, le vénérable sensei s'est confié à Utsuan par écrit en lui expliquant que son jeune neveu était un garçon au caractère un peu difficile et que cette mission de plusieurs mois

permettrait d'apaiser certaines tensions sur les terres du Lion. Et il faut reconnaître qu'Otodairi ne semble pas d'un abord très aimable. Il montre une politesse scrupuleusement conforme à l'étiquette mais un œil averti découvre facilement qu'il aimerait mieux être ailleurs. Par exemple, sur le Mur aux côtés de quelques samurai de son clan arrivés avec lui et qui se sont rendus auprès des guerriers Hida. Des centaines de samurai de tous les clans obtiennent chaque année la permission de combattre un temps aux côtés du Crabe. Pour honorer le dévouement des Hida, pour racheter quelque disgrâce personnelle ou tout simplement pour confronter leur

talent aux serviteurs du Dieu Sombre. Otodāiri, lui, est condamné à rester jouer les gratte-papiers au milieu des coques de navire du clan du Crabe...

De fait, le jeune homme lui-même ignore que son oncle l'a envoyé ici pour de toutes autres raisons que celles qu'il pense connaître, ou que celles « confiées » à Kaiu Utsuan. Les maîtres-espions de la famille Ikoma savent que le clan du Crabe développe des projets sensibles dans les arsenaux et sont conscients de l'ambition de Hida Kisada. Dans le même temps, leurs agents sont occupés par la situation aux frontières septentrionales avec le clan de la Grue, près de la Cité des Apparences. En attendant que des gens plus expérimentés que le naïf Otodāiri soient disponibles, il ne coûte rien de le mettre dans les pattes de Kaiu Utsuan. Un jour prochain, le clan du Lion pourrait avoir à monnayer ce savoir au clan de la Grue contre certaines faveurs... ou à s'en servir pour obtenir le soutien de Kisada si les Doji tentent un nouvel embargo commercial pour se sortir d'une situation difficile.

Otodāiri correspond en toute innocence avec son oncle et n'a pas relevé le caractère un peu insolite de certaines questions, ou de certaines suggestions. Il s'interroge sur le fait que Juncho s'avère bien plus intéressé que lui par les histoires de Utsuan alors qu'il se trouve quasiment à l'autre bout de

l'Empire, mais ne soupçonne rien et met cela sur le caractère zélé du vieux sensei. Quand il ne se trouve pas dans les arsenaux, le jeune Lion préfère se tenir à l'écart des guerriers du Crabe et de leurs ouvriers à la grossièreté proverbiale. Il a commencé à chercher quelques moyens de passer le temps sans pour autant tomber dans l'un des nombreux abîmes de vice qui l'entourent. Ce qui s'avère être assez difficile car il n'a pas l'habitude des grandes villes. Cependant, son intégrité déjà conséquente bénéficie en la matière du fait qu'il a des ressources financières assez limitées.

Récemment, il a été invité à dîner par Ide Rotsushan, l'émissaire du clan de la Licorne qui semble en bonnes relations avec une samurai-ko de la famille Ikoma installée à la Cité des Mensonges. Le diplomate semble désireux d'approfondir certaines questions en rapport avec le bushido, la morale et ce genre de sujets. Otodāiri trouve cela bien plus intéressant que le rébarbatif Kaiu Utsuan et ses interminables digressions techniques, qu'il soupçonne d'être volontairement alourdies pour l'ennuyer. Et puis, le diplomate de la Licorne est accompagné par une jeune yojimbo assez fascinante. Avec son air mystérieux, son sourire ravageur et sa vitalité exotique, la jeune Shinjo Kotorame fait souvent battre un peu vite le cœur du jeune Akodo.

CLAN DU PHENIX

SHIBA TANGEN

Bushi Shiba 4

Honneur : 5.8 Gloire : 2.1 Statut : 3.5

Air 4 (Réflexes 5)

Eau 3 (Perception 4)

Feu 4 (Agilité 5)

Terre 3

Vide 5

Avantages/Désavantages : Clairvoyant, Quelconque, Chagrin d'Amour, Compulsion (Alcool – ND 15).

Compétences Principales : Défense 7, Kenjutsu (Katana) 6, Armes d'hast (Naginata) 3, Méditation 3, Théologie (Shintao) 3, Kyujutsu 5, Iaijutsu 4, Connaissance : Sunda Mizu Mura 3, Commerce 3, Étiquette (Bureaucratie) 4, Enquête (Sens de l'Observation) 5.



Tangen souffre. Sa femme est morte et il se considère comme le seul fautif.

Fils d'un serviteur mineur de la famille Shiba, Tangen devint gunso dans les armées de son clan et ne déçut jamais les attentes de ses supérieurs. Sa position lui permit d'épouser son amour d'enfance, la fille cadette d'un petit gokenin Asako

voisin des terres où il avait grandi. Peu après son mariage, alors que le jeune couple baignait dans la félicité, Tangen apprit qu'il serait père dans quelques mois. Une autre bonne nouvelle ne tarda pas à survenir lorsqu'il fut désigné pour faire partie de l'escorte honorifique qui accompagnerait le champion du Phénix en visite dans la province. L'avenir du jeune soldat ne pouvait sembler plus radieux. Il prit la tête de l'escouade qui rejoignit l'entourage du champion du clan et eut même l'honneur de converser quelques fois avec son suzerain. Pendant qu'ils chevauchaient paisiblement, la tragédie se jouait.

Son épouse, qui revenait avec une petite escorte de la ville toute proche après quelques emplettes, fut prise en otage par des bandits poursuivis par les magistrats qui accompagnaient le champion du Phénix. Acculés par les guerriers beaucoup plus nombreux qu'à l'habitude dans la province, les bandits paniquèrent et l'affaire tourna au carnage.

Lorsque Tangen s'en revint chez lui le cœur léger, ça n'était pas son épouse mais le magistrat en charge de la poursuite qui l'attendait sur le seuil de sa demeure. Les jours qui suivirent furent terribles pour Tangen et ses nuits s'étirèrent en interminables sanglots, malédictions et gémissements alors qu'il prenait les étoiles elles-mêmes à parti et maudissait chaque objet, chaque plante, chaque odeur, chaque mot qui lui rappelait son amour. La méditation, la prière, la lecture ne lui apportèrent rien et en fin de compte, c'est un homme hagard dont le voisinage murmurait qu'il avait basculé dans la folie qui finit par se présenter devant son seigneur. Tangen supplia qu'on le nomme loin des lieux où il avait vécu toute sa vie et où sa femme était morte. Qu'on l'envoie n'importe où servir son clan. Un cousin de son seigneur qui avait des intérêts dans la petite marine marchande du Phénix devait se rendre sur les terres du Crabe pour d'obscurcs histoires de taxes portuaires et Tangen fut chargé de l'accompagner. Les négociations se passèrent bien et l'homme décida de rester un temps à Sunda Mizu Mura, pour y concrétiser diverses opportunités potentiellement intéressantes pour lui et le clan du Phénix.

Il finit par froisser un influent officier des armées du Crabe et refusa que Tangen livre duel à sa place. Ainsi, quelques semaines après son arrivée au Village de l'Eau Pure, Tangen envoya une lettre vers le nord et attendit le courrier qui lui dirait de rentrer chez lui ou de s'ouvrir le ventre. Et il n'arrivait pas à se décider sur l'alternative qui lui serait la plus insupportable.

Le courrier se fit attendre et Tangen écrivit une deuxième lettre. Puis une troisième. Dans l'intervalle, il économisait sur le petit pécule qui restait des richesses du défunt émissaire et passait de longues journées à errer, désœuvré, dans les rues de la métropole. Lorsqu'on lui porta enfin la réponse, elle portait le sceau du champion de son clan et était accompagnée d'un petit coffre rempli d'or.

C'était il y a plusieurs années et Tangen n'est jamais reparti de Sunda Mizu Mura. Il représente le peu d'intérêts du clan du Phénix dans ce grand port à l'autre bout de l'Empire et d'une certaine manière, cela lui convient. D'apparence effacée, il se meurt lentement de l'intérieur et continue à se morfondre, ne trouvant qu'un éphémère oubli dans l'alcool. Pourtant, si les Fortunes ont peut-être bien trop joué aux dépens de cet homme, elles n'en ont pas encore fini avec lui. Pour des raisons que Tangen lui-même ne comprend pas, il n'est pas encore totalement tombé dans la déchéance. Son alcoolisme reste limité et il éprouve une méfiance amère envers l'opium. Ceux qui ont l'occasion de travailler avec lui remarquent souvent que sous son apparence terne et même un peu miteuse, son esprit s'avère parfois remarquablement acéré. Il a peu de choses à faire mais les accomplit sans s'en apercevoir avec une efficacité assez surprenante. Il se peut que lentement, ses dernières ressources s'étiolent et finissent par disparaître, emportant Shiba Tangen dans le néant. Il se peut aussi que sous la cendre du regret, quelques braises demeurent chaudes, prêtes à repartir. Nombre de samurai du Phénix ont la conviction que la renaissance est un phénomène très douloureux. Très difficile. Tangen serait probablement d'accord avec cela, si seulement l'amertume ne lui voilait pas la vérité et qu'on lui montrait qu'il est vraiment.

CLAN DU DRAGON

KITSUKI KAEMON

Enquêteur Kitsuki 4

Honneur : 4.4 Gloire : 2.1 Statut : 3.0

Air 4

Eau 4 (Perception 6)

Feu 5 (Intelligence 6)

Terre 3

Vide 3

Avantages/Désavantages : Chanceux (6 pts),
Obnubilé (la vérité sur la mort de ses parents).Compétences Principales : Courtisan
(Commérage) 4, Enquête (Sens de
l'Observation) 7, Étiquette (Bureaucratie) 5,
Méditation 4, Connaissance : Théologie 4,
Connaissance : Anatomie 5, Kenjutsu
(Wakizashi) 4, Défense 3, Étiquette
(Sincérité) 4, Connaissance de l'Outremonde 2,
Connaissance : Père 2.

Kaemon pourrait être un bel homme extrêmement agréable s'il n'était pas exagérément rationnel et ne semblait pas imprégné d'une sorte d'aura funèbre. Cette curieuse impression que dégage ce fringant quadragénaire n'étonne pas ceux qui connaissent l'objet de ses recherches. Kaemon aime l'anatomie et les informations que peuvent procurer les autopsies. Les gens mal informés, qui savent qu'il entretient d'étroites relations avec la famille Kuni, pensent parfois qu'il s'intéresse de trop près à la maho mais rien n'est plus inexact. Kaemon entretient une correspondance très assidue avec ses anciens sensei de Shiro Kitsuki et sa contribution aux méthodes d'investigation Kitsuki les plus modernes se montre aussi discrète que considérable. Il bénéficie de la considération de plusieurs yoriki à Sunda Mizu Mura et certains préfèrent

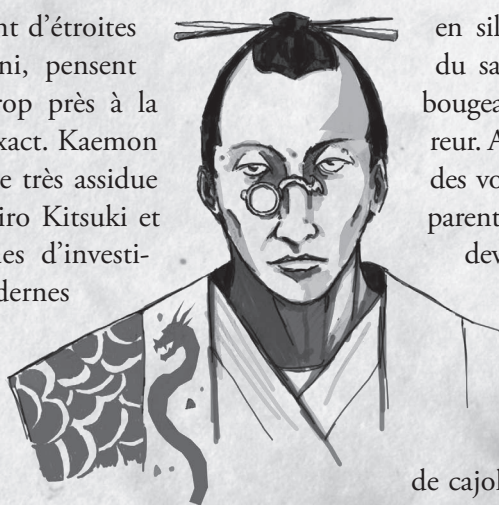
faire appel à lui plutôt qu'à leurs cousins Kuni plus intimidants ou antipathiques. De plus, à l'instar des magistrats du clan du Dragon, Kaemon s'intéresse bien plus aux affaires profanes qu'aux interventions des esprits et autres phénomènes ésotériques qui occupent les shugenja du clan du Crabe. Il a ainsi pu découvrir à plusieurs reprises que des morts imputées à une mauvaise fièvre ou aux miasmes provenant parfois des terres de l'Outremonde étaient en fait des empoisonnements fort habilement dissimulés. En servant de consultant occasionnel auprès des magistrats du Crabe, le Kitsuki peut ainsi étayer d'exemples pratiques les notions qu'il perfectionne au contact des Kuni.

Mais sous ces dehors pragmatiques et ce vernis de logique méthodique propre aux Kitsuki, Kaemon est en fait un homme très inquiet, qui cherche à se rassurer. Il sait qu'il y a des choses que ni les shugenja Kuni, ni les considérables connaissances de sa propre famille ne peuvent expliquer... Sa propre enfance dissimule d'ailleurs un évènement très significatif à cet égard.

Alors qu'il n'était qu'un petit garçon, ses parents qu'il accompagnait en voyage furent attaqués par des brigands dans la petite ferme qui les accueillait pour la nuit. Le père de Kaemon le cacha dans les combles et lui dit de n'en sortir sous aucun prétexte. Immobile, il entendit ses parents crier alors que les bandits les tuaient malgré leur résistance mais, terrorisé, il se raccrocha à l'ordre paternel et demeura silencieux.

Dans l'obscurité, les heures s'écoulèrent en silence alors que l'odeur douceâtre du sang lui caressait les narines. Il ne bougea pas et attendit, pétrifié par la terreur. Alors que l'aube se levait, il entendit des voix qu'il crut reconnaître. Mais ses parents étaient morts et il comprit qu'il devait faire erreur.

Finalement, il finit par bouger et au craquement infime du bois, le fermier qui les avait accueillis la veille leva les yeux et découvrit sa présence. A force de cajoleries, il persuada le garçonnet de



quitter sa cachette, prétendant que tout ce qu'il racontait n'était qu'un mauvais rêve qu'il avait pris pour la réalité. D'ailleurs, les parents de Kaemon qui le cherchaient dans le voisinage furent très heureux de retrouver leur fils et le grondèrent gentiment. Tout cela n'était qu'un cauchemar, dirent-ils, et il n'y avait jamais eu de brigands.

Pourtant, juste avant de quitter la ferme, le petit garçon qui s'était accroupi par terre pour jouer avec un petit cheval de bois vit quelque chose qui n'a jamais cessé de le hanter depuis. Entre les lattes du plancher, à peu près à l'endroit où il était persuadé que son père s'était effondré durant la nuit, il y avait d'infimes traces de sang.

Jamais il ne put retrouver cette innocence qu'il avait perdue durant son « cauchemar ». Ses rapports avec ses parents se firent progressivement de plus en plus distants et dès qu'il fut en âge de rejoindre l'école de magistrats, il s'en alla sans regret. Il espérait bien revenir auprès des siens un jour, fort de

connaissances qui lui permettraient de découvrir la vérité mais juste après son gempukku, il apprit que ses parents avaient péri dans un incendie accidentel qui avait complètement ravagé leur demeure. On n'avait même pas retrouvé assez d'ossements pour séparer leurs restes des cendres de la maison.

Pendant quelques années, Kaemon fut magistrat itinérant mais il n'appréciait guère la solitude et il préférait agir en ville. Il obtint son affectation comme agent de liaison entre les Kuni et les Kitsuki peu après son arrivée à Sunda Mizu Mura et ne l'a jamais regretté. Plusieurs des conseils qu'il a prodigués aux enquêteurs locaux lui ont procuré quelques ennemis et après deux tentatives d'assassinat, il s'est adjoint les services du ronin Kachi qui venait de lui sauver la vie. Les deux hommes s'entendent bien mais Kaemon, même soulagé d'avoir un tel ami et protecteur, se refuse encore à aborder avec Kachi cette vieille question qui le taraude depuis son enfance.

CLAN DE LA GRUE

DAIDOJI SHIGEMORI

Courtisan Doji 3 (Rang de Maîtrise 3)

Honneur : 4.6 Gloire : 3.2 Statut : 3.3

Air 3 (Intuition 4)

Eau 4

Feu 3

Terre 3

Vide 3

Avantages/Désavantages : Chantages (plusieurs), Relations (plusieurs), Riche, Douillet

Compétences Principales : Commerce 5, Courtisan (Manipulation) 4, Défense 2, Étiquette (Bureaucratie) 4, Enquête (Interrogatoire) 3, Tromperie (Mensonge) 4, Connaissance : Pègre 3, Kenjutsu 3.

Il y a bientôt deux ans, Shigemori était très conscient du fait qu'en venant s'installer à Sunda Mizu Mura, il bravait près de huit siècles de tradition. Héritier d'un membre influent du Conseil Marchand des Daidoji, le jeune homme voulait relever un défi majeur en établissant un nouveau cartel dans le plus grand port du clan du Crabe, au beau milieu des territoires contrôlés par les Yasuki. Aucun édit, aucune loi ne le lui interdisait mais tout le monde fut soufflé par son audace et rares furent ceux qui pensèrent qu'il survivrait plus d'un mois à sa décision.

Il serait mensonger de prétendre que les Yasuki n'ont pas tenté de se débarrasser de Shigemori, dont la simple présence est comme une insulte pour eux et la tension nerveuse permanente commence à laisser ses marques sur le négociant. De morphologie trapue, Shigemori a commencé à prendre un peu d'embonpoint et s'il a toujours été amateur de bonne chère, il n'y trouve plus le plaisir d'autrefois. Son regard s'est fait plus interrogateur et acéré



tandis que sa nature aimable s'est tempérée d'une prudente méfiance. Cependant, il savait dans quoi il mettait les pieds et il ne regrette presque jamais son choix. Il reste persuadé qu'il joue le rôle d'une toute petite épine dans le pied des Yasuki mais que cette épine pique comme il convient. Et il n'a pas vraiment tort.

Jusqu'à présent, le Conseil a fait son possible pour l'ignorer en dehors de quelques occasions officielles ou il était impossible de l'éviter mais on lui témoigne, ainsi qu'à son entourage, une froideur très marquée. Évidemment, les « erreurs administratives », les « accidents sans conséquence » et ce genre de choses n'ont jamais cessé depuis le jour où Shigemori est arrivé. Deux fois déjà, il a manqué être empoisonné et trois entrepôts lui appartenant ont brûlé avec tout ce qu'ils contenaient. Son propre clan, désireux de sauver les apparences, fait semblant de l'ignorer et fait mine de ne pas remarquer les cargaisons qu'il fait parvenir à ses partenaires. Pourtant le thé et le fer du Crabe coutent bien plus cher par les circuits détournés habituels que les Daidoji doivent employer avec les Hida, les seuls Crabes qui leur accordent un minimum de respect.

Shigemori dispose d'une quinzaine de serviteurs heimin dévoués, même si deux d'entre eux sont morts dans une des tentatives d'empoisonnement. Il emploie six ronin qu'il a amenés avec lui à Sunda Mizu Mura et surtout, il s'appuie sur son frère cadet Shigenaga. Celui-ci prend régulièrement la tête des petites caravanes qui longent la côte jusqu'à Jukami Mura et accompagne même parfois une cargaison convoyée par mer. Shigenaga n'apprécie ni les cités, ni les Yasuki mais reste un frère dévoué et Shigemori sait qu'il ne l'abandonnera jamais. Les représentants des autres clans aident parfois sans en avoir l'air les Daidoji, juste pour gêner les Yasuki sans qu'on puisse remonter jusqu'à eux et cela a contribué également à la survie du petit cartel.

Shigemori et Shigenaga espèrent compter d'ici quelques mois sur une nouvelle aide dont la loyauté ne fait aucun doute. Leur plus jeune frère, Shigenobu, a en effet passé son gempukku juste après l'arrivée de ses aînés à Sunda Mizu Mura, **mais pour d'obs- cures raisons**, les seigneurs Daidoji l'ont affecté à la protection d'un petit monastère isolé dans les mon- tagnes. Cette affectation, qui touchera bientôt à terme, doit permettre au jeune homme de « prendre un peu de bouteille ». Ni Shigemori, ni Shigenaga ne soupçonnent qu'en fait, leurs suzerains gar- dent un œil sur eux et considèrent leur entreprise comme une expérience à surveiller attentivement. Dans cette perspective, le jeune Shigenobu a en réalité été placé à Shiro Giji, le dojo secret où les Daidoji forment leurs agents les plus remarquables, les Chiens de Meute. Son apprentissage s'achève bientôt et lorsqu'il rejoindra ses aînés, Shigenobu sera un atout de poids pour ses frères mais surtout pour le clan de la Grue. Il sait que ses aînés n'ont pas besoin de savoir toutes ces choses... De même, Shigemori ne soupçonne pas le moins du monde que certaines coïncidences qui ont permis d'éviter à plusieurs reprises le désastre absolu ne résultent ni de l'intervention des Fortunes, ni de celle des opportunistes de la Mante ou du Scorpion désireux d'enquiquiner les Yasuki. Il faudrait plutôt aller voir du côté d'agents de la Grue de passage dans la cité, de personnes redevables aux Daidoji pour certaines faveurs ou d'individus qui ne sont pas forcément ce qu'ils paraissent être et jouent un jeu bien trouble. La ronin Naishiko par exemple...

LES CLANS MINEURS

ATEMORI

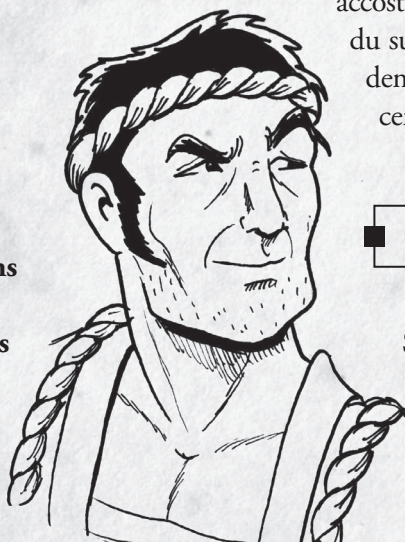
Bushi Yoritomo 3**Honneur : 2.4 Gloire : 2.9 Statut : 3.5****Air 4****Eau 3****Feu 3****Terre 3 (Constitution 4)****Vide 3**

Avantages/Désavantages :
Chanceux (6 pts), Relations
(nombreux négociants,
commerçants et Gardes des
Eaux), Cupide.

Compétences Principales :
Couteaux (Kama) 4,
Art de la guerre 3,
Athlétisme 6, Commerce (Estimation,
Mathématiques) 5, Navigation 6, Défense 5,
Kenjutsu 4, Connaissance : Pègre 4, Sincérité
(Tromperie) 3, Intimidation 4, Tentation
(Corruption) 3, Connaissance : Sunda Mizu
Mura 3, Jeu : Vents et Fortunes 6, Jeu : cartes 5.

Atemori est le capitaine du navire nommé le « Sorcier » et s'occupe pour le seigneur Yoritomo d'un certain nombre d'affaires impliquant la famille Yasuki. Il n'est pas le seul représentant de son clan en ce qui concerne Sunda Mizu Mura (les Mantes laissent une certaine marge d'initiative à leurs capitaines d'une manière générale) mais l'un des plus influents et certainement le plus impliqué dans les affaires louches. Homme d'abord sympathique et chanceux au jeu, il s'est constitué un beau pécule et pas mal de relations de tavernes. Il ne s'intéresse qu'aux trajets entre son archipel natal et Sunda Mizu Mura, laissant sans regret les autres ports à ses frères de clan. Cependant, la plupart des autres capitaines de la Mante ont appris que pour faire de bonnes affaires à Sunda Mizu Mura, il valait mieux s'assurer qu'Atemori y trouve également son compte, ou lui témoigner

une certaine considération sous forme de présents. Le capitaine du Sorcier peut alors mettre en rapport ses confrères avec les multiples contacts dont il dispose et qui lui permettent de conserver sa position prééminente, même quand il doit prendre la mer. Son navire accoste sur les quais du quartier des embarcadères du sud où il possède un petit entrepôt. Sa propre demeure d'allure modeste n'est qu'à quelques centaines de pas du quai.



KITSUNE DOJIRO

Shugenja Kitsune 2**Honneur : 4.4 Gloire : 3.1 Statut : 3.5****Air 3****Eau 3 (Perception 4)****Feu 3****Terre 3 (Volonté 4)****Vide 4**

Avantages/Désavantages : **Bénédiction des 7**
Fortunes (Benten), Chanceux (3 pts), Petit.

Compétences Principales : **Calligraphie 4,**
Défense 3, Chasse 3, Médecine
(Herboristerie) 5, Méditation 2, Art de la
Magie 3, Kyujutsu 3, Kenjutsu 2, Équitation 4.

Kitsune Dojiro est un homme souriant, toujours avenant et qui met rapidement ses interlocuteurs à l'aise. De petite taille, fin et le regard enjoué, il montre une réelle joie de vivre. Hinin, heimin, samurai, il a le don de se faire rapidement apprécier de tous. Il seconde son vieil ami Kobayashi en faisant sans cesse la navette entre Sunda Mizu Mura et Kitsune Mori (dont il est originaire). Bien qu'il compte de nombreux amis dans la grande cité, Dojiro ne se sent en effet guère à l'aise dans les villes et préfère de beaucoup ses forêts natales ou les longs voyages sur la route. Il s'entend très bien avec Kobayashi et tous deux forment un duo assez apprécié dans la métropole.

Les origines de Dojiro sont assez particulières, car sa mère tomba enceinte sans être mariée et affirma avoir eu son enfant au cours d'un rêve particulièrement flou. Si certains sourirent de ce mensonge pitoyable, les parents de la jeune Kigame ne doutèrent jamais de sa sincérité et plusieurs personnes virent même la venue de l'enfant comme un signe des kamis.

Cependant, l'enfance de Dojiro se déroula sans rien d'exceptionnel, si ce n'est qu'il manifesta une aptitude à se faire entendre des kamis que plusieurs membres de sa famille avaient possédée avant lui. Lorsque, des années plus tard, sa jeune et belle épouse du clan de la Libellule périt en accouchant de leur fille alors qu'elle était en pleine santé, certaines interrogations refirent surface mais les choses ne tardèrent guère à se calmer de nouveau.

La fille de Dojiro n'a jamais manifesté la moindre affinité avec les esprits et lorsque le shugenja entama sa carrière de diplomate, elle fut confiée aux cousins Mirumoto de sa mère. Le représentant du clan du Renard ne voit que rarement son unique enfant, qui habite à l'autre bout de l'Empire, mais tous deux correspondent régulièrement.

SUZUME KOBAYASHI

Bushi Suzume 2

Honneur : 7.0 Gloire : 1.9 Statut : 3.0

Air 3 (Intuition 4)

Eau 3

Feu 3 (Agilité 4)

Terre 2 (Volonté 3)

Vide 2

Avantages/Désavantages : Calme, Cœur Tendre.

Compétences Principales : Calligraphie 3,

Art : Peinture 4, Kenjutsu 4, Iaijutsu 5,

Connaissance : Histoire 2, Spectacle : Conte 3,

Connaissance : Théologie 2, Méditation 2,

Courtisan 3, Étiquette 3, Connaissance :

Sunda Mizu Mura 2, Connaissance : Quartiers

Réservés 2.

Homme simple et humble, Kobayashi est une des figures de la toute jeune Alliance Tripartite au sein de la cité, avec son camarade Kitsune Dojiro. Kobayashi vit en permanence à Sunda Mizu Mura et a su conserver l'humilité propre au clan du Moineau, au point que la décoration de la résidence de l'Alliance s'avère particulièrement limitée aux yeux des Yasuki, tout en étant riche de métaphores pour des yeux plus avertis.

Suzume Kobayashi n'est pas un homme à sous-estimer ou considérer comme faible. Il a eu plusieurs occasions de remettre à leur place des samurai au cours de duels, faisant la preuve d'un talent au sabre certain. Il se montre également un peintre très doué et plusieurs de ses œuvres décorent sa demeure. Kobayashi connaît bien les milieux artistiques de la métropole et par là même, nombre d'habitues des quartiers des plaisirs. Ami avec l'artiste Haranobe, il suit avec attention sa carrière.



LES RONIN

AKEMI

Shugenja Soshi 1, Maho-Tsukai 1

Honneur : 0.8 Gloire : 0.2 Statut : n/a

Air 3

Eau 2 (Perception 3)

Feu 3

Terre 2 (Volonté 4)

Vide 3

Avantages/Désavantages : Ingénieuse, Sombre Secret (maho tsukai), Souillure (1.4).

Symptômes de la Souillure : évite la lumière du soleil, ne cligne jamais des yeux.

Compétences Principales : Connaissance : Maho 4, Calligraphie 3, Courtisan 1, Discrétion 4, Étiquette 2, Méditation 2, Connaissance : Théologie 2, Couteaux (Tanto) 4, Tromperie (Intimidation) 3, Connaissance : Adeptes du Sang 3, Connaissance : Pègre 3.

Comme ses parents et sa grand-mère avant elle, Akemi a grandi en sachant que le don des Kamis dont elle avait hérité n'était pas le seul pouvoir. Sa famille lui enseigna tout ce qu'elle savait sur Iuchiban et quand elle eut ses premières menstruations, Akemi se vit offrir par sa mère un poignard avec lequel elle a pleinement accédé au pouvoir du sang.

Lorsque les kuroiban anéantirent la cellule d'Adeptes du Sang à laquelle elle appartenait, elle fut laissée pour morte. Mais après avoir repris conscience, elle parvint à se trainer loin des flammes. Elle était gravement blessée mais la peur l'emporta sur le désir d'utiliser ses pouvoirs et elle ne se fit pas remarquer. Dès qu'elle eut repris quelques forces, elle embarqua clandestinement sur une péniche qui descendait la Rivière de l'Or Blanc. C'est ainsi qu'elle arriva il y a quelques mois à Sunda Mizu Mura.

La jeune femme pâle au regard dur se montre rarement en public. Elle ne souhaite pas continuer à servir la cause des Adeptes du Sang et entend bien faire son chemin toute seule. Pour l'instant, elle loue ses services en tant qu'espion et assassin au plus offrant et commence à se faire une petite réputation dans certains cercles. Autant par crainte d'être démasquée que par prudence, elle ne dévoile jamais son statut de shugenja et bien évidemment, n'évoque pas ses autres talents... Elle a changé de nom (elle s'appelle en réalité Soshi Kimiko) et prend garde à ne rien montrer qui puisse suggérer ses origines. Évidemment, les résultats se font attendre, car elle évite de prendre des risques inutiles, mais elle n'est pas pressée. Elle n'a pas oublié comment elle a failli mourir. La cellule à laquelle appartenait sa famille existait depuis des générations et cela ne l'a pas empêché d'être anéantie en l'espace de quelques heures.

À l'encontre de nombreux maho tsukai, la jeune femme n'utilise donc que rarement de ses sinistres pouvoirs. Elle voit la maho comme un atout à réserver aux cas de force majeure et ne souhaite pas être éliminée par les chasseurs de sorciers ou forcée de servir d'autres pratiquants des arts noirs. Ambitieuse mais aussi très prudente, elle se laisse rarement enivrer par les tentations de la magie du sang. Elle tient son orgueil en bride et ne le laisse jamais passer avant sa survie. Par conséquent, elle ne deviendra sans doute jamais une puissante pratiquante des arts interdits mais elle risque de vivre bien plus longtemps que bon nombre d'entre eux.



GONTORI



Bushu Kakita 2

Honneur : 3.6 Gloire : -2.0 Statut : n/a

Air 4

Eau 3

Feu 3

Terre 2 (Constitution 3)

Vide 3

Avantages/Désavantages : La Haine au Cœur (clan de la Grue), Relations (Yasuki Minako), Impétueux, Infâme.

Compétences Principales : Étiquette 2, Iaijutsu 7, Kenjutsu (Katana) 6, Kyujutsu 3, Connaissance : Pègre 4, Connaissance : Sunda Mizu Mura 3, Défense 6, Intimidation 4.

Ancien membre de la famille Kakita, Gontori en fut chassé après avoir tué trois membres du clan du Lion dans des duels illégaux. La rançune au cœur, il trouva refuge sur les terres du clan du Crabe et finit par échouer dans les quartiers les moins respectables du Village de l'Eau Pure. Pour survivre, il se mit rapidement à livrer des duels ou des affrontements à mort, arrangés pour le plaisir des parieurs de la Demeure des Fleurs Amères et de l'Arène du quartier eta.

Désœuvré et violent, Gontori flambe la majeure partie de ses gains dans des plaisirs assez douteux. S'il

était autrefois un homme bien mis et d'une certaine élégance, il n'est plus qu'un tueur mal rasé au regard cynique. Depuis son arrivée à Sunda Mizu Mura, il a bien évidemment tué d'autres samurai au cours de duels illégaux et sa réputation de lame sanglante le précède partout où il va. Cependant, les autorités de la ville ferment les yeux car le bretteur a des relations haut placées. Notamment, avec Yasuki Minako, à qui il sert à la fois de lieutenant et d'exécuteur.

JURO

Pour simuler l'appartenance aux Écailles de la Carpe, considérez Juro comme un ronin ayant l'école : Courtisan Yasuki 1.

Honneur : 2.2 Gloire : 1.8 Statut : n/a

Air 3 (Intuition 4)

Eau 3

Feu 3

Terre 3 (Constitution 4)

Vide 2

Avantages/Désavantages : Grand, Relations (Famille Yasuki), Voix Mélodieuse, Désavantage Social : Ronin.

Compétences Principales : Chasse 3, Défense 4, Kenjutsu (Katana) 4, Kyujutsu 2, Connaissance : Sunda Mizu Mura 4, Connaissance : Pègre 4, Commerce (Estimation) 4, Sincérité (Tromperie) 4, Jiu-jitsu 4.

Marchand habile et mercenaire de talent, Juro est doté d'un esprit vif, de bonnes aptitudes martiales et d'un don inné pour la négociation. Cela lui a permis de devenir un des principaux responsables de l'organisation des Écailles de la Carpe. Homme de belle stature et à la voix d'orateur, Juro se montre toujours agréable avec ses interlocuteurs et ses clients potentiels. Il aime son travail et sert avec autant de loyauté que de sérieux la famille Yasuki. Cela ne l'empêche nullement de faire de considérables bénéfices personnels mais peu de gens s'en doutent, car Juro prend soin de ne pas étaler sa richesse. Cependant, un observateur très attentif

remarquera qu'il ne manque jamais d'argent pour acheter des petits cadeaux à ses maîtresses.

KACHI

Honneur : 5.6 Gloire : 2.7 Statut : n/a

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 3 (Perception 4)

Feu 4

Terre 3

Vide 3

Avantages/Désavantages : Quelconque, Lien Karmique (Kitsuki Kaemon), Idéaliste.

Compétences Principales : Chasse 2, Défense 4, Kenjutsu (Katana) 4, Kyujutsu 4, Jiu-jitsu 3, Enquête (Sens de l'Observation) 3, Connaissance : Sunda Mizu Mura 5, Connaissance : Droit 2, Connaissance : Pègre 3.

Kachi est un homme simple. Il a grandi auprès de son père ronin, mercenaire à la solde de la famille Yasuki. Quand celui-ci périt durant une mission de protection, Kachi reprit ses sabres et hérita à son tour du statut de samurai à louer. Il vit depuis toujours à Sunda Mizu Mura, figure familière des quartiers populaires de la métropole. La population apprécie grandement Kachi car il est parvenu à ne pas tomber dans le crime, fait méritoire quand on connaît cette cité. Il y a un certain temps, Kachi a su saisir l'opportunité de travailler avec un mécène plus intègre que la moyenne, en la personne de Kitsuki Kaemon. Il parvint en effet à repousser un assassin engagé pour tuer le samurai du Dragon, auquel il proposa ses services dans la foulée.

Bien qu'il reste généralement en retrait, Kachi sert loyalement et avec efficacité son employeur et de fait, les deux hommes sont désormais liés par une amitié bien réelle. Ils sont aujourd'hui indissociables, et apercevoir l'un signifie presque toujours que l'autre est dans les parages.

Kachi est d'allure calme et humble. Il aime la justice mais ne méprise pas pour autant la majorité des gens

dont la vertu n'a rien de bien reluisant. Il a les pieds sur terre et n'est pas un doux rêveur mais il ne transige jamais avec ceux qui s'en prennent aux faibles. Il a déjà rossé plusieurs petites crapules qui éprouvent par conséquent une haine profonde à son égard.

KANSHA

Bushi Yoritomo 1 (voir plus loin)

Honneur : 3.8 Gloire : 2.4 Statut : n/a

Air 3 (Réflexes 5)

Eau 3

Feu 3 (Agilité 4)

Terre 3

Vide 3

Avantages/Désavantages : Beauté du Diable, Rapide, Vigilante.

Compétences Principales : Couteaux (Kama) 3, Art de la guerre 2, Athlétisme 5, Commerce (Estimation) 2, Navigation 2, Défense 5, Kenjutsu 4, Jiu-jitsu 4.

Kansha est le surnom que l'on a donné à cette femme, qui fut retrouvée non loin du Pont des Marées par un équipage de pêcheurs. Son état physique était si terrible que les marins eurent peur d'avoir affaire à une sorcière des marais ou à une victime de la Souillure et faillirent bien commettre l'irréparable. Cependant, elle était incapable de se défendre et l'un des pêcheurs connaissait l'existence du Temple des Huit Pétales. Ils prirent toutes les précautions qu'ils purent imaginer pour amener la femme qu'ils avaient repêchée aux moines et furent assez déçus d'apprendre qu'elle ne portait aucune trace de corruption.

Les moines finirent par laisser partir la pauvre femme, qui semblait être amnésique et elle se mit à errer dans les rues de Sunda Mizu Mura. Malgré son allure dépenaillée, Kansha s'avère être une femme d'une beauté assez remarquable. Si elle a réussi à survivre en vivant de divers expédients et en rendant de menus services, elle a fréquemment dû repousser des avances plus ou moins déguisées. Certains

messieurs trop empressés et les dangers nocturnes de la ville l'ont d'ailleurs amené à découvrir qu'elle avait apparemment été une combattante avant de perdre la mémoire. Au cours d'une agression, elle parvint à tuer un ronin ivre et dès qu'elle prit son sabre en main, elle sut qu'elle avait été non seulement une guerrière mais aussi une samurai-ko. Elle loue donc désormais ses services comme yojimbo, ou à l'occasion comme chasseur de primes. Elle continue cependant à effectuer des menus travaux, à se rendre utile et elle dispose d'un certain nombre de relations mineures dans la cité.

Kansha a totalement oublié qu'elle était membre du clan de la Mante et que ses origines n'avaient rien de commun puisqu'elle est une descendante du célèbre Gusai. La faveur de son ancêtre et ses propres talents incitèrent ses maîtres à faire d'elle une sorte d'agent secret, chargé de veiller sur certains navires du clan, notamment ceux qui se rendent dans les Royaumes d'Ivoire.

Au cours d'une de ses missions, elle découvrit trop tard la complicité du capitaine du navire avec des sorciers gaijin à qui elle fut remise. Fort heureusement pour elle, les sorciers furent peu après très occupés par une dispute interne et accompagnée de deux natifs des Royaumes d'Ivoire également captifs, Kansha s'évada. Les fugitifs trouvèrent une embarcation de fortune et la guerrière de la Mante persuada ses compagnons qu'ils pourraient être discrètement recueillis par son clan.

Nul ne sait ce qui se passa durant le long voyage, ni comment les évadés parvinrent à traverser les eaux maudites qui bordent le domaine de Fu Leng. Kansha fut la seule à survivre et elle ne se souvient même pas de ses compagnons d'infortune, ni de ce qui leur est arrivé. Il est plus que probable qu'ils soient morts dans des circonstances atroces et que certaines choses vécues par l'infortunée guerrière durant la traversée aient définitivement brisé son esprit.

Agée d'une quarantaine d'années, Kansha a conservé une bonne partie de sa beauté et l'essentiel de sa forme physique, mais peu de gens au sein de son clan se souviennent d'elle. Elle se trouvait presque toujours en mer, sous une identité ou une autre, et accompagnait rarement deux

fois le même navire. Cela fait longtemps, plus de quinze ans, qu'on la considère comme morte. Cependant, lorsqu'elle s'embarqua il y a des années, elle laissa derrière elle son amant Asano et la fille qu'elle venait de lui donner. Celle-ci, Mizumi, devenue un membre influent de la Légion des Tempêtes, sert directement le seigneur Yoritomo. Ironie du sort, Mizumi accomplit des missions qui rappellent celles de Kansha, veillant discrètement aux intérêts de la Mante dans la plupart des ports de l'Empire. Plus étonnant encore, si Mizumi ne soupçonne pas que sa mère puisse encore être en vie, elle cherche son père disparu depuis plusieurs années, persuadée qu'il vit toujours. Le navire d'Asano fit en effet naufrage sur les côtes de l'Outremonde et lorsqu'il fut recueilli par une patrouille du Crabe, Asano était devenu fou. Il n'a jamais quitté le petit monastère où il fut enfermé et du fond de sa cellule, il continue jour et nuit de hurler.

La fille des deux malheureux samurai cherche un père qu'elle ne pourra sans doute jamais retrouver et ignore que lorsqu'elle se rend à Sunda Mizu Mura, elle se trouve tout près de sa mère qu'elle croit morte. Si Mizumi apercevait Kansha, leur ressemblance lui causerait certainement un grand choc, mais les deux femmes ne se sont pas encore rencontrées. Pourtant, il suffirait que l'une d'elles se mette en cheville avec un contact déjà lié à l'autre pour que les choses puissent changer du tout au tout...

Nota Bene : Kansha se sert encore instinctivement d'une partie de ses techniques et compétences. Si elle venait à retrouver la mémoire, ce qui est peu probable, elle se révélerait être une bushi Yoritomo de rang 3, ce qui correspond au total actuel de sa réputation (177) par rapport à ses anneaux et compétences. Retrouver ses souvenirs lui permettrait de récupérer 10 rangs de compétences supplémentaires (pour une réputation finale de 187). Elle bénéficierait également de tous les avantages liés au fait d'avoir Gusai comme ancêtre. Comme elle a oublié ce lien, elle a perdu tout contact avec son ancêtre et celui-ci ne peut plus veiller sur elle, sauf si vous en décidez autrement.

NAISHIKO

Guerriers de Fer Daidoji 2

Honneur : 3.8 Gloire : 3.4 Statut : n/a

Air 4
Eau 3 (Force 4)
Feu 3
Terre 3
Vide 3

Avantages/Désavantages :
Clairvoyante, Relations (le
Conseil entre autres), Sombre
Secret (agent Daidoji).

Compétences Principales : Art
de la Guerre (Escarrouche) 4,
Défense 5, Kenjutsu 5,
Kyujutsu 3, Discrétion 3,
Sincérité (Tromperie) 6,
Tentation 4, Comédie 3,
Étiquette 3, Connaissance :
Pègre 3, Connaissance : Sunda
Mizu Mura 4.

La mercenaire Naishiko est une femme à l'allure agréable, au sourire franc et à l'humour assez particulier. Elle manie le sabre avec adresse et s'est forgé une certaine réputation dans les milieux bien informés. La plupart du temps, elle loue ses services comme yojimbo. Elle connaît très bien la ville et possède un solide réseau de relations. Le Conseil lui doit plusieurs faveurs, pour différentes opérations qu'elle mena contre le clan de la Grue. Cela lui permet de bénéficier d'une certaine complaisance passive de la part des autorités, qui se montrent moins pointilleuses envers elle que vis-à-vis des autres ronin.

À l'insu de ses relations et de ses employeurs, Naishiko est en réalité un agent infiltré de la famille Daidoji, chargé d'espionner les réseaux souterrains des Yasuki. La jeune femme, qui venait à peine de passer son gempukku, eut une longue conversation avec certaines personnes de sa famille et elle accepta de renoncer à toute position officielle par loyauté envers son clan. Quelques jours

à peine après être devenue adulte, elle arrivait à Sunda Mizu Mura.

Vingt ans plus tard, Naishiko continue de servir avec loyauté tout en sachant qu'aucune de ses actions ne sera jamais admise et encore moins reconnue par

les siens. Très peu de gens dans la famille Daidoji savent qu'elle existe mais tous ont été impressionnés par ses performances. Bien qu'elle semble agir afin, entre autres, de nuire au clan de la Grue, cela s'inscrit toujours dans des plans que les Daidoji élaborèrent afin de gagner un avantage plus conséquent que ces inévitables sacrifices... Le reste du temps, elle collecte des informations précieuses sur les Yasuki et leurs agents clandestins.

D'allure athlétique, elle porte des kimonos amples et arbore un daisho de bonne qualité, qui semble venir des forges du clan du Lion. Elle prétend parfois qu'il s'agit d'un présent de la part d'un général Akodo aujourd'hui défunt, mais personne ne peut confirmer ou démentir cette histoire. Dans la mesure du possible, Naishiko fait en sorte d'aider à leur insu des membres du clan de la Grue en danger à Sunda Mizu Mura, à moins de recevoir des ordres spécifiques de la part du seigneur de la famille Daidoji.



SAEMON

Bushi Akodo 3

Honneur : 4.6 Gloire : 2.9 Statut : n/a

Air 3 (Réflexes 4)
Eau 3 (Perception 5)
Feu 4 (Agilité 4)
Terre 3
Vide 3

Avantages/Désavantages : Dessein Supérieur
(lutter contre la corruption du peuple), Voix
Mélodieuse, Excellente Mémoire, Relation
(Yasuki Taka, mais Saemon l'ignore), Ennemi
Juré (Akodo Kage), Aveugle.

Compétences Principales : Art de la Guerre (Combat de Masse) 3, Spectacle : Éloquence 2, Spectacle : Conte 2, Connaissance : Histoire 4, Défense 4, Kenjutsu 5, Kyujutsu 3, Enquête (Sens de l'Observation) 5, Connaissance : Pègre 3, Connaissance : Kolat 1, Cérémonie du Thé 3, Méditation 2, Étiquette 4, Sincérité 4, Intimidation 3.

Cinquantenaire mince et d'allure digne, Saemon ne se sépare jamais des deux sabres dont il a effacé toutes les marques pouvant dévoiler l'origine. Nombre de gens y voient une certaine affectation de la part du ronin puisqu'il est aveugle. On suppose qu'il a été exilé après qu'on lui ait brûlé les yeux. Arrivé il y a quelques années avec trois autres ronin qui semblaient obéir à ses ordres, il s'est installé dans une petite villa du Quartier du Grand Temple. Saemon avait de l'argent et s'est mis à en prêter à des gens dans le besoin. Puis, à envoyer ses hommes les protéger contre les malfrats du coin. Rapidement, il a fini par devenir une sorte de « patron » du crime, un de ces criminels qui bâtissent de petits empires éphémères au sein de la grande cité. Saemon l'aveugle est une figure assez populaire dans son quartier, car il semble avoir un réel intérêt pour les préoccupations des gens et leur accorder une certaine forme de respect. Il contrôle plusieurs tripots et quelques entrepôts remplis de marchandises illégales, mais ne s'intéresse pas à l'opium ou à la prostitution.

A part ses trois vassaux qui l'ont accompagné en exil, nul ne sait qui était Saemon auparavant. Ce petit daimyo de la famille Akodo découvrit des choses assez gênantes sur un individu vraiment trop influent pour qu'on puisse les révéler. Ca n'est pas tous les jours qu'on s'aperçoit que le très respecté Akodo Kage fait de certains de ses élèves des agents aux manières bien sinistres, dans des buts aussi nébuleux qu'inavouables.

Saemon et Kage eurent une longue discussion et le vénéré sensei le mit en demeure d'ouvrir les yeux sur



certaines choses. Kage ne prononça jamais le mot « Kolat », mais il en dévoila assez sur ses intentions pour que sa nature manipulatrice et son intention de mettre à bas l'ordre céleste deviennent évidentes. Peu après, la femme de Saemon tomba gravement malade et le daimyo comprit de quoi il retournait quand il apprit que l'ancienne épouse de Kage, la sœur de l'empereur, était morte de la même

« peste », veillée par son mari. Le jour où il inhuma son épouse, Saemon reçut une simple lettre qui ne portait aucun sceau et une seule question. Cette question était « maintenant, j'espère que vous y voyez clair ? »

Saemon ne mangea ni ne dormit pendant les trois jours qui suivirent. Il comprit qu'il avait affaire à trop forte partie. À des gens qui n'avaient pas peur que la vérité éclate au grand jour car personne n'accepterait de la croire. Des gens capables de tuer la sœur du Fils du Ciel elle-même... Que dire alors d'un

simple daimyo ?

À l'aube du quatrième jour, il fit appeler ses guerriers les plus loyaux qui virent que leur seigneur s'était brûlé les yeux. Il leur dit ce qu'il attendait d'eux et quelques heures plus tard, les cinq hommes étaient partis. Sur le bureau de Saemon, il y avait une réponse inscrite par le daimyo sur la lettre qu'on lui avait envoyée. La réponse était « Maintenant, j'y vois tout à fait clair ». C'était il y a déjà des années et sur la route, il y eut plusieurs tentatives contre le petit groupe de ronin, qui coûtèrent la vie à l'un des vassaux de Saemon. Puis, Kage finit apparemment par l'oublier, ou par décider qu'il ne représentait plus une menace.

Saemon ne sait quasiment rien du Kolat. Enfin, pour l'instant... mais il a compris qu'il s'appuyait sur les ambitions des marchands et du peuple, qu'il les manipulait à ses propres fins. Pensant attaquer le mal à la racine, il a entrepris de devenir un criminel pour lutter contre ceux qu'il considère être les véritables criminels. Ceux qui encouragent le vice et la corruption pour faire des autres leurs marionnettes. Saemon ne sait pas contre quoi il se dresse, mais il sait la nécessité qu'il y a de le faire. Les grands

seigneurs de l'Empire se trouvent hors de sa portée et sa parole ne vaudrait rien au regard de celle de Kage. Qui sait qui peuvent être ses alliés d'ailleurs ? Mais il n'est peut-être pas trop tard pour juguler ce cancer qui se répand au sein du peuple.

Saemon est vraiment aveugle, de plus d'une manière. Il ignore que Kage ne s'intéresse plus à lui parce qu'il le croit mort depuis longtemps. Grâce à de fausses informations distillées très subtilement par Yasuki Taka... L'ancien seigneur Akodo est l'un des pions de Taka dans sa lutte contre la conspiration Kolat. Un pion que le daimyo des Yasuki est prêt à sacrifier si nécessaire. Le Kolat, malgré toute sa puissance, n'est pas omnipotent et ses agents à Sunda Mizu Mura ne savent rien d'un ancien daimyo Akodo, renégat aux yeux brûlés. Ils ne réalisent pas que c'est contre eux et non simplement contre des rivaux que le petit « patron » Saemon agit. La seule personne qui pourrait leur dire ce qui s'est passé sur les terres Akodo il y a des années, c'est Taka. Qui a fait disparaître cette information dès qu'il en a eu connaissance et qui a passé des mois à guider discrètement le chemin de Saemon jusqu'à Sunda Mizu Mura...

UJIRO

Bushi Hida 2

Honneur : 3.2 Gloire : -1.4 Statut : n/a

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 3 (Force 4)

Feu 4

Terre 5

Vide 3

Avantages/Désavantages : Ennemi Juré (Yasuki Toroboshi), Grand Voyageur (provinces Yasuki), Infâme (Adultère, Renégat), Obnubilé (tuer Toroboshi).

Compétences Principales : Art de la Guerre (Escarmouche) 4, Armes Lourdes 4, Défense 6, Jiu-jitsu 5, Kenjutsu 5, Kyujutsu 3, Chasse 4, Discrétion (Furtivité) 5, Connaissance : Pègre 3, Athlétisme 4, Équitation 5.

Homme d'apparence maigre et nerveuse, Ujiro n'a plus mis les pieds à Sunda Mizu Mura depuis qu'il s'en est enfui il y a des années. Autrefois jeune samurai loyal, il fut chargé par son seigneur de veiller sur sa fille aînée. Les deux jeunes gens se connaissaient depuis l'enfance et si un temps Ujiro avait pu nourrir de doux rêves d'adolescent, il avait fini par comprendre tout seul qu'il serait toujours une sorte de frère aîné pour la jeune fille.

Lorsque le seigneur d'Ujiro maria sa fille au puissant Yasuki Toroboshi, cela faisait déjà un moment qu'Ujiro s'était habitué à leur relation et il se coula tout naturellement dans son nouveau rôle. Malheureusement, la complicité dont Ujiro et sa protégée faisaient preuve suscita la jalousie de Toroboshi et certaines personnes surent exploiter cela au mieux, surtout lorsque la jeune épouse de Toroboshi s'avisait de leur déplaire. Finalement, des accusations d'adultère circulèrent. L'épouse de Toroboshi, insultée dans son honneur, fit jigai pour prouver sa sincérité et apaiser ses ancêtres mais cela ne contenta pas Toroboshi, qui ordonna à Ujiro de s'ouvrir le ventre.

Le samurai refusa et fut battu avant d'être enfermé pour être exécuté. Cependant, il avait feint l'inconscience et il parvint à assommer un des geôliers avant de prendre la fuite. Depuis, il erre au sein des territoires Yasuki, prenant garde à ce qu'on ne le reconnaisse pas, car sa tête est mise à prix. Sa réputation est celle d'un lâche et d'un suborneur de femmes mariées mais il n'en agit pas moins. Ainsi, il s'est constitué un petit réseau de contacts et se sert des informations obtenues pour gêner les activités de Toroboshi. Il n'hésite pas à chevaucher pendant des jours simplement pour dénoncer aux magistrats impériaux une caravane de contrebande de Toroboshi, ou pour tuer et dépouiller un des intermédiaires secrets du seigneur marchand. Dès qu'il apprend quelque chose qui lui semble utile, il file sur place, s'assure qu'il ne s'agit pas d'un piège, frappe et disparaît sans laisser ni nom, ni adresse. Le reste du temps, il vit de l'argent et des quelques biens de contrebande qu'il vole aux agents de Toroboshi avant de les dénoncer ou de les tuer.

Toroboshi se doute bien de la vérité mais Ujiro opère généralement seul et toujours sous des pseudonymes. Il n'accorde qu'une confiance limitée à

ses contacts s'il n'a pas la preuve qu'ils haïssent eux-mêmes les Yasuki. La gêne causée reste mineure, presque insignifiante la plupart du temps, mais Ujiro vise bien plus l'orgueil de Toroboshi que son argent. Le plus grand rêve d'Ujiro est de démembrer vivant Toroboshi mais il sait que c'est impossible. Pourtant, s'il le gêne et le ridiculise suffisamment longtemps, il espère que le seigneur marchand

commettra des erreurs qui permettront à ses ennemis les plus puissants, ou à ses rivaux au sein de la famille Yasuki, de le ruiner. Voire de le tuer ou de le pousser au suicide... C'est la haine qui pousse Ujiro et sans elle, il aurait abandonné depuis longtemps. Car il a vraiment peu de chances de réussir et encore moins de survivre aux tueurs que Toroboshi finira bien un jour par lâcher à ses troussees...

LES GRANDES FAMILLES DE LA ROTURE

LA MAISON DE L'EST

Depuis sept cents ans, cette famille sert les intérêts du Conseil et celui-ci lui a accordé il y a longtemps la gestion de la plupart des terres arables proches de Sunda Mizu Mura.

Sous la direction de son patriarche actuel, Akegoshi, la Maison de l'Est emploie un grand nombre de paysans qui travaillent dans les champs et les moulins essentiels à la survie de la cité. La totalité de cette production agricole est remise au Conseil qui en restitue une partie à la Maison de l'Est. Celle-ci peut ainsi rétribuer ses employés et faire des bénéfices notables.

Cette famille formée à l'origine de cultivateurs est une des plus anciennes de la région et jouit d'une aura de respectabilité certaine.

LA MAISON DES CERISIERS

La lignée de la Maison des Cerisiers forme une famille heimin fière, qui jouit d'une excellente réputation et entretient même de bonnes relations avec plusieurs membres de la noblesse. En effet, tous les membres de cette famille, femmes et enfants compris, travaillent d'une manière ou d'une autre au sein des brigades de la cité. Shiroko, qui dirige les voltigeurs, est la nièce du chef de famille Oda et peut s'enorgueillir d'être la première femme

à accéder à ce poste de toute l'histoire des brigades. Ce fait a encore accru le prestige de la famille.

On raconte même que la famille Yasuki aurait sollicité la permission de l'Empereur pour ennoblir le chef Oda. Certaines personnes disent que cela permettrait aux Yasuki de marier un vassal à la belle Shiroko, afin d'absorber la Maison des Cerisiers et obtenir un contrôle accru sur les Brigadiers de toute la ville.

LA FAMILLE OENZO

La famille Oenzo n'a pas de nom officiel mais beaucoup à Sunda Mizu Mura connaissent son patronyme. Il s'agit en effet d'une des plus vieilles lignées heimin de la cité. D'après la tradition, les Oenzo retracent leurs origines aux premiers autochtones de la région.

Outre son ancienneté, la famille Oenzo jouit d'une influence notable au sein de sa caste de par les stratégies familiales élaborées au fil des générations afin de tisser un réseau d'influence au sein de la bourgeoisie. Par le biais de mariages arrangés et de beaucoup de finesse, les Oenzo ont accumulé une richesse très conséquente et se sont liés à de nombreuses autres familles heimin aisées.

Qui plus est, ils exploitent plusieurs ateliers de tissage et des pêcheries leur assurant des revenus significatifs. La construction par leurs ancêtres et leur entretien du Temple Rouge (dans le Quartier de l'Ombre de Granit) leur assure par ailleurs une bonne image de marque au sein de la population.

LES BRIGADIERS

HACHI

Secteur : Quartier des Franges

Hachi est un homme d'allure fort simple et doté d'un léger embonpoint. Pas particulièrement beau, il attire tout de même la sympathie. Il n'a rien d'un chef exceptionnel ou doué mais cependant ses hommes l'apprécient et travaillent sans se plaindre.

Néanmoins, la caserne trop petite du Quartier des Franges commence à lui poser de réels problèmes. Le Conseil restant sourd à ses réclamations, les hommes qu'il doit loger chez des aubergistes du quartier finissent par devenir un fardeau pour ces commerçants. La situation s'est envenimée après plusieurs bagarres et des altercations avec les hommes de main du Conseil. Ces affrontements ont occasionné un certain tapage mais aussi des dégâts matériels dont les aubergistes se seraient bien passés.

En dehors de ces commerçants et de leurs clients, la majorité des habitants des Franges restent cependant proches des brigadiers et les soutiennent.

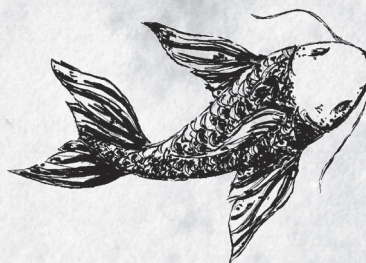
À l'heure actuelle, Hachi se retrouve donc dans la position de meneur d'un groupe de pression hostile à la politique du Conseil. Il ne compte pas céder et se moque bien du statut de ses adversaires.



MASUMO

Secteur : Quartier du Roc

Masumo est un homme banal, sans grande envergure. Il fait correctement son travail mais n'a rien d'un chef exceptionnel. Seule l'expérience de ses hommes rend vraiment la brigade efficace. Masumo se sent lié aux brigades et à leur dévouement mais cela ne l'empêche pas d'accepter en douce quelques « mains généreuses » pour que ses hommes surveillent plus attentivement certains bâtiments.



NINGON

Secteur : Quartier de l'Ombre de granit

Grand et corpulent, Ningon dirige la brigade depuis maintenant cinq ans. De nature enjouée, c'est un homme méticuleux et passionné par son travail. Son seul réel problème concerne les tensions entre l'escouade de brigadiers du dojo de Sunda Mizu Ryu et leurs confrères mais son caractère facile et sa carrure ont apaisé la plupart des disputes.

Ningon est marié à un petit bout de femme du nom d'Oyaka, au sourire particulièrement dévastateur. Leur fille âgée de six ans, Chonoko, est une petite poupée absolument craquante, qui attendrait même un sensei de Sunda Mizu Ryu.

Toutes deux se rendent souvent à la caserne pour porter du linge propre à Ningon ou lui amener à manger. Le reste du temps, Oyaka tient dans le quartier une petite boutique où elle confectionne et vend des sucreries très appréciées.

REJU

Secteur : Quartier de la Rive Est

Raju est un homme musculeux, de près de trente-cinq ans qui voue son existence à la vertu. Il considère que seul l'accomplissement de bonnes actions rend l'âme de tout homme capable de s'élever. Il entend ainsi que tous ses hommes soient des exemples de vertu et qu'ils aient un comportement irréprochable. Cette nature et la vie publique de Reju ont incité plusieurs notables du Quartier de la Rive Est à s'intéresser à la brigade. Nobunaga Heihachiro appartient à ceux-là et il n'hésite pas à aider financièrement et politiquement les brigadiers de son quartier.

Reju est lui aussi entré en conflit avec la Garde des Eaux, en raison des dangers que pose la construction de demeures sur la rive du fleuve. La situation déjà tendue s'est envenimée par l'intolérance de Reju, provoquant plusieurs bagarres de rue. Afin de pouvoir se défendre, certains brigadiers, dont Reju en personne, ont intégré le dojo de Heihachiro qui les forme afin de pouvoir tenir tête aux Gardes des Eaux. Malheureusement, cet entraînement a aussi renforcé la fierté des Brigadiers, qui se montrent encore plus enclins qu'auparavant à user de violence contre la Garde des Eaux.

Reju déplore cette situation mais, convaincu d'être dans le vrai et d'avoir affaire à des hommes corrompus, il ne lâchera pas prise. Si la rive venait à s'effondrer, les dommages pourraient être très lourds et la multiplication des résidences rend plus difficile l'accès à la rivière, gênant par là même le travail de la brigade en cas d'incendie de grande ampleur.

SHIROKO

Secteur : Quartier des Arsenaux

Shiroko vient de la Maison des Cerisiers, une des grandes familles roturières de la cité. Âgée de 25 ans, elle demeure jusqu'à présent la seule femme à avoir jamais accédé au statut de chef de

brigade, ce qui n'a pas manqué de créer de nombreux remous dans sa brigade et à l'extérieur. Elle supervise les brigadiers du quartier des arsenaux, ce qui est loin d'être une sinécure. Elle le fait avec un zèle incroyable car chaque journée à ce poste se révèle particulièrement éprouvante. S'il lui arrive souvent de douter, elle ne le montre pas et ses hommes commencent à la regarder avec fierté. Il leur est même arrivé de rabrouer violemment ceux qui dénigraient leur chef. Mince mais athlétique, elle est un peu plus grande que la moyenne. Elle s'habille comme un homme et n'hésite pas à retirer sa veste quand celle-ci la gêne durant le travail...



TOKATSU

Secteur : Quartier des Embarcadères du Sud

Tokatsu est un homme d'une trentaine d'années, énergique et compétent qui dirige la brigade d'Ebisu depuis maintenant six ans. Il fait tout pour améliorer les conditions de travail de ses camarades. Le récent présent de Kuni Sakasu (la cloche), en plus de l'avoir empli d'une grande fierté, a permis à sa caserne de se doter d'un nouvel équipement important. Il en est grandement satisfait.

Tokatsu doit cependant faire face à de nombreux problèmes avec Nobuto Aikune, le chef de la Garde des Eaux. En effet plusieurs rixes ont éclaté entre ses hommes et ceux d'Aikune lors d'interventions dans des entrepôts en feu appartenant à la Garde des Eaux. Ces derniers ne souhaitent pas que les brigadiers fourrent le nez dans leurs affaires et ont même une fois préféré laisser brûler certains



de leurs bâtiments. Malheureusement, les flammes atteignirent les demeures voisines et deux personnes périrent. Cet événement marqua les brigadiers et désormais Tokatsu n'hésite pas à entrer ouvertement en conflit avec la Garde des Eaux si cette dernière semble réticente à laisser

intervenir ses hommes. Diverses plaintes ont été déposées de part et d'autre auprès du Conseil de la ville. Pour l'instant cela n'a rien donné et la situation semble bloquée.

TSAITO

Secteur : Quartier Noble

Tsaito dirige sa brigade depuis près de cinq ans. Son talent et l'organisation qu'il a mise en place au fil des années font de lui un chef remarquable. Malgré le prestige légitime dont il jouit, il fait en sorte de ne rien montrer de sa fierté. Tsaito approche de la quarantaine et il comptait se retirer cette année mais Uriji ayant refusé de prendre la relève, il a rempilé pour une année de plus. Il adore sa fonction et son travail, mais il sent les premiers effets de l'âge se faire sentir. Tsushige lui a demandé de rester à son service en tant que Conseiller après avoir passé la main, ce que Tsaito considère comme un immense honneur.

C'est un homme bon mais sévère, qui veille sur ses hommes comme un père sur ses fils. Véritable icône au sein des brigades, il est aimé et respecté de tous.

URIJI

Secteur : Quartier du Grand Temple

Uriji détient à l'heure actuelle le titre de champion du Tournoi annuel des Brigades. Ce chef exemplaire dirige les brigadiers de Daikoku avec un zèle sans limite. Âgé de 27 ans, cet homme athlétique a participé à de nombreuses bagarres et a prouvé qu'il savait se servir aussi bien de ses poings que de sa tête. Il éprouve une grande admiration pour Kaiu Tsushige et suit en permanence ses recommandations, faisant en sorte de mettre au mieux en application ses préceptes et conseils. Tsushige lui a proposé de prendre la direction de la brigade du quartier noble mais Uriji préfère rester auprès de ses hommes et ceux-ci le lui rendent bien.

YOAKE

Secteur : Quartier des Embarcadères de l'Est

Yoake porte une barbe épaisse et arbore des cheveux courts (comme la plupart des brigadiers). Il dirige depuis deux ans la brigade du quartier. Ancien marin, il s'est reconverti après que son navire ait fait naufrage dans la Baie des Poissons Morts et qu'il ait manqué mourir. Depuis ce jour, il tente de se rendre utile en sauvant des vies.

Yoake est parvenu à gérer de manière relativement satisfaisante les tensions entre ses hommes et la Garde des Eaux, utilisant à fond ses anciens contacts au sein des bushi. La superficie du port est telle que les hommes de la Garde sont obligés de composer avec ceux de la brigade, un atout supplémentaire dont Yoake a vite perçu tout l'intérêt. Au final, c'est certainement dans ce quartier que les relations entre les deux organisations sont les moins tendues.

LES ARTISANS, MARCHANDS ET GENS DU PEUPLE

AKUNSHI

Bushy Mirumoto 2

Honneur : 2.4 Gloire : 0.3 Statut : 0.1

Air 2

Eau 3

Feu 4

Terre 3

Vide 2

Avantages/Désavantages :

Don Inné (ressent les changements de climat quelques heures à l'avance), **Malédiction des 7 Fortunes Benten**, **Obnubilé** (retrouver son daisho), **Obligation** (famille Yasuki).

Compétences Principales :

Défense 3, Kenjutsu (Katana) 5,

Kyujutsu 3, Connaissance (Shugenja) 1,

Méditation 1, Théologie 2, Iaijutsu 4.

Le tenancier du tripot « aux bourses pleines » est un homme grand, plutôt laid, habillé de vêtements simples et pratiques. Il prête particulièrement attention à son petit bouc et derrière ses yeux ternes se cache une certaine vivacité d'esprit. Il aime le jeu autant que les femmes et fait souvent la preuve d'un certain orgueil... Sous l'emprise de l'alcool, il raconte parfois son passé de samurai mais peu de gens croient cette histoire, et encore moins nombreux sont ceux qui osent le dire. On sait en effet qu'Akunshi est un des protégés de la famille Yasuki. Il possède l'argent et les relations nécessaires pour causer de gros ennuis à ceux qui lui déplaisent.

On dit qu'il viendrait du clan du Phénix car il semble avoir une aptitude surnaturelle à ressentir les changements de climat mais Akunshi n'apprécie pas du tout ce genre de sujet. Il n'hésite pas à expulser de sa maison de jeu ceux qu'il surprend à parler ainsi de lui.

Autrefois, le tenancier servait la famille Mirumoto et dut renoncer à son nom pour une question d'honneur. Il apprit en effet que sa promise avait une liaison avec un officier haut placé des armées du Dragon et il tua l'homme dans un duel illégal.

La famille du mort réclama justice et Akunshi fut condamné à l'exil. Après plusieurs mois d'errance, il fut la victime d'un groupe de brigands près des terres du clan du Moineau. Ils le mirent hors de combat et lui volèrent ses sabres, faisant de lui un moins que rien.

Un négociant itinérant au service des Yasuki trouva le ronin blessé et fit en sorte qu'il reçoive des soins. Ignorant tout des origines d'Akunshi, son sauveur avait cependant compris qu'il avait une certaine expérience du combat, qui pourrait lui être utile.

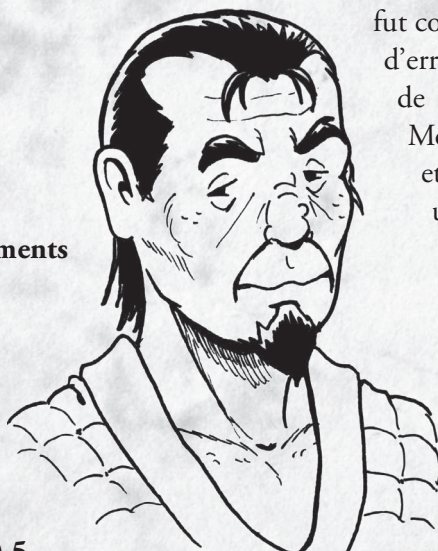
Afin de rembourser sa dette et désormais privé de tout statut,

Akunshi dut se résoudre à servir d'homme de main au négociant. Il finit par s'installer à Sunda Mizu Mura et continua à évoluer au sein du réseau de son employeur jusqu'à devenir quelqu'un qui rendait compte directement aux Yasuki.

Des années après son exil humiliant, le samurai disgracié se vit confier le tripot « Aux bourses pleines » par les Yasuki. Il est considéré comme un homme fiable par ses maîtres mais ceux-ci ne savent pas vraiment à qui ils ont affaire.

Akunshi n'a jamais cessé de penser à ses deux sabres volés, aux seules reliques de son passé dont il soit fier. Il espère encore les retrouver mais il sait que c'est impossible. Il ne peut pas quitter la ville et les deux épées de sa famille peuvent se trouver n'importe où dans l'empire, ensemble ou séparées. Deux fois déjà, il a presque tout plaqué pour partir à la recherche de ses lames mais il s'est retenu de franchir le pas fatidique à la dernière seconde.

Alors, il tente d'oublier cette obsession qui le ronge et lentement, il s'enfonce dans le vice, dans tous les plaisirs corrompus qu'il vend à ses clients ou que dispensent les établissements proches de son tripot.



KISARAGI

La jeunesse de Kisaragi s'est déroulée sur les quais de Sunda Mizu Mura, alors que comme ses frères et son père, il déchargeait les bateaux. Rapidement, il en est venu à détester les ronin des Écailles de la Carpe qui se pavanaient alors que leurs sabres étaient tout ce qui séparait les samurai déchus des pires crapules du bas peuple. Et la tutelle à peine dissimulée des Yasuki sur ces ronin transformés en minables trafiquants ne les rendait pas plus respectables aux yeux du jeune homme. Il savait trop bien comment les maîtres de la cité remplissaient leurs coffres, encourageant les vices les plus bas qui emportaient les vies et les espoirs des gens. Avec quelques amis de confiance, il se mit à agir de manière à ridiculiser et voler les serviteurs obséquieux des Yasuki, profitant de la rivalité entre la Garde des Eaux et les Brigadiers pour qu'on évite de le soupçonner. Il se mit aussi à rosser quelques petits malfrats sans envergure et après quelques exemples violents, il devint le « protecteur » de quelques commerces que les Yasuki négligeaient ou dont les propriétaires ne voulaient pas d'ennuis.

Au milieu de la quarantaine, Kisaragi est désormais un des petits « patrons » de la faune de Sunda Mizu Mura. Il « protège » quelques tripots et prostituées et rackette également la majorité des établissements de la Rue des Auberges. Il lui arrive parfois de faire un peu de contrebande mais il prend garde à ne pas marcher sur les pieds des Écailles de la Carpe. Au premier coup d'œil, il a l'air d'un simple manoeuvre basané avec des bras musclés recouverts de tatouages, mais Kisaragi n'a jamais manqué d'une certaine finesse. Il parvient ainsi à racketter très légèrement des établissements déjà « protégés » par les Yasuki tout en leur offrant une protection bien réelle en échange du silence. A tout prendre, les tenanciers préfèrent encore ses manières et les services qu'il rend aux prélèvements bien plus conséquents des maîtres de la cité, dont la protection s'avère le plus souvent toute théorique...

Le patron possède une quinzaine de gros bras dévoués et un grand nombre d'indicateurs dans les quartiers des Franges, des Embarcadères de l'Est

et dans la Rue des Auberges. Assez rigide et tout à fait capable de tuer ceux qui le trahissent, on le considère cependant comme un homme digne de confiance, tout au moins, aussi digne de confiance qu'un patron du crime puisse l'être. Il joue habilement des rivalités locales et s'infiltré dans les interstices et les zones franches qu'elles ne manquent jamais de créer. Cependant, à l'instar des autres chefs de bande indépendants de la ville, il sait sa situation précaire et qu'il serait broyé en un instant s'il posait trop de soucis aux Yasuki.

MIKI

Miki n'a jamais connu le nom de sa mère mais sait qu'elle était une samurai-ko du clan de la Grue, qui eut une liaison adultère avec son géniteur. Celui-ci, un samurai capitaine de navire du clan de la Mante, emmena sa fille illégitime et s'en retourna à ses îles natales. Il ne garda pas le nourrisson avec lui, sa femme qui était issue d'une famille influente de l'archipel ne l'aurait pas accepté, et le confia à un couple de serviteurs fidèles. Miki passa ainsi son enfance parmi les pêcheurs et les ramasseurs d'algues. Lorsqu'elle eut quinze ans, le capitaine vint voir la jeune femme qui avait les yeux bleus de sa mère et dont la beauté n'avait pas été flétrie par le sel et le soleil. Ils eurent une longue discussion et le lendemain, Miki quitta le village où elle avait toujours vécu. Son père lui avait confié un vieux navire prenant l'eau et une poignée de marins trop vieux ou handicapés avant de lui souhaiter bonne chance.

Quatre années plus tard, Miki est sans doute la plus jeune et la plus audacieuse de tous les capitaines qui font escale à Sunda Mizu Mura. Le navire délabré dont elle a « hérité » a été en partie retapé et elle parcourt les mers à bord de la vieille barcasse qu'elle a affectueusement rebaptisé « l'Épave » en dépit de tous les usages. Elle connaît quasiment tous les ports de l'Empire et sa réputation de risque-tout capable d'amener une cargaison à bon port malgré tous les obstacles n'est plus à faire. Si l'on y met le prix ou qu'on appartient au cercle de ses amis, elle est prête à risquer sa vie, son navire

et son équipage. Son plus grand rêve, en tant que capitaine arborant le pavillon de la Mante, est de voir un seigneur du clan de son père suffisamment important reconnaître ses mérites. Elle sait le redoutable Yoritomo moins à cheval sur les convenances que les daimyo du continent. Avec les bons appuis, elle est persuadée qu'on pourrait lui accorder le statut de ji-samurai. Un jour, elle sait qu'elle réalisera ce rêve. Et ce jour-là, elle ira jusqu'au village où elle a passé son enfance. Elle montera le petit sentier jusqu'à la demeure de son père et elle se tiendra devant lui. Ce jour-là, elle le regardera les yeux dans les yeux, d'égal à égal.



NARU

Naru est sans aucun doute l'un des meilleurs teinturiers de Sunda Mizu Mura et certainement le plus doué du quartier des Embarcadères du Sud. La peau de ce jeune homme rêveur reste d'ailleurs remarquablement vierge de toutes les tâches indélébiles et multicolores que ses confrères arborent sur les mains, les avant-bras ou le visage. Si l'on parle parfois d'esprits ou de magie, ceux qui ont vu travailler le teinturier savent qu'il a tout simplement un don extraordinaire. Il n'a pas son pareil pour teindre un nouveau kimono ou rafraîchir les couleurs de vos vieux vêtements mais il confie à sa femme les tâches de reprisage ou le traçage de motifs partiellement effacés par le temps. C'est également elle qui gère les

aspects financiers de la petite entreprise familiale, qui surveille les deux apprentis et qui élève en plus le premier enfant du mariage. La seule chose qui intéresse Naru, c'est de mélanger ses couleurs et d'en imprégner le tissu ou le papier.

La réputation du jeune teinturier a commencé à filtrer dans le quartier noble et cela s'accompagne d'un surcroît de travail mais aussi d'argent pour l'échoppe. L'épouse de Naru, Yae, commence sérieusement à envisager de déménager vers un quartier plus calme, avec une demeure plus spacieuse. Si Naru continue à satisfaire sa clientèle, il finira certainement par devenir un favori de la noblesse. Et si jamais son fils et les enfants de celui-ci héritent de son don quasiment surnaturel pour les couleurs, qui sait si dans quelques générations sa lignée ne sera pas parmi les plus reconnues de la roture. Au même titre que la Maison des Cerisiers ou la Famille Oenzo par exemple.

TAIGO

Pour simuler l'entraînement des Tresseurs, vous pouvez considérer que Taigo possède un rang de 2 dans l'école d'Infiltrateur Shosuro.

Honneur : 0.4 Gloire : 0.3 Statut : (0.1)

Air 4
Eau 2 (Force 3)
Feu 3
Terre 2
Vide 3

Avantages/Désavantages : Lire sur les Lèvres, Douillet.

Compétences Principales : Défense 3, Chasse 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 4, Couteaux (Tantojutsu) 4, Artisanat : Concoction de poisons 3, Discrétion 5, Athlétisme 4, Commerce (Estimation) 4, Sincérité (Tromperie) 4, Étiquette 5, Connaissance : Pègre 5, Connaissance : Sunda Mizu Mura 2, Artisanat : Fabrication de paniers 4.

Sous ses dehors souriants et accueillants, Taigo est un homme sans aucun scrupule qui fait partie des « Tresseurs », une organisation d'assassins réputée au sein des bas-fonds et de la pègre. À Sunda Mizu Mura, Taigo renseigne ses confrères sur leurs cibles et s'occupe également de certains contrats qu'il estime pouvoir exécuter lui-même. Il prend bien évidemment grand soin de passer par un réseau d'intermédiaires sous sa coupe pour obtenir renseignements et contrats. Bien qu'il soit en fait un ronin par la naissance, il n'attache aucune importance réelle à ce « statut » et il y a des années qu'il a vendu ses deux sabres à un usurier bien loin d'ici. Jeune homme, il arpentait les routes de l'empire en louant ses services mais depuis qu'il est un Tresseur, il préfère la vie d'un « honnête commerçant », bien plus satisfaisante à tous points de vue. Il est donc très content de tenir son magasin sur la Place des Petits Plaisirs, et de vendre des paniers d'osier à ceux qui souhaitent dissimuler leurs traits quand ils entrent dans le quartier réservé tout proche.

Outre l'argent qu'il gagne comme assassin, Taigo a pu également accumuler pas mal d'informations sur bon nombre de personnalités fréquentant le Quartier des Plaisirs du Roc. Il en transmet la majeure partie à ses confrères de passage ou à certains contacts des Tresseurs qui se présentent comme des clients de son échoppe.

Malgré tout ce qu'il a pu glaner, Taigo ne sait pas grand-chose. Plus exactement, il ne sait pas ce qui est le plus important en ce qui le concerne. Il ignore donc que la plupart de ses ordres proviennent d'une seule et même personne, Yasuki Sobuju. Et il ne soupçonne pas le moins du monde qu'il est, ainsi que l'ensemble des Tresseurs et Sobuju lui-même, au service du Kolat.

ZUNTO

L'usurier de la Place des Petits Plaisirs est un homme qui ne paye pas de mine mais que de nombreux habitués des établissements nocturnes redoutent. Il n'élève jamais la voix et parle généralement d'une façon monocorde et

impersonnelle, ce qui paradoxalement lui donne un énorme pouvoir de persuasion. À l'opposé de ses confrères tout empêtrés de gluante hypocrisie, Zunto aborde les situations les plus délicates avec un air méticuleux et détaché très impressionnant, qui coupe court à toutes les protestations, supplications et menaces. L'usurier a également appris à se défendre et bien qu'il ne puisse vraiment tenir tête à un guerrier déterminé, il a déjà douloureusement expulsé des débiteurs un peu trop menaçants. En les jetant dehors, il ne manque pas le cas échéant de leur dire poliment que le chambranle de sa porte ou son comptoir abîmé seront ajoutés



au décompte de la somme déjà due... A toutes fins utiles, Zunto accepte bien évidemment d'éponger des dettes mineures si on lui propose de l'aider pendant quelques jours à dissuader les indécis, mais il ne recrute pas n'importe qui pour ce genre de travail ponctuel.

En jouant habilement sur les attentes de certains débiteurs, Zunto a acquis une influence certaine. Il prend bien garde à ne pas l'utiliser trop souvent, car cela ne ferait qu'augmenter certains ressentiments à son égard, mais ceux qui veulent le menacer risquent d'avoir quelques très mauvaises surprises...

LES RELIGIEUX

BENTEN NO AI

Temple de Benten (Mille Fortunes) 2

Honneur : 5.2 Gloire : 4.0 Statut : 0

Air 3

Eau 3

Feu 2 (Intelligence 4)

Terre 2 (Volonté 4)

Vide 3

Avantages/Désavantages : Bénédiction des 7 Fortunes (Benten), Beauté du Diable, Voix Mélodieuse, Fragile, Idéaliste.

Compétences Principales : Jiu-jitsu 4, Défense 3, Connaissance : Histoire 2, Méditation 5, Connaissance : Théologie 4, Enquête (Sens de l'Observation) 3, Médecine (Herboristerie) 4, Connaissance : Quartiers des Plaisirs 3.

Y ivante incarnation de la grâce féminine, certainement bénie par sa fortune tutélaire, Ai est devenue une véritable célébrité alors qu'elle n'est arrivée à Sunda Mizu Mura que depuis un an. Cette réputation, outre la grâce incomparable de la jeune femme et le fait qu'elle préside à la destinée du petit temple de Benten alors qu'elle a tout juste une vingtaine d'années, tient aussi à ses habitudes un peu particulières. Un doux sourire aux lèvres, la jeune nonne arpente en effet plusieurs fois par semaine les rues des quartiers des plaisirs et offre ses lumières spirituelles aux visiteurs aussi bien qu'aux hinin qui y travaillent. Certains habitués font des plaisanteries salaces sur Ai dans son dos, n'oubliant pas de rappeler au passage que comme ceux de Bishamon les moines de Benten ne font pas vœu d'abstinence totale et sont même autorisés à se marier dans certaines circonstances. Cependant, la plupart de ceux qui l'ont rencontrée vouent un immense respect à la nonne de Benten. Elle sert de confidente à un certain nombre de geisha et même de prostituées et plusieurs mama-san particulièrement autoritaires sentent leurs cœurs de pierre

s'effriter quand elle leur conseille de traiter un peu moins durement les femmes qu'elles « protègent ». Ai compte également au moins une véritable amie, Saya. Auparavant geisha amoureuse de son protecteur samurai, la jolie Saya est en effet parvenue à devenir sa concubine officielle grâce aux conseils de Ai. Les deux amants semblent d'ailleurs filer le parfait amour et cela a commencé à se savoir. Du coup, la bénédiction de Ai devient de plus en plus recherchée par certaines personnes, à l'intérieur et à l'extérieur des quartiers des plaisirs. La grande sagesse de la jeune nonne lui permet cependant de ne pas laisser certaines âmes se complaire dans leurs illusions. Dans le monde quotidien des faux-semblants ou dans celui des mirages nocturnes, parfois, on peut rencontrer des gens qui vous redonnent espoir dans des vérités toutes simples. Dans l'amour d'autrui mais aussi et surtout dans l'estime de soi-même.

L'ABBÉ MIZUBO

Temple des Mille Fortunes 5

Honneur : 4.4 Gloire : 5.0 Statut : 0

Air 4 (Intuition 5)

Eau 4

Feu 3 (Intelligence 5)

Terre 4

Vide 5

Avantages/Désavantages : Force de la Terre 2.

Compétences Principales : Jiu-jitsu 5, Bâtons 3, Lances 3, Connaissance : Histoire 4, Méditation (Jeûne) 5, Connaissance : Théologie 6, Commerce (Estimation) 2, Défense 3, Connaissance : Sunda Mizu Mura 4, Connaissance : Confrérie de Shinsei 4, Connaissance : Famille Yasuki 5, Étiquette (conversation) 5.



L'abbé Mizubo est le chef de la communauté religieuse du grand temple de Daikoku. Cet homme animé d'une grande ferveur, approchant de la cinquantaine, est encore vigoureux et bien portant.

Le fait que le temple abrite un marché sous sa direction fait de lui un homme plus matérialiste qu'on ne l'attendrait d'un abbé, mais c'est ainsi que Mizubo vit sa foi envers Daikoku. Il prend très au sérieux l'aspect profondément social du commerce et le fait qu'il contribue à la survie de tous les habitants de l'empire. Si des marchands font leurs affaires dans le temple, c'est d'abord pour honorer la Fortune de la richesse, et aussi afin d'être protégés de l'influence excessive de la famille Yasuki. Ils contribuent aux besoins du temple et honorent la divinité tutélaire par des offrandes conséquentes. Il est normal que celle-ci étende sur eux une main protectrice, afin qu'ils puissent commercer de manière conforme aux attentes divines et non sous le contrôle total du Conseil de la cité.

La politique de Mizubo et ses méthodes l'ont fait tout naturellement entrer en conflit avec le Conseil. Mais ses prédécesseurs eurent les mêmes problèmes et depuis longtemps, les sohei accomplissent leur tâche sans faillir quand cela est nécessaire. Mizubo n'est pas naïf et sait que les marchands qui s'abritent à l'ombre de Daikoku ne sont pour la plupart pas très différents de ceux affiliés au Conseil. Cependant, cela ne rend pas sa mission moins sacrée et il n'entend faire aucune concession à la famille Yasuki. Il protège donc de plus en plus ouvertement les marchands en compétition avec les cartels du Conseil, qu'ils soient ou non inféodés au clan du

Crabe. La tension grimpe lentement et bien qu'il espère sincèrement que les choses ne dégénèrent pas trop, Mizubo prend de plus en plus au sérieux son entraînement martial quotidien.

NATSU

Temple d'Ebisu (Mille Fortunes) 3

Honneur : 5.6 Gloire : 3.1 Statut : 0

Air 4

Eau 4 (Force 5)

Feu 3

Terre 2

Vide 3

Avantages/Désavantages : Bénédiction des 7 Fortunes (Ebisu), Crédule.

Compétences Principales : Jiu-jitsu 3, Armes à Chaines 2, Bâtons 4, Connaissance : Histoire 2, Méditation 4, Connaissance : Théologie 4, Artisanat : menuiserie 3, Connaissance : Sunda Mizu Mura 5, Connaissance : Chansons populaires 6.

Le pragmatisme du Crabe et les traditions du culte d'Ebisu poussent la plupart des adeptes de la Fortune du Travail Honnête du sud de l'Empire à se montrer utiles au peuple plutôt qu'à demeurer dans un monastère. Natsu fait ainsi partie de l'Ordre des Arpenteurs, une branche du culte d'Ebisu vouée à prêter assistance spirituelle mais aussi manuelle aux petites gens. Les Arpenteurs s'engagent ainsi à parcourir régulièrement un certain territoire pour offrir leurs conseils et leur sagesse à tous ceux qui en ont besoin. De même, ils n'hésitent jamais à retrousser leurs manches pour aider à bâtir un moulin ou reconstruire une maison ravagée par un tremblement de terre.

Natsu est arrivé il y a quelques années à Sunda Mizu Mura et il parcourt sans cesse la ville de long en large pour rendre service. Ce petit homme frêle est doté d'une énergie prodigieuse sans rapport avec sa stature et ses mains ont autant de cal que celles d'un paysan ou de marques d'échardes que celles d'un

charpentier. Souvent, il est accompagné pendant un temps d'un novice en cours de formation ou d'un confrère membre de l'Ordre de passage dans la cité. Il dort rarement deux nuits de suite sous le même toit mais il est très rare qu'il ne soit pas accueilli avec bonne humeur dans une maison ou une autre.

Natsu a construit de ses propres mains plusieurs petites statues en bois d'Ebisu. Il les installe dans des endroits où elles ne gêneront personne et se sert d'elles comme d'étapes dans ses pérégrinations, profitant de son passage pour les entretenir ou les réparer. De nature aimable et rieuse, il possède également ce qui doit certainement être le plus beau répertoire de chants de travailleurs de la cité et il est rare qu'on ne l'entende pas fredonner un air entraînant, quand il ne chante pas à tue-tête en pleine rue.

Natsu est très apprécié de la population locale. On peut le voir fréquemment discuter et distiller ses conseils à tous ceux qu'il rencontre et qui cherchent ses lumières. Plusieurs de ses relations se sont d'ailleurs mis à entretenir spontanément les petites statues en bois d'Ebisu mais cela n'empêche pas Natsu de passer voir ce qu'elles deviennent, profitant de l'occasion pour converser avec les fidèles.

L'ABESSE NIKKO

Temple de Dame Soleil (Quatre Temples) 4

Honneur : 8.4 Gloire : 6.0 Statut : 0

Air 3 (Intuition 4)

Eau 3

Feu 6

Terre 2 (Volonté 4)

Vide 5

Avantages/Désavantages : Intègre (4 pts), Sage, Contrariante, Petite.

Compétences Principales : Courtisan (Piège Rhétorique) 2, Étiquette 6, Jiu-jitsu 3, Méditation 6, Connaissance : Théologie (les Kamis, les Fortunes) 7, Connaissance : Kami 5, Médecine 4, Connaissance : Histoire 5, Connaissance : Bushido 3, Connaissance : Ancêtres 3, Connaissance : Shugenja 4.

Bien que Nikko serve le temple de Dame Soleil avec ferveur, c'est surtout son caractère revêche qui la fait remarquer. Petite, âgée et fripée, elle est toujours en train de surveiller le travail des jeunes filles qui entretiennent le lieu, quand elle ne supervise pas les prières à la déesse tutélaire du temple. Bien qu'elle soit très respectée de par son âge et sa position, sa nature peu aimable s'exerce aussi bien à l'encontre des visiteurs que de ses subordonnées. Par conséquent, un nombre croissant de gens susceptibles, parmi lesquels plusieurs notables, préfèrent aller voir des congrégations aux dirigeants plus accueillants, en particulier le Grand Temple de Daikoku. Nikko sait tout de cette situation et se lance parfois dans de longues diatribes sur le peu de respect que les Yasuki vouent à Dame Amaterasu, lui préférant une Fortune plus indulgente envers leur manque flagrant de vertus. D'une manière générale, aussi bien les samurai que les moines des autres congrégations évitent prudemment de laisser à l'abbesse l'occasion de se lancer dans un sermon improvisé. Durant les manifestations officielles où sa présence est indispensable, on fait le maximum pour lui témoigner d'un profond respect et pour afficher toutes les marques de la piété. Nikko a beau être acariâtre, il lui arrive encore de se laisser persuader que toutes ces belles paroles ont un fond de sincérité. Elle demeure persuadée que ses efforts font la différence et l'on se garde bien de la détromper...

SAN

Sanctuaire des Sept Tonnerres 6

Honneur : 6.0 Gloire : 2.0 Statut : 0

Air 5

Eau 4

Feu 4 (Intelligence 6)

Terre 4

Vide 7

Avantages/Désavantages : Ami des Éléments (Air), Don Inné (Prophétie Mineure), Résistance à la Magie (6 points), Sens de l'Orientation.

Compétences Principales : Athlétisme 5, Jiu-jitsu 5, Défense 6, Connaissance : Histoire 4, Connaissance : Outremonde 3, Connaissance : Shugenja 4, Méditation 7, Connaissance : Théologie (Tao de Shinsei) 8, Médecine (Maladies, Herboristerie, Traitement des Blessures) 7, Spectacle : Flûte shakuhachi 6.

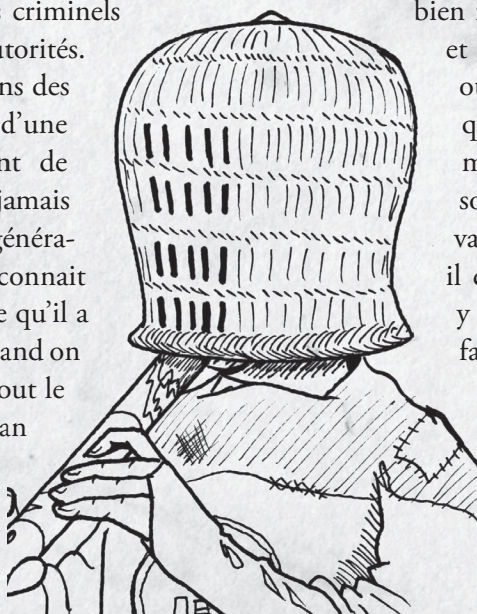
À l'instar des autres komuso qui parcourent l'empire, San ne retire jamais devant autrui le panier d'osier percé qui dissimule son visage. Il arpente les routes et les chemins, laissant les sons qu'il tire de sa flûte shakuhachi apaiser les âmes, soulager les malades et chasser les mauvais esprits. Évidemment, nombre de contes populaires parlent des espions qui utilisent un tel déguisement pour accomplir leurs missions ou des criminels qui se dissimulent ainsi aux autorités. San n'en a cure et accepte les dons des gens pieux comme les sarcasmes d'une légère inclinaison de tête avant de poursuivre son chemin. Nul n'a jamais entendu sa voix et on admet généralement qu'il est muet. On ne connaît même pas son nom et c'est parce qu'il a l'habitude de lever trois doigts quand on l'interroge sur son identité que tout le monde a fini par le surnommer San (trois). Sa robe toute simple, mille fois reprise, et les dessins sur sa flûte indiquent qu'il est affilié au prestigieux

Mémorial des Sept Tonnerres, dont les moines sont connus pour vivre à l'écart des hommes. Les origines de San, le son de sa voix et les raisons qui l'ont poussé à quitter les montagnes demeurent inconnus de tous. Plus étrange encore, le moine pèlerin semble irrésistiblement attiré par le Sanctuaire de l'Esprit des Saules (dans le Quartier des Arsenaux) et trois ou quatre fois l'an, il demeure quelques jours dans le jardin qui entoure l'arbre sacré avant de repartir. Cela fait une douzaine d'années qu'on aperçoit dans les parages le flûtiste muet et les résidents du quartier s'interrogent parfois à son sujet. San n'en a cure. Il va là où ses pas le portent. Parfois, il ne se contente pas de cela et pose sa flûte le temps de se rendre utile d'une manière ou d'une autre.

Puis, il repart comme si de rien n'était. Il serait

bien incapable d'expliquer qui il était et ce qu'il veut car lui-même l'a oublié. Tout comme il a oublié qu'il n'a peut-être pas toujours été muet. Il va son chemin et fait en sorte de ne pas gêner le monde qui va le sien. Ses pas l'amènent là où il doit être, au moment où il doit y être pour faire ce qu'il doit y faire. Un jour ici, le lendemain là.

Est-il parti il y a des années, des décennies ou des siècles ? Il ne s'en souvient pas. D'ailleurs, en vérité, cela n'a aucune espèce d'importance.



LES HININ

HARANOBÉ

Haranobe fait parler de lui depuis maintenant quelques années. Au début, ses représentations de courtisanes, geisha et autres figures du Quartier des Plaisirs du Roc firent des vagues au sein des cercles traditionalistes de peinture. Mais dans le même temps, il rassembla

autour de lui un cercle d'amateurs qui ne cessa de s'élargir, jusqu'à ce qu'Haranobe devienne finalement une sorte de figure emblématique des artistes de la cité.

Ses œuvres ayant trait aux scènes quotidiennes ont trouvé acquéreurs au sein de la bourgeoisie marchande et le bruit court qu'Haranobe chercherait un moyen de les distribuer plus largement.

Plusieurs samurai ne cachent pas qu'ils considèrent ces tableaux comme une vulgarisation de l'art noble de la peinture mais Haranobe quant à lui soutient qu'il s'agit d'une autre forme d'imagerie. Certains disent que le peintre serait un sorcier, d'autres qu'il travaillerait avec des membres du clan de la Licorne, ou même avec des gaijin. Et tout le monde est persuadé que la plupart des femmes qu'il a peintes lui ont offert des faveurs très intimes en échange. Quoi qu'il en soit il garde le secret sur ses techniques artistiques et rien dans son atelier ne montre quoi que ce soit... Ce qui est certain, c'est que ses œuvres intéressent de plus en plus de monde et qu'il commence à se trouver des amateurs du style Haranobe dans d'autres villes de l'empire.

DAME KEIKO

Dame Keiko a conservé l'essentiel de sa beauté et de sa grâce, alors qu'elle approche la quarantaine. Elle fut achetée à ses parents par Yasuki Nogara, l'oncle de Sobuju, lorsqu'elle n'était qu'une enfant. Son maître la plaça aux bons soins d'une grande courtisane de la cité. Keiko n'avait que dix ans à l'époque mais sa beauté était déjà saisissante et le temps ne déçut pas les attentes de Nogara. A peine lancée comme courtisane, Keiko devint une femme très en vue et reçut de plus en plus de personnalités importantes. Nogara lui ordonna alors de lui faire des rapports aussi complets que possible sur ce que disaient ses clients les plus influents et elle s'exécuta sans se faire prier. Finalement, elle devina par elle-même que Nogara ne faisait en fait lui aussi qu'exécuter des ordres. Elle put identifier le contact de son maître et s'adressa directement à l'homme. Tous deux eurent une longue discussion et Keiko comprit qu'il était temps pour elle de jouer cartes sur table. Ce qu'elle dit au



mystérieux étranger dut apparemment lui plaire beaucoup. En effet, peu après leur conversation, Nogara la convoqua et lui témoigna les marques d'un respect aussi contraint que sincère. Durant les mois qui suivirent, le Yasuki vieillissant commença à initier Keiko au premier niveau de la conspiration Kolat. Elle manifesta un intérêt bien réel pour les promesses de révolution sociale de l'organisation, mais elle comprit également rapidement que ces promesses n'étaient pas des fins en-soi, seulement des moyens pour le Kolat d'aboutir dans son maitre-plan.

Finalement, elle se voua à la conspiration en toute connaissance de cause et finit par prendre l'ascendant sur Nogara. Celui-ci n'apprécia pas trop le changement de situation, mais ses supérieurs se gardèrent bien de le soutenir et il dut se résoudre à laisser la geisha le supplanter.

Lorsque Sobuju reprit le cartel de son oncle à la mort de celui-ci, il donna à Keiko des ordres similaires, mais il ignorait tout du Kolat ou du véritable pouvoir de la geisha. Elle le laissa faire en continuant à jouer les servantes obéissantes.

Ses supérieurs quant à eux décidèrent que Sobuju leur serait tout aussi utile maintenu dans l'ignorance et confièrent à Keiko les rênes de la cellule de Nogara. Quand la courtisane comprit que Sobuju était tombé sous son charme, elle l'encouragea et sans même qu'il s'en rende compte, elle finit par faire de lui sa marionnette.

Aujourd'hui Dame Keiko a acquis un pouvoir bien réel malgré sa condition. Elle exerce une influence directe sur Yasuki Sobuju et a l'oreille d'un certain nombre de personnes bien placées.

Les filles qui travaillent pour elle lui sont loyales et étendent ainsi encore son réseau d'influence, la plupart sans savoir qui elles servent

vraiment. Keiko est au service d'une autre geisha, Kaouta l'un des Dix Maîtres de la conspiration, mais n'a jamais rencontré celle-ci et ne connaît pas son identité.

Sa demeure accueille nombre de gens plus ou moins

connus. Les geisha qui y travaillent sont toutes des perles rares car Keiko prend grand soin à sélectionner des apprenties que les établissements concurrents ne pourront s'offrir. Le Kolat n'hésite pas d'ailleurs à lui fournir les fonds nécessaires le cas échéant. Le cadre des lieux est idyllique, la compagnie charmante et surtout, personne ne songerait à se méfier de la célèbre et raffinée Dame Keiko.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire,

Keiko ne s'est pas trop laissé enivrer par ses propres illusions. Elle mesure très exactement son pouvoir réel et n'oublie jamais qu'elle n'est qu'une hinin qui semble servir humblement des samurai égocentriques et susceptibles. La seule personne sachant réellement pour qui elle travaille est le daimyo Yasuki Taka, qui a découvert la vérité par ses propres moyens. Et cela, Keiko l'ignore, tout comme elle ignore que Taka est aussi un membre de la conspiration, ainsi qu'un traître déterminé à l'abattre.

LES INTOUCHABLES

AKO

Ako fait office de figure spirituelle au sein du quartier des intouchables. Il se charge de l'entretien du sanctuaire des petites âmes, garant de la mémoire des disparus du quartier. Nul ne sait où il a appris à écrire car il préfère ne pas parler de son passé.

Ako fut il y a très longtemps le scribe d'un samurai de passage dans la cité, mais ce dernier fut assassiné dans le quartier des plaisirs et Ako se retrouva seul au sein de la ville. Qui plus est on accusa le scribe du meurtre de son maître et il dut se cacher. Ne parvenant pas à trouver de travail et terrorisé à l'idée d'être appréhendé, il se mit à vivre d'expédients et s'enfonça inexorablement au cœur des strates sociales les plus misérables de la ville, jusqu'à finir par ramasser les ordures comme les eta.

C'était il y a bien longtemps et en fin de compte, Ako a fini par accepter sa nouvelle vie et par trouver le moyen d'être utile. Il est vieux, très vieux et il sait qu'il partira bientôt. Il est heureux d'avoir pu à sa manière venir en aide durant tant d'années aux gens miséreux du quartier et se dit que peut-être, dans leur mansuétude, les Fortunes porteront leur attention sur sa pauvre âme après sa mort.

C'est un homme doux, calme et d'une grande gentillesse. Il écoute d'une oreille attentive toute personne qui en éprouve le besoin.

IRUMI

Irumi est un jeune eta qui travaille au crématorium. Depuis toujours il observe les cadavres qui entrent dans les lieux et il a grandi dans cette atmosphère si particulière. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Irumi n'a pas de fantasmes morbides, c'est un jeune esprit, brillant, posé et très calme. Il s'amuse depuis des années à observer les corps et leurs blessures et il tente à chaque fois de savoir ce que qui a pu alors causer le décès. En écoutant les bavardages des gardes qui s'occupent des crimes violents, il met ce qu'ils disent en relation avec ses propres observations. Peu à peu il a ainsi développé un esprit assez remarquable en matière d'observation post-mortem.

Son savoir aurait pu demeurer inutile si un beau jour il n'avait pas donné à voix haute ses conclusions sur une mort suspecte à son ami Gonzo, un autre eta du crématorium. Ce jour-là Kitsuki Kaemon se trouvait dans l'encadrement de la porte et Irumi, qui lui tournait le dos, n'avait pas vu Gonzo qui s'aplatissait au sol. Il continua son exposé jusqu'à ce que Kaemon se penche au-dessus de son épaule pour voir de lui même. Irumi se retourna et quand il vit qui était là, il s'écrasa à son tour sur le sol. Kaemon se mit à rire et félicita le jeune eta. Irumi en resta muet.

Depuis Kitsuki Kaemon fait régulièrement appel à Irumi en ce qui concerne des autopsies. Il a toute confiance en ses talents qui ne font que s'aiguiser avec le temps.

KIRIKO

Kiriko a toujours été une femme très propre, méticuleuse même, alors que son travail consiste à ramasser les ordures. Ce goût maniaque pour la propreté a fini par virer à la maladie mentale et s'est nourri du ressentiment que l'eta éprouve à l'égard de tous ceux qui lui sont supérieurs. Dans l'esprit tordu de cette femme qui ne paye vraiment pas de mine, les habitants de Sunda Mizu Mura sont responsables de la saleté et des ordures, ce qui fait que s'ils n'étaient pas là, les choses seraient très différentes. Évidemment, un tel raisonnement est totalement déconnecté des réalités mais il a fini par former l'astre autour duquel toutes les pensées de l'eta surmenée gravitent. Kiriko est donc décidée à se débarrasser des habitants de la grande métropole, qu'elle voit comme autant de parasites, qui la persécutent avec leur égoïsme et qui polluent la cité ainsi que la rivière. La nuit, elle rêve d'une grande ville aux rues désertes, d'une propreté immaculée. Si tous ces habitants stupides n'existaient pas, elle ne serait pas obligée de travailler et ne serait certainement pas née en tant qu'eta.

Quatre fois déjà, Kiriko a mis le feu à des bâtiments soigneusement choisis pour que l'incendie se propage au maximum. Elle est responsable de plus d'une trentaine de morts mais personne ne la soupçonne et même dans ce cas, elle n'en continuerait pas moins son œuvre. L'incendiaire a en effet la conviction que même si on la tue, son entreprise de purification lui vaudra d'être réincarnée en quelqu'un de meilleur et que dans sa nouvelle vie, elle ne se montrera pas aussi égoïste que tous ces imbéciles. Évidemment, Kiriko fait partie de ceux qui doivent nettoyer les décombres après les incendies mais l'odeur de la cendre lui paraît beaucoup moins désagréable que



celle des ordures et quand le vent souffle assez fort, il déblaie lui-même une partie des vestiges calcinés. Jour après jour, l'eta au visage fatigué parcourt la cité, invisible aux yeux des passants alors qu'elle pousse sa brouette et la remplit de tout ce qui encombre les rues. Personne ne la dévisage ni ne regarde ses yeux fiévreux. Personne ne peut donc la surprendre en train d'examiner minutieusement chaque maison, chaque palissade, à la recherche de sa prochaine cible.

NAKOTO

Le chef actuel de la communauté eta est un quadragénaire grand et musculeux, presque aussi imposant qu'un bushi de la famille Hida. Nakoto a toujours usé de sa force pour aider la communauté et n'a jamais rechigné aux travaux les plus durs. Il est également unanimement reconnu par les eta pour son calme légendaire et sa patience quasiment infinie. Le choisir comme chef était d'autant plus naturel que son père avait exercé cette fonction avant lui.

Les responsabilités n'ont jamais fait peur à Nakoto et sa stature fait que malgré sa politesse scrupuleuse, les gens des autres castes obligés de le côtoyer se montrent un peu moins insultants qu'on ne pourrait s'y attendre. Ils ne risquent absolument rien, et le chef des eta n'imaginerait jamais autre chose de toute manière, mais son assurance tranquille et ses biceps impressionnants exercent à son insu une influence bien réelle sur ses interlocuteurs.

Nakoto a souvent le regard voilé de tristesse, car son épouse et leurs deux enfants en bas âge sont morts d'une mauvaise fièvre il y a trois ans. Depuis, il vit seul dans sa demeure, bien que plusieurs femmes de la communauté aient clairement fait comprendre qu'elles seraient honorées de partager leurs nuits avec lui. Nakoto échappe en partie au chagrin en se vouant encore plus intensément que par le passé au bien-être des siens, qui n'en ont développé que plus de respect pour lui.

QUATRIÈME PARTIE

水

LES ALENTOURS



LES ALENTOURS DE SUNDA MIZU MURA



LES MARÉCAGES

ls sont essentiellement occupés par des roseaux mais aussi de nombreux palétuviers, arbres ou buissons, qui en poussant forment des mangroves.

Les marécages abondent littéralement en anguilles, qui contribuent pour une bonne part aux ressources alimentaires de Sunda Mizu Mura. La coutume veut que l'on pêche ces poissons durant la nuit, de préférence à la pleine lune. La majorité des pêcheurs d'anguilles jouissent de ce fait d'une mauvaise réputation. Les habitants de la ville les plus superstitieux pensent en effet que ce sont en fait des esprits ayant pris forme humaine, ou même qu'ils sont des adorateurs des ténèbres. Ce n'est pas le cas même s'il est vrai qu'au fil du temps, les pêcheurs d'anguilles se servent de plus en plus de la rumeur pour éviter que les curieux viennent les déranger pendant leurs pêches.

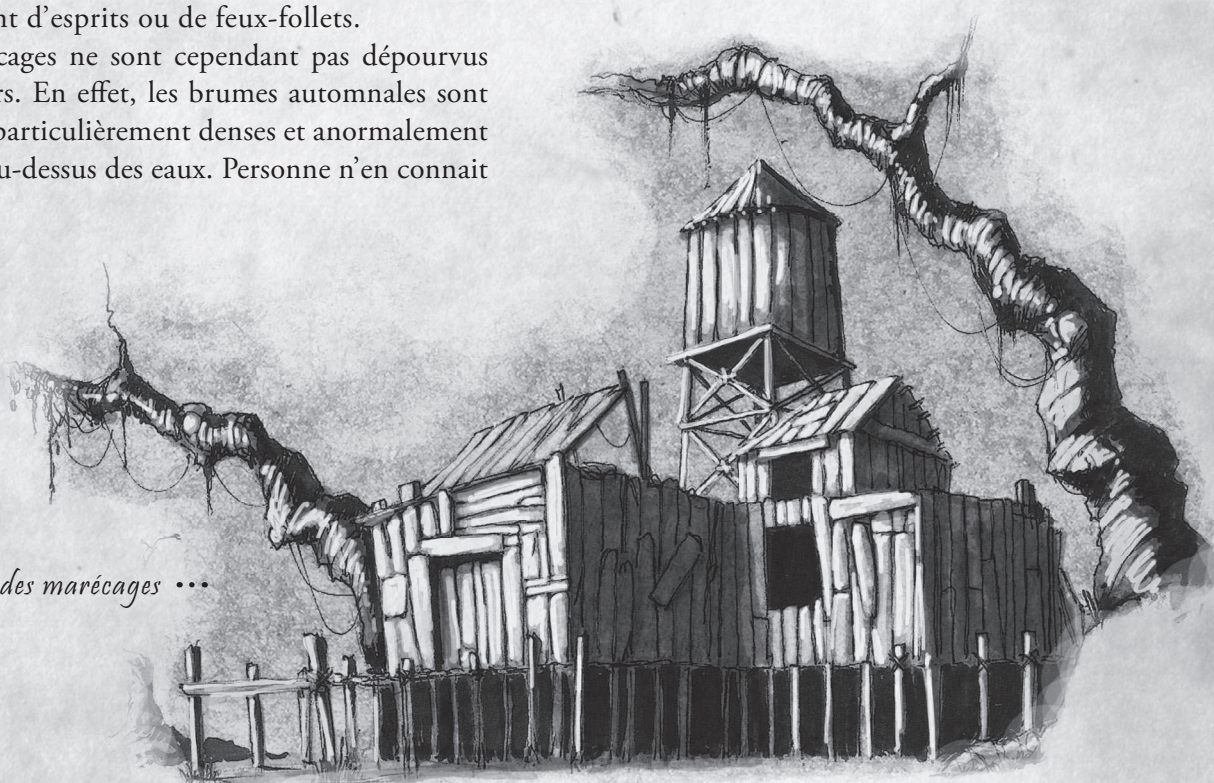
Les marais sont parsemés de petits cabanons qui servent aux pêcheurs ; les lampions qu'ils emploient pour s'éclairer se voient de loin et quand la brise nocturne les agite, il arrive souvent que des voyageurs ou des fermiers un peu stupides parlent d'esprits ou de feux-follets.

Les marécages ne sont cependant pas dépourvus de dangers. En effet, les brumes automnales sont toujours particulièrement denses et anormalement épaisses au-dessus des eaux. Personne n'en connaît

la raison. Certains font allusion aux vapeurs de Jigoku qui remonteraient jusque dans les marais, d'autres que cela est simplement la résultante d'un phénomène climatique, d'autres parlent du souffle d'un dragon qui ne se réveillerait qu'à l'approche de l'hiver. Une chose est sûre, de nombreuses créatures de l'Outremonde ayant trouvé refuge dans les montagnes profitent de l'épais brouillard saisonnier pour se rapprocher de la ville et errer dans les marais. Elles s'en prennent à l'occasion aux malheureux résidents du quartier eta. Bien que ceux-ci n'aient guère d'importance aux yeux des autorités, certaines années les disparitions s'avèrent suffisamment nombreuses pour devenir préoccupantes. La Garde Grise a donc fini par se résoudre à organiser des patrouilles renforcées en bordure des marécages durant l'automne. Les guerriers du Crabe ont parfois fait bonne chasse mais le Conseil a également édicté une ordonnance spéciale qui interdit aux habitants de la cité, eta et pêcheurs d'anguilles compris, de s'approcher des marais durant la période des brumes automnales.

Cette menace périodique a également provoqué l'apparition de rites protecteurs au sein du quartier eta. Les faibles remparts qui l'entourent sont

Cabane des marécages ...



chaque année bénis par un moine au premier jour de l'automne et durant toute la saison, les portes branlantes et les fenêtres des pauvres maisons du quartier arborent de nombreux talismans et fétiches en tous genres. Les autorités l'ignorent mais les eta ont également pris l'habitude il y a plusieurs générations, d'attacher ou de mutiler avant de les abandonner vivants des poules d'eau, des rats, des cochons sauvages ou des chiens. Ils espèrent ainsi que les monstres venus de la brume se nourriront des infortunés animaux et épargneront les humains. **Toutes ces mesures donnent peu de résultats probants**, mais personne dans le quartier n'a envie de savoir ce qui pourrait se passer si on arrêtait de procéder ainsi.

À la fin de l'automne, alors que le brouillard épais commence à se dissiper pour reprendre une densité normale, les étudiants du dojo de Sunda Mizu Ryu sont regroupés en patrouilles chargées d'aller faire le nettoyage. Bien que les jeunes guerriers s'avancent assez loin parmi les arbres et la brume, et que plusieurs aient chaque année l'occasion de livrer ainsi un premier affrontement contre l'Outremonde, tout le monde sait bien que tout danger n'est jamais totalement écarté. Bien évidemment, les créatures qui chassent dans les marais n'ont rien d'inoffensif et il arrive qu'une patrouille rentre avec quelques jeunes gens en moins, voire ne revienne pas du tout.

LA FORÊT DE BAMBOU

Une légende raconte que cette grande forêt de bambou qui longe les montagnes allant jusqu'à Yasuki Yashiki a poussé en une seule nuit. Les autochtones attribuent ce miracle à un puissant sorcier qui aurait conjuré ce bois pour y emprisonner un dangereux Oni.

Il est dit qu'il y a de nombreux siècles un démon frappa la région de ses malheurs. Ceux qui le traquaient revenaient bredouilles ou ne revenaient pas du tout. Les archives de la famille Kuni font état d'une période de crise dans la région due à la mort de nombreuses bêtes et à la disparition de paysans dans les alentours. Les doyens des fermiers

demandèrent aux autorités de faire quelque chose. Il fut ainsi décidé l'envoi d'une troupe nombreuse qui devrait passer la province au peigne fin. On ne retrouva jamais la moindre trace de ces hommes et les disparitions continuèrent. Deux mois plus tard, des émeutes eurent lieu dans la cité lorsque trois enfants furent découverts la tête arrachée.

Un jour, un shugenja anonyme arriva à Sunda Mizu Mura et se rendit auprès du magistrat de la cité. Après s'être renseigné sur les méfaits du démon, il quitta la ville pour se diriger vers un petit bosquet de bambou proche et y installa son campement.

Toute la nuit des hurlements retentirent et le lendemain une immense forêt de bambous s'étendait des abords de la cité jusqu'à perte de vue.

On raconte que ne pouvant le détruire, le shugenja enferma le démon dans une prison de bambou. Depuis, durant les nuits de pleine lune, des hurlements se font entendre dans la forêt et plusieurs voyageurs tardifs affirment avoir aperçu deux silhouettes se poursuivre parmi les arbres.

La majorité des habitants de la ville considèrent ce conte comme véridique et il se trouve qu'il est très proche de la réalité. Le fantôme du shugenja anonyme et l'Oni continuent à se combattre parmi les bambous qui constituent une prison dont le démon ne peut s'échapper.

Cependant, les deux esprits ne s'occupent aucunement de ce qui se passe alentour et certains ont fini par mettre cette situation à profit.

Des sorcières pratiquant la magie du sang utilisent ainsi la légende, qui maintient les gens à l'écart, pour couvrir leurs méfaits et procéder aux rituels les plus spectaculaires de leur sinistre savoir sans qu'on les dérange.

Même durant la journée, peu de gens acceptent de pénétrer sous les frondaisons et les voyageurs qui vont de Sunda Mizu Mura à Yasuki Yashiki gardent toujours à l'œil la muraille végétale proche de la route. Cependant, on ne peut se permettre d'ignorer totalement cette ressource abondante et des groupes de bucherons s'affairent aux abords les moins denses du bois mystérieux. Ils prennent garde à quitter les parages dès que le soleil commence à rougeoier en fin d'après-midi. Le plus souvent, ils refusent même de se rendre sur place

quand le ciel est trop couvert. L'exploitation réduite de cette forêt de belle apparence est également limitée par la crainte qu'en détruisant trop d'arbres, les humains finissent par libérer un démon que leurs ancêtres ne purent arrêter...

Après plusieurs siècles durant lesquels des guerriers Hida, des shugenja Kuni ou des Tsukai-sagasu ont tenté d'explorer le cœur de cette forêt sans en revenir, on a fini par la laisser tranquille. Les experts de l'Outremonde ont pu cependant établir avec certitude que les bambous sont totalement vierges de toute Souillure. Plusieurs petites stèles consacrées ont été dressées en bordure du bois et un petit monastère a été bâti en terrain découvert, à quelques dizaines de mètres à peine de l'orée. La petite congrégation prétend qu'elle n'a jamais été inquiétée. A part quelques infortunés gravement malades ou qui ont peur d'avoir attrapé la Souillure, il n'y a guère de monde pour leur rendre visite malgré la proximité de la route. On héberge là ces malheureux le temps d'être fixés sur leur possible contamination et le cas échéant, les moines préviennent les autorités.

LES MONTAGNES

Sunda Mizu Mura est bâtie au pied des premiers contreforts de la Muraille bordant l'Océan. Cette chaîne, parmi les moins élevées de Rokugan, forme une frontière naturelle entre les clans du Crabe et de la Grue, ce qui en fait un territoire hautement contesté. L'essentiel des défenses établies par le clan du Crabe est situé sur l'autre versant de la chaîne. Il est également de notoriété publique que les montagnes abritent des brigands mais surtout des créatures de l'Outremonde qui, par on ne sait quel moyen, s'y sont glissées. Le clan du Crabe organise parfois des expéditions qui durent plusieurs semaines pour nettoyer les parages des chemins qui traversent la Muraille bordant l'Océan mais les périls qui menacent le voyageur ne sont repoussés que pour un temps. Bandits et créatures de l'Outremonde ne s'en prennent qu'aux voyageurs isolés ou peu nombreux et les caravanes les plus importantes du clan du Crabe parviennent donc à utiliser les passages à travers les montagnes sans trop de difficultés.

L'érosion par la rivière de l'Or Blanc et d'autres cours d'eau secondaires a formé des gorges profondes au fond desquelles grottes, cavernes et tunnels naturels s'entrecroisent en un réseau aussi anarchique que difficile à cartographier.

En plus de ses dangers, la montagne est aussi le lieu d'activités diverses et plus classiques comme l'extraction de matières premières. Le fer y abonde, de même que le jade dont les mines fortement protégées voient leur localisation gardée secrète par les autorités du clan du Crabe. En outre, les sédiments que l'on y trouve sont propices à la culture du thé et plusieurs cultures en terrasses sont établies dans les endroits réputés les plus sûrs.

LA CAVERNE DU FOU HURLANT

(D'après un *kaidan* populaire japonais, « le fantôme d'Oiwa »)

Un samurai tomba un jour amoureux de la petite fille de son voisin heimin. Ce dernier, désireux d'avoir un samurai dans sa propre famille, offrit au guerrier la jeune fille en mariage. Mais le bushi était déjà marié à une femme du nom d'Oiwa. Il décida alors de se libérer de cette épouse bien encombrante en l'accusant de le tromper avec un de leurs domestiques. Il tua les deux « amants » et les crucifia à une porte avant de la lancer dans la rivière de l'Or.

Mais durant sa nuit de noces avec la jeune heimin, son ancienne épouse apparut devant lui. Pris de panique, il dégaina son sabre pour décapiter Oiwa. En allumant la lumière, il se rendit compte qu'il venait de tuer sa jeune femme. Il alla alors apporter la nouvelle au grand-père de sa promise, mais au lieu de se retrouver face au vieil homme, il fit face au serviteur qu'il avait injustement tué. Il dégaina à nouveau son sabre et décapita le jeune homme. Au sol, seuls la tête et le corps du grand-père gisaient dans le sang. Il s'enfuit pris de terreur. Mais partout où il se rendait, ses victimes lui faisaient face et il tua encore douze personnes. Finalement, il vécut à l'écart des hommes, traqué, et subsista pauvrement en amont de la grande rivière.

Un jour, ses filets troués lui ramenèrent la porte sur laquelle les corps pourrissants de ses victimes étaient encore cloués.

Les paysans vivant dans les alentours de Sunda Mizu Mura disent que le repos de la mort a été refusé au meurtrier. Il erre toujours dans les cavernes des montagnes, tentant d'échapper aux esprits de son épouse et de son serviteur. Certains prétendent qu'il se cache dans une caverne parmi la multitude que l'on peut trouver dans les montagnes. Pour cette raison, peu de gens pénètrent dans les grottes de la Muraille Bordant l'Océan, de peur d'avoir la tête tranchée par le samurai maudit.

Cette légende n'est qu'un des nombreux contes qui parlent de la Muraille Bordant l'Océan.

LES ONSEN, DON DES DIEUX

À Rokugan, l'eau est intimement liée aux divers cultes religieux et on la retrouve dans de très nombreux rites et cérémonies.

Sa situation volcanique très active rend la baie des Poissons Morts et tout son littoral très riches en eaux thermales et sources chaudes.

De nombreuses sources, comme celles des grands bains de Sunda Mizu Mura, recèlent des éléments bien connus pour leurs vertus thérapeutiques. Dans le folklore Rokugani, les eaux thermales du pays auraient été bénies par la Fortune de la médecine, Okuni-nushi. De même, le douteux Ekibyogami (la Fortune de la maladie) aurait à contrecœur accordé aux esprits des sources chaudes le pouvoir de modérer sa néfaste influence. Les Rokugani leur prêtent donc des pouvoirs divins et les sources qui se trouvent dans un lieu saint passent pour véritablement sacrées aux yeux des rokugani, riches en vertu de toutes sortes.

Les onsen sont ces lieux privilégiés et sacrés où les Rokugani se retrouvent dans une intimité à mi-chemin entre spiritualité et activité sociale. On vient s'y purifier et s'y ressourcer mais aussi converser et plus généralement retrouver son équilibre.

À Sunda Mizu Mura et dans ses environs, l'abbé Mizubo du Grand Temple de Daikoku a répertorié

pas moins de trente-quatre sources thermales connues de longue date. Il s'est donné pour but de répertorier toutes les sources de la région afin d'en dresser une liste complète et de découvrir d'anciens lieux de cultes primitifs.

LA BAIE DES POISSONS MORTS

La localisation de Sunda Mizu Mura à l'embouchure de la baie des Poissons Morts explique le développement de la cité. Si Sunda Mizu Mura est la seule véritable cité importante au bord des rives de la Baie, des sites comme Fundai Mura où les Jardins sous la Cité des Ombres accueillent également une quantité notable de navires. Il existe par ailleurs un grand nombre de bourgs et villages d'importance secondaire tout autour de la baie. Si ces territoires se trouvaient dans des régions plus centrales et peuplées de l'Empire, il est évident que la démographie locale serait extraordinairement élevée. De fait, la Baie des Poissons Morts joue un rôle non négligeable dans la survie et la puissance du clan du Crabe mais également de manière indirecte dans la vie de ses voisins.

La baie, dont la majorité des rives se trouvent sous le contrôle de la famille Yasuki, abrite quelques-uns des meilleurs bassins de pêche de tout Rokugan.

Les pêcheurs du clan du Crabe peuvent exploiter ses eaux chaudes toute l'année alors que ceux du Phénix, de la Grue et de la Mante dépendent des caprices saisonniers de Umi Amaterasu. Au vu du régime alimentaire de la majorité des Rokugani, cet avantage en matière de produits maritimes offre à la famille Yasuki pendant les saisons difficiles un monopole de la distribution des produits de la pêche dans toute la partie sud du littoral de l'Empire.

Des centaines de milliers d'existences dépendent directement des eaux de cette baie unique... Et bien plus encore profitent de ses richesses naturelles et des possibilités commerciales qu'elle offre. Les superstitions au sujet des esprits qui habitent les parages sont donc nombreuses car fondamentalement, les caprices des forces de la nature

ou le courroux des puissances célestes sont toujours lourdes de conséquences dans la région.

La tradition veut que le dragon Ryujin vive dans les profondeurs de la Baie. On dit que ses grondements réveillent les volcans sous-marins et provoquent l'ébullition des eaux, les transformant en un bain bouillonnant qui tue de nombreux poissons, dont les cadavres sont rejetés sur le rivage.

Cela est déjà arrivé trois fois depuis la naissance de l'Empire et la Baie tire son nom de ces mémorables cataclysmes, lorsque les plages se trouvèrent couvertes de poissons morts qui pourrissaient au soleil. Personne n'oserait manger les malheureux animaux bouillis vivants par le courroux de Ryujin, par peur d'être maudit par le Dragon des eaux. Il n'y a guère que les désespérés les plus affamés qui voient ces cataclysmes comme une aubaine. La plupart prennent d'ailleurs garde à se rendre de nuit sur le rivage pour remplir leurs paniers de poisson bouilli.

La nature exacte de Ryujin demeure ambiguë car il est à la fois dépeint comme l'esprit de la Baie et comme un dragon aux écailles de corail, vassal de Suitengu (aux pieds duquel il est représenté à Sunda Mizu Mura). Certains érudits le lient avec les fameux serpents de mer géants, les Orochi. D'autres parlent de ses rapports avec les mystérieux Ningyo. Une autre superstition dit que Ryujin garde une entrée vers Jigoku et que ses grondements apportent l'écho de son combat contre les sombres forces qui essayent d'en sortir.

Fondamentalement, personne ne peut prétendre avoir rencontré ou aperçu Ryujin et le mystère reste entier... On ne lui rend pas de véritable culte mais il est sans doute bien plus présent dans l'imaginaire collectif que toutes les Fortunes dont les temples entourent la Baie des Poissons Morts.

À Sunda Mizu Mura comme dans les autres ports de la Baie, quand un navire prend la mer l'usage veut que l'on jette par-dessus bord un morceau de corail, offrande à Ryujin pour que les marins fassent bon voyage jusqu'au Pont des Marées qui débouche sur l'océan.

LA PÉNINSULE DE KENKAI HANTO

LA PÉNINSULE DES EAUX DURCIES

La péninsule des Eaux Durcies est une large avancée de terre qui prolonge les montagnes de la Muraille Bordant l'Océan. Trois familles s'en partagent actuellement la domination. Au fil des siècles les conflits visant à s'approprier son contrôle n'ont jamais cessé, plus particulièrement encore depuis la « trahison » des Yasuki.

La famille Yasuki contrôle le nord-ouest de la péninsule alors que les provinces de la famille Asahina englobent le reste. Les pacifiques Asahina doivent également compter avec leurs cousins Daidoji, qui ont souhaité établir plusieurs avant-postes ainsi que la forteresse des Jardins sous la Cité des Ombres. Ces installations permettent aux Daidoji de surveiller leurs voisins du clan du Crabe et de défendre les territoires Grue les plus proches de l'Outremonde. Ce dernier point fut longtemps considéré par les Yasuki comme un prétexte fumeux (certains Asahina, peu désireux de laisser les « brutes Daidoji » arpenter leurs terres, pensent la même chose). Le rôle décisif que joua Daidoji Masashigi durant la Bataille du Pont des Marées et les conséquences de la guerre livrée par le seigneur Oni Mangeur ont changé la donne. Désormais, plus personne ne conteste vraiment la présence des Daidoji, bien que certains continuent à grincer des dents.

Par ailleurs, la famille Asahina a joué un rôle de tampon entre les Daidoji et les Yasuki ce qui a certainement évité que les deux familles ne s'engagent dans un véritable conflit militaire sur la péninsule. Ainsi, les hostilités, réduites, se passent bien plus souvent sur mer, aux alentours du Pont des Marées ou lors d'opérations clandestines.

À l'extrême sud de la péninsule, on trouve un grand marais que personne ne traverse (cf. la Voie de la Grue). Il est réputé dangereux et comme tous les marais de la région, il abrite des créatures de l'Outremonde. Certains parlent de vieilles ruines inconnues et de créatures aux corps écailleux qui y vivraient et chasseraient les intrus.

La majeure partie du temps, les lieux se couvrent d'une épaisse brume et lors des nuits où Seigneur Lune se révèle dans toute sa gloire, de nombreuses personnes racontent avoir aperçu une vive lumière jaillir du centre du marais. Plusieurs expéditions de la famille Kuni ont tenté d'atteindre la source de cette lumière mais il semble que le marais lui-même ne souhaite pas que des étrangers découvrent ses secrets. Personne ne sait actuellement ce qui se cache réellement en son cœur. Plus exactement, on n'y a rien trouvé de particulier, ce qui en soi n'est guère rassurant. Malgré toutes les rumeurs et quelques rares attaques de créatures souillées, le marais semble pour l'essentiel bien plus calme que ne le suggèrent tous les contes rocambolesques qui circulent à son sujet, notamment si on le compare aux marécages proches de Sunda Mizu Mura. La famille Daidoji envoie rarement ses patrouilles patauger dans les eaux malodorantes et se contente la plupart du temps de placer quelques sentinelles sur le pourtour du marais.

LES CHAMPS DE PETIT MATIN

BUNYA NO ASAHINA

Il s'agit des terres ancestrales de la famille Asahina, parsemées de très nombreux temples, sanctuaires et autels. Les champs constituent la majeure partie orientale de la péninsule de Kenkai Hanto et mis à part durant l'hiver, leurs paysages sont un véritable ravissement. Les Asahina ont planté d'innombrables pêchers et cerisiers dans la terre fertile. Chaque année, l'arrivée du printemps est un spectacle exceptionnel dans la région. Il n'est pas rare qu'on en parle jusqu'au fond des bouges les plus infâmes de Sunda Mizu Mura. Depuis Shinden Asahina, les shugenja de la Grue ont fait en sorte de garder la haute-main sur les Champs. Il n'y a aucune garnison Daidoji dans ce secteur, si l'on excepte un unique poste frontière situé sur Doro no Mijikai Kairaku, la Route du Court Plaisir, qui traverse les champs pour rejoindre les terres de la famille Yasuki.

LES MINES DE LA MURAILLE BORDANT L'Océan

Les montagnes qui forment le massif montagneux de la Muraille bordant l'océan sont riches en minerais, de fer notamment. Il n'est pas difficile de remarquer quand on traverse cette chaîne les nombreuses tentes qui composent les campements des mineurs. Le rythme d'extraction va bon train et la quantité de métal qui en résulte est importante. La qualité de celui-ci est bonne mais ne possède pas les mêmes propriétés de résistance que l'on attribue au métal extrait des mines des Montagnes du Crépuscule. Cependant, les mines du Crépuscule ont vu leur rendement diminuer au cours des siècles et l'activité dans la Muraille Bordant l'Océan s'est parallèlement accrue. Le clan du Crabe voit ces ressources comme de première importance et fera tout pour les conserver sous son contrôle.

Un observateur attentif pourra remarquer que certaines routes fermées (pour diverses raisons - glissement de terrain, voie à sens unique, en cours de réfection...) sont parfois empruntées par des chariots couverts, conduits par des heimin à l'aspect intimidant. Ces convois ne sont pas réguliers et n'ont aucune existence officielle, bien qu'ils soient connus des hauts dirigeants du clan du Crabe. Ils se rendent en effet jusqu'à de discrètes mines de jade ouvertes dans les montagnes et assurent ensuite le transport de leur production vers les territoires de la famille Hida. Les « heimin » qui accompagnent ces caravanes sont en réalité des samurai Yasuki, qui dissimulent un armement conséquent et sont rompus aux tactiques d'embuscade.

(Pour plus de renseignements sur la gestion de sa production de jade par le clan du Crabe, cf. le supplément Porteurs de Jade).

LE PONT DES MARÉES

SHIO SENKYO NO RIKU

Le Pont des Marées est une large bande de terre qui, à marée basse, ferme la Baie des Poissons Morts et permet de faire la jonction entre la

péninsule de Kenkai Hanto et les terres des familles Hida et Koebi par le sud. Les navires qui veulent entrer ou sortir de la Baie des Poissons Morts doivent tenir compte des marées. Les aléas des voyages en mer font qu'il arrive parfois qu'un ou plusieurs bateaux mouillent quelques heures dans les parages, attendant que la mer remonte.

Le Pont des marées a vu bon nombre de batailles opposant le clan du Crabe et la famille Daidoji pour le contrôle de cette bande de terre mais à chaque fois la mer a fini par les forcer à abandonner. Il est en effet virtuellement impossible de maintenir une présence effective sur les deux rives à la fois et la dispute a fini par s'étioler à la longue.

Le combat le plus important n'a pourtant pas opposé les deux clans mais a vu leur alliance contre les forces de l'Outremonde lors de la bataille restée célèbre sous le nom de « Bataille du Pont des Marées ». Traversant au galop la langue de terre, Daidoji Masashigi et sa garde d'élite se sacrifièrent pour aider les Hida à arrêter Oni no Kinjiru et ses forces qui surpassaient les guerriers du Crabe. Les guerriers de la Grue parvinrent à maintenir les Oni au milieu du pont le temps que le retour en force de la mer les submerge avec les serviteurs de Fu Leng. Les corps ne furent jamais retrouvés mais le heaume de Daidoji Masashigi fut drossé par les vagues sur le rivage Hida quelques jours plus tard. Il est encore visible dans le petit mémorial que construisit le clan du Crabe pour commémorer la victoire des « Grues de Fer ».

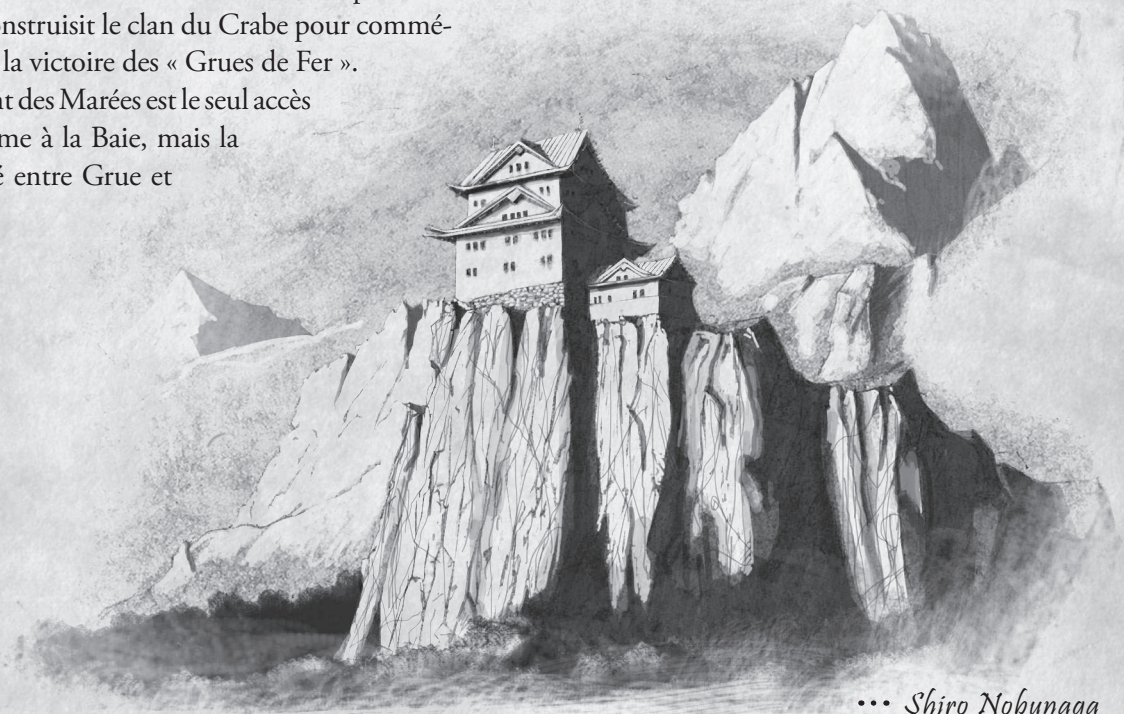
Le Pont des Marées est le seul accès maritime à la Baie, mais la rivalité entre Grue et

Crabe a longtemps permis aux pirates et contrebandiers d'y accéder sans courir trop de risques. Le raid le plus audacieux qu'ils menèrent, en 906, lorsque les wako du Requin d'Or tentèrent d'attaquer les entrepôts et les bateaux à quai de Sunda Mizu Mura, servit de catalyseur. Depuis cette époque, les armées de la Grue stationnées aux Jardins sous la Cité des Ombres et les forces du Crabe qui demeurent à Shiro Koebi ont installé près du rivage plusieurs machines de guerre et des tours remplies d'archers. Les navires commandés par les criminels ou les renégats doivent désormais se faire passer pour des vaisseaux marchands et éviter d'attirer l'attention pour entrer dans la Baie, ou tenter d'y pénétrer discrètement après la tombée de la nuit.

SHIRO NOBUNAGA

CHÂTEAU DE LA FAMILLE NOBUNAGA

À environ deux kilomètres à l'est de Sunda Mizu Mura se trouve la demeure familiale de la famille Nobunaga. On y arrive en suivant la route qui mène jusqu'au Domaine de la Grue Noire, en longeant la grande forêt de bambous, avant de prendre un chemin qui semble se diriger vers les montagnes



... Shiro Nobunaga



puis traversant la lisière de la forêt jusqu'au château lui-même. Un petit village situé à quatre cents mètres du château fait office de poste de contrôle.

Le château se trouve sur un petit à pic rocheux culminant à quatre-vingts mètres au-dessus de la forêt et de la route. Les derniers deux cents mètres menant aux portes sont plutôt raides et l'ascension peu aisée. Cette position permet de voir arriver n'importe quelle troupe se dirigeant vers le château. La famille Nobunaga possède également ainsi un poste d'observation sur la baie.

La construction reste typique du style des forteresses de la région : le château en lui-même n'est pas très vaste et permet à peine d'accueillir les membres de la petite famille et leurs serviteurs.

YASUKI YASHIKI

LE DOMAINE DE LA GRUE NOIRE

Il s'agit du palais ancestral de la famille Yasuki. Son architecture rappelle celle des palais du clan de la Grue mais la famille Yasuki a fait en sorte que l'ornementation et l'apparat extérieur n'arboient pas le luxe des demeures de la Grue. De ce fait, le palais donne une impression bien plus modeste qu'il ne devrait. En effet, la demeure des Yasuki dispose de son lot de salles secrètes qui n'ont rien à envier aux salles des trésors de la famille Doji. À l'intérieur des murs, certaines pièces s'avèrent d'un luxe très tapageur, voire même vulgaire.

Le palais surplombe la Baie des Poissons Morts et ne se trouve qu'à peu de distance de la grande cité de Sunda Mizu Mura. On trouve au pied de Yasuki Yashiki une agglomération constituée essentiellement d'entrepôts et d'embarcadères qui fourmillent d'une activité intense. De nombreuses marchandises transitent ici sur la route de Sunda Mizu Mura ou provenant de la cité.

A proximité du palais, on trouve également un petit temple sans grande envergure, mais qui s'avère être un chef-d'œuvre architectural. L'endroit est dédié à Dame Yasuki mais peu de personnes en dehors de ceux qui portent son nom connaissent l'existence de ce temple.

LA FAMILLE KOEBI

VASSALE DES YASUKI

(cf. le supplément *Voie du Loup*, 1^{ère} édition)

Les Koebi sont une ancienne lignée qui fut fondée quelques années après la bataille de la Rivière de l'Ultime Résistance. Le champion du clan du Crabe décida de doter la région côtière d'une forteresse capable de prévenir toute attaque maritime. Soucieuse de conserver sa mainmise sur la Baie des Poissons Morts, la famille Yasuki voulut en avoir la charge. Après de nombreuses tractations, le Champion du clan décida de nommer à la tête de la forteresse un Yasuki qui s'était illustré durant la guerre contre Mangeur. Yasuki Koebi donna ainsi son nom au château et à la famille vassale dont il prit la direction.

SHIRO KOEBI

CHÂTEAU DE LA FAMILLE KOEBI

La demeure ancestrale de la famille Koebi est bâtie au sud du Pont des Marées et sert de guet pour prévenir le nord d'une attaque de la part de l'Outremonde. Petite forteresse sans grande prétention, elle surplombe la mer et offre une vue imprenable de la zone qui s'étend des eaux maudites de l'Outremonde au Pont des Marées. Un sémaphore permet d'alerter Kyuden Hida en cas de problème majeur.

Au pied de la forteresse se trouve un petit village portuaire doté de plusieurs embarcadères et de quelques kobune, prêts à défendre le Pont des Marées.

Jusqu'à présent, les seules attaques contre les terres Koebi furent menées par le clan de la Grue, lors de ses épisodiques tentatives de s'emparer du Pont des Marées. Aucune autre menace ne s'est jamais manifestée. Même les wako du Requin d'Or qui attaquèrent Sunda Mizu Mura en 906 choisirent d'utiliser la ruse et pénétrèrent de nuit dans la baie, pour tromper les sentinelles du Crabe.

KANO MURA

(cf. le supplément *Secrets of the Crab*, 1^{ère} éd.)

La famille vassale Kano existe depuis l'aube de l'Empire. Elle perpétue les dons artistiques et le talent artisanal chers à Dame Yasuki. Ses créations sont rarement commercialisées mais embellissent les demeures de nombreux daimyo du Crabe et constituent des présents souvent remarquables.

La plupart des Kano demeurent dans ce petit village, en dehors de quelques créateurs qui ont trouvé d'autres lieux où épancher leur inspiration. Cet endroit abonde en petits ateliers familiaux et un flux régulier de papier, bois, pigments et tissus entre autres choses occupe la petite route qui mène à Kano Mura.

Le cœur de l'agglomération est bien évidemment la demeure ancestrale des Kano, qui ressemble bien plus à une villa qu'à un petit château.

LE VILLAGE DES TROIS ÉRABLES

Il s'agit d'un village paisible qui ne compte que quelques demeures. Il se situe dans les premiers contreforts de la chaîne montagneuse de la Muraille bordant l'Océan, aux frontières entre les terres de la famille Yasuki et celle de la famille Asahina. Cette dernière y nomme un gokenin pour en assurer la bonne gestion. On attribue généralement ce poste peu convoité à un Asahina qui a l'infortune de n'avoir aucune affinité avec les kamis, ou un shugenja en disgrâce.

Outre ses trois magnifiques érables qui gardent étrangement leurs robes automnales jusqu'au cœur de l'hiver et qui ornent l'entrée du village, le seul intérêt du lieu est qu'il y passe plusieurs petits sentiers qui permettent de traverser les montagnes ainsi que d'accéder au Monastère de la Terre Paisible.

YASUKI HANKO

LE DÉFI DES YASUKI

Ce gros village est d'abord passé dans le giron de la famille Daidoji à la suite de la scission entre les Yasuki et le clan de la Grue. Mais les paysans locaux restèrent fidèles à leurs anciens maîtres. Des révoltes pacifiques eurent lieu à plusieurs reprises, les paysans refusant d'aller travailler. Les Daidoji tuèrent un certain nombre de heimin pour l'exemple mais cela ne leur apporta rien de plus. Finalement, les rumeurs risquant de ridiculiser davantage le clan de la Grue suite à la trahison Yasuki, on céda le village aux Yasuki. Il fut rebaptisé et la fidélité de ses habitants récompensée par leurs suzerains.

Yasuki Hanko est riche en terres fertiles qui contribuent grandement à la subsistance des provinces Yasuki. Au cœur des champs, on a dressé un mémorial dédié à Yasuki Kiringu, le chef de famille qui abandonna la Grue pour le Crabe et on prétend que sa bénédiction est pour beaucoup dans la fertilité remarquable des terres.

LE VILLAGE DE L'AIMABLE VOYAGEUR

Bien que dépendant des seigneurs de la famille Asahina, ce village a acquis une certaine notoriété grâce à Yasuki Taka, le chef de la famille Yasuki. Il y a quelques années, cet homme entreprenant est parvenu à s'accaparer tout à fait légalement une ressource que ses rivaux Daidoji se maudissent encore d'avoir ignorée. Taka a en effet racheté une brasserie locale qui se trouve produire un excellent vin de riz. L'ambitieux Yasuki est parvenu à augmenter la production de la brasserie puis à distribuer plus largement le saké de l'Aimable Voyageur. En quelques années, ce saké est devenu un des plus réputés de l'Empire et il y a même des gens qui prétendent qu'il n'en existe pas de meilleur. De son côté, Taka se contente de sourire modestement et compte ses koku pendant que les Daidoji grincent des dents.

La brasserie remplit jusqu'à 240.000 bouteilles de saké de qualité convenable chaque année et un petit millier du légendaire Daiginzyoo-syu qui a fait sa réputation. Cet alcool incomparable se vend jusqu'à

20 koku la bouteille et demeure un breuvage aussi rare qu'exceptionnel. Pour de plus amples détails sur le Village de l'Aimable Voyageur, il est conseillé de se référer au scénario *Bells of the Dead*.

LES JARDINS SOUS LA CITÉ DES OMBRES

(cf. Livre de Base L5A 1^{ère} édition et Voie de la Grue)

Les Jardins sous la Cité des Ombres constituent la principale place forte du clan de la Grue dans la région. Il s'agit d'une petite cité puissamment fortifiée, qui forme la première partie du réseau défensif de la famille Daidoji contre une éventuelle attaque de l'Outremonde, ou une attaque du clan du Crabe. Faisant face à la fois au Pont des Marées et à la mer, le port offre un point de contrôle efficace sur le trafic maritime de la région. Cela n'est pas sans poser quelques soucis aux Yasuki durant les périodes où la Grue fait pression plus ouvertement sur les échanges économiques. Pourtant, la proximité de Shiro Koebi et de Kyuden Hida a empêché le clan de la Grue d'étrangler complètement le commerce Yasuki, même au plus fort des haines entre Daidoji et Yasuki.

Les Jardins tirent leur nom de leur curieuse particularité : bien qu'il s'agisse pour l'essentiel d'édifices militaires, les bastions de la forteresse contiennent une multitude de petits jardins décoratifs, qui recèlent toute la beauté dont le clan de la Grue sait faire preuve dans ce domaine. On raconte que les constructeurs voulurent ceci afin de rappeler à leurs ennemis de l'Outremonde et du Crabe tous proches ce que le clan de la Grue représentait avant tout. Quant à la fameuse « cité des ombres », nul ne sait à quoi elle peut correspondre et l'origine de ce nom s'est perdue depuis longtemps. Cependant, les Daidoji ont parfois un sourire en coin ironique quand on les interroge à ce sujet, surtout quand leur interlocuteur est un membre du clan du Crabe.

LA BIBLIOTHÈQUE SECRÈTE DE LA FORTERESSE

Cachées dans les profondeurs de la forteresse de la famille Daidoji, une série de salles abrite les fameuses cartes de la famille. Il s'agit d'un ensemble de maquettes qui représentent les forteresses du clan de la Grue et le relief qui les entoure, ainsi que les frontières du clan. Chaque rocher, chaque arbre sont représentés à l'aide d'un ensemble d'origami des plus réalistes. On en réalise des copies sur papier pour faciliter le suivi des modifications des maquettes. La famille Daidoji fait en sorte qu'à chaque hiver les cartes soient remises à jour et dans ce but, elle envoie les jeunes étudiants de ses dojos relever la topographie des lieux afin de noter le moindre changement. Les Daidoji possèdent ainsi une connaissance parfaite des terres qu'ils doivent protéger ce qui leur confère un avantage certain sur de potentiels assaillants. Daidoji Uji se rend fréquemment ici lorsqu'il ne se trouve pas sur les différents fronts pour coordonner les opérations militaires des forces du clan. Il passe de nombreuses heures à observer les plans, échafauder de nouvelles défenses et encore plus de temps à étudier les ouvrages de ses ancêtres sur l'art de la guerre gaijin.

La bibliothèque abrite également un nombre plus que conséquent d'ouvrages militaires de tous les clans regroupés au fil des siècles : Commandement d'Akodo, le Niten, de nombreux écrits personnels des divers daimyo de la famille Daidoji ou de grands généraux des autres clans. Les Daidoji évitent soigneusement d'ébruiter le fait qu'ils possèdent ces ouvrages, dont certains sont même des exemplaires uniques, récupérés par d'audacieux Chiens de Meute...

TEMPLE DE JUROJIN

Dressé sur les plages de sable blanc que les Asahina détiennent au bord de la Baie des Poissons Morts, cet édifice est le plus grand temple

dédié à la Fortune de la Longévit  des territoires de la Grue. Lieu de p lerinage majeur des provinces Asahina, il accueille  galement un nombre appr ciable de samurai de cette pieuse famille, lorsqu'ils se rasent le cr ne pour se retirer du monde.

M MORIAL DE DAIDOJI MASASHIGI

Ce petit m morial fut b ti au sommet de la butte qui surplombe la plage o  fut retrouv  le kabuto de Daidoji Masashigi   l'issue de la Bataille du Pont des Mar es. La famille

*M morial de
Daidoji Masashigi ...*

Hida fit construire ce lieu d di    la m moire d'un h ros v n r  par les deux familles. Le petit temple n'a qu'un simple hall menant   une unique salle. Sur les murs de cette salle, des peintres ont ex cut  une fresque mettant en sc ne la fameuse bataille au plus fort du conflit. En son centre, on trouve sur un pi destal le fameux kabuto, seul vestige de cette victoire. En effet, les corps des guerriers Daidoji et de leur seigneur ne furent jamais retrouv s et une l gende veut que leurs esprits veillent d sormais sur les lieux.

Chaque ann e de nombreux membres de la famille Daidoji viennent en p lerinage jusqu'au m morial situ  sur les terres de la famille Hida. Une c r monie a lieu en m moire des h ros. Elle regroupe aussi des membres de la noblesse Hida, et l'on dit que Daidoji Uji, le seigneur de la famille, s'y rend le plus souvent possible. Il en profite pour rester un temps avec les membres de la famille Hida.

MÉMORIAL DE YASUKI HOHIRO

(cf. *supplément La Voie du Crabe*, 1^{ère} édition)

La légende prétend que Yasuki Hohiro, qui vécut il y a cinq cents ans, était si fortuné qu'un château n'aurait pas suffi à contenir toutes ses richesses. Il aurait parcouru toutes les routes de Rokugan, soulageant les peines des plus humbles et des nécessiteux, en leur donnant tout l'argent dont ils avaient besoin pour vivre. Que cette histoire soit vraie ou non, la bourse magique censée lui avoir appartenu existe bel et bien et elle pend depuis maintenant quatre siècles à la ceinture de chaque daimyo de la famille Yasuki. Elle est actuellement la propriété de Yasuki Taka.

Un mémorial en l'honneur de Hohiro fut bâti le long de la côte de la Baie des Poissons Morts à environ une demi-journée de Sunda Mizu Mura. Il fut dressé dans le petit hameau même où naquit Hohiro. Ce mémorial accueille une communauté de moines qui s'en occupe toute l'année. Lorsqu'on intronise un nouveau chef de la famille Yasuki, une cérémonie a lieu au mémorial et on lui remet la fameuse « Bourse Merveilleuse » que gardait son prédécesseur.

MONASTÈRE DE LA TERRE PAISIBLE

(cf. *supplément La tombe de Iuchiban*)

Le monastère, situé dans les montagnes de la Muraille bordant l'Océan, accueille un nombre conséquent de moines qui méditent sur les méthodes pour soigner la Souillure.

Le monastère de la Terre Paisible pense y parvenir en suivant la voie de l'illumination. La petite communauté envoie un rapport annuel, mais le peu de progrès que les moines ont obtenu par leurs travaux fait qu'on a tendance à les ignorer, ce qui leur convient tout à fait.

En effet, cela fait déjà plusieurs années que le monastère a perdu ses occupants d'origine, remplacés peu à peu par des Adeptes du Sang. Les sectateurs d'Iuchiban ont passé presque dix ans à mener leur opération

d'infiltration, insinuant petit à petit leurs agents au sein de la communauté ou parmi les rares « patients » qui se présentaient au monastère, jusqu'à ce qu'ils soient assez nombreux pour éliminer les vrais moines. Ce groupe d'une trentaine de sectateurs, particulièrement retors, connaît très bien les rituels shinseistes et peut donner le change aux rares visiteurs. Les habitants du petit village tout proche des Trois Érables ne soupçonnent pas la vérité, car les seuls moines qu'ils ont l'occasion de côtoyer sont parmi ceux qui ont infiltré le monastère à l'origine.

Cette base secrète des Adeptes du Sang est un des projets les plus ambitieux du Conseil des Cinq qui dirige les héritiers d'Iuchiban. Il s'agit de la principale tête de pont de l'organisation dans les territoires du clan du Crabe.

TEMPLE DE L'ARC DE JADE

(cf. *supplément Palais d'hiver : Kyuden Seppun*, 1^{ère} édition)

Il s'agit d'un petit temple qui se trouve au sud du domaine de la Grue Noire. Il abrite une communauté monacale qui vénère une fortune mineure de la chasse, Naruda. En effet, bien que les rokugani dénigrent la viande rouge et le gibier, beaucoup apprécient le lièvre ou la chair de certains oiseaux, sans parler des amateurs de chasse sportive. Les moines racontent qu'il y a plusieurs siècles, Naruda qui chassait dans la forêt voisine sauva un prince impérial de passage, en tuant l'archer dissimulé qui s'apprêtait à l'abattre d'une flèche. Cette dernière se planta dans le flanc de la monture princière. Malheureusement, le chasseur fut tué par les miharu, qui le prirent pour l'assassin. Lorsqu'ils découvrirent leur erreur, les gardes impériaux demandèrent à ce que la mémoire de Naruda soit honorée comme elle le méritait. L'empereur éleva ainsi l'âme du jeune chasseur au rang de fortune mineure pour son noble sacrifice.

L'endroit tirerait son nom d'un mystérieux « arc de jade » dont on ne sait exactement s'il appartenait à Naruda ou s'il fut amené ici par la suite. Les moines sont réticents à parler de cette relique et peu enclins à la montrer aux visiteurs.

CINQUIÈME PARTIE

水

LES FACTIONS



LE CLAN DU SCORPION

Sunda Mizu Mura est la seconde plaque tournante de la distribution d'opium illégal du cartel de la famille Bayushi (après Ryoko Owari Toshi). D'ailleurs, cette famille est celle du clan qui compte le plus d'intérêts dans la cité. Le Champion du clan en profite également pour avoir un œil sur le clan du Crabe. Le mécontentement de Hida Kisada envers la famille Hantei est de plus en plus flagrant et Bayushi Shoji souhaite anticiper une éventuelle manœuvre du « grand ours ». Il essaye de s'ingérer davantage dans les affaires du clan du Crabe afin d'en savoir plus. Le Maître des Secrets est bien conscient que les décisions ne sont pas prises à Sunda Mizu Mura mais à Kyuden Hida. Cependant, on peut difficilement envisager quelque chose de grande ampleur entre le clan du Crabe et la capitale sans que, d'une manière ou d'une autre, la plus importante cité du Crabe ne soit impliquée.

La famille Bayushi souhaite maintenir de bonnes relations avec la famille Yasuki pour plusieurs raisons. Depuis des siècles, les Yasuki ont toujours été les partenaires commerciaux les moins regardants du point de vue de la légalité. Il convient aussi de les soutenir le plus souvent possible pour contrer l'influence prépondérante du clan de la Grue, et de se tenir au courant des conflits souterrains opposant les Yasuki aux Daidoji. Enfin, l'essor des cartels de la famille Ide depuis quelques décennies place le clan du Scorpion dans une position intéressante car il contrôle les principaux axes commerciaux entre les territoires Licorne et Crabe.

Cependant, les émissaires Bayushi à Sunda Mizu Mura ne sont pas ses principaux espions. Leur rôle est surtout lié aux activités du cartel de l'opium et plus généralement aux intérêts commerciaux du clan. Bayushi Chohime n'est pas à la tête d'un réseau d'espions Scorpion mais un simple (bien qu'important) rouage de ce réseau.

L'ALLIANCE TRIPARTITE

La toute jeune alliance entre les clans mineurs de la Guêpe, du Moineau et du Renard a réussi à se mettre d'accord sur la taxation des biens traversant leurs territoires, ce qui a incité leurs voisins à négocier avec eux des conditions mutuellement satisfaisantes.

En coordonnant l'action de ses négociants qui se rendaient depuis des générations à Sunda Mizu Mura, l'Alliance commence à dégager de substantiels bénéfices dans ses tractations avec la famille Yasuki. Les Renards vendent du bois et du riz, deux denrées dont un port aussi important que Sunda Mizu Mura peut difficilement se passer. La famille Suzume ne produit que quelques objets d'art, mais escorte les caravanes Kitsune, libérant ainsi des guerriers pour la défense des terres du Renard. Du coup, la production des Kitsune parvient plus facilement à Sunda Mizu Mura et les

bases d'un accord sur les taxes Yasuki sont en cours de finalisation.

L'Alliance est très bien implantée dans la cité et travaille beaucoup avec la famille Yasuki sur le plan commercial. Depuis les troubles occasionnés entre la famille Kakita et la famille Kitsune lors de « la nuit des cents morts », le clan du Renard a préféré se tourner vers les concurrents du clan de la Grue. Le clan du Renard évite de le manifester trop ouvertement, ne souhaitant pas être boycotté par ses puissants voisins orientaux, ni prendre à contrepied les Suzume et les Guêpes qui ont de meilleurs rapports avec la Grue. Cependant, les Kitsune voient d'un bon œil la possibilité de renforcer leurs liens avec le clan du Crabe, mais également avec ceux de la Mante et de la Licorne qui ont aussi des intérêts dans la cité portuaire. En ce qui concerne le clan

du Scorpion, ses récentes velléités militaires (qui ont joué un rôle majeur dans la naissance de l'Alliance) incitent à la méfiance de la part des clans mineurs. Cependant, quelle que soit l'évolution de cette situation, ou de celle concernant le clan de la Grue, les Kitsune ont compris qu'il leur fallait garder le maximum d'options ouvertes et au moins un débouché d'importance à l'abri des Grues et des Scorpions. Sunda Mizu Mura s'avère donc tout à fait incontournable.

Le commerce avec le clan de la Grue reste tout de même très actif, les Suzume et le clan de la Guêpe entretenant de bonnes relations dans l'ensemble avec les fils de Doji. Les Suzume ont pris le relais en ce qui concerne les échanges avec les cités côtières de la Grue tandis que le clan de la Guêpe commence à s'impliquer dans le commerce avec les provinces du nord de l'Empire. Ces deux groupes

ne représentent pas des marchés de première importance pour les grands cartels de l'Empire mais si la politique d'ouverture multiple de l'Alliance s'étend dans la durée, cela pourrait bien changer. La capacité de production de l'Alliance reste assez limitée et le Moineau comme la Guêpe ne disposent pas de finances très conséquentes. Les Kitsune agissent donc comme le véritable poumon économique de l'Alliance. Leurs partenaires Moineau et Guêpe les aident surtout à protéger leurs caravanes autant que leurs frontières. Les chasseurs de primes du clan de la Guêpe peuvent fournir un surcroît de richesses si l'Alliance prend vraiment ses quartiers à Sunda Mizu Mura. En effet, cela leur permettra de coordonner plus efficacement leurs efforts pour la recherche de certains individus, qui se réfugient dans la région ou embarquent à bord des navires de la Mante.

LE CLAN DE LA MANTE

À Sunda Mizu Mura, il est impossible de ne pas parler du clan de la Mante. La situation géographique de ses îles, relativement proches de la Baie des Poissons Morts, fait qu'il a toujours été très présent. Lorsque les Yasuki firent sécession du clan de la Grue, son rôle devint encore plus prépondérant.

Les liens de sang entre la Mante et le Crabe, ainsi que son statut de clan mineur, ont incité les Yasuki à ne pas se montrer trop agressifs envers des négociants dont ils avaient grandement besoin, et dont les méthodes valaient bien les leurs. De tout temps, les relations entre Mantas et Yasuki ont donc été constituées d'intérêts bien compris et de rivalité plus ou moins ouverte. La plupart des seigneurs de la Mante ont laissé une considérable autonomie à leurs capitaines, sûrs de leur situation privilégiée en ce qui concernait les transports maritimes. La rivalité entre Yasuki et Daidoji par exemple ne leur a jamais posé de problèmes puisqu'ils sont en cheville avec les deux clans et même les lointains ports du Phénix représentent des sources de revenus appréciables. Sunda Mizu Mura est très intéressant comme port

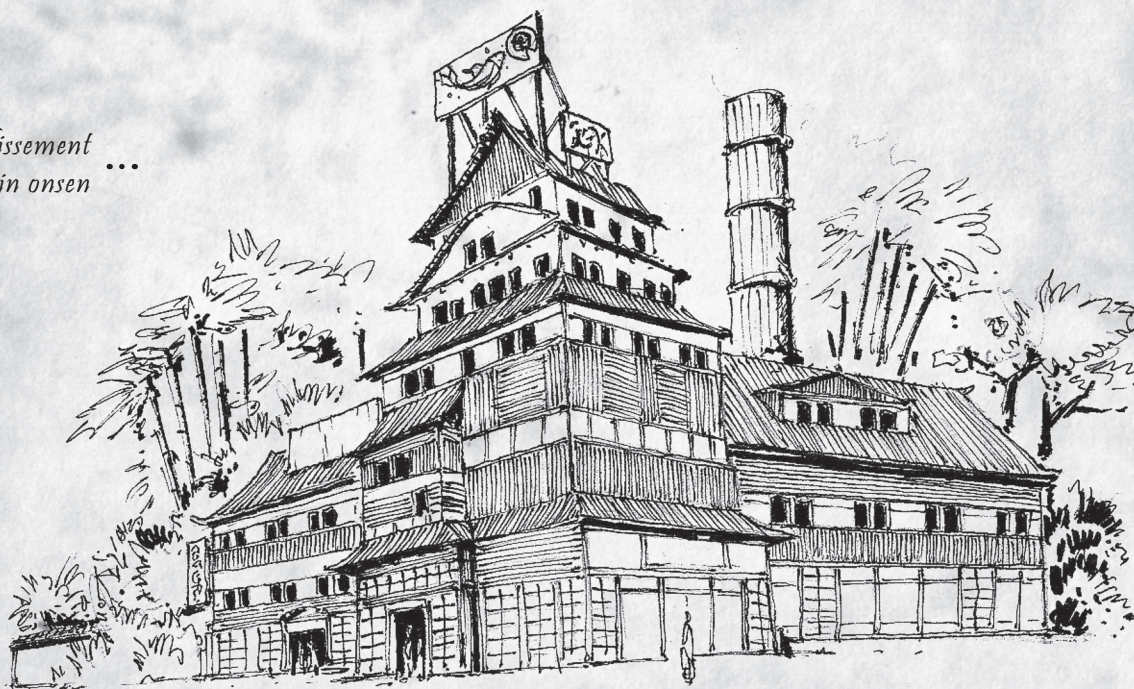
en raison de la Rivière de l'Or Blanc qui permet aux épices et à la soie produites dans l'archipel d'atteindre les territoires Scorpion ou Licorne plus facilement que depuis les ports Grue. La capitale donne l'accès aux marchés du clan du Lion et les ports du Phénix aux territoires du nord.

Certains capitaines Mante acceptent volontiers d'aider les Yasuki, notamment leurs agents ronin des Écailles de la Carpe, à convoier des marchandises Crabe vers les ports Grue en période d'embargo officiel. Tout le monde y trouve son compte puisque l'on sait que les capitaines Mante n'en font qu'à leur tête et que l'on fait semblant d'ignorer les affiliations réelles des Écailles de la Carpe. Ainsi, on peut hypocritement parler de « contrebandiers indépendants » sans froisser personne... De même, les négoces de Sunda Mizu Mura écoulent une quantité non négligeable de marchandises que le clan de la Mante obtient par piraterie. La majeure partie de ces denrées sont après tout prises sur des navires du clan de la Grue, ce qui ne pose aucun problème aux Yasuki, bien au contraire. Là encore, on sait à peu près de quoi il retourne mais rien n'est officiel.

Le clan de la Mante s'est récemment intéressé aux productions des arsenaux Kaiu et à leur activité de plus en plus intense. Yoritomo songe évidemment aux besoins des cousins du Crabe vis-à-vis de l'Outremonde mais il redoute aussi que les ingénieurs Kaiu n'aient fini par concevoir quelque

concept révolutionnaire en matière de navigation. Un concept qu'ils pourraient utiliser directement pour leur propre marine marchande ou vendre à un prix très onéreux au clan de la Mante. Un prix que Yoritomo préférerait ne pas avoir à payer dans la mesure du possible...

*Établissement
de bain onsen ...*



LA FAMILLE DAIDOJI

Jusqu'à l'arrivée récente de Daidoji Shigemori, le clan de la Grue n'avait aucune présence officielle dans la cité. Les Écailles de la Carpe inféodés aux Yasuki pourvoyaient aux besoins des Daidoji mais pas forcément dans l'intérêt de ces derniers. Les cartels de la Grue, désireux d'avoir des représentants à demeure, en étaient réduits à faire appel à des indépendants complaisants ou à des agents sous couverture.

La plupart des notables de la Grue connaissant la présence de Shigemori voient son aventure comme une opération condamnée d'avance, mais se montrent assez surpris qu'elle ait pu durer aussi longtemps. Ils ne le soutiennent pas mais gardent l'entrepreneur Daidoji à l'œil, à toutes fins utiles.

La famille Yasuki a bien compris que certains Daidoji prenaient cette affaire plus au sérieux, car dans le cas contraire, leurs propres manigances auraient poussé Shigemori à la faillite depuis longtemps. Ils ont envisagé un temps de se servir de Shigemori pour identifier certains agents de la Grue dans la cité mais pour l'instant, cela n'a guère porté ses fruits. En effet, le principal agent Daidoji en place, la ronin Naishiko, a pour ordre de ne surtout pas entrer en contact avec Shigemori. En cas d'absolue nécessité, elle est même supposée agir contre lui, si s'abstenir risquait de griller sa couverture auprès des Yasuki. Dans l'intervalle, elle opère le plus subtilement possible pour

neutraliser quelques menaces contre Shigemori et poursuit par ailleurs ses propres activités de sabotage et d'espionnage. Comme par le passé, les Daidoji agissent afin de mutiler les actifs Yasuki et réduire leur capacité commerciale. Ils tentent de les déconsidérer aux yeux de leurs partenaires. Les résultats sont réels mais rarement intéressants à long terme, encore qu'après des siècles de lutte souterraine, les deux camps ont effectivement

perdu beaucoup d'argent, au profit du clan de la Mante entre autres...

Fondamentalement, Daidoji Shigemori et son entourage sont donc livrés à eux-mêmes, si ce n'est que certains coups tordus à leur intention sont parfois déjoués par Naishiko. Dans la mesure où elle peut en avoir connaissance et éviter de mettre en danger sa propre position.

LES KOLATS

La position de la conspiration au sein de la cité est des plus paradoxales car pour l'essentiel, les activités Yasuki évoluent généralement de manière parallèle aux intérêts des conspirateurs, sans qu'ils aient besoin d'agir directement. Les Dix Maitres exercent donc leur influence selon deux axes. Le réseau de la geisha Kaouta est impliqué dans les trafics de Yasuki Sobuju, lui-même sous la discrète tutelle de Dame Keiko. Par ailleurs, le daimyo Yasuki Taka, qui garde à l'œil la cité depuis le domaine tout proche de la Grue Noire, est un membre influent de la conspiration.

À l'encontre de sa manière habituelle de procéder, le Kolat n'a par conséquent pas jugé nécessaire de mettre en place un oyabun dans un des principaux ports de l'Empire, ni de s'assurer un contrôle direct sur les notables en place par le chantage ou la peur. Cela pourrait bien évidemment changer si le besoin s'en faisait sentir mais l'organisation préfère conserver à Sunda Mizu Mura son statut actuel et renforcer sa puissance dans des cités importantes qui ne se trouvent pas autant sous son contrôle, Ryoko Owari et Ootosan Uchi, par exemple. La conspiration est tellement impliquée dans l'évolution de la famille Yasuki et sa mentalité que pour l'essentiel, celle dernière existe de manière quasiment autonome et à son insu comme un tentacule de l'organisation. Alors que dans le clan de la Licorne, les conspirateurs comptent à la fois sur des dupes et un bon nombre d'adeptes de la cause placés à des postes clés, le rôle qu'ils ont dévolu aux

Yasuki n'a guère besoin de leur direction. Pour l'essentiel, la famille du clan du Crabe sert à répandre l'usage de l'argent, éveiller les appétits de pouvoir des marchands heimin et banaliser diverses formes de corruption financière directes et indirectes. Tout cela, outre des bénéfices financiers directs et un gain d'influence non négligeable sur beaucoup de monde, contribue à affaiblir la mystique sociale mise en place par les Kamis.

Les conspirateurs, comme cela leur arrive parfois, pèchent par excès d'orgueil en ce qui concerne Sunda Mizu Mura. En effet, Yasuki Taka, qui connaît bien mieux que les Dix Maitres tous les recoins de la cité, en a fait un de ses rouages dans la lutte souterraine qu'il livre à ses coreligionnaires. C'est ainsi que des gens comme le ronin Saemon peuvent vivre au beau milieu de la cité de l'empire sur laquelle le Kolat exerce le plus d'influence. Pour l'essentiel, Taka a tout simplement profité d'une situation toute simple qui résulte de la paranoïa des Dix : ses agents anti-kolats peuvent agir parce que ceux auxquels ils s'opposent localement ignorent eux-mêmes dans leur grande majorité qu'ils sont contrôlés par une conspiration. Et ce même paravent Yasuki, qui dissimule en partie les activités des Kolats, fournit aux conspirateurs des explications toutes simples aux motivations de ceux qui nuisent à leurs agents... Surtout quand les Dix Maitres s'informent auprès de quelqu'un qui veut leur nuire et édulcore certaines informations.

Ainsi, Yasuki Taka est parvenu à utiliser les armes du Kolat contre lui-même au cœur d'un bastion que les Dix Maitres pensent contrôler parfaitement.

LA FAMILLE HIDA

La famille Hida laisse la pleine gestion de la cité à la famille Yasuki, à part quelques décisions ponctuelles émanant de Hida Kisada lui-même. Cependant, le dojo de Sunda Mizu Ryu et les forces militaires de la cité rassemblent un grand nombre de bushi Hida. Cela pourrait leur donner un ascendant plus grand sur la métropole mais deux facteurs contribuent à ce que les Yasuki puissent garder la haute main sur la direction de la cité.

En premier lieu, les sensei du dojo se moquent de ce qui se passe dans le reste de la ville. Vétérans de l'Outremonde, ils n'apprécient guère le comportement des Yasuki, qui leur rappelle trop souvent celui de tous ces samurai des autres clans qui parlent et se pavanent pendant que d'autres meurent pour les protéger de choses qui dépassent leur imagination.

En second lieu, la majorité des guerriers affectés à la Garde Grise et à la Garde des Eaux sont des

bushi qui n'ont jamais combattu sur le Mur ou au contraire qui en ont été éloignés pour diverses raisons disciplinaires. Les tensions entre ces hommes et les élèves du dojo le plus réputé du clan, les futurs héros du Crabe, sont palpables et dégénèrent souvent en bagarres de rue très violentes. Depuis longtemps, on évite d'ailleurs dans la mesure du possible d'affecter à la Garde Grise d'anciens élèves du dojo tombés en disgrâce et on préfère les envoyer protéger d'autres lieux. Mais cela n'est malheureusement pas toujours possible.

Si la famille Hida avait placé la Garde Grise sous le contrôle d'officiers appartenant à la hiérarchie du dojo, les choses seraient certainement très différentes et la famille Yasuki en est tout à fait consciente. Elle entend donc bien faire en sorte que cela ne se produise jamais.

La famille Hida est donc la plus présente des familles du Crabe après les Yasuki dans la cité mais son influence n'équivaut en rien à cette présence.

LA FAMILLE KAIU

Sunda Mizu Mura, la famille Kaiu dirige les Arsenaux ainsi que les brigades chargées de la lutte contre le feu. Elle contribue donc de manière essentielle à la sécurité et à l'activité industrielle de la cité, sans parler de son rôle dans l'industrie navale si cruciale aux activités des Yasuki.

Les Arsenaux forment une enclave au même titre que le dojo des Hida. Ils emploient un grand nombre d'habitants de la cité et utilisent les services des Yasuki pour se procurer les considérables quantités de matières premières nécessaires à leurs opérations.

Par contre, la loyauté des brigades envers Kaiu Tsushige, et le fait que celui-ci rechigne à laisser les magouilles Yasuki prendre le pas sur des considérations de sécurité, est plus problématique. Les heurts récents entre les Brigadiers et les soldats de la Garde des Eaux sont le reflet de ces tensions latentes. Les Kaiu connaissent les enjeux politiques mais

soutiennent Tsushige, autant par conviction que par simple loyauté familiale. Les relations entre les deux familles peuvent donc évoluer de manière négative dans un avenir très proche.

L'autre problème constant auquel doit faire face la famille Kaiu concerne l'espionnage industriel. De tout temps, les travaux des ingénieurs Kaiu ont suscité convoitise et jalousie, suscitant beaucoup de plans tortueux dans les esprits de certaines personnes au sein des Daidoji, sans parler des clans de la Mante et du Scorpion. À Sunda Mizu Mura, les Kaiu vivent au milieu d'une foule dont l'honneur est loin d'être la vertu essentielle. Ses propres membres sont soumis à de multiples tentations dans la métropole et celle-ci ne manque pas de mouchards en herbe. Les Kaiu en sont donc réduits à un complexe système de validation des gens essentiels, afin de sélectionner autant que faire se peut les éléments les plus fiables et les

plus incorruptibles. Le problème étant qu'ils doivent également être particulièrement capables pour mener à bien les projets qui leur sont confiés, tout en contribuant à brouiller les pistes aux yeux des subalternes natifs de la cité ou des espions éventuels.

Les Kaiu pestent souvent sur le fait que s'ils avaient pu s'isoler vraiment, comme à Fundai Mura, les risques seraient moindres et leur rendement augmenterait, mais ils doivent faire avec cette situation.

LA FAMILLE KUNI

Au premier abord, on pourrait penser la famille Kuni peu présente en la cité, puisque sa représentante la plus visible, Kuni Shiranai, n'a que peu de moyens humains à sa disposition. À savoir quelques apprentis de passage qui ne demeurent au plus que quelques mois à Sunda Mizu Mura. Le reste du temps, il y a bien évidemment les opérations ponctuelles menées par les chasseurs de sorcières, mais l'essentiel des activités des Kuni se concentre sur la frontière avec l'Outremonde et ses propres territoires.

Cependant, les gens bien renseignés savent que les Kuni ont une présence plus importante dans la cité que les apparences ne le suggèrent. En premier lieu, des shugenja mineurs assistent les sensei de Sunda Mizu Ryu et dispensent leur savoir sur l'Outremonde aux futurs guerriers du Crabe. Il faut également compter avec le Temple des Huit Pétales surveillé par les tsukai sagasu.

Enfin, les chasseurs de sorcières disposent en la personne de Kuni Sakasu et de son épouse Tomako de deux agents sous couverture chargés de la surveillance de la cité.

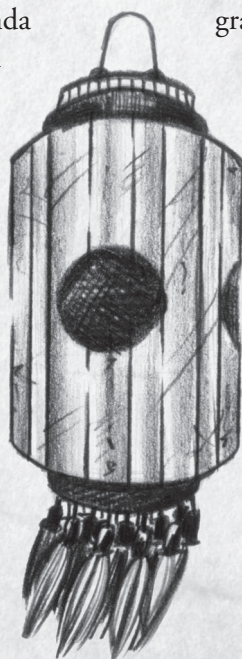
Au final, il existe un petit mais efficace réseau Kuni au sein de Sunda Mizu Mura. La plupart d'entre eux, à l'exception des plus visibles comme Shiranai, n'agissent pas de manière publique. D'ailleurs, certains sont déjà trop occupés par leurs activités quotidiennes pour être disponibles, sauf en cas de force majeure. Cependant, ce réseau informel permet aux Kuni de se tenir au courant de pas mal de choses et

de pouvoir faire appel rapidement à leurs parents. Les chasseurs de sorcières de passage dans la cité arrivent rarement à l'aveuglette et disposent souvent de renseignements solides pour agir.

Les Kuni savent pertinemment qu'une aussi grande ville peut dissimuler bien des choses, à commencer par les serviteurs du Sombre Seigneur ou les individus souillés qui n'ont pas voulu se rendre aux autorités. La famille Kuni a déjà les mains plus que pleines et peut difficilement se permettre de renforcer sa présence dans cette ville de manière significative sans compromettre d'autres opérations importantes ailleurs. Plutôt que de déployer beaucoup d'efforts en pure perte et devoir tenir compte en plus de la propension des Yasuki, des Scorpions et des Mantes à dissimuler pas mal de choses, la famille Kuni a préféré adopter un autre angle d'attaque. Elle préfère s'appuyer sur son réseau local et en dehors des opérations où elle doit agir de manière visible, elle n'hésite pas à compter

sur les élèves de Sunda Mizu Ryu pour lui fournir la force de frappe nécessaire. Ceux-ci se font d'ailleurs rarement prier quand ils ont l'occasion de faire un peu de « travaux pratiques » et il est rare qu'on vienne leur demander ensuite des explications détaillées.

En cas de force majeure, les Kuni n'hésiteront évidemment jamais à alerter leurs parents très rapidement. Les shugenja du Crabe sont assez peu portés sur la magie de l'Air mais cela ne les rend pas pour autant totalement incapables de transmettre rapidement des informations cruciales.



LA FAMILLE YASUKI

Il est très facile de résumer les intérêts des Yasuki à Sunda Mizu Mura : il s'agit du seul port important dont le clan du Crabe dispose et sa situation leur offre une position de choix. A travers la grande cité, les Yasuki peuvent jouer un rôle majeur non seulement dans la survie économique de leur clan d'adoption mais aussi dans le commerce avec les clans de la Mante, du Scorpion et de la Licorne entre autres. Les membres du Conseil comptent parmi les plus riches des négociants Yasuki et s'attirent une certaine admiration jalouse de la part de leurs parents et concurrents.

versants les plus respectables de son économie, par l'apport de produits manufacturés issus d'un artisanat de très bonne qualité. Le seul regret des grands seigneurs Yasuki concernant les Kano est de les voir trop empreints des antiques valeurs de leur famille pour envisager de donner un tour plus « industriel » à leurs petites activités. Cependant, c'est la relative rareté et l'excellente qualité des créations Kano qui font leur valeur. Les Kano ont quelques représentants à demeure, qui travaillent surtout avec des artisans heimin dont la compétence a attiré leur attention. Le teinturier Naru n'est pas encore du nombre mais cela ne saurait tarder.

LA FAMILLE
VASSALE KANO

La famille Kano est peu présente dans la cité de manière officielle mais elle contribue aux

LA FAMILLE
VASSALE NOBUTO

Traditionnellement, les Nobuto veillent sur leurs suzerains Yasuki mais tel n'est pas tout à fait le cas à Sunda Mizu Mura. Les Conseillers de l'époque de Yasuki Nobunaga n'appréciaient pas que le seigneur de tous les Yasuki regarde par-dessus leur épaule et dispose de leur sécurité. Ils parvinrent à faire entériner la création d'une famille qui leur serait directement inféodée et c'est ainsi que les Nobunaga qui constituent la Garde du Conseil virent le jour. Cependant, les Nobuto conservent la haute main sur la Garde des Eaux, que l'un d'eux dirige d'ailleurs. Les Nobuto sont également présents parmi les gradés de la Garde Grise ainsi qu'au sein de la magistrature locale.

Bien qu'ils n'aient pas froid aux yeux et ne soient pas d'une vertu exemplaire, les Nobuto considèrent les Nobunaga comme des samurai de pacotille, des brutes pas plus dignes d'estime que des ronin tombés dans le crime. Si l'occasion de ridiculiser la Garde du Conseil arrivait, rien ne dit qu'ils ne la saisiraient pas. Dans le même temps, ils n'iront jamais volontairement contre les intérêts du Conseil (à moins que le daimyo des Yasuki ne l'ordonne) et leurs représentants au sein de la Garde des Eaux et de la Garde Grise veillent à ne pas l'oublier.



LES ÉCAILLES DE LA CARPE

Les Écailles de la Carpe illustrent bien un des principes fondamentaux de la société rokugani : beaucoup de gens savent de quoi il retourne à leur propos mais la plupart du temps, tout le monde fait semblant de ne rien savoir. Tous les commerçants et la majorité des habitants de Sunda Mizu Mura savent que grâce à ces marchands ronin, leurs étals arborent des denrées provenant des territoires de la Grue, qui coûtent moins cher que lorsqu'elles transitent par les navires de la Mante ou les entrepôts d'un autre clan. La quasi-totalité de ces personnes sait également que les Écailles ne sont qu'un paravent des Yasuki, qui ne peuvent se permettre d'ignorer les richesses des marchés de la Grue. Depuis l'Auberge des Marées Favorables, ces contrebandiers organisent un vaste trafic qui implique non seulement les cartels Daidoji mais impacte également par ricochet sur les bénéfices des navires de la Mante ou des caravaniers du Scorpion et de la Licorne. Ce qui n'est pas sans poser quelques problèmes ponctuels... Les Écailles emploient donc à titre temporaire ou permanent un certain nombre d'agents, qui mènent pour la plupart une vie trépidante faite de retournements de situation, de coups fourrés et de trahisons. On peut gagner facilement de l'argent en travaillant pour les Écailles mais on peut encore plus facilement y perdre la vie.

Si parfois un ronin des Écailles peut obtenir le droit d'entrer dans la famille Yasuki, la plupart préfèrent conserver une certaine marge d'indépendance. Ils sont globalement satisfaits de leur statut de samurai sans maître, surtout s'ils font partie de ceux qui dirigent le groupe, à contrario des simples exécutants que l'on peut sacrifier à merci. Les Yasuki laissent les ronin s'organiser tous seuls et ferment les yeux sur bon nombre de leurs activités, tant qu'ils accomplissent la mission pour laquelle ils ont été créés. Ainsi, les Écailles sont devenus à la fois les principaux partenaires et les pires ennemis des cartels Daidoji, selon que leur sens de l'opportunité personnel les pousse ou non à prendre en considération les intérêts des

Yasuki. La plupart d'entre eux n'éprouvent guère de loyauté envers les seigneurs marchands du Crabe et sont très heureux de pouvoir profiter des déboires d'une puissante famille marchande, qui pourrait les écraser ou les absorber s'ils cessaient de lui être utiles.

Au cours des siècles il y eut, malgré une haine mutuelle, plusieurs occasions pour les Yasuki et les Daidoji de se rapprocher. Après tout, les cartels de ces deux familles s'intéressent plus aux bénéfices qu'à l'honneur et aux vieilles histoires de trahison. Les ronin des Écailles jouèrent parfois un rôle essentiel dans l'échec de ces tentatives de rapprochement. Il n'y a pas de véritable philosophie ni de tradition au sein de ce petit groupe composé d'individualistes, mais la plupart se savent prêts à tout pour éviter de perdre la confortable petite niche dans laquelle ils s'abritent. Ils préfèrent les risques et difficultés de leurs activités, qui leur rapportent une quantité de koku intéressante, plutôt que de devenir inutiles aux yeux des Yasuki. Cela ne manquerait pas de se produire si les relations entre les cartels Grue et Crabe se normalisaient de manière durable. Pour l'instant, les Écailles n'ont pas réussi à se débarrasser de Daidoji Shigemori, ce qui leur pose un problème. Certains membres en viennent d'ailleurs à soupçonner que Shigemori bénéficie d'une aide aussi discrète qu'opportune, qui pourrait très bien avoir pour origine certains de leurs estimés confrères au sein de l'organisation. (Ce en quoi ils ont tort, mais il y a peu de chances qu'ils le réalisent un jour).

Les Écailles de la Carpe ont de vilaines habitudes en matière de double jeu et leur loyauté envers le groupe n'est en moyenne guère plus développée que celle envers leurs mécènes Yasuki. Collectivement, les Écailles pourraient former un cartel de contrebande très influent, mais ils sont trop divisés par leurs intérêts personnels, menacés par quasiment toutes les autres factions économiques des environs et très conscients que les Yasuki les briseraient dans l'instant s'ils avaient de bonnes raisons de le faire. S'ils devenaient trop gênants, il n'y aurait dans le fond guère de problèmes à les remplacer par d'autres

crapules du même acabit. À la suite de discrètes recherches, plusieurs ronin ont d'ailleurs découvert que leur groupe fut à plusieurs reprises décimé par les Yasuki au cours des siècles. Lorsque leurs « protecteurs » trouvent que les Écailles en font trop, où

lorsqu'ils ont la preuve qu'ils nuisent à leurs intérêts, il leur arrive de prendre des mesures sanglantes. Afin que les ronin survivants n'oublient pas qu'ils sont beaucoup moins libres de leurs mouvements que les apparences (et les habitudes) ne le laissent penser.

LES BRIGADIER

Les Yasuki se mordent les doigts d'avoir laissé la famille Kaiu prendre plus ou moins sous sa coupe cette organisation. Le fait que la plupart des Brigadiers s'avèrent un peu plus sérieux et moins corruptibles que la majorité des habitants de la cité, ce qui d'ailleurs a incité un certain nombre de gens durant ces dernières décennies à suivre leur exemple, ennuie fortement la famille Yasuki. Cette dernière ne souhaite pas qu'une forme d'idéologie sociale plus « positive » que la leur puisse un jour émerger à Sunda Mizu Mura. Et certainement pas que des heimin commencent à regarder leurs supérieurs de haut. Cependant, le Conseil en est réduit à ronger son frein, à maintenir le statu quo et à se contenter de taper occasionnellement sur les doigts des brigadiers, tout en fermant les yeux sur les excès de la Garde des Eaux. De fait, outre la protection théorique de la famille Kaiu, les soldats du feu

beneficient d'alliés au sein même des Yasuki. Des alliés agissant en réalité pour le compte du Kolat, qui voit cette organisation comme une expérience sociale intéressante. Que dans une cité aussi obnubilée par l'argent un groupe de heimin s'appuie sur les conceptions de l'honneur samurai pour développer un certain esprit de corps et demeurer relativement purs fascine les Kolats, en particulier ceux qui au sein de la conspiration s'intéressent à l'ingénierie sociale.

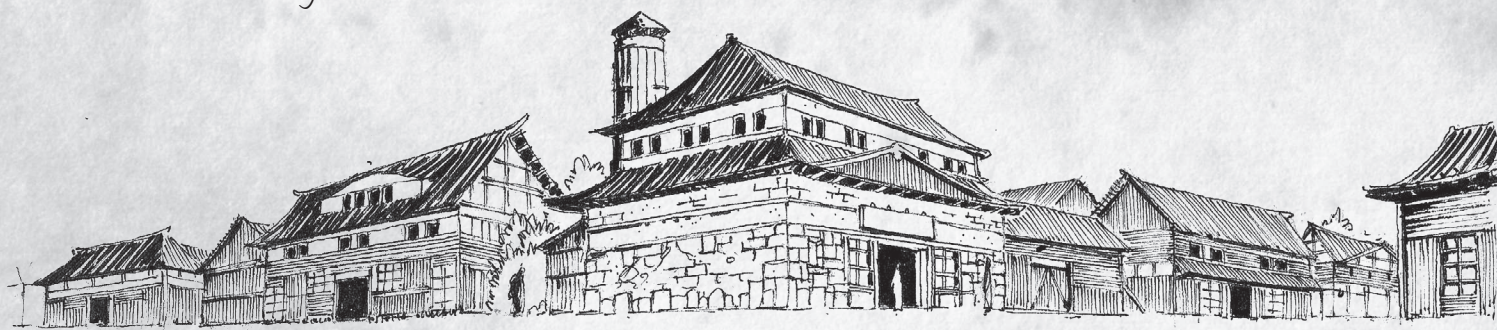
De leur côté, les Brigadiers sont de plus en plus conscients du fait que le petit peuple les voit comme des héros, et semble de plus en plus leur accorder une confiance qui dépasse le cadre de leur travail. Kaiu Tsushige a clairement expliqué aux chefs des brigades les risques que cela pouvait entraîner mais aucun des Brigadiers ne peut, ni ne souhaite vraiment, décevoir les attentes populaires.

LES ADEPTES DU SANG

L'inverse des maho tsukai qui sont pour la plupart solitaires et relativement faciles à démasquer par les chasseurs de sorcières, les disciples de Iuchiban ont réussi à s'installer de manière précaire mais durable au sein du clan du Crabe. Leurs cellules y sont en majorité moins importantes ou influentes que celles qui existent sur les terres de la Grue par exemple, mais les environs de Sunda Mizu Mura ont toujours été le théâtre de leurs activités. À l'heure actuelle, deux cellules sévissent dans les parages et une troisième plus éloignée peut avoir un impact non négligeable sur la métropole.

LA CELLULE DE L'EAU PURE

Il y a souvent eu des adeptes du sang à Sunda Mizu Mura, mais ces petits groupes furent tous démasqués et anéantis par le passé. La cellule actuelle n'existe que depuis deux ans et comme la plupart de celles qui l'ont précédé, elle est constituée d'une poignée de négociants heimin et samurai inféodés aux Yasuki. Des individus qui n'en sont plus à un vice près et qui trouvent le

Auberge de l'Ombre ...

système local et la tutelle pesante de leurs suzerains trop oppressants. La petite cabale ne compte que cinq membres actifs mais ils disposent d'assez d'argent pour employer des gros bras afin de se débarrasser des importuns. Tous ses membres s'adonnent à des activités criminelles et ont donc des relations dans la pègre locale. Le fondateur de ce groupe, seul rescapé de la purge de la cellule précédente, ignore comment contacter les autres cellules du secteur, dont il connaît à peine l'existence. Outre l'argent, le seul atout dont dispose cette cellule est de savoir que malgré les apparences, la famille Kuni est plus active à Sunda Mizu Mura qu'on ne pourrait le croire. Les Adeptes du Sang sont par nature assez méfiants mais le chef de ce petit groupe l'est encore plus que la moyenne, et pour d'excellentes raisons. Cette cellule ne subira probablement pas le même sort que les autres dans un avenir immédiat, car son chef se montre excessivement prudent et n'est pas pressé de recruter de nouveaux membres. Malheureusement, ses quatre complices ne sont pas tous aussi avisés.

LA CELLULE DE LA FORÊT DE BAMBOU

Implantée depuis des générations, elle est entièrement composée de femmes qui cantonnent leurs époux à des rôles subalternes. On ne leur enseigne jamais les secrets de la magie du sang et ils ne peuvent donc être détectés comme des pratiquants de la maho par des enquêteurs.

Ainsi, tout semble normal au premier coup d'œil et peu d'étrangers s'inquiètent qu'une épouse reste modestement à l'écart pendant que son mari s'occupe de les accueillir...

La petite secte se perpétue ainsi de génération en génération, juste sous les yeux des autorités. Ce groupe de sectatrices a causé la plupart des disparitions imputées aux maléfices de la forêt de bambou. Afin de réduire encore les risques de détection, les adeptes tuent leurs enfants de sexe masculin, ce qui évite d'avoir à gérer plus tard des nouveau-nés porteurs de la Souillure. Les filles sont bien évidemment endoctrinées dès leur plus jeune âge et préparées à jouer le rôle d'épouses modestes et effacées (en public tout au moins). Dans la mesure du possible, on les marie à des hommes de faible caractère ou au contraire à la tête froide et aux ambitions connues des sectateurs.

Cette cellule a découvert il y a longtemps l'esprit de l'oni emprisonné dans la forêt de bambou. Les adeptes ne cherchent pas à le libérer mais usent de leurs pouvoirs pour découvrir les mystères de son essence et le forcer à révéler ses secrets. Les sorcières sont donc sensiblement plus au fait que la moyenne de leurs confrères des arcanes de la maho, mais se retrouvent également bien plus vulnérables à l'influence discrète du Sombre Seigneur.

La femme qui dirige ce petit groupe d'une demi-douzaine d'adeptes et d'autant d'hommes dévoués est très vieille et particulièrement machiavélique. Elle réside au sein même de la forêt et ses suivants sont pour la plupart persuadés qu'elle se livre à des débauches inimaginables avec l'oni emprisonné.

LA CELLULE DU MONASTÈRE DE LA TERRE PAISIBLE

Cette cellule très active se cache dans un monastère situé au cœur de la zone frontalière entre les Asahina et les Yasuki, dans les contreforts méridionaux de la Muraille bordant l'Océan. Elle s'implique rarement à Sunda Mizu Mura mais peut jouer un rôle déterminant dans certaines circonstances. Elle est en contact étroit avec plusieurs membres du Conseil des Cinq qui dirigent la secte à l'échelle de l'Empire. Un de ses agents a perpétré l'incendie de la demeure de Kuni Sakasu et réside actuellement à Sunda Mizu Mura, pour s'assurer que le vieux némésis de la secte, Kuni Visten, ne soit pas dans les parages. Le cas échéant, le sectateur décidera peut-être de frapper à nouveau Sakasu, ou de s'en servir pour appâter Visten... La cellule du Monastère de la Terre Paisible est actuellement la plus importante sur les terres du

clan du Crabe et une des plus puissantes à l'échelle de l'Empire, puisqu'elle compte près d'une trentaine de membres. En fait, la très grande majorité des Adeptes du Sang qui résident sur les territoires du Crabe en font partie. Tous sont des faux moines ou des religieux authentiques mais corrompus. Ils savent tromper leur monde et jouer leur rôle à la perfection mais en cas de souci, ou quand ils ont besoin de victimes, ils peuvent aisément faire disparaître un petit groupe de voyageurs... Cette cellule utilise la couverture de ses membres pour collecter des informations, obtenir les confidences des paysans comme des notables et même à l'occasion transmettre un message à d'autres adeptes. Malgré son isolement géographique, elle dispose de contacts très utiles tout autour de la Baie des Poissons Morts. La plupart d'entre eux ignorent tout de la vérité.

(Cette cellule est décrite à partir d'informations sommaires figurant dans la boîte « La Tombe de Iuchiban ». Le chasseur de sorcières Kuni Visten est un des protagonistes de ce scénario).

LES NEZUMI

Généralement, les Nezumi craignent suffisamment les humains pour éviter les grandes villes et leur préférer les greniers à riz ou les fermes isolées. Les possibilités de chapardage y sont conséquentes et les risques bien moins élevés. Cependant, il y a quelques années la Garde des Eaux a découvert un petit groupe de nezumi installé dans les égouts. Un arrangement a rapidement été conclu avec les hommes-rats qui renseignent la Garde sur ce qui se passe dans le réseau d'assainissement. En effet, certains contrebandiers non affiliés aux Écailles de la Carpe y installent parfois des caches et il arrive également que s'y réfugie une créature aquatique souillée ou un fugitif portant les stigmates de la corruption. La Garde des Eaux mène ses propres patrouilles dans le réseau, qui fait également l'objet d'un entretien sommaire, mais la présence d'un petit groupe d'hommes-rats furtifs et coopératifs ne

peut que les intéresser. En échange de leur collaboration, les nezumi se voient offrir de la nourriture et quelques babioles brillantes qui leur font grand plaisir.

Cette nichée nezumi qui ne compte qu'une demi-douzaine d'adultes fait partie de tous ces groupes familiaux distincts des principales tribus nezumi. Ils n'ont aucun lien avec ceux qui aident les Yasuki dans leurs opérations maritimes depuis l'époque de Yasuki Fumoki, bien qu'ils aient entendu parler de leurs cousins par les légendes. Leur petit groupe n'a même pas de nom ou ils n'ont pas voulu le donner aux gardes. Ils sont probablement arrivés il y a moins d'une génération dans la cité, menés par un chef un peu plus téméraire que la moyenne. La jeune génération n'a jamais connu autre chose que les égouts de Sunda Mizu Mura et s'y sent tout à fait à l'aise.

LES TEMPLES DE DAIKOKU

Bien que Sunda Mizu Mura soit tenue depuis des siècles par une famille très portée sur le commerce, la floraison de temples dédiés à Daikoku, la Fortune de la Richesse, est à proprement parler surprenante. En plus du Grand Temple dont les origines se perdent dans le passé, plusieurs autres congrégations ont été soutenues par tel ou tel négociant de premier plan au cours des siècles. Les Yasuki sont fondamentalement très individualistes pour des samurai et ceux qui peuvent se le permettre n'hésitent jamais à faire des offrandes notables pour attirer sur eux la bénédiction de Daikoku. Même si cela peut avoir des conséquences plus douloureuses en termes financiers pour leurs parents.

Plusieurs petites congrégations, généreusement financées par des mécènes Yasuki en manque d'assurances divines, ont vu le jour et d'autres marchands sans rapport avec la famille du Crabe lui ont emboité le pas avec le temps. Les offrandes de ces négociants sont faites dans le but d'impressionner leurs concurrents et la population par un pieux et hypocrite étalage de richesses. Les petits temples sont donc richement décorés et la plupart d'une manière tellement ostentatoire que l'imposant Grand Temple semble en comparaison d'une sobriété remarquable. Chaque congrégation espère attirer les dons des voisins ou de marchands qui fréquentent un autre temple et les groupes de religieux rivalisent d'une manière qui n'est pas sans rappeler la compétition féroce que se livrent leurs ouailles. Un certain nombre de négociants ou d'autres individus qui fréquentent ces temples ont également trouvé là un moyen commode de se débarrasser d'enfants illégitimes, confiés aux moines avec une généreuse donation.

La plupart de ces petits temples n'ont qu'un rayonnement réduit et ne survivent que quelques décennies, périlissant à partir du moment où leurs principaux mécènes sont captés par leurs rivaux ou finissent par décider d'investir leur argent dans des opérations plus rentables à court terme (quand on ne découvre pas soudain que l'argent des dons était détourné par certains « moines »). Quand un de ces temples mineurs disparaît, ses moines tentent de rejoindre une autre congrégation. Certains quittent la ville ou

deviennent des escrocs et des charlatans à la petite semaine. À Sunda Mizu Mura, la robe d'un moine de Daikoku n'est donc pas toujours perçue comme un symbole de respectabilité quand elle n'arbore pas les insignes du Grand Temple.

Lors des fréquentes processions bruyantes et cérémonies tape-à-l'œil, les congrégations rivalisent entre elles, parfois violemment. Pour l'instant, aucune d'entre elles n'a osé s'en prendre directement au Grand Temple, qui tente tant bien que mal d'arbitrer leurs différends. Il arrive assez souvent que deux processions se croisant en ville en viennent aux mains ou que des rixes opposent deux groupes de novices de temples rivaux. Même si la plupart de ces jeunes gens ont une formation monastique assez limitée et ne sont pas forcément d'une spiritualité exemplaire, ils sont curieusement assez portés sur les arts martiaux...

À l'heure actuelle, il existe une douzaine de congrégations de Daikoku en dehors du Grand Temple. La plupart ne comptent qu'une poignée de moines plus ou moins sincères mais qui n'hésitent pas à s'offrir les services de jeunes gens qui n'ont pas froid aux yeux pour organiser des processions... les autorités de la ville n'interviennent que rarement dans les rivalités entre les temples car le Conseil considère qu'elles contribuent à diviser le vivier de fidèles du Grand Temple et à l'empêcher de prendre plus d'ascendant. Beaucoup de petits marchands profitent pleinement des exemptions de taxes dont bénéficie le Grand Temple pour y tenir un marché important. Depuis plusieurs décennies, les Yasuki voient dans cette situation une gêne à leur prédominance et un atout pour leurs concurrents. Les quatre derniers abbés du Grand Temple ont généralement mal pris les « suggestions » faites par les Yasuki à propos de cette situation.

Les notables Yasuki sont donc assez nombreux à sponsoriser les congrégations mineures. En dehors des plus prestigieuses cérémonies et de quelques donations de pure forme, ils ne recherchent pas les conseils des moines du Grand Temple et leur préfèrent des sycophantes qui ne leur feront pas la leçon sur les bienfaits supposés d'une vraie concurrence

ou de l'éthique commerciale. Officiellement, le Conseil n'a aucun problème avec le Grand Temple et toutes les marques publiques (et financières) de respect appropriées lui sont rendues. Dans les coulisses, les choses sont sensiblement différentes et la cordialité un peu plus forcée...

Voici, à titre d'exemple, deux des congrégations de la cité.

LA CONFRÉRIE DU TEMPLE ROUGE

Il s'agit de la plus importante congrégation de Daikoku après celle du Grand Temple. Le Temple Rouge fut bâti dans le Quartier de l'Ombre de Granit grâce aux dons de la famille Oenzo, très influente au sein de la roture. La Confrérie du Temple Rouge compte environ deux cents fidèles et n'a cessé de grandir au cours des siècles. Peu de ces fidèles appartiennent à la caste des samurai, car la plupart sont des artisans ou des commerçants heimin.

Outre sa position non négligeable, cette congrégation s'oppose à celle du Grand Temple et plus généralement à la Confrérie de Shinsei sur un point d'ordre « administratif ». Si le sojo d'un temple est généralement un doyen aussi respecté que vénérable, il peut arriver que l'on place un homme plus jeune, originaire d'une autre congrégation, afin qu'il fasse ses preuves ou apporte son aide. La hiérarchie entre les temples et au sein de la Confrérie de Shinsei reste relativement informelle et privilégie autant que possible les gens méritants. Le Temple Rouge ne suit en rien cette règle et on place toujours un ancien membre de la famille Oenzo à la direction de la congrégation. Soit le sojo choisit lui-même son successeur le moment venu, soit ses anciens parents le font pour lui. Le fait que le Temple Rouge soit généreusement financé par ses fidèles le place en situation privilégiée, car il n'a guère besoin de compter sur le réseau de solidarité entre congrégations encouragé par les traditions religieuses. La famille Oenzo peut donc se permettre de faire la sourde oreille aux suggestions de l'abbé du Grand Temple et continue à nommer

le chef du Temple Rouge sans tenir compte des recommandations qui lui sont faites.

LES ENFANTS DU TEMPLE DES QUATRE PIÈCES D'OR

Plus récente, cette congrégation a vu le jour il y a six ans dans le Quartier du Roc. Les mécènes de ce temple sont quatre marchands de la Place des Petits Plaisirs. Leurs noms sont inscrits sur les quatre koku d'or qui composent le collier de la statue de Daikoku trônant au centre du temple. Bien évidemment ce collier a donné son nom à l'endroit. Les quatre généreux mécènes sont Taigo le marchand de paniers, Zunto l'usurier, un fabricant de lampions du nom d'Ogara et un marchand de thé appelé Kato. Tous quatre sont impliqués à des titres divers dans les activités du quartier des plaisirs tout proche.

La congrégation ne compte qu'une vingtaine de fidèles pour l'instant, mais la situation géographique du petit temple très tape-à-l'œil contribue au lent essor de ce chiffre, sans que la demi-douzaine de moines aient besoin de faire trop d'efforts intenses. Les quatre marchands laissent pour l'essentiel le temple tourner tout seul. Ils se réunissent cependant périodiquement pour faire le point et le responsable des moines a été nommé par leurs soins. Des moines du Grand Temple de Daikoku auraient plusieurs fois déclaré que ce temple n'est pas accrédité par leur ordre mais cela ne semble gêner personne. L'intérêt des quatre hommes dans l'affaire est d'encourager la fréquentation de la Place des Petits Plaisirs et par conséquent celle de leurs échoppes. Ils savent que la réputation de la place juste devant l'entrée du quartier des Plaisirs éloigne certains clients de leur porte et espèrent ainsi donner un tour plus respectable à l'endroit. Car même à Sunda Mizu Mura, il y a des gens exagérément portés sur les convenances. Par ailleurs, leur statut de mécènes du temple ne nuit pas à l'image publique de ces commerçants, bien au contraire.

SIXIÈME PARTIE

水

HISTOIRE ET CHRONOLOGIE



LE PASSÉ DE SUNDA MIZU MURA

Avant la Chute du Paradis Céleste : seuls quelques pêcheurs s'installent à l'embouchure du grand fleuve qui sera plus tard dénommé Rivière de l'Or Blanc. Ils forment une poignée de communautés autour de la baie.

An 7 : Le kami Hida choisit les terres rudes qui bordent les montagnes et s'installe dans cette région éloignée de la capitale du tout jeune empire. Ses vassaux commencent à explorer et cartographier les terres méridionales. L'importance stratégique du grand fleuve qui sert de voie de communication majeure permettant de traverser l'empire et menant à une grande baie incite rapidement les suivants de Hida à étendre le petit Village de l'Eau Pure, pour en faire une cité portuaire. Plusieurs expéditions maritimes prennent la mer depuis ce port et tentent de longer les côtes du sud afin d'explorer l'océan. Par beau temps, certains marins croient apercevoir sur l'horizon les contours d'un rivage à l'est.

An 11 : Les suivants de Hida affrontent des hordes d'êtres difformes et ne tardent pas à découvrir leur origine : des territoires corrompus proche des frontières du clan du Crabe. On apprend également rapidement que c'est Fu Leng, un des frères de Hida, qui mène ces créatures. Le clan du Crabe mobilise ses forces et répand la nouvelle.

An 17 : un navire en mauvais état accoste à Sunda Mizu Mura et son équipage affirme avoir

découvert un grand archipel à l'est. Avec l'intensification du conflit contre l'Outremonde, cette nouvelle est considérée comme de faible importance. On fortifie Sunda Mizu Mura et on bâtit un fort sur les hauteurs dominant la baie.

An 40 : une offensive majeure de l'Outremonde dévaste les territoires du Crabe. Les ravages provoquent la famine. Le fort de la baie est assiégé mais les guerriers du Crabe parviennent à rompre l'encerclement et déferlent sur les créatures corrompues en train de dévaster le port.

An 42 : Jour des Tonnerres

An 44 : Suite à la guerre contre Fu Leng, Hida décide de fonder sur ses terres une structure où son savoir martial sera enseigné. Le fort qui surplombe Sunda Mizu Mura est rasé pour laisser la place au Dojo de Sunda Mizu Ryu. L'empire est en ruine, la famine règne et le clan du Crabe s'efforce d'exploiter au mieux les ressources en poisson de la baie. Les vétérans de la guerre et des familles de provinces dévastées viennent s'installer dans la région et l'agglomération commence à s'étendre au pied du fort.

An 67 : la famille Yasuki du clan de la Grue entreprend la construction d'entrepôts et de chantiers navals après avoir conclu de fructueux accords avec le clan du Crabe.

An 80 : Kaimetsu-uo, fils de Hida Osano-wo, s'installe dans l'archipel oriental et une voie commerciale peu fréquentée s'ouvre entre les îles et le continent.

An 210 : une épidémie frappe Sunda Mizu Mura. Cette date n'est pas forcément exacte mais on a coutume de dire que la maladie se répandit « dès le départ du Seigneur Hida pour l'Outremonde ». L'épidémie disparaît assez rapidement après avoir été stoppée brutalement dans sa progression au sein des rues du bourg. Un magnifique saule est déclaré responsable de cette rémission ; les religieux déclarent que le kami de l'arbre a intercédé auprès d'Ekibyogami pour protéger les habitants. Le Sanctuaire de l'Esprit des Saules fut certainement établi à cette occasion.

An 243 : Yasuki Tanaka invente le koku et son usage se répand rapidement au sein du clan de la Grue. L'Empereur, intrigué par cette innovation, ne

tarde pas à légitimer l'usage de ce nouveau moyen d'échange.

An 300 : bien que la date ne soit pas certaine, on admet couramment que cette année vit la pose de la première pierre du Grand Temple de Daikoku de Sunda Mizu Mura.

An 320 : les archives Kuni indiquent qu'un oni puissant sema le trouble dans la région pendant des mois et extermina tous ceux qui tentèrent de le traquer. Un shugenja ronin au nom inconnu aurait réussi à tuer ou emprisonner le monstre au prix de sa vie. On lie souvent cette histoire avec la légende de la Forêt de Bambou proche de la cité.

An 353 : les premiers Asahina s'installent avec leur suzerain à l'extrême sud des territoires de la Grue. Les familles Daidoji et Yasuki qui contrôlent la région se voient retirer certaines de leurs terres, qui sont attribuées à la nouvelle famille.

An 387 : (la Première Guerre) les clans du Crabe et de la Grue s'affrontent pour la suprématie de la péninsule de Kenkai Hanto. Pendant les premières années, le clan du Crabe souffre de l'embargo décrété par la Grue qui frappe également Sunda Mizu Mura. Certains négociants Yasuki mécontents organisent cependant une contrebande de denrées indispensables, ce qui ne manque pas de déplaire à ceux qui font partie de la ligne dure de leur clan. On appelle

couramment ces années « la Décennie des Poignards Dorés » dans le folklore local. Les factions Yasuki, le clan du Crabe et d'autres rivaux commerciaux (le clan du Scorpion et celui de la Mante notamment) se livrent à de nombreux affrontements : sabotages, vols de marchandises, attaques de bateaux à quai et assassinats se multiplient dans la cité. Les tensions au sein du clan de la Grue incitent le daimyo Yasuki Kiringu à faire scission et la violence se répand au sein des héritiers de Dame Yasuki. Kiringu ne tarde pas à afficher ouvertement sa position en faveur du clan du Crabe.

An 391 : le Gozoku voit officiellement le jour

An 400 : l'Empereur entérine la sécession de la famille Yasuki et son alliance avec le Crabe en autorisant son changement d'allégeance. Les derniers loyalistes Grue de la famille Yasuki se voient expulsés de Sunda Mizu Mura ou tués. Les terres Yasuki sont scindées en deux et une portion conséquente de celles qui bordent la Baie des Poissons Morts attribuée au clan du Crabe. Côté Grue, on place les Asahina à la tête des terres anciennement Yasuki dans l'espoir que leur pacifisme contribuera à restaurer la paix avec leurs voisins. Avec le retour de cette paix vient celui des affaires et la population de la cité s'accroît de façon spectaculaire. Cependant, outre les problèmes causés par la défection des Yasuki, une multitude de petites rivalités familiales ou personnelles,

consécutives aux événements de la Décennie des Poignards Dorés, crée des haines durables. Certaines de ces haines persisteront même au sein des Yasuki et entretiendront la rivalité au cœur de leur puissance financière.

An 401 : Yasuki Kiringu décrète que l'importance stratégique de Sunda Mizu Mura pour son clan d'adoption rend nécessaire une direction collégiale de la cité. Le Conseil présidé par les principaux négociants du grand port voit le jour, rendant compte au chef de la famille Yasuki installé au Palais de la Grue Noire tout proche.

An 412 : suite à la disparition du champion Matsu Itagi dans l'Outremonde, sa sœur Matsu Oki mène une armée sur les terres du Crabe. Une partie des forces du Lion descend le long de la Rivière de l'Or Blanc et s'installe à peu de distance de la cité. Cependant, le sacrifice de Hida Tadaka résout rapidement la crise et le clan du Lion rapatrie ses hommes.

An 480 (environ) : voyant que les Daidoji ont repris en main les rênes des activités commerciales du clan de la Grue et qu'ils parviendront à garder la haute-main sur les échanges entre les clans, les Yasuki réalisent qu'ils ne pourront pas se couper complètement de ces vastes flux de marchandises. Le Conseil de Sunda Mizu Mura organise une réunion avec plusieurs ronin de sa connaissance et impulse la formation des Écailles de la Carpe. La nouvelle organisation qui servira de paravent

aux activités commerciales illégales avec le clan de la Grue, entre autres, établit son quartier général à l'Auberge des Marées Favorables. La légende veut que ce soit dans cet établissement que se réunirent les chefs ronin et les membres du Conseil.

An 499 : durant les décennies qui suivent la fin du Gozoku, la famille Otomo a renforcé le pouvoir impérial et s'intéresse entre autres à Sunda Mizu Mura. Les fonctionnaires impériaux donnent l'ordre à la famille Yasuki de nommer un Gouverneur de la cité et de réorganiser son administration selon le modèle impérial. Ces mesures visent à la reprise en main des structures administratives des différentes provinces ainsi qu'à leur harmonisation. Cependant, le Conseil demeure officiellement en place pour « assister » le Gouverneur qui en sera toujours issu.

546 : pour honorer le clan du Crabe et ses constants sacrifices, Hantei XII lui offre un grand miroir d'or, de cristal et de jade. On installe la sainte relique à Sunda Mizu Mura, au cœur d'un petit mais splendide temple dédié à Amaterasu, que l'on bâtit pour l'occasion.

620 : parution du premier recueil des Contes du Pinneau Fou, réalisé par le négociant en thé Yasuki Seishiro. Tous les cent ans, ses descendants publient un nouveau recueil et nul ne pourra jamais expliquer d'où ils tiennent les textes qui composent ces ouvrages.

622 : Yasuki Nobunaga met à jour un complot contre le Conseil de Sunda Mizu Mura et organise un « nettoyage » au sein de sa propre famille. En récompense le seigneur des Yasuki le place à la tête d'une nouvelle famille mineure qui aura la charge de la protection du Conseil.

671 : le célèbre pirate Yasuki Fumoki disparaît en mer.

714 : Hiruma Sakasu fait construire le Temple de Benten de la cité en l'honneur de sa bien-aimée.

715 : Bataille du Pont des Marées. Le sacrifice de Daidoji Masashigi incite les membres de la famille Hida à de meilleurs rapports avec les Daidoji. Ceux-ci tentent alors d'en profiter pour s'implanter plus officiellement à Sunda Mizu Mura, mais le Conseil s'y oppose fermement et quelques mois plus tard, l'Empire a un autre souci majeur sur les bras. La tentative des Daidoji tourne court.

716 : Les armées de Mangeur déferlent sur les provinces Hiruma et Kuni. Le général Hiruma Sakasu meurt durant la guerre et ses cendres sont ramenées au petit Temple de Benten où sa promise se retire comme nonne. Sunda Mizu Mura devient une base arrière de première importance, assurant le ravitaillement par mer et par terre des troupes sur le front. De nombreux samurai blessés y sont envoyés en convalescence

et à l'issue de la guerre, la plupart de ceux devenus inaptes au combat intègrent le dojo de Sunda Mizu Ryu.

720 : plusieurs moines et guérisseurs du clan du Crabe qui ont officié pendant la guerre contre Mangeur continuent à s'occuper des blessés les plus graves dans les installations de fortune construites à Sunda Mizu Mura pendant les conflits.

722 : la piraterie et l'essor du clan de la Mante amènent le clan du Crabe à développer ses chantiers navals. Près de Sunda Mizu Mura, le petit village de Fundai Mura devient une enclave Kaiu de première importance. Le Champion du Clan oblige les Yasuki à reverser aux Kaiu et à leurs vassaux de la famille Fundai un pourcentage de leurs gains transportés grâce aux navires de Fundai Mura, qui devient un des chantiers navals les plus célèbres de l'Empire.

723 : fondation du Temple des Huit Pétales, qui accueille certains vétérans de la guerre contre Mangeur, dont l'esprit reste marqué par le conflit. L'étude des traumatismes psychiques, dans l'espoir de guérir les malheureux, finit par attirer l'attention de la famille Kuni, qui envoie sur place un tsukai-sagasu. Cette tutelle reste encore effective à l'heure actuelle.

780 : alors que la demande ne cesse de croître, la famille Kaiu et ses vassaux Fundai se retrouvent aux prises avec des difficultés

chroniques d'approvisionnement en matières premières pour les chantiers navals. Les Kaiu se doutent de la responsabilité du Conseil dans leurs déboires, car les deux agglomérations sont toutes proches, mais ils n'ont pas de réseaux d'approvisionnement autonomes. Après de longues négociations, le chef de la famille Yasuki et le Conseil autorisent l'implantation à Sunda Mizu Mura de nouveaux chantiers Kaiu, qui récupèrent une partie des installations portuaires. Cependant, les Yasuki obtiennent en échange que les habitants de la cité soient employés en grand nombre aux chantiers navals et surtout que les taxes frappant leurs navires transportés sur les vaisseaux construits par les Fundai soient abolies. La famille Kaiu arrache de son côté au Champion du Clan la promesse que les chantiers de Sunda Mizu Mura formeront une enclave qui demeurera à jamais indépendante des autorités de la ville, au grand dam des Yasuki.

782 : profitant de la forte présence des ingénieurs Kaiu dans la cité, le clan du Crabe entreprend de grands travaux à Sunda Mizu Mura, poumon économique du clan. La cité se voit dotée de nouvelles murailles plus hautes, plus épaisses et plus impressionnantes. La métropole prend son allure générale actuelle.

906 : Mort du général Yasuki Juniwa au combat contre les wako (pirates) du Requin d'Or, qui tentent l'un des plus audacieux raids de l'histoire de la piraterie. Au

cours de leur attaque nocturne, les pirates frappent pour s'emparer à quai d'une quinzaine de navires marchands ainsi que du contenu des entrepôts tout proches. À l'issue des affrontements, les dégâts s'avèrent relativement minimes et la majeure partie de la petite flotte pirate anéantie, mais sans l'astuce de Juniwa, la situation aurait été bien plus dramatique. Un des ponts de la cité est reconstruit et rebaptisé en son honneur. Les Yasuki ne cesseront jamais de prétendre que le Requin d'Or était financé par la famille Daidoji, mais les témoignages des pirates capturés seront jugés insuffisants.

1102 : le magistrat impérial Asako Takei est nommé à Sunda Mizu Mura.

1109 : Hida Sakamasu demande à être retiré du front et devient le grand maître du dojo de Sunda Mizu Ryu.

1112 : Yasuki Numida, Gouverneur de Sunda Mizu Mura, est assassiné par un ronin ayant des liens avec la famille Daidoji. Son fils Toroboshi devient le nouveau gouverneur.

1116 : accusée d'infidélité par son mari, l'épouse du Gouverneur Yasuki Toroboshi fait jigai.

1118 : Nobunaga Heihachiro revient à Sunda Mizu Mura et fonde son petit dojo.

1120 : Pour raisons de santé, le magistrat d'émeraude Asako Takei prend sa retraite au nouvel

an, quelques mois avant la date prévue. Son poste demeure vacant et Hida Kisada décide de faire de la résidence un hôpital avant l'arrivée du nouveau magistrat.

La shugenja Kuni Shiranai est détachée auprès du Conseil pour les affaires spirituelles, religieuses et magiques.

Parution du dernier recueil en date des Contes du Pinceau Fou (le sixième depuis que le premier est paru en 620).

Daidoji Shigemori s'installe avec son frère Shigenaga à Sunda Mizu Mura.

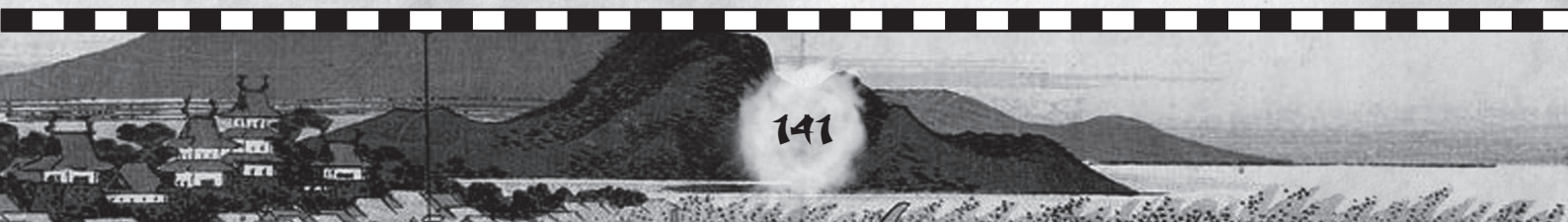
Durant le mois du Coq, le magistrat d'émeraude itinérant Kitsuki Jin démasque un groupe de contrebandiers qui convoyaient entre autres choses de l'obsidienne corrompue.

1121 : L'Alliance Tripartite est fondée après que les clans du Renard, du Moineau et de la Guêpe aient repoussé les armées du général Bayushi Tomaru. Des accords essentiellement commerciaux sont passés entre la cité et les trois clans mineurs. Kitsune Dojiro et Suzume Kobayashi s'installent dans la cité.

La nonne Ai devient responsable du petit temple de Benten du quartier noble.

La maison de Kuni Sakasu est détruite dans un incendie criminel dont sa famille réchappe par miracle, grâce à l'intervention des soldats du feu.

Début de l'année 1122 : la situation de Sunda Mizu Mura correspond à celle décrite dans ce supplément.



LE FUTUR DE SUNDA MIZU MURA

Les pages qui suivent décrivent deux types d'évènements : ceux qui affectent de près ou de loin la ville ou plus généralement la famille Yasuki ainsi que le clan du Crabe et ceux qui concernent directement certaines personnalités décrites dans le Guide du Maître de Sunda Mizu Mura.

La première catégorie d'évènements respecte la chronologie officielle d'AEG, avec quelques rajouts ponctuels qui comblent certaines incohérences ou certaines omissions.

La deuxième catégorie d'évènements est comme on peut le supposer entièrement optionnelle puisqu'elle est bien plus susceptible d'être influencée par vos choix ainsi que les actions de vos joueurs. Elle ne reflète qu'un futur possible et ne doit certainement pas passer avant vos propres décisions.

LA GUERRE DES CLANS

1122

L'année sera marquée par la brève mais intense Guerre de l'Opium à Ryoko Owari, la principale place commerciale reliée par la rivière à Sunda Mizu Mura. L'approvisionnement en opium sera sévèrement compromis pendant plusieurs semaines, en particulier après la mort de Bayushi Korechika qui menait le cartel en charge de la distribution sur les terres du clan du Crabe. Il faudra attendre plusieurs mois pour que la situation revienne à la normale, mais la flambée du prix de l'opium provoquera divers troubles dans les bas-fonds de Sunda Mizu Mura.

1123

Yasuki Taka, daimyo de la famille Yasuki, fait partie des quatre témoins qui dénoncent le clan du Lièvre comme abritant des maho-tsukai, ce qui légitime de façon rétroactive sa destruction par le clan du Scorpion peu de temps auparavant.

Mois du Coq

Lorsque le clan du Crabe apprend le Coup d'État, le port de Sunda Mizu Mura lui permet d'embarquer

un grand nombre d'unités rapidement convoyées jusqu'à proximité de la capitale. Kisada tirera certaines leçons de cette opération, qui lui serviront quelques années plus tard.

Yasuki Minako recueille Bayushi Chohime et Bayushi Atsuyo. Chohime commence à manipuler son amante.

Mois du Singe

Les Adeptes du Sang de la cellule du Monastère de la Terre Paisible sont démasqués par un groupe de magistrats itinérants, que le sinistre Yajinden avait jeté dans les griffes des faux moines pour s'en débarrasser. Le groupe de sectateurs livre un combat féroce mais est éliminé et le monastère en partie détruit par les flammes. L'organisation des disciples de Iuchiban se voit mystérieusement privée de direction quelques mois plus tard (ces évènements correspondent au scénario « la Tombe de Iuchiban », qui se solde par la destruction temporaire du Conseil des Cinq et l'emprisonnement de Yajinden au cœur de la Tombe).

1124

Alors que le Lion et la Grue s'enfoncent dans la guerre, les cartels Daidoji concentrent leurs efforts sur les territoires de leur clan au nord de la Chaîne du Toit du Monde, permettant ainsi à la famille Yasuki de mettre rapidement à profit les opportunités que lui laisse son ennemi de toujours.

1125

Le clan mineur du Faucon est officiellement absorbé au sein du clan du Crabe. Celui-ci tente de s'accaparer les terres méridionales du clan du Scorpion dissous mais ne peut se permettre d'efforts militaires majeurs pour pacifier la région. Cependant, les Yasuki parviennent ainsi à renforcer leurs liens commerciaux avec la Licorne et le Lion plongé dans la guerre, au détriment de la Grue et de la Mante qui ont de grandes difficultés à agir aussi loin du littoral.

L'épidémie de Consommation ravage les provinces centrales de l'Empire et des mesures de quarantaine

sévère doivent être prises à Sunda Mizu Mura. Tous les voyageurs venus des terres du Scorpion ou de l'Alliance Tripartite sont examinés et les malades refoulés ou tués.

Ide Rotsushan et Yasuki Bayuri succombent à la maladie.

Usagi Ozaki parvient à défaire les accusations de maho contre son clan et le réhabilite. La rétractation de Yasuki Taka joue un rôle non négligeable dans cet évènement.

1126

Une fois qu'Hida Kisada a conclu son alliance avec l'Outremonde, les chantiers des Arsenaux Kaiu voient leur activité augmenter considérablement. Une armée Crabe/Outremonde commence à remonter vers le nord, pour mettre à sac Ryoko Owari et s'emparer du Col de Beiden. De nombreux étudiants du dojo de Sunda Mizu Ryu sont envoyés dans le nord. Cependant, Sunda Mizu Mura sert également de base à une expédition qui attaque et assiège la forteresse des Jardins sous la Cité des Ombres. Le clan de la Grue, déjà fort occupé avec le Lion, ne peut envoyer que de maigres renforts aux Jardins et plusieurs escouades de maraudeurs Crabe présents dans les provinces Asahina augmentent la confusion.

Certaines créatures corrompues alliées au Crabe profitent de toutes les occasions possibles pour « déserrer » et se disperser furtivement dans les territoires du sud. Plusieurs années après la défaite de Fu Leng, ses séides continueront ainsi à poser problème dans le sud de l'Empire.

Daidoji Shigemori parvient à survivre à pas moins de trois tentatives d'assassinat cette année, mais son petit cartel familial, isolé du reste des Daidoji, est au bord du gouffre.

Les Yasuki organisent à grande échelle le pillage des territoires du Scorpion, mais se heurtent à des « ronin » qui connaissent bien ces territoires ainsi qu'à diverses créatures de l'Outremonde qui ont profité du chaos pour abandonner leurs alliés du clan du Crabe.



Profitant de l'ignorance du Conseil, Yasuki Minako, sous la coupe de Bayushi Chohime, utilise certains de ses contacts au sein de la Garde des Eaux pour que les membres renégats du Scorpion soient tenus au courant de tous les mouvements sur la rivière et sachent quelles cargaisons leur seront les plus utiles à capturer. Bayushi Atsuyo devient le principal agent du clan déchu dans la région.

1127

La famille Yasuki se retrouve pleinement impliquée dans l'effort de guerre et le Conseil de Sunda Mizu Mura se réunit presque quotidiennement.

Une vague d'arrestations spectaculaire marque les premiers jours de l'année, ciblant les négociants affiliés aux autres clans ainsi que leurs représentants officiels. Shigemori est emprisonné, ses frères Shigenaga et Shigenobu parviennent à échapper aux autorités mais jugent plus prudent de quitter la ville et partent à travers les montagnes. Kitsuki Kaemon est blessé en tentant de résister aux hommes de la Garde Grise.



... Quartier de la Sinueuse

Shiba Tange défait les Gardes du Conseil venus l'arrêter et disparaît dans les rues. Les altercations entre les autorités et les représentants des autres clans ainsi que les rumeurs sur l'alliance avec l'Outremonde suscitent l'inquiétude, tandis que le commerce chute notablement alors que les seigneurs Yasuki s'accaparent les richesses des négociants emprisonnés.

Mois du Dragon

Victoire du clan du Crabe qui rase les Jardins sous la Cité des Ombres mais ne peut mettre la main sur les précieuses maquettes des Daidoji, détruites par les assiégés des semaines auparavant. Des schémas reproduisant certaines de ces maquettes sont sauvés par les Chiens de Meute. Ils font croire à leurs ennemis qu'ils tentent de les ramener dans le nord et sacrifient plusieurs de leurs agents tandis que les véritables plans sont confiés à la ronin Naishiko.

Durant les mois du Serpent et du Cheval, le clan du Crabe subit deux revers d'importance : des saboteurs du clan de la Mante menés par Atemori parviennent

à pénétrer dans les Arsenaux Kaiu, pour y causer des dégâts conséquents avec du « poivre gaijin » (de la poudre noire) et Hida Sukune est défait à la Bataille de Beiden.

Mois de la Chèvre

Kisada fait réquisitionner une partie des effectifs de la Garde Grise et de la Garde des Eaux pour préparer sa prochaine campagne. Un réseau régulier de ravitaillement remontant la Rivière de l'Or Blanc jusqu'à Ryoko Owari où se sont repliées les armées de Kisada est mis en place. Les blessés sont massivement accueillis dans la métropole et les rumeurs sur la guerre et l'Outremonde se multiplient. Des éléments avancés du Crabe prennent le contrôle de l'ensemble des terres Asahina qui bordent la Baie des Poissons Morts, mais se heurtent aux harceleurs Daidoji et aux illusions des shugenja de la Grue.

La mobilisation des forces militaires de la cité et les pillages orchestrés par les Yasuki attirent de plus en plus de criminels dans la province et rapidement, les Brigadiers se retrouvent par la force des choses à jouer

également le rôle de vigiles. Les autorités sont en effet dépassées et peu soucieuses du sort du petit peuple. Nobunaga Heihachiro devient rapidement une sorte de figure populaire, en se dressant avec les élèves de son dojo aux côtés des Brigadiers. Les petits seigneurs du crime indépendants comme Saemon ou Kisaragi se retrouvent plongés dans des guerres entre bandes rivales.

Mois du Rat

Avec l'hiver vient l'établissement de campements de fortune à peu de distance du village eta de Sunda Mizu Mura. Ces tentes et cabanes sommaires abritent des gobelins et des bushi souillés que Kisada se prépare à utiliser pour attaquer Otosan Uchi aux côtés de ses troupes. Au sein de la métropole, les décisions des Yasuki, la criminalité rampante et la présence toute proche de forces du Sombre Seigneur font grimper le mécontentement. Caricatures, chansons satyriques et jets de substances répugnantes sur les édifices officiels se multiplient. Le peintre Haranobe parvient à faire évader Suzume Kobayashi qui décide de se porter à l'aide du peuple. Haranobe, Kobayashi et Heihachiro forment avec les chefs des brigades un noyau de gens résolus à protéger la cité et ses habitants.

Durant les mois d'hiver, ce groupe s'efforce de neutraliser les criminels les plus violents avec des succès notables, mais parallèlement à leur succès, de plus en plus de gens se mettent à croire qu'ils devraient renverser le Conseil et organiser la destruction du campement d'êtres corrompus. Cet endroit prend graduellement de l'importance alors que l'Outremonde, avec la bénédiction de Hida Kisada, y rassemble des êtres de plus en plus malsains.

Atemori, Naishiko et Bayushi Atsuyo profitent des troubles populaires pour agir. Bien qu'ils ne soient pas alliés, leurs actions dispersées amplifient la confusion.

Mois du Bœuf

La cellule d'Adeptes du Sang de la Forêt de Bambous profite de la proximité du campement de l'Outremonde pour multiplier les enlèvements de paysans. Bayushi Atsuyo manque de peu être capturée par une patrouille et file se réfugier dans la résidence

de Yasuki Minako. Impuissante, elle assiste à l'arrestation de Minako et de Chohime, dénoncées par un agent de Toroboshi. Le Conseil se sert alors de preuves matérielles des crimes de Minako trouvées dans sa résidence pour l'accuser de pratiquer la maho, en plus de dissimuler une renégate du Scorpion. Minako et Chohime sont décapitées et Atsuyo décide de venger sa maîtresse. Elle s'infiltré nuitamment dans le Palais du Conseil mais tombe sur Nobunaga Ishiotoshi. Le vieux chef de la Garde du Conseil s'avère bien plus dangereux que la tueuse du Scorpion, qui parvient à s'enfuir mais succombe à ses blessures dans un bosquet proche du palais. Son corps sera retrouvé à l'aube et jeté en pâture aux gobelins qui campent près de la ville.

Mois du Tigre

Un édit du Conseil légitime une répression féroce et des combats de rue ont lieu dans les quartiers des plaisirs, identifiés comme les principaux foyers rebelles par les espions Yasuki. Suzume Kobayashi meurt les armes à la main durant une descente de la Garde Grise. Haranobe fera de lui un héros immortel du petit peuple avec ses peintures. Durant le même raid des autorités, Haranobe et Heihachiro sont sauvés par l'intervention d'un héros inattendu, Shiba Tengen, qui rejoint leur groupe.

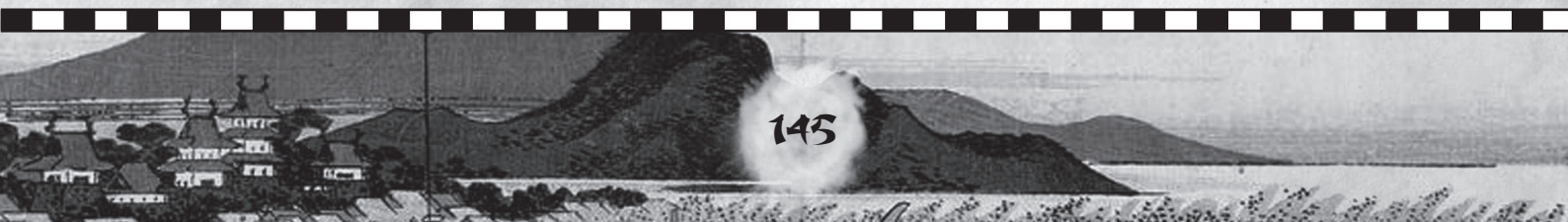
Les « rebelles » survivants se cachent, poursuivis par les autorités. Atemori, qui a orchestré cette diversion et les a dénoncés afin de protéger ses propres agents, juge plus prudent de quitter la ville.

Benten no Ai, Natsu et le mystérieux San organisent un petit réseau pour aider les nécessiteux qui se multiplient depuis le début de la guerre. Bien qu'ils soient loin d'être les seuls religieux impliqués de cette manière, les autorités ignorent qu'ils en profitent pour patrouiller dans le quartier des eta et s'assurer que les intouchables sont protégés de leurs nouveaux et sinistres voisins.

1128

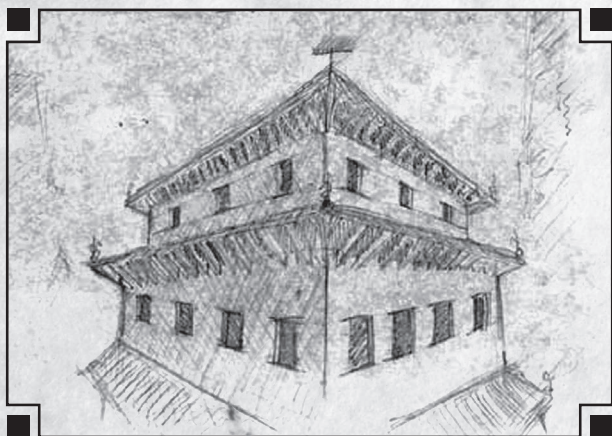
Mois du Lièvre

Les forces de l'Outremonde installées près de Sunda Mizu Mura sont rassemblées à bord de radeaux de fortune qui descendent la rivière jusqu'au milieu de la baie, où les attendent les Koutetsukan des



Arsenaux Kaiu à bord desquels les êtres et guerriers souillés doivent embarquer. Malgré toutes les précautions, plusieurs dizaines d'Egarés et de créatures corrompues parviennent à se glisser dans les eaux et des affrontements sporadiques ont lieu durant plusieurs jours dans le reste de la cité. Les derniers rebelles se manifestent malgré les risques pour aider la population.

Kisada prend le commandement de la petite flotte qui se met en route vers la capitale et attaque Ootosan Uchi par surprise. Cependant, le Champion du Crabe est mutilé par Fu Leng au cœur du Palais Impérial et les forces de l'Outremonde se retournent contre lui. La grande majorité des bushi embarqués dans cette expédition sont tués et parmi les survivants, la plupart sont corrompus et se prosternent devant le Dieu Sombre révélé.



Les mois du Dragon et du Serpent voient le clan du Crabe aux prises avec ses « alliés » de l'Outremonde. Ceux-ci obtiennent quelques renforts malgré le courage des guerriers restés sur le Mur des Bâtisseurs et une multitude d'escarmouches a lieu dans les provinces des Hida et des Yasuki.

De nombreux guerriers corrompus se rassemblent derrière le Faux Hoturi qui fait route vers Shinden Asahina. Il sera défait par le vrai champion de la Grue à la Bataille de l'Honneur Ensanglanté.

Mois du Singe

Las des récriminations constantes de l'Abbé Mizubo, qui les critique pour leur rapacité et leur égoïsme, les Yasuki ordonnent son arrestation. Les moines du Grand Temple jettent les guerriers du Crabe hors

du bâtiment sacré et font une annonce des plus provocantes : « Si les Hida qui ne doivent pas faillir ne peuvent freiner la tyrannie de leurs serviteurs, nous allons devoir le faire à leur place »

Toroboshi sait qu'une répression ouverte risque de mettre le feu aux poudres, alors que le mécontentement règne et que les « rebelles » courent toujours. Il tente alors de manipuler les autres congrégations de Daikoku pour faire déclarer celle du Grand Temple hérétique. Kuni Hayesu essaye d'expliquer que la cité n'a pas besoin de troubles supplémentaires mais on le met poliment à la porte. En désespoir de cause, le magistrat quitte le palais et tombe nez à nez avec Kaiu Utsuan et Hida Sakamasu, qui lui ordonnent en termes à peine déguisés de les accompagner jusqu'au Conseil. Les deux hommes avertissent les seigneurs de la cité que les forces qu'ils contrôlent se dresseront contre eux s'ils continuent à s'en prendre à des moines et des heimin. Bien que Toroboshi et Sobuju soient partisans d'une ligne encore plus dure, Akunshin et Nashira parviennent à calmer la situation. Au final, le Conseil décide de faire marche arrière et laisse le Grand Temple tranquille.

Mois du Rat

Les forces de l'Outremonde parviennent à franchir le Mur et une vaste horde commence à traverser l'empire, avec comme destination évidente la capitale aux mains d'un empereur corrompu.

Hida Tsuru rassemble une parodie de Cour d'Hiver dans les ruines de Kyuden Doji et l'alliance entre les clans commence à prendre vraiment forme.

Mois du Boeuf

Le neuvième jour du mois du Bœuf voit la plus décisive bataille de ces derniers siècles être livrée à Ootosan Uchi. Le Second Jour des Tonnerres se conclut par la défaite de Fu Leng et la naissance d'une nouvelle dynastie impériale.

Hida Yakamo prend officiellement le contrôle du Clan du Crabe. Les derniers captifs des autres clans sont relâchés. Le Conseil décide de ne pas remplacer Yasuki Minako et laisse son siège vacant.

1129

Cette année est marquée par l'essor de Sunda Mizu Mura comme pôle commercial parallèlement au repeuplement des territoires Scorpion et aux travaux entrepris après la guerre dans tout l'Empire. Cependant, les Yasuki subissent certains revers cuisants et perdent plusieurs membres influents de leurs cartels lorsque la vengeance du clan du Scorpion s'abat sur ceux qui ont pillé leurs terres. Dans l'ombre, le Kolat qui bénéficie de soutiens considérables au sein des Yasuki ainsi que du clan de la Licorne parvient à contrecarrer les activités du Scorpion, mais la conspiration sait que des gens bien placés dans l'Empire connaissent désormais son existence.

Atemori (désormais Yoritomo Atemori) refait surface en ville. Il commence à prendre contact avec d'anciens alliés de Yasuki Minako, dans l'espoir d'en faire des outils contre ses rivaux.

Mois du Tigre

Shinjo Yasamura, le fils du champion de la Licorne Yokatsu (un des Dix Maîtres du Kolat) devient l'époux de Hida O-ushi. La conspiration commence à planifier ce qu'elle peut espérer gagner de ce nouveau rapprochement entre les deux clans au sein desquels elle est la mieux implantée.

Pendant l'hiver, un Goju qui terrorise depuis des mois l'un des jeunes moines du Temple de Dame Soleil le force à remplacer certains objets sacrés faits de cristal par des imitations en verre. Les originaux sont détruits par le moineillon dont on retrouve le corps décapité dans la baie. Nul ne pense à vérifier les saintes reliques et le crime reste impuni.

LA GUERRE CONTRE L'OMBRE

1130

Mois du Lièvre

Mort de Hida Kisada, divinisé par l'Empereur Toturi qui fait de lui la Fortune de la Persistance. Quelques jours plus tard, l'empereur disparaît, enlevé par les agents de l'Ombre. Ceux-ci font en

sorte d'incriminer le clan du Scorpion, ce qui force Kakita Toshimoko à les exiler dans le désert.

Les territoires du Scorpion se retrouvent à nouveau sans suzerain, ce qui ne manque pas d'intéresser la famille Yasuki.

Mois du Serpent

Le clan du Crabe, mené par Hida Yakamo et aidé par les Naga, entreprend le siège de Shiro Hiruma et la reconquête des terres perdues quatre siècles auparavant.

Les ambitions des Yasuki sont réduites à néant en ce qui concerne les territoires Scorpion lorsque le clan de la Mante débarque en masse pour les occuper, les édits de l'Empereur lui accordant la prééminence sur les terres « non-alignées ». L'effort de guerre entrepris dans les anciens territoires Hiruma force la famille Yasuki à concentrer ses ressources logistiques aux alentours du Mur.

Les Écailles de la Carpe découvrent les menées de Yoritomo Atemori et lui font clairement comprendre qu'ils ne le laisseront en vie que si ses alliés pirates continuent, comme sous Yasuki Minako, à harceler les navires de la Grue et du Phénix.

Mois du Cheval

Kuni Hayesu, qui s'est fait remarquer par son indécision durant la période de troubles civils qui a frappé Sunda Mizu Mura, décide de faire seppuku. Cependant, ses assistants découvrent à leur grande horreur que le magistrat a d'abord détruit tous les dossiers rassemblés sur les « rebelles » des quartiers populaires. Quelques semaines plus tard, Yasuki Toroboshi manque de peu de succomber à une attaque d'apoplexie lorsqu'il apprend que Hida Yakamo a décrété l'amnistie générale. Il semble qu'Hayesu avait pris quelques précautions avant sa mort, pour protéger les « rebelles » de la rancune de ses anciens maîtres.

Nobunaga Heihachiro, Haranobe, Naishiko, Shiba Tangen, Kansha et bien d'autres deviennent des célébrités locales.

Daidoji Shigenaga manque de mourir dans une embuscade orchestrée par les hommes de Toroboshi alors qu'il escortait une caravane. Il doit en partie l'échec de l'attaque à l'intervention opportune du ronin Ujiro.

Les rescapés du Conseil décident de demeurer un club fermé et après le siège de Minako, celui de Bayuri reste vacant. Toroboshi subit un second désaveu cuisant lorsque Hida Yakamo ordonne que Kuni Shiranai soit nommée membre permanent.

Yasuki Taeru devient le premier magistrat de la cité.

1131

Alors que l'Ombre étend son influence jusqu'au cœur du Palais Impérial, le clan du Crabe est durement marqué par la défection des Naga peu après le nouvel an. Les armées qui tiennent Shiro Hiruma sont constamment harcelées par les forces de l'Outremonde menées par Kuni Yori, qui parvient même à ressusciter le sinistre Moto Tsume durant le Mois du Singe.

1132

Mois du Lièvre

Les forces de Moto Tsume et Kuni Yori forcent Hida Yakamo à quitter Shiro Hiruma pour aller chercher des renforts. Moto Tsume capture le daimyo du Crabe, repéré à cause de l'aura de la Main de Jade. Le clan passe sous le contrôle de la sœur de Yakamo, O-ushi.

L'effort de guerre du Crabe commence à avoir des conséquences sur sa production agricole.

Mois du Serpent

On retrouve l'Empereur à Mori Kage Toshi, mais à l'insu de tous, l'Ombre a étendu son influence corruptrice sur Toturi.

Les armées du Lion marchent vers le sud, à destination des terres du Crabe. Ikoma Tsanuri envoie plusieurs messagers pour indiquer à Hida O-ushi que le Lion vient se porter à l'aide du Crabe mais les agents de l'Ombre interviennent : ils éliminent les messagers du Lion et font parvenir de faux messages amicaux jusqu'à Tsanuri. Sans nouvelles du Lion, le Crabe s'attend à une invasion massive et tente avec ses maigres forces de fortifier ses frontières septentrionales.

Mois du Cheval

L'empereur Toturi, sous l'influence de l'Ombre, dénonce l'existence des Kolats et entame une purge

aussi soudaine qu'inefficace. Cependant, la conspiration se voit tout de même forcée de redéployer ses agents hors de la capitale.

Nobunaga Heihachiro épouse la nonne Benten no Ai.

Mois de la Chèvre

Les armées Lion sont prises par surprise lorsqu'une force inférieure en nombre de guerriers Crabe les attaque, mais ils parviennent à la vaincre. De son côté, Hida O-ushi reçoit de faux rapports témoignant des ravages causés par les « envahisseurs » et décrète la mobilisation de tous les hommes valides pour sauver le clan.

Ayant gardé en mémoire ce qui se passa durant la Guerre des Clans, le Conseil de Sunda Mizu Mura ordonne le déploiement des Brigadiers comme troupes de soutien aux élèves du dojo, conservant l'essentiel de la Garde Grise et de la Garde des Eaux dans la cité, à toutes fins utiles...

Les Goju découvrent que Yasuki Taka appartient au Kolat. Le même groupe de pions de l'Ombre se rend à Sunda Mizu Mura et rend visite à Kitsuki Kaemon. Terrorisé par le retour de ses « parents », il meurt d'une crise cardiaque avant que les séides du Néant n'aient pu le forcer à les rejoindre.

Mois du Singe

Les tortionnaires de Hida Yakamo le tuent par mégarde. Leur mort des mains de Tsume et Yori est absolument atroce.

Mois du Coq

Hida O-ushi et Ikoma Tsanuri se rencontrent et comprennent qu'on a tenté de monter leurs clans l'un contre l'autre. Les armées du Lion et du Crabe s'unissent et déferlent sur les territoires Hiruma assiégés par l'Outremonde. Les mines de jade secrètes des montagnes de la Muraille Bordant l'Océan multiplient leurs convois et la famille Yasuki doit redoubler d'efforts. Les Goju parviennent à perturber sévèrement cet approvisionnement.

Le kami Shinjo réapparaît, accompagnée des Scorpions exilés et des hordes Moto. Elle commence sa purge des Kolats infiltrés au sein du clan qu'elle a fondé. L'existence de la conspiration éclate au grand

jour. Les Kolats utilisent la famille Yasuki à son insu pour permettre à certains agents d'échapper à la vengeance de Dame Shinjo.

Mois du Chien

Le réveil de la Grande Araignée de Mer provoque la pollution des eaux alentours et la mort massive de nombreux poissons comestibles. L'industrie de la pêche manque de s'effondrer. La Baie des Poissons Morts est relativement protégée de ce désastre mais le clan du Crabe est déjà au bord de la famine, toutes ses ressources étant investies dans la reconquête des provinces Hiruma.

Mois du Sanglier

Les actions de l'Ombre à Volturum fragilisent les barrières entre les Royaumes Spirituels. Des esprits défunts commencent à réapparaître partout dans l'Empire et plusieurs visions du général Yasuki Juniwa, mort en 906, sont déclarées aux autorités. Une patrouille d'éclaireurs sauvée d'un oni par un mystérieux samurai prétend même qu'il s'agissait du premier Hiruma.

Mois du Rat

Onnotangu se manifeste à Otsan Uchi, avant d'être vaincu par Hitomi. La lune disparaît du ciel et l'ordre naturel en est grandement perturbé. Amaterasu abandonne sa charge et la lumière du soleil disparaît à son tour. Cette période de ténèbres permet à l'Ombre d'agir plus ouvertement et l'empire plonge dans le chaos.

Un commando de Goju décide d'anéantir les dirigeants de la famille Yasuki rassemblés à Yasuki Yashiki, dans l'espoir de handicaper les armées unifiées Lion/Crabe. Yasuki Toroboshi survit grâce au sacrifice de Nobunaga Ishiotoshi qui meurt en le défendant. À l'insu de tous, Yasuki Taka est infecté par l'Ombre. Prétendant être simplement blessé et craindre de nouvelles attaques, il se cloître dans les appartements mis à sa disposition. En luttant contre l'emprise de l'Ombre, Taka laisse échapper des bribes d'informations cruciales sur la conspiration Kolat récemment dévoilée. Akunshin qui se rend souvent à son chevet en entend une partie, il réalise alors que son daimyo en était membre et se servait de lui pour lutter contre sa propre organisation.

Après vingt-sept jours de ténèbres, Hitomi se donne la mort et devient la nouvelle lune. L'obscurité se dissipe un peu.

Mois du Bœuf

Les Naga ressuscitent Hida Yakamo tandis qu'à Volturum, les forces de Kuni Yori et de Goju Adorai s'allient contre les armées du Lion et du Crabe. Les Kolats enlèvent Yasuki Taka pour l'enfermer dans une prison de cristal. Le Conseil n'a aucune explication à avancer et met cette disparition sur le compte des Goju. Taka ne succombera jamais totalement à l'Ombre et deviendra le chef de la future secte du Jade. Cependant, l'essentiel de sa personnalité et de ses souvenirs a disparu. Le Kolat ignorera toujours que ses délires ont eu pour témoin Yasuki Akunshin, qui décide secrètement de poursuivre la lutte contre la conspiration.

Mois du Tigre

Amaterasu fait jigai et laisse Hida Yakamo devenir le nouveau Soleil.

Année 1133

Mois du Lièvre

Les provinces Hiruma sont reconquises mais Ikoma Tsanuri et Hida O-ushi réalisent que les forces de l'Outremonde ont effectué une retraite délibérée.

Mois du Dragon

L'Empereur Toturi fait seppuku pour échapper à l'Ombre qui se répand dans son âme, son épouse Kaede assume temporairement le trône.

Mois du Serpent

Kaede rassemble les champions des clans et révèle ce qu'elle sait de l'Ombre ainsi que la localisation de la Porte de l'Oubli. Les clans commencent à se rassembler. Hida O-ushi ordonne que tous les stocks de jade du Crabe soient mis à disposition de la gigantesque armée en cours de constitution.



Yasuki Oguri devient le nouveau daimyo de la famille Yasuki et sa première mission est de prendre en charge cette tâche titanesque : fournir en jade et en provisions la plus grande armée que l'histoire ait jamais connue et qui s'apprête à traverser les domaines corrompus de l'Outremonde

Seul Akunshin se doute qu'Oguri est lui aussi membre du Kolat.

Mois du Cheval

Bataille de la Porte de l'Oubli. Les forces alliées de l'Ombre et de l'Outremonde affrontent les armées coalisées des clans ainsi que des milliers de défunts revenus du Yomi et du Toshigoku pour combattre aux côtés de leurs descendants. Yasuki Juniwa, l'ancien champion Hida Tsuneo (fidèle à Hantei XVI) et le général Hiruma Sakasu (qui fit dresser le petit Temple de Benten de Sunda Mizu Mura avant sa mort en 715) font partie des personnalités historiques de Sunda Mizu Mura qui réapparaissent. Juniwa meurt contre les forces de l'Ombre. On reconstruira le Pont du Général à Sunda Mizu Mura encore plus majestueux, en hommage au héros.

Après le conflit, Hiruma Sakasu retourne à Sunda Mizu Mura et se rend au Temple de Benten, où sa fiancée se retira après sa mort contre les armées de Mangeur. Il se rase le crâne et décide de finir ses jours dans le temple même où sa promise termina les siens.

De son côté, Hida Tsuneo rejoint son souverain, qu'il avait suivi dans le Toshigoku après leur mort aux mains de la garde impériale des siècles auparavant. La reconquête des terres Hiruma renforce encore considérablement le rôle économique de Sunda Mizu Mura. Un petit port fortifié est établi de l'autre côté du Mur, dans les territoires nouvellement repris et des routes de ravitaillement sont mises en place à travers les Montagnes du Crépuscule.

Sunda Mizu Mura a également profité de la destruction partielle de Ryoko Owari et des deux périodes de disgrâce du clan du Scorpion, pour devenir encore plus incontournable aux échanges commerciaux le long de la Rivière de l'Or Blanc ainsi que la Rivière de l'Or. La présence renforcée du clan de la Licorne dans la Cité des Mensonges

permet aux cartels Ide et Yasuki de tisser des liens plus étroits, ce qui n'est pas pour déplaire aux agents du Kolat des Yasuki ou à ceux qui ont survécu aux purges au sein de la Licorne grâce à leurs alliés au sein du clan du Crabe.

Année 1134

Toturi revenu du Yomi reprend la tête de Rokugan. Les autres esprits se dispersent au sein de l'Empire. Une vaste campagne visant à retrouver de vieux objets précieux en jade est organisée dans toutes les provinces Yasuki, afin de réapprovisionner quelque peu des réserves quasiment vides. Le Conseil commence à proposer des salaires de plus en plus élevés pour inciter marins et manœuvres à devenir mineurs, tandis que le clan de la Mante renforce sa présence au sein de la cité, profitant de cette aubaine.

Cependant, Yoritomo Atemori est tué au cours d'un affrontement de rue. On fait des Yasuki les coupables tout désignés alors que la responsabilité en incombe à Daidoji Shigenobu, le plus jeune frère de Daidoji Shigemori. Shigenobu, en réalité membre des Chiens de Meute, a reçu l'ordre d'éliminer un homme dont son clan sait désormais qu'il contrôle certains pirates...

Année 1135

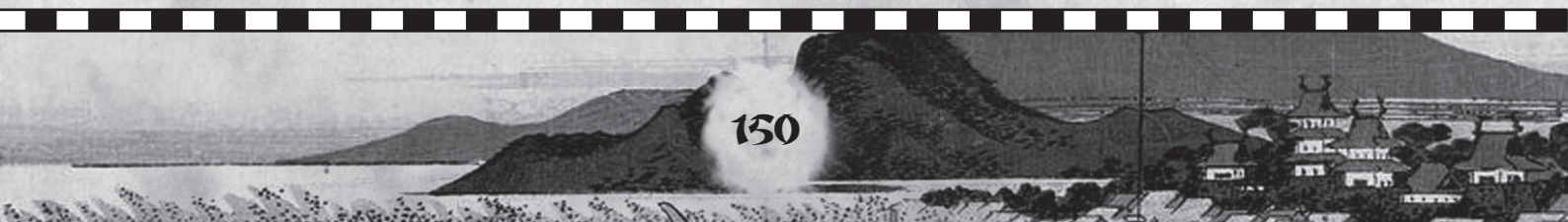
La fille unique de Yasuki Toroboshi passe son gempukku et prend le nom de Yasuki Yumiko.

1136

Toritaka Tatsune, daimyo de sa famille, blessé lors de la bataille Volturum, prend la direction du dojo de Sunda Mizu Ryu après trois années passées comme sensei adjoint.

■ LA GUERRE DES ESPRITS ■

D'une manière générale, la Guerre des Esprits qui dure de 1138 à 1150 est considérée comme une période particulièrement trouble et difficile à résumer par les chroniqueurs. Elle est marquée par un dilemme frappant de nombreux samurai qui doivent choisir entre deux empereurs revenus d'entre les



morts à Volturnum : Hantei XVI et Toturi I. Dans tous les clans, des samurai décident de rejoindre les esprits qui suivent majoritairement le représentant de la lignée Hantei mais à l'inverse, certains de ceux revenus du Yomi refusent de prendre part au conflit ou deviennent des partisans de Toturi.

1138

Hantei XVI ordonne à Toturi d'abandonner le trône et lui déclare la guerre suite à son refus prévisible. Le Chrysanthème d'Acier n'agit pas de manière impulsive, car il a passé les cinq dernières années à observer la situation politique et à rassembler autour de lui les esprits du Yomi mécontents à divers titres de l'évolution de l'Empire.



1139

La mort de Nobunaga Ishiotoshi face aux Goju a laissé sa famille vassale sans daimyo, un poste que son fils Heihachiro ne souhaite pas reprendre et que le Conseil ne souhaite pas lui accorder de toute manière. C'est finalement un des meilleurs officiers de la Garde du Conseil, Nobunaga Saburo, qui se voit placé à la tête de la petite famille. Sa compétence n'atteint pas celle d'Ishiotoshi mais il reste l'homme le plus capable et le plus loyal aux yeux de Toroboshi et de ses Conseillers.

1104

Menée sous l'impulsion de Doji Akae, un des Dix Maîtres qui a joué un rôle majeur dans la survie du Kolat après que son existence ait été révélée à l'Empire, la réorganisation de la conspiration en sectes se termine. Akae qui avait déjà la charge d'une bonne partie des finances du Kolat prend la tête de la nouvelle Secte du Koku. Yasuki Oguri devient un de ses principaux agents.

1141

Hida Tsuneo, bras droit de Hantei XVI, profite de sa réputation de général légendaire et de son charisme pour envahir une partie des provinces Crabe afin de s'accaparer les terres cultivables. L'indécision de Hida O-ushi permet à Tsuneo de vaincre le peu de résistance armée à laquelle ses forces doivent faire face. Les guerriers du Crabe disponibles finissent par se rassembler mais ne parviennent pas à repousser les armées du Chrysanthème d'Acier.

1143

Tsuneo mène une armée d'Esprits et de Crabes qui l'ont rejoint contre Sunda Mizu Mura, dans l'optique de s'emparer d'une cité de première importance. Le siège dure sept longues semaines et une partie de la ville est occupée par les assaillants. Les quartiers de la Rive Ouest, du Roc et du Grand Temple sont les plus affectés par les combats de rue. Le duelliste Gontori meurt dans une escarmouche mais nul ne sait qui lui a porté le coup fatal. Le Quartier Noble est également attaqué et plusieurs résidences détruites ou pillées.

Hiruma Sakasu sort de sa retraite au Temple de Benten pour empêcher Tsuneo de s'emparer du Dojo de Sunda Mizu Ryu (dont le général du Chrysanthème d'Acier était autrefois un des élèves les plus célèbres). Sakasu ne peut l'emporter et meurt au combat mais son sacrifice motive les élèves du Dojo et ceux-ci, menés par Toritaka Tatsune, résistent aux assauts d'une force considérablement supérieure en nombre et menée par un général légendaire.

Après sept semaines, les forces du Chrysanthème d'Acier doivent se replier en bordure du quartier des eta alors que l'on avertit Tsuneo de l'arrivée imminente des armées de Hida O-ushi, soutenues par des bataillons du clan du Lion.

Tsuneo décide d'abandonner la cité et ses troupes se replient, harcelées par les éléments avancés des forces ennemies. C'est le premier revers militaire majeur des armées de Hantei XVI. Les sept semaines de combats urbains ont en effet coûté cher aux armées assaillantes.

Cependant, les pertes humaines et les dommages causés aux quartiers qui ont été le théâtre des combats vont peser lourdement sur l'avenir économique de la cité durant quelques années.

1144

La mort dans l'âme, Yasuki Toroboshi finit par accepter l'Inkyo. N'ayant jamais pardonné au Grand Temple de Daikoku ses prises de position durant les dernières années de la Guerre des Clans, il décide de se retirer dans le Temple Rouge. Son influence auprès de la famille Oenzo lui permet de se voir octroyer un poste spécialement créé pour l'occasion, afin de « conseiller » le sojo du Temple Rouge.

Yasuki Yumiko, sa fille unique, hérite de la charge de Gouverneur de Sunda Mizu Mura. Avec le départ de Toroboshi, c'est une époque qui se termine pour le Conseil. Yasuki Akunshin, vieillissant, reste le seul Conseiller de l'époque du Coup d'État du Scorpion à s'accrocher encore au pouvoir. Les autres ont été remplacés par des gens plus jeunes. Yasuki Yumiko est la seule de ce petit groupe à être liée par le sang à un des anciens Conseillers.

1145

Le Temple Rouge est frappé d'émoi et la nouvelle se répand rapidement dans la cité : Toroboshi a été assassiné en public, par un fidèle qui s'est ensuite tranché la langue avec les dents. L'homme est mort dans de terribles souffrances, sans que les moines puissent le sauver, mais on raconte qu'il semblait curieusement satisfait malgré la douleur.

L'assassin prétendait être un vieux marchand venu faire une offrande conséquente et alors qu'il montrait une magnifique épingle à cheveux de femme à Toroboshi, celui-ci a eu comme un choc de surprise. L'instant d'après, l'épingle à cheveux lui crevait l'œil droit et s'enfonçait jusqu'au cerveau.

Sur le corps du vieil homme, on trouve un poème funèbre comme en écrivent les samurai. Il faudra un certain temps aux autorités pour l'identifier.

C'est ainsi que périt le ronin Ujio, après avoir accompli une vengeance qu'il a espéré pendant plus d'un quart de siècle.

1149

Yasuki Oguri prend le contrôle de la Secte Kolat du Koku, à la suite de la mort de Doji Akae. À l'encontre des traditions de la conspiration, le nouveau

Maître Koku œuvre entre autres pour rendre sa position héréditaire et menace de couper les fonds aux autres sectes. Les tensions au sein du Kolat prennent une ampleur notable.

1150

La Guerre des Esprits s'achève après la capitulation de Hantei XVI, le gros de ses armées et Hida Tsuneo ayant été broyés dans l'ensevelissement de la Passe de Beiden. La plupart des esprits survivants acceptent de retourner honorablement dans le Yomi pour ne plus troubler le monde de leurs descendants. Certains esprits parmi les partisans de Toturi ont cependant fondé une nouvelle famille, ou acquis des responsabilités dans lesquelles on peut difficilement les remplacer au pied levé. Ils obtiennent le droit de demeurer dans l'Empire après avoir subi un rituel Isawa qui les prive de leur nature d'ancêtres bénis et leur permet une vie mortelle tout à fait normale.

1157

Les autres Maîtres Kolat décident d'en finir avec Yasuki Oguri et le font assassiner par un agent de la secte du Lotus. Son fils Kamoru, également membre de la conspiration, hérite de la direction de la famille Yasuki mais se proclame également Maître Koku malgré l'opposition des autres Maîtres. Cependant, Kamoru bénéficie d'un grand soutien au sein de sa secte, son père et lui ayant passé les huit dernières années à consolider leur position.

Yasuki Yumiko, fille de Toroboshi, se retire au Grand Temple de Daikoku, marquant le début d'une ère où les rivalités entre le Conseil et le Grand Temple s'apaisent sensiblement. Yasuki Yamato, le plus influent des membres du Conseil, devient le nouveau Gouverneur de la cité.

L'ÈRE DES QUATRE VENTS

Ces trois années durant lesquelles les héritiers de Toturi se disputent le pouvoir se caractérisent également par les troubles de succession au sein de la famille Yasuki.

1158

L'assassin responsable de la mort de Yasuki Oguri élimine Kamoru en faisant passer cette mort comme consécutive à une maladie. La famille Yasuki se découvre sans héritier direct à sa tête et l'empire est choqué d'apprendre que le prétendant le mieux placé au sein de la lignée est un descendant des Yasuki restés dans le clan de la Grue, Daidoji Hachi. Crabe et Grue commencent à se disputer le contrôle de la famille Yasuki et de ses provinces, y compris Sunda Mizu Mura.

Le Kolat profite de ces troubles pour mener une discrète mais vaste campagne afin de purger les rangs de la Secte du Koku des membres loyaux aux deux précédents maîtres. La conspiration finit par nommer Moshi Shanegon à la tête de la Secte du Koku. Yasuki Jinn-Kuen devient un homme incontournable de par sa position à la tête des Écailles de la Carpe et son ascendant sur nombre d'agents du Koku. Les provinces Yasuki et le littoral Asahina de la Baie des Poissons Morts deviennent le théâtre d'une multitude d'escarmouches entre les armées Daidoji et Hida.

L'empereur Toturi meurt, tué par l'onisu Fushin. L'impératrice Kaede disparaît, laissant les Quatre Vents se disputer le trône.

Daidoji Hachi prend le nom de Yasuki Hachi et remporte avec succès le tournoi qui fait de lui le nouveau Champion d'Émeraude. Sa nouvelle position lui permet de freiner l'escalade du conflit dans les provinces Yasuki, alors qu'il œuvre pour empêcher une mobilisation massive des armées Grue et Crabe. Fort heureusement, les deux clans sont également occupés par ailleurs sur le plan militaire (le Crabe avec l'Outremonde et la Grue avec le Lion).

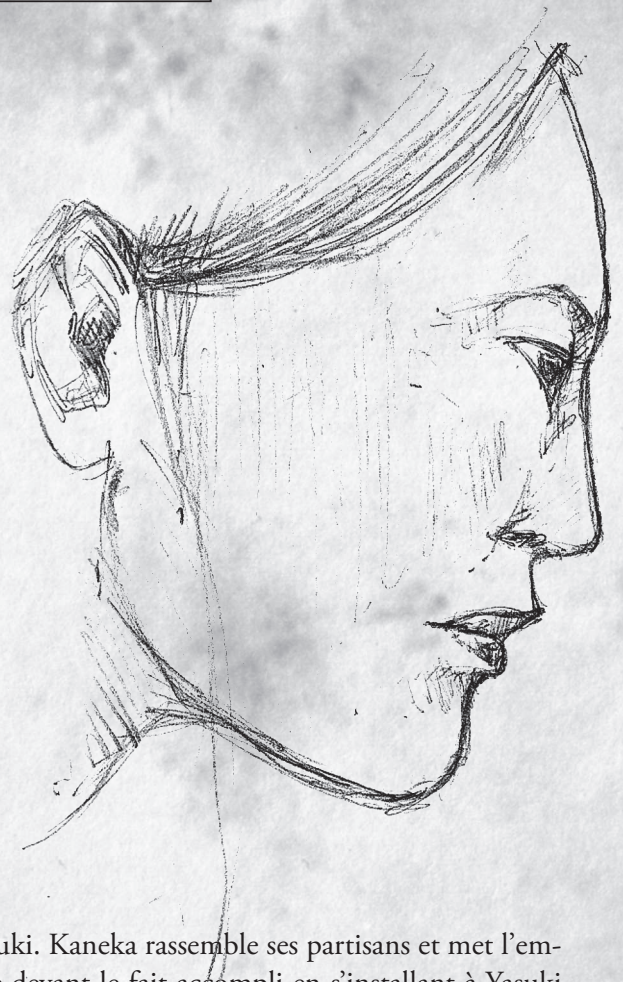
1159

Mois du Lièvre

Durant les affrontements de la Seconde Guerre Yasuki, Hida O-ushi périt en duel face à Doji Kurohito, champion de la Grue. Hida Kuroda, le fils aîné d'O-ushi, reprend les rênes du clan du Crabe.

Mois du Serpent

Kitsuki Remata découvre des « preuves » faisant d'Akodo Kaneka le véritable héritier de la lignée



Yasuki. Kaneka rassemble ses partisans et met l'empire devant le fait accompli en s'installant à Yasuki Yashiki. Yasuki Yamato et le Conseil de Sunda Mizu Mura obtiennent de Kaneka qu'il garantisse la sécurité de la métropole, ce qui oblige le bâtard de Toturi à disperser un peu plus ses forces dans les environs.

Mois du Cheval

Les armées de l'Outremonde s'emparent de six des douze principales tours du Mur des Bâtisseurs. Hida Kuroda meurt en affrontant l'onisu Kyofu.

Akodo Kaneka défie Yasuki Hachi dans un duel iai-jutsu. Hachi lui concède volontairement la victoire sans sortir sa lame.

Hida Kuon prend le contrôle du clan du Crabe.

Mois du Singe

Les armées de Moto Chagatai, partisan de Kaneka pour l'accession au trône, arrivent à leur tour à Yasuki Yashiki.

Ikoma Fudai découvre que les « preuves » de l'héritage de Kaneka ont été fabriquées de toutes pièces. Cependant, Kaneka refuse de quitter les provinces Yasuki. Le conflit s'enlise.

Mois du Chien

Yasuki Akunshin finit par mourir de vieillesse, sans avoir renoncé à son siège au Conseil. Ses efforts contre le Kolat ont connu peu de réels succès mais il a cependant été responsable de la perte de plusieurs agents de la conspiration et de l'échec de certains complots mineurs.

Les affrontements pour le contrôle de la famille Yasuki se compliquent avec la défection de certains négociants qui passent au clan de la Grue sans y être forcément bien accueillis, mais les Daidoji tirent rapidement parti de la situation. À Sunda Mizu Mura, Daidoji Shigenobu (ancien Chien de Meute et désormais à la tête du petit cartel familial fondé par son aîné Shigemori) survit de justesse à un assassinat commandité par Yasuki Jinn-kuen. Le Kolat comprend alors que pour avoir survécu à un agent du Lotus, Shigenobu est certainement lui-même formé à certaines techniques...

Mois du Rat

Le clan du Crabe parvient à reprendre le contrôle du Mur, à l'exception d'une seule tour, que l'on isole en rebâtissant le Mur de manière à la contourner.

1160

Mois du Serpent

Yasuki Hachi contribue à sauver le village du Dernier Espoir de Shinsei et prête serment d'allégeance au clan du Crabe. Son statut de Champion d'Émeraude lui permet de servir à la fois la Grue et le Crabe en agissant au nom de l'Empereur. Tout du moins, on préfère le considérer ainsi pour l'instant. Sa position à la tête des Yasuki en est consolidée et les troubles s'apaisent. Daidoji Shigenobu fait partie de ceux qui avec le Conseil œuvrent pour reconstruire les provinces saccagées et inaugurer une ère de coopération prudente entre les deux « branches » de la famille Yasuki. Dans l'ombre, les radicaux des deux clans continuent leurs complots.

Moshi Shanegon (Maître Koku) s'avère trop inefficace aux yeux de Maître Tigre qui constate qu'il n'est qu'un pantin de Jinn-kuen. Cependant, Shanegon refuse de reconnaître l'évidence et d'abandonner le pouvoir. Il doit fuir Rokugan pour les Royaumes d'Ivoire, afin d'échapper au Lotus. Les Dix Maîtres décident de nommer Yasuki Jinn-kuen à sa place,

Rue de Sunda Mizu Mura ...



espérant enfin avoir un chef digne de ce nom à la tête du Koku. Maître Tigre juge que paradoxalement, le nouveau Maître Koku sera aussi plus facile à surveiller que lorsqu'il se cachait derrière son prédécesseur.

Mois du Cheval

Les Quatre Vents rassemblent leurs forces et marchent sur la Cité des Égarés. Toturi Tsudao et Daigotsu périssent. Hantei Naseru devient empereur sous le nom de Toturi III.

Akodo Kaneka rejoint le clan du Phénix mais conserve le titre de Shogun. Il abandonne les provinces Yasuki.

1161

Agé de cinquante-huit ans, Daidoji Shigenobu se retire, las de toutes les intrigues auxquelles il a participé durant les quarante dernières années. Le départ de l'ancien Chien de Meute devenu négociant de première importance pour son clan à Sunda Mizu Mura porte un coup dur au cartel des Daidoji dans la ville. La peur et la suspicion provoquent quelques échauffourées entre les vassaux des Daidoji à Sunda Mizu Mura et les agents des Yasuki.

LE RÈGNE DU SANG

1165

Mois du Singe

Iuchiban invoque la Pluie de Sang. Le clan du Crabe est parmi les plus durement touchés en raison du nombre important de personnes déjà souillées qu'il compte dans ses rangs. Des troubles embrasent tout l'Empire et à Sunda Mizu Mura, la situation devient dramatique lorsque plusieurs officiers de la Garde Grise et de la Garde des Eaux basculent dans la corruption. Aucun des Conseillers n'est victime de la Pluie de Sang mais Yasuki Yamato survit de peu à une tentative d'assassinat de la part d'un de ses domestiques, secrètement membre des Sectateurs de Iuchiban. Yamato est blessé dans la tentative mais heureusement pour lui, il se trouve à couvert et ses blessures ne sont pas touchées par la pluie maléfique.

Mois du Coq

Toturi III ordonne à Kaneka de renforcer les défenses du Crabe sur le Mur avec ses propres forces.

Mois du Bœuf

Yasuki Hachi et Yoritomo Kumiko concluent un pacte qui garantit aux Yasuki deux années de tranquillité de la part des pirates du clan de la Mante.

1166

Mois du Serpent

Hida Kisada franchit à nouveau la Porte de l'Oubli pour revenir sur le Ningen-do et ne tarde guère à rejoindre son ancien clan. Il annonce son intention de contribuer à l'éradication des Adeptes du Sang.

Mois du Chien

Toturi Sezarue tue définitivement le maléfique Iuchiban dans les ruines d'Otosan Uchi.

LA COURSE AU TRÔNE

1168

Mois du Dragon

L'Empereur Toturi III se sacrifie dans la Tombe des Tonnerres, au cœur de l'Outremonde. Yasuki Hachi meurt aux côtés de son souverain. Bien que l'impératrice Kurako soit théoriquement au pouvoir, les rivalités pour le trône prennent toute leur ampleur alors que Moto Chagatai décide de ne plus se contenter de soutenir Akodo Kaneka mais de s'emparer lui-même du trône. Shosuro Jimen devient le nouveau Champion d'Émeraude.

1169

Yasuki Jinn-Kuen devient le nouveau daimyo des Yasuki. La situation de la famille semble à nouveau stable, au profit du clan du Crabe. Hida Kisada est assassiné à Koten.







Sunda Mizu Mura

- | | | |
|---|---|-----------------------------------|
| 1 la capitainerie | 25 les quais de la rive est | 49 la rue des bouchers |
| 2 le mémorial de Suitengu | 26 la garnison du nord | 50 la rue des ramasseurs |
| 3 la caserne de la brigade de Suitengu | 27 la caserne de la brigade de la rive haute | 51 le sanctuaire des petites âmes |
| 4 Grand Temple de Daikoku et marché | 28 le dojo de Nobunaga Heihachiro | 52 l'Arène |
| 5 la caserne de la brigade de Daikoku | 29 le temple de Dame Soleil | |
| 6 les quais du Grand Temple | 30 la caserne des brigadiers des franges | |
| 7 les Arsenaux de la famille Kaïu | 31 le temple des huit pétales | |
| 8 le sanctuaire de l'esprit du saule | 32 la garnison de l'est | |
| 9 la caserne de la brigade des arsenaux | 33 l'auberge des fleurs polies | |
| 10 garnison ouest de Sunda Mizu mura | 34 la demeure des fleurs amères | |
| 11 la caserne des brigadiers du Roc | 35 la caserne de la brigade de l'est | |
| 12 la place des petits plaisirs | 36 l'auberge des marées favorables | |
| 13 la boutique de panier de Taigo | 37 le palais du Conseil | |
| 14 le bureau de prêt sur gage de Zunto | 38 le palais de justice | |
| 15 le temple des 4 pièces d'or | 39 la résidence du magistrat d'émeraude | |
| 16 la demeure de dame Keiko | 40 le temple de Benten | |
| 17 aux bourses pleines | 41 la résidence du clan de la Licorne | |
| 18 le dojo de Sunda Mizu ryu | 42 la résidence de l'Alliance Tripartite | |
| 19 les quais de la rive ouest | 43 la résidence de la famille Bayushi | |
| 20 l'auberge de l'ombre | 44 la caserne des brigadiers du haut quartier | |
| 21 la caserne des brigadiers de l'ombre | 45 les Grands Bains | |
| 22 le temple rouge | 46 le crématorium | |
| 23 office principale de la capitainerie | 47 la maison du chef | |
| 24 les écuries | 48 la rue des tanneurs | |



INDEX DES LIEUX

AUTOUR ET AILLEURS

Baie des Poissons Morts (la) • GM 8, 19, 27, 97, **114**-118, 120, 122, 125, 134, 139, 144, 149, 153
• GJ 6, 10, 33-34 • GA 7, 12, 26, 42, 63.
Bunya no Asahina • Voir les Champs du Petit Matin
Caverne du Fou Hurlant (la) • GM **113**.
Chaine du Toit du Monde (la) • GM 11, 63, 142.
Champs du Petit Matin (*Bunya no Asahina*) (les) • GM **116**.
Col des Souffrances (le) • GM 76.
Défi des Yasuki (*Yasuki Hanko*) (le) • GM 11, **119**.
Désolations Kuni (les) • GJ 15.
Domaine de la Grue Noire (*Yasuki Yashiki*) (le) • GM 11, 39, 112, 117-**118**, 122, 149, 153 • GJ 34 • GA 7, 2, 16.
Doro no Mijikai Kairaku • Voir la Route du Court Plaisir
Forêt de bambou (la) • GM **112**, 133, 139.
Fundai Mura • GM 27, 69, 114, 129, 140 • GJ 34 • GA 25, 29, 42-45.
Grande Muraille Kaïu (la) • Voir le Mur du bâtisseur
Jardins sous la Cité des Ombres (les) • GM 114-115, 117, **120**, 143-144 • GA 108.
Jukami Mura • GM 84 • GJ 42 • GA 90.
Kano Mura • GM **119** • GA 16.
Kawa no Kin • Voir la Rivière de l'Or
Kyuden Hida • GM 11, 39, 118, 120, 124 • GJ 34 • GA 20.
Marécages (les) • GM **111**, *111*, 116 • GA 9.
Mémorial de Daidoji Masashigi (le) • GM **121**, *121*.
Mémorial de Yasuki Hohiro (le) • GM **122**.
Momiji Doro • Voir la Route de la Feuille d'érable
Monastère de la Terre Paisible (le) • GM 119, **122**, 134, 142.
Muraille Bordant l'Océan (la) • GM 11, 113, 116, 148 • GA 8, 29.
Mur (le) • Voir le Mur du bâtisseur
Mur du bâtisseur (*le Mur, La Grande Muraille Kaïu*) (le) • GM 14, 35, 40, 70-73, 79, 128, 146-147, 150, 153-155
• GJ 12, 14, 20, 34, 44-47, 50 • GA 7, 69, 83.
Otosan Uchi • GM 127, 145-146, 149 • GJ 34 • GA 119.
Outremonde (l') • GM 143 • GA 8, 10.
Péninsule de Kenkai Hanto (la) • GM 11, **115**-117, 139.
Pont des Marées (*Shio Senkyo no Riku*) (le) • GM 89, 115-118, **116**, 120-121, 140 • GJ 33 • GA 89.
Rivière de l'Or (*Kawa no Kin*) (la) • GM 8, 11, 14, 64, 87, 113, 125, 138-139, 144, 150 • GJ 6, 10, 12, 34, 37.
Route de la Feuille d'érable (*Momiji Doro*) (la) • GM 11.
Route du Court Plaisir (*Doro no Mijikai Kairaku*) (la) • GM 116.
Royaumes d'Ivoire (les) • GM 90 • GA 18.
Ryoko Owari • GM 9, 13, 16, 61, 75, 124, 127, 142-144, 150 • GJ 12, 18, 29, 34-35, 45 • GJ 111-112.
Samui Kaze Toshi • GJ 19 • GA 46.
Shinden Asajina (*Temple du Petit Matin*) • GA 96.
Shio Senkyo no Riku • Voir le Pont des Marées
Shiro Giji • GM 84.
Shiro Koebi • GM 117-**118**, 120.
Shiro Nobunaga • GM **117**, *117* • GA 5.
Temple de Jurojin (le) • GM **120** • GA 63-65.
Temple de l'Arc de Jade (le) • GM **122**.
Temple du Petit Matin • Voir Shinden Asajina
Tonfajutsen • GJ 34.
Umi Amaterasu • GM 114.
Village de l'Aimable Voyageur (le) • GM **119**-120.

Village des Trois Érables (le) • GM **119**.
Yasuki Hanko • Voir Le Défi des Yasuki
Yasuki Yashiki – Voir le Domaine de la Grue Noire

LES QUARTIERS

Embarcadères de l'Est (les) • GM *13*, 39, **48**, 74, 99 • GJ 33 • GA 83.
Embarcadères du Sud (les) • GM *13*, **18**, 19-20, 24, 26, 28, 39, 71, 85, 96, 100 • GJ 33 • GA 41, 45, 89.
Quartier de la Rive est (le) • GM **39-40**, 96 • GJ 35, 38 • GA 106.
Quartier de l'Ombre de granit (le) • GM **34**, 42, 55, 55, 94, 136 • GJ 35, 38 • GA 110.
Quartier du Grand Temple (le) • GM 20, **21**, 23, 29, 33, 38, 92, 97 • GJ 33 • GA 62, 91, 108.
Quartier du Roc (le) • GM 24, 26, 28-**29**, 31, 136 • GJ 35 • GA 38, 77, 88, 91.
Quartier des Arsenaux (le) • GM 25-**26**, 28-29, 33, 96, 105.
Quartier des eta (le) • GM 34, 38, **56-57**, 57, 145, 151 • GA *101*.
Quartier des Franges (le) • GM **43**, 74, 95 • GJ 18, 21, 35 • GA 20, 104.
Quartier des Plaisirs de la Sinueuse (le) • GM **46-47**, *144* • GJ 53.
Quartier des plaisirs du Roc (le) • GM 30-33, **31**, 32, 46, 101, 105 • GJ 5, 62 • GA 44, 107-108.
Quartier Noble (ou Haut quartier) (le) • GM 12, 30, 38, 43, 47, **50-51**, 54-55, 97, 100, 141, 151
• GJ 7, 13, 21, 24, 35, 38 • GA 74-75, 77, 81.

LES LIEUX DE LA CITÉ

Arène (l') • GM 56, **58**, 88.
Arsenaux de la famille Kaiu (les) • GM 20, 25, **26-28**, 26, 38, 79, 80, 126, 128, 144, 146
• GJ 7, 14, 22-23, 33, 38, 57 • GA 6, 18.
Atelier de teinture • GM **20**.
Auberge de la Plume Bénie (l') • GA 45, 53.
Auberge de l'Ombre (l') • GM **36-37**, *133* • GA 22.
Auberge des Fleurs Polies (l') • GM *43*, **45**, 48.
Auberges des Marées Favorables (l') • GM *43*, 48, **49**, 131 • GA 20, **107**, 108.
Aux Bourses pleines • GM 29, **33**, 98.
Boutique de paniers de Taigo (la) • GM 29, **30**.
Bureau de prêt sur gage de Zunto (le) • GM 29, **30**.
Capitainerie (la) • GM **18**, 20, 23, 39, 40, 67 • GA 41.
Caserne de la brigade de Daikoku (la) • GM *21*, **23**.
Caserne de la brigade de la rive haute (la) • GM 39, **41**.
Caserne de la brigade de l'est (la) • GM **48**.
Caserne des brigadiers de l'Ombre de granit (la) • GM **37**.
Caserne de la brigade des Arsenaux (la) • GM 25, **28**.
Caserne de la brigade de Suitengu (la) • GM *18*, **19**, 21.
Caserne des brigadiers des Franges (la) • GM *43*, **44**, 48.
Caserne des brigadiers du Haut Quartier (la) • GM *50*, **54**.
Caserne des brigadiers du Roc (la) • GM 29, **30**.
Crématorium (le) • GM 56, **57**, 107.
Demeure de Dame Keiko (la) • GM **31**.
Demeure des Fleurs Amères (la) • GM *43*, **47**, 88 • GA 15.
Dojo de Nobunaga Heihachiro (le) • GM 39, **41**.
Dojo de Sunda Mizu ryu (le) • GM 14, 29, *34*, **34**, 36, 37, 73, 95, 112, 128, 138, 140-141, 143, 150-151
• GJ 7-8, 21, 35, 36, 38 • GA 6-7.
Écuries (les) • GM 39, **39**.
Égouts (les) • GM 134 • GJ 35-36, 48 • GA 62-70.
Éventail Annonciateur du Bonheur (l') • GM **33**.
Garnison de l'est (la) • GM **45**.
Garnison du nord (la) • GM 39, **40**, 40, 45 • GJ 8, 8.
Garnison ouest de Sunda Mizu Mura (la) • GM 29, **29**.
Grand Bains (les) • GM *50*, 54, 114 • GJ 35.
Grand Temple de Daikoku et son marché • GM 12, 19, *21*, **22**, 22, 23, 38, 73, 103-104, 114, 135-136, 139, 146, 152
• GJ 7, 11, 15, 23, 27, 36-38, 45, 50, 63-64 • GA 8, 17, 31-34, 32, 37, 39-40, 43, 45, 48, 55, 69, 91.

Havre de Momoru (le) • GM 47.
 Maison du chef (la) • GM 56, 57.
 Mémorial dédié à Suitengu (le) • GM 18, 19.
 Office principal de la capitainerie (l') • GM 39, 39.
 Palais de justice (le) • GM 50, 51, 55 • GA 86.
 Palais du Conseil (le) • GM 12, 15, 38, 50, 50-51, 51, 55, 145 • GJ 7, 20, 35, 38 • GA 71, 75, 97.
 Pavillon des Feuilles Errantes (le) • GA 103.
 Petites mains (les) • GA 91.
 Poupées de Goshai (les) • GA 91.
 Quais de la rive est (les) • GM 39, 40-41.
 Quais de la rive ouest (les) • GM 34, 36.
 Quais du Grand Temple (les) • GM 21, 23.
 Résidence de l'Alliance Tripartite (la) • GM 50, 53.
 Résidence du clan de la Licorne (la) • GM 50, 53 • GJ 24.
 Résidence du Magistrat d'Émeraude (la) • GM 51, 52 • GJ 18, 20, 30.
 Sanctuaire de l'Esprit des Saules (le) • GM 27, 105, 137, 138.
 Sanctuaire des Petites Âmes (le) • GM 56, 58, 58, 107.
 Sanctuaire du Rameau Fleuri d'Abondance (le) • GJ 49.
 Temple de Benten (le) • GM 50, 52, 53, 55, 102, 140-141, 150-151 • GJ 40.
 Temple de Dame Soleil (le) • GM 39, 41, 42, 104, 147 • GJ 64.
 Temple de la Prospérité Sereine (le) • GA 38, 40.
 Temple des Huit Pétales (le) • GM 43, 44-45, 45, 89, 129, 140 • GJ 41 • GA 21, 21, 40.
 Temple des Quatre Pièces d'Or (le) • GM 31, 136 • GA 37, 43-45, 55.
 Temple des 7 Fortunes (un) • GM 24 • GJ 64.
 Temple Rouge (le) • GM 34, 38, 38, 94, 136, 152 • GJ 11 • GA 36, 39, 41, 43, 55-56, 56.
 Théâtre des Masques Dorés (le) • GA 107.
 Un amour de porcelaine • GA 91.
 Villa de la famille Bayushi (la) • GM 53.
 Villa du Patron Saemon • GM 24.

LES VOIES DE LA CITÉ

Carrefour des Futurs Échanges (le) • GM 21, 24, 28, 33.
 Chemin de la citadelle (le) • GM 55.
 Chemin de la fange (le) • GM 38.
 Chemin du rempart (le) • GM 42.
 La Passerelle • GM 17, 42 • GJ 12, 37-38.
 Place aux herbes (la) • GM 38.
 Place de l'ombre (la) • GM 38.
 Place des espoirs fructueux (la) • GM 51, 54-55.
 Place des forges (la) • GM 20, 28.
 Place des petits plaisirs (la) • GM 29, 30-31, 33, 101, 136.
 Place du Grand Temple (la) • GM 20, 24 • GJ 38.
 Place du rivage (la) • GM 49.
 Pont des deux rives (le) • GM 18, 20-21, 48 • GJ 38, 47-48.
 Pont des deux rocs (le) • GM 39, 42, 48 • GJ 38.
 Pont du Général (le) • GM 48-49, 150 • GJ 38.
 Rue de la source (la) • GM 55.
 Rue des auberges (la) • GM 42-45, 47, 99 • GJ 37-38 • GA 104.
 Rue des bambous (la) • GM 47.
 Rue des bouchers (la) • GM 56, 57.
 Rue des chariots (la) • GM 24.
 Rue des deux rives (la) • GM 20.
 Rue des douces bordures (la) • GM 33.
 Rue des eaux (la) • GM 38 • GJ 35.
 Rue des entrepôts (la) • GM 24.
 Rue des épices (la) • GM 38.
 Rue des grands pas (la) • GM 47.
 Rue des fleurs (la) • GM 24, 33, 36, 38.

Rue des forges (la) • GM 28.
 Rue des perles (la) • GM 43, 47-48.
 Rue des potiers (la) • GM 20, 28.
 Rue des ramasseurs (la) • GM 56, 58.
 Rue des tailleurs (la) • GM 24, 38.
 Rue des tanneurs (la) • GM 56, 57.
 Rue des tisserands (la) • GM 20, 24.
 Rue du chanvre (la) • GM 38.
 Rue du comptoir (la) • GM 24.
 Rue du marché (la) • GM 24 • GJ 37.
 Rue du pont (la) • GM 49 • GJ 38.
 Rue du soleil (la) • GM 42.
 Rue du Temple (la) • GM 20, 24.
 Rue longue (la) • GM 24, 25-29, 28, 33 • GJ 37-38.
 Sinueuse (la) • GM 47.
 Voie Sacrée (la) • GM 38-39, 42, 55 • GJ 38.

INDEX DES PERSONNAGES

Abbé Makuro (notable du culte de Suitengu) • GA 46.
 Abbé Mizubo (dirigeant du Grand Temple) • GM 22, 102-103, 103, 114, 146 • GJ 15, 15, 64
 • GA 31, 33-34, 34, 43, 48.
 Abbé Toshō (fanatique de Suitengu) • GA 24-31, 33-34, 36, 42-52, 54, 57.
 Akegoshi (patriarche de la Maison de l'Est) • GM 94.
 Akemi (adepte du sang, nom d'emprunt de Soshi Kimiko) • GM 87.
 Ako (gardien du Sanctuaire des petites âmes) • GM 58, 107.
 Akodo Kage (sensei réputé du clan du Lion) • GM 91-93.
 Akodo Otdaïri (membre du clan du Lion en ville) • GM 76, 79, 79-80.
 Akunshi (tenancier du tripot des Bourses pleines) • GM 33, 98, 98.
 Aoi (chambrière de Yasuki Naoko) • GA 76.
 Asahina Makori (tueur en série, maho-tsukai véritable identité de Oroku) • GA 86, 92, 95-96, 99-100.
 Asahina Ryomara (daimyo mineur, ambassadeur, père de Asahina Sazuka) • GA 94-95, 97-99.
 Asahina Sazuka (fille de Asahina Ryomara) • GA 86, 93-100, 95.
 Asako Mitsuko (henshin, architecte, urbaniste, etc.) • GJ 32.
 Asako Takei (ancien Magistrat d'Émeraude de la ville) • GM 141.
 Asano (ancien capitaine Mante, interné, amant de Kansha et père de Mizumi) • GM 90.
 Atemori (capitaine du clan de la Mante, espion) • GM 85, 85, 144-145, 147, 150.
 Ayoshi (chef du gang du petit Temple) • GA 116.
 Bayushi Aramoro (sensei et supérieur de Bayushi Chohime) • GM 78.
 Bayushi Atsuyo (yojimbo de Bayushi Chohime) • GM 54, 78-79, 142-143, 145 • GA 111-112, 116.
 Bayushi Chohime (ambassadrice de la famille Bayushi) • GM 54, 64-65, 77, 77-79, 124, 142-143, 145
 • GJ 15, 15 • GA 111-112.
 Bayushi Danbei (père de Bayushi Chohime) • GM 77.
 Bayushi Shōju (champion du clan du Scorpion) • GM 78, 124.
 Benten no Ai (nonne de Benten) • GM 102, 145, 148 • GJ 15.
 Bunzo (chef du gang du Poisson bondissant) • GA 116-117.
 Chonoko (fille de Ningon et Oyaka) • GM 95.
 Churo (tenancier de l'Auberge de l'Ombre) • GM 37.
 Daidoji Masashigi (ancêtre, ancien seigneur Daidoji) • GM 115, 117, 121, 140.
 Daidoji Shigemori (chef de cartel Daidoji) • GM 83.
 Daidoji Shigenaga (frère cadet de Daidoji Shigemori, chef de La sécurité du cartel) • GM 84, 141, 143, 147.
 Daidoji Shigenobu (plus jeune frère de Daidoji Shigemori et Shigenaga, chien de meute) • GM 84, 143, 150, 154-155.
 Daidoji Uji (seigneur de la famille Daidoji) • GM 120-121.
 Daisuke (ronin, agent de Kitsuki Jin) • GJ 21-23, 25, 27-29.
 Dame Keiko (Oka-san) • GM 31-32, 62, 106, 106-107.
 Doji Ryoko (yoriki de Kitsuki Jin) • GJ 19-20, 24-26, 28-29.
 Doji Shiro (ambassadeur du clan de la Grue) • GM 77-78.

Ekibyogami (Fortune mineure de la maladie) • GM 114.
 Emiri (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 45-47.
 Esprit du Saule (Fortune mineure inféodée à la Fortune Ekibyogami, protecteur de la Ville) • GM 27, 138.
 Futse (membre des Écailles de la Carpe) • GA 107-**108**, 110, 114, **118**.
 Gohiro (travail à l'Auberge de l'Ombre) • GM 37.
 Gontori (oyabun, champion des Arènes) • GM 58, 88, **88**, 151.
 Gonzo (eta du crématorium, ami de Irumi) • GM 107.
 Goshai (fabriquant de poupée) • GA 91.
 Hachi (chef de la brigade des Franges) • GM 44, **95**, 95.
 Haranobe (peintre célèbre) • GM 33, 86, **105**-106, 145.
 Hento (videur de Dame Keiko) • GM 32.
 Hida Kisada (champion du clan du Crabe) • GM 52, 69-70, 80, 124, 128, 141, 143, 145, 147, 155
 • GJ 19, 23, 30 • GA 7, 10, 83.
 Hida Sada (Taisa de la Garde Grise) • GM 40.
 Hida Sakamasu (sensei du dojo du Sunda Mizu) • GM 36, **70**, 70, 141, 146 • GJ **14**, 15.
 Hida Tenbo (membre de la Garde Grise) • GA 79, **83**.
 Hida Yashin (Shireikan de la Garde Grise) • GM 30, **69**, 70 • GJ **14**, 14.
 Hiroto (tavernier, maître chanteur) • GA 19.
 Hiruma Sakasu (fondateur du Temple de Benten) • GM 52, 140, 150-151 • GJ 24.
 Ichiba (fils de Natsubure, héritier du gang) • GA 109, 113, 116-**118**.
 Ide Hachi (yoriki de Kitsuki Jin) • GJ 19-20, 24-25, 27-29.
 Ide Rotsushan (ambassadeur du clan de la Licorne) • GM 53, 75, 75-76, 80, 143 • GJ **15**, 15, 24.
 Ikoma Juncho (oncle de Akdo Otodairi, sensei Ikoma) • GM 79-80.
 Ikoma Yoriko (ambassadrice à Ryoko Owari) • GM 75.
 Irumi (eta du crématorium, assistant de Kitsuki Kaemon) • GM **107**.
 Jagatai (ronin, tenancier du Pavillon des Feuilles Errantes) • GA 103.
 Jubei (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 43.
 Judoru (fabriquant de poupées) • GA 91.
 Junko (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 44.
 Juro (responsable des Écailles de la Carpe) • GM **88**.
 Juro (palefrenier de l'Auberge de l'Ombre) • GM 37.
 Kachi (ronin, yojimbo de Kitsuki Kaemon) • GM 83, **89**.
 Kaiu Minako (artiste) • GA 16.
 Kaiu Tsushige (chef suprême des Brigadiers) • GM 23, 28, 41, 44, 54, **68**, 97, 128, 132 • GJ **14**.
 Kaiu Utsuan (maître des Arsenaux) • GM 27, **69**, 69, 146 • GJ **14**, 14, 57.
 Kaneire (abbé du Temple des Quatre Pièces d'Or) • GA **55**.
 Kansha (ronin, membre de la Mante amnésique) • GM **89**-90, 147.
 Kaouta (maîtresse Kolat) • GM 62, 106, 127 • GA 90.
 Kato (tenancier d'une maison de thé, mécène du Temple Rouge) • GM 136.
 Kato (guide, fils d'un herboriste de « l'hôpital ») • GJ 20.
 Kato (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 43.
 Kiko (fille de Churo, travail à l'Auberge de l'Ombre) • GM 37.
 Kiriko (eta, pyromane) • GM **108**, 108.
 Kisaragi (chef de gang) • GM **99**, 145.
 Kitsuki Jin (magistrat d'émeraude itinérant) • GM 141 • GA 17.
 Kitsuki Kaemon (magistrat Kitsuki, agent de liaison avec les Kuni) • GM 82, **82**, 89, 107, 143, 148 • GA 11.
 Kitsune Dojiro (ambassadeur de l'Alliance Tripartite) • GM **85**, 86, 141 • GJ **15**, 60.
 Kitsune Kigame (mère de Kitsune Dojiro) • GM 86.
 Koi (tueur à gage) • GA 108, **118**.
 Kozu (tenancier de l'auberge des Fleurs Polies) • GM 45.
 Kudo (jardinier de la résidence de Yasuki Sobuju) • GA 76.
 Kuni Hayesu (magistrat de la ville) • GM **71**, 146-147 • GJ **15**, 22-24, 49 • GA 18, 32-35, **33**, 37-39, 41, 45, 87, 97, 105.
 Kuni Sakasu (Tsukai-sagasu sous couverture) • GM 19, 71, **71**-73, 96, 129, 134 • GJ 61.
 Kuni Tomako (épouse de Kuni Sakasu) • GM 72-73, 129.
 Kuni Shiranai (représentante de la famille Kuni et de l'ordre des Tsukai-Sagasu) • GM 72, **72**-73, 129, 141, 148
 • GJ **15**, 15, 22-23 • GA **34**, 34, 40, 43, 68.
 Kuni Visten (Tsukai-Sagasu) • GM 72, 134.
 Kuso (capitaine ronin, trafiquant d'être humain) • GA 89-90, **100**.
 Manobu (apprenti menuisier, informateur de Zunto) • GA 77-79.
 Masami (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 48.

Masami (maho-tsukai) • GA 79-81, **84**.
 Masumo (chef de la brigade du Roc) • GM **95**.
 Miki (capitaine de « l'Épave ») • GM **99** • GA 53.
 Mizumi (Légion des tempêtes de la Mante, fille de Kansha et de Asano) • GM 90.
 Momoru (tenancier du Havre de Momoru) • GM 47.
 Musai (petite frappe, indic) • GA 89.
 Naishiko (ronin, Chien de meute infiltrée) • GM 84, *91*, **91**, 126-127, 144-145, 147 • GA *112*, 112-113.
 Nakoto (chef de la communauté eta) • GM **108**.
 Naru (teinturier) • GM 20, **100**, 130.
 Naru (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 44.
 Naruda (Fortune mineure de la chasse) • GM 122.
 Nasu (portier de la résidence de Yasuki Sobuju) • GA 76.
 Natsu (moine de l'Ordre des Arpenteurs d'Ebisu) • GM **103**-104, 145.
 Natsubure (chef du gang des Fils du Saule) • GA 104-109, **108**, 111-112, 115-116.
 Nikko (abbesse du Temple de Dame Soleil) • GM 42, **104** • GJ **15**.
 Ningon (chef de la brigade de l'Ombre de granit) • GM 37, **95**.
 Nobunaga Heihachiro (sensei et fils de Nobunaga Ishiotoshi) • GM 41, **66**-67, 96, 141, 145, 147-148, 151 • GJ **14**.
 Nobunaga Ishiotoshi (daimyo de la famille Nobunaga) • GM **66**, 66, 145, 149, 151 • GJ **14**, *14*, 49.
 Nobunaga Saburo (membre de la garde du Conseil) • GM 151.
 Nobuto Aikune (Taisa de la Garde des Eaux) • GM 18, 20, 39, *67*, **67**-68, 96 • GJ **14**, *14*.
 Nobuto Nabe (Chui de la Garde des Eaux) • GM 39.
 Nonoko (fille de Futse) • GA 110.
 Ochiba (sojo du Temple Rouge) • GA **56**.
 Oda (patriarche de la Maison des Cerisiers, père de Shiroko) • GM 94.
 Odatara (sojo du Temple des Huit Pétales) • GM 45 • GA 21.
 Oenzo (famille influente de la roture) • GM 38, **94**, 100, 136, 152 • GA 56.
 Ogara (fabriquant de lampions et mécène du Temple Rouge) • GM 136.
 Œil de Carmin (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 48.
 Okuno (cuisinière de la résidence de Yasuki Sobuju) • GA 76.
 Oroku (nom d'emprunt d'Asahina Makori, fabricant de poupées) • GA 88, 92-**100**, **95**.
 Oyaka (épouse de Ningon, tenancière d'une confiserie) • GM 95.
 Reju (chef de la brigade de la Rive Haute) • GM 41, **96**.
 Ryujin (dragon protecteur de la baie) • GM 19, 115 • GJ 7, 16 • GA 24, 26-27, 30, 46-48, 51, 54.
 Saburo (apparaît dans *Les Contes du Pinceau Fou*) • GJ 44.
 Saemon (chef de gang, agent de Yasuki Taka) • GM 24, **91**-93, 92, 127, 145.
 San (moine komuso) • GM **104**-105, *105* • GA **53**, 53.
 Saule Cendré (moine du temple de Jurojin) • GA 63-65.
 Saya (amie de Benten no Ai) • GM 102.
 Shiba Tangen (ambassadeur du clan du Phénix) • GM **80**-81, 144-145, 147.
 Shiori (actrice du théâtre des Masques Dorés) • GA 107-108.
 Shinjo Kotorame (yojimbo de Ide Rotsushan) • GM 53, **76**, 76, 80.
 Shinjo Reisan (cartographe, père de Shinjo Kotorame) • GM 76.
 Shinjo Shimura (célèbre Magistrat d'Émeraude) • GM 67.
 Shiroko (chef de la brigade des Arsenaux) • GM 28, 94, **96**, 96.
 Soshi Kimiko (véritable identité de Akemi) • GM 87.
 Suzume Kobayashi (ambassadeur de l'Alliance Tripartite) • GM 53, 85-**86**, 145 • GJ 60.
 Tabiki (videur de Dame Keiko) • GM 32.
 Taigo (marchand de panier d'osier et couvre chef) • GM 30, **100**-101, *101*, 136.
 Tokatsu (chef de la brigade de Suitengu) • GM 19, **96**-97, 97.
 Tsaito (chef de la brigade du Haut Quartier) • GM 54, **97**.
 Tsubure (chef de gang) • GA 90.
 Ujiro (ancien yojimbo de Yasuki Toroboshi, recherché) • GM 60-61, **93**-94, 147, 152.
 Uriji (chef de la brigade de Daikoku) • GM 23, **97**.
 Yae (épouse du teinturier Naru) • GM 20, 100.
 Yasuki Akunshin (membre du Conseil) • GM **62**-63, 146, 149-150, 152, 154.
 Yasuki Bayuri (membre du Conseil) • GM *63*, **63**-64, 143, 148 • GA 38, 70.
 Yasuki Bintaro (yojimbo de Yasuki Sobuju, intermédiaire avec Tsubure) • GA 90.
 Yasuki Chobari (petit administratif du Conseil, gère le trafic d'opium avec les Bayushi pour Yasuki Toroboshi)
 • GA 102, 104-106, 108-114, **109**, 116-118, *117*, **117**.
 Yasuki Fumoki (célèbre ancêtre pirate) • GM 64-65, 134, 140.

Yasuki Genmei (nikutai de la Garde des Eaux) • GM 73-74.
 Yasuki Heizo (possesseur des *Contes du Pinceau Fou*) • GJ 42.
 Yasuki Hiroshige (artiste) • GA 16.
 Yasuki Hohiro (ancêtre célèbre) • GM 122.
 Yasuki Juniwa (général décédé en 906) • GM 49, 141, 149-150 • GJ 38.
 Yasuki Kiringu (ancêtre et daimyo célèbre) • GM 119, 139.
 Yasuki Koebi (fondateur de la famille Koebi) • GM 118.
 Yasuki Minako (membre du Conseil) • GM 47, 63-65, **64**, 64, 68, 77-78, 88, 142-143, 145-148, 152
 • GJ **14**, 14 • GA 70, 111.
 Yasuki Mitsurugi (yoriki de la ville) • GA 88.
 Yasuki Naoko (yoriki du quartier de l'Ombre de granit) • GJ 16.
 Yasuki Naoko (tante de Yasuki Sobuju) • GA 72-77, 81-83, **82**.
 Yasuki Nashira (membre du Conseil) • GM 31, **64**, 146 • GA 20, 79.
 Yasuki Nobunaga (fondateur de la famille Nobunaga) • GM 65, 130, 140.
 Yasuki Nomohiro (yoriki du quartier des Embarcadères de l'Est) • GA 103, **106**-107, 111, 114, **118**.
 Yasuki Nogara (oncle défunt de Yasuki Sobuju) • GM 62, 106 • GA 72-74, 82.
 Yasuki Numida (père défunt de Yasuki Toroboshi) • GM 60-61, 141.
 Yasuki Saburo (fille de Yasuki Naoko) • GJ 16.
 Yasuki Seishiro (premier possesseur des *Contes du Pinceau Fou*) • GM 140 • GJ 42.
 Yasuki Sobuju (membre du Conseil) • GM **62**, 62, 101, 106, 127, 146 • GA 72-73, 73, 75-77, 79, 82, 89-90, 99-100.
 Yasuki Taeru (yoriki de la ville) • GM **74**, 148.
 Yasuki Taka (daimyo de la famille Yasuki) • GM 63, 91, 93, 107, 119, 122, 127, 142-143, 148-149 • GA 37, 73.
 Yasuki Tokimaru (artiste) • GA 16.
 Yasuki Toroboshi (gouverneur et membre du Conseil) • GM **60**-61, 63-65, 68, 77, 93-94, 141, 145-148-152
 • GJ 7, **14**, 19-20, 24, 29 • GA 6, 33, 35, 70, 109-114.
 Yasuki Yamato (futur gouverneur de la cité) • GM 152-153, 155.
 Yasuki Yumiko (fille de Yasuki Toroboshi) • GM 150, 152.
 Yoake (chef de la brigade de l'Est) • GM 48, 74, **97**.
 Yoritomo (champion du clan de la Mante) • GM 85, 89-90, 100, 126.
 Yoritomo Kumiko (championne du clan de la Mante, fille de Yoritomo et Moshi Wakiza) • GM 155 • GA 12.
 Zunto (usurier) • GM 30-31, **101**, 101, 136 • GA 55, 77-80, 78.

... Bateau arrivant à Sunda Mizu Mura



GUIDE DU MAÎTRE

LE GUIDE DU MAÎTRE DÉCRIT LA CITÉ DE SUNDA MIZU MURA EN DÉTAILS. RÉSERVÉ À L'USAGE EXCLUSIF DU MAÎTRE DE JEU, IL EST L'OUVRAGE ESSENTIEL POUR CONNAÎTRE LES SECRETS DU VILLAGE DE L'EAU PURE. IL SE COMPOSE DE PLUSIEURS CHAPITRES NÉCESSAIRES À LA BONNE COMPRÉHENSION DE CE CADRE UNIQUE.

- + PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE LA CITÉ : SA LOCALISATION GÉOGRAPHIQUE, SON HISTOIRE, SON AMBIANCE
- + DESCRIPTION DÉTAILLÉE DE CHAQUE QUARTIER : LES LIEUX INCONTOURNABLES OU ÉTONNANTS DE LA VILLE
- + IMPORTANTE GALERIE D'HABITANTS : LEURS HISTORIQUES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES
- + DESCRIPTION DES ALENTOURS DE SUNDA MIZU MURA
- + PRÉSENTATION DES FACTIONS PRINCIPALES DE LA CITÉ : LEURS MOTIVATIONS ET LES ENJEUX QU'ELLES REPRÉSENTENT
- + CHRONOLOGIE DÉTAILLÉE : SUNDA MIZU MURA DE SES ORIGINES JUSQU'AUX ÉVÈNEMENTS DE 1169

PRIX CONSEILLÉ : 35€

