



CALLIGRAPHIE

WEBZINE DU MOIS D'AVRIL



EDITO

Salutations,

Et voici déjà le second numéro de notre Webzine dédié à L5A et issu du foisonnement de la [Voix de Rokugan](#).

Pour ce numéro nous avons choisi le thème de la Calligraphie. Art noble par excellence, messenger d'un geste précis, trace d'une inspiration, symbole d'esthétisme empli de mystique. D'un coup de pinceau, toute l'âme d'un samouraï s'illumine.

Bien que connu cet Art est si peu développé que nous n'avons pas résisté à l'envie de vous faire partager nos connaissances.

Nos auteurs vous feront découvrir les arcanes de l'Art au travers d'un texte d'ambiance, d'une aide de jeu, d'un scénario, d'un DFF et d'autres petits cadeaux.

Alors il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une agréable lecture et nous replonger dans le travail car le numéro suivant est déjà en cours !

L'équipe.

SOMMAIRE

CLEFS EN MAIN	4
LA PIERRE ET L'EAU.....	4
LES QUATRE TRÉSORS DU LETTRÉ.....	5
La Pierre.....	5
L'Encre.....	6
Le Pinceau.....	7
Le Papier	8
SHODO	9
VOIX DU WEB.....	10
Fil à Voix.....	10
Vite une Idée	10
Nouveaux Dojo.....	10
LA VOIX DU MAÎTRE	11
LE TRACÉ.....	11
INTRODUCTION.....	11
ACTE I : Appel à l'aide.	11
ACTE II : Un petit village tranquille.	11
ACTE III : Evènements.	13
EPILOGUE.....	14
BONUS	15
LA FIN.	15
L'Equipe.....	15
Cadeau.....	15

CLEFS EN MAIN

LA PIERRE ET L'EAU

Mon corps commence enfin à se détendre. Le bain dans la rivière, qui suivit les longues heures de katas, y est pour beaucoup. Le senseï fût particulièrement pointilleux, ce matin, et entrer dans ma chambre me soulage déjà grandement.

Il faut savoir choisir le moment parfait, durant lequel le corps n'est ni trop tendu, ni trop mou, pour l'exercice auquel je vais m'astreindre. Il faut aussi avoir gardé l'esprit vif, ne pas l'avoir affaibli sous le poids de la fatigue du corps.

Ce matin, c'est le bon moment. Dans ma chambre, je choisis avec application mon instrument. Fin, souple, je commence à bien le connaître. Je sélectionne ainsi chaque objet qui va m'être utile. Il faut que l'harmonie règne dans tous mes choix.

Ceci fait, je sors vers les jardins de Shiro Shiba. Il me faut un temps pas trop long pour les rejoindre, depuis la petite demeure où loge ma famille, en périphérie du château. Ce sont les jardins humides qui m'intéressent, habile conjugaison entre l'eau et la terre. Lorsque j'y parviens, je constate que d'autres que moi ont déjà pris place dans les petits pavillons qui parsèment les lieux. Je rejoins celui où j'ai mes habitudes, saluant avec respect le prêtre Isawa s'y trouvant déjà. Je laisse mes instruments sur la table, et m'en vais trouver de l'eau. Les fontaines sont nombreuses en ces lieux et les kamis de l'eau heureux de s'y ébattre.

Je reviens avec mon écuelle remplie, la pose sur la tablette, et dispose mes « trésors » devant moi, avec application et ordre.

Les feuilles de papier de riz sont pour l'instant posées à ma droite, un peu à l'écart. Il ne s'agirait point de les tâcher pendant que je prépare l'encre. Le pinceau attend sur son reposoir que j'ai terminé les préparatifs. Tout devant moi, j'ai posé un récipient, la pierre à broyer, et mon bâtonnet d'encre.

Je verse un peu d'eau, et ceci fait, prie pour remercier les kamis de l'eau de leur participation à ce rituel. Je casse un morceau de bâtonnet d'encre, que je laisse glisser avec l'eau. Puis, avec des mouvements fluides mais puissants, je commence à broyer à l'aide de la pierre.

J'ai parfaitement dosé la part de poudre et d'eau nécessaire à obtenir une encre parfaite.

De mon kimono, je sors un mouchoir avec lequel j'essuie la pierre, puis je le replie avec précaution, avant de le poser sur le bord de la tablette, avec la pierre.

Ayant fait place nette, je dispose une première feuille de riz devant moi.

Je joins mes mains et entreprends de me concentrer. Je fais le vide en moi, mes yeux se sont fermés. Je sens l'odeur si particulière de l'encre, qui pénètre mes narines. Une fois le vide fait, je peux visualiser alors les symboles que je vais tracer, les courbures de tel point, ou la complexité d'un kanji. Je prépare chaque étape de cette séance dans mon esprit. Visualisant les enchaînements et les difficultés.

Lorsque je rouvre les yeux, mon pinceau se pose sur la feuille et j'exécute les signes que je m'étais fixés. En chaque trait, je mets autant d'application et de concentration qu'en chaque frappe de mon sabre. Aucun senseï ne me surveille, aucun ne portera le regard sur mes écrits. Atteindre à leur perfection, c'est là un but qui m'est propre, un chemin que j'arpente seul.

Je ne repose mon pinceau que lorsque je n'ai plus de feuilles à ma disposition. Le programme que je m'étais donné est terminé.

J'observe maintenant mes productions. Il y a de bonnes choses, et d'autres moins bonnes. Je reconnais mes fautes, là où elles se trouvent.

Tranquillement, je repli mes affaires, salue le prêtre toujours présent, et retourne au pavillon de ma famille.

Une matinée ordinaire en somme.

LES QUATRE TRÉSORS DU LETTRÉ

«Depuis les temps anciens, les instruments de calligraphie et de peinture sont considérés avec le plus grand respect et parfois même avec vénération.»

La pierre, l'encre, le pinceau et le papier.

Les quatre trésors du lettré, c'est ainsi que l'on nomme les quatre outils de tout calligraphe digne de ce nom.

LA PIERRE

La pierre à encre ou *suzuri* sert à y frotter un bâton d'encre dans de l'eau afin d'obtenir de l'encre liquide, pour pouvoir l'utiliser avec un pinceau.

Au début, du temps où Doji o Kami formalisa l'Art, on se servait d'une sorte de petit plat en bronze pour la fabrication de l'encre. Puis vinrent les petits mortiers que l'on utilisera jusqu'environ 400 ans après la Fondation de l'Empire. Enfin arrivèrent les pierres à encre proprement dites, créées à partir de pierres naturelles travaillées, puis creusées et enfin polies pour parfois prendre des formes très sophistiquées.

Des 4 trésors du lettré, la pierre à encre apparaît comme étant l'élément le plus solide, l'élément stable et fondamental. C'est par conséquent l'outil auquel le calligraphe est le plus attaché.

On utilise principalement deux types de roches pour la fabrication des pierres à encre. Des roches éruptives sous-marines comme la célèbre pierre *Tankei*.

De teinte violette et d'un aspect doux, elle possède une surface lisse, mais au grain pointu et dur. Cette variété de pierre à la particularité d'être très résistante au fil du temps.

Ou alors on trouve des roches sédimentaires comme la *Kyûjû*. Découverte au début du VIII^e siècle, elle provient d'une sorte de glaise solidifiée.

De couleur noire teintée de bleu, elle possède souvent des reflets dorés et argentés dus à la présence de sulfure de cuivre. Etant donné que les *Kyûjû* s'écaillent très facilement, elles se voient rarement décorées.

Une pierre à encre est constituée de deux parties bien distinctes, une partie plate appelée *Oka*, "colline" et une partie creuse *Umi*, "la mer", destinée à recueillir l'encre créée.

On apprécie surtout chez une pierre à encre le grain, la texture ou même le son qu'elle produit lorsque l'on y frotte en mouvement circulaire le bâtonnet d'encre.

On dit aussi d'une bonne pierre que si l'on la frappe alors qu'elle se trouve suspendue à un crochet, d'un coup sec avec le doigt, elle doit rendre un beau son clair.

Grâce à ces qualités, elle saisit l'encre au passage du bâton, ce qui accélère le broyage et donne une encre fine et dense. Sur une pierre trop dure, le bâton n'est pas saisi mais repoussé, il glisse; le broyage se fait de manière irrégulière et l'encre est moins belle.

Après usage, il ne faut jamais laisser la moindre trace d'encre sur la pierre, et toujours la nettoyer avec soin. Il est préférable de garder toujours un peu d'eau au fond du réservoir avant de la ranger, afin de la laisser vivre dans une atmosphère humide rappelant ainsi son environnement souterrain d'origine avant son extraction.



L'ENCRE

L'encre traditionnelle utilisée en calligraphie est appelée *Sumi* (ou aussi *Sumi-e*).

Il s'agit d'une encre confectionnée à partir de suie (*susu*) et de colle (*nikawa*) animale présentant un aspect solide, en général sous forme de bâton, que l'on frotte sur une pierre à encre avec un peu d'eau. L'on comprend aisément que le clan de la Licorne produise une encre d'une qualité exceptionnelle.

Traditionnellement, la suie peut être de la suie de pin (*shôen-boku*) ou de la suie d'huile végétale (*yuen-boku*).

L'encre traditionnelle continue de vivre après sa période de fabrication. Les meilleurs magasins la conservent plusieurs années avant de la vendre. Avec l'âge, l'encre développe des nuances plus subtiles. Cependant, une fois fixées sur le papier, elles échappent à l'emprise du temps.

Les encres dites « agées » (*ko-boku*) ont de 50 à 60 ans ; au-delà de 100 ans, elles deviennent des objets de collection.

Pour faire de l'encre, il faut verser un peu d'eau sur la colline de la pierre à encre, tenir le bâton incliné vers soi ou droit et le frotter doucement sur la colline en utilisant un mouvement circulaire jusqu'à ce que l'encre atteigne une certaine épaisseur.

Ensuite il convient de verser cette encre épaissie dans la mer de la pierre à encre. Le calligraphe tourne environ 500 fois le bâton dans la pierre en le suivant des yeux.

Une fois cela réalisé, il dispose de son encre mais également de la concentration mentale nécessaire pour son art.

Chaque calligraphe possède son secret de fabrication d'encre et va lui-même rechercher ses pigments ou minéraux dans la nature pour constituer ses bâtons à encre de diverses couleurs.

L'encre atteint une qualité optimale une heure après avoir été préparée.

Le bâton doit être rangé et surtout ne doit pas être reposé sur la pierre lorsqu'il ne sert pas ; il risquerait de coller et d'abîmer, voire de casser, la pierre.

Après utilisation d'un bâton d'encre, il faut l'essuyer et le ranger dans son papier et sa boîte d'origine en paulownia (un bois utilisé et produit par le Clan de la Mante pour la menuiserie, l'ébénisterie et la saboterie) à l'abri du soleil et de l'humidité.



LE PINCEAU

Le pinceau appelé *fude* est le troisième des quatre trésors du lettré.

Le plus ancien est actuellement la propriété du Fils du Soleil et daterait d'avant la chute des Kami. Présent offert, dit on, à Doji o Kami par la famille Isawa. Ce qui ne cesse d'alimenter un débat sur la paternité de l'Art Calligraphique, les Isawa arguant qu'il fut créé bien avant l'arrivée des Kami.

Il est souvent dit que les conditions nécessaires pour avoir des pinceaux de haute qualité sont les suivantes :

- *sen* : l'extrémité de la touffe doit être pointue.
- *sei* : lorsque l'on aplatit tous les poils, leurs extrémités sont alignées. Dans le cas des pinceaux en poils de chèvre, plus l'extrémité de la touffe est transparente, meilleure est la qualité.
- *en* : chacune des parties (la pointe, la gorge, le ventre, les hanches) trempée dans l'eau ou dans l'encre, peut être tournée et retournée sans problème.
- *ken* : les poils sont bien équilibrés et répondent parfaitement aux mouvements qui leur sont donnés.

On emploie toutes sortes de poils d'animaux pour fabriquer les pinceaux du calligraphe. On utilise le plus souvent des poils de chèvre, de cheval, de *tanuki* (un blaireau), de belette, de martre, de lièvre, d'écureuil, de chat, de cerf...

Plus rarement, de renard, de singe, de buffle... Il existe également des pinceaux fabriqués à base de plumes ou de fibres végétales.

Mais le plus original reste le rituel des parents confectionnant un pinceau avec les cheveux de leur nourrisson afin de lui adresser des vœux de bonheur (ce genre de pinceau fin

et souple reste particulièrement apprécié des calligraphes).

On trouve en général sur un même animal des poils durs, pour les pinceaux appelés *gômô* et des poils souples pour les pinceaux appelés *jûmô*. Les pinceaux qui mélangent les deux types de poils sont appelés *kengô*.

Ainsi le pinceau que l'on appelle "le grand nuage blanc" est composé d'un tiers de martre, un tiers de chèvre, un tiers de chat sauvage. Le pinceau idéal serait fait « de queue de martre sauvage mâle tuée en automne, par une nuit de pleine lune, dans les montagnes du nord des terres Dragon ».

En général, les pinceaux possèdent des hanches solides pour que la pointe puisse tracer de manière efficace et 2 ou 3 poils plus longs au milieu de la touffe, ce sont les "poils de vie", *inochi-ge*.

Le manche des pinceaux est traditionnellement fabriqué avec du bambou, mais on peut en trouver de toutes sortes : bois, l'ivoire et même or.

Il demeure très important de bien entretenir ses pinceaux. Lorsqu'ils sont neufs, enduits de colle, il faut laver la pointe à l'eau claire. Et après chaque utilisation, il faut délicatement laver les poils à l'eau claire et froide puis les essuyer en douceur et enfin les laisser sécher la tête en bas.



LE PAPIER

Dernier des quatre trésors du lettré, le papier appelé *washi* reste le support privilégié du calligraphe.

Alors que l'encre est considérée comme le *yang* (la terre), le papier est associé au *yin* (le ciel).

Une technique de fabrication particulière, le *nagashi-zuki*, et l'utilisation de fibres végétales très longues rendent le papier particulièrement résistant et absorbant. La calligraphie utilisant de l'encre à l'eau qui pénètre profondément le papier, il est important d'avoir un papier qui absorbe la couleur régulièrement et qui résiste au frottement du pinceau.

Le métier de la fabrication de papier est exercé par des paysans des montagnes qui disposent de l'eau claire des ruisseaux, principalement le Clan du Phénix. Pour eux, la saison du papier commence en novembre avec la fin de la récolte du riz et s'achève en avril ou en mai, lorsqu'on commence à planter le riz. Le froid de l'hiver favorise la fabrication du papier: Les matériaux se conservaient ainsi naturellement et l'écorce était plus facile à travailler.

Les plantes traditionnelles dont on tire les fibres pour le papier sont le *kozo*, le *gampi* et le *mitsumata*. Le plus utilisé restant le *kozo*, une sorte de mûrier sauvage.

La réalisation du papier demande plusieurs étapes.

D'abord la coupe des branches (en novembre), puis on prépare l'écorce : cuisson, blanchissement (en laissant les fibres tremper dans l'eau courante) et nettoyage ou *chiri-tori* (examen visuel pour enlever les impuretés).

Ensuite les boules ainsi préparées sont battues avec un marteau en bois dur.

Pour finir on prépare les feuilles proprement dites selon deux méthodes soit le *tame-zuki* ou le *nagashi-zuki*.

La première se rapproche de la de la méthode yobanjin, que les Licornes utilisent, par l'introduction d'un tamis dans la pâte à papier et la réalisation de mouvements verticaux et horizontaux pour créer l'entrecroisement des fibres.

La seconde méthode typiquement Phénix. On plonge dans la pâte un moule que l'on vide aussitôt pour couvrir le tamis d'une couche très fine. Cette méthode demande une précision de geste et un œil exercé pour éviter les surépaisseurs ou les nœuds disgracieux.



[Source de l'image](#)

Copyright © 2003 bjr, seven All rights reserved.

SHODO

Il faisait froid et nous étions fourbus. Nous nous étions entraînés tout le jour dans la cour. Nous ne sentions plus nos bras ni nos jambes. Le maître avait cessé de nous "torturer" quand le premier flocon avait touché le sol... Mais pas avant.

C'était un bon maître, le maître Genzaburo.

[...]

Il avait du lutter toute sa vie pour avoir l'autorisation de diriger cet établissement. Il avait fait ses preuves auprès des plus grands. Des années durant il avait parcouru l'empire pour faire reconnaître son talent. Les hommes les plus renommés l'avaient observé, souvent en silence, lorsqu'il pratiquait. Toujours ils saluaient son don mais jamais ne l'autorisaient à ouvrir une école dans la région. "Votre bras est sûr Genzaburo-san, votre corps est solide et souple, vos mouvements sont gracieux... Mais vous n'êtes pas encore prêt. Revenez l'an prochain Genzaburo-san et nous verrons." Chaque fois on le renvoyait, chaque fois malgré sa pratique pure et sans faute on le congédiait: on ne devient pas un maître sans l'approbation de ses pairs, aussi bon soit-on.

Un jour pourtant, il y a quelques années de cela, le seigneur des lieux l'autorisa enfin à s'établir: "Tu es fin prêt Genzaburo-san."

L'école naquit sur ces terres inhospitalières, froides et rocheuses: "Le meilleur endroit qui soit pour pratiquer" répétait chaque jour le sensei Genzaburo. Maintenant, la quarantaine passée, il avait atteint l'art parfait. Il nous faisait bénéficier de son grand savoir chaque jour. Les kami lui rendaient grâce pour sa persévérance: nous étions de piètres élèves. Nos mouvements étaient désordonnés, nos bras paraissaient déliés de nos corps, nous ne savions exceller dans sa discipline...

Les premiers mois nous ne pratiquions même pas: plus de deux saisons avaient été destinées à l'apprentissage théorique. La découverte des matériels nous occupa tout l'été... Nous nous tenions dans le vent frais, sous le soleil de plomb des montagnes, les mains affairées à nos préparatifs. L'automne vit poindre les

entraînements physiques: étirements, mouvements de poignets répétés, assouplissements du dos, renforcement des jambes. Nombreux sont ceux qui souffrirent d'élongations, de muscles froissés et même d'escarres aux jambes à force de rester assis à "se concentrer".

Nous ne comptâmes plus les jours à ne point parler, à demeurer immobiles sans même regarder nos compagnons de souffrance. "Concentration et introspection sont mère d'excellence" nous répétait le sensei Genzaburo. "Votre corps et votre âme doivent ne faire qu'un" serinait-il "mais rappelez-vous que vous devez être seul. C'est seulement alors que vous imprégnez votre esprit de ce que vous faites et que vous arriverez à la vérité. Cet art ne souffre aucune distraction." L'entraînement fut rude... Plus rude encore que tous ce que nous avions pu imaginer: plus cinglant qu'un coup de bokken, plus éreintant qu'une course de fond et plus douloureux qu'un combat de kobo ichikai

[...]

Il faisait froid et nous étions fourbus. Nous nous étions entraînés tout le jour dans la cour. Nous ne sentions plus nos bras ni nos jambes. Le maître avait cessé de nous "torturer" quand le premier flocon avait touché le sol... Mais pas avant.

Les parchemins étaient trempés de neige, les pinceaux reposaient au sol et l'encre se mélangeait à la bouillie blanche et froide.

C'était un bon maître, le maître Genzaburo.

Extrait de *Shodô* ou Comment j'ai appris la Voie de l'Écriture,

Par Shiba Yatoshin, Sensei de l'école du Pinceau du Flocon Etoilé à Otsan Uchi, expert du courant dit Voie du Genzaburo

LA PETITE VOIX

VOIX DU WEB

FIL À VOIX

Actuellement sur le forum de la Voix de Rokugan vous pouvez trouver un sujet sur les arts culinaire dans l'Empire.

A noter un sujet sur l'usage du seppuku dans les scénarios.

Et une aide de jeu pleine de richesse, et d'humour, sur les Créatures qui hantent la capitale Impériale.

VITE UNE IDÉE

Défis

« *La Religion est l'opium du Peuple* »
Hanteï III, cette stance recueillie par un membre de la famille Seppun, alors qu'Hanteï III était sur son lit de mort (cf Kyuden Seppun, Palais d'Hiver p36.), est inscrite sur un parchemin qui semble très ancien, de même que la calligraphie hors d'âge.

Focus

Alors qu'ils passent non loin de la bibliothèque [du clan qui vous convient] les PJs remarque un homme affairé qui en sort portant une brassé de rouleau. Il s'incline devant les samuraïs, lui même semblant être un shugenja [du clan qui vous convient] ce faisant il ne remarque pas qu'un petit parchemin tombe d'un des rouleaux des plus anciens. Le shugenja repart sans s'en apercevoir et il disparaît dans les couloirs avant que les PJs aient pu lui remettre le papier.

Frappe

Cette maxime qui pourrait ébranler l'Ordre Céleste, l'Empereur mettant en doute la foi Rokugani. Que vont faire les PJs. Une enquête mènera à rien, le shugenja n'ayant jamais existé pour ses coreligionnaires, l'on trouvera dans une cellule les affaires ainsi que les rouleaux.

C'est un coup des Kolat, bien sur le papier bien que réellement très ancien ne date pas de Hanteï III de même que l'encre, mais c'est une excellente imitation.

Le détruire est le plus simple, mais peut être que le doute s'immiscera dans l'esprit des PJs.

Défis

Un vieil artisan se meurt et refuse de donner la recette de son encre car il juge ses élèves trop mauvais. Il décide donc d'organiser un concours de calligraphie

Focus

Les PJ sont chargés d'accompagner deux jeunes Kakita au concours qui doivent impressionner le vieil artisan par leur technique et leur encre afin de prouver qu'à Rokugan il existe des calligraphes de renom

Frappe

Le vieil artisan est en fait déjà mort et son fils se grime dans l'espoir de trouver un secret de fabrication qui permettra de donner l'illusion qu'il a hérité de la formule de son père...

NOUVEAUX DOJO

Dojo des Quatre Trésors.

Coût : 1 Point Ecole : Toutes

Règles : En vous adonnant à la Calligraphie vous entrer dans un état méditatif. Les membres de ce dojo peuvent substituer la Compétence Méditation par la Compétence Calligraphie.

Dojo Voie du Genzaburo.

Coût : 1 Point Ecole : Toutes

Règles : Vous pratiquez la Calligraphie comme d'autre pratique le sport. Les membres de ce dojo peuvent ajouter à leurs jet de Compétence Calligraphie leur Rang de Compétence Athlétisme ou Ju-jitsu.

LA VOIX DU MAÎTRE

LE TRACÉ

INTRODUCTION

Ce scénario de L5R se déroule dans une période indéterminée et se voit plutôt destiné à des PJ faisant preuve de déduction et ayant un sens de l'éthique. Par facilité nous conseillons que les PJ suivent des cours de Calligraphie.

PNJ

Les caractéristiques des PNJ sont libres afin de faciliter l'adaptation du scénario au niveau des PJ. Chaque MJ devra juger de la puissance à accorder.

Sauf indication contraire, ou choix du MJ, les PNJ ont suivi l'enseignement classique de leurs écoles familiales.

L'ambition d'un homme va entraîner les PJ dans les pièges d'un maho-tsukai. Ils vont devoir faire la lumière dans une sombre machination pour préserver la réputation d'un heimin élevé au rang de Maître Calligraphe. Honneur, Apparence et Vérité.

SYNOPSIS

Malgré sa modeste condition d'heimin, Shotai est devenu un très estimé Maître Calligraphe. Ayant fondé son école, il reportait tous ses espoirs sur son fils pour lui succéder voire même atteindre le statut de Ji-samourai. Hélas pour le Maître, son enfant n'a pas hérité du talent paternel. Reportant son intérêt sur un autre élève, Shotai créa un abîme de jalousie dans le cœur de son fils Tadashi.

Par chance pour Tadashi, un maho-tsukai l'aide à progresser dans l'art de la Calligraphie. Le jeune homme accepte sans se soucier des conséquences de son acte.

Malheureusement pour Yoshi, le nouvel espoir du Maître, le nouveau talent de Tadashi se fait à ses dépens. Dénouer l'affaire sera délicat, entre l'honneur et la réputation d'un samourai et celui d'un heimin, tout Maître qu'il soit, le choix est ardu.

ACTE I : APPEL A L'AIDE.

Alors que vous prenez place pour votre cours quotidien de Calligraphie vous constatez le trouble de votre sensei en la matière.

Doji Yori - sensei se confie assez facilement à la poignée d'élèves que constitue le groupe de PJ. Il explique que son Maître, un certain Shotai, vient de lui faire parvenir une lettre dans laquelle il demande de l'aide.

Shotai, un maître-calligraphe heimin extrêmement réputé pour la qualité de ses œuvres et de sa maisonnée, demande une protection auprès des samourais qu'il connaît. En effet, il soupçonne une menace contre sa vie et celle de Tadashi, son fils et élève.

Doji Yori ne sait comment aider son ami et verrait comme une faveur personnelle si les PJ se proposaient d'aider le Maître Calligraphe. Shotai, bien qu'appartenant à la classe des heimin, est un personnage éminent, qu'il convient de traiter avec tact et respect.

ACTE II : UN PETIT VILLAGE TRANQUILLE.

Laissant la route commerciale, vous accédez à Heisei Shiawase Mura par un chemin de terre. Cheminant entre les flancs des champs et protégés par l'ombre fraîche des talus, vous entendez le murmure cristallin de l'eau dans le canal à peine couvert par le chant des cigales.

Sur le bord, de temps en temps, un autel dédié à un esprit local, ou une petite passerelle de bois menant vers l'intérieur des champs laisse espérer une présence humaine.

Alors que le chemin remonte quelque peu vers le haut du talus pour laisser apercevoir l'étendue des champs à hauteur de tronc, le petit village apparaît. Dès lors les voix des villageois au

travail remplacent la nature et vous percevez quelques chants paysans. Rapidement de petites têtes enfantines vous scrutent entre les haies, avec toute la discrétion que leur curiosité d'enfant permet.

Votre arrivée ne passant pas inaperçue, vous pouvez cependant presque surprendre ces heimin dans leur quotidien, des maraîchers échangent avec quelques artisans vivres contre outils, vanneries, pioches, pelles, poteries.

Entretien avec le maître.

Vous êtes facilement dirigés vers la demeure de Shotaï, située à l'est du village. Elle occupe la dernière place avant la reprise des champs et culture. Le *moya* (corps principal de bâtiment) est flanqué partiellement d'un *hisashi* (large galerie couverte). Avec son vaste toit de chaume et ses larges ouvrants, ses murs de torchis sur treillis de bambou, elle ne se distingue des maisons de paysans que par la qualité de son entretien. L'occupant a les moyens de refaire régulièrement le chaume et de changer les bois.

Pénétrant plus avant vous distinguez une femme étendant du linge à l'autre bout de la maison, vraisemblablement du côté de la *daidokoro* (cuisine). Progressant vers la *genkan* (l'entrée), vous devez y patienter un temps que l'on vienne vous accueillir. Par chance les enfants n'étant pas des plus discrets, ils signalent votre présence à l'*okusan* (littéralement, la personne du fond) s'occupant du linge. Ici non pas la maîtresse de maison mais Igemi, une servante.

Cette dernière s'empresse de prévenir le Maître, et après des salutations respectueuses vous invite à entrer dans le *zashiki* (salle de réception). Vous comprenez alors que ce n'est vraiment pas un simple heimin qui vit ici. Les rares meubles sont de véritables œuvres d'ébénisterie, le sol est couvert de tatamis fait rare chez un heimin, et les *fusuma* ouverts donnent sur la vaste plaine agricole

C'est alors que vous prenez la mesure du lieu, ce salon n'est pas uniquement un lieu de réception mais très probablement le lieu de travail du Maître. En effet devant vous s'étend un papier immense, aux tons verts changeants. Le pinceau des kamis de l'air y dessine maintes calligraphies,

et toute la campagne se mêle pour donner une inspiration qui semble infinie.

Shotaï explique la situation aux samourais, en présentant plusieurs fois ses excuses pour le dérangement qu'il leur occasionne. Son fils, Tadashi, a manifesté de sérieuses inquiétudes quant à leur sécurité à tous deux, inquiétudes qu'il ne peut ni confirmer ni infirmer. Il n'a lui-même jamais vu les rôdeurs dont parle Tadashi mais reconnaît que sa vue est fort mauvaise. De plus, son fils n'est, selon lui, pas du genre à nourrir des craintes injustifiées (il le connaît mal).

*Shotaï : Hemin du Clan de la Grue, famille Daïdoji.
Profession Maître Calligraphe
Gloire: 5 Honneur: 3 Statut : 5*

«Un Samourai est identique à un paysan aux yeux d'un oiseau.»

Les lieux notables

Outre la maison du Maître, le village possède deux lieux importants :

- La maison du magistrat local, un simple *yoriki*, Daïdoji Taki. Il est en poste à Heisei Shiawase Mura mais depuis quelques semaines, il reste pratiquement cloué au lit en permanence à cause d'une maladie respiratoire dont il ne parvient pas à venir à bout (ce qui explique en partie la présence des PJs).

Taki est un magistrat compétent mais il ne sera pas d'une grande aide dans les investigations des PJs. En effet, il n'a jamais eu de raisons de tenir à l'œil la maisonnée de Shotaï. Par contre, il pourra fournir de nombreuses informations sur les autres événements locaux (menus larcins, présence de rôdins,...), qui peuvent représenter autant de fausses pistes potentielles.

*Daïdoji Taki : Clan de la Grue, famille Daïdoji.
Profession Yoriki
Gloire: 1 Honneur: 3 Statut : 2
Ecole : Yojimbo Daïdoji*

«L'ongle qui dépasse est le premier cassé.»

- L'auberge de Naoki, du nom de son propriétaire, tient plus de la taverne que de l'auberge, même s'il peut proposer quelques chambres aux voyageurs de passage.

C'est surtout le principal lieu de la vie sociale de Heisei Shiawase Mura, même s'il a plutôt mauvaise réputation à cause des parties de dés qui s'y déroulent fréquemment.

Naoki, un jeune homme costaud et sympathique, a repris récemment l'établissement, tenu auparavant par son oncle. Il sert un excellent saké et la plupart des ragots de la ville lui viennent aux oreilles à un moment où un autre.

*Naoki : Hemin du Clan de la Grue, famille Daïdoji.
Profession Aubergiste
Gloire: 0 Honneur: 2 Statut : 0*

«L'homme est la seule créature qui ait appris à discuter. Es-tu un homme?»

Il a entendu dire que Yoshi et Tadashi avaient une relation et sait que Yoshi est très déprimé dernièrement (il est venu boire chez lui à plusieurs occasions).

Interrogé sur les faits et gestes de Tadashi, il pourra, entre autres, citer le nom de Yasuki Saru, avec qui il a plusieurs fois vu Tadashi s'entretenir.

Cependant, face à un auditoire réceptif, il risque d'être du genre intarissable et de noyer les PJs de faits sans importance.

ACTE III : EVÈNEMENTS.

Indépendamment des actions des PJs, les PNJs ne vont pas rester inactifs et un certain nombre d'événements vont avoir lieu.

Les remords de Shotai.

Lorsque vous le jugerez bon, Shotai viendra voir les PJs et se confiera à eux. Il leur dira que son fils fait depuis quelques temps des progrès importants en calligraphie, qui coïncident

avec une disparition progressive du talent de Yoshi.

Shotai attribue cela aux prières répétées qu'il avait faites aux Fortunes pour que son fils progresse dans la voie de son père et dépasse son autre élève. Il croit que les Fortunes l'ont puni de son égoïsme en affligeant Yoshi et se sent coupable de cela.

S'il y a des shugenjas parmi les PJs, Shotai les implorera d'apaiser les Fortunes pour le salut de Yoshi.

Yasuki Saru relance Tadashi.

Yasuki Saru est de plus en plus agacé par l'attitude de Tadashi, qui semble rechigner à s'acquitter de ses obligations envers lui.

*Yasuki Saru : Clan du Crabe, famille Yasuki.
Profession Négociant
Gloire: 1 Honneur: 0 Statut : 1
Ecole : Courtisan Yasuki / MahoTsukai Rang5*

«Le cheminement de la vipère ressemble à celui de la couleuvre. »

Yasuki Saru est un maho tsuki puissant et malin. Il a compris que la force de la maho est la corruption, et la discrétion. Profitant de sa profession qui lui permet de s'installer et se fonder dans les milieux aussi variés qu'un simple village ou une cour, Saru ne prend pas de risque dans son art.

Il préfère agir comme une éminence grise, et propose souvent son aide à qui en fait la demande. Il gagne alors la confiance de sa victime, évitant le recours à la maho au possible.

Une fois sa proie dépendante de lui pour maintes petites choses il la pousse à user de certains pouvoirs qu'il place fortuitement sur la route de la victime.

C'est alors trop tard, la victime utilise la maho à la place de Saru, provoquant destruction, honte, et Souillure sans que le véritable sorcier en soit inquiet.

Saru prendra sans doute le large avant que son plan soit éventé. Il ira dans un autre lieu donner ses précieux conseils. Saru sacrifiera Mei sans aucun scrupules.

Il envoie Mei avoir une conversation avec le jeune homme pendant que celui-ci est en ville. Si les PJs surveillent Tadashi, ils pourront surprendre cette rencontre.

Tadashi n'est visiblement pas heureux de rencontrer la jeune femme qui, si elle n'est pas interrompue, lancera des menaces voilées à Tadashi avant de s'en aller.

Interrogé, Tadashi évoquera une histoire de cœur qui se serait mal terminée entre lui et Mei.

Si Mei est discrètement suivie, elle ira droit chez Saru.

*Mei : Hemin.
Profession Domestique
Gloire: 0 Honneur: 0 Statut : 0*

«Choisir entre deux maux, c'est toujours mal choisir.»

Dispute entre Yoshi et Tadashi.

Yoshi, visiblement éméché, prendra à partie Tadashi alors qu'il se trouve près de la demeure de Shotai et lui fera une scène.

Des interventions confuses de Yoshi, il ressort que les deux garçons ont entretenu une relation amoureuse qui s'est terminée récemment et que Yoshi reproche quelque chose de grave à son ex-amant.

La scène prendra fin lorsque Tadashi repoussera Yoshi et rentrera chez son père en courant.

Tadashi contacte des rônins.

Pressé de résoudre définitivement la situation, Tadashi prend contact avec des rônins de passage et essaye de les engager pour assassiner Yasuki Saru et Mei avec de l'argent volé à son père (qui s'en apercevra le lendemain et préviendra les PJs).

Il leur donne rendez-vous pendant la nuit dans un pavillon inoccupé à l'extérieur de la ville (il sera possible de le remarquer quittant discrètement la maison).

Les rônins seront difficiles à convaincre et les négociations prendront un certain temps. Ces rônins ne sont pas des amateurs et l'un d'entre eux monte la garde à proximité du pavillon. Si le garde remarque quelqu'un, il donnera l'alerte et les rônins essayeront de fuir à cheval, en se frayant un chemin à coups de sabre si nécessaire.

S'ils ne sont pas dérangés, l'affaire sera conclue (pour une belle somme) et les rônins essayeront de tuer Yasuki Saru chez lui la nuit suivante. Ce que donnera cette tentative et la riposte éventuelle de Yasuki Saru (s'il est toujours vivant) sont laissés à votre discrétion (il est possible que ça se finisse mal pour le maître-calligraphe et son fils).

EPILOGUE

Selon les actions des PJs, le scénario peut se finir de bien des façons différentes.

Il sera probablement difficile de décider que faire de Tadashi. C'est un artisan doué et le fils d'un maître-calligraphe extrêmement reconnu mais son talent a été volé à un autre, à l'aide de magie noire, et il a pactisé avec un maho-tsukai. Shotai serait dévasté d'apprendre la vérité et s'attribuerait la culpabilité de toute l'histoire (« Si je n'avais pas été aussi exigeant avec mon fils, etc. »).

Accessoirement, il serait possible de rendre son talent à Yoshi... en lançant à nouveau le sort de maho inventé par Yasuki Saru, dont le parchemin peut être trouvé dans sa demeure.

Mei est également un cas trouble. Elle est l'assistante de Yasuki Saru mais ne s'est jamais livrée personnellement à la maho et pourrait chercher à monnayer sa grâce contre des informations sur Yasuki Saru ou d'autres mahotsukai. Mais, pleine de haine et déterminée, elle pourrait, si elle est laissée en vie, devenir aussi dangereuse que son mentor.

BONUS

À LA FIN.

L'ÉQUIPE

Couverture : Shiba Irotori

Scénario : Kyorou

Ambiance : Soshi Yabu, Hida Koan.

DFF : Kakita Yoshino, Tetsuo

Aide de jeu : Kakita Yoshino

Support Technique : Hida Koan, Irazetsu, Tetsuo

CADEAU



de Shiba Irotori