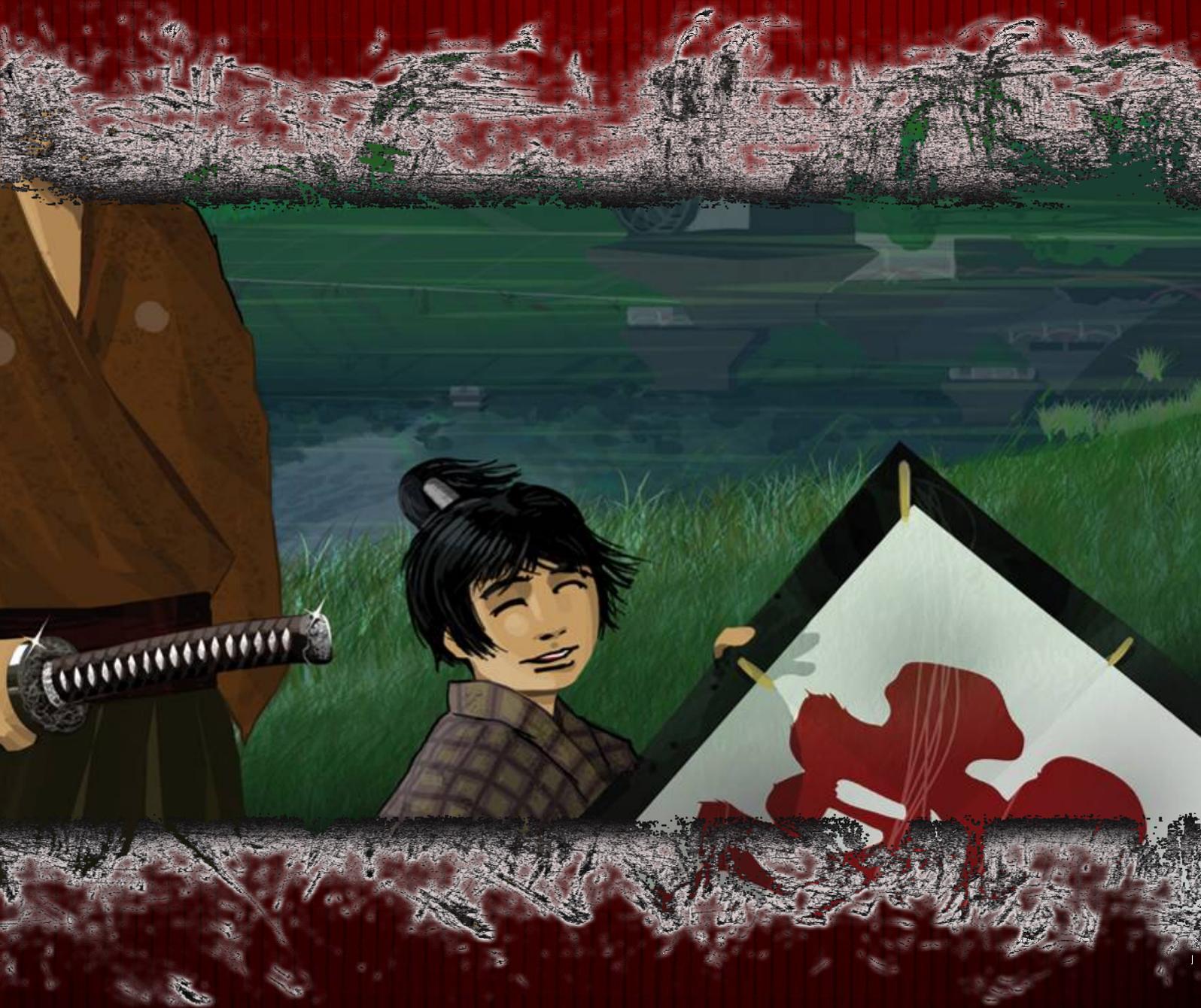


# LA VOIX DE ROBUKAN

NUMERO 11 - FEVRIER / MARS 2009



## LES BATAARDS



LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI

## EDITO

Bâtard !

Le mot en soi est une insulte, alors comment penser que le pauvre même qui l'est par nature, et sans conteste le plus souvent par accident, jouisse d'une considération démesurée ?

A Rokugan comme ailleurs, le bâtard n'a pas la place sur l'échelle sociale qu'occupe l'enfant légitime, alors que parfois il possède des qualités (ou des compétences, pour reprendre un terme plus rôlistique) beaucoup plus affinées que son demi-frère ou sa demi-sœur.

Il nous est apparu juste de parler un peu plus de ceux dont on n'aimerait guère parler dans les hautes sphères. Alors laissez-vous guider dans le monde des bâtards, et n'hésitez pas à en parsemer dans vos scénarios, cela met du piment.

# SOMMAIRE

<b>LES MOTS D UN EMPEREUR.....</b>	<b>4</b>
UNE NOUVELLE DE SOSHI YABU.....	4
<b>LA PETITE VOIX.....</b>	<b>6</b>
ACTU : L ART DE LA GUERRE.....	6
ACTU : NOUVEAU CONCOURS DE SCENARIOS.....	6
VITE... UNE IDEE.....	6
VITE... UNE IDEE.....	7
EN DIRECT DU FORUM.....	7
DE BELLES INITIATIVES.....	7
COUPURE PUB : MATSURI ET CHIKARA NO ZA.....	7
VITE ... UNE IDEE.....	8
ACTU : PRIERES ET TRESORS.....	8
<b>COMMENT INCARNER UN BATARD ?.....</b>	<b>9</b>
UNE AIDE DE JEU DE FETSUO.....	9
<b>HERITAGE FAMILIAL.....</b>	<b>10</b>
UN ENORME SCENARIO DE RYUTE.....	10
<b>BATARD ET HERITAGE.....</b>	<b>24</b>
UNE ADJ DE YOSHINO ET FETSUO.....	24
GENERALITES.....	24
DIGRESSIONS : LES HATSUKOI-KO.....	24
AKODO KANEKA, LE BATARD.....	26
<b>LA FAUTE.....</b>	<b>27</b>
UNE NOUVELLE DE MATSU AIKO.....	27
<b>LES BATARDS DANS LE JCC LSA.....</b>	<b>28</b>
<b>ARCHIVE : MEURTRES, BATARDS ET INCESTES</b>	
<b>COMMENTAIRE.....</b>	<b>29</b>
UN COMMENTAIRE DE KAKITA INIGIN.....	29
SCENARIO D ORIGINE.....	29
COMMENTAIRES GENERAUX.....	29
CONSEILS AU FIL DE L EAU.....	29
<b>LA PETITE VOIX DE LA FIN.....</b>	<b>31</b>
BAKA.....	31
CONTRIBUTEURS DU NUMERO.....	31
SURPRISE DU MOIS DE MAI.....	31
<b>FAKAKOKA.....</b>	<b>ERREUR ! SIGNET NON D FINI.</b>
LE TEMPLE DES FRUITS VERTS.....	32
PNJ : JO, SUPERIEUR DU TEMPLE.....	32



## LES MOTS D'UN EMPEREUR

### UNE NOUVELLE DE SOSHI YABU

Hatsuo était une geisha renommée. Elle ne fréquentait que les meilleurs établissements de la capitale impériale, Otosan Uchi, et ne jouait que pour des hommes membres de la cour du divin empereur Toturi 1er. Et pourtant, quel ne fut pas son étonnement lorsqu'un serviteur du palais vint la quérir pour se produire devant l'empereur lui-même...

Hatsuo demanda un peu de temps pour se préparer, ce qui lui fut accordé. Elle fit réunir son habilleur, son coiffeur, sa maquilleuse, afin qu'elle soit tout simplement parfaite. Elle vérifia scrupuleusement ses instruments, ses bâtonnets d'encens et ses éventails de danse. Aucune place ne devait être laissée au hasard.

Deux heures plus tard, elle partait, recouverte d'une large coiffe et d'un long voile qui masquait ses traits, elle monta dans la chaise à porteur qui l'attendait devant sa porte. Elle ne vit pas l'endroit par où elle pénétrait dans le palais, car nulle ouverture n'avait été aménagée dans les parois de la chaise. Difficile, pourtant, d'être patiente et mesurée, lorsque l'on sait que l'on va se produire devant un homme béni des dieux. Un dieu lui-même... Lorsque la porte s'ouvrit, elle se trouvait déjà dans le palais. Plusieurs serviteurs l'attendaient, inclinés, pour la mener au divin empereur. Hatsuo se sentit de plus en plus excitée.

Et puis les servantes ouvrirent une porte, et s'effacèrent pour la laisser passer. Quelques pas, et Hatsuo serait en présence de l'Empereur. Quand elle raconterait cela à ses amies...

Elle fut étonnée par la simplicité des lieux. Une chambre sans fioritures. Bien entendu, les tissus, les peintures, étaient d'une extrême qualité, mais rien ne laissait à penser que l'on se trouvait dans les appartements de l'empereur de Rokugan. Comme elle gardait les yeux baissés, elle le devina plus qu'elle ne le vit. Elle s'agenouilla avec grâce et s'inclina front contre terre en attendant que l'empereur la commande.

« Vous pouvez vous lever, Hatsuo san. Placez donc vos affaires comme bon vous semble. »

Sans un mot, Hatsuo se releva et s'installa comme l'empereur le lui avait demandé. Ainsi, elle put l'apercevoir du coin de l'œil. Il portait un kimono simple, une fois de plus sans fioritures. Assis devant une tablette, il semblait calligraphe. Elle prit grand soin à placer ses affaires avec rigueur, afin que tout soit simplement parfait. Lorsqu'elle fut prête, après avoir allumé un premier bâtonnet d'encens, elle s'installa et attendit que l'empereur lui demande de commencer.

Elle n'eut pas longtemps à attendre, avant que l'Empereur ne se manifeste.

« Hatsuo san, prenez donc votre shamisen et jouez-moi des airs. Quelque chose de mélancolique, je vous prie. »

Hatsuo s'inclina sans un mot. Elle commença à égrener les notes. Gardant son regard droit, dans le vague, pour ne point se montrer outrecuidante, elle voyait tout de même Toturi se laisser aller, posant son pinceau sans le reprendre ni faire quoi que ce soit.

« Hatsuo san, on pourrait presque croire que vous m'avez percé à jour. Comme si vous étiez l'une de ces étonnantes courtisanes du clan du Scorpion, toujours au fait des moindres secrets.

- Pardonnez-moi, okami, mais je ne sais de quoi vous parlez.

- Cet air que vous jouez, Hatsuo san. C'est donc mon karma que d'entreprendre ce voyage qui m'attend, si vous ne savez vraiment pas.

- Cet air m'a paru pertinent pour répondre à la demande de Votre Majesté. Je le maîtrise depuis longtemps, mais ne savais point qu'il vous était propre.

- Continuez, s'il vous plaît, continuez. »

L'empereur ferma doucement les yeux, pris par la musique de la geisha. Hatsuo était satisfaite de son effet. Elle pensait la chanson adaptée, mais ne pouvait imaginer à quel point elle était familière au maître de l'Empire. Un cas d'école, pour sa profession, mais sans l'avoir prévu. Voilà une rencontre qui commençait bien.

Le morceau était long, l'empereur n'ouvrait toujours pas les yeux, comme pris d'une méditation intense, loin au cœur de sa mémoire.

« Elle s'appelait Hatsuko. C'était l'une des plus grandes geisha de la cité impériale du moment. D'une certaine façon, elle m'a trahi. D'une autre, elle m'a évité de périr la tête tranchée. »



Hatsuo ne disait mot. Puisque l'empereur se sentait en veine de confidences, autant tout faire pour que l'ambiance demeure.

« Ce fut une période de grande tristesse pour moi. De grande honte aussi. J'ai tenté de la retrouver, mais en vain. Pour la tuer... ou pour l'épouser, je ne sais toujours pas. En la trouvant, j'aurai trouvé autre chose. Ceci dit, elle m'aura fait courir. J'ai appris qu'elle s'était réfugiée dans la forêt de Shinomen. »

Toturi reprit le fil de ses pensées.

« Je suis père, Hatsuo san, et je ne le savais même pas. Certes, vous connaissez de nom mes trois enfants, mais il en est un quatrième... »

Hatsuo ne devait qu'à son expérience de ne pas avoir réagi à cette information. L'empereur lui révélait un secret que personne ne connaissait. En tous cas, aucun ragot ne circulait dans la capitale impériale à ce sujet. Elle continua de jouer.

« Un premier-né. Le fils d'Hatsuko, né peu après le coup d'état de Shoju et ma disgrâce. Je viens d'apprendre son existence, ainsi que sa localisation. Il se trouve à Ryoko Owari. Je pars demain afin de le rencontrer, une entrevue a été aménagée. Je vais reconnaître son existence et son rang.

- Votre Majesté semble touchée par une telle perspective.

- Vous avez raison, Hatsuo san. J'ai longuement réfléchi à cela. J'ai pesé le pour et le contre, car révéler son existence changera beaucoup de choses pour l'avenir. Mais je suis un vieux Lion, et l'on m'a toujours enseigné la force et l'importance de la famille. Il est de ma lignée et mérite d'en recevoir tous les avantages. Ainsi que le poids d'une telle charge. »

Toturi se tut, et recommença à calligraphier. Hatsuo avait terminé le morceau qui avait touché l'empereur pour passer à un suivant. Elle sentit qu'il n'était pas pertinent pour elle de parler, aussi attendit-elle qu'il se remette à parler.

Ce qui ne vint pas. Il demeura silencieux, à écouter la musique de la geisha, tout en poursuivant ses travaux de calligraphie. Plusieurs heures passèrent, jusqu'à ce que Toturi pose définitivement son pinceau.

« Hatsuo san, je vous remercie de votre présence ici ce soir. J'aurai tout de même un service à vous demander.

- Servir mon empereur est mon devoir, Votre Majesté.

- Fort bien. Ce que vous avez entendu ce soir ne doit pas être connu de tous. Pas encore. Je souhaiterais que vous demeuriez quelques jours en ces lieux, le temps que je puisse en faire l'annonce moi-même.

- Bien entendu Votre Majesté, je comprends. Souhaitez-vous que je me retire ?

- Oui, je vous remercie, Hatsuo san, j'ai passé un très agréable moment. »

Hatsuo s'inclina face contre terre, et sortit sans aucune faute d'étiquette. Une servante vint la conduire à ses appartements. De derrière un panneau, sortit un garde de la famille Seppun, prêt à recevoir ses ordres de la bouche de l'Empereur.

« Seppun san, il est important qu'elle ne révèle rien de ce qu'elle a entendu. Jusqu'à ce que j'aie pris position publiquement pour Kaneka, elle ne doit communiquer avec personne. Suis-je bien clair ?

- Oui, okami. Elle n'aura aucun contact. »

Quelques jours plus tard, l'empereur Toturi 1er disparut sur les terres du clan du Scorpion, alors qu'il se rendait à Ryoko Owari. La clarification officielle ne vint jamais. Et le garde Seppun suivit ses ordres sans faillir. Hatsuo demeura de longues années sans rencontrer d'autres personnes que des heimin sourds et muets. Elle mourut d'ennui, sans que personne n'ait jamais su pourquoi elle demeurerait en ces lieux.

## LA PETITE VOIX

### ACTU : L'ART DE LA GUERRE

Le très bon jeu de plateau « L'Art de la Guerre » devrait très prochainement se poser sur vos tables de jeu. Les retards enchaînés à la production semblent se tasser peu à peu et les ventes devraient pouvoir commencer bientôt.

Seul le prix de la bête pourrait refroidir votre ardeur aux combats ! Attendez-vous à déboursier la modique somme de 80€(peu ou prou) !



### ACTU : NOUVEAU CONCOURS DE SCÉNARIOS

Le concours de scénarios de la Voix de Rokugan s'enrichit et se construit au fil des ans, grâce aux plaisirs d'écriture, de lecture et de jeu, grâce à la motivation des uns et des autres, grâce à l'ambition communautaire d'ériger de belles choses.

Après le succès de l'an dernier, notre association lance un nouveau concours pour cette année 2009.

Le choix du thème du concours de cette année est actuellement entre les mains du Jury. Il sera publié le soir du jeudi 30 avril à 20h00 !

Ce jury, composé d'éléments de tous horizons partagera les meilleurs textes. Comme l'an passé, les dix meilleurs scénarios seront publiés dans un magnifique recueil.

Pour participer, il vous suffit d'envoyer, avant le 30 juillet 2009 à 20h00, votre scénario, accompagné de vos coordonnées personnelles, à l'adresse [concours4@voixrokugan.org](mailto:concours4@voixrokugan.org).

En attendant, les personnes souhaitant participer sont priées de bien vouloir se préinscrire à cette même adresse.

Les meilleurs seront récompensés par des lots (vraisemblablement fournis par Edge et AEG) ainsi que par le recueil de scénarios de La Voix de Rokugan (dès que celui-ci sera finalisé).

Mélangez vos meilleures encres, armez-vous de vos plus beaux pinceaux à calligraphie, et que Tenjin, Fortune de l'Écriture et de la Littérature, soit favorable à votre créativité !

### VITE... UNE IDÉE

NEMURANAI : DAISHO « LES DENTS DU LION » (0) BUSHI LION

Connaissance : clan du Lion ND 15, ou Histoire ND 20.

« Les dents du lion » est un terme générique qui couvre les daisho forgés pour les samurais ayant le rang de soldats dans l'armée du clan du Lion. Ils sont donnés aux samurais au début de leur apprentissage, pour ceux qui n'ont pas la chance d'hériter d'un daisho familial.

Les forgerons du clan du lion créent des armes destinées à tuer, et se moquent de passer du temps en décorations frivoles. Les seules marques distinctives sont le cachet du forgeron sur la lame (qui comporte l'année et le mois où la lame a été forgée), et la tsuba, qui rappelle généralement l'école où le samurai a été formé. L'ensemble est traité dans des teintes brune, jaune et noire.

De telles lames sont souvent personnalisées par les samurais qui en ont les moyens, ou qui possèdent des talents d'artisans.

Le saya brut en bois laqué brun peut facilement être gravé ou rehaussé de métal précieux.

Le pommeau du sabre est étudié pour recevoir des cordons à pompons. Ceux-ci donnent souvent une indication sur le grade, la fonction ou l'unité à laquelle appartient le samurai.

Les cordons de soie jaune, qui recouvrent le manche et assurent la bonne prise en main du sabre, ne sont jamais remplacés. Leur usure témoigne de l'entraînement du samurai, et est une source de fierté pour de nombreux bushi du clan du Lion.

Ces armes gagnent en prestige quand elles sont données aux descendants du bushi, les noms des précédents hommes qui ont porté ces armes sont gravés sur la lame. Ainsi, elles peuvent devenir des armes familiales bénies par les ancêtres.

## VITE... UNE IDÉE

DFF : NOUS ÉTIIONS JEUNES, ÇA S'EST PASSÉ COMME ÇA, ET JE L'AI JAMAIS REVUE ENSUITE !

Un DFF pour des PJ qui ont un peu de bedaine puisqu'il s'agit d'inventer un bâtard à l'un d'eux. Ce DFF marche encore mieux si le PJ a une femme et des enfants, mais ça doit tout autant fonctionner sans.

### Défi. Il y a 15 ans...

Il y a 15ans, un de vos PJ a couché avec une jeune fille de basse extraction. C'était lors d'une fête populaire, le saké et l'ambiance ont fait que le samurai s'est laissé aller. Son devoir l'ayant rappelé le matin suivant, il n'a jamais revu la jeune fille ensuite.

### Focus. Salut papa...

Un beau matin, un jeune homme (ou une jeune femme) d'environ 15 ans débarque à l'improviste chez le PJ et demande à rencontrer son père.

Si tout se passe bien, votre PJ devrait être étonné, il est même probable qu'il refuse de voir l'enfant s'il a une bonne situation. (Les Scorpions vous le diront, un rien peut entacher une carrière...) Dans tous les cas, l'adolescent(e) insistera suffisamment pour provoquer la confrontation. Vos PJ pourront se rendre compte qu'il y a effectivement un air de famille entre le père et le fils, et voudront certainement en savoir plus. Il racontera alors sa petite histoire, en commençant bien sur au moment de sa conception. Tout cela est un énorme mensonge mais tellement gros que ça peut passer.

### Frappe. La vérité...

La jeune femme avec qui votre PJ a couché a eu vent de son nouveau statut (ou de sa notoriété, les PJ à Rokugan ont souvent tendance à être des héros). Sa condition étant ce qu'elle était, sa seule façon de l'améliorer était de devenir une concubine, mais elle n'aurait pas supporté un refus. Elle a donc recherché un jeune homme ressemblant à son ancien amant et a conclu un marché avec lui. Le jeune devait tout faire pour se faire reconnaître, et sa "mère" arriverait ensuite pour demander à être concubine.

## EN DIRECT DU FORUM

Vous pensez avoir une question inutile à poser ? Non seulement elle ne sera pas inutile pour tout le monde mais en plus vous aurez une réponse claire et détaillée par nos experts en storyline, en règles ou en background. N'hésitez pas à lancer vos interrogations dans le fil « Le coin des questions inutiles » dans le sous-forum Vents et Fortunes.

## DE BELLES INITIATIVES

Vous remarquerez dans ce webzine de nouvelles signatures. Certains se sont proposés pour faire des pages pour votre magazine favori. Qu'ils en soient remerciés et espérons qu'ils soient imités par des volontaires pour les webzines suivants.

## COUPURE PUB : MATSURI ET CHIKARA NO ZA

Il nous reste quelques exemplaires de Matsuri (le recueil de scénarios de 2008). Si vous n'avez pas le vôtre, c'est le moment de faire un petit tour sur l'onglet Association/Publication de la Voix, vous pouvez l'acheter en ligne.

Et rien que pour vos yeux, en avant première, chers lecteurs du webzine, un aperçu de la couverture du prochain recueil :

**Les Parchemins Secrets de Rokugan,**

**Rouleau troisième : Chikara No Za**



**VITE ... UNE IDÉE**

DFF : LA TERRE DE MES ENFANTS

**Défi**

Le seigneur des PJ (ou une autre auguste personne importante pour eux) va bientôt faire son inkyo, dans des terres éloignées des siennes. Ils sont invités à assister au départ en retraite qui aura lieu dans un mois ou deux.

**Focus**

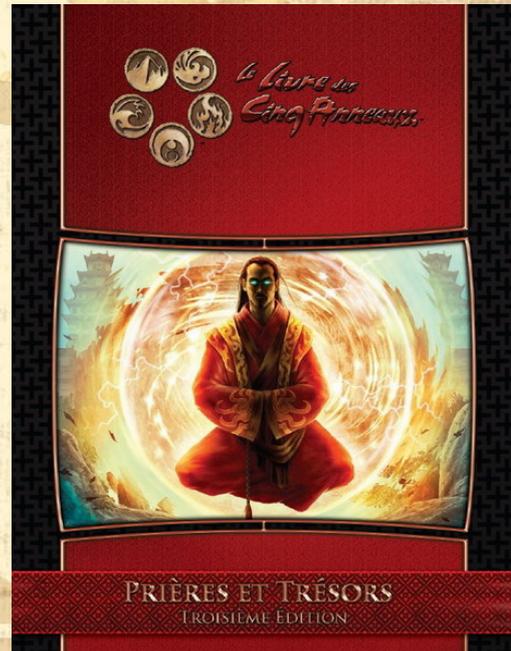
Le daimyo a un fils, un samurai particulièrement violent et turbulent, et une fille, issue d'une union secrète avec une heimin. Le problème réside dans le fait que le père ne veut pas de son fils comme successeur, car il sèmerait la discorde sur ses terres en étant un mauvais seigneur. Le jeune homme apporterait la ruine à sa famille, surtout au vu de son voisin, un seigneur rusé et belliqueux.

Aussi, le daimyo a-t-il élaboré un plan digne d'un Scorpion (ou presque) : il souhaite que le PJ le plus convenable accède au rang de Karo, adopte la fille de son seigneur, qu'il s'arrange pour écarter son fils et prenne le pouvoir. Après quoi, quelques temps plus tard, il abdiquera en faveur de sa "fille" qui, elle, s'avère beaucoup plus qualifiée pour ce rôle que le fils de l'ancien daimyo, ses qualités étant dignes d'un vrai samurai.

**Frappe**

Un Scorpion (style Bayushi Goshu évidemment) découvre le pot-aux-roses après que le PJ ait accepté de se mouiller, et décide d'aider le fils du seigneur en lui dévoilant le plan de son père. Mais en réalité, son plan est un peu plus complexe. Le Scorpion est allié au seigneur voisin belliqueux et essaye de l'aider à prendre le contrôle de la province en y semant le trouble !

Comment réagira le fils du seigneur en apprenant la piètre opinion que son père a de lui ? Qu'arrivera-t-il à la bâtarde du seigneur (une fille splendide d'à peine 18 ans, bien sûr) ? Comment réagiront les PJ ? Après tout, le but de leur seigneur est tout à fait honorable, puisqu'il s'agit de sauvegarder ses terres pour son clan et pour l'empire ! Et si le seigneur belliqueux et le Scorpion étaient manipulés par l'Ombre... ? Et si l'un des PJ était aussi haut placé que le seigneur qui lui demande son aide en tant qu'ami ? Résistera-t-il à la tentation de la trahison, en n'annexant pas les terres des autres en se faisant passer pour un sauveur ?

**ACTU : PRIÈRES ET TRÉSORS**

La version française est dans les bacs !

Prières et Trésors est un guide exhaustif de la magie et de la religion dans l'univers du Livre des Cinq Anneaux - Troisième Edition. Il décrit les pratiques magiques des shugenja ainsi qu'un grand nombre d'objets magiques de Rokugan.

Ce supplément contient :

- Un inventaire exhaustif des nemuranai de Rokugan.
- Plus de 150 nouveaux sorts, y compris des sorts de maho, des rituels pluri-élémentaires et des sorts spécifiques à chaque Clan.
- Une explication de la place des shugenja dans l'organisation de chaque Clan Majeur, mais aussi dans les clans mineurs et parmi les ronin. De nouvelles Voies Avancées sont également disponibles.
- Des règles optionnelles pour créer vos propres nemuranai ainsi qu'une École Avancée pour les artificiers.

Prix public : 34,95€

*Attention cependant : certains exemplaires de Prières et Trésors étaient buggés : le cahier des pages 65 à 80 était répété deux fois et il manquait du coup les pages 81 à 96... Pensez à vérifier les vôtres pour éviter la mauvaise surprise !*



# COMMENT INCARNER UN BATARD ?

## RECONNAISSANCE

Survivre en tant qu'héritier et bâtard peut devenir l'occupation d'une vie. Il faudra alors choisir des alliés et faire valoir ses droits.

Vous devrez déterminer si vos parents vous soutiennent, dans quelle mesure et quels sont leurs moyens.

Il peut être judicieux d'investir dans un Avantage relationnel (Ami, Allié, Relation), afin de pouvoir en cas de besoin compter sur un appui autre que la famille.

Pour vous faire reconnaître sans passer par vos parents naturels, vous devrez constituer un solide réseau de faveurs et de témoins.

Il est aussi bon de préciser si votre ascendance est visible : en clair, ressemblez-vous à votre estimable père ? Avez-vous cet unique grain de beauté de famille, qui se retrouve sur tous les enfants de votre noble mère ?

Et quand bien même une marque de naissance serait une aide, encore devriez-vous vous assurer le concours des généalogistes reconnus.

Un bâtard peut aussi être un enfant chéri, car issu d'une union amoureuse... Ou bien tout le contraire.

Ce peut être une piste intéressante à développer dans un cas comme dans l'autre. Jouer sur les ressentis : l'envie qu'un tel enfant peut provoquer, la jalousie d'un enfant légitime d'une femme ou d'un homme imposé par un mariage d'intérêt, comparé à l'affection d'un bâtard né d'une union d'amour vrai. Etc.

Les pistes sont sans fin. Pensez aux relations dans les familles recomposées. On parle à Rokugan uniquement de statut reconnu ou non... Comme dans notre culture, les familles recomposées semblent être totalement acceptées, mais le sont-elles vraiment ?

## UNE AIDE DE JEU DE FETSUO

Incarner un bâtard non reconnu, mais soutenu par un parent influent, est idéalement l'usage prévu par le désavantage Adopté.

La société de Rokugan ne prête pas grand cas à l'origine d'une personne, tant qu'elle se montre à la hauteur de son statut.

Ainsi un adopté ne se verra pas reprocher son origine bâtarde, mais il devra montrer plus que les autres ses compétences.

Un bâtard non reconnu, et inconnu, pourra espérer vivre dans l'anonymat, mais avouons que vous ne jouerez pas un fermier anonyme..

## FAMILLE

Paradoxalement, bien qu'on incarne un bâtard, c'est la famille qui doit être attentivement préparée et travaillée lors de la création du personnage.

De cette famille dépendra la place dans la société et le crédit du personnage, et surtout les éventuels risques qu'il encourt vis-à-vis de ses demi-frères et sœurs.

Si les héritages sont souvent propices aux déchirements familiaux, l'espérance de vie d'un bâtard diminue rapidement..

Les problèmes surviennent lorsque le bâtard entre dans une ligne d'héritage.



**Bâtards trop-plein vit**

**Monde de places vides**

**Qui est en cause ?**

**Kakita Inigin et Togashi Dogen**



## HERITAGE FAMILIAL

## LA FAMILLE IWASAGI

### UN ENORME SCENARIO DE RYUTE

Le scénario se déroule sur le domaine de la Pêche Illuminée, une maison de geisha appartenant à la petite famille Iwasagi, vassale de la famille Kakita, chargée d'administrer les maisons de geisha les plus réputées du Clan.

Les PJ vont être recrutés par le Clan de la Grue pour élucider l'assassinat Iwasagi Marukane. Durant leur enquête, ils s'apercevront rapidement que tous les membres de la famille s'intéressent beaucoup plus aux questions d'héritage qu'à l'élucidation du meurtre. En effet, la mort prématurée de Marukane laisse en suspend la question de l'héritier.

Et tandis que la famille se disputera le domaine familial, les PJ auront bien du mal à trouver le coupable...

Il existe plusieurs manières d'introduire les personnages dans le scénario, si celle présentée ici ne vous convient pas. Ces derniers peuvent être des magistrats de passage sur les terres de la Grue, des ronins en quête de travail, des amis d'un parent éloigné qui désire élucider le meurtre de son cousin, ou des représentants d'un clan en mission diplomatique.

Chaque MJ fera en fonction de sa campagne en cours. De plus, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise fin, mais simplement plusieurs fins possibles. Tout dépendra des actions et des choix des PJ.

Le domaine de la Pêche Illuminée se trouve sur une île, au cœur d'une petite citée marchande sur les terres de la Grue. Cependant, la localisation géographique du domaine et l'époque sont laissés à l'appréciation du MJ, car le scénario peut se dérouler à peu près n'importe où.

*La version complète de la Pêche Illuminée sera disponible sur la Voix de Rokugan dans quelques temps (avec en prime un autre scénario).*

### LA SITUATION.

Iwasagi Musagi, le fils héritier, est porté disparu depuis plusieurs mois et c'est son fils, Kansuke, qui doit hériter du domaine. Il est cependant âgé de 5 ans, très malade, et risque de ne pas passer l'hiver. Malheureusement, Musagi n'a pas reconnu son bâtard, Ujimasa. Ce dernier ne peut donc pas hériter. Kakita Asami et Kaori vont tout faire pour obtenir le domaine au nom de leurs fils respectifs. Asami s'accrochera au statut d'héritier de son fils et demandera l'aide de sa famille, tandis que Kaori fera tout pour faire légitimer son fils.

Ikeda, le fils bâtard de Marukane, devait être reconnu dans quelques jours, de manière assurer un héritier digne de ce nom à la famille. Un mariage avec Bayushi Ino était d'ailleurs en négociation. Malheureusement, avec la mort prématurée de Marukane, cela risque de tomber à l'eau. Maruko tentera de faire d'Ikeda l'héritier du domaine et se chargera des négociations avec son ancienne famille.

Avec la mort de son cousin, Ichamasa peut prétendre récupérer le domaine de la Pêche Illuminée. Il lui suffit d'adopter Ikeda, Kansuke ou Ujimasa (et de légitimer les bâtards). Il peut également marier sa fille à l'un des héritiers, et ainsi éviter que le domaine ne glisse dans la zone d'influence du Scorpion. Bref, les solutions sont nombreuses. Il a toujours refusé de servir son cousin comme karo, afin de se consacrer à l'étude de la poésie et de la calligraphie. Il est cependant en train de changer d'avis pour sauver sa famille, même si cela l'oblige à abandonner ses passions.

### LES PERSONNAGES

**Iwasagi Maruko :** Avec la mort de son mari, Maruko est maintenant à la tête de la Pêche Illuminée, et va devoir continuer à gérer les affaires courantes du domaine : querelles des geisha qui espèrent tirer avantages de la situation, pression des fournisseurs pour être payés, demandes des clients qui tentent de racheter leurs favorites en prétextant la chute imminente du domaine... Maruko va être une femme occupée dans les jours qui viennent. Elle n'a rien à voir avec la mort de son mari, et prend parti pour Ikeda suite aux pressions de son ancien clan. Ce dernier lui fournira de l'argent pour payer les dettes énormes du domaine.



Certaines rumeurs commencent à circuler :

- Une violente dispute avec son mari (à propos de la maladie de son petit fils qu'elle pense lui avoir transmise).
- Des allers et venues discrètes en ville (pour rencontrer la geisha Nahao).
- Des entrevues dans les jardins à la tombée de la nuit (pour arranger le mariage du bâtard Ikeda avec les émissaires Scorpions).

**Nahao** : Cette geisha aux cheveux courts et au regard timide était une des favorites des clients de la Pêche Illuminée. Puis, lorsqu'elle donna naissance au bâtard de Marukane, elle fut exilée dans les provinces sud de la Grue. Maruko désirait un héritier et non une seconde épouse. Marukane, qui s'était pris d'affection pour elle, s'assura qu'elle ne manquait de rien. Aujourd'hui, Nahao, qui semble avoir perdu un peu la tête (elle pourra confondre son fils et un PJ), loge au temple de Benten en face de l'île, et passe son temps à contempler le domaine de la Pêche Illuminée en espérant apercevoir son fils se promener sur les berges ou les murailles du domaine. Elle a vu Kakita Iruko se laisser emporter par les eaux.

**Bayushi Ino** : La jeune Bayushi est une très séduisante femme et une actrice accomplie qui pourrait faire avaler des couleuvres aux membres de son propre clan si elle le désirait. Ino pratique le théâtre et la danse depuis des années. Il sera donc presque impossible de savoir si elle ment ou si elle est sincère avec les PJ. Une chose est sûre, elle se servira des plus crédules d'entre eux pour obtenir ce qu'elle désire. Elle ne prendra pas part aux manipulations laissant le soin à Maruko et aux émissaires de sa famille de régler cette affaire. Ino se jettera à plusieurs reprises dans les pattes des PJ, juste pour s'amuser, se distraire et les entraîner dans une mauvaise histoire dont elle a le secret. Elle ne porte jamais de masque, se maquille très peu (elle n'en a pas besoin) mais se cache derrière son éventail de soie lorsqu'elle ne l'agite pas sous le nez de son interlocuteur en guise de menace. Elle sait que Nahao est en ville.

**Ikeda** : Fils bâtard de Marukane et de Nahao, il fut élevé comme l'héritier du domaine, mais jamais légitimé. Jeune homme de lettres, il a hérité des talents d'artiste de son père et du regard timide de sa mère (qu'il n'a jamais vue). Ikeda est un peintre doué, qui pourrait bien marquer son époque s'il trouvait un maître digne de lui. Il pense détester son demi-frère et sa famille (Asami, Kaori et les enfants), mais il ne peut s'empêcher d'éprouver de la pitié pour la maladie de Musagi et de Kansuke. A chaque crise de l'enfant, il s'enferme dans ses appartements, refusant de le voir souffrir. En fait,

Ikeda en veut à son père de l'avoir mis dans cette situation. De plus, il éprouve une certaine tendresse pour Ujimasa, le fils bâtard de son demi-frère, en raison de leurs similitudes : ils sont tous deux nés pour être des héritiers, si jamais le fils légitime venait à disparaître. Il sait que sa future épouse compte le manipuler et gérer le domaine de la famille à sa place, mais il s'en moque. Il n'aspire qu'à une seule chose : retrouver une certaine tranquillité et poursuivre l'étude de la peinture. Il fut le premier sur les lieux de l'incendie (par hasard), et se brûla un bras en sortant son père des flammes. Malheureusement, il était déjà mort. Ikeda est et restera un bâtard. Cependant, s'il réalise un beau mariage, il obtiendrait de fait le statut d'héritier. Mieux vaut être un bâtard riche et en bonne santé, qu'un enfant malade ou l'enfant d'une geisha.

**Kakita Sotoro** : La quarantaine, la barbe grisonnante mal taillée et les cheveux toujours en désordre, Sotoro ressemble souvent à un paysan ayant fait la fête toute la nuit, lorsqu'il arpente les quais ou les pontons du port. Cet air pittoresque et sympathique cache un duelliste craint et un travailleur efficace. Sotoro est secrètement au service de la famille Kakita, et il doit s'assurer que Kakita Asami hérite du domaine au nom de son fils. Il ira jusqu'à tuer Kaori et Ujimasa si nécessaire.

**Kakita Asami** : Asami, fille d'un usurier de la Grue, mère de l'héritier de la Pêche Illuminée, entend bien obtenir ce qui lui revient. Elle était en très bons termes avec sa famille jusqu'à la naissance d'Ujimasa, le petit bâtard de son mari qu'elle est loin de porter dans son cœur. Elle sait cependant que sa position et son rang lui interdisent d'agir ouvertement, aussi se comportera-t-elle de la meilleure des manières qui soient. Elle soutiendra Maruko durant les obsèques de son mari, elle prendra soin de Kaori et de son enfant, encouragera Ikeda dans sa peinture...Cependant, en coulisses, elle tirera les ficelles pour faire capoter les négociations pour le mariage d'Ikeda et la légitimation d'Ujimasa. Elle ne veut pas entendre parler de la maladie de son fils.

**Kaori** : Cette jeune geisha et Musagi vécurent une belle histoire d'amour, qui donna naissance à Ujimasa. Le petit bâtard est donc le fruit d'une union heureuse, et non le résultat d'un mariage arrangé pour des motifs politiques ou économiques. Kaori ne sait pas trop comment s'y prendre, mais elle dispose d'un document signé de la main de Musagi qui légitime son fils. Peut être qu'un PJ pourrait l'aider ?



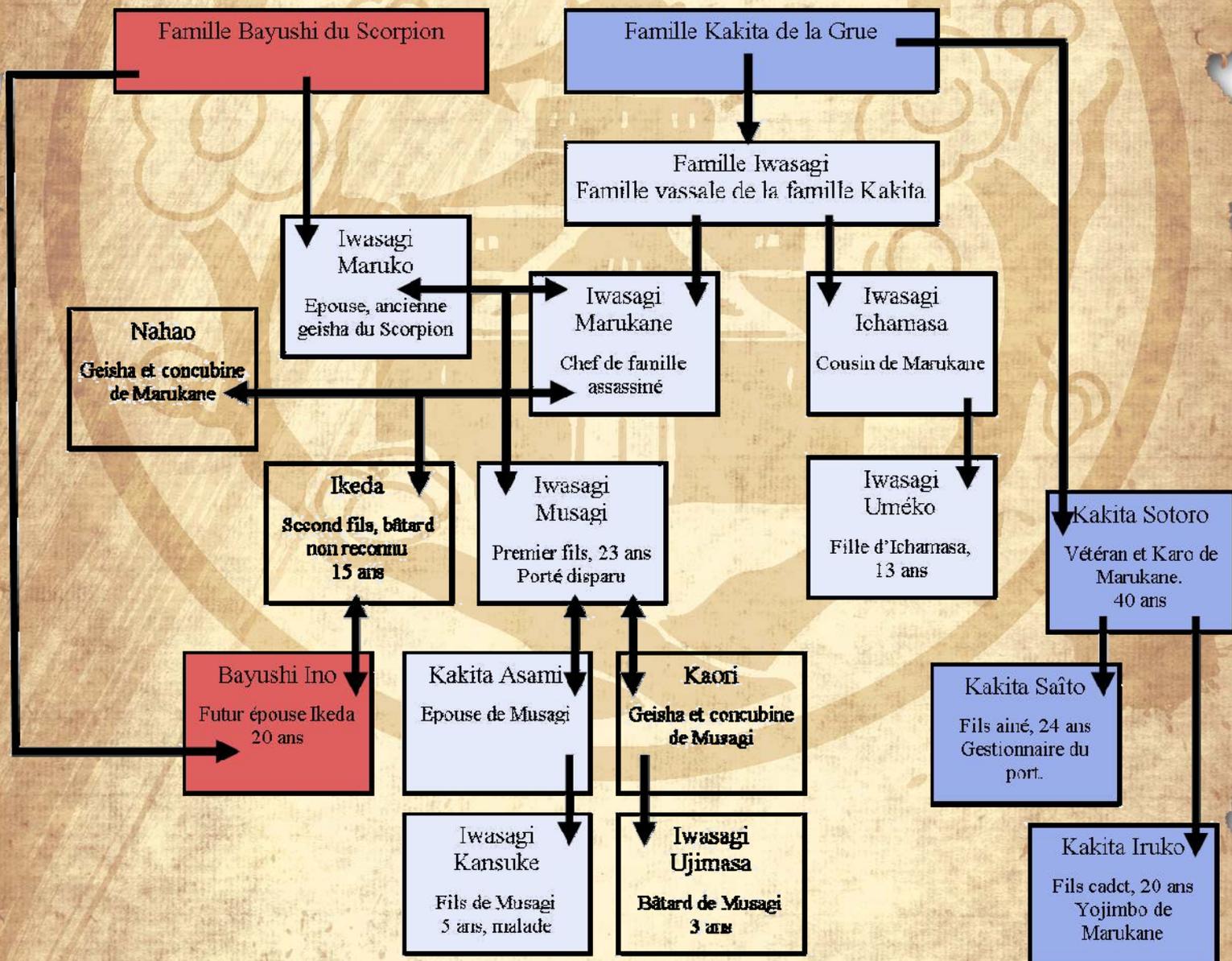
12

**Iwasagi Ichamasa :** La cinquantaine, élégant en toute circonstance, avec un peu quelque chose de hautain dans son allure et ses manières, Ichamasa est le plus apte (après Maruko) pour prendre la tête du domaine. Il est veuf depuis des années et ne dispose pas d'héritier masculin. La famille Iwasagi va le pousser à marier sa fille avec l'héritier aussitôt qu'il sera désigné. Il va tout faire pour que les Scorpions soient écartés de la succession, et espère bien ramener Ikeda du côté de la Grue. Il risque d'y perdre des plumes, les Scorpions désirent en faire leur bouc émissaire.

**Kakita Saito :** le premier fils de Sotoro est un puissant bushi qui s'entraîne régulièrement au dojo Daidoji. C'est une force de la nature et un homme porté sur les femmes (geishas, prostituées, filles de paysans), la boisson et les

jeux d'argents. Marukane et Maruko désireraient s'en débarrasser en l'envoyant sur un lointain champ de bataille. Il tua son seigneur dans un accès de colère incontrôlé et fit promettre à son frère, l'unique témoin du meurtre de ne rien dire.

**Kakita Iruko :** Le second fils de Sotoro était le plus brillant de ses deux enfants. Fin duelliste, habile poète et galant homme, il officiait depuis plusieurs années comme yojimbo de Marukane. Iruko, bien conscient de sa supériorité sur son frère aîné, passait son temps à réparer ses bourdes. Incapable de le dénoncer pour le meurtre de son seigneur, il se suicida en se jetant dans le fleuve.



## INTRODUCTION

A peine le temps de descendre de cheval que les ennemis se profilent déjà à l'horizon, sous la forme d'une colonne de yojimbo de la famille Kakita et Daidoji. Rapidement, les soldats entourent les PJ et leur donnent l'ordre de les suivre. Si la situation penche dangereusement vers une inévitable confrontation, un bel homme à l'allure distingué, mais visiblement froid et hautain, descendra alors de son palanquin. Iwasagi Ichamasa se présente alors comme le chef de la famille Iwasagi, et proposera aussitôt une belle somme de koku ainsi que les faveurs de la Grue pour élucider le meurtre de son cousin, le riche propriétaire de la Pêche Illuminée. Si la situation ne semble pas dégénérer, Ichamasa restera derrière les rideaux de son palanquin et les PJ traiteront directement avec Kachi, son scribe personnel, qui dirigera les opérations pour le compte de son maître.

- Un jet d'Intuition / Sincérité permettra de découvrir qu'Ichamasa (ou son serviteur) laisse de côté certains détails. Les koku et les faveurs sont notamment là pour faire diversion. Il balayera les éventuelles questions de la main et proposera de doubler la récompense. En fait, Ichamasa pense connaître le meurtrier de son cousin, mais préfère se taire pour le moment.
- Un très bon jet d'Intuition / Etiquette permettra également de découvrir qu'Ichamasa est relativement inquiet suite à la mort de son cousin.

Si les PJ se montrent méfiants, il expliquera alors en privé qu'il se fait du souci pour l'avenir de la famille de son cousin, et qu'il souhaite mettre rapidement un héritier à la tête de la famille. Quoi qu'en pensent les PJ durant toute l'aventure, Ichamasa restera leur meilleur allié. C'est une personne droite et honnête, qui place les intérêts de la famille Iwasagi avant tout le reste. Un PJ poli, respectueux des traditions, honnête et sachant faire preuve d'abnégation et de discrétion, trouvera en Ichamasa un allié sincère. Il fera comprendre qu'il est avant tout un membre de la Grue, et que les PJ ne sont pas du tout du même monde que lui.

*Note : Les PJ font peut être partie de la clientèle de la Pêche Illuminée ou au contraire n'ont jamais réussi à pénétrer dans ce temple du luxe et du plaisir. Peut être qu'un des PJ est le protecteur d'une des geisha ou est amoureux d'une jeune fille qu'il a croisée au marché il y a quelques jours et qui se trouvera être une geisha sur le point d'épouser un répugnant samurai du Crabe...*

## LE DOMAINE DE LA PECHE ILLUMINEE

Énorme domaine installé sur une des îles du Fleuve, la Pêche Illuminée n'est accessible que par les petites jonques qui s'élancent des deux pontons installés sur chaque berge.

Les pontons sont sous la surveillance de bushi Kakita et de leur chef, Kakita Sotoro, un solide vétéran qui a perdu sa main gauche suite à une campagne militaire sur les terres du Phénix. C'est également lui qui s'occupe de l'approvisionnement du domaine, secondé par son fils, Kakita Saito. Il touche une part sur les tractations commerciales qui passent par le port du domaine.

Son second fils, Iruko, était le yojimbo de Marukane. Il s'est donné la mort en apprenant la mort de son maître en se jetant dans la rivière. Son corps n'a pas été retrouvé. Lui et Marukane passaient beaucoup de temps à discourir en observant le fleuve. La mort du jeune homme a touché tous le monde. C'était un fin duelliste et un poète relativement doué. Marukane voulait l'envoyer étudier à la capitale.

L'intérieur de la propriété est immense et somptueux, les jardins magnifiques et la petite forêt de bambous qui masque les différentes parties du domaine laisse passer une douce lumière teintée de nuances vertes et jaunes. La forêt est le domaine des enfants de la famille. Des bushi patrouillent régulièrement sur la muraille qui entoure le domaine. A cela s'ajoutent les yojimbo des visiteurs importants (lorsqu'ils ne viennent pas discrètement durant les chaudes soirées d'été).

La première question que devrait se poser un PJ un peu malin, est de savoir comment on a réussi à pénétrer ici. A cause de la saison, c'est presque impossible à la nage. Le serviteur manœuvrant la jonque a d'ailleurs dû s'y reprendre à trois fois pour apponter correctement.

La deuxième question qui vient ensuite à l'esprit d'un PJ masculin est de savoir qui est cette adorable jeune personne, qui quitte le domaine en compagnie d'un yojimbo du Scorpion. Il s'agit de Bayushi Ino. Ino est une adorable jeune femme, belle mais simple et naturelle. Seul le peigne en bois finement ouvragé qui maintient ses cheveux, trahit son goût du luxe. Ino ne fera pas attention aux PJ, mais fera tout pour se faire remarquer.

Une fois les PJ sur la terre ferme, Ichamasa et Kakita Sotoro les conduiront dans les quartiers d'habitation de la famille Iwasagi. Là, ils feront connaissance avec le reste de la famille. Cela n'a rien de fondamental pour le moment, mais faites comprendre aux joueurs que la famille Iwasagi est composée de plusieurs branches pas



forcement unies. En fait, le problème de succession risque de faire éclater les dissensions entre les différents groupes.

- Avec un jet d'Intuition / Etiquette, les personnages remarqueront plusieurs groupes distincts. L'ambiance est orageuse et les sourires forcés. Mais comme tous les membres de la Grue, les samurai Iwasagi savent mentir.
  - Les hommes d'Ichamasa portent des bijoux en coquillages, trahissant leurs origines. En effet, les terres d'Ichamasa se situent à plusieurs jours d'ici, sur la côte.
  - Les hommes de Marukane (dont Sotoro et son fils) semblent impatients de trouver l'assassin de leur maître.
  - Les hommes de Kakita Asami assurent la protection de leur maîtresse et ne se mélange pas aux autres bushi.
  - Les hommes de Maruko discutent facilement avec les gardes de la délégation Scorpion présente.

## LA MORT D'IWASAGI MARUKANE

La mort du seigneur de la Pêche Illuminée, bien que mystérieuse, est d'une banalité affligeante. Alors qu'il s'apprêtait à prendre un bain dans le jardin zen, Marukane surprit Kakita Saito en train d'abuser d'une des servantes, la jeune Inoue. Après avoir renvoyé la jeune femme en lui faisant promettre de ne rien dire, il annonça à Saito qu'il devait quitter le domaine sur le champ. Imbibé de saké, Saito poignarda son seigneur dans le dos. Horrifié par son acte, il alla se confier à son frère Iruko.

Incapable de dénoncer son frère, celui-ci arrangea la scène de manière à faire disparaître les indices susceptibles de trahir son frère, cacha le corps sous une des cuves des bains, vérifia que personne n'avait pas vu ou entendu quelque chose, élimina la jeune servante en la noyant, trouva un alibi pour son frère, et revint mettre le feu aux bains avant de finalement donner l'alerte. Le lendemain soir, rongé par la culpabilité et accablé par le déshonneur, il se suicida en se jetant dans le fleuve.

La mort de Marukane remonte à deux jours et le feu a ravagé une bonne partie des bassins. Maruko a fait garder le lieu de l'assassinat par des gardes, et entreposer le cadavre de son mari dans les caves. Les différents membres de la famille n'ont pas réussi à se mettre

d'accord sur le nom d'un magistrat, et Ichamasa a été obligé de chercher des enquêteurs indépendants. La magistrature a été prévenue de la mort de Marukane, mais la famille a annoncé que la mort était naturelle, histoire de s'entredéchirer tranquillement pour la possession du domaine.

*Note : La première partie du scénario est une petite enquête sur la mort de Marukane. Puis lorsqu'ils auront un peu avancé, les membres de la famille commenceront à apparaître et l'histoire d'héritage prendra le pas sur le reste. Cette partie du scénario sera alors beaucoup moins linéaire et le MJ devra improviser en fonction de la tournure que prendra l'histoire mais avec la présentation des PNJ (motivation, relations entre eux...) il ne devrait pas y avoir de problème.*

Gardez à l'esprit que les PJ ont été recrutés pour mener une enquête qu'ils ne pourront pas résoudre. Iruko était une personne intelligente et astucieuse. Il sera presque impossible de remonter jusqu'à lui. Au mieux, les personnages pourront-ils se douter de quelque chose, mais ils n'auront aucune preuve tangible. Ils pourront agir librement tant qu'ils restent respectueux des règles, et seront efficacement secondés par les hommes de Sotoro, voire par Saito lui-même. Mais à partir du moment où ils proposeront un nom, les hommes de Saito appliqueront une justice expéditive. Aux PJ de se montrer discrets sur l'avancement de leur enquête.

## ENTREVUE AVEC LES HABITANTS

En questionnant les servants et les geisha, il est possible d'en apprendre plus sur le meurtre de Marukane. Les gardes ne forment pas un groupe soudé et uni, aussi chaque groupe rejettera-t-il la faute sur l'autre. Malheureusement, ils n'ont rien vu, ce qui fera dire à certains que l'assassin était bien renseigné sur les rondes, ou qu'il s'agissait d'un membre du domaine.

La chronologie exacte des actions d'Iruko n'est pas indiquée. En effet, la perception du temps au milieu de la nuit reste floue pour la plupart des habitants. L'annonce de la mort de Marukane, qui coïncide avec le début de l'incendie, a marqué toute la population de l'île et fait office de point 0. On parlera donc d'avant ou d'après l'annonce, d'une heure ou deux avant ou juste après...

- Gyokuran, une des geisha a entendu Marukane parler à quelque un en fin de soirée. Il parlait tout le temps et était énervé. La conversation a eu lieu à proximité des bains. La geisha pensait que son seigneur disputait un serviteur incompetent et n'a pas vraiment fait attention. En apprenant la nouvelle elle a réalisé qu'il parlait sûrement à son meurtrier.



C'est Ayame, sa protectrice, qui comprendra que Gyokuran est au courant de quelque chose et contactera les PJ après leur première visite. Interroger Gyokuran doit permettre de comprendre que l'annonce de la mort de Marukane a été faite environ quatre heures après sa mort, Gyokuran ayant reçu deux clients entre le moment où elle a entendu la conversation et l'annonce de sa mort.

- Des servantes ont entendu une personne pénétrer dans les dépendances de l'okiya avant l'annonce de la mort de Marukane. Azumi, une veille bonne femme chargée du linge certifiera avoir vu l'apprenti cuisinier, Fujio, glisser le long d'une fenêtre avant de sauter dans les buissons en début de soirée (des morceaux de kimono attestent de ces dires). Il est revenu une deuxième fois au milieu de la nuit car elle l'a entendu repartir en compagnie d'une des jeunes trainées qui travaillent ici. Personne n'entendra Iruko revenir une seconde fois pour déposer les indices compromettant Inoue.
- Les PJ feraient bien de se méfier des racontars des mégères s'ils ne veulent pas se retrouver noyés sous les fausses pistes.
  - Kasuga aurait aperçu plusieurs fois Tsunéo, le bûcheron de l'île qui s'occupe des feux et de l'approvisionnement en bois, se rendre de nuit sur les berges du fleuve. En fait, il organise un peu de contrebande avec son fils aîné qui vient à la nage pour emporter quelques bouteilles de saké.
  - Tamaki la préposée aux bains a entendu plusieurs fois des rumeurs concernant une petite jonque qui accoste de temps à autre discrètement au milieu de la nuit. Il s'agit des magistrats de la cité qui viennent toucher un peu d'argent en échange d'un ou deux petits services.
- Fujio, le cuisinier, est bien sûr innocent. Il a cependant pris l'habitude de retrouver ses maîtresses à la nuit tombée. Mais cette nuit là il n'est venu qu'une fois, en début de soirée, avant l'annonce de la mort de Marukane.
  - Fujio expliquera qu'il a vu un samurai Kakita déplacer le corps de Marukane et allumer un incendie. Il était caché dans les buissons et le samurai avait son daisho (avec le mon Kakita) contre l'arbre à côté de lui.
  - Le jeune cuisinier sera incapable de reconnaître le daisho parmi ceux qu'on lui

présentera puisque Iruko s'est noyé avec ses armes...

- Chose étrange, il a cru entendre le samurai pleurer. Il n'a rien dit car il ne veut pas de problème. Et puis si les Kakita sont derrière cela, à qui se confier ?
- Inoue, une servante chargée de la préparation du thé, semble avoir disparu. Personne n'a fait attention à elle, et il faudra donc attendre l'enquête des PJ pour qu'on s'aperçoive de son absence. C'est bien sûr Iruko qui est venu la trouver, pour lui offrir une belle somme d'argent et quelques objets afin de refaire sa vie dans une province éloignée. Crédule, la jeune fille quitta le domaine à bord d'une jonque, en direction du sud. A l'extérieur de la ville, Iruko la noya en la jetant dans le fleuve solidement lestée. On ne retrouvera jamais le corps de la jeune fille. Puis il retourna dans sa chambre pour y déposer les indices.
  - Dans les buissons sous la fenêtre de sa chambre on trouve un tanto, des vêtements ensanglantés et un collier cassé.
  - Dans sa chambre, des taches de sang sont visibles sur le sol et sur le coffre de vêtements.
  - Une bague appartenant à Marukane a roulé derrière une petite commode.
  - Certaines rumeurs pourront remonter jusqu'aux PJ concernant la disparition de plusieurs objets de valeurs dans la demeure des Iwasagi (objets dérobés par Iruko pour les donner à Inoue).
- La jonque du bac. Cette nuit, plusieurs jonques ont quitté l'île, mais personne n'a remarqué Inoue, et il n'est pas rare que les clients arrivent en portant des masques ou de larges couvre-chefs. C'est Kakita Saito en personne qui s'occupait des bacs ce soir-là. Il a fait plusieurs allers et retours entre l'île et les berges du fleuve. Bien sûr, il est arrivé juste après la mort de Marukane, mais personne ne pourra retracer son emploi du temps exact en raison de ses nombreux déplacements. Tout le monde l'a vu ici ou là, et cependant il est impossible de savoir à quelle heure, ou de mesurer l'intervalle entre les différents voyages (pour peu que sa jonque ait été réceptionnée par la même personne...). C'est Saito qui a fait embarquer son frère et Inoue

A la fin des interrogatoires, les PJ devraient suspecter la jeune Inoue, à moins qu'il n'accorde de l'importance au



témoignage de Fujio le cuisinier. Témoignage ne valant d'ailleurs pas grand-chose. De plus, Ichamasa ne voudra pas accuser les Kakita présents sans des preuves plus solides. Malheureusement, l'inspection des bains et du corps de Marukane ne va pas éclairer les personnages.

## LES BAINS

Les bains se composaient de plusieurs cuves de bois légèrement surélevées (pour les foyers). Ils étaient noyés au milieu de la végétation et destinés à recevoir la clientèle du domaine. Des petits bassins intimistes avaient été aménagés à certains endroits derrière de larges paravents ou au milieu des arbres. Aujourd'hui l'endroit a été ravagé par l'incendie.

Depuis deux jours l'endroit est totalement désert et soigneusement évité par la population de l'île. C'est le seul endroit qui permet de se rendre réellement compte qu'un meurtre a eu lieu. Les gardes ou les visiteurs parlent à voix basse dans les alentours, les serviteurs font des détours pour ne pas passer par là et les membres de la famille semblent moins enclins aux manipulations lorsqu'ils se trouvent ici. Des gardes patrouilles régulièrement et deux hommes sont postés en permanence au centre des bains.

- Au pied d'un des bassins, légèrement recouvert par les herbes on peut trouver une petite broche sans valeur et quelques perles venant d'un collier cassé. Il s'agit de bijoux appartenant à appartenant à Inoue et déposé là par Iruko afin de la faire accuser.
  - Un PJ malin remarquera qu'il n'y a pas de morceau de tissus coincé dans le fermoir du bijou. La broche n'a donc pas été arrachée pendant une bagarre avant de tomber par terre, mais bel et bien déposée par terre.
  - Si Kakita Asami apprend que les PJ ont découvert ces indices, elle affirmera que les bijoux appartenaient à la geisha Kaori. Elle est sur d'elle car il s'agissait d'un cadeau de sa part. bien évidemment, elle jouera la comédie, feignant d'être embarrassée et hésitant à révéler cette information. Kakita Sotoro confirmera le témoignage de la courtisane.
  - Une des servantes reconnaîtra la broche de son amie. Mais son témoignage ne fera pas le poids face à celui d'Asami.
- Iruko a allumé un incendie afin de faire disparaître les preuves et de brouiller les recherches magiques.

En effet, il sait qu'un shugenja habile pourrait observer la scène en regardant par les yeux des kami de l'eau ou en écoutant les paroles rapportées par les kami de l'air. En allumant l'incendie, il espère ainsi faire disparaître les kami de l'air, de l'eau et de la terre sous la colère du feu. En termes de jeu, la difficulté des sorts s'en trouve grandement augmentée (sauf ceux du feu bien évidemment). Si jamais les PJ parvenaient tout de même à utiliser efficacement la magie, ils pourraient trouver les éléments suivants :

- Les rebords des cuves ne permettent pas d'observer les alentours en faisant appel à l'eau. Toutefois, Kakita Saito est la dernière personne à avoir pris un bain (il tombe sur Inoue alors qu'il s'apprêtait à quitter les bains).
- Une légère odeur de thé est rapportée par l'air. Inoue portait des sacs de feuilles de thé. Tout a brûlé dans l'incendie.
- Saito ne parle pas et se contente d'écouter les remontrances de Marukane. De plus, il ne le nomme pas. On ne peut donc pas l'identifier. Par contre, le ton employé indique qu'il s'agit d'une personne respectable car Marukane le vouvoie (comment, c'est vous !!! Quittez mon domaine sur le champ...).
- Marukane s'adressa également à la servante : retourne dans ta chambre et ne dis rien ou tu auras affaire à moi.

## LE CORPS DE MARUKANE

Le corps de Marukane se trouve dans une cave au fond des sous sols. La pièce est constamment gardée par six hommes de la famille Iwasagi qui se relaient toutes les quatre heures. Le corps a été abîmé par les flammes. Ikeda est arrivé à temps pour sauver la dépouille de son père mais il était déjà trop tard. De nombreux gardes saluent le geste du jeune bâtard et le verraient bien comme successeur de Marukane à la tête du domaine. Personne n'a pénétré dans la pièce. A part la famille qui est venue se recueillir, bien évidemment. Maruko et Ikeda sont venus en premier, puis Ichamasa et sa fille et enfin Asami et son enfant.

- Le visage de Marukane a été abîmé par les flammes, il est donc difficile à identifier. Laissez les PJ échafauder des théories fumantes, mais il s'agit bien de Marukane.



- Marukane est mort d'un violent coup de tanto dans le dos. Les chairs sont brûlées mais la blessure est profonde (rien à voir avec une blessure faite par une servante).

## LE SUICIDE DE KAKITA IUKO

Rongé par les remords et la culpabilité mais incapable de dénoncer son frère, Kakita Iruko va mettre fin à ses jours en se jetant au milieu du fleuve depuis une jonque. Le poids de son armure de cérémonie l'entraînera rapidement au fond. Se sachant coupable, il se refuse à faire seppuku et préfère une mort déshonorante. Le fait qu'il se jette dans le fleuve est pour lui lourd de signification. Il a tué son maître (de manière symbolique) par le feu et il passait de longs moments avec lui sur les bords du fleuve. Iruko sera donc introuvable au début du scénario.

- Personne n'a assisté à la scène en dehors de Nahao qui passe son temps à observer l'île depuis le temple de Benten. Totalement perturbée par cette image, Nahao mettra plusieurs jours avant de réussir à parler de cela à un moine qui viendra aussitôt avertir les seigneurs du domaine. Une occasion de rencontrer Nahao. Au MJ de juger du moment opportun de la venue du moine. C'est une bonne occasion de relancer un peu le scénario si jamais les PJ piétinent un peu.
- Retrouver le corps du yojimbo peut être long et fastidieux, c'est néanmoins un moyen de démêler toute cette affaire assez rapidement. Fujio reconnaîtra les armes du Kakita qui a allumé l'incendie.
  - Des pécheurs peuvent essayer de remonter le corps en suivant les indications de Nahao.
  - Un shugenja peut demander aux kami de l'eau de rendre le corps qui se trouve au fond du fleuve.
- Iruko étant introuvable, les PJ demanderont peut être à fouiller sa chambre. Ils ne découvriront rien de particulier dans un premier temps. Seule son armure de cérémonie et ses armes sont manquantes.

Il se peut que les personnages pensent enfin tenir leur assassin. Iruko n'avait absolument pas envisagé cette possibilité mais cela conviendra tout à fait à son frère qui n'hésitera pas à tout mettre sur le dos de son frère. De plus, certaines personnes profiteront sûrement de cette affaire pour faire accuser Iruko de l'assassinat de Marukane en essayant d'en faire une partie intégrante du

problème de succession. Les Scorpions pourraient tenter de discréditer Kakita Asami ou Iwasagi Ichamasa.

## LA QUESTION DE L'HERITAGE

Cette partie, bien que peu détaillée va constituer le cœur du scénario. En effet, les PJ vont se retrouver au cœur d'un véritable nid de vipères engagées dans des luttes intestines pour des questions de succession. Ils risquent d'être confrontés à des faux témoignages, de découvrir des preuves matérielles falsifiées et se retrouver au centre des alliances politiques et des faveurs des courtisans. Etant donné que les protagonistes n'agiront qu'en fonction des découvertes des personnages, le MJ devrait s'adapter et improviser. En effet, Kakita Asami ne prendrait pas le risque de déposer un indice sur la scène de crime pour faire accuser Kaori du meurtre si jamais il s'avérait qu'elle est bien l'auteur du crime.

Si jamais les PJ ne parvenaient pas à remonter jusqu'à Iruko, ce qui est fort possible, tous les protagonistes se satisferaient d'un bouc émissaire et tenteraient d'en tirer profit de la même manière. Ce qui compte, c'est d'essayer de relier le meurtrier à un adversaire dans la succession ou de lui fabriquer un mobile. Ainsi, à la moindre hypothèse énoncée par les PJ, ces derniers verront débarquer les courtisans Bayushi, Kakita Asami ou encore Iwasagi Ikeda pour les inciter à poursuivre dans ce sens, et si besoin, les motiver avec quelque faveur ou récompense.

**Kakita Asami :** Elle doit faire échouer le mariage entre Ikeda et Bayushi Ino afin d'empêcher la légitimation d'Ujimasa.

- Dès qu'elle apprend que Kaori possède une lettre de Musagi qui légitime son bâtard, elle essaiera de
  - la faire voler par ses hommes (Kakita Sotoro par exemple).
  - de couvrir les PJ de faveurs pour qu'ils accusent Kaori du meurtre de Marukane.
  - faire tuer l'enfant (en l'étranglant) et montera un stratagème pour faire accuser Ikeda et des Scorpions. Elle fera déposer le corps de l'enfant dans la forêt de bambous avant de faire parvenir un message avec un sceau Bayushi à Ikeda lui demandant de se trouver dans la forêt pour parler de l'héritage. Elle cachera son propre fils et ameutera le domaine en expliquant que les enfants ont disparu. La dernière fois qu'elle les a vus, ils jouaient dans la forêt. Le sceau

Bayushi est caché dans les affaires d'une de ses servantes.

- Pour faire annuler les négociations, Asami espère discréditer les Scorpions (cf. plus haut) ou proposer un autre époux à Bayushi Ino, ce qui revient à proposer plus d'argent que les Scorpions n'espèrent en obtenir du domaine. Pour réussir, il lui faudra le soutien d'Iwasagi Ichamasa (et de sa famille). Elle demandera aux personnages de servir d'intermédiaire (cf. le paragraphe sur Ichamasa).

**Iwasagi Ichamasa :** Il est ouvert à toute solution qui préserve l'unité du domaine. Il acceptera la proposition d'Asami et utilisera ses connaissances pour trouver un autre époux à Bayushi Ino. Il fera cependant semblant de ne pas être d'accord afin d'obtenir les faveurs d'Asami (ou celles des PJ si jamais ils s'investissaient dans cette affaire). Bref, il va tenter d'obtenir lui aussi un petit quelque chose.

- Si jamais un PJ représente un beau parti, il demandera à marier sa fille avec un membre de sa famille
- Sinon, il désire obtenir la gestion des ports du domaine qui sont pour le moment sous la responsabilité de Kakita Sotoro. La difficulté de cette partie sera de mener ces négociations dans le plus grand secret afin que Sotoro ne se rende pas compte qu'il perd son avantage commercial. Et cela risque de ne pas être évident avec Ino qui colle les PJ et Saito qui les seconde dans l'enquête... Les soutiens au sein de la famille Kakita d'Asami ne s'opposeront pas à une telle tractation. Certes, ils perdent le port (qu'ils possèdent via Sotoro) mais ils récupèrent tout le reste du domaine si le fils d'Asami hérite. Le véritable perdant serait alors Kakita Sotoro.

**Kaori :** La jeune geisha dispose d'une lettre qui légitime son enfant. Malheureusement, elle ne sait pas trop comment procéder. Elle tentera une approche auprès d'un PJ, peut être celui qui semble le plus gentil. Elle sera prête à donner cette lettre à Asami, Ikeda ou au Bayushi en échange d'une forte somme d'argent, d'une propriété loin d'ici, de faveurs... Elle essayera tout de même de faire monter les enchères et se montrera maligne (elle ne donne rien sans rien, et ne garde pas la lettre avec elle). Elle demandera au PJ de lui servir de négociateur. C'est un jeu dangereux qui fera prendre des risques au PJ (attaque contre sa personne lorsqu'il va récupérer la lettre en ville par exemple...).

**Bayushi Ino :** Elle se moque d'Ikeda et désire surtout un domaine et un époux important. Si on lui propose mieux,

elle acceptera après avoir négocié pour la forme (et espérer obtenir un peu plus). Sinon, elle se doit d'écarter Asami, Kaori et Ichamasa. Ino ne prendra part à aucune manœuvre, par contre 3 de ses serviteurs sont entraînés pour ce genre de pratique. Si jamais Ino se fait coincer par les PJ, elle négociera et les couvrira de faveurs en échange de leur silence.

- Si un PJ a un secret exploitable, elle l'apprendra et le fera chanter pour orienter l'enquête sur ses adversaires.

- Elle fournira un faux document qui désigne Ikeda comme le commanditaire de l'attaque du monastère ou résidait Musagi. Au PJ de le faire resurgir au cours de l'enquête.

- Si elle apprend que Kaori possède une lettre de Musagi, elle obligera un PJ à se la procurer, quitte à éliminer les hommes d'Asami qui tenteraient la même chose.

- Elle fera parvenir aux PJ une fausse lettre de Musagi déclarant qu'il n'a pas eu d'enfant avec Kaori. La lettre est marquée du sceau personnel de Musagi. Les Scorpions l'ont volé au monastère.

- Elle tentera de faire empoisonner Kansuke. Le poison se trouve sur les friandises que la nourrice des enfants leur donne en fin d'après midi. Les moines du temple de Benten sont connus pour leur pratique de la médecine et devrait pouvoir sauver les enfants. L'occasion de rencontrer Nahao. Les friandises viennent d'une petite boutique en ville. Le marchand reconnaîtra avoir été volé pendant la nuit. Il a réussi à blesser un des voleurs à la jambe droite. Il doit surement boiter.

## CONCLUSION

La fin du scénario est totalement libre et il y a fort à parier que les personnages auront un grand rôle à jouer dans la désignation de l'héritier. Il n'y a pas d'héritier meilleur qu'un autre. Finalement tout dépendra du choix des PJ et des avantages qu'on leur offrira. Les possibilités sont nombreuses et un PJ malin pourrait tout à fait épouser Asami ou Kaori, marier sa sœur avec Ikeda ou prendre la place de Kakita Sotoro comme gérant du port...

Bien souvent, les questions d'héritage aboutissent à un partage du domaine ou débouchent sur des conflits internes au sein d'une famille auparavant unie. Il se pourrait très bien que la Pêche Illuminée n'échappe pas à

ce principe. Encore une fois, tout dépendra des actions des PJ.

Si jamais vous désirez un peu d'action, les tensions entre les différentes factions peuvent se régler à coup de poing ou déboucher sur des duels. Les hommes de Bayushi Ino peuvent être joués comme des Ninja courant sur les toits ou dans les bois du domaine...

Un scénario écrit par Ryute (Cyril CORBERAND) avec une aide de jeu de Sébastien Rubier et des illustrations d'Arnaud Fornerot (<http://a-fornerot.deviantart.com/>).



- 01 Magistrature Impériale
- 02 Palais du Gouverneur
- 03 Domaine Iwasagi
- 04 Temple de Benten
- 05 Comptoir marchand Phoenix
- 06 Comptoir marchand Licorne
- 07 Palais de la garnison Daidoji
- 08 Boutique de Koïs (carpes)
- 09 Maison de Thé
- 10 Auberge du Fleuve doré
- 11 Marchand de Chevaux
- 12 Bourrelrier
- 13 Auberge de la Maison des Grues
- 14 Fabrique de Tsuba Kakita
- 15 Fabrique de Saké
- 16 Marchand de Rapaces
- 17 Marchand de Saya Kakita
- 18 Usurier
- 19 Maison de Geisha
- 20 Maison de Jeux
- 21 Auberge de la Pierre de Doji
- 22 Forgeron
- 23 Dojo Kakita
- 24 Pigeonnier
- 25 Marchand de Soierie
- 26 Auberge des Vagues Endormies
- 27 Tatoueur Doji
- 28 Blanchisserie
- 29 Ecrivain public
- 30 Atelier du peintre Doji Saitoro
- 31 Dojo Daidoji
- 32 Port
- 33 Entrepôts

## AIDE DE JEU : LA PÊCHE ILLUMINÉE, DOMAINE DE LA FAMILLE IWASAGI

### L'HISTOIRE DE LA FAMILLE IWASAGI.

Un jour, un rônin d'Otosan Uchi nommé Iwasagi, sortant légèrement ivre d'une maison de prostitués et se rendant à l'auberge où il résidait, entendit des bruits de lutte dans une ruelle. Toujours galvanisé par l'espoir d'un bon combat, il se rendit là où le menaient ses oreilles. Il y trouva, en train de combattre, un homme richement vêtu mais blessé, acculé contre un mur par une demi-douzaine d'assaillants. De nombreux cadavres de samurais, rapidement identifiés comme des membres du Clan du Lion, s'épandirent sur le sol dans des positions plus ou moins grotesques. Ne supportant pas l'idée d'un combat qui ne serait pas équitable, Iwasagi prit parti pour le samurai solitaire. Devant cette aubaine, ce dernier contre-attaqua alors qu'Iwasagi taillait le flanc des agresseurs. Ils eurent vite raison des Lions. L'agressé se nommait Doji Matsake, et était un sensei honorable de Kyuden Kakita. Les événements qui lièrent d'amitié Iwasagi et Matsake ne seront pas contés ici tant ils sont nombreux. L'histoire retiendra que Doji Matsake obtint qu'Iwasagi puisse rejoindre le clan de la Grue, et un nom de famille lui fut octroyé. En raison de l'amour inconditionnel qu'Iwasagi avait pour les femmes, on lui donna comme domaine, non pas des terres, mais un ensemble de maisons de prostituées à gérer.

Depuis, les descendants d'Iwasagi dirigent des maisons liées au monde des femmes ; toutefois ils ne s'occupent plus de la plus ancienne profession du monde. En effet, au fil des siècles, un groupe de yu-u-jio a réussi à s'élever de sa condition, donnant ainsi naissance aux geiko. La famille Iwasagi a évolué en même temps que ces femmes, chaque parti tirant profit de l'autre.

### STRUCTURE DU DOMAINE

Le domaine de la Pêche Illuminée est géré par Iwasagi Marukane et plus particulièrement par son épouse, une ancienne geisha : Maruko. Le domaine est situé sur une petite île dressée au milieu du Fleuve en plein cœur d'une cité de la Grue. En plus de la protection naturelle offerte par le fleuve, le domaine est entouré d'une petite muraille qui le protège des regards curieux et envieux.

Le domaine se compose des structures suivantes :

- Une petite enceinte entourant l'île.
- Un salon de thé et de saké nommé « la Pêche Dorée ».

- Une okiya (maison de Geisha)
- Les quartiers d'habitations de la famille Iwasagi.
- Un jardin zen avec des bains.
- Un embarcadère avec un bac.

### Le salon de thé et de saké: la pêche dorée



L'unique accès au domaine de la Pêche Illuminée se fait par voie fluviale. C'est sous la muraille qui relie les deux imposantes tours de bois que se trouve le ponton de débarquement. Lorsqu'une embarcation s'approche du ponton, elle glisse sous deux magnifiques torii représentant des geisha inclinées vers les visiteurs, avant d'être pris en charge par deux servantes.

La tour nord regroupe les cuisines, des celliers où sont stockés les différents vins de riz et saké, les salaisons de viande et de poisson, et un bassin qui permet de conserver le poisson frais. Une grande partie du personnel loge dans les étages supérieurs.

La tour sud abrite les salons de thé et de saké. C'est au rez-de-chaussée que le futur client est accueilli par une jolie servante, qui l'aide à ôter ses chaussures avant de lui servir une tasse de saké (ou de thé selon la préférence). Une fois le visiteur muni de sa tasse et délesté de son daisho, un panneau de papier de riz coulisse, laissant apparaître un large escalier conduisant à l'étage supérieur. Le saint du saint apparaît. Une salle impressionnante donnant sur une scène (la plupart du temps innocupée) s'offre à ses yeux. L'endroit est baigné



dans la lumière tamisée des lampions. Quelques grues de papiers, au plafond, semblent fixer les visiteurs de leur sagesse infinie. De nombreuses tables, où habitués et inconnus dînent, sont disposées de part et d'autre de la scène. Des servantes apportent les repas aux convives tandis que les geisha servent le saké en discutant. Il est tout à fait possible de voir l'une d'entre elles entamer une danse, ou improviser une pièce de théâtre pour divertir les clients. C'est de cette salle qu'il est possible de rejoindre le jardin zen, puis de là, l'okiya.

### La maison de vie des Iwasagi

La maisonnée, noyée au cœur d'une petite forêt de bambous, sert de lieu d'habitation pour la famille Iwasagi. Outre les salles de vie, les chambres et les communs, on y trouve une petite salle d'entraînement destinée à Iwasagi Musagi, l'héritier de la famille Iwasagi. C'est également là que l'école de geisha Iwasagi dispense son savoir. Une grande partie du rez-de-chaussée est donc mise à disposition des différentes geisha, ou des artistes chargés d'enseigner les bases du métier aux futures geisha.

### L'okiya

L'okiya, entourée par une grande barrière de bambou, se trouve tout au fond du jardin zen. Il s'agit du cœur du domaine. C'est là, au sein d'une tour de 6 étages, que l'on peut trouver des salles de restauration plus intimes prévues pour quelques convives, et des chambres, où les geisha pourront offrir des spectacles privés (et plus) à leur favori ou leur dana (protecteur). Les visiteurs non accompagnés ne sont pas autorisés à accéder à cette partie du domaine.

Le rez-de-chaussée abrite une grande salle de réception, un ensemble de bains intérieurs et extérieurs, ainsi que les cuisines. Une petite cour à l'arrière du bâtiment sert de lieu de stockage et offre une porte de sortie des plus discrètes, pour les cas où. Des dépendances servent à loger les serviteurs de l'okiya et Itasuka, la servante personnelle de Maruko.

Les étages supérieurs sont répartis entre les geisha selon leur rang et leur réputation : 5 geisha se partagent le premier étage, 4 le deuxième étage et ainsi de suite jusqu'au dernier étage qui ne contient qu'une seule et immense pièce. C'est donc au total, 15 geisha qui officient à l'intérieur de la Pêche Illuminée. Toute personne désireuse de « converser » avec une résidente de l'étage devra obtenir l'autorisation d'une résidente de l'étage inférieur. Il est ainsi possible de « patienter » plusieurs années, selon la finesse du visiteur, avant de franchir la porte du cinquième et dernier étage.

A cela s'ajoute une pièce soigneusement dissimulée aux yeux des visiteurs. C'est ici, au fond de lourds coffres de bois laqué, que sont méticuleusement rangés tous les kimonos de l'okiya, ainsi que les différents accessoires nécessaires aux geisha. Il s'agit là de la véritable fortune de la famille Iwasagi.

### LES PERSONNALITÉS DE L'OKIYA

#### Iwasagi Marukane

Dans le but de connaître le monde des arts, les parents de Marukane l'envoyèrent dès son plus jeune âge dans une école de théâtre kabuki, puis il revint au domaine pour apprendre la gestion et les finances. A l'âge de 23 ans, il fit la rencontre de Maruko, une geisha un peu plus âgée originaire des terres du Scorpion, qui cherchait une okiya où exercer. Maruko abandonna alors la profession pour devenir épouse.

Il n'y avait pas grand-chose à dire sur cet homme calme et réservé, si ce n'est qu'en plus d'être un excellent comédien, il était aussi un formidable gestionnaire. En effet, ses parents, désirant agrandir la fortune familiale, lui avaient accordé des fonds dans le but d'étendre leur activité. En l'espace d'une quinzaine d'années, Marukane avait fait du domaine de la Pêche Illuminée une des plus somptueuses maisons de geisha des provinces de la Grue. Il avait su choisir avec goût les artistes et artisans qui avaient rénové la bâtisse, engager les geisha les plus prometteuses et éviter les ennuis avec ses nombreux concurrents.

Son union avec Maruko ne donna naissance qu'à un seul enfant : Iwasagi Musagi. Tout se passa bien pendant quelques années, mais la santé de Musagi déclina rapidement jusqu'à devenir très préoccupante. Marukane tenta de le faire soigner par les meilleurs médecins Asahina, avant de l'envoyer dans un lointain monastère du Dragon pour essayer de fortifier son corps et son esprit. Petit à petit, avec les enseignements des moines, la santé de Musagi se stabilisa doucement, et l'on en profita rapidement pour organiser un mariage avec une jeune fille de la branche Kakita. Cette union n'avait d'autre raison que d'assurer une descendance à Marukane. Et c'est ainsi que Kansuke vit le jour.

Malheureusement, peu de temps après son mariage, la santé de Musagi déclina à nouveau, et il fut contraint de repartir dans les montagnes du Dragon. Quelques années après son départ, un émissaire Miya rapporta les possessions de Musagi, et annonça que le jeune homme avait perdu la vie lors de l'attaque du temple qui l'hébergeait par une troupe de pillards du Phénix.

Parallèlement, afin de s'assurer un héritier, Marukane avait pris plusieurs concubines parmi les geisha de son domaine. Et c'est avec l'une d'elle, Nahao, qu'il avait eu son second enfant, Ikeda. Ce dernier reçut toute l'éducation nécessaire à en faire un parfait héritier, mais ne fut jamais légitimé par Marukane.

Actuellement, l'héritier du domaine de la Pêche Illuminée est le fils de Musagi (le petit-fils de Marukane). Malheureusement, il semble que le jeune Kansuke soit affublé de la même maladie que son père. C'est pourquoi Marukane pensait de plus en plus à reconnaître Ikeda comme fils légitime, afin d'obtenir un héritier pour sa lignée. Malheureusement le destin en décida autrement.

### Iwasagi Maruko

Maruko est une femme tendre et douce, dont la beauté transparaît encore malgré les rides qui commencent à orner son visage. Elle est à même de comprendre les filles qui vivent dans l'okiya, remplissant le rôle de mère et confidente pour ces jeunes femmes dont l'unique but dans la vie est de servir. C'est également une excellente gestionnaire qui n'hésite pas à sévir au besoin.

Originnaire du clan du Scorpion, elle fut dans sa prime jeunesse une geisha renommée, disposant d'un richissime protecteur Bayushi, qui la traitait avec les plus grands égards. A la mort de ce dernier, ayant pu s'offrir la liberté grâce aux rentes qu'il lui versait, elle partit en direction de la capitale en vue d'offrir ses services à une okiya de renom. L'avenir fut tout autre.

Elle fit la connaissance de Marukane, un jeune Grue, unique héritier d'une okiya. Elle s'installa dès lors dans une auberge luxueuse et Marukane lui fit sa cour. Cette situation dura un an, le temps imposé par les parents de Marukane, dans le but de vérifier le réel statut de geisha de la prétendante et le désir véritable de leur fils pour cette femme. Le couple se maria, et leur vie fut depuis heureuse, malgré la santé de leur unique fils. Maruko poussa son époux à prendre des concubines, persuadée que c'est elle qui avait transmis cette malédiction à son fils (le fait qu'Ikeda soit en parfaite santé semble lui donner raison).

Maruko, même si elle était la véritable gestionnaire de l'okiya, s'effaçait toujours en présence de son époux. Bien qu'appartenant depuis de nombreuses années à une famille du clan de la Grue, son style vestimentaire et ses manières s'apparentent toujours plus ou moins à celui du clan du Scorpion.

### Iwasagi Musagi

Les seules choses dont Iwasagi Musagi se souvient de sa tendre enfance sont les bras doux de nombreuses femmes, les rires au plus profond de la nuit, les odeurs des repas, et la musique flûtée qui filtrait à travers les murs de sa chambre. Son père Marukane tenait en effet une belle maison de geisha héritée de ses ancêtres.

Pendant un temps, le couple fut aux anges. Membres du clan et étrangers ne cessaient de louer la présence de ce garçon probablement touché par Dame Doji. Mais, au bout de quatre années, Musagi tomba gravement malade et on commença à parler de malédiction. Malgré tous les traitements essayés par les médecins et les shugenja de la famille Asahina, personne ne réussit à soigner l'enfant. Ce fut finalement un vieux moine du clan du Dragon qui emmena Musagi dans ses montagnes pour tenter de le sauver.

Durant la quinzième année de sa vie, la santé de Musagi s'améliora, il devint moins maigrelet et son souffle moins souffreteux. Les parents, profitant de cette aubaine, organisèrent un mariage avec la jeune Kakita Asami. Deux années plus tard, le couple donna naissance à un jeune garçon prénommé Kansuke. Mais Musagi, de nouveau malade, s'en retourna sans explication dans ses montagnes d'adoption. Quelques mois plus tard, le même mal s'empara de son jeune fils.

### Les geishas de l'okiya

**Ashi (Roseau) :** Ashi est une femme de beauté classique sans son maquillage. Elle est, par contre, passée maître dans les arts de la séduction ainsi que dans ceux visant à améliorer son charisme. C'est la geisha la plus âgée de l'okiya, et de par ce statut elle est respectée. Toutefois elle n'est pas la plus demandée.

**Yuri (Lys) :** Yuri est une jeune femme timide et introvertie. Bien que très jolie, elle use peu de sa beauté pour attirer les hommes. Par contre c'est une excellente danseuse, très aérienne, ainsi qu'une actrice hors pair. Elle apparaît comme une femme fragile et peu sûre d'elle. Cette attitude s'efface complètement lorsqu'elle effectue une chorégraphie ou alors lorsqu'elle interprète un grand drame de théâtre kabuki.

**Kobara (Petite Rose) :** Petite Rose propose un des spectacles les plus courus de la Cité. Shugenja de l'Air, Petite Rose a une maîtrise innée des vents, ce qui lui permet de construire devant les yeux ébahis des spectateurs, un balai de pétale de rose. Très peu de samurai peuvent s'offrir une représentation privée de Petite Rose, c'est pourquoi la plupart du temps ses

représentations se tiennent dans la grande salle commune de l'auberge et elle y fait généralement salle comble.



### Nouveau sort : La Danse des Roses

Rang : 3 / Incantation : 3 tours / ND : 15 / Concentration : Musique / Augmentation : Résistance par 5 ou 2 Personnes / Durée : tant que la musique se fait entendre

Le shugenja est capable de faire apparaître des roses dans le vent. Le spectacle est à couper le souffle. Chaque augmentation permet de captiver cinq spectateurs supplémentaires. Le shugenja doit produire en même temps que ce sortilège une musique entêtante permettant de faire danser les pétales de roses. Le sort inventé par Petite Rose lui permet également d'endormir une personne. Les cibles doivent réussir un jet de volonté ND15 pour ne pas tomber dans un sommeil naturel. Il est possible de prendre des augmentations afin d'ajouter 5 au ND de la cible ou d'endormir 2 personnes supplémentaires.

**Gyokuran (Magnolia) et Atsumorisou (Orchidée) :** Ces deux jumelles furent achetées à l'âge de 6 ans par le père de Marukane dans les quartiers pauvres d'Otosan-Uchi. Elles considèrent Marukane comme leur sauveur, et font tout ce qui est en leur pouvoir pour lui plaire. Ces deux jumelles sont les protégées d'Ayame et de Shakuyaku. Bien que leurs capacités de danseuses et d'actrices soient médiocres pour des geishas, elles commencent à se constituer une bonne clientèle pour leur futur. Elles ont un excellent sens de l'humour qu'elles manient aussi sûrement qu'un sabre.



**Ni Lu (Les 3 Coquelicots) :** A première vue Ni Lu a tout de la femme réservée, timide et sensible. Si on n'y prend pas garde, on lui donnerait le bon dieu sans confession. Mais il n'en est rien, car si elle ne brille pas dans les domaines artistiques, elle a bien d'autres atouts sous son kimono. Ni Lu est une gaijin sans grand tabou qui adore dévergonder tout ces jeunes samurais, qui

viennent se jeter dans ses filets. Evidemment, comme se n'est pas vraiment le style de la maison, elle fait cela toujours discrètement. Il ne faudrait pas que Iwasagi Marukane vienne à le savoir car elle empoche pas mal de pourboire grâce à cela.

**Ayame (Iris) :** Fille d'une geisha d'Otosan-Uchi, sa mère l'envoya dans une Okiya Iwasagi dès son plus jeune âge, l'enfant devenant une gêne pour le futur époux. Déjà rompu au monde des geishas, elle assimila rapidement les différents métiers d'art, puis de par sa beauté et son application dans l'étude, elle devint la protégée d'une geisha renommée de la capitale qui lui apprit comment se servir du langage comme d'une arme. Toutes les geishas apprirent bientôt à ne pas chercher noise à cette apprentie qui avait une véritable langue de serpent. Ayame est une jeune geisha froide et cruelle, toutefois la présence de sa nouvelle protégée et de sa sœur l'amusent beaucoup.



**Shakuyaku (Pivoine) :** Shakuyaku est arrivée tardivement dans l'okiya, à l'âge de 16 ans. Elle provient d'une autre maison Iwasagi qui a brûlé dans de mystérieuses circonstances. Elle s'est tout de suite faite remarquée par son éblouissante beauté et par sa maîtrise de l'art du service et de l'Ikebana. Mais avant tout, c'est son caractère doux et humble qui est apprécié. Cette jeune femme se nomme Shosuro Minoruki. Les Scorpions ont toujours eu conscience que les geishas pouvaient être de véritables sources d'informations. Ils l'ont formée dès son plus jeune âge, en vue de la substituer à une artiste dans le futur. Ainsi le clan a trouvé une jeune geisha qui lui ressemblait beaucoup. Ils incendièrent l'okiya et la firent passer pour la seule survivante.



## BATARD ET HERITAGE

### UNE ADJ DE YOSHINO ET FETSUO

#### GENERALITES

Voici quelques remarques et pistes de réflexion sur les enfants nés en dehors du mariage, sur leur situation sociale et l'opinion que l'on avait d'eux. Ont-ils été acceptés par leurs pères, leurs frères et sœurs ? Ont-ils joui de la même éducation que les enfants légitimes ? Y-a-t-il une différence entre les bâtards eux-mêmes ?

*Note : ces remarques sont valables pour la société féodale française. Néanmoins, elles peuvent s'adapter à l'univers de Rokugan si jamais on ne désire pas rentrer dans les détails. En fait, je ne connais pas grand-chose à cet aspect du jeu. Chacun fera en fonction de ces connaissances et de ses envies.*

Beaucoup d'hommes nobles ont un grand nombre d'enfants, tant légitimes qu'illégitimes. Les cas de femmes adultères sont beaucoup moins fréquents, et concernent surtout la roture. Parfois, un enfant est considéré comme un bâtard lorsqu'il est né avant le mariage des parents.

Si jamais un homme, marié ou non, avait un enfant avec une fille de bas étage, il n'était pas très enclin à accepter son rejeton dans sa famille et le laissait avec la mère, à qui il accordait parfois de l'argent ou des avantages.

Inversement, un homme, marié ou non, ayant un enfant avec une mère noble, surtout si elle est d'un rang plus élevé que le sien, sera plus enclin à accepter son enfant (et la mère) dans sa famille.

Le rôle des bâtards ne différait guère de celui des enfants légitimes : devoir d'assistance, devoir de conseil... De plus, ils pouvaient intervenir dans les différents actes concernant les donations, les ventes ou les achats de patrimoine, parce qu'ils pouvaient hériter. De plus, ils vivaient au sein de la famille avec les autres enfants, jouant avec eux et recevant la même éducation. D'une manière générale, tout dépendait du statut de la mère.

Les bâtards constituent aussi un atout militaire de premier ordre, et sont en outre un moyen de combler les vides laissés par les fils légitimes, morts au combat ou sans descendance.

### DIGRESSIONS : LES HATSUKOI-KO

Les hatsukoi-ko, les enfants de l'amour, naissent en dehors des normes de la société, le plus souvent par infidélité au serment du mariage, mais aussi par la rupture des vœux de célibat.

Outre l'aspect moral lié à la fidélité envers un engagement, qui peut alors faire planer le doute sur la fiabilité des géniteurs, la problématique des bâtards est avant tout une question de droits.

#### LA LOI.

Le plus important de tous est le droit sur la succession. La distinction entre un bâtard reconnu ou pas est alors fondamentale.

Le bâtard reconnu par un de ses parents peut prétendre aux mêmes droits que ses autres enfants. Aux yeux de la famille et du clan, il sera considéré comme un autre enfant né d'un précédent mariage.

Plus difficile est la tâche pour un bâtard non reconnu, car alors il devra prouver son ascendance. Cela peut être par des témoins, des documents mais pas par la magie. Dans la plupart des cas, la réputation et l'influence des témoins sont primordiales pour qu'il soit reconnu par les pairs.

Notons ici le travail des généalogistes Ikoma, Miya et Shosuro. Leurs compétences en la matière ont souvent permis de retrouver la trace d'héritiers illégitimes, ou de produire des documents inopinément.

A Rokugan, il n'existe pas de loi générale sur la désignation de l'héritier. Cela repose sur des us et coutumes. L'héritier désigné du vivant d'un seigneur sera celui qui aura préséance, et en principe ne devrait pas être contesté, quel que soit son sexe ou son lignage.

Mais un seigneur peut modifier l'ordre de succession à tout moment, ou un héritier désigné être tué, voire écarté en étant envoyé dans un monastère.

Lorsqu'aucun héritier n'a été désigné, le fils aîné hérite du titre et des biens, ou la fille aînée dans les familles traditionnellement matriarcales.

Dans ces cas, un bâtard peut tenter de faire valoir son droit d'aînesse. Tout comme il est possible de faire sortir d'une retraite forcée un héritier légitime.

## LE STATUT

La place dans l'ordre social d'un hatsukoi-ko dépend le plus souvent du statut de la mère.

Dans bien des cas, les honorables samurais s'assurent que leurs enfants soient correctement élevés.

Il n'est pas rare de voir un père user de son influence pour faire adopter [Désavantage : Adopté] par son clan un fils non reconnu.

Enfin, reconnaître un enfant illégitime permet à ce dernier de devenir membre de plein droit de la famille.

Le plus souvent, l'origine illégale de la conception n'est pas un handicap social pour un bâtard reconnu.

## LA GLOIRE

Les hatsukoi-ko les plus importants sont bien évidemment ceux des personnalités les plus en vue. Ainsi, la société s'inquiète peu des bâtards de samurai de bas rang, et bien des armées y trouvent de jeunes gens désireux se couvrir de gloire et d'honneur.

Par contre, quand un seigneur reconnaît un bâtard venant perturber l'ordre de succession, ou encore qu'une courtisane affirme que son enfant illégitime est celui d'un notable et veut prétendre à une part de l'héritage, les choses peuvent rapidement se compliquer.

Les tragiques événements de la fin du règne d'Hantei XII illustrent parfaitement dans quel chaos peut se trouver une maisonnée lorsque trop de bâtards y cohabitent.

## LA GUERRE DES DENTELLES

Hantei XII faillit ne laisser aucune trace marquante de son règne dans l'Empire. Nulle grande menace, nulle bataille légendaire, ni aucune catastrophe naturelle. Aucun éclat, ni évolution majeure durant son mandat, pas de réalisation magnifique.

Mais lorsqu'il mourut, il laissa un grand nombre de veuves et de nombreuses concubines ayant donné la vie. Hantei XII fut pour le moins prolifique, et la Cité Interdite regorgeait de jeunes vies.

La guerre des dentelles débuta par la mort du prince héritier, âgé de 9 ans, d'une tragique chute au bord d'un bassin d'agrément.

Le prince héritier, bien que fils aîné de la Première épouse, n'était que le onzième fils (et le quinzième enfant) de l'Empereur.

Il y eut en tout pas moins de trente morts parmi les enfants d'Hantei XII, durant le mois qui suivit son décès. Une quinzaine d'épouses et concubines moururent.

Si aucune avancée technologique ou magique ne fut faite sous Hantei XII, un grand nombre de techniques d'assassinat furent par contre développées en un mois.

Finalement, Hantei XIII monta sur le trône et prononça son premier édit.

### *Edict Impérial.*

*«Seuls les Enfants Légitimes de l'Empereur sont autorisés à résider au sein de la Cité Impériale.»*

*«Seules les Epouses Impériales sont autorisées à résider au sein de la Cité Impériale.»*

### *Hantei XIII*

## L'HONNEUR.

A Rokugan, les liens familiaux reposent plus sur un lien spirituel, comme l'honneur du nom ou la reconnaissance des ancêtres, que sur de réels liens de sang. Les hatsukoi-ko peuvent ainsi appartenir pleinement à une famille sans subir plus d'opprobre.

Il n'en est pas de même pour leurs parents, qui subiront le poids d'avoir trahi un serment. Hélas, bien souvent, c'est la mère seule qui se trouve accablée, la sanction la plus commune est le rejet de la famille.

Il y a aussi les cas terribles de viol, où la mère subit une double peine : avoir été violée, et être rejetée par les siens.

Les geisha ont en ce domaine un avantage du fait de leur profession. La tendance à fermer les yeux sur leurs enfants "illégitimes" permet à ceux-ci de vivre une existence plus ou moins choyée, suivant le statut de leur mère.

Il n'est pas rare de voir un bâtard de samurai prendre la voie du Loup et devenir un rônin, afin de prouver par le sabre ce qui lui est refusé par le sang.

## BÂTARDS LÉGENDAIRES

L'histoire de Rokugan est pleine de bâtards légendaires, tous d'authentiques héros qui ont su prouver leur lignage au travers de leurs actes. Le plus célèbre d'entre eux fut le fils d'Osano-Wo et demi-frère de Kaimetsu-uo, qui devint le daimyo du Clan du Crabe à la mort de son père, et dont descend en droite ligne Hida Kuon lui-même (cf. Voie du Crabe). Et bien sur Kaneka, fils de Toturi Ier.

*Note : le terme Hatsukoi-ko est inventé par l'auteur, ainsi que l'épisode de la guerre des dentelles.*

### AKODO KANEKA, LE BÂTARD

Extrait de la base de la Voix de Rokugan

Base de pouvoir : Yasuki Yashiki, le Domaine de la Grue Noire

Il est le fils d'Hatsuko la Geisha, élevé par le Dragon de l'Eau à Tengoku. Il a décidé de mettre fin au conflit Yasuki en prenant possession des terres de par son héritage, Hatsuko aurait été Yasuki (Fait dévoilé par Kitsuki Remata suite à des machinations de Naseru). La Licorne et la Mante le soutiennent, ainsi que le Scorpion par l'aide de troupes et de son conseiller Shosuro Higatsuku. Suite à un arrangement entre Matsu Nimuro et Bayushi Yojiro, Kaukatsu a supporté l'action de Kaneka sur les terres Yasuki.

Il a récemment résisté aux ordres du Champion d'Émeraude Yasuki Hachi, et a tué en duel Kakita Kaiten. Il s'est déclaré Shogun, titre tiré du Livre de Sun Tao avec l'aide du Khan et d'Higatsuku. Kitsuki Remata révèle que d'après ses recherches, le document liant Kaneka à la lignée Yasuki est un faux. Higatsuku brisa son wakizashi en hommage à Kaneka, suivent Akodo Ijiasu, Moto Chagatai, Hida Hitoshi, Kitsuki Remata qui change ainsi d'allégeance car il suivait précédemment Naseru, Kitao hésite, mais une jeune fille entre portant les Kama de Yoritomo, c'est Yoritomo Kumiko, fille des Tempêtes et elle brise aussi son wakizashi. Kitao est chassée.

La base de pouvoir de Kaneka grandit régulièrement, même un membre du clan de la Grue l'a rejoint, Doji Midoru. Pourtant une nuit il est attaqué dans sa chambre même par trois assassins. Deux meurent et un réussit à s'enfuir. Sa garde personnelle devient la responsabilité de Shosuro Higatsuku, malgré les protestations d'Akodo Ijiasu. Pourtant le Shogun lui renouvelle sa confiance, et lui refuse même un seppuku inutile, le privant d'un homme de valeur et entraînant aussi l'ire d'Akodo Ginawa en le privant d'un de ses meilleurs élèves.

Dans le remue ménage qui ne manque pas de suivre, la loyauté des troupes de Kaneka s'en trouve renforcée. Il rencontre le Khan ainsi que l'émissaire Mante, lui rappelant aussi le fait que Yoritomo Kumiko est souillée et qu'elle risque d'être accusée. Un contingent de troupes Dragon, ou plutôt anciennement du Dragon car elles suivirent Junnosuke dans son exil, commandées par Mirumoto Settan ont requis l'autorisation de Shosuro Higatsuku après l'avoir traquée, avant son arrivée à Sunda Mizu Mura, de rejoindre les troupes du Shogun. Kaneka le félicite pour son action efficace en ayant engagé les assassins, un plan pour purger les forces de Kaneka.

Pourtant il n'a pas eu le temps, et en faisant vérifier les cadavres, Midoru a trouvé une lame singulière, de l'Acier Grue, spécifiquement conçue par un assassin qui a pour emblème une gueule de loup prête à mordre. Kaneka soupçonne un message plus qu'une réelle tentative d'assassinat. Les cales des mains semblent indiquer un Dojo Scorpion, leur accent était plutôt Mante, et sur l'un des cadavres a été retrouvé un bloc d'Opium, de Ryoko Owari... Le siège de pouvoir de Naseru.



**Il y a une différence entre un bâtard et un enfant d'un second lit. Ne confondons pas un erratum et une variante.**

**Victor Hugo**

## LA FAUTE

### UNE NOUVELLE DE MATSU AIKO

Il avait toujours su qu'il avait dû commettre une faute. A un moment. Quelque part.

Il ne savait pas ce que c'était, mais ça devait être grave. Il le voyait dans leurs gestes, dans leur façon d'ignorer sa présence, il l'entendait dans les mots qu'ils ne disaient pas. Il n'avait jamais su de quoi il s'agissait. Parfois il avait l'impression que tous le savaient, sauf lui. Ses senseï, ses camarades de classe, jusqu'aux heimin qui les servaient.

Il n'avait pas d'amis. Comment l'aurait-il pu ? On l'évitait comme s'il était porteur d'une maladie contagieuse, peut-être était-ce le cas. Ou était-ce son statut obscur, sa stature plus frêle, ses cheveux roux, son visage de fille ?

En tout cas, ses rares tentatives de lier connaissance lui avaient valu de se faire battre comme plâtre. Du coup, il avait cherché à se faire oublier, à devenir invisible. Il avait même prétendu être heureux ainsi.

Les livres étaient les seuls à ne pas le rejeter. Dans leurs rêves figés, il arrivait à fuir cette réalité quotidienne de mauvais traitements et d'ostracisme. Ils étaient ses seuls amis.

Comment tout cela avait-il commencé ?

Il avait été amené au monastère à l'âge de six ans, alors que ses frères et sœurs aînés avaient déjà rejoint le dojo.

Il ne se souvenait guère de ses premières années. Mais cette scène-là était restée gravée dans sa mémoire. Aujourd'hui encore, certaines nuits, il se réveillait en sursaut, la peur au ventre, le cri montant dans sa gorge avec la puissance d'un cataclysme.

Son père était quelqu'un de très intimidant. Dur et autoritaire, prompt à la colère, il terrorisait toute la maisonnée. Mais jamais, jamais, il n'avait porté la main sur sa mère. Sauf cette fois-là.

Il revoyait encore le visage blanc de son père, les narines pincées, les jointures blanchies sur la garde du sabre, l'expression terrifiée de sa mère. Il avait su, à cet instant, qu'il allait la tuer. Il s'était rué en avant, de toute la vitesse de ses petites jambes, en hurlant : « Nooon ! » de toute la force de ses poumons.

Le masque livide de rage l'avait fixé. Ce n'était pas son père, c'était une autre créature qui se tenait là, un être constitué de rage pure, incandescente, qui avait emprunté sa peau comme un mauvais déguisement. S'il était possible de tuer par la seule force du regard, il aurait été foudroyé à cet instant. Sa mère l'avait attiré à elle, tentant vainement de le protéger de ses bras.

- Ne le tue pas, je t'en supplie ! Ne le tue pas...

La chose les avait regardés tous les deux, son masque grimaçant convulsé de haine et d'un invincible dégoût, avant de cracher, d'une voix méconnaissable, rauque, sourde, vibrante d'une rage inhumaine :

- Hors de ma vue ! Hors de ma vue, tous les deux ! Si jamais je vous revoie, l'un ou l'autre...

Puis il avait tourné les talons, bouillant de fureur, les laissant tremblants et sanglotants dans les bras l'un de l'autre, la menace vibrant encore dans l'air saturé de violence.

Le lendemain, on l'avait amené au monastère. Il n'avait même pas pu dire adieu à sa mère.

Son père avait tenu parole. Pas une fois, en toutes ces années, il n'était venu lui rendre visite. Il avait fallu l'intervention du bibliothécaire, convaincu que c'était un énorme gâchis de talents, pour qu'on le sorte du monastère et qu'il reçoive une éducation de samurai.

Le dojo avait été un calvaire. Son âge plus avancé, ses cheveux d'un roux sombre, ses traits fins – un visage de fille, ricanaient ses condisciples – tout contribuait à faire de lui un étranger.

Au monastère, il avait fini par trouver son univers, logé entre les rayonnages des épopées et celles des pièces de théâtre. Là, il redevenait le bouc émissaire, le canard boiteux, l'autre qu'on brime. Les autres élèves se moquaient de son érudition, de son vocabulaire châtié. Ils ne respectaient que la force. Il apprit à les éviter, et à feindre. Il se constitua un masque d'indifférence amusée, de manipulation et de sarcasme, et enfin on le laissa en paix.

Ce n'est que de nombreuses années plus tard, après avoir quitté le dojo et passé un gempukku sans gloire, qu'il revit sa mère.

Il grimpa les marches escarpées du monastère, l'angoisse au ventre. La lettre qu'il avait reçue, les premières nouvelles qu'il avait d'elle en quinze années, depuis que son père les avait bannis, indiquait qu'elle était au plus mal, et qu'elle voulait le voir. Pourvu qu'il n'arrive pas trop tard.

On l'amena à son chevet. Le choc fut terrible. Comment réconcilier cette figure hâve, cirreuse, avec l'image heureuse, aimante, un peu floue, qui lui restait d'elle. Mais sa voix était restée douce et musicale, et les larmes lui montèrent aux yeux.

- Approche... viens près de moi.

Une quinte de toux l'interrompit. Elle cracha du sang.

- Je me suis tue... pendant toutes ces années... mais tu es mon fils, tu as le droit de savoir.

Une inspiration, douloureuse à entendre.

- C'était cette fois-là, à la Cour Impériale...

Elle lui raconta, morceau par morceau, péniblement, s'interrompant par moments pour humecter ses lèvres desséchées. Elle lui conta tout, sans fioritures, sans chercher à se justifier, avouant avec simplicité qu'encore maintenant, elle ne savait pas ce qui lui avait pris, comment cela avait pu se passer, comment elle avait pu se retrouver dans le lit de cet homme.

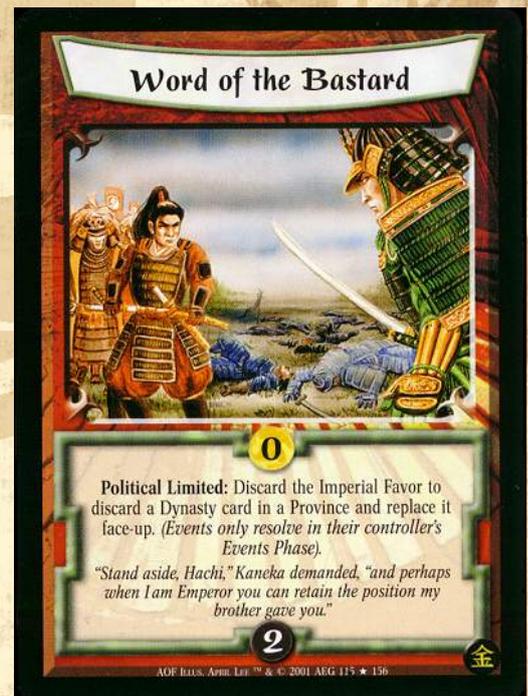
Il l'écouta sans mot dire, alors que sa vie s'en allait, lambeaux par lambeaux, dans sa respiration pénible, dans les crachats ensanglantés qui ponctuaient son récit. Il l'écouta s'arracher les morceaux de son âme en miettes, de son honneur disparu, de sa vie sacrifiée.

Il l'écouta sans mot dire, tandis qu'au fond de lui se gravait en lettres incandescentes le nom de sa malédiction. Cette malédiction qui le poursuivait depuis l'enfance, dont il avait jusqu'alors ignoré la nature, et à laquelle il ne pourrait jamais échapper.

Bâtard. Je suis un bâtard.

## LES BATARDS DANS LE JCC L5A

Je vous épargne ma piètre connaissance en JCC, juste je vous mets deux jolies images (dit celle qui a besoin de combler une colonne ;) )



# ARCHIVE : MEURTRES, BATARDS ET INCESTES ... COMMENTAIRE

## UN COMMENTAIRE DE KAKIYA INIGIN

L'objet de ce commentaire est de souligner les moments forts de l'intrigue, de donner des conseils d'interprétation, de souligner son originalité. Il se décompose en deux parties : des commentaires généraux du scénario, se basant sur la trame des concours organisés par la Voix ; des conseils au fil du texte, destinés à donner aux MJ des idées d'approfondissement.

## SCÉNARIO D'ORIGINE

Scénario originel de Hantei Romain (Ding On), disponible sur la Voix de Rokugan :

[http://www.voixrokugan.org/nouvelle\\_voix/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=30&Itemid=14](http://www.voixrokugan.org/nouvelle_voix/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=30&Itemid=14)

Ce scénario est une enquête plutôt subtile et légèrement compliquée. Il conviendra de faire preuve de diplomatie, de vivacité d'esprit et de sens de l'honneur...

C'est un scénario de durée classique (aux alentours de 4 heures).

Des prétiérés sont fournis par l'auteur. Ils sont au nombre de six :

- Un magistrat Kitsuki : Kitsuki Kizashi
- Un jeune ronin : Mitsuryo
- Une shugenja : Kitsu Yoshiko
- Un kensai : Akodo Daisuke
- Un héraut : Miya Surudosa
- Une comédienne : Shosuro Hisoko

## COMMENTAIRES GÉNÉRAUX

L'intrigue suit la trame du Trône de Fer : la cour Baratheon est transportée chez les Matsu. Le présupposé de départ (deux meurtres enchaînés) est donc peu réaliste, mais pas invraisemblable. Le sens du détail permet d'assurer la cohérence, notamment les circuits d'argent.

L'enquête que mènent les PJ sur ce contexte est sans accroc. Cependant, il faudra faire attention à ce que le dénouement de cette quête un peu légère évite la trivialité (ou qu'elle apparaisse comme pré mâchée aux PJ). Les conseils formulés visent à cela.

De même, si l'implication des PJ est justifiée, elle reste peu claire, répartie sur plusieurs paragraphes : un paragraphe détaillant la situation des PJ aurait été meilleur. Là aussi, il faut affiner.

Pour ce qui est de l'exploitation de la richesse de l'univers, la structure du pouvoir du fief est utilisée à fond ; ce sont les proches du daimyo qui le trahissent, mais la chaîne de commandement fonctionne à plein, la magistrature prenant le relais du karo mort. Un élément qui n'est pas cité, mais qui fonctionne très bien inconsciemment, c'est le caractère matriarcal de la famille Matsu : l'épouse du daimyo (daimyo-gozen) se met à jouer un rôle politique et manœuvrier, qui lui est certainement facilité par l'habitude des hommes de cette famille d'obéir à des femmes... Ce pourrait être elle le chef du fief, avec droit de vie et de mort sur son époux !

Quand j'évalue un scénario basé sur un thème, j'essaie d'évaluer l'utilisation de ce thème. Ici, point n'est question, le thème ayant été fixé après l'écriture du scénario ; mais s'il a été choisi pour illustrer le webzine consacré aux bâtards, c'est qu'il convient parfaitement, avec des bâtards dans tous les sens possibles...

## CONSEILS AU FIL DE L'EAU

### PARAGRAPHE INTRODUCTIF

L'enquête nécessitera d'autant plus de subtilité que l'ennemie des PJ aura du répondant et sera très dure.

### BÂTARDS ET ENFANTS ILLÉGITIMES...

#### Paragraphe 1

On peut également renforcer l'inconfort de ces héritiers non officiels en faisant d'une des maîtresses de Kyosuke, non pas une heimin, mais une ji-samurai à son service. Cela voudrait dire un enfant ayant de bonnes

raisons d'entrer au château, de rencontrer les proches du daimyo ...de devenir l'ami des personnages ...

### Paragraphe 2

La trame de la tragédie est plantée : meurtres au dessert... La situation annonce un déroulement façon Trône de Fer.

### Paragraphe 3

Cette partie du plan politique est peu raisonnable, à moins de dévoiler l'illégitimité des enfants, ce qui est une bonne façon de se suicider. Par contre, la mère indigne peut envisager deux lignes de conduite : avoir informé ses enfants de leur lignage réel et les préparer à rejoindre le Clan de la Grue au nom de la haine du rustre, ou les laisser dans l'ignorance et les pousser au seppuku pour faire perdre la face au Clan du Lion.

### MEURTRE

La ligne « Trône de Fer » se précise. C'est la version « fief campagnard » de la campagne de Kyuden Seppun à Kyuden Bayushi, partie en ligne sur la Voix de Rokugan.

### L'implication des personnages

Les PJ seront donc des magistrats, ayant mandat d'enquête. Une autre option, qu'on peut nommer « familiale », serait de faire jouer les enfants « officiels », avec un goût particulier si l'un d'eux suit la formation de sodan-senzo : le scénario serait alors la découverte par les personnages de leurs origines et de leur déchéance. Pour les MJ qui souhaitent approfondir la tragédie.

Le thème de la dette envers un magistrat est utile pour fédérer des Personnages issus de différents Clans : ici, l'utilisation presque exclusive de samurai du Lion permet d'explorer les Familles de ce Clan, d'une part en mettant en jeu les relations interfamiliales, d'autre part, en « forçant » la partie dans le contexte Lion : c'est le bon moment pour sortir du placard les Bardes et Sodan-senzo, ainsi que les scènes piquantes qui vont avec (que se passerait-il si un PJ barde racontait les hauts faits du daimyo en présence de sa femme ? Pourquoi cette digne épouse se crispe-t-elle soudain ? Que peut découvrir un shugenja qui invoquerait la bénédiction de ses ancêtres sur le fils aîné qui va bientôt passer son gempukku ?

### Taeme nai Utsu Mura

Si Shizaemon habite en ville, il peut servir de fournir un motif valable à sa présence. A quel point la mission des

PJ sera-t-elle embarrassée si Doji Shizaemon est le Magistrat d'Émeraude en place ? Quelles complications, quelle ampleur peut-on donner au scénario si Shizaemon est chargé de missions délicates pour son Clan (vitrine officielle de la contrebande organisée par ses yojimbo Daidoji, par exemple, ce qui peut être un autre moyen d'impliquer des PJ magistrats dans cette affaire) ?

### SCÈNE 1

#### Paragraphe 1

Le fait que les serviteurs du château soient en partie au service direct de la daimyo-gozen signifie que ce sont des Grues. On est donc en présence d'un fief en partie colonisé par les Grues, donc où les tensions peuvent être fortes. En particulier, il faudra se méfier des réactions explosives des Lions ou de tous ces espions potentiels à col blanc.

#### Paragraphe 2

La description des enfants sera plus efficace si les personnages ont l'occasion de prendre conscience des frustrations de la cour Lion : ces enfants typés Grues doivent laisser un goût amer aux bushi Matsu, même s'ils ignorent à quel point ils sont floués.

Il s'agit là de la mise en scène, accentuée jusqu'au tragique, de la politique matrimoniale classique de la Grue : marier ses filles aux daimyo voisins pour avoir des fiefs bien disposés à leur égard.

### SCÈNE 2

#### Paragraphe 1

Ce sentiment de crainte que Katsumi veut leur voir développer peut être renforcé par quelques détails ... si la lettre d'invitation à cette cérémonie doit être délicatement rédigée et décorée, le porteur peut porter une armure (pas besoin d'être grand clerc pour savoir qu'il se méfie). Une surveillance pas trop discrète par des hommes armés (« garde d'honneur pour les amis de notre karo ») peut achever ce sentiment.

S'ils cherchent un peu trop, on pourra toujours leur proposer des duels amicaux au bokken ... ils pourront ainsi découvrir combien il est difficile de trier des documents généalogiques avec une épaupe démise ou au fond d'un lit d'infirmerie.

Le MJ est invité à se souvenir qu'une femme prête à faire assassiner son mari ne reculera pas devant la violence pour intimider un ennemi.

## SCÈNE 3

Paragraphe 1

En première édition, les personnages ont besoin de la compétence Droit ou Commerce. En troisième édition, Bureaucratie est une spécialisation d'Étiquette, qui devient vitale pour ce scénario où une daimyo-gozen issue du Clan de la Grue est leur adversaire. Sur le registre de l'Étiquette elle ne leur passera aucune faute.

La magistrature

Préciser que les cheveux de la servante sont vraisemblablement nattés, comme il convient à une servante, mais qu'ils dépassent et qu'ils sont très abondants.

Le Marteau de Jade

Le cas de Mozuno renforce l'utilité de mettre des ji-samurai à quelques postes clefs. Un ji-samurai est honorable, cultivé, fanatiquement dévoué à son daimyo (comme un samurai) et ... on ne peut pas l'arrêter ou le rudoyer. Bref, un ji-samurai décidé est un adversaire plus difficile qu'un heimin. Notons que la Forge est une activité admissible pour un samurai.

## SCÈNE 4

Le scénario peut être plus intéressant pour les joueurs s'ils pensent eux-mêmes à faire craquer un Toshiro qui semble hanté, comme aux abois ... le mettre en scène pour inciter les PJ à s'intéresser à lui peut être plus opportun que de leur donner la solution.

## CONCLUSION

Une intrigue impliquant de multiples bâtards, des trahisons entre époux, des assassinats en chaîne, ne demande qu'à entrer dans la démesure ; le scénario évite ici cet écueil en se déroulant dans un fief campagnard et en n'allant pas au bout de la logique meurtrière. Par rapport à ses inspirations, cette intrigue qui apparaît comme mouchetée porte une vraie originalité.

Écrit il y a des années, il suit et il renforce la tendance de L5A de fournir des dilemmes moraux comme un zugwang (terme d'échecs imposant de jouer alors que tous les choix sont mauvais) et enjeu principal des scénarios. Il nous rappelle donc la série des scénarios « Bushido ».

## LA PETITE VOIX... DE LA FIN

**BAKA**

Pas de Baka pour ce numéro de webzine ! Le script était pourtant écrit mais faute d'illustrateurs disponible, nous avons été dans l'obligation de faire l'impasse pour cette fois-ci ! Nous attendons avec impatience vos candidatures ;) En tous cas soyez sûrs que nous nous rattraperons.

**CONTRIBUTEURS DU NUMERO**

Kakita Yoshino, Kakita Inigin, Soshi Yabu, Ryute, Sébastien Rubier et Arnaud Fornerot, Tetsuo, Togashi Dogen, Irazetsu, JBX, Kakita Kyoko, Matsu Aiko.

**SURPRISE DU MOIS DE MAI**

En mai, fait ce qu'il te plaît. L'adage sera respecté ! Depuis janvier, nous n'annonçons pas le thème du webzine du moi de mai, ce sera Takaoka.

*Pour rappel :*

*Dans le numéro de janvier :*

*Nous allons essayer de vous présenter tout au long des numéros qui suivront une ville en kit. Des plans, des présentations d'endroits marquants, des PNJ et une foultitude de détails pour que vous puissiez vous approprier celle que nous avons appelée Takaoka.*

Vous trouverez dans les pages suivantes, les développements de Takaoka liés à ce numéro du webzine...

Et dès le prochain numéro, vous pourrez vous rassasier avec un webzine dédié qui posera les bases principales de la ville.

## TAKAOKA



### LE TEMPLE DES FRUITS VERTS

Le temple de Takaoka dépend de la Confrérie de Shinsei, dont les membres assurent le bien-être spirituel de la ville. Il y a cinq moines, qui ne rechignent pas à accueillir les prières des fidèles aux Fortunes.

Mais leur occupation principale consiste à recueillir les orphelins de la région. Il y a actuellement six enfants au temple, entre 1 et 8 ans. Les moines font généralement des tournées dans la campagne avoisinante, tous les trois mois environ. Ils veillent sur les paysannes enceintes et recueillent les éventuels orphelins. Il n'y a pas eu de guerre dans la région depuis longtemps, ce qui fait que le temple n'est pas surchargé. Seule la famine il y a quelques années aura alimenté les rangs des moines.

Il y a un an de cela, un enfant leur a été amené au petit matin. Une naissance qui n'aurait pas dû avoir lieu, entre deux personnes issues de castes différentes. Et pourtant, chaque mois, les moines trouvent une donation bien plus importante que les autres. Suffisante pour couvrir les frais d'éducation d'un enfant. Ils ne sont pas dupes, et se doutent bien qu'une personne de haut rang est parent de l'enfant. Mais bien entendu, ils ne chercheront pas à savoir, et ne sauront donc pas que l'enfant est celui du chef de la sécurité de la ville, qui l'a abandonné là après une relation adultérine. C'est l'épouse du chef elle-même qui fait amener l'argent au monastère chaque mois, afin que la communauté n'ait pas trop à souffrir des inconstances de son époux.

Le temple se compose de deux bâtiments. Le plus petit, de 23 m de long, sur 3m de large, accueille le dortoir des moines, ainsi que la cambuse leur permettant de stocker la nourriture. Le dortoir est assez sommaire. Murs et plancher de bois, des nattes repliées chaque matin par les moines dans des petits meubles de bois prévus à cet effet. Il y a un puits juste devant le dortoir, permettant aux moines de puiser leur eau et de faire leurs ablutions. Le deuxième bâtiment est un peu plus grand. Environ 12m de long, sur 7m de large. La partie centrale se compose de deux salles de prières. Une grande, pour les cérémonies publiques, entourée de fresques de bois

peintes représentant des moments de la vie de Shinsei, ainsi qu'une statue du saint homme en bois mesurant un peu moins de deux mètres ; et une plus petite pour les prières des moines, très sobre, mais dans laquelle des koan sont calligraphiés tout autour de la pièce.

Dans une aile annexe, les moines ont installé une modeste bibliothèque, ainsi qu'un petit salon de réception à la décoration peu élaborée (tout juste quelques fleurs en plus). A l'opposé, les moines entretiennent un jardin sec, dans la plus grande des traditions. Il n'est pas rare que des badauds viennent assister à sa confection, chaque matin.

Patronnant les femmes enceintes, les moines ont mis en place des rites aux Fortunes adaptés. La Cloche des femmes en paix est censée éloigner les mauvais esprits des femmes enceintes, afin que leur futur enfant ne se retrouve pas privé de ses parents et qu'il ne devienne pas pensionnaire du temple. La cloche mesure environ 30 cm de diamètre et 50 cm de haut. Elle est en bronze vert, et Jurojin est gravé dessus. Elle se trouve à l'entrée du temple. Afin d'attirer les faveurs de Benten sur les futures mères, des ablutions sacrées sont organisées chaque mois. Lors de ces après-midi, les hommes sont maintenus éloignés par les moines, et dans la salle de prière publique sont installés plusieurs bacs d'eau chaude gravés à l'effigie de Benten par les moines. Seuls les enfants ont la possibilité de servir les femmes dans ces occasions. Les femmes des alentours viennent, qu'elles soient enceintes ou pas. A de rares occasions, l'épouse du daimyo vient patronner la cérémonie.

### PNJ : JO, SUPERIEUR DU TEMPLE

Le supérieur de ce petit temple dispose d'une histoire beaucoup plus riche que nombre de ses confrères, puisqu'il est le père du Daimyo en titre, et donc le précédent daimyo. Lorsque le temps de l'Inkyo se présenta pour la première fois, il décida de laisser librement son titre à son fils, et il rejoignit la confrérie de Shinsei. Il demeura éloigné de la province quelques années, le temps pour lui de « désapprendre », puis de devenir un moine ainsi que l'entend la confrérie.

Il décida de revenir servir dans le petit temple de Takaoka pour continuer à en porter les traditions. Il prit son rôle à cœur, servant auprès de toutes les populations, accomplissant sa tâche avec compassion et sens du devoir. A tel point que lorsque le vieil abbé rejoignit Emma-O, la Fortune de la Mort, c'est lui qui fût désigné par les autres moines pour prendre sa succession. Aujourd'hui, Jo commence à être plutôt âgé, mais Shinsei semble l'avoir doté de sa bienveillance, et le vieux moine se porte à merveille.