

LA VOIX DE ROBUKAN

NUMERO 17 JUILLET-SEPTEMBRE 2013



LES ARTS NOBLES

狂歌堂
とくまのつとめ
おれかみんあきと



LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI

EDITO

Konnichiwa honorables invités,

Peut-être aimeriez-vous commencer votre séjour par un récital de shô. A moins que les chefs-d'œuvre de nos anciens jardiniers, exposés dans les galeries de la résidence, n'attirent vos faveurs.

J'espère que votre passage ici vous apprendra que l'art prend de multiples formes, de même que la passion de l'artiste peut se manifester de bien des manières. Mais ainsi que disait Shinsei, le message que transmet l'art n'est pas l'objet d'art lui-même : c'est l'effet qu'il produit dans le cœur de celui qui l'admire.

Ce webzine nous présente quelques artistes émérites ; certains vivent leur art comme un sacerdoce, il n'est qu'un hasard de la vie pour d'autres, voire un expédient.

Nous vous convions aussi à célébrer avec nous la fête de Setsuban, dans la cité désormais bien connue de Takaoka. Il paraît même qu'un moine ise-zumi viendra donner une représentation de ses capacités.

Un vieux maître donnera alors une conférence sur les règles générales qui s'appliquent à l'art rokugani.

Enfin, j'espère que vous saurez tirer parti de toutes ces expériences et que vous nous direz quel artiste vous êtes.

Merci aux contributeurs du numéro : JBeuh, Katana, Kakita Inigin, Ryute, Soshi Noami, Néro et les nombreux sites sur lesquels nous avons pu trouver des informations.

SOMMAIRE

LA PETITE VOIX	4
ACTU VOIX : RE-EDITION DE SUNDÀ MIZU MURÀ	4
ACTU VOIX : RECRUTEMENT ILLUSTRATEURS.....	4
ACTU VOIX : ANCIENS RECUEILS EN TELECHARGEMENT	4
GALERIE DE PNJ	5
UNE ADJ PAR SOSHI NAOMI	5
MATSU SADAOKO	5
IDE YAKUMO	6
YASUKI KENJI ALIAS SAIKAKU	8
YOGO KAEDE.....	9
FOGASHI KAN AMI	10
HIDA AKIRA.....	11
YORITOMO YUKIHIRO	12
O HARU.....	14
SHIBA AKIKO.....	15
DU SUR MESURE	17
SCENARIO DE KATANA	17
APERCU GENERAL	17
PREPARER LA PARTIE.....	18
DEROULEMENT DE L AVENTURE	19
ANNEXES.....	36
PETIT MOT DE KATANA	38
DANS LES REGLES DE L ART	39
UNE ADJ PAR KATANA	39
REGLE : L ESPRIT ET LES DES	39
COMPETENCES D ART	39
ART DANS LES CLANS.....	40
QUIZZ : QUEL ARTISTE ETES-VOUS ?	47
JEU ET AIDE DE JEU PAR KATANA	47
VOUS ETES UN	49
NOUVELLES DE LITTERATURE JAPONAISE	51
CRITIQUE PAR KAKITA INIGIN	51

LA PETITE VOIX

ACTU VOIX : RE-EDITION DE SUNDA MIZU MURA

Après une première impression au printemps, le pack constituant ce supplément va être réédité !

Rappelons qu'il s'agit d'un supplément non officiel pour L5A, mais publié avec l'aimable autorisation d'AEG et Edge, et distribué en France par le réseau Millennium ... comme un supplément officiel.

Ce sont donc 200 exemplaires qui viendront s'ajouter aux 350 déjà sur le marché. Voyons si ceux-là seront épuisés en deux semaines.

Ils devraient paraître en tout début d'année 2014 (nous espérons cependant les faire sortir avant Noël).

Rappelons que vous pouvez trouver les interviews des auteurs ici :

- <http://www.youtube.com/watch?v=6QUALifB3d4>
- <http://www.youtube.com/watch?v=SRqBZa5pT1c>

ACTU VOIX : RECRUTEMENT ILLUSTRATEURS

Nous sommes à la recherche de bonnes volontés... Pour tout soyons honnêtes !

Mais en ce moment nous cherchons des illustrateurs pour le prochain recueil.

Si cela vous intéresse, merci de vous signaler sur le forum à Hida Koan.

ACTU VOIX : ANCIENS RECUEILS EN TELECHARGEMENT

Et justement à propos de recueils, nous vous signalons que Matsuri et chikara no Za, sont depuis peu en téléchargement dans l'espace Adhérent du site !



SUNDA MIZU MURA

SUNDA MIZU MURA
LE RETOUR DE LA VENGEANCE

BIENTÔT...
DE RETOUR DANS VOS MAGASINS

2ÈME TIRAGE EN COURS

LA VOIX DE ROKUGAN (MUHAHAHAHA)

清水村

La Voix de Rokugan



GALERIE DE PNJ

UNE ADJ PAR SOSHI NAOMI

Tous les * dans les fiches de PNJ correspondent aux compétences d'école

MATSU SADAKO

- Berseker Matsu Rang 5
- Spécialité : Cérémonie du thé

HISTORIQUE

Sadako est une adepte de ce que certains appellent le « thé du champ de bataille ». Ce type de cérémonie est le plus spartiate et le plus rapide qui existe. Typiquement, la cérémonie se déroule juste avant une bataille. La salle est figurée par des paravents en tissus et la calligraphie par la bannière de l'hôte. Ni repas d'accompagnement, ni autres décorations. Pas de théière non plus, on se contente du matériel de dotation de l'armée. Les autres ustensiles sont faits à la main par l'hôte. Le thé utilisé est généralement plus fort que dans les autres cérémonies. Alliant un minimalisme tout militaire, rapidité et force, il n'est gère étonnant que cette cérémonie soit « populaire » parmi les bushi Matsu, y compris parmi les Quêteurs de Mort.

Sadako s'est intéressée très tardivement à la cérémonie du thé. Il lui aura fallu être invitée, lors d'une cour d'hiver, par un homologue du Clan du Phoenix qui lui demanda, le thé fini, d'être son kaishakunin. Il lui légua son carnet et elle y découvrit une philosophie du thé qui entra en résonance avec la tradition morbide de sa famille : « si la voie du samurai est la mort, l'amertume du thé en est un avant-goût. » Ce fut son satori, son éveil.

Sadako changea. Sa rage et son emportement, propre à sa famille, devinrent plus froids, plus efficaces, plus effrayants, plus implacables. Étonnamment, ceci lui valut un respect nouveau de ses pairs et de ses sensei. Rapidement, elle se dit qu'ils lui donneraient un certificat d'enseignement afin qu'elle établisse son propre dojo dès qu'elle aurait atteint le plus haut rang du style Matsu. Ce qui ne tarda pas.

Suite à ça, son daimyo lui demanda de lui enseigner cette voie du thé qui plaisait tant aux bushi de son Clan. Malheureusement, son tempérament ne s'y prêtait pas et,

habitué aux compliments des courtisans et à la vie choyée de la cour, il se fit mal à la franchise brusque de Sadako induite par une relation maître-élève dans laquelle il n'était pas avantage. Mais plus que cela, le daimyo se rêvait en digne descendant des bushi du Lion et refusait d'admettre qu'en tant que chef de la Famille Matsu, son devoir était de vivre et non de mourir comme ses vassaux. De ce fait, sa frustration augmentait à mesure qu'il prenait l'attitude de Sadako pour de l'arrogance et de la fierté mal placée. Sadako en avait conscience, et savait que la demande de seppuku n'était pas loin : pour assumer ses responsabilités de sensei, elle a commencé à mettre par écrit son enseignement.

FICHE : MATSU SADAKO

Rang 5 (225), berserker Matsu (bushi)
Honneur : 7. Statut : 3,5. Gloire : 3.

Air 3
Eau 5
Feu 3
Terre 3
Vide 4

Initiative : 8g3+5
Attaque : Katana 10g3
Dégâts : Katana 9g2+7
ND d'armure : 20 + armure

Blessures : 15 ; 21 (+3) ; 27 (+5) ; 33 (+10) ; 39 (+15) ; 45 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 51 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

Arme lourde 2, Art de la guerre* 5, Athlétisme* 3, Cérémonie du thé 5, Conn. (Héraldique) 3, Conn. (Lion) 3, Conn.* (Bushido) 3, Défense* 4, Enquête 2, Etiquette 3, Jiujutsu* 3, Kenjutsu* (Katana) 7, Kyujutsu* (Yomi) 2

Note : Conn. (Bushido) a remplacé Conn. (Histoire).

Avantages : Leader-né, Tacticien, Illumination.

Désavantages : Ascète.

Équipement : Daisho, arc, Grande hache (ono), armure légère et lourde, tous types de vêtements. Vu la position et le rang de Matsu Sadako, dotez-la de l'équipement selon votre convenance.



RAPPEL : TECHNIQUES BERSERKER MATSU

Le rugissement du Lion

- +Honneur aux dégâts
- +1,50m en Posture d'Assaut.

La fureur de Matsu

- En Posture d'Assaut, une cible choisie à -9m peut être terrorisée par ma charge. La cible a droit à un jet de Volonté ND = dégâts infligés. En cas d'échec, elle ne peut entreprendre d'actions de mouvement pour bouger et retrouvera sa liberté d'action à l'étape de Réaction du Tour suivant.

La charge du Lion

- Les attaques de corps à corps deviennent des Action Simples au lieu d'Actions Complexes.

Le courage de Matsu

- En Posture d'Assaut, les malus au ND dus aux Blessures sont diminués du double de l'Honneur du personnage
- En Posture autre que d'Assaut, les malus au ND dus aux Blessures sont diminués de l'Honneur du personnage.

La victoire du Lion

- Une fois par rencontre, après avoir lancé les dégâts, le personnage peut dépenser un point de Vide en Action Gratuite. Tous les dés de dégâts gardés deviennent ouverts et peuvent donc être relancés.



IDE YAKUMO

- Émissaire Ide Rang 3
- Spécialité : Écrivain

HISTORIQUE

A 35 ans, Yakumo sait qu'il n'aura d'autre carrière que celle des lettres. Après plusieurs années la diplomatie de sa famille et de son Clan dans l'ensemble de Rokugan, sa liaison et sa tentative de mariage avec la fille d'une grande maison marchande heimin arrêterent net les espoirs que plaçaient en lui ses parents. L'affaire fut soigneusement étouffée et il ne dut son salut qu'au soutien de plusieurs amateurs influents de sa prose. Il put garder son nom mais fut banni des terres de son Clan. Heureusement, il a plusieurs mécènes et ses livres lui assurent quelques revenus supplémentaires.

Durant toute sa carrière, Yakumo s'était fort intéressé aux personnes qu'il côtoyait, quelle que soit leur condition. Il recueillit ainsi des montagnes de légendes locales, superstitions et autres informations sur la vie quotidienne. L'empathie traditionnelle de sa famille ne faisait que nourrir sa fascination pour ses contemporains, de l'eta au samurai. Contrairement à beaucoup d'autres, il ne cherchait pas à donner un tournant moralisateur ou éducatif à ses écrits. Il se contentait de relater les faits, éventuellement en les contextualisant ou explicitant certaines pratiques ou mots. Le tout rendant évidents l'empathie et l'humilité de l'écrivain.

Yakumo ne se considère d'ailleurs pas comme un écrivain, il se voit comme un transmetteur, un peu comme Shiba a transmis la parole de Shinsei, Yakumo souhaite transmettre la parole et le quotidien du peuple. Cette démarche est forte appréciée des amateurs de romans de voyages et de folklore mais aussi de certains penseurs qui cherchent à établir ce que serait l'âme rokugani.

Son empathie pour le peuple rokugani et sa conscience de faire partie d'une caste privilégiée font que Yakumo doute du bien fondé de l'Ordre Céleste et se demande s'il ne faudrait pas l'assouplir. Pour alimenter ses réflexions et satisfaire sa curiosité, il pense qu'il va lui falloir s'embarquer pour l'étranger sur un navire Tortue ou Mante.

FICHE : IDE YAKUMO

Rang 3 (177), émissaire Ide (courtisan)
Honneur : 5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 5
Eau 2
Feu 3
Terre 2
Vide 3

Initiative : 8g5
Attaque : Cimeterre 4g3
Dégâts : Cimeterre 5g3
ND d'armure : 25

Blessures : 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20).
Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

Calligraphie* (Code secret, Haut-rokugani) 4,
Commerce* (Estimation) 2, Conn. (Licorne) 1,
Courtisan* 3, Equitation* 2, Etiquette* (Conversation),
Kenjutsu 1, Sincérité* (Honnêteté) 4, Spectacle* (Art du conteur) 5

Note : Une autre utilisation de Spectacle (Art du conteur) est de s'en servir pour connaître les légendes locales. Utilisez-la avec Intelligence.

Avantages : Calme, Relations (7 points au choix).

Désavantages : Chagrin d'amour (avec la fille d'une grande maison marchande heimin), Brebis Galeuse (banni des terres Licorne à cause de sa romance la fille d'une grande maison marchande heimin) et Incroyant.

Équipement : Vêtements extravagants, Wakizashi, cimeterre, nécessaire de calligraphie et de voyage, étui à parchemin avec des notes sur diverses légendes et 10 koku.

RAPPEL : TECHNIQUES COURTISAN IDE

Le Cœur Parle

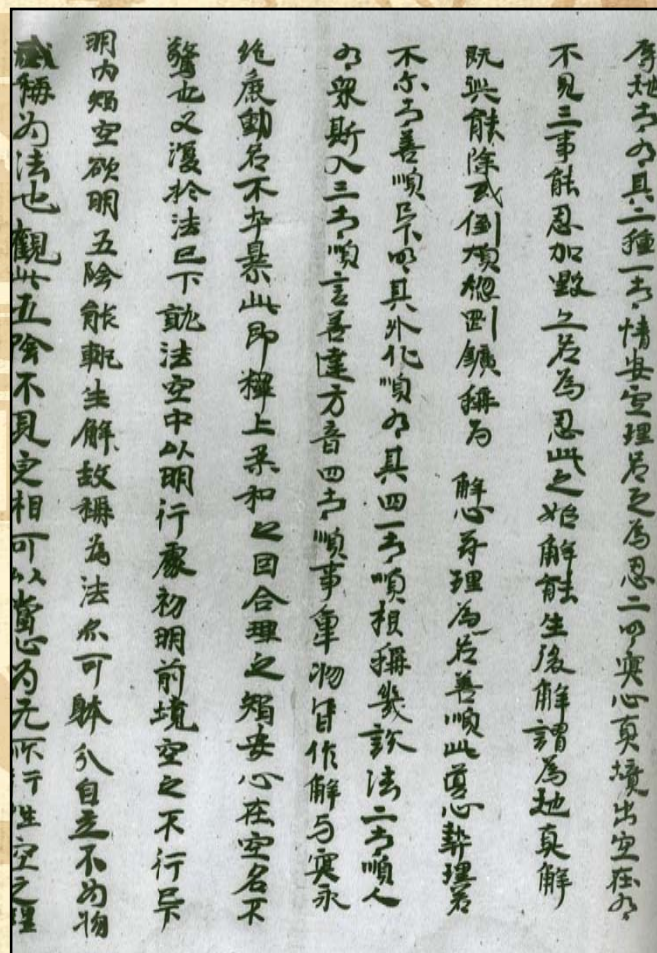
- Si le personnage offense quelqu'un par inadvertance, Etiquette (Courtoisie) / Intuition ND20 afin d'annuler son offense.
- +1 Aug. Gratuite sur les jets de Sincérité (Honnêteté).
- +5 au ND sur les jets de Sincérité (Tromperie).

Percer le Voile

- Le personnage lit les véritables émotions de sa cible en réussissant un jet d'Opposition Etiquette / Intuition contre Etiquette / Volonté de sa cible.
- Chaque Aug. sur le jet ci-dessus affine la lecture émotionnelle.

Le Cœur Ecoute

- L'attitude de la cible devient un cran plus favorable à l'égard du personnage, si ce dernier réussit un jet d'Opposition Sincérité (Honnêteté) / Intuition contre Etiquette (Courtoisie) / Intuition de sa cible.
- Avec deux Aug. sur le jet ci-dessus, la cible devient une Relation pendant 24H.
- Cette technique ne fonctionne pas sur un Ennemi Juré ou cibles inhabituelles.



YASUKI KENJI ALIAS SAIKAKU

- Courtisan Yasuki Rang 4
- Spécialité : Poète parodiste

HISTORIQUE

Il y a 5 ans, Kenji a pris sa retraite et en a profité pour se plonger dans sa passion, la poésie. Malheureusement, ses rimes ne sont guères inspirées et il est le seul à ne pas s'en rendre compte. Rendu aigri par son insuccès, il commença à parodier les œuvres de ses concurrents, par pure jalousie. Pour le plus grand plaisir et amusement de ses amis, il se révéla être un excellent parodiste. Alimentées par sa connaissance des classiques, ses parodies profitaient aussi de toutes les années passées dans les cours de l'Empire où il avait pu amasser quantité de rumeurs sur une bonne partie du gotha rokugani. Étant particulièrement aigri contre les courtisans et commerçants Grues, il se fait à présent un devoir de tourner leurs œuvres en ridicule et a pris pour pseudonyme Saikaku, la Grue de l'Ouest, pour diffuser ses parodies.

Pour l'instant, presque personne ne connaît la véritable identité de Saikaku. Ses livres sont soigneusement boycottés par les Grues et interdits sur leurs territoires mais font le bonheur des théâtres populaires. Ce succès ne satisfait guère Kenji et ne fait qu'entretenir sa frustration de ne pas être reconnu pour ses poèmes. Cette frustration alimente ses parodies qui n'en deviennent que plus mordantes et scandaleuses, surtout que depuis quelques semaines, Kenji reçoit des lettres anonymes contenant des informations sur certaines personnalités Grues, informations qui finiront inmanquablement dans ses prochaines parodies.

FICHE : YASUKI KENJI ALIAS SAIKAKU

Rang 4 (205), courtisan Yasuki
Honneur : 4. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 4
Eau 4
Feu 4
Terre 2
Vide 3

Initiative : 8g4
Attaque : Wakizashi 4g4
Dégâts : Wakizashi 6g2
ND d'armure : 25

RAPPEL : TECHNIQUES DE COURTISAN YASUKI

La voie de la carpe

- Pas de perte d'Honneur ou de Gloire avec la compétence Commerce.
- +1 Aug. Gratuite en Commerce.
- Contre un jet d'Opposition Commerce/Perception contre Etiquette/Intuition de la cible, le personnage cerne le bien ou service désiré par la cible.

Faites ce qu'on vous dit

- Le personnage peut relancer un jet d'Intimidation ou de Sincérité raté un nombre de fois égal à son Rang par session de jeu. Il devra garder le résultat du second jet.

Les trésors de la carpe

- Contre Commerce/Intuition ND20, le personnage connaît l'emplacement d'un objet rare.
- Chaque augmentation prise pour le jet ci-dessus affine la recherche du personnage.
- Si un PJ joue cette technique, il ne peut s'en servir pour équiper d'autres PJ ou lui-même (A voir avec le MJ).

Les ruses de la carpe

- Toute personne effectue un jet de compétence sociale pour mentir au personnage voit son ND augmenter de +20.

Blessures : 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20). Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

Art (Haïku) 1, Artisanat* (Pêche) 3, Calligraphie 4, Comédie 1, Commerce* (Estimation) 4, Courtisan* (Commérage) 5, Défense* 2, Enquête 2, Etiquette* 5, Intimidation* 4, Sincérité* (Tromperie) 4

Note : Courtisan (Commérage) avec Intelligence servira à singer publiquement autrui. Attention néanmoins à ce que cet aspect technique ne devienne pas aussi puissant que la voie alternative de Comique Kakita (Kakita Jester. The Great Clans, p. 75).

Avantages : La haine au cœur (Grue), Caresse des Royaumes Spirituels (Sakkaku). Changez la règle de base pour la variante suivante : +1g1 pour tout jet de moquerie).



Désavantages : Jaloux (poètes Grue), Sombre secret (Identité secrète : Saikaku).

Équipement : Vêtements traditionnels, Wakizashi, Couteau, nécessaire de calligraphie, nécessaire de déguisement, notes sur des traits d'esprits, des rimes et bribes d'histoires de cour. 20 koku.

YOGO KAEDE

- Shugenja Yogo des Maîtres de la Glyphe Rang 2
- Spécialité : Ikebana

HISTORIQUE

Pour le plus grand soulagement de sa famille, mais sa plus grande tristesse, la malédiction familiale touchant Kaede la prive de ce qu'elle aime par-dessus tout, les fleurs. Au début, elle pensait qu'elle manquait d'entraînement quant à leur culture et entretien mais il n'en était rien. Les meilleurs sensei eux-mêmes restaient perplexes devant la mort rapide de toutes les plantes dont s'occupait Kaede, jusqu'à ce que l'on découvre que ce n'était que le fait de la malédiction héréditaire. Devant la tristesse de Kaede à cette nouvelle, une de ses tantes lui proposa d'essayer l'ikebana. Bien que les créations de Kaede soient particulièrement éphémères (elles ne durent que jusqu'au prochain lever de soleil), ce contact avec les plantes la satisfait grandement. L'attention et les compliments qu'elle reçoit grâce à l'ikebana y font beaucoup aussi. Elle est ainsi devenue très demandée, notamment pour l'organisation d'événements. De part la nature éphémère de ses créations, seuls quelques happy-few peuvent en profiter à chaque fois ce qui la rend d'autant plus populaire chez certains snobs.

La courte durée de vie de ses œuvres influence aussi la recherche magique de Kaede. Sachant qu'elle ne peut rien contre la malédiction qui touche sa Famille, elle se concentre sur un moyen de préserver un objet des conséquences de cette malédiction. Pour l'instant, grâce à une glyphe de son invention, elle a pu prolonger la vie d'une de ses œuvres de 30 minutes. Tout ça l'amène à se pencher aussi sur la nature magique du temps, recherche qui semble attirer l'attention discrète de plusieurs autres shugenja.

FICHE : YOGO KAEDE

Rang 2 (152), shugenja des Maîtres de la Glyphe (The Great Clans p.229)

Honneur : 1,5. Statut : 1. Gloire : 2,2.

Air 2
Terre 3
Feu 3
Eau 3
Vide 2

Initiative : 4g2
Attaque : Tanto 3g3
Dégâts : Tanto 5g3
ND d'armure : 15

Blessures : 15 ; 21 (+3) ; 27 (+5) ; 33 (+10) ; 39 (+15) ; 45 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 51 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

Art (Ikebana)* 4[+2 fixe à ses jets], Art de la magie* (Recherche de sorts) 4, Calligraphie* (Code secret) 2, Conn. (Kami)* 2, Conn. (Nature) 3, Discrétion* 2, Enquête* 2, Etiquette* 3,

Note : Conn. (Théologie) a été remplacée Conn. (Kami)

Avantage : Renommée.

Désavantage : Mauvaise fortune (Malédiction de Yogo. La malédiction de Kaede s'applique sur les fleurs car Kaede les aime plus que tout. Toutes les créations florales de Kaede se fanent au lever de soleil suivant. De plus, comme Kaede cherche un moyen de contourner sa malédiction familiale, elle rajoute sa Gloire à ses jets d'Ikebana. Sa chute n'en sera que plus grande).

Équipement : Robe de shugenja, Wakizashi, Couteau, étui à parchemin, nécessaire de voyage, lot d'une vingtaine de papier à Glyphe, 3 koku.

RAPPEL : TECHNIQUES DE SHUGENJA YOGO

La voie des Maîtres de la Glyphe

- Certains sorts sont considérés comme possédant le mot-clef Glyphe, dont quelques-uns figurent dans la liste de sorts de Kaede. Voir la description de l'école.
- Pour un sort avec le mot-clef Glyphe ou considéré comme tel, un nombre d'Aug. égal au Rang du sort lancé, au moment du jet d'Incantation, permet de



placer le sort sur un papier. Le lanceur et uniquement lui pourra quand il le veut et par une Action Simple, lancer le sort de Glyphe contenu sur le papier. Si le papier est détruit/déchiré, le sort est détruit également. Si le sort était actif, les effets s'arrêtent immédiatement. Tant qu'un sort de Glyphe est contenu dans le papier, son emplacement de sort ne peut être récupéré par le lanceur. Il le récupère dès que le sort est libéré ou que le papier est détruit/déchiré.

- Placer un sort de Glyphe sur un papier et sur une cible non consentante demande un jet d'attaque au corps à corps par un jet d'Art de la magie / Agilité.

Magie/ Sorts

Affinité : Tout sort non-Vide avec le mot-clef Glyphe.

Déficiance : Tout sort avec les mots-clef Artisanat ou Voyage.

Air (4g2) : Lumière de la lune[□] (1), Influence de Benten[□] (1).

Eau (5g2) : Voix vers la paix intérieure (1), Revers de fortune[□] (1), Clarté de l'objectif (1).

Terre (5g2) : Racine nourricière (1), Volonté absolue[□] (2), Protection de la terre[□] (3), Etre la montagne[□] (2).

□ = sort de Glyphe

Racines nourricières (sort personnel)

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Glyphe)

Portée : Contact

Zone d'effet : Une composition florale

Durée : 30 minutes

Augmentations : -

Yogo Kaede inventa ce sort afin de prolonger la vie de ses créations florales. En traçant un glyphe dans de la terre fraîche, puis en mettant cette terre en bas d'une composition florale, de fines racines poussent en bas des fleurs, même de celles coupées, et puisent dans les propriétés nutritives de la terre déposée. Le sort prolonge ainsi l'embellissement des fleurs et leur durée de vie de 30 minutes. A la fin, la terre est morte, comme de la poussière et les fleurs se fânent définitivement.

TOGASHI KAN'AMI

- Moine Togashi Rang 2
- Spécialité : Noh

HISTORIQUE

Kan'ami est l'héritier de la plus prestigieuse lignée d'auteurs et directeurs de compagnie de nô du Dragon. Il y a deux cent ans, son ancêtre joua même devant Hantei et la cour d'hiver cinq années de suite. C'était l'apogée de la compagnie et de la création théâtrale Dragon. Il définit la structure classique du nô Dragon, c'est-à-dire principalement des histoires de fantômes. Le premier acte présente le cadre, le personnage principal, généralement un moine en cours de voyage. Arrive ensuite un autre personnage qui, durant l'acte deux, conte au personnage principal une légende locale. Enfin, dans l'acte trois, le conteur disparaît et le personnage principal, réalisant que le conteur était le héros de la légende contée, décide de lui donner (ou faire donner) les sacrements posthumes adéquats pour qu'il repose en paix.

Malheureusement, cet âge d'or est bien loin maintenant et ce style de nô est tombé en désuétude ; même les classiques tombent peu à peu dans l'oubli.

Kan'ami, à défaut d'avoir une troupe de théâtre, se console en convertissant les œuvres de ses aïeux en kabuki ou théâtre de marionnettes et en remettant en état les manuscrits originaux. Il rêve bien sûr de pouvoir trouver les acteurs et musiciens de talent qui permettraient de relancer la tradition familiale mais la culpabilité de convertir des classiques dans des arts qu'il considère inférieurs le retient de se donner réellement les moyens de ses ambitions.

FICHE : TOGASHI KAN'AMI

Rang 2 (155), moine tatoué de Togashi
Honneur : 5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 3

Eau 2

Feu 2

Terre 2

Vide 4

Initiative : 5g2

Attaque : Mains nues 5g3

Dégâts : Mains nues 4g2

ND d'armure : 20



Blessures : 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20. Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

Art (Tatouages)* 1, Artisanat (Reliure) 3, Athlétisme* 1, Comédie* (Profession) 4, Commerce 1, Conn. (Ancêtres)* 3, Courtisan 1, Défense* 1, Jiu-jitsu* (Arts martiaux) 3, Méditation* (Jeûne) 3, Royaumes Spirituels 1, Spectacle (Marionnettes) 3

Avantages : Clairvoyant, Dessin supérieur (remettre au goût du jour les pièces de noh de son ancêtre).

Désavantages : Impétueux (-0,1 Gloire si le personnage ne se contient pas quand il est attaqué sur les pièces de son ancêtre).

Équipement : Robe, bâ (bâton), nécessaire de voyage et de déguisement, parchemins de nô de son ancêtre, marionnettes diverses, 4 koku.

RAPPEL : TECHNIQUES DE MOINE TOGASHI

Sang des Kami

- Tatouage Grue : +4g0 à répartir au choix sur des jets compétences sociales pour 1H.
- Tatouage Ki-rin : Permet de relancer n'importe quel jet

Corps de pierre

- +1g1 à l'attaque et aux dégâts à mains nues.



HIDA AKIRA

- Bushi Hida Rang 1
- Spécialité : Comédie

HISTORIQUE

Issu d'une branche très mineure de la famille Hida et doté d'un physique peu imposant, les débuts d'Akira sur le Mur furent pour le moins difficiles. Cependant, un sensei du dojo du Sourire de la muraille le repéra et lui fit faire quelques essais durant lesquels Akira brilla. Il se révéla très vite comme la nouvelle star de la troupe de théâtre, connu pour son talent à incarner des femmes. Travesti, aidé par son prénom androgyne et par le fait que tout le monde ne sait pas qu'il n'y pas d'actrices dans le kabuki, Akira ne laissait presque personne indifférent. Il comprit très vite les avantages à tirer d'une telle situation et ne tarda pas à nouer plusieurs relations avec les officiers importants du coin. Il profita ensuite de ces relations pour se trouver au centre d'un système qu'à défaut de corruption, on qualifiera d'échange de bons procédés. A cela s'ajoute le caractère de diva d'Akira qui devient de plus en plus difficile à encadrer par les sensei du dojo qui ne peuvent rien faire contre lui, protégé qu'il est par ses influents amants.

L'atmosphère dans la garnison est de plus en plus délétère alors que les bushi se concurrencent pour bénéficier de la compagnie d'Akira ou de ses contacts.

La seule déterminée à faire quelque chose est Kuni Akemi, jeune shugenja fraîchement détachée sur cette portion du Mur. Elle a vite remarqué le danger que représente Akira pour la bonne marche de la garnison. Ne pouvant l'attaquer frontalement, elle compte obtenir le soutien des inquisiteurs Scorpion et Phénix actuellement de passage sur le Mur pour que ces derniers lui trouvent une place dans une académie d'art de leurs Clans respectifs. Elle espère qu'une invitation aussi prestigieuse flattera l'ego d'Akira et que la confrontation avec les maîtres Scorpions ou Phénix lui apprendra l'humilité et à ne plus se comporter comme une geisha.

Cependant, ce qu'Akemi ignore, c'est que la visite des inquisiteurs coïncide avec la visite du daimyo de la famille Hida qui, bien sûr, assistera à une représentation d'Akira, ce qui donnera à ce dernier une bonne occasion de se trouver un nouveau « protecteur ».

FICHE : HIDA AKIRA

Rang 1 (126), bushi Hida

Honneur : 3,5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 2 (Int° 3)

Eau 2 (For 3)

Feu 2

Terre 2 (Con 3)

Vide 2

Initiative : 3g2

Attaque : Katana 4g2

Dégâts : Katana 4g2

ND d'armure : 15 (armure non-incluse)

Blessures : 18 (+5); 22 (+10); 26 (+15); 30 (+20).
 Actions de mouvement sont au cran plus dures; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites); 38 (hors de combat); 39+ (mort).

Armes lourdes* (Tetsubo) 1, Art de la guerre* 1, Athlétisme* 1, Comédie (Sexe, profession) 4, Conn. (Outremonde)* 1, Courtisan (Manipulation) 3, Défense* 2, Intimidation* 1, Kenjutsu* 2, Sincérité (Tromperie) 3, Tentation (Séduction) 3 [+1g0 aux jets de Tentation face au sexe opposé / +0g1 aux compétences sociales pour convaincre une personne]

Avantages : Relations (5 points au choix), Beauté du diable, Bénédiction des sept Fortunes (Benten).

Désavantages : Harcèlement (Kuni Akemi), Peu assuré (Armes lourdes), Phobie (Monstres monstrueux. 2 points, ND+10).

Équipement : Armure lourde, vêtements robustes, vêtements féminins, daisho, tetsubo, nécessaire de déguisement et 2 koku.

RAPPEL : TECHNIQUES DE BUSHI HIDA

La voie du Crabe

- Pas de malus avec une armure lourde, sauf en Discrétion
- +1g0 aux dégâts avec une arme lourde

YORITOMO YUKIHIRO

- Courtisan Yoritomo 3
- Spécialité : Sculpteur

HISTORIQUE

Cela fait maintenant trois ans que Yukihiro réside sur le « continent ». Recueilli par un moine officiant dans un coin isolé de la côte Grue, après le naufrage de son bateau, il eut ainsi la chance d'échapper à la cupidité des villageois locaux. Ces derniers, comme nombre de populations côtières, ont tendance à considérer que tout ce qui leur vient de la mer est un bienfait des dieux et tant pis si le messenger n'y survit pas. Bien sûr, Yukihiro n'a aucune certitude sur ce préjugé. Il était inconscient lorsqu'il fut trouvé et ne revint à lui que plusieurs jours plus tard.

Mais, il est lui aussi issu d'un village de pêcheurs et sait très bien à quoi servent ces feux lors des nuits de mauvais temps. Comment en vouloir à cette population ? Après tout, elle ne fait rien à l'encontre de la volonté des Kami. Peut-être même en est-elle un instrument ?

Quoi qu'il en soit, Yukihiro n'a toujours pas osé s'aventurer en mer depuis son naufrage. Sa culpabilité de survivant le taraude encore. Pour l'apaiser, à chaque fois qu'il retrouvait une pièce de bois de son bateau, il la sculptait en l'honneur de Suitengu, la Fortune de la mer et de l'océan. La statue prenait alors les traits d'un de ses compagnons disparus. Parfois, c'était la famille d'un noyé ou d'un disparu qui lui demandait la sculpture. Il aidait aussi le moine lors des cérémonies et pour l'entretien des autels et des temples. Ses connaissances d'ébénisterie grâce à sa formation de sculpteur permirent à Yukihiro de réaliser quelques tâches simples de charpenterie. C'était sa manière à lui de payer son hébergement et sa nourriture auprès du moine qui l'a recueilli.

Mais voilà, trois ans ont passé et il se dit qu'il est temps de quitter ce village. Pas pour rentrer, non. Depuis quelques temps, pendant qu'il travaillait à la dernière statue pour ses compagnons disparus, il a eu l'impression que des esprits le visitent dans son sommeil. Ils lui parlent de bateaux, de tempêtes, de naufrages, de défunts cherchant une sépulture. Parfois, il lui semble qu'il s'agit des Fortunes liées à la mer. Elles demanderaient à Yukihiro des nouvelles statues en leur honneur ou que Yukihiro rétablisse la pureté de certains autels.

(La véracité de ces visions est laissée à la discrétion du MJ, la seule chose de sûre est que Yukihiro y croit.)

FICHE : YORITOMO YUKIHIRO

Rang 3 (176), Courtisan Yoritomo 2, Sculpteur Yoritomo
Honneur : 3,5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 3
Eau 2
Feu 3
Terre 4
Vide 3

Initiative : 6g3
Attaque : Kama 4g2
Dégâts : Kama 3g2
ND d'armure : 20 (armure non-incluse)

Blessures : 20 (+0) ; 28 (+3) ; 36 (+5) ; 44 (+10) ; 52 (+15) ; 60 (+20. Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 68 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 75 (hors de combat) ; 76+ (mort).

Art (Sculpture) 3[+1g1 en Art (Sculpture), même dans un environnement défavorable], Athlétisme (Natation, Escalade) 2, Commerce* (Estimation) 3, Courtisan* 2, Couteaux (Kama) 1, Défense* 3, Etiquette* 3, Intimidation* (Contrôle) 5, Navigation* 2, Sincérité* 2

Avantage : Relation (Dévouement 1. Moine qui l'a recueilli)

Désavantage : Possédé (Suitengu. -1g1 sur une compétence au choix tant que Yukihiro ne s'occupe pas de rétablir la pureté des autels marins).

Équipement : Vêtements de moine, Wakizashi, Kama, Nécessaire de calligraphie et de voyage, outils de sculpteur, 10 koku.

RAPPEL : TECHNIQUES D'ÉCOLE YORITOMO

Le Devoir avant l'honneur

- Pas de perte en Gloire ou Honneur avec Commerce.
- Pas de perte d'Honneur avec la compétence Intimidation (Contrôle).
- +2 Aug. gratuites contre les criminels.
- Volonté à la place d'Intuition sur les jets d'Intimidation.

Maître des vents

- 2 fois par jour, un jet de Sincérité raté peut être relancer avec Intimidation (Contrôle). Le second jet est toujours appliqué.

Sculpteur Yoritomo (avantage personnel)

- +1g1 en Art (Sculpture), même dans un environnement défavorable.





O'HARU

HISTORIQUE

Vendue à huit ans pour une dizaine de koku par ses parents afin de pouvoir faire face à la troisième mauvaise récolte d'affilée, O'Haru se retrouva bien vite dans le dur milieu des quartiers des plaisirs. Après six années d'apprentissage, elle devint une geisha. Elle avait brillamment assimilé les leçons reçues sur les arts de la danse, la musique, le chant et la poésie. Ajoutées à une beauté classique, la plupart des clients la trouvait froide, distante, hautaine, trop fière pour cette ville quelconque, trop « otosan uchi-iienne ». Heureusement, ceci changea avec le fils du daimyo qui était loin d'être satisfait de l'épouse, trop austère à son goût, qui lui avait été trouvée. Après une paire d'années à fréquenter O'Haru, comme client principal, il racheta le contrat de la geisha et la prit comme concubine. O'Haru avait 20 ans. Les relations avec l'épouse se révélèrent étonnamment bonnes. L'épouse subissait ce mariage et trouvait son mari trop rêveur et trop peu intéressé par les affaires du domaine. Elle entreprit donc de mettre la main sur la maison et la venue d'O'Haru lui permit de maintenir son mari loin de la gestion du domaine.

Pendant ce temps, O'Haru faisait la fierté de son seigneur et ravissait les visiteurs de par sa formation. Les éloges ne manquaient pas et elle obtint même une place de professeur dans l'école pour les jeunes filles issues de la bourgeoisie locale. Sa condition d'hinin était complètement oubliée. Elle eut une fille avec son seigneur, fille que ce dernier reconnut officiellement. Le daimyo avait succédé à son père et donna à sa fille la même éducation que ses demi-frères, bien que la fille fut scolarisée ailleurs que dans le dojo familial.

Tout allait bien pour O'Haru jusqu'au jour où, il y a trois ans, elle fut répudiée et remplacée par une geisha plus jeune. Du jour au lendemain, elle perdit tout. Tous ceux qui l'avaient traitée avec respect et égards, la rejetaient dorénavant froidement en la renvoyant à son statut d'hinin. Les talents artistiques d'O'Haru ne comptaient plus et elle réalisa trop tard, que le seul talent que lui reconnaissaient ses anciens amis était celui d'écarter ses cuisses pour leur chef. L'avaient-ils un jour réellement considérée ? S'agissait-il d'un calcul politique ? Quelle qu'en fut la raison, le rejet de ces anciens amis la révolta. En colère contre elle-même d'avoir pu croire que le talent pouvait affranchir le rang de naissance, elle se mit à haïr ses anciens amis et se jura de se venger. Seule la daimyo-gozen ne lui a pas montré un rejet aussi catégorique que les autres. Sans doute est-ce par solidarité féminine ou est-ce le fait que la remplaçante d'O'Haru n'ait de geisha que le fait d'avoir travaillé dans

le quartier des plaisirs. Cette dernière est une jeune bimbo, aussi vulgaire et bête que voluptueuse, au point que son entrée dans la maison en est presque déshonorant, alors que l'entrée d'O'Haru avait été source de gloire.

Dans l'immédiat, elle partit sur la route avec sa fille et entama une carrière d'artiste itinérante. Elle fit la connaissance d'un groupe de ronin qui partageait ses vues sur la société. Ils décidèrent de s'allier et chacun apprit à l'autre sa spécialité : le talent martial pour les rônins et l'espionnage doublé de l'art pour O'Haru.

Le désir de vengeance d'O'Haru s'est transformé en un désir de justice pour toutes les geisha. Sa froide beauté initiale s'est changée en une beauté plus aguichante et a fait maintenant d'O'Haru une femme fatale. O'Haru a d'ailleurs réussi à mettre au point une technique de combat utilisant sa beauté à son avantage.

Sa fille approche de l'âge du gempukku. Si O'Haru ne parvient pas à se venger de son ancien maître et de ses fils, elle sait que sa fille n'aura pas d'autres choix que de poursuivre cette quête à son tour.

FICHE : O'HARU

Rang 2. Geisha.

Voie alternative : La Rancœur des geisha [Artiste]

Honneur : 2. Statut : -1. Gloire : 3.

Air 4

Eau 2

Feu 3

Terre 2

Vide 2

Initiative : 6g4 +4

Attaque : Aiguchi 5g3

Dégâts : Aiguchi 3g1

ND d'armure : 25

Blessures : 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20). Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

Art (Poésie) 2, Bâton (Bo) 2, Courtisan 2, Couteaux (Aiguchi) 2, Discrétion 2, Etiquette 2, Spectacle (Chant) 2, Spectacle (Cordes) (Shamisen) 2, Spectacle (Danse) 3, Tentation (Séduction) 4 [+1g0 en Tentation avec les hommes.]

Avantages : Beauté du diable, La Haine au cœur (Son seigneur et sa famille)



Désavantage : Obnubilée (Se venger de son seigneur et de sa famille)

Équipement : Vêtements de geisha, 1 koku, un bo, un aiguchi, nécessaire d'écriture de piètre qualité.

TECHNIQUES

Voie alternative : La Rancœur des geisha

[Artiste]

La geisha O'Haru connut le cruel jeu de la politique des samurai au cours de sa vie. Ayant fréquenté par la suite un groupe de rônin, elle acquit des compétences martiales. Pour mieux se venger de ceux qui l'avaient rejeté, elle créa une technique mêlant à la fois son éducation raffinée et les quelques bases martiales qu'elle a apprises.

Si vous jouez avec Book of Air et les p. 56 et 179 avec l'organisation Silken Promises, cette technique peut très bien être enseignée dans cette organisation. Les Scorpions peuvent également récupérer cette technique. Dans ce cas, utilisez la balise d'école [Ninja] à la place d'[Artiste] pour refléter que cette technique provient d'une geisha, qui ne peut pas être publiquement adoptée par un samurai.

Rang de technique : 2

Condition d'admission : Geisha (Ou Scorpion), Tentation (Séduction) 3, Spectacle (Danse) 3.

Technique : Beauté fatale

La geisha sait tirer parti de sa beauté et de son raffinement pour endormir la vigilance des cibles qu'elle va attaquer. En quelques pas de danse, elle esquivera les coups, épuisant ses opposants, en attendant qu'une personne au cœur noble vienne la secourir.

Tant que la geisha ne porte pas d'armure, elle ajoute son Rang de maîtrise en Tentation (Séduction) à son initiative et peut remplacer Défense avec Spectacle (Danse), en bénéficiant des mêmes capacités de maîtrise de Défense en fonction de ses Rangs acquis en Spectacle (Danse).

SHIBA AKIKO

- Artiste Shiba Rang 1
- Spécialité : musique

HISTORIQUE

Issue d'une famille du centre de la province de Nanimo (« Nanimo nai », « Il n'y a rien », comme l'appelle avec mépris les habitants des grandes villes du Clan), Akiko ne dut son inscription à l'académie Shiba qu'à l'influence de son oncle paternel, lui-même artiste et ancien élève de l'académie. Son père était profondément contre ce choix de carrière, sachant trop bien, comme tout habitant des campagnes, ce qui advient des jeunes filles qui montent seules à la ville.

Akiko alla donc vivre chez son oncle à Toshi Shiba. Grâce à lui et aux cours qui lui furent prodigués, elle parvint à faire mûrir ses talents innés pour les instruments à vent et passa très tôt son gempukku. Elle devint ensuite assistante du sensei de musique en charge de ces instruments, y compris pour le rare [Shô](#), orgue à bouche inventé ou du moins apporté à Rokugan par Shinsei.

Son don pour cet instrument est à la fois une bénédiction et une malédiction. D'une part, le shô n'est utilisé que pour la musique de cour. Akiko a donc ainsi accès à un environnement auquel elle n'aurait jamais pu ne serait-ce que jeter un œil. D'autre part, lorsqu'elle en joue, elle attire involontairement toutes les âmes errantes alentour. Ces dernières se sont perdues sur la route de Meido, le Royaume Spirituel de l'Attente. Ces âmes croient qu'Akiko leur propose son aide pour trouver le passage vers Meido, en les appelant avec sa musique.

Plutôt superstitieuse, Akiko n'en a parlé à personne, de peur que l'on pense qu'elle se livre à de la maho. D'ailleurs, c'est ce qu'elle pensait lors des premières fois et elle avait dépensé toutes ses économies dans des bijoux en jade afin de se purifier. Elle continue à arborer ces bijoux par prudence.

Mais depuis qu'une âme Phénix l'a remerciée, en lui montrant une partition oubliée et autrefois célèbre dans les vieux rayons de l'académie, elle commence à penser que sa place au sein de Rokugan serait d'aider la charge spirituelle des shugenja ou des moines.

Il semblerait que les âmes errantes communiquent entre elles car récemment, ce ne sont plus seulement des âmes de la ville qui demandent l'aide d'Akiko mais celles de toute la région. Akiko a de plus en plus de mal à les satisfaire, car ses déplacements et ses absences répétées

commencent à se faire savoir auprès des sensei de l'académie. Outre de risquer sa place d'assistante, elle risque de perdre sa santé mentale. Car être assailli par les âmes des morts n'est jamais bon pour les vivants.

Akiko a récemment rencontré Togashi Kan'ami, avec laquelle elle a fortement sympathisé. Les histoires théâtrales de fantôme du Dragon rejoignent le vécu d'Akiko. Peut-être qu'à terme, ils s'aideront l'un l'autre.

FICHE : SHIBA AKIKO

Rang 1 (126/150), Artiste Shiba.
Honneur : 4,5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 2
Eau 2 (Per 3)
Feu 2 (Int 3)
Terre 2
Vide 3

Initiative : 3g2
Attaque : Wakizashi 2g2
Dégâts : Wakizashi 4g2
ND d'armure : 20 (armure non-incluse)

Blessures : 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20. Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

Calligraphie* 1, Conn.* (Royaumes Spirituels) 3, Etiquette* 2, Méditation* (Récup. Vide) 2, Sincérité* 1, Spectacle (Instruments à cordes)* (Junanagen) 3, Spectacle (Instruments à vents)* ([Shô](#)) 4

Avantage : Jeune prodige (Spectacle (Instruments à vents)), (Médium (Connaissance (Royaumes Spirituels)) / Vide 30, pour projeter son esprit dans le Royaume de son choix)

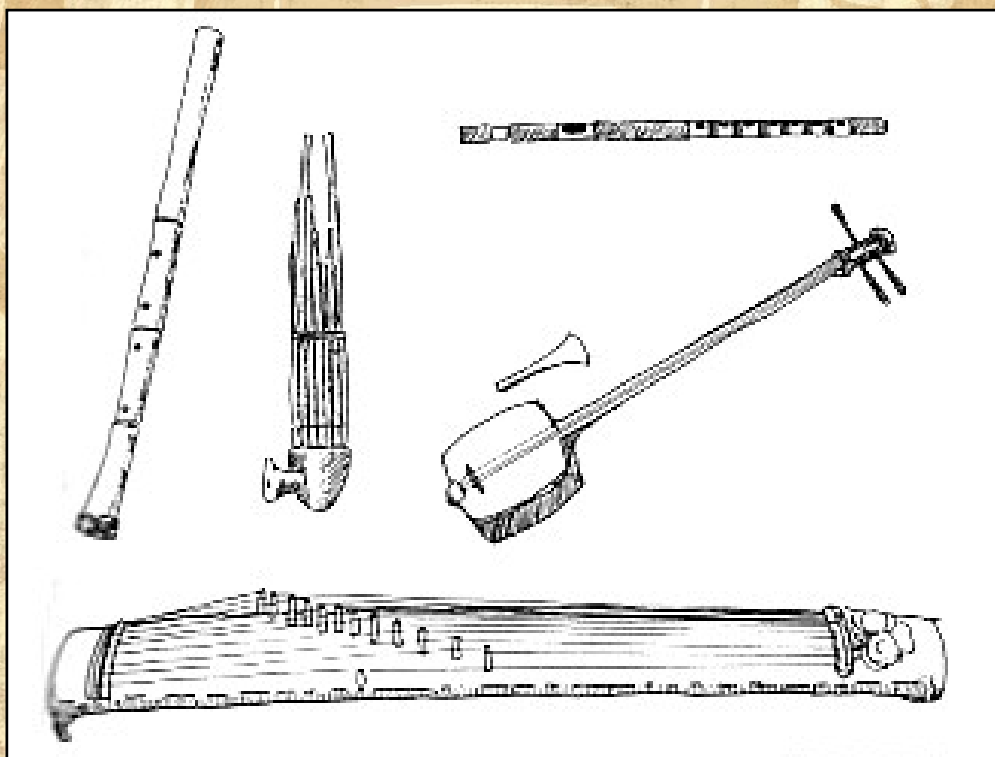
Désavantage : Obligation (+6. Satisfaire les âmes errantes)

Équipement : Habits raffinés, wakizashi, outils pour instruments à vents et à cordes, nécessaire de voyage, carnet sur les âmes errantes, 5 koku.

TECHNIQUE

L'âme d'un génie

- Quand un Point de Vide est dépensé pour la compétence Spectacle (Instruments à vents), Akiko reçoit +2g2 au lieu du +1g1 habituel.



DU SUR MESURE

SCENARIO DE KATANA

Accroche : La fête de Setsuban a lieu dans trois jours. Toute la ville se prépare à célébrer le début de l'automne. Il y aura même un Moine tatoué de Togashi qui viendra spécialement pour l'occasion mais que les rumeurs accablent déjà de honte...

Ce scénario est écrit pour la 4ème édition du Livre des Cinq Anneaux. Il est prévu pour 4 à 5 personnages de rang 2 et se situe dans la ville de Takaoka (webzine 12).

APERÇU GENERAL

Depuis cinq ans, le Clan du Dragon courtise la ville de Takaoka. Chaque année, lors de la fête de Setsuban, un Moine tatoué de Togashi est envoyé à Takaoka pour faire une démonstration de ses prouesses exceptionnelles. Quand on sait que le Clan du Dragon ne descend jamais de sa montagne et qu'on connaît les trésors de diplomatie que déploient souvent en vain les Clans Majeurs pour avoir pareille démonstration, il y a de quoi être jaloux de l'honneur que le Clan du Dragon fait à la petite ville.

Pourtant, aucune des autorités officielles de Takaoka n'a jamais remercié le Clan du Dragon pour l'honneur considérable que ce dernier leur accordait. Cette année, un daimyo Mirumoto a décidé de connaître la raison d'un pareil silence qui frise dorénavant l'insulte. Il a dépêché Mirumoto Yuhi qui enquêtera à ce sujet. Elle est proche des Moines tatoués de Togashi grâce à son entraînement d'Épéiste Taoïste, et sera peut-être plus à même de désamorcer d'éventuels conflits. De plus, s'appuyant sur la réputation de bizarrerie attachée à la philosophie ise-zumi, un autre daimyo a envoyé cette année un Moine tatoué de Togashi aux capacités plus conventionnelles : au lieu de cracher le feu ou de pouvoir deviner les gestes de ses interlocuteurs en fermant les yeux, Togashi Hiro composera un ikebana (composition florale). Un tel thème le jour de la fête de Setsuban ne peut qu'être approuvé même par les samurai les plus conservateurs.

Quand Togashi Hiro arrive à Takaoka, il subit d'emblée les attaques sociales de figures d'autorité, dont le hatamoto, Yabu. En effet, le Clan du Dragon a une sale réputation à Takaoka, causée par un élément très simple : depuis cinq ans, une lettre annonce l'arrivée d'un Moine tatoué pour une démonstration de ses talents le jour même de la fête de Takaoka. Mais, le jour même, la démonstration n'a jamais lieu. Quand elle a lieu, c'est toujours quelques temps après.

Ce manque à la parole donnée est perçu par Yabu comme un manque répété de Courtoisie. Il soupçonne même une insulte déguisée de la part de ce Clan, mais étant donné que Takaoka est une ville relativement modeste en ressources et statut, il se garde bien de demander réparation auprès de ce Clan Majeur. Yabu ne voit donc aucune raison de remercier le Clan du Dragon, de la soi-disant faveur accordée. D'où le silence.

En réalité, si les Moines tatoués n'arrivent pas à réaliser le jour même de la fête de Setsuban leur démonstration, c'est qu'ils se font empoisonner la veille par une shugenja Soshi nommée Shosuro Kazuko. Elle a mis au point un poison spécial pour endormir les Moines tatoués, afin de voler la magie de leur tatouage. Elle a pour ambition de compiler dans une grande tapisserie tous les tatouages mystiques des Moines tatoués, afin de l'offrir au daimyo de la famille Shosuro. Sa motivation est simple : en tant que Clan du secret et police intérieure de Rokugan, elle se doit de déterminer si les tatouages mystiques, encore inexpliqués même par les plus grands shugenja, ne renfermeraient pas un quelconque danger pour l'Empereur. Il convient donc d'abord de tous les compiler.

Yabu, le hatamoto de Takaoka, n'étant pas au courant du poison de Kazuko, se demande bien pourquoi le Clan du Dragon tient à entretenir une si mauvaise réputation au sein de sa ville. Il demandera aux PJ d'enquêter à ce sujet. Ceux-ci, en fonction de leurs actions, verront des portes s'ouvrir et d'autres se fermer.

Réussiront-ils à confondre la vraie coupable Shosuro Kazuko ? Rien n'est moins sûr quand il s'agit d'enquêter dans l'ombre d'une Shosuro.

PRÉPARER LA PARTIE

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie :

- Le scénario est prévu pour des personnages de rang 2, mais nouvellement atteint. Des personnages peu importants, employables dans des enquêtes de petite envergure mais bénéficiant tout de même de la réputation d'hommes fiables.
- Selon l'époque, le contexte peut varier (en particulier pour le Clan du Dragon). De façon générale, le scénario suppose que des daimyo Mirumoto envoient des moins tatoués comme « faveur ». Si Hitomi a créé son propre Ordre, ce sont des moines de cet ordre, préférentiellement, qui seront envoyés ; il se peut aussi, dans ce cas, que la question de Takaoka soit une question importante pour le Clan du Dragon et qu'un magistrat Kitsuki soit envoyé, par-delà les limites familiales, afin de démêler la situation. Enfin, si Togashi Yokuni est Champion du Clan, il sait déjà de quoi il retourne ; il peut être employé en tant que deus ex machina pour orienter des PJ en rade, ou au contraire susciter une véritable expédition punitive en ville. Les personnages auraient alors à juguler une épidémie d'agressions et d'incendies, au départ inexplicables mais facilement rattachables à leur enquête par l'identité des coupables.
- La ville est décrite dans le supplément Internet « Webzine 12 » de la Voix de Rokugan (http://www.voixrokugan.org/nouvelle_voix/images/downloads/vdr-webzine12-mai2009-pfoptim.pdf). Les principaux descriptifs de Takaoka à lire sont : la situation géographique des lieux (p.8), les quartiers des temples (p.17), noble (p.27), des saveurs (p.53) et des subtilités (p.58).

Le scénario commence à Takaoka la veille de la fête de Setsuban (8^{ème} jour du Singe/Septembre). Les PJ dîneront avec le hatamoto Yabu, afin de se faire connaître auprès des autorités et d'offrir leurs présents. Pour justifier leur présence dans la ville de Takaoka, voici quelques accroches :

- **Famille ou amis à Takaoka.** Le PJ a de la famille ou des amis à Takaoka. Ces derniers ne l'ayant pas vu depuis longtemps, ils profitent de la fête de Setsuban pour l'inviter à se retrouver.
- **PJ rônin.** « La vie de rônin est difficile. Pourtant, tu as entendu parler d'une ville dans laquelle les rôlins sont acceptés et ce n'est pas Nanashi Mura. Cette ville est aujourd'hui une des villes les plus agréables de la région. Penser que cette ville fait un pied de

nez aux cités des Clans te ravit et te pousse à la visiter. Cette ville s'appelle Takaoka. »

- **PJ Dragon.** « Takaoka est une petite ville prospère qui comporte un quartier des Temples bien fourni. Ton daimyo t'y envoie pour connaître l'état spirituel de cette ville. (Le daimyo du PJ n'est pas au courant de l'agissement des autres daimyo qui envoient chaque année des Moines tatoués de Togashi). »
- **PJ Commerce ou « Bienfaiteur commercial ».** « Le rapport à l'argent est impropre pour un samurai, voir déshonorant. Mais il est un mal nécessaire à tout Clan. Sans argent, aucun daimyo ne pourrait équiper convenablement les samurai dont il a la charge. En tant que bienfaiteur commercial (Ldb, p. 47 avant-dernier paragraphe), tu as la charge de vendre ta cargaison (au choix) au marché de Takaoka lors de la fête de Setsuban. »
- **PJ ambassadeur.** « Takaoka est une petite ville prospère comprenant une ambassade du Scorpion, du Lion et de la Licorne, mais aussi des factions de rônin et des groupes marchands. C'est déjà un début très encourageant qui a poussé ton daimyo à te demander dans quelle mesure, il serait profitable pour Takaoka et ton daimyo de conclure des accords (au choix : commerciaux, militaires, matrimoniaux). »
- **PJ en disgrâce.** « Parce qu'une de tes mauvaises actions est parvenue aux oreilles de ton daimyo, ce dernier t'envoie dans une ville insignifiante du nom de Takaoka. Il espère ainsi que tu mûrisses (ou pourrisses) jusqu'à nouvel ordre. »

Aspects culturels

Les aspects techniques ci-dessous sont conseillés, bien que non obligatoires :

- Compétence Art (Tatouages)
- Compétence Art (Ikebana)
- Compétence Sincérité (la Spécialisation Honnêteté serait un plus).

La Cour de Takaoka est une Cour provinciale (Empire d'Émeraude pour la 4^{ème} éd., p.89). Elle est donc proportionnelle à la modeste taille de la ville. Pour donner une échelle, une Cour provinciale constitue la plus petite cour que l'on puisse trouver dans la structure politique de Rokugan, tout en étant suffisamment d'importance pour qu'un samurai reçoive le titre honorifique de daimyo. Le statut de ce titre est comparativement très inférieur à ceux d'autres daimyo possédant des Cours plus importantes.

La fête de Setsuban est décrite en 4^{ème} éd. très rapidement p.34 du Ldb ou légèrement plus p.204



d'Empire d'Émeraude. Cette fête a lieu le huitième jour du mois du Singe (Septembre) et marque la fin de l'été et le début de l'automne. Elle est un signe de paix, par contraste avec les mois d'été où les Clans peuvent se faire la guerre.

Pour que l'immersion soit complète, vos PJ doivent au moins connaître la règle ci-dessus. En tant que MJ, vous devrez faire en sorte (à travers des jets de dés ou des descriptions) de porter à la connaissance de vos joueurs, les règles de la fête de Setsuban. Vous verrez bien, en fin de partie, qui mérite de recevoir des récompenses pour avoir mieux assimiler l'univers de L5A.

L'Épéiste Taoïste Mirumoto est une nouvelle école de base pour le Dragon (Empire d'Émeraude pour la 4^{ème} éd., p.221). Les samurai de cette école s'entraînent aux côtés des Moines tatoués. Ils sont très axés sur la méditation et le maniement du katana. Jet de **Connaissance (Héraldique, Dragon) ND25** pour reconnaître le môn de l'école d'Épéiste Taoïste car cette école n'est pas très connue

Actions des PJ et conséquences

Certaines scènes de l'aventure ne seront disponibles que si les PJ effectuent certaines actions. Bon nombre de ces scènes deviennent accessibles suite aux actions réalisées lors du repas-découverte, au début de l'aventure.

Parfois, il vous faudra doser en fonction de l'historique de vos PJ et savoir si tous les PJ doivent avoir la même opinion ou si au moins, pour un seul d'entre eux, vous trouver justifié de rendre accessible telle ou telle scène. En effet, des PJ malins pourraient chacun prendre une opinion différente pour s'ouvrir le maximum de portes par la suite.

Pour vous aider à garder l'historique des actions de chacun de vos PJ, vous trouverez en Annexes une feuille récapitulative. Ressortez-la lors des scènes intitulées « (Conséquence) », afin de connaître la réaction et les informations que donneront les PNJ.

DEROULEMENT DE L'AVENTURE

PARTIE 1 : AUPARAVANT

Shosuro Kazuko : Shugenja herboriste

Divination et poison

Shosuro Kazuko a été formée à l'école de shugenja Soshi. Ayant hérité de la très fournie bibliothèque de son arrière-grand-père, elle fut fascinée par l'élément de l'Eau et son lien avec la divination. Malheureusement, l'école de shugenja Soshi est axée sur l'Air et principalement sur son rapport avec les illusions.

Mais Kazuko poursuit sa plongée dans la divination. Sa soif de connaissance coïncida avec les besoins de sa famille. Le Clan du Scorpion se devant d'être partout pour être au courant de tout, Kazuko fut envoyée dans la petite ville de Takaoka.

« Bayushi Kimeko » et Takaoka

A Takaoka, Kazuko a pris le nom de Bayushi Kimeko et s'est présentée à Yabu comme une courtisane Bayushi, bien qu'elle ne porte que le môn du Scorpion et dans les rares dîners officiels, celui des Bayushi. Elle ne porte jamais le môn de l'école des Courtisanes Bayushi, de peur d'être découverte par un vrai élève de cette école, qui se rendrait compte que Kazuko ne maîtrise même pas la plus élémentaire des techniques de son école.

« Bayushi Kimeko » exploite des arbres fruitiers dans la Plaine des fruits dorés. Elle utilise un heimin, Tonksu, comme gérant de l'exploitation « Panier de Mûgen », afin de garder la distance avec les affaires qui sied à son statut de samurai. Kazuko veut éviter l'appellation peu flatteuse de « bienfaitrice commerciale ». Ses fruits (pommes, cerises et nèfles) sont bons et vendus au marché. Son exploitation est rentable et emploie suffisamment d'heimin pour offrir un statut de légère importance à Kazuko auprès de Yabu. Yabu est d'ailleurs un des rares à connaître Kimeko. La plupart des gens croit que le chef du « Panier de Mûgen » est Tonksu, ce qui est précisément le but de Kazuko. Pour les besoins des affaires, Kazuko et Tonksu se rencontrent très souvent au Miso accueillant dans le Quartier des saveurs (Takaoka, p.53). Jamais Tonksu n'a déjeuné et ne déjeunera chez Kazuko.



Kazuko est extrêmement discrète et habite au-dessus des Feuilles séchées dans le Quartier des subtilités (Takaoka, p.60). La porte d'entrée principale de son appartement est située dans l'Allée de la vue de Mûgen. Elle a choisi cet appartement pour conserver sa discrétion par rapport aux autres samurai habitant dans le quartier noble, mais aussi pour la vue procurée sur les canaux de Mûgen. L'eau lui rappelle le lien avec la divination. Son appartement est très grand et s'étend sur tout l'étage. Un escalier intérieur donne accès à un petit rez-de-chaussée ouvrant sur un jardin privatif et est caché de l'extérieur par de hautes haies. Une petite porte à moitié recouverte par les branchages des haies donne sur le parc des Cinq érables, ce qui permet à Kazuko de sortir en toute discrétion, en se fondant dans la foule habituelle de cette place.

L'espèce unique de grenouilles de Takaoka

Au cours d'une de ses rares inspections sur son exploitation, Kazuko a découvert une nouvelle espèce de grenouilles. Ces dernières secrètent un poison très puissant qui endort profondément jusqu'à perturber la circulation naturelle des énergies élémentaires de sa victime. Kazuko regroupa ces grenouilles et les éleva pour exploiter ce poison. Comme son exploitation est traversée par un petit cours d'eau de la rivière des Goumi, elle a fait construire un cabanon pour y élever ses grenouilles. Personne n'a le droit d'approcher du lieu, qui est toujours fermé à clef et se trouve dans un coin reculé de son exploitation, masqué par les branches d'un saule pleureur.

Le but de Kazuko

Kazuko veut être la première à découvrir ce que même les plus grands shugenja ont échoué à comprendre : les mystères des tatouages mystiques des Moines tatoués de Togashi. En perfectionnant pendant des années le poison des grenouilles, Kazuko est parvenue à fabriquer une mixture spéciale du nom de *Piqûre de moustiques*. Ce poison endort les Moines tatoués de Togashi et les capacités de leurs tatouages pendant les prochaines 24H (Voir Annexes).

Elle veut rassembler tous les tatouages en une grande tapisserie et l'offrir au daimyo de la famille Shosuro. La tapisserie sera donc à la fois un objet d'art comprenant tous les tatouages mystiques et aussi la base de travail pour découvrir les secrets de ces tatouages. La fascination de Kazuko pour la divination l'aveugle et lui a fait braver les interdits du sang, du respect des traditions millénaires et de la pudeur.

Mais elle se rassure en se disant que c'est pour le service de son Clan. Ces crimes lui seront peut-être imputables un jour, sauf si son supérieur ou le daimyo de la famille Shosuro se range de son avis, trop séduit par l'idée d'acquérir la puissance des mystiques tatouages des Moines tatoués de Togashi. Le Clan du Dragon ne dit-il pas lui-même que le Scorpion *foule une sombre voie et pourrait un jour se perdre dans les ténèbres ?*

Le dîner à trois

L'ambassadeur Bayushi Nobuatsu est un peu benêt (Takaoka, p.30). Kazuko en joue et lui demande chaque année de bien vouloir organiser un dîner avec le Moine tatoué de Togashi, la veille de la fête de Setsuban. Bayushi Nobuatsu apprécie le Bol du moine souriant et réserve chaque année la table. **C'est au cours de ce repas, que Kazuko verse discrètement le poison dans l'alimentation du Moine tatoué.**

Quand le repas se termine, le Moine tatoué se sent fatigué... sûrement à cause du voyage. Il rentre au Temple des fruits verts où il réside le temps de son séjour. Kazuko rentre chez elle, change d'affaires et lance le sort *Masque de vent*, afin de prendre une autre apparence et le nom d'emprunt Pakaé.

Mukanshin

« Pakaé » est connue du moine Mukanshin du Temple des fruits verts avec lequel elle a un accord. En effet, comme ce moine est cupide, il reçoit chaque année deux koku de Kazuko pour son silence et pour l'informer de la venue du Moine tatoué. Car ce dernier loge toujours au Temple des fruits verts et est accueilli par Mukanshin, en raison de ses liens antérieurs avec le Clan du Dragon.

Grâce à Mukanshin, Kazuko pénètre dans la chambre du Moine tatoué et prélève dans son sommeil, une partie de son sang avec une seringue (objet gaijin). Elle pique le Moine tatoué exactement à l'endroit où il y a l'encre des tatouages, donne un koku à Mukanshin et rentre chez elle. Le second koku est donné quand le Moine tatoué a quitté Takaoka.

Arrivée chez elle, Kazuko verse le sang sur une grande tapisserie qu'elle a commandé il y a trois ans et demi à la couturière Yoko (Takaoka, p.58). La tapisserie absorbe le sang et le tatouage se reforme.

Des tests à la réussite

Pour mettre au point le poison, il y eut différents échecs. Le plus tragique d'entre eux fut le premier test, qui aboutit à la mort du Moine. Quand Kazuko retirant la seringue, se rendit compte de son meurtre, elle courut immédiatement chercher un eta du Quartier des eta (pas du Temple des fruits verts) et le chargea de prendre le corps et de venir avec elle dans la Forêt aux grenouilles. S'y connaissant en faune et flore, grâce à son entraînement d'empoisonneuse, elle savait que rôdait dans les parages un crocodile. Elle tua l'eta et laissa le crocodile dévorer les deux cadavres.

Les tests suivants eurent des effets secondaires mais de moindre conséquence, à mesure que Kazuko perfectionnait son poison. Ce n'est qu'il y a deux ans, que son poison fonctionna parfaitement.

Les bandits

Comme Mukanshin appartenait autrefois au Clan du Dragon, il a su que cette année, en plus du Moine tatoué, Mirumoto Yuhi logerait au Temple des fruits verts. Kazuko voit en Yuhi un dangereux présage. Car si un samurai Dragon avait vent de la démonstration ratée ou de la perte temporaire de la magie des tatouages, une enquête officielle serait ouverte et un enquêteur Kitsuki viendrait fouiner à Takaoka. Pour éviter que ça n'arrive, Kazuko se change en une heimin bourgeoise du nom d'Agani et va recruter des bandits au Crabe torché.

Les points ci-dessous détaillent la mission des bandits.

- Les bandits ont reçu l'ordre de bousculer la samurai Mirumoto Yuhi, au point de lui fracturer un ou deux membres. Ils ont reçu l'ordre formel de ne pas la tuer. Kazuko veut qu'elle garde le lit pendant la fête de Setsuban, afin de ne pas observer de ses yeux la démonstration ratée d'Hiro.
- Les bandits ont été embauchés il y a deux jours au Crabe torché.
- Leur employeur était une femme du nom d'**Agani**. L'un des bandits dira qu'elle avait une allure de marchande bourgeoise.
- Les bandits ne savent rien sur Agani et ils n'ont pas cherché à en savoir plus. On les a payés pour un boulot. Point. C'est pour ça qu'on fait appel à des bandits.
- Chaque bandit a reçu 3 bû et ont eu la promesse d'Agani d'en recevoir 6 supplémentaires après la mission. Promesse de polichinelle ou pas, les bandits y croient.
- Le paiement pour solde aura lieu au Crabe torché, après la fête de Setsuban. Les bandits n'ont eu

aucune précision du jour exact et partent du principe qu'en s'y rendant chaque soir, ils rencontreront à nouveau Agani.

Togashi Hiro : Innocent et déjà coupable

L'aventure est centrée sur Togashi Hiro. Bien malgré lui, il va subir le poison de Shosuro Kazuko et va continuer à alimenter la mauvaise réputation de son Clan. Au cours du dîner d'ouverture de cette aventure, il va subir les attaques sociales répétées de Yabu, Nobuatsu et Koichi. Nobuatsu sera d'ailleurs le plus virulent mais tout en respectant l'art de l'insulte (Compétence Courtisan et Empire d'Émeraude p.99). ce qui montre bien que le Clan du Dragon a peu de valeur à Takaoka. Les attaques se concentreront sur Togashi Hiro. Les PJ, même si l'un d'eux est du Dragon, n'ont donc rien à craindre... sauf s'ils prennent la défense d'Hiro.

Au vu de la nature recluse et quasiment inconnue des Moines tatoués de Togashi (comme en fait un peu tout le Clan du Dragon, exceptés les Mirumoto), les PJ, même issus de Clans Majeurs, n'ont probablement jamais entendu parler de cet ordre monastique. Cette aventure leur servira donc d'introduction vis-à-vis de cet ordre. Pourtant, les capacités des Moines tatoués de Togashi sont grandement plébiscitées par les connaisseurs et peu d'entre eux ont la faveur d'une démonstration. Cette bizarrerie sera évoquée par Togashi Hiro lui-même à la fin du dîner et sera une piste supplémentaire pour attiser la curiosité des joueurs.

Mirumoto Yuhi : Envoyée

Le silence des autorités de Takaoka sur la faveur que le Clan du Dragon fait, en envoyant chaque année un Moine tatoué de Togashi, est devenu insupportable à un daimyo Mirumoto. Avant de demander réparation à Yoshino Naoki, daimyo de Takaoka, il envoie Mirumoto Yuhi, afin qu'elle puisse se rendre compte sur place de la situation.

En arrivant, Yuhi subira l'attaque des bandits organisée par Kazuko et conservera probablement le lit pendant plusieurs jours du fait de ses fractures. Néanmoins, les PJ pourront peut-être la soigner magiquement et la remettre d'aplomb immédiatement. Dans ce cas, Yuhi verra de ses propres yeux la déconfiture d'Hiro et l'aventure prendra alors une toute autre tournure.

PARTIE 2 : MANŒUVRES POLITIQUES

Avant le dîner

Invités dans la demeure du hatamoto Yabu dans le quartier noble pour le dîner, vous vous asseyez sur la terrasse extérieure donnant sur les Canaux de Mûgen, pour faire connaissance. Une petite bibliothèque relate des contes et légendes rokugani, dont leurs titres font penser que les héros seraient des rôlins. Un auteur revient particulièrement souvent : Ide Yakumo.

En plus de Yabu, un samurai Lion, Akodo Koichi, et un autre Scorpion, Bayushi Nobuatsu, sont avec vous. La table à manger a été préparée et vous constatez qu'il y a, par rapport au nombre que vous êtes, une place supplémentaire de prévue. Au vu des sauces et de la vaissellerie, le repas sera composé de poissons d'eau douce, un met très recherché et qui montre la qualité d'accueil de Yabu.

La soirée est paisible et des lampions de couleurs, savamment travaillés, se reflètent en halo diffus sur la petite rivière. Tous assis sur de confortables et beaux coussins, Yabu te donne la parole pour te présenter (Choisissez un PJ, les PNJ se présenteront à la fin).

PJ Dragon

Yabu consentira à donner l'identité du dernier invité à un PJ Dragon, si ce dernier réussit un jet de **Courtisan ND20**. Si le PJ est Moine tatoué de Togashi, le jet est inutile, Yabu répondra qu'il s'agit d'un de vos frères moines. Dans les deux cas, aucune information supplémentaire ne sera donnée. Yabu est bien trop habile.

Selon l'art de l'insulte, c'est l'invité qui sera visé, pas le PJ, même si ce dernier joue un Moine tatoué de Togashi. Si jamais un PJ prend la défense du Moine tatoué ou fait part de sa mission « PJ Dragon », présentée dans la partie « Impliquer les PJ », il sera d'emblée raillé à son tour.

Cette partie est libre d'interprétation et permet aux PJ d'obtenir tout renseignement que vous jugerez utile. Exemples :

- Bien sûr, des informations sur leur mission première
- Découverte et événements de la ville
- L'écrivain Ide Yakumo (aidez-vous alors de sa biographie dans le Webzine et de son insertion dans la ville de Takaoka présentée en début d'aventure)
- **Enquête ND20** (Idéal pour un PJ Kitsuki ou paranoïaque). Les coussins sont discrètement signés Yoko.

Quand viendra le tour de présentation de Bayushi Nobuatsu, celui-ci aura une légère pique à propos de l'absent. Exemple : *Tiens, la Fortune de la ponctualité n'a pas dédaigné accorder ses bienfaits au dernier invité.* Demandez alors un jet **d'Enquête / Intuition** ou **Courtisan** pour lire la réaction de Koichi et de Yabu :

ND15 : Koichi partage cet avis. Tu n'arrives pas à lire la réaction de Yabu.

+1 Aug. : Yabu approuve aussi et aucun des trois ne sont étonnés par l'absence du dernier invité. Ça ne doit pas être la première fois. Nobuatsu est un peu trop satisfait du retard du dernier invité. Il ne doit pas être étranger à ce retard.

+2 Aug. : Ce dernier invité est attendu le pied ferme et va être politiquement attaqué par les trois, principalement par Nobuatsu.

A la question *Qui est le dernier invité ?*, Yabu répondra ironiquement qu'il s'agit d'un des plus grands honneurs dont nous gratifie le Clan du Dragon depuis quelques années. Cette réponse entraîne des rires de moquerie à peine dissimulés de la part de Koichi et Nobuatsu. Yabu ne les réprimande pas et semble même satisfait de l'effet obtenu. Yabu a répondu de telle manière qu'il est impossible de connaître d'avance le dernier invité, sauf pour un PJ Dragon (voir l'encart).

Enfin, le but de la scène du dîner est d'installer une ambiance propice au jeu cruel de la politique à L5A (Courtisan, Étiquette et Sincérité) sur un invité inconnu et qui va subir les foudres de trois samurai, dont l'un est le hatamoto de la ville.

Le dernier invité est arrivé

Un serviteur arrive sur le seuil de la terrasse en annonçant que le dernier invité est arrivé. « Ha ! Très bien, se réjouit Yabu. Nous allons passer à table. »

Vous surprenez un regard complice entre Koichi et Nobuatsu. Vous rejoignez avec les trois autres samurai la salle à manger et découvrez le dernier invité. Celui-ci est torse nu, avec un large pantalon vert retenu par une ceinture jaune. Ses pieds sont glissés dans des sandales de bois modestes. L'invité arbore sur son épaule gauche un tatouage ressemblant à une licorne et en joignant les mains, à la façon d'un moine, il prononce pour Yabu : « Bonsoir honorable Yabu. Je suis Togashi Hiro et je vous remercie de votre invitation en votre demeure. Mon retard est dû à la contemplation de votre agréable ville. A l'aube de la fête de Setsuban, puissent les Fortunes de la pluie et de la nourriture vous êtes encore profitable pour l'année en cours. » Puis, s'adressant aux

autres convives (PNJ comme PJ) : « Je vous adresse le bonsoir, qui comme à l'orée du jour s'efface quand la nuit vient. »

D'un geste, Yabu invite tout le monde à s'asseoir en prononçant devant l'invité : « Ne mettons pas plus en retard les cuisiniers et passons à table. » Koichi et Nobuatsu sourient.

L'invité Togashi Hiro s'assoit, tandis que tous les regards se fixent sur lui. Il ne montre aucun signe d'embarras et le premier plat est apporté. Il sort ses baguettes d'une poche de son pantalon et se sert.

Déroulement du dîner

Un repas-découverte

Au cours du repas, Yabu présentera un bel et riche aperçu des spécialités de Takaoka (culinaires, sculpture, lampions, coussins et légendes de rônin, faisant une allusion à Mûgen, rônin fondateur de Takaoka). Le contexte de Takaoka est ainsi subtilement évoqué et communiqué aux PJ, à travers les descriptifs en italique de la terrasse ou des plats.

Yabu a sciemment omis d'expliquer aux PJ la double nature de ce repas (découverte de Takaoka et dîner de con). Il attend d'eux qu'ils le complimentent sur ce repas-découverte, soit au cours du repas, soit à la fin. Car effectivement, le repas est excellent et tout à fait digne d'une confortable cour diplomatique, même à l'échelle d'une Cour provinciale comme l'est celle de Takaoka. Yabu est même prêt, face à un PJ le complimentant, de lui en dire davantage sur les spécialités présentées. La plupart viennent des Quartiers des saveurs (p.53) ou des subtilités (p.58), les deux quartiers au fort pouvoir d'achat dans Takaoka.

Voici les pistes énoncées dans les descriptifs et les réponses de Yabu.

- **La gastronomie.** *Je me fournis à l'Or de Rokugan (épices) ou aux Poissons frétilants (cette boutique possède un rayon traiteur et est donc perçue comme d'un niveau de qualité digne du hatamoto).*
- **La sculpture en bois exotique de la corbeille de fruits.** *On pourrait croire qu'il s'agit de l'œuvre d'un artiste Kakita. Il n'en est rien. Cette évocatrice corbeille de fruits qui appelle au voyage, a été en réalité sculptée par un sculpteur Yoritomo. Ce sculpteur s'appelle Yoritomo Yukihiro. Il apprécie de sculpter dans les rizières au sud de Takaoka.*
- **Les lampions.** *Les lampions proviennent de la boutique les Feuilles d'or.*

- **Note :** Si vous jouez avec l'Académie du Mûrier, l'aide de jeu sur l'art du papier de ce Webzine, la boutique les Feuilles d'or sera une annexe commerciale de l'Académie. Vous pouvez également placer l'Académie du Mûrier à Takaoka en n'étant pas trop rigoureux sur les dimensions que prend cette Académie par rapport à l'espace disponible dans Takaoka. Néanmoins, le centre de l'Académie du Mûrier peut très bien se situer un peu dehors de la ville, à côté des champs de vers à soie, et la boutique des Feuilles d'or continuera son rôle d'annexe commerciale de l'Académie. [NDLR : Cette annexe de l'Académie du Mûrier sera publiée plus tard]
- **Les coussins.** *Les coussins ont été confectionnés par les doigts de fée de la couturière Yoko. Une dame fort agréable (Yabu entretient de bonnes relations avec elle, ce qui est étonnant vu son caractère grabataire. Mais qui voudrait se mettre à dos le hatamoto ?)*
- **Les recueils sur les légendes de rônin.** *Ces contes ont été compilés par notre écrivain spécialisé dans les contes populaires : Ide Yakumo. Il habite notre île.*
- **Les desserts.** *Tous les fruits et confitures viennent de nos vergers, au nord-ouest de la ville. On trouve les premiers au marché et les secondes dans la boutique les Confitures de Sobo.*

Avec les attaques sociales répétées (voir plus bas) et l'invitation de Yabu à prendre congé, les PJ pourront passer à côté de ce repas-découverte et des compliments à y faire. C'est justement là une des difficultés du dîner.

Vos PJ sauront-ils mener leur barque sur les eaux troublées de ce repas ?

Togashi Hiro, en bouc émissaire

Au cours du repas, Hiro va subir les attaques sociales de Nobuatsu (3 attaques), Koichi (2 attaques) et Yabu (1 attaque). Le pauvre Togashi Hiro, ni préparé ni averti de ce qui va lui arriver, va tomber dans les pièges rhétoriques. Son honneur sera entaché et son moral sera au plus bas. A la fin du dîner, il se défendra par une composition florale (Ikebana), laissant coi toute l'assemblée (PJ compris).

La cause des attaques sociales (qui sera expliquée aux PJ le surlendemain au cours d'une scène de votre choix) et qui répond à la question « Pourquoi Togashi Hiro subit-il pareil traitement ? », **est volontairement tue par Yabu** pour tester les PJ. En effet, le lendemain de la fête de Setsuban, Yabu confiera aux PJ la mission de cette aventure.

C'est pourquoi, pour que s'installe le malaise vis-à-vis de Togashi Hiro (ou la colère avec l'envie de découvrir la vérité s'il y a un PJ Dragon, compatissant ou mû par l'Honnêteté), des indications sur les attaques vous seront données pour chaque plat, afin pour que vous puissiez créer le dialogue entre PNJ et PJ.

Car vous devrez faire parler vos PJ, afin que ces derniers prennent position (voir plus bas) ! Ces derniers risqueraient d'être trop heureux à se murer dans un silence formel, tout en comptant les points entre PNJ et en essayant de mieux comprendre la situation. Vous devrez amener vos PJ à parler et à ce qu'ils arrivent à la conclusion que se désolidariser du sort de Togashi Hiro est le meilleur moyen pour gagner les faveurs de nobles de Takaoka, dont celles de Yabu. Ca pourra, par exemple, les aider à remplir leur mission respective du début. Tel est le jeu cruel de la politique de cour.

Compétences et techniques de Courtisan

Un PJ formé dans une école de Courtisan a été entraîné aux manœuvres politiques des repas au cours de sa formation. Il est donc logique qu'il ait droit à un léger bonus par rapport aux autres. Pour vous aider dans le bonus à apporter, voici quelques indications :

Les compétences Courtisan et Étiquette sont accessibles à tous, contrairement aux techniques d'écoles, qui reflètent un savoir millénaire jalousement gardé. Considérez donc les techniques d'école comme plus puissantes que les deux compétences.

Une technique particulièrement axée sur la paix (Ex : Emissaire Ide Rang 1) permettra à un PJ de choisir la position de son choix sans jets de dés et sans en subir de désagréments. Ceci, afin de refléter l'esprit et la puissance d'une technique.

Une technique axée sur l'observation ou la connaissance (Ex : Enquêteur Kitsuki Rang 1 ou Maître du savoir Asako Rang 1) comprendra de suite qu'il s'agit d'un repas-découverte de Takaoka. Aidez-vous plus haut de la partie « Repas-découverte ».

Position des PJ

De quel côté se placeront les PJ ? Celui de Togashi Hiro ou celui des PNJ officiels (Yabu, Nobuatsu et Koichi) ?

Un des intérêts scénique de ce repas est que tout soit axé sur une interaction de paroles par rapport au parti pris des PNJ officiels, qui est de se moquer de l'innocent Togashi Hiro. Je vous conseille donc de limiter les jets de dés (vraisemblablement **Courtisan** et **Étiquette**) et de vous inspirer des lignes directrices ci-dessous pour interagir avec vos PJ :

- **Le PJ rejoint les PNJ officiels.** Puisque c'est ce qui est attendu par les PNJ officiels, il n'y a pas de jets de dés à effectuer, sauf si le PJ veut particulièrement briller aux yeux des PNJ officiels dans son art de l'insulte.

Cette position entraîne le rejet de Togashi Hiro par rapport au PJ.

- **Le PJ défend Togashi Hiro.** De toutes les bêtises à ne pas commettre, celle-là est la pire. Un jet d'Opposition **Étiquette ou Courtisan** contre Yabu (**10g5+4**) sera nécessaire. Le « +4 » provient de l'appui qu'a Yabu, à travers Nobuatsu (+2) et Koichi (+2).

- o **Jet réussi :** Cette position entraîne le rejet des PNJ officiels, qui agiront de concert, pour mettre le PJ dans l'embarras dans l'exécution de sa mission première.

Togashi Hiro sera grandement reconnaissant envers le PJ.

- o **Jet raté :** Yabu a remis le PJ à sa place. Le PJ subit une perte d'honneur immédiate égale à **0,2 + un nombre de points d'honneur égal à son Rang de réputation** (max total : 0,5). Chaque augmentation prise par le PJ sur le jet d'Opposition engendre - 0,1 d'honneur supplémentaire et peut dépasser le maximum de -0,5. Le PJ a parié gros, il perd gros.

Togashi Hiro a vu l'effort du PJ et sera peut-être enclin à s'ouvrir à lui.

- **Le PJ veut rester neutre.** Le PJ s'attire la **colère des PNJ officiels** (puisque qu'il ne participe pas à leur petit jeu, lui, qui n'est qu'invité) et la **réserve d'Hiro** (qui considère le PJ comme un lâche sans honneur, dépourvue de toute Honnêteté).

- Un jet d'Opposition **Étiquette ou Courtisan** contre un jet global de tous les PNJ (**10g7**) est nécessaire.

- o **Jet réussi.** Le PJ ne perd pas d'honneur mais les officiels tâcheront de le mettre dans l'embarras. Togashi Hiro aura de légères réserves sur le PJ.

- o **Jet raté.** Le PJ perd immédiatement **un nombre de points d'honneur égal à son Rang de réputation** (max total : 0,5). Chaque augmentation prise par le PJ sur le jet d'Opposition engendre -0,1 d'honneur supplémentaire et peut dépasser le maximum de -0,5. Le PJ a parié gros, il perd gros.

Le PJ sera mal vu par les PNJ et les officiels tâcheront de le mettre dans l'embarras. Togashi Hiro ne voudra rien de la part de ce PJ.

PARTIE 3 : LE DÎNER DE CON AVEC TOGASHI HIRO

Entrée

Le premier plat est une soupe chaude. La soupe est composée de vermicelles, d'un bouillon rouge légèrement pimenté et est recouverte d'une omelette de crabe. Un brin de coriandre frais donne le contraste de couleur à cette soupe aussi délicieuse qu'odorante.

L'attaque de Nobuatsu

Pour se moquer d'avance de Togashi Hiro, Nobuatsu lui a donné une indication peu exploitable. Il lui a dit que la demeure de Yabu était en face du Parc de la Contemplation.

Or, bien que l'indication soit vraie, entre le Parc de la Contemplation et la demeure de Yabu, coule un des canaux de Mûgen. Le retard d'Hiro est dû au fait que ce dernier a dû demander son chemin pour trouver et traverser le Pont de Mûgen, seul moyen d'accéder au quartier noble. Nobuatsu a bien relevé l'allusion faite dans la réponse d'Hiro, concernant son retard, et ne manquera pas de rebondir dessus pour se moquer d'Hiro.

L'attaque de Koichi

Koichi attaquera Hiro sur son accoutrement : « *Quand on veut faire honneur à son hôte, on s'habille correctement !* »

Plat

Des serveurs apportent des truites grillées à point. L'accompagnement est composé de riz nature, d'algues séchées et il y a même des petits récipients dans lesquels a été versée une sorte de « farine » grise à la forte senteur.

L'attaque de Nobuatsu

Nobuatsu se sert grandement en poivre. Trop en fait. Quand il se sert, il croise le regard d'Hiro (et peut-être ceux des PJ), comme pour l'inviter à faire de même... et Hiro fait de même. Nobuatsu s'apprête à manger un morceau de truite trop poivré, lorsqu'il décide de boire un verre. Hiro n'arrête pas son geste et s'étouffe presque, à cause du poivre qu'il ne connaissait pas.

Nobuatsu a bien préparé son attaque et la conclut par : « *Eh bien Hiro-san, ne vous a donc pas appris que le dur labeur des heimin devait être récompensé en mangeant proprement ?* »

Nobuatsu enlève un peu de poivre de sa truite, qui redevient mangeable et se resservira en riz pour éponger le trop plein de poivre. Ainsi, il ne laisse rien dans l'assiette et *fait honneur au dur travail des heimin*.

La « farine » grise

La « farine » grise est un poivre moulu provenant des Iles de la Soie et des Epices. Yabu s'est fourni dans la boutique L'Or de Rokugan (Takaoka p.53, quartier des saveurs).

A moins d'être un PJ Mante ou axé sur la cuisine exotique, les PJ ne connaissent pas cette épice. Ils doivent mentionner explicitement vouloir y goûter, car le poivre moulu est versé à part, *dans de petits récipients*. Si de tels PJ y goûtent, décrivez-leur que ce poivre rehausse agréablement le goût de la truite.

Ils peuvent également demander sans encombre à Yabu l'origine de cette « farine » grise.

Un jet d'Étiquette peut être demandé pour refléter le goût inconnu et particulier du poivre. Le PJ saura-t-il manger du poivre proprement sans s'étouffer ?

L'attaque de Koichi

Koichi raconte une histoire populaire à propos d'une bataille victorieuse du Lion sur le Dragon. L'histoire se termine par la victoire des bushi du Dragon, mais comme les bushi Lion ont tous fait le seppuku de protestation, le kanshi, ce sont en réalité, eux, qui ont remporté la bataille. *Mais vous ne pouvez pas comprendre ces choses-là*, conclura Koichi. *En tant que moine, vous n'êtes pas vraiment un samurai...*

L'attaque de Yabu

Yabu demande à Hiro où va-t-il passer la nuit. Hiro répond maladroitement *au temple, avec Mukanshin*. Avec Mukanshin ! reprend Yabu, *je ne vous savais pas ce penchant !*

Dessert

Une corbeille de fruits avec pommes, cerises et nectarines est déposée sur la table. La corbeille a été sculptée dans un bois rare et exprime la richesse de la nature que peut offrir les voyages, à travers les fruits qui sont déposés dans la corbeille. Cette création artistique très évocatrice est sûrement l'œuvre d'un Artiste Kakita. Des serveurs apportent également pour chacun, des petits pots de gelée de gومي et de confitures de nèfles.

L'attaque de Nobuatsu

Nobuatsu se sert abondamment en confiture de nèfles et, comme pour le plat principal, invite Hiro (et derechef peut-être les PJ) du regard à faire de même.

Vu le climat froid et le territoire montagneux du Clan du Dragon, le néflier est inconnu du Dragon, car cet arbre a besoin de chaleur (comme celle de Takaoka). Ayant été mis en garde par l'invitation silencieuse lors du plat principal, Hiro préfère se servir de fruits qu'il connaît comme des pommes et des cerises.

C'est alors que Nobuatsu l'invite publiquement à se servir en confiture de nèfles. Hiro décline. L'attaque porte encore une fois, puisque Yabu prend assez mal le refus d'Hiro.

Hiro se défend

Cette dernière attaque de Nobuatsu fait sortir Togashi Hiro de ses gonds, même si grâce à son entraînement, il conserve son calme et son *On*. Hiro dira :

« Je suis venu par ordre de mon daimyo, afin d'apporter à Takaoka l'honneur que cette ville mérite. Saviez-vous que des cours beaucoup plus prestigieuses que la vôtre ne cessent de demander un représentant de l'Ordre des Moines tatoués de Togashi ? »

Mais parce que la fête de Setsuban est une grande occasion de paix et de dialogue, je n'ai pas le désir de rentrer en conflit avec vous. Je suis venu spécialement pour cette fête, afin de vous présenter l'improvisation d'une composition florale (Ikebana). Je vais d'avance vous en faire une démonstration. Vous pourrez alors réellement juger de la valeur de mon Ordre, et non selon des critères basement matériels, indignes de la caste des samurai. »

Sans attendre de réponse, Hiro fait de la place sur la table à manger. Il prend les fleurs des vases environnants et, fermant les yeux, une légère fumée noirâtre se dégage de sa main droite. Quelques secondes après, il positionne les fleurs dans un splendide et spectaculaire art floral. Les fleurs sont entrelacées debout et expriment la richesse de Rokugan qu'apportent tous les Clans. La composition rappelle que les racines des Clans ne sont pas issues du sol des hommes, mais du ciel, car voulues par les Kami. La fumée noirâtre disparaît.

Vous êtes tous stupéfaits de la qualité et de la grandeur de cette composition. Par elle, Hiro vient de remettre les pendules à l'heure, sans heurts ni agressivité, bien que le mal du dîner ait été commis. Il prend ensuite congé et

dira à tous ceux qui l'ont attaqué : *« Je vous en prie, ne faites pas kanshi pour ces choses-là. »*

Les sourires moqueurs de Nobuatsu et de Koichi ont totalement disparu. Ils prennent leur katana, s'inclinent devant Yabu et vous, et se retirent en silence. D'un geste, Yabu vous invite à faire de même.

L'après-dîner

Féliciter Yabu

Rappel : Vos PJ ont-ils félicité Yabu pour l'excellence de ce repas-découverte ?

La note de fin de ce repas n'est pas à la parole et est une des difficultés de ce scénario. Un simple *Merci pour le dîner, ce fut excellent*, ne suffit pas. **Le PJ devra argumenter son remerciement pour monter dans l'estime de Yabu et prouver qu'il a véritablement fait attention aux plats (dont vous restez maître des descriptifs).**

Si les félicitations ont lieu à la fin du repas, Yabu ne sera pas en verve pour parler de Takaoka, contrairement à si elles avaient eu lieu au début ou en cours de repas. Car Yabu est tout autant admiratif de la qualité de l'œuvre d'Hiro que l'ont été les deux autres samurai.

Il serait trop facile d'accorder un jet d'**Étiquette** aux PJ pour leur rappeler ou leur faire comprendre que Yabu attend d'être remercié pour ce repas-découverte. C'est aussi une manière pour pousser tout PJ Courtisan ou possédant des compétences ou techniques sociales, à véritablement jouer son personnage, plutôt que de le laisser se reposer sur un jet de dés. Vous avez également comme aide de jeu l'encart plus haut **« Compétences et techniques de Courtisan »**, mais ce faisant, le PJ ne gagnera pas le Point d'Expérience associé à des félicitations attendues et spontanées.

Nobuatsu et Koichi n'ont pas remercié Yabu pour cet excellent repas-découverte car ils ont compris la manœuvre politique. Ils ont d'ailleurs eux aussi subi cette épreuve et parce qu'ils ont eu l'attitude polie qu'attendait Yabu, ils ont pu conserver leurs postes d'ambassadeurs à Takaoka.

(Conséquence) Réconforter Togashi Hiro ?

Togashi Hiro marche dans les rues pour rejoindre le Quartier des Temples, où il va résider le temps de la fête de Setsuban. Il est en contact avec Mukanshin, le moine qui s'occupe du temple de Togashi.

Hiro ne parlera à un PJ que si ce dernier l'a défendu. Aux autres PJ, il se refusera à tout commentaire et écartera d'un geste toute tentative de dialogue. Si Hiro parle, voici quelques réponses à donner :

- « Depuis cinq ans, mon Ordre investit à Takaoka, puisqu'un de nous vient faire une démonstration gratuite de nos talents pour la fête de Setsuban. »
- « L'Ordre des Moines tatoués de Togashi est très peu connu de la grande majorité des rokugani, y compris au sein même des samurai issus de Familles Majeures. En effet, nous ne recherchons pas la gloire. Pourtant, ceux qui ont entendu parler de nous déploient de gros efforts pour assister à une de nos démonstrations. J'en ferai une autre demain, au cours de la fête de Setsuban, comme prévu. Je n'ai pas encore été prévenu des modalités, mais je suppose que cela fait partie du plan des autorités locales. »
- « Les fois passées, mon Ordre a envoyé ceux qui possédaient des capacités spectaculaires, comme celle de cracher du feu. Cette année, pour montrer un visage davantage conventionnel de notre Clan, mon Ordre m'a choisi en raison de ma connexion spirituelle sur l'art de l'ikebana. Cet art, au moment de la fête de Setsuban, est assimilé au cycle perpétuel de la Roue Céleste : naissance, mort et réincarnation. Les fleurs sont également souvent assimilées à un message de paix et de joie. La famille Asahina est particulièrement douée dans ce domaine. »
- « Je ne sais pas pourquoi j'ai été traité ainsi, je n'ai pas eu connaissance que mes précédents frères aient subi le même traitement odieux que moi. »
- En effet, la situation fut bien la même pour les précédents frères, mais aucun d'eux ne l'a stipulé, ayant trop honte d'avouer que le jour même de leur prestation, les pouvoirs de leurs tatouages mystiques avaient disparus.

PARTIE 4 : LA FÊTE DE SETSUBAN

Tout Takaoka s'est préparé à vivre la fête de Setsuban. Les trois PNJ officiels rencontrés hier ne seront pas disponibles si les PJ veulent les rencontrer de nouveau lors de la fête. Les scènes de la fête de Setsuban sont généralement libres de tout ordre chronologique et de contenu. Seules les deux premières (« Mirumoto Yuhi est attaquée » et « La démonstration ratée de Togashi Hiro ») sont à jouer pour la cohérence de l'aventure.

Mirumoto Yuhi est attaquée

Les PJ doivent se rendre dans les rizières au sud de la ville. Les accroches possibles :

- **Sculpteur Yoritomo Yukihiro.** Les PJ veulent rencontrer le sculpteur Yoritomo Yukihiro, qui cherche souvent l'inspiration dans les rizières.
- **Mission du PJ commerce.** Les PJ veulent analyser par eux-mêmes la qualité des récoltes de riz pour d'éventuels futurs accords commerciaux. La qualité et l'accueil des heimin est chaleureux. Takaoka est une ville agréable et les heimin sont correctement traités.
- **PJ Spirituel.** Le PJ veut prier la Fortune de la nourriture ou de la pluie, non aux temples présents dans Takaoka, mais au lieu même de la récolte, afin que les récoltes suivantes soient prospères. Il peut aussi prier Inari, Fortune du riz.
- **Relation entre Buke et Bonge.** Le PJ veut rendre hommage aux agriculteurs heimin. En un autre contexte, un samurai PJ perdrait de l'honneur à complimenter une caste inférieure. Mais parce que c'est la fête de Setsuban, ce geste peut être interprété comme un acte de Compassion, d'Honnêteté ou de Devoir qu'un Buke effectue envers un Bonge.

Note : En utilisant les termes de Buke et Bonge, on emploie le vocable de la hiérarchie de l'Ordre Céleste. Cette utilisation de langage a pour effet d'orienter la discussion dans une optique spirituelle, en cohérence avec la fête de Setsuban. Ldb p.26.

La scène

Des heimin cultivateurs de riz courent affolés dans les rizières en direction de la ville. Ils croisent la route des PJ et leur disent : *Trois bandits attaquent une samurai-ko. Cette dernière veut leur donner une leçon de paix* (= la samurai-ko est en fâcheuse posture à cause de la paix imposée par la fête de Setsuban).

Plus loin, les PJ voient le combat. Une samurai-ko du Clan du Dragon porte un daisho mais non l'armure. Elle n'a pas dégainé son katana et ne fait qu'esquiver les coups de trois bandits maniant le katana. La Dragon présente déjà de quelques blessures et à force, elle va mourir.

Gérer le combat

- **La fête de Setsuban.** En ce jour de fête, les combats sont interdits. Une approche diplomatique peut être tentée, bien qu'elle ne serve pas à grand-chose. Les bandits ont reçu une avance pour leurs méfaits et croient à la promesse du solde de paiement. Les PJ

peuvent partir du principe que puisqu'il s'agit de bandits, les règles de la fête de Setsuban ne s'appliquent pas. Ce point de vue peut être justifié par des PJ avec un Honneur à 5 ou moins, ou avec le désavantage Incroyant. Pour les autres, ils subiront une perte d'honneur (au choix) car un samurai honorable doit respecter les conventions de l'Ordre Céleste et élever son âme par d'intelligentes trouvailles, plutôt que par la force. Telle est une des difficultés du Bushido.

- **Attitude de Mirumoto Yuhi.** En ce jour de paix lors de la fête de Setsuban et au vu de sa personne, Mirumoto Yuhi, la samurai en détresse, ne dégaine pas son katana même face à des bandits. Étant de l'école des Épéistes Taoïstes, elle se refuse à faire acte de violence, même si elle sait qu'elle peut y laisser la vie. C'est sa façon à elle d'élever l'honneur des bandits.
- **Faire peur aux bandits ?** Une forme pacifiste et acceptée est de faire peur aux bandits, qui s'enfuient sans demander leur reste. De toute façon, leur méfait est accompli : Yuhi a sa jambe gauche fracturée. Un jet d'**Intimidation ND20** sera plus acceptable qu'un combat. Le PJ ne perdra pas d'honneur à utiliser cette compétence dégradante, puisque les adversaires sont des bandits sans honneur et qu'il a trouvé, en ce jour particulier, une fin pacifique.
- **Capture des bandits ?** Si les bandits sont capturés, référez-vous à la partie plus haut « La mission des bandits », pour répondre aux PJ avec les jets appropriés (**Enquête (Interrogatoire)** / Intuition ou **Intimidation**). Les PJ n'ont, a priori, pas l'autorité à Takaoka pour faire régner la justice de l'Empereur. Ils devront escorter les bandits jusqu'aux autorités. Au besoin, Yuhi en fera part aux PJ et refusera dans un rôle que ces derniers tuent ses agresseurs *pour leur montrer en ce jour de paix, la voie à suivre qui se rapproche de l'Illumination et s'éloigne de la violence des Hommes.*
- **Fin du combat.** Yuhi remercie ses sauveurs. Son tibia gauche est fracturé et elle a une grosse entorse à la cheville droite. Son état de santé n'est pas en danger, mais elle devra conserver le lit pour s'en remettre.

Soigner Yuhi

Les soins magiques soignent les blessures, mais rarement les fractures. A l'exception du sort de soin le plus puissant (*Paix des Kami*, Rang 6, Ldb p.179), aucun sort de soin ne soigne les fractures et on peut considérer que le sort usuel *Voie vers la paix intérieure* n'est pas assez puissant. Peut-être *Guérison des Blessures* (Rang

3, Ldb p.177) le serait-il, si une ou deux Augmentations étaient prises en ce sens.

En tout cas, Mirumoto Yuhi a besoin de soins suivis et de repos. Le Temple des fruits verts est tout indiqué et des PNJ cultivateurs peuvent renseigner les PJ.

Juger les bandits

Si les PJ interrogent les bandits, veuillez vous référer à la Partie 1, « Les bandits ». Ils devraient ensuite amener les bandits au quartier des autorités où **le yoriki Shijiro** les accueillera, étant donné qu'ils n'ont aucune autorité dans la ville. Shijiro prendra en compte le rapport des PJ et mettra les bandits sous bonne garde. Le jugement sera rendu demain. Aujourd'hui est un jour de paix.

Néanmoins pour accélérer la procédure vu qu'il s'agit de bandits, Shijiro demandera aux PJ : *Quelles sentences réclamez-vous pour ces bandits ?*

Mirumoto Yuhi espère que les PJ plaideront pour la relaxe des bandits, comme le veut la tradition durant la fête de Setsuban. C'est une samurai pieuse en raison de son école, et elle est attachée aux traditions véhiculées par les fêtes spirituelles comme l'est celle de Setsuban. Les PJ se souviendront-ils que Yuhi n'a pas dégainé son katana lorsqu'elle fut attaquée ?

Si les PJ demandent d'eux-mêmes la relaxation des bandits, Shijiro sera étonné mais respectera ce choix. La tradition en ce jour prévaut sur les lois. Les PJ gagneront les faveurs de Yuhi, ce qui leur sera bénéfique. En effet, demain, ils recevront leur mission de Yabu. Avoir gagné la faveur de Yuhi les aidera à découvrir les dessous cachés de leur mission, en remontant la piste jusqu'à Bayushi Kimeko.

Au besoin, Shijiro indiquera aux PJ le Temple des fruits verts pour que Yuhi y reçoive les soins appropriés.

La démonstration ratée de Togashi Hiro

Les PJ ont reçu une invitation de Yabu pour assister à la démonstration de Togashi Hiro, au parc de la Contemplation.

La scène

Une estrade très simple a été préparée sur laquelle a été déposée une table, un vase et différentes fleurs coupées et couchées à plat. A côté de l'estrade, des paravents servent de coulisses improvisées. Des bancs d'une centaine de place au total accueillent les spectateurs et tous sont déjà bien remplis. Il y a une quantité d'ashigaru qui entoure l'assemblée d'heimin. Presque un ashigaru pour dix personnes. En tant qu'invités de

Yabu, on vous donne les meilleures places, qui sont à une distance respectable des heimin. Les seuls samurai spectateurs sont les PJ – les autorités s’attendent à ce que le Clan du Dragon se ridiculise, autant que des samurai n’assistent pas à ça. (Si Mirumoto Yuhi a été soignée de sa fracture, elle sera également présente.)

Hiro sort des coulisses et se place devant la table. Il prend des fleurs et ferme les yeux plus longuement qu’hier. Puis, avec des gestes rapides, il dispose les fleurs dans le vase.

Mais l’une d’elle sort du vase et, en voulant la réintégrer, Hiro renverse le vase, qui roule dangereusement vers le bord de la table. Il le rattrape in extremis mais son geste est beaucoup trop nerveux. Toutes les fleurs s’échappent du vase et s’éparpillent sur la table et l’estrade. Sa composition florale est un échec complet, aux antipodes de ce qu’Hiro a montré chez Yabu.

Hiro salue la foule et va se cacher derrière le paravent. Même un heimin fleuriste ferait mieux et ces derniers le savent ! Les ashigaru démontent en un rien de temps l’estrade et récupèrent les paravents, dévoilant le pauvre Hiro assis en tailleur et la tête dans ses mains. Les heimin se dispersent dans le même temps, dans un murmure de moqueries et de regards entendus.

Le lieu a été vidé en à peine trois minutes.

Des jets et des réponses

- **Les ashigaru. Connaissance (Loi), Enquête (Sens de l’observation).** Il y a beaucoup trop d’ashigaru. En fait, ils sont là pour obliger les heimin à rester durant la démonstration.
- **Les conversations d’heimin. Enquête (Interrogatoire), Courtisan.** Les moqueries fusent. Les PJ apprennent même que c’était couru d’avance. Ca fait cinq ans qu’on nous promet un grand spectacle lors de la fête de Setsuban et ça fait cinq ans que le spectacle a lieu le lendemain. Le Clan du Dragon n’a aucune parole. Chaque année c’est comme ça. Ce moine au moins n’est pas resté la bouche ouverte comme un idiot (Dans les années précédentes, des moines Tatoués crachant du feu avaient été envoyés). Le Clan du Dragon est vraiment le plus minable de tous. Vous allez voir, demain, on va nous obliger à revenir et il nous fera sa démonstration comme si de rien n’était.
- **La réaction d’Hiro.** Il n’est pas d’humeur à parler, même face à un PJ l’ayant défendu lors du dîner ou face à Mirumoto Yuhi. Hiro va directement au Temple, prier Togashi pour qu’il sache pourquoi la magie de ses tatouages n’a pas fonctionné.

- **Mirumoto Yuhi (si soignée de sa fracture).** Elle ne comprend pas ce qui s’est passée et laisse partir seul Togashi Hiro. Elle a bien vu qu’il était bouleversé. Elle essaiera de lui parler plus tard.
- **Excuses officielles.** Les heimin ne connaissent pas « les excuses officielles » qu’ont apportées les précédents Moines tatoués de Togashi. Vous en trouverez la liste dans la partie « Les démonstrations ratées du passé ».

D’autres scènes : échos au repas-découverte

Le repas-découverte est une invitation silencieuse de Yabu à découvrir la ville de Takaoka. Celle-ci étant en effervescence, c’est le moment idéal pour rendre visite aux différentes personnes, dont les PJ ont pu apercevoir ou savourer la veille les produits.

Pour le récapitulatif du repas-découverte, veuillez-vous référer à la partie « Déroulement du dîner ».

Si les PJ ont au préalable assisté à la démonstration ratée de Togashi Hiro et vont voir l’écrivain Ide Yakumo, celui-ci pourra leur faire part des informations présentées plus bas dans la partie « Les démonstrations du passé »

En effet, comme Yakumo compile les contes populaires, il a le sentiment que les démonstrations ratées à répétition sont en passe de devenir une des légendes (maudites ?) de Takaoka.

LES DÉMONSTRATIONS DU PASSÉ

À entendre les moqueries des heimin, les PJ voudront peut-être en savoir plus sur les précédentes démonstrations. Les informations ne seront données que par des officiels de Takaoka (ex : Koichi, Nobuatsu, Yabu, les forces militaires mais pas les ashigaru, Ide Yakumo), qui ont été mis au courant des excuses officielles des précédents moines. Plus on remonte dans le temps, plus la mémoire des interlocuteurs fait défaut :

-5 ans : Le moine a voulu méditer dans la Forêt aux grenouilles et a été retrouvé le lendemain à moitié dévoré par un crocodile. Ce sont les ashigaru de Samui Takagi qui l’ont retrouvé lors d’une patrouille de routine. (Samui Takagi confirmera et rien dans ses rapports ou sa mémoire ne présentera une autre piste. Il s’est fait avoir par la mise en scène de l’empoisonneuse Shosuro Kazuko).

-4 ans : La route a dû être longue et pénible pour le moine. Il est tombé malade d’épuisement le jour de la fête de Setsuban et a dû conserver le lit pendant deux semaines. Pour réparer son tort, le moine nous a fait une exceptionnelle démonstration de cracheur de feu et de



sauts prodigieux... quelques semaines après la fête de Setsuban.

-3 ans : *L'estomac des moines ne doit pas être habitué à manger beaucoup. Car après le dîner copieux avec Yabu, ce moine-là a eu une indigestion lors de la fête de Setsuban. Il a ensuite honoré ses engagements par un maniement maîtrisé de toutes les armes. Toutes ! Mais c'était bien après la fête.*

-2 ans : *Le moine a quitté Takaoka sans rien dire, le jour même de la fête. Il a ensuite envoyé une lettre dans laquelle il expliquait qu'une Fortune lui avait demandé son aide. La fête étant passée, personne n'a jugé utile de le rappeler. (Rappel : le poison est désormais au point).*

-1 an : *Le moine a dit qu'il voulait découvrir les alentours de Takaoka, étant donné que la ville lui avait fait forte impression. Il ne s'est pas présenté le jour même de la fête mais le lendemain. Il s'est excusé de son retard, car s'étant aventuré trop loin, il s'était perdu dans la région à cause de l'étendue de la Forêt aux grenouilles. Il a effectué sa prestation en crachant du feu. Il était également doté de capacités divinatoires impressionnantes. Avec un bandeau sur les yeux, il disait à voix haute les gestes que faisait une personne assise derrière lui !*

A chaque fois, le moine :

- Loge au Temple des fruits verts. Mukanshin s'occupe de l'accueillir, puisqu'il est du même Clan que le moine.
- Dîne deux jours avant la fête de Setsuban avec Yabu et les ambassadeurs de la ville, comme l'ont fait les PJ. Ce dîner est établi selon les conventions usuelles de cour. Il ne peut pas avoir lieu la veille de la fête de Setsuban, tant les préparatifs sont importants et nombreux.
- N'a pas réalisé sa démonstration le jour même de la fête de Setsuban.

Hiro se confie

Les confidences d'Hiro

Hiro rentre au Temple des fruits verts, dépit par la perte de la magie de ses tatouages. Il est en plein désarroi, voit déjà la honte faite à sa famille, à son Clan et le traitement de brebis galeuse qu'on lui réserve. Arrivé au temple de Togashi, il se met immédiatement en prière et y rencontre Mukanshin.

Dans sa confiance, Hiro retrace les événements vécus depuis son arrivée à Takaoka :

- **Le dîner à trois.** Il s'agit du dîner avec Bayushi Nobuatsu et son amie « Bayushi » (Shosuro Kazuko). Les PJ ne pourront apprendre cette information que s'ils arrivent à la Partie 6.
- **Le dîner avec Yabu.** Début de cette aventure.
- **La perte de sa magie.** Les PJ apprennent cette information. Même un PJ Moine Tatoué de Togashi restera impuissant face à ce phénomène. Il n'en a jamais entendu parler et le meilleur conseil qu'il puisse donner sera le même que celui donné par Mukanshin : prier Togashi.

Mukanshin : un faux confident

Mukanshin n'est pas par hasard au Temple quand Hiro y rentre dépit. Depuis maintenant quatre ans, il a l'habitude de l'enchaînement des événements et du désarroi des Moines tatoués, après leur démonstration ratée. Avec un discours bien rôdé et mis au point par Shosuro Kazuko, il écoute le récit du moine dépit et lui délivre le conseil mensonger suivant : *C'est parce que Togashi attend beaucoup de toi. Médite et je suis sûr que la magie de tes tatouages reviendra.*

Hiro suivra ce conseil et aura raison, car le lendemain, sa magie sera revenue (Voir encart ci-dessous).

Rappels : cupidité et poison

Mukanshin est un moine cupide et Kazuko joue sur ce levier depuis quatre ans pour qu'il la laisse rentrer au Temple des fruits verts, afin qu'elle récupère le sang du Moine tatoué invité, et pour obliger Mukanshin à délivrer le conseil mensonger. À chaque fois, Mukanshin est payé deux koku : un à réception, un autre après le départ du Moine tatoué.

Le poison fait effet 24H, temps nécessaire pour que le poison disparaisse et que le sang se renouvelle suffisamment. Le lendemain, la magie des tatouages sera revenue, corroborant le conseil mensonger. Le Moine tatoué est rassuré et comme il aura trop honte de ce passage à vide, il n'en parlera à personne (sauf exceptions énoncées au cours de cette aventure).

Le poison des grenouilles de Kazuko peut passer pour des piqûres de moustiques.

Le plan de Kazuko continue de fonctionner et sa tapisserie continuera de croître en tatouages magiques.

Mirumoto Yuhi : deux piqûres de moustiques

Comme Yuhi loge au Temple des fruits verts et quel que soit son état de santé, elle fait l'effort de rencontrer Hiro pour lui parler. S'étant entraînée avec les Moines tatoués de Togashi, elle pressent qu'Hiro va se cloîtrer en prière. Son intervention a lieu après celle de Mukanshin.

Hiro lui fait part du même récit qu'auprès de Mukanshin et décrit plus haut (Voir « Les confidences d'Hiro »).

Yuhi remarque que là où sont les deux tatouages d'Hiro (main droite et épaule gauche), il y a deux piqûres récentes. Elle les associe, comme Hiro, à des piqûres de moustiques.

En réalité, ce sont les piqûres de la seringue de Kazuko. Le poison des grenouilles de Kazuko laisse un petit bouton qui peut être pris comme une piqûre de moustique. Comme Takaoka est entouré d'eau et d'humidité, rien d'étonnant à la présence de moustiques.

Akodo Koichi : l'acte du repent

L'ikebana d'Hiro lors du dîner fait encore forte impression sur Koichi. Koichi a pris conscience de son attitude scandaleuse, est pris de remords et la fête de Setsuban lui a donné à réfléchir. Il est notamment allé voir le moine Kyoyou (Tolérance), qui était autrefois un Akodo (Voir Takaoka p.19), pour lui demander conseil. Le conseil est le suivant : s'expliquer avec Togashi Hiro.

Koichi ravale sa fierté de Lion et rencontre Hiro au Temple des fruits verts. Ce dernier lui récite un aphorisme moine signifiant « Tu dois joindre l'acte à la parole », par exemple « Le lion qui rugit plante ensuite ses crocs ». L'acte de Koichi sera peut-être bénéfique aux joueurs (Voir « L'admiration de Koichi ») en fonction de leur comportement lors du repas-découverte.

PARTIE 5 : ENQUÊTE DES PJ

Mission des PJ

Le lendemain de la fête de Setsuban, vous recevez une invitation de la part de Yabu à venir le voir. L'objet de sa demande n'est pas indiqué. Quand vous vous présentez devant Yabu, celui-ci vous reçoit seul, bien qu'il y ait les gardes habituels.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, Yabu demande des précisions d'usage aux PJ, comme : Comment se passe votre séjour ?, Quels ont été les faits lors de votre intervention auprès de Mirumoto Yuhi ?, Avez-vous apprécié la fête de Setsuban ?, Où en est la santé de Yuhi ?, et enfin, Quel est votre avis sur la prestation de Togashi Hiro ?

Yabu ne posera cette question qu'en dernier car elle a un rapport direct avec la raison de la venue des PJ. Il rappellera l'effet désastreux de la démonstration réalisée deux jours auparavant par Togashi Hiro et mentionnera les démonstrations ratées des années précédentes (Voir la partie « Les démonstrations du passé »).

Puis, il fera part de sa demande aux PJ, qui constitue leur mission pour cette aventure :

« Comme expliqué, nous accueillons depuis cinq ans un des plus grands honneurs que nous fait le Clan du Dragon, en détachant dans notre petite ville un Moine tatoué de Togashi. Nous lui avons toujours réservé les honneurs dus à son rang, bien que depuis trois ans, au vu des prestations ratées, seuls les heimin font partie des spectateurs. Je vous passe les piques du dîner auquel vous avez participé, qui sont la routine de tout dîner politique.

J'aimerais donc savoir pourquoi, chaque année, les moines s'efforcent de ne pas tenir parole à effectuer leur démonstration le jour de la fête de Setsuban. Leurs démonstrations ont toujours lieu, quelques jours plus tard. Pourquoi donc le Clan du Dragon tient-il à entretenir une si mauvaise réputation à Takaoka ? Je compte sur vous pour le découvrir. Vous en référerez directement auprès d'Utaku Tsuneari, le troisième et dernier ambassadeur résident à Takaoka. J'ai pris la liberté de le prévenir de votre enquête.

A titre informatif, la samurai-ko que vous avez sauvé, Mirumoto Yuhi est la première que je vois dans son genre. Sa lettre d'annonce la présentait comme très proche des Moines tatoués de Togashi. Elle pourrait peut-être vous en dire plus. »

Mirumoto Yuhi

La mission de Yuhi

Face à ses sauveurs et si en plus les PJ disent à Mirumoto Yuhi qu'ils enquêtent officiellement pour le compte de Yabu, Yuhi leur parlera de sa mission (Voir « Partie 1 : Mirumoto Yuhi : Envoyée »). Les PJ constateront qu'entre la demande de Yabu et la mission de Yuhi, il y a une incompréhension mutuelle dans les deux camps et qui ne sont pas si éloignées que ça.

Mais comme les Moines tatoués ont trop honte de parler de leur passage à vide, l'incompréhension risque de continuer. Au besoin, Yuhi informera les PJ des démonstrations ratées du passé (Voir partie éponyme) qu'elle tient de son daimyo.

(Conséquence) Tradition respectée

Cette scène aura lieu si les PJ ont demandé à Shijiro la relaxation des bandits ou ont mis en confiance les PNJ Dragon (a priori Mirumoto Yuhi).

Yuhi fera part aux PJ de toutes les informations en sa possession. En voici un récapitulatif :

- L'ensemble du discours d'Hiro (Voir « Hiro se confie »).
- Les deux piqûres de « moustique » (Voir la partie éponyme ci-dessous).

(Conséquence) Les deux « piqûres de moustique »

Cette scène ne peut avoir lieu que si Yuhi a préalablement informé les PJ des deux piqûres de moustique qu'a subies Hiro.

Les PJ, avec au besoin l'appui de Mirumoto Yuhi, examinent les deux piqûres de Togashi Hiro. C'est à ce moment-là qu'ils réalisent que sur la main droite d'Hiro, il y a un tatouage en forme de rectangle à moitié effacé (tatouage Fusain). C'est de cet endroit qu'est sortie la fumée noirâtre lors du repas-découverte.

Jets : Connaissance (nature), Médecine, Artisanat (poisons), Art (tatouages).

ND5 : Il y a une piqûre sur chacun des tatouages (main droite avec le fusain et épaule gauche avec la Ki-Rin). Chaque piqûre a percé la peau là où il avait l'encre du tatouage. Enfin, ce sont de simples piqûres de moustiques.

+4 Aug. : Ces piqûres ressemblent à des piqûres de moustiques mais n'en sont pas. Tu dirais quelles ont été faites par une aiguille de tatoueur (il s'agit en réalité d'une seringue mais comme il s'agit d'un objet gaijin, le PJ peut ne pas connaître cet objet).

Herboriste Shosuro et +4 Aug.

Shosuro Kazuko possède la voie alternative d'Herboriste Shosuro (Voir Annexes). Pour refléter la puissance des Shosuro en matière d'empoisonneur, le jet d'identification des piqûres n'est accessible qu'en prenant des Augmentations. En effet, il est beaucoup plus contraignant de demander des Augmentations aux joueurs (qui sont limitées par le Vide), plutôt que de placer un jet élevé (qui peut être atteint en explosant les dix).

Kazuko ayant un Vide 4, elle a placé ses 4 Augmentations sur son jet d'Artisanat (Poison) pour un total de 25. Les PJ placeront-ils 4 Augmentations sur le jet ?

(Conséquence) Koichi : joindre l'acte à la parole

Cette scène aura lieu si lors du repas-découverte :

- **Le PJ a rejoint les PNJ officiels.** Koichi livre l'information du dîner à trois.
- **Le PJ est resté neutre et a réussi son jet.** Un jet de **Sincérité (Honnêteté)** ND15 sera nécessaire pour apaiser les réserves de Koichi, afin qu'il délivre son information.

Koichi joindra l'acte à la parole auprès des PJ, pour se racheter auprès d'Hiro. Il dira aux PJ :

L'année dernière, j'ai mémoire que quelques jours avant la fête de Setsuban, Bayushi Nobuatsu a dîné au Bol du moine souriant, en compagnie du Moine tatoué invité et d'une autre Bayushi. Je ne connais pas cette amie et, à ma connaissance, elle n'a jamais été invitée à la cour de Takaoka. Je l'ai revu il y a quelques jours pour un dîner identique avec Togashi Hiro et Bayushi Nobuatsu.

Koichi se souvient bien des détails des deux dîners grâce à son excellente mémoire (Avantage éponyme donné par le Rang 1 de Barde Ikoma). Vous avez donc toute latitude pour répondre à vos PJ. Enfin, Koichi se trompe en pensant que la « Bayushi » ne s'est pas présentée à la cour. Elle l'a fait avec sa discrétion naturelle et polie, sauf que Koichi n'en a pas été informé.

Cette scène permet la bascule de l'aventure vers la vraie coupable des démonstrations ratées des Moines tatoués de Togashi, Shosuro Kazuko / Bayushi Kimeko. Voir Partie 6.

Le solde du paiement

Selon les dires des bandits, ces derniers ont été engagés et payés à l'auberge du Crabe torché par une bourgeoise heimin, dont ils ont donné la description aux PJ. Les bandits ont reçu une avance d'un koku et croit à la promesse d'être payés deux koku supplémentaires. Ils n'ont aucun moyen de contacter leur employeur et comptent sur le fait de revenir chaque soir au Crabe torché pour la rencontrer de nouveau.

Que les choses soient claires : Kazuko est bien trop maligne pour se pointer la bouche en cœur au Crabe torché, alors qu'elle sait de Nobuatsu que les bandits ont été arrêtés par les PJ. Elle n'a peut-être pas connaissance que les PJ vont enquêter sur le sujet mais :

1 – Les bandits sont-ils toujours en vie ?

2 – Kazuko veut payer les bandits pour avoir auprès d'eux une réputation d'employeur tenant parole. Mais elle ne se rendra que dans quelques jours au Crabe torché pour brouiller les pistes. De plus, elle aura changé d'apparence (Sort Visage Masqué. Ldb, p.169) et se fera passer pour une domestique de sa soi-disant riche maîtresse. Ça lui laissera tout le loisir de voir si les bandits lui tendent un piège ou si elle est attendue par d'éventuels enquêteurs. Dans tous les cas, elle ne prendra aucun risque, quitte à trop retarder le paiement du solde.

PARTIE 6 : (CONSÉQUENCE) LES OMBRES DE L'ENQUÊTE

Toute cette partie découle des actions précédentes des PJ, dont l'une d'elle les a conduits à connaître l'information du dîner à trois ci-dessous. Vous trouverez dans cette partie les premières pistes qu'a priori exploiteront les PJ, mais pas plus. Car il serait impossible d'anticiper toutes les actions des PJ. Il vous faudra alors composer avec ce qui a été fait et déterminer la suite de cette aventure. La « Partie 8 : La suite ? » pourra vous y aider.

L'information du dîner à trois

Cette scène est la scène charnière qui fait basculer l'enquête des PJ dans la vérité des démonstrations ratées des Moines tatoués de Togashi. Elle n'a rien d'automatique et dépend grandement des actions précédentes des joueurs.

Voici un récapitulatif des actions des PJ qui leur donnent accès à cette scène :

- **Koichi a joint l'acte à la parole.** Voir « Koichi : joindre l'acte à la parole »
- **Un PJ a pris la défense d'Hiro lors du dîner et a réussi le jet.** Hiro, reconnaissant envers le PJ, lui parle de son problème (Voir Hiro se confie »).
- **Un PJ a pris la défense d'Hiro lors du dîner et n'a pas réussi le jet ou un PJ neutre lors du dîner a réussi son jet.** Pour apaiser les tensions, un jet de **Sincérité (Honnêteté) ND15** est nécessaire. Hiro, reconnaissant envers le PJ, lui parle de son problème (Voir « Hiro se confie »).
- **Mirumoto Yuhi dévoile ses informations car les PJ ont plaidé la relaxation des bandits.** Voir « Tradition respectée »
- **Hocho, le tavernier du Bol du moine souriant.** Le tavernier Hocho informera les PJ que *le dîner à trois avec le moine Dragon traditionnel, notre ambassadeur Nobuatsu et son amie « Bayushi » a bien eu lieu quelques jours avant la fête de Setsuban, comme chaque année.* Hocho restera évasif sur l'historique de ce repas bien que *ça fait longtemps que ce repas a lieu. Chaque année Nobuatsu me réserve une table.* La mémoire d'Hocho lui fait défaut pour plus de précisions. Par exemple, il ne dira pas que ce repas a lieu depuis précisément cinq ans. Il ne sait rien au sujet de l'amie « Bayushi ».

Note : Que les PJ apprennent le dîner à trois de cette manière est hautement improbable du fait qu'ils n'ont aucune information concernant le Bol du moine souriant.

Néanmoins, c'est une piste possible qui peut rejoindre une ayant eu lieu au cours de votre partie.

Il se peut très bien, si les PJ n'obtiennent pas cette scène (ce qui est tout à fait possible) que leur enquête se termine en cul-de-sac et rejoigne l'opinion des PNJ officiels, à savoir que les Moines tatoués de Togashi n'ont aucune parole et que posséder des capacités impressionnantes ne supplée en rien le respect de sa parole, comme l'exige la vie d'un vrai samurai.

Rencontrer l'amie « Bayushi »

Si Nobuatsu a en grippe les PJ, il se fera un plaisir de ne pas les mettre en contact avec son amie « Bayushi ». Si les PJ mettent en avant qu'il s'agit d'une enquête officielle, il y consentira... et sera présent lors de l'interrogatoire avec Yabu. Nobuatsu n'a pas dit son dernier mot et va protéger son amie. Pour rappel, Nobuatsu ne connaît ni la véritable identité ni les intentions secrètes de Shosuro Kazuko.

« Bayushi Kimeko » sera très courtoise et jouera parfaitement les innocentes. Elle lancera au préalable les sorts *Proposition du loup* et *Influence de Benten* pour être encore plus crédible. Sachant très bien parler et les PJ n'ayant rien à lui reprocher, il sera très difficile de la confondre. Au besoin, elle mettra en avant qu'elle participe à la bonne réputation de Takaoka en cultivant différents fruits qui font sa renommée dans la région (ce qui est vrai).

Cette scène ne sera pas perdue pour tout le monde. Kazuko aura été alertée de l'enquête et du rôle des PJ. Elle attendra un peu avant de payer les bandits au Crabe torché et aura dorénavant les PJ dans le collimateur.

Chercher le poison

En partant du principe que les PJ ont identifié les pseudo-piqûres de moustiques d'Hiro comme n'en étant pas, ils vont sûrement se mettre en quête d'en savoir plus sur ce poison. Oui, mais voilà, par où commencer ? Car :

- Ce poison a été inventé par Kazuko et est donc exclusif. Il ne peut pas être connu même avec l'aide de la compétence Artisanat (poisons).
- Le poison agit 24H, après quoi, il disparaît sans laisser de traces. En 24H, les PJ auront-ils le temps de l'extraire et de le conserver ? De plus, l'extraire, ça veut dire toucher au sang, propriété impure pour des samurai.

En résumé, à moins de leur ouvrir spécifiquement d'autres pistes, les recherches sur ce poison vont tourner court et échouer.

PARTIE 7 : FIN DE LA PARTIE

Le rapport des PJ

Même si les PJ ont remonté la piste jusqu'à « Bayushi Kimeko », celle-ci est habile dans ses paroles et il n'y a donc aucune raison de la soupçonner de quoi que ce soit. Les PJ n'ont plus de pistes à explorer et c'est exactement le but des manigances de Kazuko. Leur rapport auprès de Yabu abondera normalement dans le même sens que l'opinion de ce dernier, à savoir : Le Clan du Dragon n'a aucune parole et ne mérite même pas son statut de Clan Majeur.

Yabu n'ouvrira plus d'enquêtes à propos des démonstrations ratées et Kazuko continuera tranquillement à empoisonner les Moines tatoués, pour leur voler les pouvoirs de leurs tatouages.

Il se peut qu'une frustration persiste chez les PJ car ils auront peut-être des éléments étranges (piqûres de moustiques, le schéma systématique du dîner à trois, la perte de la magie des Moines tatoués), mais n'auront au final rien de concret. La vérité restera cachée à leurs yeux, ce qui est une des signatures de la famille Shosuro... dont tout Takaoka ignore même qu'un de leurs membres réside dans la ville !

Pour contenter vos PJ, vous devrez rouvrir cette enquête, dont des idées d'amorce vous sont données dans la « Partie 8 : La suite ? ».

La démonstration réussie de Togashi Hiro

Avant de partir, Togashi Hiro tient à tenir son engagement, même après coup. Il refera une magnifique composition d'ikebana devant les trois PNJ officiels. Les PJ constateront de nouveau, que lorsqu'Hiro ferme les yeux, une fumée noirâtre s'échappe de sa main droite.

La composition met en scène de grosses fleurs colorées et tombantes, surplombant une petite marguerite bien droite. L'attaque d'Hiro est directe : les grosses fleurs représentent ceux qui plient sous le poids de leur propre pouvoir (Tous ceux qui ont attaqué Hiro), tandis que la marguerite reste humble et montre la vraie voie (Le vert de la tige et le jaune de la fleur de marguerite rappellent les couleurs du Dragon).

Les PJ ayant dénigré Hiro (laissés à votre appréciation) devront effectuer un jet d'**Étiquette (Courtoisie)** ou **Art (Ikebana)** ND35 pour ne pas perdre d'honneur devant le splendide ikebana d'Hiro. Contre-attaquer demande donc au moins un **ND 36 en Art (Ikebana)**. Si tel est le cas, Togashi n'en restera pas là et un duel d'Ikebana s'engage.

Récompenses

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 93 à 95 du livre de base). Rajoutez les vôtres au besoin.

Quand, il y a un signe +, accordez des points. Quand il y a le signe -, retirez des points. Augmentez la récompense ou le retrait si le signe est doublé.

Points d'expérience Gain

- Bonne interprétation de son personnage +1 PE
- Féliciter Yabu sur le repas-découverte et sans aide d'interprétation +1 PE
- Venir à bout des bandits +1 PE
- Accéder à l'information du dîner à trois +1 PE
- Démasquer la vraie coupable Shosuro Kazuko +1 PE
- Donner la tapisserie aux Togashi +1 PE

Vertus et événements Gloire Honneur

- Avoir demandé la relaxe des bandits en ayant un Honneur à 5 ou moins: Gloire + / Honneur +
- Avoir combattu les bandits en ayant un Honneur à 5 ou plus : Gloire + / Honneur -
- Rater son jet d'Honneur face à l'ikebana d'Hiro : Gloire - / Honneur -

Faveurs et défaveurs

- **Attitude lors du repas-découverte.** Le PJ s'est-il rangé du côté des PNJ officiels ou va-t-il encourir leur colère ?
- **Attitude lors de la fête de Setsuban.** Parce que cette fête n'a lieu qu'une seule fois par an et pose un contexte précis (Voir « Informations d'ambiance »), un PJ ayant écouté son MJ et faisant des efforts pour respecter cette fête devrait être récompensé à travers une faveur spirituelle plutôt qu'un simple Point d'Expérience. Exemple : l'ancêtre Setsuban vous accorde +1g0 à votre prochain dialogue de paix ou de Connaissance (Loi). Voici une liste des efforts éventuels :
 - o Être pacifiste. Ex : N'avoir combattu aucune fois, porter son fourreau de katana vide, ne pas conter de batailles ou de situations agressives, etc...
 - o Utiliser un vocabulaire spirituel adapté. Ex : Buke, Bonge, Mois de Shiba (et non de Septembre ou du Singe).
 - o Faire une belle offrande aux Fortunes. Les Fortunes de la pluie et de la nourriture pour Takaoka ou, à défaut, à Inari, Fortune du riz.

PARTIE 8 : LA SUITE ?

Cupidité voyante

Avec les deux koku reçus de Shosuro Kazuko, Mukanshin en place un dans les urnes du Temple des fruits verts et il dépense l'autre en un produit luxueux. Ce produit est décelé par les PJ et ces derniers s'interrogent sur la richesse de ce moine dont le nom est Détachement... Les PJ vont peut-être trouver une accroche qui va les relier à Shosuro Kazuko et à la mauvaise réputation du Clan du Dragon à Takaoka.

Les cinq gardes

Le Clan du Dragon a réuni les six différents daimyo, ayant investi depuis six ans à Takaoka (inclus cette année avec la présente aventure). La mise à plat est faite entre les daimyo et aucun ne comprend pourquoi Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka, ne remercie personne. Chacun en conclut que son moine ment dans son rapport et vu le refus du moine à s'expliquer (à cause de la honte à raconter son passage à vide), les cinq moines (Rappel : le premier moine a été « tué » par un crocodile) sont exilés chacun dans une des Tours des flammes du nord (D4 en 4^{ème} éd.). Un enquêteur Kitsuki, qui a assisté à l'exil de l'un des cinq moines (mais pas Hiro) a perçu la honte du moine. Il engage les PJ pour que ces derniers l'accompagnent dans le périple montagneux et glacial de la Grande Muraille du nord, afin de rencontrer chacun des moines et de découvrir la vérité derrière le masque de honte. Durant leur enquête, tous les moines se rendront eux aussi compte de l'existence de leurs confrères, de l'investissement du Clan du Dragon fait à Takaoka et confirmeront ce fameux dîner à trois avec l'amie « Bayushi ». Les manigances de Kazuko (tapisserie et élevage de grenouilles) seront-elles découvertes ?

Option : Si les cinq Moines tatoués viennent avec les PJ, ils feront pression sur le daimyo Yoshino Naoki, pour qu'il soit accusé de complicité de Shosuro Kazuko, afin de réparer le tort commis. Naoki démentira à juste titre. Mais Takaoka est une ville de faible envergure et possède des défenses mineures, cinq Moines tatoués de Togashi à l'entraînement martial et en colère feront du dégât ! Les PJ vont devoir gérer incendies et débordements causés par les moines (à moins que ces derniers fassent subtilement changé l'opinion de la population pour qu'elle traite d'hérétique Yoshino Naoki), trouver un accord à l'amiable avec Naoki et démasquer (ou retrouver) Kazuko. Si en plus, le triptyque amoureux s'en mêle (ou que Kyoko tombe amoureuse d'un moine), vous allez là de quoi faire 4 ou 5 séances de jeu complètes.

L'épreuve maudite

Avec les années, le Clan du Dragon a changé son point de vue sur l'investissement à Takaoka qu'il considère maintenant comme une mise à l'épreuve. C'est en quelque sorte, la seconde chance pour un Moine tatoué. Les Moines tatoués en sont bien conscients et murmurent le nom de Takaoka comme une malédiction. Tous ceux précédemment envoyés là-bas continuent à se taire, par honte d'avouer leur passage à vide. D'ailleurs, même s'ils l'avaient, personne ne les écouterait. Car les moines échouant (et tous ont échoué) sont considérés comme n'appartenant plus au Clan du Dragon. Progressivement, ces moines exilés se sont rassemblés. Ils se sont parlé. Tous prirent conscience du systématique schéma de leur séjour à Takaoka, dont le fameux dîner à trois. Dans les cours diplomatiques, on ne parle plus que de cette nouvelle forme de rônin, intitulée « paria de Takaoka ». Si les PJ creusent les rumeurs, ils retourneront à Takaoka où ils apprendront que Shosuro Kazuko a été tuée. Son appartement a été mis à sac et un mur présente un grand rectangle plus clair, comme si une tapisserie étendue là avait disparue. Les Moines tatoués ont tué Shosuro Kazuko et récupérés ses notes. Mais juste avant de mourir, Kazuko a confié la tapisserie à Nobuatsu, qui chevauche actuellement au triple galop en direction de Shiro no Shosuro (SC5). Les PJ écouteront-ils la demande des « parias de Takaoka » et rattraperont-ils à temps Nobuatsu ?

La lumière du daimyo Shosuro

Shosuro Kazuko a terminé sa tapisserie au bout de longues années. Elle comporte quasiment tous les tatouages des Moines Togashi. Elle offre la tapisserie au daimyo même de la famille Shosuro. Le daimyo voit d'abord en Kazuko une personne dangereuse, capable de braver des interdits à vouloir connaître la puissance du sang du Kami Togashi. Puis il se range de son côté, pour protéger l'Empereur le Clan du Scorpion doit faire honneur à son surnom de Clan des Secrets. Lors de la Cour d'hiver impériale, le daimyo de la famille Shosuro veut briller. Il en a assez d'être toujours dans l'ombre de la famille Bayushi. Cet hiver, il sera sur le devant de la scène ! Il veut montrer à tous l'étendue des pouvoirs et de la fierté de sa famille ! Il utilise la tapisserie et fait une démonstration du tatouage Scorpion (Ldb, p.112). Les invités sont impressionnés par l'hébétement que procure ses coups de poings. Sauf le daimyo Mirumoto qui a vu qu'il s'agissait d'une technique liée à l'injection du sang de Togashi. Comment se fait-il que le daimyo Shosuro possède cette même capacité millénaire et détenue par le Dragon, au même titre qu'un Moine tatoué de Togashi ? Les PJ seront engagés par le daimyo Mirumoto et enquêteront à ce sujet.

Ni peur, ni honte

Quelques années se sont écoulées depuis que les PJ ont joué cette aventure. Leur bonne conduite passée leur vaut d'être invités à Takaoka pour la fête de Setsuban. Comme pour cette aventure, ils rejouent le repas-découverte (Les PJ la réussiront-ils, avec les parties ayant eu lieu entre temps qui pourraient leur faire oublier cette épreuve ?). Un Moine tatoué de Togashi est invité et est encore « courtoisement » insulté. Sauf que cette fois-ci, le moine possède le tatouage de la Mante (Ldb, p.112). Ce tatouage permet de ne jamais avoir peur. Le moine n'a donc pas honte de son passage à vide et en parle aux PJ. Ces derniers sont (enfin) informés du fameux dîner à trois avec l'amie « Bayushi » et ont, de plus, l'aide de ce Moine tatoué. Mukanshin et Nobuatsu ont du souci à se faire...

La lettre de Koichi

Koichi admiratif, joint une nouvelle fois l'acte à la parole et loue Togashi Hiro au daimyo qui a envoyé ce dernier. Celui-ci est tout étonné de recevoir une lettre d'un ambassadeur de Takaoka et non du hatamoto ou du daimyo. Une correspondance s'engage. Quand la fête de Setsuban approche, le daimyo décide de se déplacer lui-même en personne à Takaoka afin d'assister à la démonstration d'un moine. Kazuko l'apprend et est totalement paniquée. Comment va-t-elle endormir le Moine tatoué ? Si la démonstration est réussie, le daimyo soupçonnera-t-il quelque chose des fois précédentes ? En tout cas, si la démonstration réussie, le daimyo demandera des comptes à Naoki, qui demandera des comptes à Yabu, qui demandera des comptes aux PJ... Peut-être apprendra-t-on après coup que quelques jours avant l'arrivée du daimyo de Togashi Hiro, Bayushi Kimeko a rapidement vendu son affaire d'exploitation fruitière et reste introuvable dans tout Takaoka...

Effet secondaire

Une grenouille de Kazuko s'est échappée. Celle-ci a été pêchée avec d'autres d'une autre espèce pour être consommée. Sauf que son poison a produit de dangereux effets secondaires sur des non-moines tatoués : la personne victime d'un tel empoisonnement présente de nombreuses piqûres de moustiques identiques à celles d'Hiro. Pour préparer l'antidote, il faut connaître le poison... et donc trouver d'autres grenouilles de Kazuko. La boutique d'animalerie de Takaoka, Chikushudo (Takaoka, p.66) leur fournira peut-être des informations sur l'empoisonnement, notamment celle précieuse que ce poison est d'un nouveau genre. Les PJ remontent la piste jusqu'à l'endroit de la pêche, non loin de l'élevage de grenouilles de Kazuko.

Miyagi-san, l'esprit grenouille de Takaoka (Takaoka p.40)

Il n'apprécie pas que le poison des grenouilles de Kazuko serve à nuire à des êtres aussi spirituels que les Moines tatoués de Togashi. Il va mettre subtilement les PJ sur la piste des activités secrètes de Kazuko. Peut-être même connaît-il la véritable identité de Kazuko, auquel cas, se serait catastrophique pour elle. Mais employant bon nombre de personnes grâce à ses vergers, Kazuko réchappera peut-être au déshonneur et au bannissement de Takaoka ?

ANNEXES

SHOSURO KAZUKO RANG 3

École de shugenja Soshi (Rang2).

Voie alternative : Herboriste Shosuro.

Honneur : 2,5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 3 (Intuition 4)

Terre 2

Feu 2

Eau 3

Vide 4

Initiative : 6g3.

Attaque : Wakizashi 2g2. Dégâts 5g2.

ND d'armure : 20

Blessures : 10 (+0) ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20). Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

Art de la magie (Recherche des sorts)* 5, Artisanat (Poison)* 5, Calligraphie (Code secret)* 2, Conn. (Dragon) 3, Conn. (Kami)* 2, Conn. (Nature) 3, Courtisan* 3, Discrétion* 1, Divination 5, Étiquette* 3, Médecine 1 (+1g0), Sincérité (Tromperie) 4

Avantage : Héritage (Bibliothèque de l'arrière-grand-père. Voir description) (-5), Objet gaijin (seringue) (-5).

Désavantage : Fascination (Divination) (+1).

Rappel : Technique shugenja Soshi

Murmure des Kami.

Par une action libre, le personnage peut sacrifier un emplacement de sort supplémentaire pour lancer, en toute discrétion, un sort n'infligeant pas de dégâts.

Magie : Affinité : Air + Illusion / Déficience : Terre.

^D = Sort de Divination. ^I = Sort d'Illusion.

- Air (7g3) : Manteau de nuit^I (1), Influence de Benten (2), Proposition du loup^I (2), Masque de vent^I (3).
- Eau (6g3) : Reflets de P'an Kyu^D (1), Bassin réfléchissant^D (2), Liens spirituels^D (2).
- Feu (5g2) : Extinction (1), Forge ardente (1).

Equipement : Robe, vêtements élégants de cour, wakizashi, couteau, étui à parchemins, nécessaire de voyage, la Tapisserie des tatouages, bibliothèque de l'arrière-grand-père, les notes codées, 10 koku.

Bibliothèque

Kazuko a récupéré la bibliothèque de son arrière-grand-père sur l'élément Eau et la divination. La bibliothèque procure les bonus suivants (non-cumulables) :

- +1g1 pour toutes recherches magiques avec le mot-clef Divination.
- +1g0 avec l'élément Eau.

Notes codées sur les recherches

Kazuko, en bonne Shosuro, a codifié toutes ses recherches et les a cachés chez elle (Enquête (Fouille) ND 30). Ses notes codées parlent de l'élément de l'Eau dans sa version voyage.

La Tapisserie des tatouages

Le poison de Kazuko est au point depuis deux ans. Avec cette année, il y a donc trois moines qui ont souffert des effets de ce poison. Au cours de ces trois dernières fois (inclus celle de l'aventure), Kazuko a récupéré les tatouages suivants :

- **-2 ans** : 2 au choix. En effet, le moine est parti sans effectuer sa démonstration. Kazuko n'a donc pas de notes sur les effets de ces tatouages, bien qu'elle puisse en désigner le dessin.
- **-1 an** : Dragon et Vide.
- **Cette année avec Hiro** : Fusain et Ki-Rin (Le tatouage Fusain a été réalisé pour ce Webzine).

Une personne doit toucher un tatouage pour que celui-ci se place sur sa peau. Elle bénéficie des effets du tatouage pendant 24H ou jusqu'à utilisation. Toutes les autres conditions restent identiques à celles des Moines tatoués de Togashi.

Fausses identités

Bayushi Kimeko : nom « officiel » à Takaoka.

Agani : Bourgeoise heimin pour le recrutement des bandits au Crabe torché.

Pakaé : Bourgeoise heimin pour Mukanshin.

Kazuko n'est pas pour autant une Actrice Shosuro et peut donc commettre des impairs dans ses identités secondaires (comme porter les mêmes vêtements, le même parfum, etc.).

RÉCAPITULATIF DES ACTIONS DES PJ

Position du PJ lors du repas-découverte

PJ :						
A rejoint les PNJ officiels						
Oui	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Non	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A défendu Togashi Hiro. Jet réussi ?

Oui	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Non	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Veut rester neutre. Jet réussi ?

Oui	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Non	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Les PJ ont-ils plaidé pour la relaxe des bandits ?

PJ :						
Oui	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Non	☐	☐	☐	☐	☐	☐

NOM DES PNJ

Akodo Koichi. L'ambassadeur Lion. Admiratif devant l'ikebana d'Hiro, il révélera peut-être l'information du dîner à trois aux PJ.

Bayushi Nobuatsu. L'ambassadeur Scorpion. Chaque année, il dîne avec le Moine tatoué invité et son amie « Bayushi » au Bol du moine souriant. Il ne connaît ni la véritable identité, ni les intentions secrètes de son amie.

Shijiro. Le yoriki qui demande que faire des bandits ?

Mirumoto Yuhi. En charge de savoir pourquoi Yabu n'a jamais remercié le Clan du Dragon sur le fait que ce dernier envoyait chaque année dans sa petite ville, un Moine tatoué de Togashi.

Mukanshin. Un moine, anciennement du Dragon, du Temple des fruits verts.

Samui Takagi. Le magistrat, l'autorité militaire.

Shosuro Kazuko / « Bayushi Kimeko ». Appelée l'amie « Bayushi », elle a mis au point un poison à partir d'une espèce de grenouilles. Grâce à ce poison, elle endort les moines tatoués de Togashi et récupère la magie de leurs tatouages pour les placer sur une tapisserie. La magie des tatouages n'opère plus pendant les prochaines 24H.

Yabu. Hatamoto de Takaoka.

NOUVELLES RÈGLES

Voie alternative : Herboriste Shosuro [Ninja]

Rang de technique : 2 [Remplace : Scorpion 2 (N'importe quelle école)]

Condition d'admission : Artisanat (Poisons) 3, Connaissance (Nature) 3

Technique : Les richesses naturelles

Les Shosuro sont les maîtres incontestés en matière de poisons. Ils savent depuis longtemps que rien n'égale jamais un poison présent dans la nature, tant en matière de virulence que de subterfuge. Quoi de plus « accidentel et naturel » que de mourir à cause d'une piqûre animale ? Les herboristes Shosuro étudient tous les types de poison naturel, afin de les exploiter pour leurs propres fins. Pour donner le change selon la tradition de leur famille, ils se font parfois passer pour des médecins compétents... justement pour soigner les poisons. Le personnage gagne +1g1 en Artisanat (Poisons) et +1g0 en Médecine.

Poison : Piqûre de moustiques

Mis au point par Shosuro Kazuko grâce à une espèce de grenouilles typique de Takaoka, le poison laisse de petits boutons semblables à des piqûres de moustiques, ce qui lui a valu son nom.

Ce poison n'agit que sur des Moines tatoués de Togashi. Il les endort profondément pendant leur 8H de sommeil et rend en même temps inopérant toutes les capacités de leurs tatouages mystiques, pendant les prochaines 24H. Le poison est décelable pendant ces 24H, après quoi, le renouvellement du sang et la puissance de la magie des tatouages le supprime totalement.

Artisanat : ND30

Traitement : ND30

CHRONOLOGIE

Date	Événements
-5 ans	Mort du Moine tatoué tué par un « crocodile »
-4 ans	Épuisement du Moine tatoué
-3,5 ans	Kazuko commande une grande et très serrée tapisserie à Yoko
-3 ans	Indigestion du Moine tatoué
-2 ans	Une « Fortune » aurait appelé le Moine tatoué. Celui-ci n'a pas délivré sa démonstration. Le poison de Kazuko est au point.
-1 an	Le Moine tatoué s'est perdu dans la Forêt aux grenouilles
J	Arrivée des PJ. Début de l'aventure
J+2	Empoisonnement de Togashi Hiro au cours du dîner à trois (Bayushi Nobuatsu, « Bayushi Kimeko » et Togashi Hiro)
J+3	Fête de Setsuban
J+4	Mission des PJ

PETIT MOT DE KATANA

J'avais une idée en tête : Reprendre le principe d'une tapisserie magique lue dans l'excellent supplément Forge de l'Ombre, de l'intelligent jeu Midnight ; compilé avec : les tatouages des Moines Togashi, grâce à de la divination réalisée par une Shosuro.

Comme il s'agissait de Shosuro (et de poison) créer différentes couches d'informations me paraissait essentiel pour placer l'Ombre traditionnelle des Shosuro. Résultat : 39 pages d'aventure, des jours entiers d'écriture, de bonnes prises de tête de réflexion sur les conséquences des actions des joueurs et autant pour essayer de structurer le scénario. Je ne suis pas sûr de recommencer avec pareille complexité, mais ce fut un bon exercice pour explorer des pistes d'écriture (dîner politique, actions des PJ, l'Ombre).

A l'origine du titre, j'avais pensé au sur mesure de la mauvaise réputation du Clan du Dragon avec le dîner politique et au poison de Kazuko conçu spécialement pour les Moines tatoués. En écrivant cette idée une autre m'est apparue : c'est aussi du sur mesure avec tous les éléments pris en compte pour cette aventure (Takaoka et les différentes aides de jeu pour ce Webzine n°17). Tiens, encore une autre idée m'est apparue au moment d'envoyer le mail pour relecture : Ça fait penser à un costume sur mesure (au sens propre ou au sens figuré pour le malheureux Togashi Hiro) et fait écho au thème de l'art de ce Webzine. Je n'étais pas vraiment convaincu de ce titre au début, mais finalement je vais le garder. J'ai été aidé pour cette bonne inspiration.

DANS LES RÈGLES DE L'ART

UNE ADJ PAR KATANAX

RÈGLE : L'ESPRIT ET LES DES

Un jeu de rôle n'est pas un jeu vidéo dans lequel un microprocesseur calcule tous les bonus lorsque les dés sont lancés. Aussi, est-il nécessaire de rappeler que les règles d'un jeu de rôle tournent toujours autour de deux notions : l'esprit de la règle et son application purement technique.

Autant le deuxième cas de figure est simple à mettre en place et reste toujours fixe, autant le premier donne place à l'interprétation de l'effet à octroyer et, en fonction de la situation rencontrée, cet effet peut légèrement varier. C'est pourquoi, il est inutile, voir impossible dans certains cas, d'énumérer tous les cas de figure dans lesquels le bonus ou malus possédé par le joueur s'applique.

Nous partons du principe qu'en tant que joueur raisonné et raisonnable, vous saurez trouver les variations techniques qui conviennent, en prenant appui sur celles données ou déjà existantes. Comme d'habitude en pareil cas, le MJ a le dernier mot.

Grâce au quizz *Quel artiste êtes-vous ?* (voir pages suivantes) ou parce que vous avez trouvé un concept, votre artiste rokugani s'est dessiné.

Mais quelles règles vont-elles être les plus adéquates ? Cette rubrique a pour but de vous y aider et se base sur les règles de la 4^{ème} éd. de L5A.

COMPÉTENCES D'ART

Les compétences détaillées ci-contre sont les compétences dites d'art. Elles ne sont pas regroupées dans une seule et même compétence, bien que les compétences d'Art et de Spectacle soient de loin les plus courantes. La présentation ci-dessous reprend celle du chapitre des Arts d'Emerald Empire, p.113.

Livre	Domaine d'art	Compétences associées
Emerald Empire	Art du conteur	Spectacle (Art du conteur), Spectacle (Eloquence). En mon sens, ces deux compétences font redondance et vous devriez incorporer Spectacle (Eloquence) dans la première.
Emerald Empire	Cérémonie du thé	Cérémonie du thé
Emerald Empire	Danse	Art (Danse)
Emerald Empire	Ecriture	Calligraphie, Connaissance (Histoire, Géographie ou du lieu décrit, peut aussi vous aider)
Livre de base, p 143.	Forge noble	Artisanat (Arc), Artisanat (Arme), Artisanat (Armure)
Emerald Empire	Ikebana	Art (Ikebana ou agencement floral)
Emerald Empire	Jardinage	Art (Jardinage), Art (Bonzai)
Book of Air, p.115	Musique	Spectacle (Instruments à cordes), Spectacle (Chant), Spectacle (Instruments à vent), Spectacle (Instruments à percussion). Chaque instrument devient une capacité de maîtrise.
Livre de base, p.135	Origami	Art (Origami ou l'art du papier plié)
Emerald Empire	Peinture	Art (Peinture)
Emerald Empire	Poésie	Art (Poésie)
Emerald Empire	Sculpture	Art (Sculpture)
Emerald Empire	Tatouage	Art (Tatouage)
Book of Air, p.115	Musique	Spectacle (Instruments à cordes), Spectacle (Chant), Spectacle (Instruments à vent), Spectacle (Instruments à percussion). Chaque instrument devient une capacité de maîtrise.
Livre de base, p.135	Origami	Art (Origami ou l'art du papier plié)



ART DANS LES CLANS

CLAN DU CRABE

Les Crabe ne sont absolument pas les mieux placés pour parler d'art. Clan militaire dont l'existence est tournée vers la guerre contre l'Outremonde, ils n'ont pas le temps de développer des activités de divertissements. Il ne faut donc pas s'étonner qu'aucune école ou technique ait un quelconque rapport avec les arts. Pourtant, le théâtre kabuki est largement plus apprécié que son comparse noh, en raison du spectacle qu'il offre, et les jardins sur le thème de la Terre « fleurissent » un peu partout et ornent l'entrée des châteaux. Certains Crabe prétendent que l'Art de la guerre ou de l'ingénierie font partie des chefs d'œuvres du monde. Il est vrai que le Mur des Bâtisseurs est une prouesse jamais égalée en soi, mais il est loin de correspondre aux carcans d'arts traditionnels implantés à Rokugan.

École : Avec un point de vue très original, l'Ingénieur Kaiu (The Great Clans p.39) aurait peut-être pu défendre l'art façon Crabe, à coup de pierre, de cris et de sang. Car cette école est des plus mal créées et n'offre aucun intérêt pour un PJ comme pour un PnJ.

CLAN DE LA GRUE

L'Art fut créé par Kakita et on l'enseigne dans tous les dojos Grue, à plus ou moins haute dose. Quel que soit votre rapport à l'Art, vous trouverez sûrement votre bonheur dans les options techniques proposées par le clan de la Grue.

Écoles

Toutes les écoles du livre de base. Leurs compétences libres, leurs contextes et leurs techniques vous permettront de jouer avec les arts.

Artiste Kakita (The Great Clans, p.71). Malheureusement, cette école, typiquement faite pour les arts, pêche par son aspect technique et ses choix très limités. A réserver pour les PnJ.

Voies alternatives

Fétichiste Asahina (Ldb, p.252. Shugenja). Vous créerez des origamis magiques.

Artisans Asahina (Book of Air, p.180. Shugenja). Grâce à la magie, votre Art s'embellira.

Bouffon Kakita (The Great Clans, p.73. Le Bouffon / Comique Kakita. Artiste). Vous singerez publiquement les manières d'autrui pour tourner ce dernier en ridicule.

Le défaut de taille est que cette voie alternative ne peut être prise qu'en remplacement du Rang 5 Artiste Kakita. Un MJ généreux pourrait accorder cette voie alternative pour le Rang 5 de l'école Courtisan Doji.

Autres

Ancêtre : Kakita (Ldb, p.242, 12 points).

École avancée : Maître artisan. Légèrement mieux que la version de base, cette école présente assez peu d'intérêt pour un PJ. Son Rang 1 rivalise avec le Rang 5 des Artistes Shiba et donne davantage d'interaction entre ces deux clans axés sur l'art.

CLAN DU DRAGON

Il est curieux que les Mirumoto, assez souvent présentés comme poètes-samourais n'aient aucune technique allant en ce sens. C'est pourquoi, en fin de rubrique, je vous proposerai une voie alternative pour pallier à ce manque, ainsi qu'un nouveau tatouage magique. En règles officielles, le tatouage est indéniablement l'art le plus prisé par le clan du Dragon, porté haut en couleurs par les Moines tatoués de Togashi.

Compétence : Art (tatouage).

École : Moine tatoué de Togashi (Ldb, p.111).

Tatouage : Grue et Ki-Rin (Ldb, p.112).

CLAN DU LION

L'art des Lion réside essentiellement dans leurs histoires de bardes. Spectacle (Art du conteur) est définitivement la meilleure possibilité pour rester dans la tradition Lion en restant connecté avec les arts. Enfin, parce qu'Akodo a créé les règles de la guerre, vous pouvez essayer de jouer là-dessus, en disant que l'Art de la guerre est un art à part entière. Les Akodo sont généralement moins bourrus que les Hida ou les Moto et peuvent donc, potentiellement, défendre cet original point de vue.

Compétence : Spectacle (Art du conteur)

École : Barde Ikoma (Ldb, p.121)

Ancêtre : Ikoma (Ldb, p.243, 9 points. Pour représenter le côté conteur d'Ikoma, inexistant de base, remplacez le +1g0 aux Jets liés à l'Intelligence par l'Avantage Voix mélodieuse, Ldb p.155).

Voie alternative : Élu de Bishamon (Ldb, p.253. Shugenja) pour une vision bien à vous de l'art, qu'il vous faudra défendre en permanence.



CLAN DE LA LICORNE

L'art des Licorne est presque aussi inexistant que celui des Crabe. Si jamais il existe, il ne sort pas des terres Licorne, tellement son aspect étranger et cosmopolite risque d'en déranger plus d'un. Une exception à cette règle réside dans la famille Marta, vassale des Shinjo. Sa tradition orale rivalise aisément avec les plus grands conteurs Ikoma.

À noter que les familles vassales sont insuffisamment détaillées en 4^{ème} éd. (The Great Clans, p.284), tant dans leur contexte que dans leurs aspects techniques. Pour les familles vassales, préférez donc l'Empire d'Emeraude pour la 3^{ème} éd., p.73 à 105.

Samouraï Marta

Pour jouer un samouraï Licorne versé dans l'art, suivez les étapes ci-dessous pour la conversion en 4^{ème} éd.

Famille Marta : Vassale des Shinjo (L'Empire d'Emeraude pour la 3^{ème} éd., p.82. The Great Clans, p.257 et p.288).

École : Bushi Shinjo obligatoirement (Emerald Empire 4^{ème} éd., p.31). Remplacez Défense ou utilisez votre compétence libre par Spectacle (Art du Conteur). Une salle dans un dojo de Bushi Shinjo est tenue par les Marta, qui enseignent à leurs membres l'art du conte.

Gloire : Vous commencez avec 0,5 Gloire en moins pour refléter votre appartenance à une famille vassale.

Dépendance : Vous appartenez au clan de la Licorne mais dépendez et devez obéissance aux Shinjo.

Autres

Écoles : Emissaire Ide ou Shugenja Iuchi. Dans une certaine mesure et en choisissant bien votre compétence libre, renforcée par des avantages appropriés, vous pouvez obtenir un samouraï Licorne porté sur l'art. Ayez cependant bien en tête que vos techniques s'avèreront peu efficaces en artistique. Axer un personnage de ce type sur ces écoles relève presque autant du défi que si vous jouiez un artiste Crabe.

CLAN DE LA MANTE

L'art de la Mante aura plutôt tendance à donner dans le clinquant et sa seule voie artistique est donnée par la très petite école des Sculpteurs Yoritomo. Ces derniers, à force de tarauder le bois, en sont arrivés à développer une vraie technique avec l'appui de sensei de la Grue ou du Phénix.

Une autre approche artistique intéressante chez la Mante réside dans l'école de shugenja Moshi. Utilisez les deux compétences libres pour prendre des compétences d'Art. Vos affinités en Air et le jour, en Feu, ne vous aideront malheureusement pas à choisir des sorts artistiques, car il n'en existe pas. Les sorts qui s'en rapprocheraient le plus n'ont qu'une durée très limitée et sont sans effets véritablement artistiques.

Mais vous pouvez toujours donner des effets artistiques dans vos sorts spectaculaires, tel le shugenja de bataille que vous êtes ! Mettre un peu de finesse dans ce monde de brutes... Les œuvres tournées vers l'Air et le Feu devraient davantage vous intéresser que les autres.

École : Shugenja Moshi (Ldb, p.124).

Autre : Voie alternative de Sculpteur Yoritomo (Book of Earth, 4^{ème} éd., p.101 et 202).

CLAN DU PHÉNIX

Le Phénix rivalise de prouesses artistiques avec les Grue depuis bien des générations. Ses artistes ne cherchent pas à briller devant les autres, contrairement à ceux des Grue. Ils capturent et expriment autant que possible la beauté dans sa forme la plus pure.

Rien d'étonnant donc de trouver dans les règles Phénix, l'alternative Grue en matière d'art. Avec ce clan, vous avez un grand nombre de règles disponibles pour votre samouraï artiste, qui toutes, contrairement à celles des Grue, sont jouables pour un PJ !

Écoles

Bushi Shiba (Ldb, p.126). L'affinité innée qu'ont les bushi Shiba avec le Vide les rend adaptables en toute situation. Utilisez votre compétence libre pour une compétence d'Art et votre artiste Phénix avec un daisho est né !

Maître du savoir Asako (Ldb, p.127). L'archétype même de l'historien en art, du conservateur de musée ou encore du maître conférencier sur les arts. Vous n'êtes pas obligé d'être vous-même un artiste ou un mécène. Vous parlez d'art de manière tellement passionnée et érudite qu'à votre contact, vous instruisez votre auditoire. Il faudra néanmoins demander la permission à votre MJ de changer deux aspects techniques. Le premier, de remplacer Connaissance (Histoire) et votre compétence de Connaissance libre par deux compétences d'Art (Voir la partie correspondante plus avant dans cette rubrique). Le deuxième, de remplacer toutes vos techniques incluant les jets de Connaissance par des jets de compétences d'Art (Note pour votre



MJ : A titre de comparaison, il y a sans forcer 51 compétences de Connaissance contre une vingtaine pour les arts. Votre MJ y gagne et vous aussi, car vous jouerez le personnage qui vous plaît !)

Artiste Shiba (Emerald Empire, p.123). Le pendant des artistes Kakita... et jouable pour un PJ ! L'école est de toute beauté, complètement cheveux au vent dans l'inspiration et on retrouve cette connexion innée qu'ont les Shiba avec le Vide. Le seul bémol réside dans le Rang 1, où il manque un petit bonus pour atteindre la perfection technique.

Asako Henshin (The Great Clans, p.200) : Bien que les moines Henshin soient orientés combat, la versatilité de leur Rang 1 les rend aptes à se transformer en moine-artiste. Au lieu de poser leurs énigmes aux Kami, ils les posent à leurs interlocuteurs à travers leurs œuvres. Un exemple serait une grande toile blanche avec, dans un coin, un point entouré dans un cercle. Juste au-dessus, il y aurait de marquer : « Vous êtes ici ».

Autre

Ancêtre : Asako (Ldb, p.243, 5 points).

CLAN DU SCORPION

L'art Scorpion se traduit essentiellement dans le théâtre kabuki. En revanche, aucune règle comme une voie alternative n'a été créée pour refléter cet aspect ou un autre, contrairement aux Grue qui ont eu leur technique kabuki avec le Bouffon Kakita (Kakita Jester). Si bien que pour trouver des règles artistiques pour les Scorpion, il vaut viser loin... et taper haut.

École : Actrice Shosuro (The Great Clans, p.228). L'art de la comédie et du double jeu sont l'apanage des actrices Shosuro. Vos doubles (Shosuro personas) vous aideront à vous faire passer pour l'artiste de votre choix. Qui choisissez-vous d'être ? A noter toutefois que l'application technique de cette école demande une grande application de la part du PJ pour être interprétée correctement.

École avancée : Instigateur Scorpion. Bien qu'étudié pour être le parfait maître chanteur, un Instigateur Scorpion peut s'avérer être un collectionneur d'art véreux, faussaire ou commissaire-priseur corrompu.

Voie alternative : Bretteur des mensonges amers (Ldb, p.255. Bushi). Toujours très pratique de pouvoir relancer un jet en finale d'un tournoi artistique...

Ancêtre : Shosuro (Ldb, p.244, 8 points).

CLAN DE LA CHAUVE-SOURIS

Rien n'est dit à propos des arts du très jeune clan mineur de la Chauve-souris. Aussi, vous pourriez être le premier artiste de ce clan reconnu dans tout Rokugan ! La tâche ne sera pas aisée, mais qui sait, vous pourriez créer votre propre technique d'art, reconnue typique pour votre clan.

Accroche : De par la nature messagère des chauves-souris (Clan ou esprit, voir Ennemis de l'Empire p.251), votre art envoie également des messages à ceux qui contemplent vos œuvres.

École : Shugenja Komori (Ldb, p.218). Utilisez votre compétence libre pour une compétence d'Art.

CLAN DE LA LIBELLULE

Étant l'antichambre des Dragon, le clan mineur de la Libellule est habitué aux usages de la cour et pourquoi pas à ses expressions artistiques ? Leur technique de shugenja et leur compétence noble au choix peuvent faire d'eux de bons artistes. Un bon choix pour cette compétence serait Art (Tatouage) pour être dans le rôle du clan.

École : Shugenja Tonbo (Ldb, p.219)

CLAN DU LORIOT

Le clan mineur du Lorient a cet avantage, ô combien appréciable, de n'être pas un clan de forgerons PnJ pour PJ en mal d'objets de grande qualité. Son école est complètement exploitable par un PJ. Là où le coche avec l'Ingénieur Kaiu a été complètement raté, celui du Forgeron Tsi a toutes les chances de vous séduire par son mixte entre connaissance de l'artisanat et maniement de celui-ci. Cette école fera de vous un artisan reconnu, surtout si vous vous spécialisez dans la forge dite noble : arc, arme et armure.

Vous devrez néanmoins acquérir au fil du temps les compétences sociales d'usage (Courtisan, Etiquette et Sincérité) pour ne pas tomber dans les pièges diplomatiques, si vous souhaitez conserver les secrets de votre art et ne pas trahir ceux de votre clan. Enfin, cette école utilise les règles d'artisanat, Ldb p.258, et vous devriez en parler avec votre MJ avant de créer votre forgeron.

École : Forgeron Tsi (Ldb, p.221).

CLAN DU MOINEAU

Le clan mineur du Moineau n'a rien d'enviable : ses terres sont pauvres, son influence presque inexistante et ses samourais travaillent aux champs ! Pourtant, de ce tableau de prime abord assez inintéressant, se cache la famille Suzume qui tient la tête haute en matière de Spectacle (Art du conteur).

Les compétences données et libres vous permettront de pénétrer le milieu artistique en attendant votre première technique d'art au Rang 3, axée sur la compétence Spectacle. Un MJ généreux pourrait même élargir le Rang 5 à l'art, partant du principe que pour créer une œuvre d'art, il convient d'abord de se concentrer et donc, d'être en Posture du Centre. Enfin, de manière plus large, cette école sera plaisante à jouer, bien qu'elle manque d'un peu d'affinage entre description et règles. Par exemple, la compétence Iaijutsu n'est pas dans les compétences données.

École : Bushi Suzume (Ldb, p.222).

AUTRES GROUPES

Geisha : Silken of promises (Book of Air, p.56 et 179. Ldb p.30. Courtisan). L'idée de cette voie alternative est excellente, tout comme son application technique très facile. Elle est surtout valable pour les PnJ car jouer une geisha en tant que PJ ne représente que peu d'intérêt. Autant jouer une vraie courtisane avec une école. Le principe de cette voie alternative est que les geisha séduisent leurs clients et obtiennent d'eux, à leur insu, faveurs, influences et renseignements pour le compte du Scorpion. Le seul problème réside dans le Rang 3, incroyablement élevé pour un éta. Pour rappel, une geisha a un statut de -1, une gloire à 3 et on peut considérer son honneur initial à 2.

Rônin : Master of Games (Book of Air, p.180. Courtisan). Une autre excellente idée de Book of Air : l'art de cacher sa force par son statut inférieur. Les adversaires au statut supérieur feraient bien de s'y reprendre à deux fois s'ils ne veulent pas être humiliés...

Samourai : Voie alternative du Champion d'Émeraude (Ldb, p.256). Ou comment faire dans le lourd dans tous les domaines à la fois. Statut et responsabilité y obligent...

Moine : L'Ordre des héros (Ldb, p.231). Ce moine possède le profil de mécène, d'historien en art ou du meilleur ami sur lequel on peut compter.

Moine : Les Quatre temple (Ldb, p.232). Les deux compétences libres au choix et votre technique d'Esprit de civilité vous donnent un avantage redoutable pour les usages de la cour, comme les arts.

Moine : Le temple de Kaimetsu-Uo (Ldb, p.232). Vos trois compétences libres vous laisseront tout le loisir de peaufiner votre artiste moine. Vous resterez toujours humble face aux critiques, jusqu'au jour où une personne se croira être plus acerbé que les autres. Ce jour-là, vous saurez lui montrer avec humilité quelle est sa place dans l'univers.

AVANTAGES

Tous les avantages ci-dessous sont tirés sur Livre de base, p.146 et suivantes.

Âme d'artiste, Bénédiction des sept Fortunes (Benten), Caresse des Royaumes Spirituels (Meido), Chanceux (pratique en n'importe quelle situation), **Favori de la Cour** (pour juger les œuvres), **Héritage** (une splendide œuvre d'art), **Jeune prodige** (à placer sur une compétence d'art), **Serviteur** (Grue. Remplacez la compétence de votre artiste par une des compétences d'art mentionnées plus haut. A noter que la VF a commis une inversion de ligne. Grue = artiste = compétence d'Art. Dragon = artisan = compétence d'Artisanat), **Vedette** et **Voix mélodieuse**.

DÉSAVANTAGES

Tous les avantages ci-dessous sont tirés sur Livre de base, p.156 et suivantes. Certains ont été diminués pour un meilleur équilibre technique et ou expliqués pour une meilleure approche d'interprétation.

Amputé (Par exemple, avec un bras en moins, il est dur de peindre), **Asocial** (Votre art bien qu'académique est dérangeant et ne respecte pas assez les traditions.), **Brebis galeuse** (Parce que vous vouliez être un artiste, votre famille vous a montré la sortie. Idéal pour faire de vous un refoulé ou un acharné du travail), **Ennemi juré** (celui qui vous a battu en finale), **Impétueux** (Vous ne supportez pas qu'on critique vos œuvres et prenez toutes remarques désobligeantes pour insulte. Ne mettez que 2 points à ce désavantage puisqu'il ne s'applique que pour un cas bien particulier et non général), **Fascination** (l'art en général), **Jaloux** (Idéal pour un refoulé), **Malchanceux** (La malédiction de l'artiste à qui il arrive toujours quelque chose de fâcheux quand il ne faut pas.), **Maudit par le Royaume de (Sakkaku)** (Pareil que la malédiction de l'artiste citée précédemment), **Mauvaise Fortune** (Pareil que la malédiction de l'artiste citée précédemment), **Obtus, Peu assuré** (compétence d'art),



Phobie (1 point : un art très précis. 2 points : au moins une dizaine formes d'arts. 3 points : l'art en général.)
Possédé (par la créature Omoïdisu détaillée plus loin dans ce webzine), **Présomptueux** (vous ne pouvez refuser un duel d'art), **Rongé par le Shourido** (Perfection. Tout à fait jouable sans la version souillée), **Sombre secret** (vous êtes un trafiquant d'œuvres d'art).

NOUVELLES RÈGLES

Avantage : Mécène (5 points)

Initialement présenté dans l'Empire d'Émeraude pour la 3^{ème} éd., en voici son adaptation en 4^{ème} éd.

Vous avez découvert un artiste ou ces derniers font appel à vous. Dans un sens comme dans l'autre, l'art croît et chacun de vous s'enrichit. Dépensez 5 koku initiaux pour promouvoir l'artiste. Ce dernier a tous ses Anneaux à deux (dont son Trait utilisant sa compétence d'Art à 3 et un autre au choix, mais différent du même anneau que le Trait précédent) et une compétence d'art au choix à 3. Chaque fin de mois, l'artiste finit une œuvre. Contre un ND 20 (5g3), l'artiste vous accorde soit 1 koku (par la vente de son œuvre) soit 0,1 point de gloire (par la renommée de son œuvre). L'effet est à choisir avant le lancer de dé et ne peut être changé. Si le jet échoue, l'œuvre est tellement mauvaise que vous perdez, en fonction de l'effet initialement désiré, soit 1 koku (pour racheter les fournitures à votre artiste), soit 0,1 de gloire (car l'œuvre est tellement mauvaise qu'elle déteint sur vous). Chaque augmentation prise sur le jet augmente ou diminue de +/-1 koku ou de +/- 0,1 gloire.

Cet avantage coûte 1 point de moins pour les Grue et Phénix.

Désavantage : Daltonien (3 points)

Vous ne voyez pas les couleurs de la même façon que la plus grande majorité des personnes. Vous avez essayé de le cacher en composant en bicolore, monochrome ou encore comprendre comment « vos » couleurs s'harmonisent mais hélas, il y a toujours une demande en couleurs à un moment donné ou à un autre, qui fait apparaître votre handicap. Toutes vos compétences d'Art subissent un malus de +5 au ND.

Ce désavantage octroie 1 point de plus pour les Grue et Phénix.

Voie alternative : La Voie de la neige (Bushî)

Rang de technique : 1

Remplace : Bushî Mirumoto 1

Condition d'admission : Utiliser la compétence libre pour une compétence noble d'art au choix.

Technique : La poésie de la neige.

Les sensei apprennent à leurs élèves l'art d'associer l'impact du dur environnement des montagnes du Dragon sur la technique Niten. Perchés dans les montagnes, les élèves méditent toujours dehors et principalement sur le froid, le vent, les précipitations et les blizzards de neige (Voir Book of Air, p.108, pour jouer véritablement avec les règles optionnelles sur le climat. Ce supplément n'est pas obligatoire pour jouer cette voie alternative). Les élèves contemplent la violence des éléments, la beauté et le paysage de leurs glaciales montagnes, pour les retranscrire dans leurs compétences martiales et artistiques. La cascade est comme le dégainement rapide de leur katana, les blizzards de neige comme l'écran protecteur de leur daisho, le froid mordant comme celui de l'acier de leur katana, etc... Ils n'égaleront pas les bushi Mirumoto dans l'art Niten mais ils en connaîtront néanmoins ses rudiments et leur conversation sera des plus sereines. Lorsque vous utilisez un katana dans votre main directrice et un wakizashi dans votre main secondaire, vous ne subissez pas de malus en raison du maniement de ces deux armes. De plus, vous ajoutez votre Rang de Méditation à tous vos jets sur votre compétence d'art choisie. Enfin, le MJ vous octroiera un bonus lorsque vous êtes confrontés aux conditions climatiques rappelant celles du Dragon (La plupart du temps +1g0 aux Jets de Traits physiques et un malus réduit dans votre vitesse de déplacement).

Voie alternative : Commande impériale (Artisan)

Rang de technique : 5

Remplace : Forgeron Tsi 5

Condition d'admission : Artisanat (Armes) 7, Kenjutsu 7

Technique : Reflet d'âme.

Parce que la commande de forger un katana émanait directement de l'Empereur, un forgeron Tsi ne pouvait faire autrement que de s'en montrer digne. Comme le katana représente l'âme de celui qui le porte, ce forgeron Tsi adapta la technique habituelle pour en créer une originale. Une fois par jour, après avoir produit une arme, vous pouvez dépenser tous vos Points de Vide afin de créer une Arme sacrée (avantage éponyme, Ldb, p.146). Si votre clan ne possède pas de katana en Arme sacrée, remplacez néanmoins cette dernière par un katana. L'habileté du forgeron Tsi et la symbolique sont

telles qu'elles dépassent même les traditions les plus anciennes. De plus, parce que le katana est intimement associé à celui qui va le porter et que l'âme est infinie, le destinataire du katana n'est plus limité dans son nombre d'augmentation à l'attaque ou aux dégâts en utilisant un katana. Nul ne sait ce qu'il est advenu de ce forgeron Tsi. Mais comme le dit un vieil adage, *Ils sont toujours deux : le maître... et l'apprenti.*

Tatouage de moine tatoué : Fusain

Le fusain vient avant que l'encre ne soit posée. Il est ce moment de concentration de l'artiste faisant apparaître l'esquisse de la future œuvre. Les moines avec ce tatouage discret et à moitié effacé en forme de rectangle, sont fortement connectés avec le Vide, si bien qu'ils en tirent une grande puissance artistique. Quand vous faites appel à une compétence d'art et êtes en Posture du Centre, vous pouvez dépenser un point de Vide par Rang de maîtrise de Moine tatoué, pour obtenir sur votre jet (en plus du +1g1 dû à la Posture du Centre), +1g1 cumulatif par point de Vide dépensé. Si vous utilisez ce tatouage en tant qu'initiateur d'une Cérémonie du thé, vous ne regagnez aucun Point de Vide mais votre assistance le peut, si le jet est réussi. Ce tatouage est actif une heure ou s'efface avant si un autre tatouage est activé pendant cette période de temps.

Esprit Omoidisu (équivalent rang 5)

L'omoidisu est un esprit bienveillant vivant dans Yumedo, le Royaume des rêves. Elle entend les rêves des artistes et si l'un d'eux leur plaît, elle souffle son inspiration artistique sur l'artiste en train de dormir. Au réveil, ce dernier a le sentiment que la nuit lui a porté conseil et se sent comme galvanisé d'une inspiration de génie. Bon nombre d'œuvres de Rokugan ont ainsi été créées, certaines inconnues et d'autres célèbres. En revanche, l'omoidisu ne recherche pas spécialement la gloire. Elle reste sensible à toute forme d'expression artistique et il lui apparaît normal que toute œuvre, soit menée à bien. Le pliage maladroit d'un enfant pour sa mère aura donc tout autant l'assistance de l'omoidisu que le sculpteur de jade Kakita pour honorer son daimyo. De nature calme, elle se montrera néanmoins impitoyable à toute personne bafouant ouvertement ou détruisant une quelconque œuvre. Dans ce cas-là, elle préférera impliquer subtilement d'autres personnes avec elle, afin que ces dernières participent à la protection et à la promotion des œuvres artistiques.

Caractéristiques

Air 5

Terre 2

Feu 3

Eau 2

Initiative : 7g5

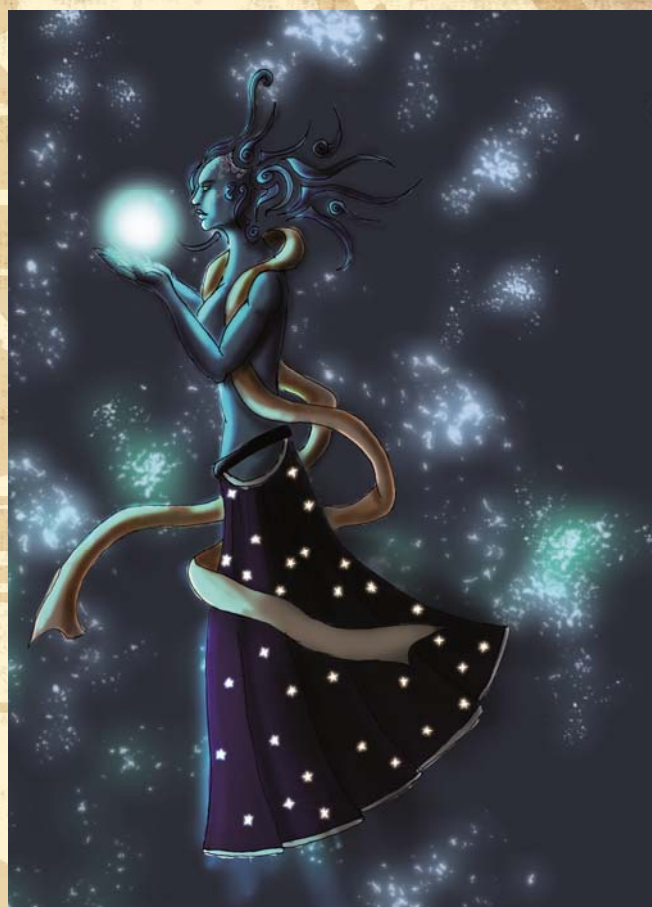
Attaque : Cri dissonant 8g3 (complexe).

Dégâts : Cri dissonant 4g4.

ND d'armure : 30

Blessures : 20 (+5) ; 40 (+10) ; 60 (mort)

Compétences d'art (5 au choix) 4, Etiquette (Courtoisie) 3



Omoidisu concentré, une illustration de Nero,
retrouvez le sur: <http://nero-graph.deviantart.com>

Cri dissonant. Malgré son nom, même un sourd n'est pas immunisé contre cette attaque. Car le cri renvoie la propre ignorance artistique de la victime, face à la sagesse artistique de l'omoidisu.

Inspiration artistique : L'omoidisu lit les rêves des artistes et si l'un d'eux lui plaît, elle souffle alors à l'artiste la petite touche de génie qui lui manquait, pour mener à bien son œuvre. Le bonus accordé est en fonction du rêve du rêveur. Généralement, il se traduit

par un bonus de +3g1 dans la compétence d'art en fonction du rêve, pendant 24H. Si le rêveur ne possède pas de Rang dans la compétence d'art en rapport avec le rêve, il obtient alors 1 Rang dans cette compétence pendant les prochaines 24H. Dans ce dernier cas, l'omoidisu risque de ne pas s'intéresser à ce rêve. Mais la pureté d'un tel rêve peut l'émouvoir par sa pureté ou sa naïveté.

Âme d'artiste. Pour toutes les compétences d'art non sélectionnées, l'omoidisu possède l'avantage Ame d'artiste, fonctionnant pour toutes les compétences d'art.

Maître des chefs d'œuvres. Parce que l'art n'a aucun secret pour l'omoidisu, elle est capable de reproduire jusqu'à n'importe quelle technique de Rang 5 de n'importe quelle école d'Artisan (de base ou avancée) ou de voie alternative Artisan. Cependant, l'omoidisu s'investit alors tellement dans la création de ce chef d'œuvre, que l'ensemble de ses capacités deviennent inutilisables pendant un mois. Pendant ce temps, elle se nourrit de la création des autres, afin de régénérer ses capacités. Si personne ne crée pendant ce laps de temps, alors l'omoidisu meurt de tristesse. Enfin, un artiste particulièrement doué et ayant déjà fait ses preuves pourrait bénéficier, le lendemain de son rêve, de cette technique. L'omoidisu l'habite alors pour 24H avant de s'en aller en sommeil pour un mois. La nature alors surnaturelle du rêveur est visible (cheveux au vent, gestes extravagants, yeux illuminés...) et il peut facilement être pris pour un fou... ou un génie !

FORTUNES

Voici de quoi donner du spirituel à vos artistes ! Benten est la Fortune Majeure la plus proche des arts (Emerald Empire, p.178). Toutes les Fortunes mineures présentées ci-dessous sont tirées d'Emerald Empire, p.182 et suivantes.

Kano-Hama : Fortune des fleurs, p.183.

Koji : Fortune de la cuisine, p.182. A Rokugan, la gastronomie n'est pas considérée comme un art noble, bien qu'elle soit grandement appréciée. Quel repas de Cour d'hiver pourrait-elle se passer des mets les plus fins pour ravir ses convives ?

Sadahako : Fortune des geishas et artistes, p.184. Sadahako est la Fortune des artistes à proprement parler... dont les samouraïs artistes se gardent bien d'en révéler sa nature de geisha.

Tengen : Fortune de l'écriture de la littérature, p.184.

Uzume : Fortune de la danse, p.185.



QUIZZ : QUEL ARTISTE ÊTES-VOUS ?

JEU ET AIDE DE JEU PAR KATANA

Notez vos réponses pour chacune des questions, puis reportez-vous à « Vous êtes un... » pour découvrir votre approche de l'art.

1 - QUELLE EST VOTRE DÉFINITION DE L'ART ?

- ♪ C'est joli et ça ne sert à rien.
- ☹ Il est besoin d'avoir diverses formes d'art pour comparer et distinguer chaque art.
- 📖 L'Art exprime la sensibilité de l'auteur et nous renvoie à notre propre sensibilité.
- ✍ L'Art nous nargue de sa perfection en nous rappelant notre imperfection.
- ✂ C'est d'l'art d'la rue, quoi !

2 - VOUS PASSEZ DEVANT UNE BELLE STATUE DE SADAHAKO SOUS SON ASPECT DE FORTUNE DES ARTISTES. QUELLE EST VOTRE RÉACTION ?

- ✍ Je m'arrête et prie avec ferveur. Sadahako passerait avant mon Devoir.
- ✂ Ca n'est que le déguisement de sa nature de geisha. La coquine...
- 📖 Je demande à un shugenja de prier pour moi auprès d'elle.
- ♪ C'est un lourd projectile pouvant tuer sur le coup les deux premiers d'une charge. A méditer...
- ☹ Je l'achète. Elle ferait mieux dans mon salon.

3 - LE PARCHEMIN ÉVOQUE EN VOUS :

- ♪ Une curieuse envie de meurtre.
- ☹ Le dur labeur des hemin.
- ✍ Une créativité sans limite... jusqu'aux extrémités du rouleau.
- ✂ Une sarbacane improvisée quand on le roule. Très pratique et passe-partout.
- 📖 Le plaisir de faire glisser le pinceau pour écrire, calligraphier, peindre...

4 - VOTRE DAIMYO VEUT OFFRIR À SON PIRE ENNEMI, UN PORTRAIT DE SON ANCÊTRE DANSEUR.

- ☹ Vous lui conseillez d'en parler à un illustre peintre et à un réputé danseur.
- ✍ Il est de votre Honneur de réaliser vous-même le portrait de cet ancêtre.
- 📖 Vous déconseillez ce choix à votre daimyo. Par définition, le pire ennemi n'a rien à savoir de nous !
- ♪ Vous assassinez le pire ennemi. Problème résolu.
- ✂ Vous assassinez votre daimyo et prenez sa place. Ça suffit les bêtises, maintenant !

5 - UN HAÏKU VOUS A PARTICULIÈREMENT ÉMU.

- ✍ Vous pleurez de joie devant tant de beauté.
- 📖 Vous avez trouvé votre sensei.
- ✂ Vous jurez de changer la signature de tous les haïkus de cet auteur en la vôtre. A haïku prestigieux, il faut votre nom prestigieux.
- ♪ Vos haïkus ne rattraperont jamais la perfection de celui déclamé. Plus jamais, vous n'en composerez. Vous changez radicalement et définitivement de voie.
- ☹ Vous cherchez à rencontrer à tout prix l'auteur de cet haïku.

6 - ON VOUS OFFRE DE MAGNIFIQUES PINCEAUX.

♪ Ça tombe bien, vous n'arriviez pas à faire la poussière dans les recoins !

✂ Ces pinceaux sont trop magnifiques pour être utilisés.

✍ C'était exactement ceux-là dont vous aviez besoin pour votre prochaine œuvre !

📖 Vous cherchez le sens caché de ces pinceaux.

🕒 Vous les offrez à un artiste qui en aura plus besoin que vous.

7 - L'ART EST LE DOMAINE DE PRÉDILECTION :

🕒 De l'Empereur, puis des Familles Impériales.

📖 Des clans de la Grue et du Phénix, principalement.

✍ Des créatifs et inspirés.

✂ De personne car l'Art est éphémère. Ca n'est qu'une question de mode et d'époque.

♪ De celui qui a le plus de koku pour s'en acheter.

8 - L'ART EST L'ÉLÉMENT :

✍ De l'Air, car sans inspiration joyeuse, il ne peut y avoir le plaisir de communiquer à travers une œuvre.

📖 De la Terre, car transporter des tableaux, soulever des statues et offrir des pinceaux, ça pèse son poids ! De plus, les pigments pour la couleur proviennent des minéraux.

🕒 Du Feu, car sans les Dojo, comment connaître et transmettre les techniques de nos ancêtres et artistes ?

♪ De l'Eau, car l'Art évolue sans cesse, au gré des saisons, des époques et des mœurs.

✂ Du Vide, car il ne représente qu'un instant T de notre existence et survit, parfois, au passage du temps.

9 - UNE NUIT, VOUS RÊVEZ D'ÊTRE LE JARDINIER DE L'EMPEREUR, ACCLAMÉ DE TOUT ROKUGAN. QU'EN RETENEZ-VOUS AU RÉVEIL ?

✍ Enfin, mon génie sera reconnu. Il était temps !

📖 Il faut toujours cultiver son jardin.

✂ Déshériter mon meilleur ami. Il n'est qu'une mauvaise herbe, finalement.

🕒 Je fais en sorte qu'un récit de voyages compile la diversité des styles de jardins de Rokugan.

♪ Je fais seppuku. C'est vraiment trop la honte !

10 - UN GAÏJIN ET LE MEILLEUR ÉLÈVE SAMURAI D'UN DOJO D'ART S'AFFRONTENT EN FINALE D'UN TOURNOI PRESTIGIEUX. CHACUN A RESPECTÉ LES RÈGLES DU TOURNOI. IL VOUS APPARTIENT DE CHOISIR LA MEILLEURE ŒUVRE, SACHANT QU'OBJECTIVEMENT, L'ŒUVRE DU GAÏJIN SURPASSE DE LOIN CELLE DE L'ÉLÈVE. QUE DÉCIDEZ VOUS ?

📖 L'art gaijin n'existe pas par définition. Le meilleur élève gagne.

🕒 Les deux participants méritent la première place à ex-aequo.

✍ L'art ne connaît aucun a priori. Le gaijin gagne.

♪ J'en ai marre d'avoir un torticolis à force de juger l'une et l'autre œuvre. J'me casse !

✂ Parce que le meilleur élève a échoué, il n'y aura aucun vainqueur cette année.

11 – DANS UNE MAISON DE THÉ, UNE GEISHA REPRÉSENTE L'EXPRESSION PARFAITE DE LA FÉMINITÉ ET DE L'ART. QUELLE EST VOTRE RÉACTION ?

Note : Bien que la question soit au féminin par tradition envers les geishas, elle fonctionne aussi pour un geisha homme.

♪ J'épouse la geisha ! Qu'importe si je finis rônin, au moins, je serai heureux.

✂ J'entretiens une idylle avec la geisha en me jurant de ne pas l'épouser. Mon Honneur et mon Devoir m'y obligent.

✂ Je tue la geisha. Elle se réincarnera peut-être en une artiste samouraï renommée.

☯ J'invite des amis à la maison de thé pour qu'ils jouissent aussi de cette geisha.

📖 Je perds de l'Honneur et de la Gloire, et demande à la geisha où a-t-elle apprise à être si parfaite ?

VOUS ETES UN ...

☯ MÉCÈNE

1-4. En de rares occasions, vous faites part à vos amis d'une œuvre qui vous a plu. Une fois l'an, vous faites une offrande à la Fortune Sadahako, car on dit qu'il faut révéler toutes les Fortunes. Il n'y a qu'un ou deux artistes qui demandent votre protection.

5-8. Vous aidez les artistes à être mieux reconnus. Vous utilisez régulièrement et souvent vos ressources pour les promouvoir. Vous n'êtes peut-être pas attiré par toutes les formes d'art mais sans vous, celles que vous défendez n'auraient peut-être plus de protecteur.

9-11. Vous mettez votre vie et votre œuvre (!) au service de l'œuvre des autres. L'art vous passionne sous toutes ses formes et aucune ne doit être oubliée. Vous créez des rencontres entre artistes et organisez des tournois d'art. En un mot, vous êtes le mécène que tous les artistes voudraient.

Idées de règles. Avantages : Mécène (présenté plus loin), Favori de la cour. Compétences d'art au choix et Commerce.

✂ ARTISTE

1-4. D'artiste vous n'en avez que la réputation. Vous aimeriez briller comme vos aînés, mais hélas vous êtes nés avec des mains carrées ou avec une créativité inexistante, quand ça n'est pas les deux. Vous n'êtes pas mauvais, simplement, il y en a de meilleurs que vous. Vos œuvres manquent de conviction et de personnalité. Votre style est un peu trop conventionnel.

5-8. Vos œuvres sont appréciées. On a déjà parlé de vous dans des cours d'importance, comme celle d'un daimyo de famille d'un clan majeur. Exercez-vous encore, bientôt des cours encore plus prestigieuses s'ouvriront à vous pour la beauté de l'art... et de la compétition !

9-11. Vous êtes un artiste de génie ! Certains disent même, le plus doué de sa génération. Car il ne sera pas un seul art ou vous ne serez pas ! On s'arrache votre présence, on hurle à vos apparitions et on boit toutes vos paroles. Votre présence a du poids et vous devez maintenant faire attention à ceux qui veulent se servir de votre image... pour rehausser la leur.

Idées de règles. Avantages : Ame d'artiste, Vedette, Voix mélodieuse. Compétences d'art au choix.

♪ OBTUS

1-4. Peut-être par méconnaissance ou ignorance des subtilités de l'art, vous avez déjà essayé de comprendre les artistes, sans jamais y arriver. Parfois, vous vous êtes surpris à composer un haïku... rapidement jeté dans les flammes. L'art n'est pas votre truc, bien que vous puissiez en dire quelques mots généraux.

5-8. Vous restez pantois devant les efforts et l'énergie déployée par d'autres pour s'appropriier la dernière croûte de l'artiste machin ou le pavé de lignes de bidule. C'étaient quoi leurs noms déjà ? Vous êtes fermés à l'art, bien que vous compreniez que chacun à ses propres passions. Même vos amis osent à peine se moquer de votre fermeture en matière d'art, car ils savent qu'ils engendreront votre colère... qui peut aussi causer votre propre perte.

9-11. Vous ne comprenez rien à l'art et malheureusement, à moins d'un déclic des Royaumes Spirituels, vous n'y comprendrez jamais rien. Pour vous, l'art est un mot barbare, sûrement un truc qui vient des Licorne, car Kakita et Dame Doji n'auraient jamais pu oser créer un truc pareil ! Votre attitude méprisante, voir haine, à l'égard de l'art est visible et entraînera sûrement votre perte.

Idées de règles. Désavantages : Asocial, Obtus, Peu assuré (compétence d'art), Phobie. Ecole Crabe ou Licorne, aucune compétence d'art.

📖 PASSIONNÉ

1-4. Vous appréciez et avez un peu étudié l'art. Etre entouré d'artistes vous fait un peu peur, car vous ne vous sentez pas à la hauteur de leur discussion. Pour autant, vous aimez être à leur contact... quand ceux-ci ne transforment pas votre soif d'apprendre en naïveté d'ignorance. Fort heureusement, vous savez vous rattraper en plaçant ici et là quelques références artistiques, qui font mouche à chaque fois.

5-8. Vous ne savez peut-être pas créer ou promouvoir l'art, mais vous savez en parler comme le fait un sensei passionné, envers son domaine de prédilection. Chaque année vous recevez une ou deux invitations à des cours d'importance et votre jugement est d'autant plus fort, qu'il est éclairé par une connaissance approfondie en la matière.

9-11. L'art vous fascine à un point tel, que vous êtes devenu une référence en histoire de l'art. Vous voyez la justesse dans chaque œuvre, le raisonnement de chaque artiste et intéressez autrui à votre passion. Vous êtes un des rares à capter l'attention des Crabe et des Licorne sur l'art. C'est dire !

Idées de règles. Ecole du maître du savoir Asako, Désavantage Fascination (art), Compétence d'art au choix.

✂️ REFOULÉ ET JALOUX

1-4. Vous avez été refusé à l'examen d'admission dans un dojo d'art. Puis, vous avez utilisé faveurs et ressources pour être néanmoins admis. Or, une personne a osé vous barrer la route, évidemment à grands renforts de faux arguments et de langue de bois. Vous ne lui en tenez pas pour autant rigueur mais quand même, à cause d'elle, vous avez été obligé de changer de voie. Peut-être, un jour, comprendrez-vous la justesse de son discernement et le bien fondé de ses paroles.

5-8. Vous aviez vos chances... et n'avez pas su les prendre. Heureusement, personne ne le sait, du moins vous le croyez. Mais depuis ce jour, vous ressassez cet échec et ne supportez plus qu'on vous parle d'art. Plus encore, quand une œuvre vous touche, vous vous devez de la décrédibiliser... ou de faire croire aux autres qu'elle est de vous.

9-11. Vous êtes l'archétype même de celui qui croyait réussir... avant d'arriver deuxième. Au lieu d'apprendre de vos échecs, votre désillusion s'est transformée en une profonde et revancharde amertume. Non seulement vous allez causer la perte de votre rival, de son sensei et de ces deux familles réunies, mais en plus vous allez prendre un malin plaisir à vous faire passer pour ce que vous auriez toujours aimé être... pour prendre votre éternelle revanche, sur ceux qui vous surpassent.

Idées de règles. Désavantages : Brebis galeuse, Ennemis juré (celui qui vous a battu), Obtus. Ecole portée sur l'art.



NOUVELLES DE LITTÉRATURE JAPONAISE

CRITIQUE PAR KAKITA INIGIN

Nouvelles de littérature japonaise est un manga de Ryoichi Ikegami, publié aux éditions Tonkam pour l'édition française.

Il réunit cinq nouvelles écrites par Ryunosuke Akutagawa, Ranpo Edogawa, Kan Kikuchi, Shugoro Yamamoto, et Kyoka Izumi. Les textes ont été publiés dans divers quotidiens et revues de 1917 à 1926, à l'exception de *la Porte de Matsukaze* qui date de 1940. Les illustrations et bandes dessinées, quant à elles, ont été publiées à l'origine dans la revue Big Comic de juillet 95 à avril 97.

Bien que dessiné en noir et blanc, l'ouvrage s'ouvre (dans le sens de lecture occidentale) sur cinq portraits des héros et héroïnes des nouvelles. Quatre femmes, un homme. Curieusement, l'image choisie pour la troisième (*L'amour de Tojuro*, de Kan Kikuchi) rappelle franchement, par les plis du kimono de madame Okaji, les tenues que portent les gardes armées de naginata de la cinquième nouvelle (*L'histoire du donjon*, Kyoka Izumi) : une ouverture large du kimono, une surface unie, comme un trait lumineux qui fuse du sol et enroule le personnage.

Ryoichi Ikegami, en effet, apprécie les surfaces claires et franches, et ses visages ne s'embarrassent pas de plis inutiles : masques de porcelaine rendus expressifs seulement par les plissements des paupières, des sourcils, de la bouche, les ombrages y sont rares et parcimonieux, rendant compte de la lumière et de la dynamique de la situation sans jamais entacher ni la beauté et la vulnérabilité des visages féminins, ni la force et la détermination des visages masculins.

Ces cinq nouvelles mettent l'art en scène. Peinture, Ébénisterie, Théâtre, Sabre, Fauconnerie. Mais leur sujet est autre. La démence, l'infidélité, la séduction, la loyauté, le devoir : voilà de quoi il est question. Pour cette raison, et par le cadre féodal ou campagnard auquel elles donnent vie, ces histoires sont de très bonnes inspirations pour le Livre des Cinq Anneaux.

Figures infernales de Ryunosuke Akutagawa évoque la démesure d'un maître-peintre, spécialisé dans les tableaux de grande ampleur et à gros budgets. Pour satisfaire le dernier sujet de ce peintre original et talentueux, son commanditaire va jusqu'à brûler un chariot d'apparat et la femme qui est à l'intérieur. Le feu, la douleur, la terreur des hommes et des bêtes, voilà le dernier sujet d'un peintre un peu trop doué – et qui le paiera cher.

Madame Osei de Ranpo Edogawa raconte les amours d'une femme de la bonne société japonaise du XIX^e siècle, la jalousie de son époux, et la trop bonne conception des lourds meubles de bois. Si cette histoire évolue dans les délicats décors de bois et de papier qui nous font aimer le Japon, elle fait aussi succéder l'horreur à la beauté des femmes et des kimono de prestige, et aux fleurs tissées les visages figés dans la mort.

L'amour de Tojuro de Kan Kikuchi place dans le milieu factice du kabuki une histoire d'amour et de tromperie, où la législation condamnant l'adultère est utilisée comme arme de séduction et où un jeu cruel sans conséquence apparente mène pourtant à la gloire d'un côté, à la mort de l'autre.

La porte de Matsukaze de Shugoro Yamamoto est la nouvelle qui se prête le plus directement à l'exploitation dans L5A. Un jeune bushi sauve le fief de son seigneur en commettant une action d'éclat, et paie ainsi sa dette envers son seigneur pour lui avoir maladroitement fait perdre un œil. Devoir et amitié se répondent, à dix ans d'intervalle.

L'histoire du donjon, de Kyoka Izumi, est à la fois une histoire de séduction et une énigme, et vous la lirez plusieurs fois avant de comprendre qui est qui et de quoi on parle. Magie animiste et ambition sociale se mêlent aux injustices kafkaïennes de la société féodale dans un mélange obscur et mortel.

Pour conclure, un excellent livre, par son application au domaine des arts dans L5A, mais surtout par les thèmes abordés et la force de son dessin.