

# LA VOIX DE ROBUKAN

NUMERO 10 - DECEMBRE / JANVIER 2009



## LES JOUETS



LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI



## EDITO

Le thème de ce numéro étant les jouets, il nous est apparu de bon aloi que le papier cadeau soit un peu plus étoffé que d'habitude. Le travail de Shiba Irotori en la matière nous prouve si le besoin était qu'il n'a de conseil à recevoir de quiconque pour concocter un emballage de qualité.

Malheureusement, c'est pour le susdit un bouquet final car notre talentueux dessineux a décidé de voguer sous d'autres cieux. On le comprend, il faut bien gagner sa vie. Régalez-vous une fois encore des aventures de Baka car vous risquez de ne plus le retrouver en ces pages. A moins qu'une âme de bonne volonté ne veuille reprendre le flambeau.

Alors ce numéro dense va vous permettre d'en apprendre plus sur ce que vous avez tant apprécié durant votre enfance, à savoir les jouets ! A l'aide d'aides de jeu, de nouvelles et d'un scénario assez retors, nous espérons vous inspirer un brin de nostalgie, vous donner quelques pistes pour agrémenter vos parties et vous inciter, pourquoi pas, à fabriquer quelque kendama pour vous entraîner.

En tout état de cause, nous, les obscurs pigistes du webzine, souhaitons bon vent à Irotori-kun et que les Fortunes le guident dans ses recherches artistiques. Il sera toujours le bienvenu en ces pages après avoir illuminé de son talent les numéros précédents

# SOMMAIRE

<b>PRENDRE SOIN DE SES JOUETS.....</b>	<b>4</b>
UNE NOUVELLE DE SOSHI YABU.....	4
<b>LA PETITE VOIX.....</b>	<b>5</b>
SEA, SEX AND SUN.....	5
VITE... UNE IDEE.....	5
EN DIRECT DU FORUM.....	5
EN DIRECT DU FORUM BIS.....	5
VITE... UNE IDEE.....	5
<b>MAKAN.....</b>	<b>6</b>
UNE NOUVELLE DE HIDA KOAN.....	6
<b>LES JOUETS TRADITIONNELS.....</b>	<b>7</b>
KENDAMA : BILBOQUET.....	7
KOMA : TOUPIE.....	7
HASHIGO OTOSHI : ECHELLE.....	7
PUZZLES :.....	8
DEN-DEN DAIKO : TAMBOUR.....	8
KARUFA : CARTES.....	8
LES POUPEES DARUMA.....	9
<b>LES JOUETS DU DESTIN.....</b>	<b>10</b>
UN SCENARIO DE KAKIYA INIGIN.....	10
<b>ROKKAKU, LE COMBAT DE CERFS-VOLANTS.....</b>	<b>16</b>
UNE AIDE DE JEU DE SOSHI YABU.....	16
ORIGINE.....	16
REGLES.....	16
NOUVELLE EMPHASE.....	17
PNJ.....	17
LES TECHNIQUES DU ROKKAKU.....	18
<b>L'ART DE LA GUERRE.....</b>	<b>19</b>
UN COMMENTAIRE DE HIDA GEO FORUM DE LA VOIX DE ROKUGAN.....	19
<b>COMMENT INCARNER UN ENFANT ?.....</b>	<b>21</b>
UN ARTICLE DE HIDA KOAN.....	21
LE B.A. BA.....	21
LES CARACTERISTIQUES.....	21
CONCLUSION.....	22
<b>BAKA.....</b>	<b>23</b>
<b>FAKAKOKA.....</b>	<b>24</b>
PNJ : MASAMI KIDO.....	24



## PRENDRE SOIN DE SES JOUETS

### UNE NOUVELLE DE SOSHI YABU

Saruko n'avait pas suivi les conseils de sa mère, ce soir là. Il avait mangé plus que de raison, et bien plus que ses six ans ne le supporteraient. Les gâteaux proposés par les serviteurs étaient tous ses préférés, alors il avait tout mangé, sous le regard désapprobateur mais aimant de sa mère.

Saruko se sentait ballonné, lorsque sa servante particulière l'emmena se coucher. Il la dérangea plusieurs fois, durant la nuit. La bouche sèche, une envie de vomir, un besoin pressant à assouvir. Autrement dit, Saruko ne passa pas une bonne nuit. D'autant qu'il passa de longs moments, oscillant entre le sommeil et le réveil. Un état désagréable.

Et puis il sentit quelqu'un se glisser dans la chambre, sans y prendre garde. La servante devait être de retour pour veiller sur lui. Une mélodie berçante se fit entendre légèrement, comme un murmure. Alors il s'endormit.

Et puis un bruit retentit. Un pot de terre qui était tombé de sa table basse et s'était cassé. Saruko se réveilla en sursaut, mais personne n'était là. La lune, ronde et lumineuse, éclairait largement la pièce. Mis à part le pot, tout semblait à sa place. Les shoji étaient fermés, son petit boken à sa place et sa collection de poupées des Kami, tous en saiza, aussi. Saruko pensa appeler la servante, mais se ravisa. Il était fatigué, il voulait dormir. Il attendit encore quelques secondes, guettant qu'il se passe quelque chose. Et tel fût le cas.

La poupée de Bayushi, à genoux, se releva. Saruko regarda sa poupée avec émerveillement. On lui avait parlé des objets magiques, qui devenaient comme vivants si on en prenait grand soin. Et lui prodiguait les meilleurs soins possibles à ses poupées, espérant que les kami se manifestent à l'intérieur un jour. Il pensa donc que ce jour était venu. Bayushi se leva, frotta son kimono au niveau des genoux, et tourna la tête de part et d'autre afin d'observer les lieux. Il leva la tête vers Saruko, qui s'inclina sur son futon. Il avait vu ses parents faire de même dans les grandes occasions. Comme aucune parole ne vint de la poupée, il se releva.

« Oh, mais Bayushi kami, vous n'avez pas de bouche, est-ce pour cela que vous ne parlez pas. »

La poupée inclina la tête, semblant acquiescer. Puis elle se tourna et alla se placer devant Akodo. Saruko n'osait rien dire, de peur d'insulter les Kami. Akodo s'inclina et Bayushi lui rendit son salut. Puis le Kami du Scorpion alla faire de même devant Shinjo, Togashi, Doji, Shiba, Hanteï et Hida. Tous saluèrent et semblèrent prendre vie. Saruko n'en croyait pas ses yeux. Il espérait que les Kami restent dans les poupées afin de montrer à tous ce qu'il était parvenu à faire. Il s'inclina de nouveau devant les kamis alignés.

Lorsqu'il se releva, il vit qu'Akodo s'était avancé, semblant le jauger du regard. Puis il dégaina son petit sabre de métal qu'il avait à la ceinture. Il leva l'arme, et commença à courir en direction de Saruko. L'enfant laissa échapper un cri, et recula au bout de son futon. Akodo se tenait toujours en posture menaçante devant lui.

« Mais, Ô grand Kami Akodo, qu'ai-je fait pour que vous m'attaquiez ? »

Akodo ne répondit pas. Shinjo s'avança, son arme elle aussi sortie. Saruko commença à avoir peur. Il essaya d'appeler au secours, mais personne ne répondit. Alors il essaya de sortir par la porte, mais Hida, avec son petit tetsubo, lui barrait le passage et semblait prêt à abattre son arme sur lui. Alors il recula de nouveau. Et derrière lui il trouva Bayushi. Il lui donna un coup de pied, faisant voler la poupée à l'autre bout de la pièce. Elle tomba, se releva sans mal, et revint vers Saruko. Hanteï, Doji, Shiba et Togashi vinrent eux aussi dans sa direction. Ils l'encerclèrent, avançant toujours aussi sûrement vers l'enfant. Il se réfugia sur son futon, contre le mur. Il tremblait. Il hurlait à l'aide. Mais personne ne venait. Arrivés près de lui, les kamis levèrent tous leur arme et s'apprêtèrent à frapper.

Et puis Saruko se réveilla. Sa mère était là, elle le tenait dans ses bras, chantant une chanson qu'il aimait. Il la vit sourire et fût rassuré. Il avait fait un mauvais rêve. Ses poupées étaient toutes à leur place, elles n'avaient pas bougé. L'enfant raconta son cauchemar, et sa mère le rassura. Elle lui dit aussi qu'il ne devrait plus manger autant de gâteaux à l'avenir.

**Saruko se rendormit, rassuré. Sans voir l'aiguchi maculé de sang caché dans l'obi de sa mère, ni les poignets profondément entaillés et masqués par les manches de son kimono.**



## LA PETITE VOIX

### EN DIRECT DU FORUM BIS

#### SEA, SEX AND SUN

Ce serait une mer de sable plutôt qu'une étendue d'eau fleurant bon l'iode. Mais les danseuses du ventre et le soleil seront présentes prochainement dans votre bibliothèque. Les rumeurs persistantes se sont avérées. La traduction de Legends of Burning Sands a commencé... L'arrivée du printemps devrait coïncider avec l'arrivée des mélopées Senpet et des djinns cruels dans vos campagnes.

#### VITE... UNE IDEE

##### UN PRÉSENT POUR LE PRINCE

**Défi** : Un jeune prince impérial (ou un autre gosse de très haute naissance) doit passer sous peu dans la ville des PJ. Le daimyo de ceux-ci (ou un PNJ à qui ils doivent une grosse faveur) leur demande d'acheter un cadeau pour le prince à l'artisan X, le meilleur créateur de jouets de la région.

**Focus** : Lorsqu'ils arrivent dans l'atelier du maître artisan, on leur apprend que celui-ci a pris sa retraite. Cela peut être pour raison personnelle (il est vieux, il vient d'avoir une petite fille et souhaite passer ses derniers moments avec elle) ou on peut l'y avoir forcé (un jeune artisan concurrent aura menacé le vieillard pour qu'il ferme boutique). Dans tous les cas, les PJ devront convaincre le vieux créateur d'effectuer son dernier travail pour eux.

**Frappe** : L'artisan a besoin de matériaux rares pour fabriquer l'objet. Les PJ devront trouver un moyen de se les procurer à temps pour que le vieil homme puisse lui-même fabriquer le jouet dans les temps.

#### EN DIRECT DU FORUM

Comme d'habitude, je vous enjoins à regarder dans Vents et Fortunes pour apporter votre pierre à l'édifice sur l'interprétation de personnage. Le fil intitulé Honneur et violence au combat vous offre quelques pistes. Si d'aventure le background de votre personnage préféré vous pose problème n'hésitez pas à demander des conseils.

Une initiative heureuse qui va se voir récompensée. Le supplément online des Maîtres de Guerre n'était disponible que dans la langue de Shakespeare et un courageux traducteur s'est proposée de rendre accessible ce supplément à ceux qui ne comprennent pas l'anglais. Edge Entertainment a promis de mettre en page pour en faire un document officiel.

#### VITE... UNE IDEE

##### CE QUI EST À TOI EST À MOI

**Défi** : Une négociation entre deux seigneurs doit avoir lieu chez un troisième. Ce dernier ayant un fils en jeune âge (5 à 7 ans), il a demandé à ses invités de venir avec leur progéniture. Les PJ dans cette histoire sont au service d'une ou plusieurs des trois parties.

**Focus** : Pendant que les parents discutent et négocient sous le regard des PJ, les enfants jouent, c'est bien connu. La journée se passe sans encombre. Un premier accord est finalement passé entre les deux parties et chacun regagne ses quartiers. Mais alors que chacun rentre chez soi, un vol a été commis.

**Frappe** : L'un des enfants a chapardé le jouet d'un autre. Ce dernier s'en rend compte et le dit à son père qui s'emporte ! "Comment peut-on conclure un accord dans une maison où les enfants sont si mal élevés, avec des hommes qui n'inculquent pas des valeurs saines à leur héritiers !". Pour éviter que les négociations ne se soldent par un échec, les PJ seront chargés de retrouver le jouet disparu.

**Frappe (bis)** : Le vol a été commis sous l'influence d'une quatrième partie qui verrait bien échouer les négociations? Il est tellement facile de manipuler un enfant et un seigneur se révèle tellement prévisible dans sa légitime colère !!!



## MAMAN

### UNE NOUVELLE DE HIDA KOAN

« Maman, maman, t'as vu comme elle est belle ? » Keiko paraît absorbée dans une contemplation sereine. Les yeux tout écarquillés, les coudes posés à même le sol, la petite fille sourit. Dehors, les rossignols chantent, les poneys traînaillent dans les verts pâturages, et son père se trouve dans la cour. Le son répétitif du marteau sur l'enclume rythme la danse de la petite bonne-femme. Elle tourne, elle tourne, et ses vêtements colorés qui virevoltent reflètent le soleil. Il fait chaud aujourd'hui. Le papa de Keiko ne travaille pas dans son atelier car la grange est une vraie fournaise ! Sa maman s'active au dehors, elle revient de la rivière... Tous les habits sont propres maintenant, il faut juste qu'ils sèchent à l'air libre. Keiko s'occupe comme elle peut, elle attend l'heure.

[...]

Aujourd'hui est un jour spécial, la fillette le sait, elle est toute contente depuis ce matin. Une vraie puce enfermée dans une boîte a dit sa mère. Elle ne tient pas en place. Déjà, en allant se laver au ruisseau, ses sautillements avaient troublé le silence tranquille de l'aube. Plus tard, en sortant de l'eau, frigorifiée, elle avait gesticulé comme un ver qui sort de terre. Sa mère avait eu bien du mal à peigner ses longs cheveux noirs. Toutes ces petites scènes touchantes étaient évidemment ponctuées de monologues enflammés de Keiko, explicitement imagés à grand renfort de moulinets de bras et de divers ronds de jambes. Sur tout le chemin du retour elle avait été intenable. Trébuchant à chaque pirouette elle était revenue à la maison encore plus sale qu'elle n'en était partie.

Une fois passé le shoji, ses sandales ôtées, la petite fille se précipita dans la chambre. Se regardant de haut en bas dans un miroir, elle semblait guetter quelque chose. Ah ça, elle avait de l'allure avec son kimono tout neuf. L'étoffe beige était de piètre qualité mais sa maman avait brodé une belle fleur bleue dessus. Keiko s'était mirée comme cela de longues minutes durant. Elle faisait voler les pans de son kimono et observait de manière presque maniaque leurs subtils mouvements lorsqu'ils retombaient. Puis elle s'était retournée en riant et avait couru jusque dans le coin de la pièce. Elle s'était assise, avait ouvert la boîte et plongé ses yeux dans ce magnifique spectacle. Comme elle est belle la Dame, se disait-elle... Et qu'est-ce qu'ils sont jolis ses habits...

[...]

« Maman, maman, t'as vu comme elle est belle ? » La fillette allongée par terre tenait dans ses mains une boîte en acajou. Une fine musique s'échappait du mécanisme délicat... et la petite bonne femme dansait. « Maman, c'est aujourd'hui tu sais ? C'est aujourd'hui, c'est aujourd'hui ! »

La mère s'approche et lui prend la fine boîte des mains. « C'est l'heure, maintenant, va embrasser tes frères et sœurs. »

Elle sautille encore en s'approchant de la chambre dans laquelle les petits font la sieste. Elle dépose un baiser claquant sur le front de chacun : un, deux, trois, quatre. Enfin, elle revient dans la pièce principale, la seule autre pièce... Sa maman lui dépose du fard blanc sur le visage et du joli rouge sur les lèvres.

« Comme tu es belle », dit-elle dans un souffle.

- On y va, on y va ! C'est aujourd'hui ! C'est aujourd'hui que je danse comme la dame ! »

La mère doit presque courir derrière la jeune Keiko. Elles arrivent devant la bâtisse et Keiko ne tient plus, elle trépigne et cabriole sans cesse. La mère a le visage clos et froid. Une vieille femme ouvre la porte, alors la maman fait signe à la petite fille de se taire. On inspecte Keiko sous toutes les coutures : on observe son visage, la finesse de ses membres, ses jolis yeux et ses jolies dents. Alors la petite fille s'impatiente :

« Allez, c'est l'heure tu as dit, maman ! »

La jeune femme se baisse, sert son enfant dans ses bras puis la pousse à l'intérieur en lui disant : « Je t'aime. »

La petite fille disparaît derrière le shoji... Et la mère éclate en sanglots, silencieusement. La vieille femme lui remet une bourse dans les mains :

« Pars. Pars. Ne reviens pas. J'en prendrai soin, mais je l'ai achetée, elle est à moi. Va donc nourrir les autres. »

Et la mère part en pleurant.

[...]

On mit Keiko dans une pièce avec d'autres enfants au regard perdu. « Madame. Madame. C'est bien aujourd'hui mon premier cours de danse ? »

Un silence pesant fut la réponse à cette question. Et Keiko comprit. La mère arriva aux portes du village quand un cri enfantin d'effroi retentit.

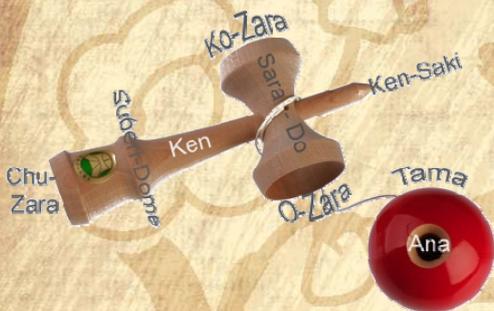
## LES JOUETS TRADITIONNELS

### KOMA : TOUPIE



Il existe de nombreux jouets au Japon comme dans tous les pays. Certains jouets bien que différent légèrement des nôtres peuvent tout à fait être assimilés à des jouets occidentaux et à des jouets encore utilisés de nos jours. Un enfant reste un enfant.

### KENDAMA : BILBOQUET



Le kendama est un jeu d'adresse d'origine japonaise. Il est constitué d'un manche en forme de marteau (ken en japonais) et d'une balle (tama) reliés par une ficelle. Le principe consiste à faire des figures en faisant évoluer la balle sur différentes parties du manche. Il ressemble à notre bilboquet.

La version japonaise comporte trois creux (Ko-Zara, Chu-zara et O-zara) et une pointe (Ken-Saki). Cette version actuellement utilisée en compétition rend le jeu beaucoup plus difficile. Après avoir envoyé la balle sur le pic, on se doit de l'attraper dans chacune des coupes qui ont des diamètres différents. Des figures de plus en plus compliquées ont été élaborées par les compétiteurs et des concours sont organisés où l'on note les figures, la rapidité d'exécution des enchaînements ainsi que la maîtrise artistique.

La toupie peut avoir des formes très diverses allant de la toupie classique à des jeux dits de toupie « à colonne » (faire tourner une toupie sur le haut d'un petit pilier de bois). Elle est souvent colorée quand elle est offerte à un enfant.

Elle est appelée koma en japonais car elle est arrivée via la Corée (Koma est son ancien nom) de la Chine durant la période Nara. D'abord, elle fut populaire parmi les aristocrates avec "unarigoma" (toupie bruyante) puis divers modèles sont apparus parmi toutes les classes avec des matériaux très divers (bois, bambou, métal etc). Durant la période Edo, l'acrobatie de toupies fut populaire. Le combat de toupies métalliques (begoma) a connu son heure de gloire. Même encore aujourd'hui, on joue à la toupie surtout lors de la fête du Nouvel An. Ces dernières sont souvent décorées de têtes diaboliques que l'on estime capables d'éloigner le mauvais sort.

### HASHIGO OTOSHI : ECHELLE

C'est également un jouet traditionnel, très simple. On pose sur une échelle de bois de petites figurines (souvent des ninja) qui dévalent toute la hauteur du jouet en un laps de temps très court. C'est un peu un équivalent des petits bonshommes en caoutchouc que l'on lançait sur les vitres étant petits : rien de phénoménal à faire... Juste les regarder descendre, et qu'est ce qu'on aimait ça !

## PUZZLES :

Il existait de nombreux puzzles au Japon. Très tôt déjà il a été fabriqué des puzzles en 3D, tels que la pagode, image de notre Jenga européen et contemporain.

## DEN-DEN DAIKO : 大太鼓

C'est un instrument de musique pour les enfants, petits tambour « à boulettes », utilisé en le tournant vigoureusement dans ses mains. Sa première fonction est d'éloigner les mauvais esprits qui auraient, selon la légende, peur du bruit.



## KARUTA : CARTES

Ce n'est pas ici un jeu à proprement parlé mais c'est tout de même destiné aux enfants (où à tous ceux apprenant la langue japonaise).

Karuta est un jeu de cartes japonais. Le mot karuta a été adopté par les japonais à partir du portugais carta, désignant les cartes à jouer.

Les deux types de cartes de karuta les plus connues sont celles du uta-karuta et celles de l'iroha-karuta. Le nom de iroha-karuta provient du poème iroha-uta, composé avec tous les kanas utilisés en japonais.

Pour jouer au iroha-karuta, il suffit de savoir lire les hiragana. Jeu de cartes très populaire au Japon créé sous l'époque d'Edo, il connut son heure de gloire au début du XXème siècle. Le jeu se joue avec 2 jeux de cartes, l'un avec des images et un texte narrant la vie à l'époque d'Edo, l'autre avec le

syllabaire japonais. Le jeu est fort simple : un joueur prend une des cartes et lit le texte, les autres joueurs doivent trouver le plus rapidement possible l'image correspondant au texte et commençant par la même lettre. Les sets de jeu sont divers et variés : il y en a avec des monstres, des scènes historiques... En fait chaque province a son set de jeu propre avec son histoire et ses traditions. Il existe bien entendu de très nombreuses variantes au jeu avec pour chacune des origines qui leur sont propres. Ce jeu permet aux personnes apprenant la langue japonaise de mieux mémoriser les kanas ainsi que quelques mots de cette langue. Il est basé sur l'apprentissage des 47 syllabes de l'alphabet japonais.

Le jeu appelé Hyakunin Isshu Karuta, basé sur la compilation de poèmes du même nom, est un jeu traditionnel du premier de l'an au Japon. Il est basé sur les cartes uta-karuta. A noter que chaque année à lieu au alentour du 3 janvier à Kyoto le karuta hajime, c'est-à-dire le premier jeu de Uta-garuta de l'année.

Cet événement qui à lieu au Yasaka-Jinja est donné en l'honneur des Kami de la poésie. Pour l'occasion, joueurs et joueuses revêtent de magnifiques costumes de court de l'époque Heian (794-1185) et jouent à la variante Hyakunin isschu de ce jeu.





## LES POUPEES DARUMA



Les Daruma Ningyô, ou « poupées Daruma » sont faites en papier mâché. Des bandes de papier mâché sont d'abord appliquées sur un modèle en bois. Après un temps de séchage de deux à trois jours, on sépare le masque du modèle pour le peindre. La poupée Daruma reste très populaire au Japon. De couleur rouge (rappelant la couleur de l'étoile des moines bouddhistes), sans bras ni jambes (il en aurait perdu l'usage par la pratique incessante de la méditation assise) elle est ronde comme un culbuto. A l'origine elle été lestée de manière à toujours revenir dans sa position de méditation. L'emplacement pour les yeux est laissé vierge. C'est au propriétaire de la poupée de peindre les yeux. Il faut d'abord peindre l'œil gauche en formulant un vœu. Puis il faut peindre l'autre œil lorsque le vœu est exaucé. Il est important de noter que la poupée ne joue qu'un rôle de rappel pour son propriétaire. La réalisation du vœu est donc entièrement du ressort du propriétaire. C'est l'enseignement de Daruma.

Cette tradition remonte aux alentours de 1770. A cette époque les poupées servaient de talismans et leurs yeux étaient peints. Mais vers 1772, une épidémie de varicelle frappa les japonais. Cette maladie est particulièrement dangereuse pour les yeux. De nombreux enfants furent atteints. Le seul recours pratiqué à l'époque était la foi : des prières et des charmes protecteurs vendus par les moines bouddhistes. C'est à cette occasion que des Daruma

Ningyô aux yeux non peints furent vendues, avec la consigne de peindre l'œil gauche après avoir prié et l'œil droit à la guérison de l'enfant.

L'autre légende a un rapport avec la culture du ver à soie. Les artisans de la soie avaient pris l'habitude d'utiliser ces poupées afin de veiller sur les vers à soie. Ils noircissaient un œil au printemps, période de la naissance des nouveaux vers, en souhaitant que les vers grossissent bien et donnent beaucoup de soie. Enfin, en automne, période où les vers tissent leurs cocons, ils noircissaient l'autre œil.

A l'origine, Daruma n'est bien sûr pas une poupée, mais un moine bouddhiste en chair et en os qui vécut au Vème siècle de notre ère. Daruma (Boddhidharma en sanskrit) signifie « l'illuminé ». Il apporte selon lui la connaissance de la vérité (Bodhi) et de la loi (Dharma) qu'il détient de son prédécesseur Prajnataras. Il est le 28ème successeur de Bouddha et considéré par certains comme son héritier spirituel.

Fils de roi, originaire d'Inde du Sud, adepte de la secte bouddhique du dhyana (pratique de la méditation), il quitte son royaume pour prêcher en Chine, apportant avec lui le bol à aumônes ayant appartenu au Bouddha. Accueilli fraîchement à la cour de l'empereur, il poursuit son chemin. Après avoir traversé le fleuve Yang Tse sur un simple roseau, rapporte la légende, il se présenta au monastère situé sur le mont Songshan dans la province de Henan. Ce célèbre monastère se nomme « le monastère de la jeune forêt » (shaolin-si en chinois, shorin-ji en japonais).

Mis à l'écart par les moines du temple, Daruma se mit en méditation devant la paroi d'une grotte surplombant le monastère pendant neuf années pour y pratiquer la contemplation. Une légende raconte que ses larmes donnèrent naissances à un théier, une autre que Daruma se serait arraché les paupières et celles-ci, jetées au sol, se seraient transformées en arbre à thé. C'est à cette époque en tous cas que le thé aurait été introduit en Chine.

Puis un jour, c'est l'illumination (le satori). Il décide de transmettre sa nouvelle doctrine, en même temps que les arts martiaux qu'il amena d'Inde. Pour ce faire, il rompt avec son prédécesseur Batuo qui enseignait la voie du Hinâyana (école Bouddhique



## LES JOUETS DU DESTIN

du petit véhicule) et déclare utiliser la voie du Mahayana (Bouddhisme du grand véhicule). Il propose d'utiliser la méditation (Dhyana) qu'il nomme Chan (Zen en japonais). Il simplifia les rites, élimina le besoin de textes sacrés et professa que « vous trouverez la nature du Bouddha en regardant à l'intérieur de vous-même ». Les moines de Shaolin (Shorin) auraient été subjugués et auraient accepté de prendre Daruma comme patriarche.

La popularité très ancienne de cette poupée Daruma, l'a faite se transformer en jouets tels que les Daruma Otoshi (la tour de Daruma) les Daruma Korogashi (roulé boulé pour Daruma)



Origine des informations :  
<http://www.laboutiquejaponaise.fr> et  
<http://www.wikipedia.org>

**Si je retournais dans le monde,  
j'aurais toujours dans ma poche un  
bilboquet, et j'en jouerais toute la  
journée pour me dispenser de parler  
quand je n'aurais rien à dire.**

**Jean-Jacques Rousseau**

### UN SCENARIO DE KAKIYA INIGIN

Ce scénario pour le Livre des Cinq Anneaux est prévu pour quatre à cinq joueurs et un Maître de Jeu habitué à broder sur une trame mince : pour des raisons de place, ce scénario ne déploie en effet pas les descriptions des lieux, mais se contente de donner les informations nécessaires. La difficulté réside donc dans l'incarnation de l'univers, et en particulier dans la mise en scène de groupes de dignitaires et serviteurs dans de grandes Maisons : à proximité de l'Empereur. Mais, également, dans la mise en place d'un complot retors.

### UNE HISTOIRE DE FAMILLE

Seppun Akuji regrettait de ne pas avoir eu de chance : il a eu trois filles, élevées à la Cour, et aucun fils pour hériter de son sabre. Heureusement, l'aînée, Akuko, a épousé le frère cadet de l'Empereur, qui a rejoint la Famille Otomo ; la cadette, Ayako, a épousé un général de la Famille Seppun et la benjamine, Chikane, peut-être celle qui ressemblait le plus à un garçon manqué et que son père aimait le plus, a épousé un dignitaire Licorne affecté à la Cour du daimyo Seppun ... et y a été adoptée. Akuji a donc vieilli proche de ses filles (dans un monastère de la capitale impériale) et il est mort entouré de ses petits-enfants.

Otomo Jifu et Akuko ont, en effet, eu un petit garçon nommé Fujika ; Jifu étant mort jeune, sa veuve l'élève seule ... aussi seule du moins que la mère d'un cousin de l'Empereur. Seppun Hirosa et Ayako ont eu deux filles, Ayame puis Ayiko ; Seppun Chikane et son époux Seppun Ri'han ont eu un fils, Arijji. Chikane est enceinte de trois mois au moment du scénario. A cette date, Otomo Fujika a quatre ans et se voit entouré de soins constants, Ayame a trois ans et a fêté la Fête des Filles il y a un mois, tandis qu'Ayiko approche des deux ans ; enfin, Arijji est un adorable bambin de deux ans qui commence à marcher.



Daidoji Taku, secrétaire de Seppun Ri'han, est un homme heureux : grâce au soutien de l'épouse de son maître, il est sur le point de convoler avec la belle et énergique Doji Tomoko, Seconde Dame de Compagnie de Seppun Ayako et formée à l'Académie des Artisans de la Famille Kakita (c'est une peintre émérite ... qu'il s'agisse de peinture au pinceau ou au sabre).

Mirumoto Gifu, Tonbo Amenoki, Daidoji Taku et Doji Tomoko, et éventuellement Mirumoto Gensoko, sont les PJ.

Les autres serviteurs des cinq kuge en ville (on ne détaillera pas ici leurs intendants dans leurs domaines) sont (les rangs de maîtrise et traits sont à la discrétion du MJ ; par ailleurs, l'ordre de préséance étant respecté entre les époux, les serviteurs de Hirosa viennent avant ceux d'Ayako, mais ceux de Chikane viennent avant ceux de Ri'han) :

- Yojimbo (prêtre) d'Otomo Fujika : (PJ) Tonbo Amenoki, shugenja Isawa, a été chargé de veiller sur la santé du jeune Otomo Fujika. Il est le cousin de Mirumoto Gifu.

- Yojimbo d'Otomo Akuko : Akodo Jirei, homme qui commence à se faire vieux, au regard plein de mélancolie. Sans doute pense-t-il aux nuits de boisson avec son défunt maître, Hantei (puis Otomo) Jifu ... En vérité, il ne se pardonne pas d'avoir été assoupi dans les bras d'une femme, qu'il connaît sous le nom de Ikoma Machako, quand son maître a trébuché dans un escalier.

- Secrétaire d'Otomo Akuko : Doji Reigai, magistrat Doji. Femme de fer.

- Chambellan d'Otomo Akuko : Doji Yanfi, courtisan Doji. Amant de Yasuki Panmei, qu'il retrouve dans une auberge du quartier Hojize.

- Premier porte-étendard d'Otomo Fujika : Seppun Moeigai sert dans la Première Légion Impériale. Si Fujika est trop jeune pour avoir un sabre, Moeigai est chargé de porter le sabre du défunt Otomo Jifu. Moeigai milite pour que le jeune prince soit admis à l'Académie Kakita, en mémoire des talents martiaux de son père ou à l'école de bushi Seppun, mais non à l'école de courtisans Otomo.

- Premier porte-étendard d'Otomo Akuko : Miya Zori est issu d'une famille vassale des Miya.

- Première Dame de Compagnie d'Otomo Akuko : Shiba Yazai. Effacée, réservée, trop vieille pour s'occuper d'un si jeune enfant...

- Second porte-étendard d'Otomo Fujika : non attribué (en raison de la jeunesse de l'enfant ; notez que seuls les princes impériaux et les familles proches des Champions de Clans ont droit à un second porte-étendard, ce à trois exceptions près : les douze Miharuru qui entourent l'Empereur ont le rang de porte-étendards et portent donc des étendards frappés du chrysanthème à seize pétales doubles dorés autour du palanquin impérial, les daimyo des familles Kakita et Daidoji, en tant que descendants directs de Doji, y ont droit aussi. La toute nouvelle impératrice est considérée comme une princesse impériale – avant, elle était la fille du Champion de la Grue - et deux des douze Miharuru qui l'accompagnent portent son étendard aux seize pétales simples blancs).

- Second porte-étendard d'Otomo Akuko : non remplacé (retrouvé mort un an plus tôt).

- Seconde Dame de Compagnie d'Otomo Akuko : Yogo Jiraiko a la même corpulence que Yasuki Panmei, c'est-à-dire minuscule (moins de 1m40).

- Yojimbo de Seppun Hirosa : (PJ) Mirumoto Gifu ; il cherche à marier sa petite sœur, Mirumoto Gensoko, fraîchement émoulue de l'école Kitsuki et qui a décidé d'explorer cet Empire si étrange en commençant par sa capitale.

- Yojimbo de Seppun Ayako : (PNJ) Akodo Gempei est un lâche, mais un lâche intelligent. A présent, plus personne ne le défiera en duel. Enfin, peut-être. Ou peut-être pas. Et cette possibilité le ronge d'inquiétude.

- Secrétaire de Seppun Hirosa : (PNJ) Doji Yokusai rêvait d'être peintre. Il se contente de peindre les meurs de la cour dans les lettres que son maître lui dicte ...

- Chambellan de Seppun Hirosa : (PNJ) Asahina Yodahe est le cousin d'un célèbre artiste de sa famille. Cela lui a servi de lettre d'entrée dans les plus hautes sphères. A présent, sa constance lui



permet d'être l'un des meilleurs entremetteurs du Clan de la Grue pour des mariages avec des jeunes princes impériaux. Peut-être un jour fiancera-t-il le jeune Fujika ?

- Premier porte-étendard de Seppun Hirosa : (PNJ) Ikoma Gunei est un vétéran de nombreuses batailles. Il est la Némésis de Daidoji Kanade.

- Premier porte-étendard de Seppun Ayako : (PNJ) Kakita Horase a les cheveux noirs comme un ciel d'orage. Cavalier émérite, guerrier redouté ... mais avant. Avant qu'il ne perde sa main droite dans la frénésie d'une bataille. Depuis, les lamentations qu'il tire du koto dont il ne joue que d'une main lui tiennent lieu de compagnons d'armes.

- Première Dame de Compagnie de Seppun Ayako : (PNJ) Asako Jin secrètement amoureuse de Kanade. Mais c'est de famille : sa sœur Jija a épousé le frère aîné de Kanade. Elle ne le lui avouera jamais, bien trop timide. Mais s'il faisait le premier pas...

- Second porte-étendard de Seppun Hirosa : (PNJ) Daidoji Kanade a fort à faire pour rester en vie... entre les maris jaloux de ses conquêtes et son supérieur direct, ah que la vie de jeune bellâtre à la Cour est difficile...

- Second porte-étendard de Seppun Ayako : (PNJ) Miya Kaoru n'est pas seulement beau et doué au sabre : il sert secrètement un maître puissant. Ce qui sans doute est la cause des étoiles qu'on voit parfois dans ses yeux ... à moins que ce ne soit le souvenir des baisers de sa dame, Seppun Ayako. Chut...

- Seconde Dame de Compagnie de Seppun Ayako : (PJ) Doji Tomoko est une peintre émérite (... qu'il s'agisse de peinture au pinceau ou au sabre).

- Yojimbo de Seppun Chikane : (PNJ) Shiba Amake est une amie d'enfance de Chikane. On murmure qu'elle serait revenue de l'Outremonde ... Ne croyez pas à tout ce qu'on raconte, répondrait-elle.

- Yojimbo de Seppun Ri'han : (PNJ) Shinjo Akime est un homme de l'ouest. Du grand ouest. Et c'est écrit sur sa figure... dans une encre un peu trop noire pour qu'il passe inaperçu dans les rues remplies de rokugani.

- Secrétaire de Seppun Chikane : (PNJ) Miya Akuhone n'a pas eu de chance dans sa vie : une chute dans un escalier l'a privé de l'usage d'une jambe ... et de la possibilité de monter à cheval. Ce qui, dans la Famille Miya, est un bon moyen de faire une belle carrière ... si on aime rester un bureaucrate obscur et sans aucune influence. Heureusement pour lui, Chikane, sensibilisée par la peine de Ri'han de ne pouvoir plus vraiment monter en selle (trop occupé par ses tâches protocolaires) l'a pris en amitié puis à son service.

- Secrétaire de Seppun Ri'han : (PJ) Daidoji Taku est le meilleur ami de Gifu et d'Amenoki. Taku est un homme heureux : grâce au soutien de l'épouse de son maître, il est sur le point de convoler avec la belle et énergique Doji Tomoko, Seconde Dame de Compagnie de Seppun Ayako et formée à l'Académie des Artisans de la Famille Kakita.

- Chambellan de Seppun Chikane : (PNJ) Seppun Mazode est issu d'une famille de ji-samurai vassale des Seppun. C'est un fonctionnaire compétent et discret. Son seul défaut : tenir aux convenances. Ce qui ne plait pas franchement à sa maîtresse ... et ce n'est pas Ri'han, très distingué mais loyal à sa femme, qui va l'aider.

- Premier porte-étendard de Seppun Chikane : (PNJ)

- Premier porte-étendard de Seppun Ri'han : (PNJ)

- Première Dame de Compagnie de Seppun Chikane : (PNJ) la petite Yasuki Panmei, qui vit masquée en déclarant réserver sa beauté à son futur époux. Femme charmante au demeurant, à la longue chevelure noire de jais soigneusement entretenue, aux mains fines et aux longs doigts rapides, vive, piquante, qui flirte avec Mirumoto Gifu. Elle est l'amante secrète de Doji Yanfi et sa confidente. Elle est également l'amante du capitaine du port, Kasuga Yochei. Et bien d'autres choses...

- Second porte-étendard de Seppun Chikane : (PNJ) Kakita Jaoui passe souvent, aux yeux de ceux qui ne le connaissent pas, pour un bouffon. Ceux qui le connaissent savent qu'il a fait l'école de Bouffons Kakita et ont appris à se méfier de son humour féroce. Il a épousé une femme de la Famille Isawa qui est une cousine de Seppun Ri'han.



- Second porte-étendard de Seppun Ri'han : (PNJ) Ide Zukei est bon enfant. Enfin, tant que vous vous tenez à bonne distance de son maître.

- Seconde Dame de Compagnie de Seppun Chikane : (PNJ) Asako Anako a reçu l'ordre de ses maîtres secrets d'empêcher l'accouchement de Chikane. Mais ceci est une autre histoire...

#### *Note sur les sabres et les duels*

Les princes des Familles Impériales ont le droit de porter les deux sabres, à leur convenance, qu'ils soient bushi ou non (ce qui explique qu'ils aient des porte-étendards qui peuvent servir de porte-sabre... Cela augmente leur suite, donc leur prestige). Il est bien entendu que seuls les princes ont le droit de se défier en duel, et que même si les deux kuge sont des bushi, il est très vraisemblable qu'ils choisiront tous deux un champion pour combattre en leur nom. Et surtout les duels à mort sont interdits entre porteurs du divin sang de Hantei.

#### UNE INTRIGUE SORDIDE

Un assassin va introduire une aiguille empoisonnée dans une poupée destinée à Otomo Fujika. Lancés sur sa piste, les PJ vont suspecter Yogo Jiraiko (une membre du Clan du Scorpion ...) après qu'une ombre de sa stature ait été aperçue dans la chambre de l'enfant. Après son élimination, une autre attaque va mener les PJ vers le capitaine du port, dont le fils a été tué en duel par Otomo Jifu.

#### ACTE I : LA POUPÉE.

Jour 4, mois de Shiba, an 7 du règne de Hantei XXXVI (ou l'Empereur qui vous conviendra). Doji Saguchi, Champion du Clan de la Grue, Main Gauche de l'Empereur, offre sa troisième fille en mariage à l'Empereur, inconsolable depuis la mort de sa précédente épouse (qui était la seconde fille de Saguchi). A cette occasion, il offre une poupée représentant la nouvelle Impératrice au tout jeune cousin de l'Empereur, Otomo Fujika.

Jour 5, mois de Shiba, nuit : Akodo Jirei se réveille en sursaut. Il a cru entendre un bruit. Il lui semble encore entendre un bruit de soie, mais rien ensuite. Après une brève ronde dans les appartements de sa

maîtresse (où Yogo Jiraiko, de garde, le laisse entrer), il se rendort.

Jour 6, mois de Shiba : la vieille Shiba Yazai, au cours d'une collation donnée par Otomo Akuko à ses sœurs, apporte la poupée du jeune seigneur Fujika. Mais soudain elle s'écroule morte devant les trois femmes, leurs époux et leurs suites. Doji Tomoko et Doji Reigai ne peuvent manquer apercevoir une tache de sang qui perle à sa main droite ... celle qui tenait la poupée. Si Mirumoto Gensoko est attribuée à un PJ et qu'elle se trouve sur place, elle le voit également. Une enquête sur la poupée (Perception/Enquête ND 10) révélera une aiguille cachée ; avec deux augmentations on pourra constater la présence d'un liquide suspect. Des essais approfondis (Intelligence/Herboristerie ND 20 ou Poison ND 10) montreront qu'il s'agit de curare, poison incurable. Un jet réussi de Perception/Médecine ND 20 révélera que le cadavre de la Première Dame de Compagnie est sous l'effet d'une rigidité ante mortem qui révèle l'usage de ce poison.

Il peut être opportun de signaler aux PJ, qui naturellement se montreront volontaires, ou que leur discrétion fera désigner pour mener l'enquête, qu'accuser le Champion du Clan de la Grue serait une ânerie monumentale (certes, parce que la poupée a été contrôlée par les services de sécurité de la Famille Hantei, entendez par là les Bayushi puis les Seppun, avant d'être offerte, mais aussi parce qu'il est l'homme le plus puissant de la Cour et que les PJ n'ont pas le statut suffisant pour accuser un Champion de Clan).

#### ACTE II : L'OMBRE.

Laissez vos joueurs paniquer. Il s'agit pour eux de mener une enquête tout en protégeant un garçonnet dans sa quatrième année. Signe des astres ? Rappelons qu'à Rokugan, le chiffre « quatre » se prononce comme le mot « mort », et que la quatrième année est donc vue comme néfaste.

Évidemment, il faut que cette panique soit productive. Exigez d'eux un plan de surveillance (les PJ au service des sœurs d'Akuko seront obligeamment mis à la disposition de l'aînée par des sœurs scandalisés et des époux qui comprendront parfaitement – c'est l'occasion d'évoquer la



délicatesse de Seppun Ri'han, qui a été formé à l'école de Courtisans Doji et qui a donc passé plus des trois quarts de sa vie à la Cour ... de quoi faire oublier les manières frustes de ses frères de Clan). Ensuite, passez à l'enquête.

Elle s'annonce mal. Personne n'a rien entendu et rien vu. Seul Akodo Jirei se souvient de s'être réveillé la veille, et Yogo Jiraiko de l'avoir laissé entrer dans les appartements de sa maîtresse. Parlons un peu de ces appartements. Le palais qu'occupe Otomo Akuko est situé dans l'enceinte de la cité interdite (district impérial de la capitale) ou Daidairi. Vu le rang qu'occupait son époux, il est tout proche du palais Dairi (cité secrète) où réside l'Empereur. Les appartements d'Akuko et de son fils y occupent une aile entière, entre le Pavillon d'Apparat et la Tour de l'Ouest, bâtie autour d'un jardin humide (en l'espèce, une grotte artificielle et une succession de bassins en cascades). On peut y accéder par la galerie menant au Pavillon d'Apparat et à la Tour, ainsi que par les trois escaliers qui donnent des galeries sur le jardin extérieur. Bien entendu, toutes ces galeries sont ouvertes, de sorte qu'il n'y a aucune porte à ouvrir pour se retrouver devant n'importe quelle pièce. Au surplus, les panneaux coulissants ne sont pas prévus pour soutenir un assaut et les seuls systèmes de fermeture sont des cales de bois qu'on place l'hiver pour empêcher le froid de se frayer un chemin à travers des battants mal refermés. La sécurité vous paraît négligée ? Pas du tout. De l'autre côté du jardin extérieur, il y a un mur. Et s'il n'est pas hors-échelle, c'est parce qu'au-delà patrouille en permanence la meilleure armée du monde : la Première Légion Impériale (la muraille d'enceinte sacrée et protégée magiquement contre les intrusions qui entoure la cité interdite, elle, est hors-échelle). Mais ça n'avancera pas beaucoup les PJ en quête d'indices que de savoir que personne ne devrait pouvoir entrer.

Notez par ailleurs que sur simple demande du shugenja (PJ) affecté à la protection spirituelle de l'enfant, le Ministère des Cultes enverra une dizaine de moines chargés de prier pour son salut ... transformant du même coup le palais en autel illuminé de jour comme de nuit.

Une nuit du 10ème jour se produit un événement pour le moins assez étrange. Un PJ de garde

surprend une ombre à proximité de la chambre d'Otomo Akuko, qui s'enfuit aussitôt, non sans réussir à lancer à l'intérieur de la chambre un couteau. La lame s'enfoncera dans le bois du chambranle... juste à côté d'une Akuko tétanisée.

Au moindre cri, Akodo Jirei se lancera dans la poursuite. Mais (calculez les initiatives pour qu'il soit le premier à arriver au contact), au moment de la frapper de son sabre justicier, il demeure immobile, la main à demi levée, laissant l'ombre s'enfuir. Si on l'interroge, il dira avoir vu le visage de la mort et être resté surpris devant tant de détermination. Si on l'interroge plus avant, en privé, il faudra plusieurs jets (Courtisan, Manipulation) pour lui faire avouer la vraie raison de son trouble : il a cru reconnaître le visage de son amante de jadis, Ikoma Machako. De préférence, cette discussion et cet aveu pénible ne devrait pas survenir avant la résolution de l'Acte III (même si un PJ s'y consacre entièrement), et il sera plus intéressant de le jouer en roleplay.

Profitez-en pour noter qui a passé la soirée avec Otomo Akuko après qu'elle ait été traumatisée par ce lancer de couteau : la malheureuse en saura gré à cette charitable personne. La nuit doit être un calvaire pour le charitable : Akuko ne cesse de se demander si c'est elle qu'on vise ou son enfant, si elle ne ferait pas mieux de se laisser tuer pour protéger son fils ... il y a là une belle occasion de roleplay, pour le MJ et pour le joueur.

### ACTE III : L'INJUSTE PÉRIRA ... OU LE JUSTE PÉRIRA INJUSTEMENT

La poursuite dans le parc ne mènera nulle part : dans la nuit, le criminel s'est enfui. Par contre, une battue au petit matin montrera que ses traces boueuses reviennent au palais ... jusque dans la chambre de Yogo Jiraiko, qui a passé la nuit à dormir (elle était de garde la nuit du 9 ... comme celles du 7, du 5 où elle a ouvert à Jirei, du 3 avant la noce) et n'est donc pas sortie avec les autres pour la traque au fugitif.

Ce qui devrait pousser à la mise en accusation de la Scorpion. Si les PJ font appel aux Magistrats du Clan du Scorpion pour obtenir des informations sur elle, ils découvriront (ou on leur fera découvrir) que son père a été condamné à la réclusion dans un



monastère par Otomo Jifu, pour avoir refusé d'obéir à un ordre du prince. Elle aura beau nier de toutes les larmes de son corps, la découverte d'une cache avec des couteaux de jet semblables à celui qui a failli occire Akuko dans sa chambre suffira à l'envoyer au bourreau.

#### ACTE IV : JAMAIS DEUX SANS TROIS

Si Jirei parle, les PJ auront des questions à lui poser, ainsi qu'au Clan du Lion (qui diligentera immédiatement une enquête ... l'enjeu est trop important). S'il ne parle pas, les PJ devraient s'estimer satisfaits : l'assassin est mort, l'enfant est hors de danger, leur gloire sera éternelle. Déjà les courtisans s'empresment pour féliciter les héros du jour ... et le soir du 12eme jour, tandis que la liesse emplie les rues à la demande de l'Empereur qui a dénoncé un odieux complot, condamnation reprise en cœur par tous les caciques du gouvernement, et que Mirumoto Gifu recherche dans les chambres du palais la belle Yasuki Panmei qui lui a murmuré de douces promesses au creux de l'oreille toute la soirée (ce qui doit, là aussi, être l'occasion de décrire une belle scène de séduction papillonnante sur fond de liesse aristocratique)... il bute dans la pénombre sur un obstacle. Se relevant, il découvre le corps du jeune Otomo Fujika, un fin couteau en travers de la gorge. Près de lui, git un kimono de fête : celui de Yasuki Panmei, abandonné au sol, maculé de sang. Tout autour, des tâches de boue.

La boue ne vient pas du jardin, sec. Alors d'où ? Si quelqu'un respire la vase, il sentira des effluves salins : l'enquête devrait se poursuivre au port, à moins qu'on ne cherche Panmei. Son masque brisé git dans les fourrés les plus proches. La jeune femme l'a brisé en partant, rompant avec son existence cachée (pour le moment ...). Mais un personnage maladroit, peut marcher sur les morceaux accolés, les cassant encore ... de quoi les faire envisager un enlèvement (voire que la courageuse jeune femme a poursuivi l'assassin après s'être débarrassé de son kimono !).

L'enquête au port devrait amener les PJ à la capitainerie où le responsable, Kasuga Yochei, les recevra visiblement préoccupé par autre chose. Même l'annonce de la mort du prince semble ne pas le choquer. Si les personnages tiquent un peu, la fouille des appartements de l'homme (il leur faudra

peut-être un mandat s'ils n'ont pas requis les services d'un Magistrat d'Émeraude) leur fera trouver une lettre (qu'on vient d'apporter) disant à peu près ceci :

« Mon aimé, j'ai accompli la mission dont nous étions convenus. Je t'attends au point de rencontre des vieux amants pour que nous vivions pour toujours. Viens avant la marée ou je saurai que tu ne m'aimes plus. »

Le capitaine ne sait rien de cette mission, mais la lettre étant signée Yasuki Panmei, il aura bien du mal à convaincre de sa bonne foi ... A moins que les personnages ne lui proposent de l'emmener à ce point de rencontre.

#### ACTE V : LE POINT DE RENCONTRE DES VIEUX AMANTS

Il s'agit d'un pont vert sur un petit canal perpendiculaire au fleuve. Dès que Kasuga Yochei aura mis les pieds dessus, le pont s'écroulera et il tombera seul dans l'eau, le pont étant trop étroit pour plus d'une personne... pour être ensuite tiré par une corde. Le fait que son évasion ait été planifiée devrait être une preuve de sa culpabilité. Vos joueurs ont-ils pensé à munir leurs personnages d'arcs ? Si ce n'est pas le cas, ils seront incapables de rattraper le capitaine. S'ils le tuent, Panmei ne fera rien pour le venger, bien au contraire. Si, par contre, vous décidez de faire lâcher le filin au capitaine, ce sera une belle façon de démontrer son innocence ... si les PJ se montrent ouverts d'esprit du moins. Or, avec toute la ville (et l'Empereur lui-même) qui tentera de les pousser à désigner un coupable, ce sera difficile.

#### CONCLUSION

A moins que les personnages soient particulièrement prévoyants (en faisant boucler le quartier sur un très large périmètre : Panmei est dans une barque de quatre rameurs, ce qui lui garantit une vitesse au moins égale à un cheval au galop ... sur une piste dégagée !), rien ne permettra de la capturer. Par contre, il est plus que vraisemblable que le capitaine meurt. Ce qui était évidemment le but des Kolats.



# ROKKAKU, LE COMBAT DE CERFS- VOLANTS

## UNE AIDE DE JEU DE SOSHI YABU

### ORIGINE

Voilà un sport qui pour une fois, sera venu des enfants, et parfois même des enfants paysans. Depuis l'aube de l'Empire, on manipule les cerfs-volants (Ikanobori) pour l'amusement. Pour les voir jouer avec le ciel, pour imaginer les kami de l'air se plaire sous les voiles de soie. Très rapidement, ce sont justement les shugenja qui ont fait de ce jeu, quelque chose de beaucoup plus sérieux. Ils ont été les premiers à les utiliser dans un but tout à fait religieux. Puisque la croyance était préexistante, et les kami de l'air réellement satisfaits de ces profanes dévotions, il y avait là une occasion d'accompagner le peuple.

C'est dans le clan du Phénix qu'est né l'art de les faire voler. Jeu de couleurs, manipulations complexes, les Isawa ont codifié tout cela. La tradition a pris le chemin du clan de la Grue avec la création de la famille Asahina, dont les membres ont même su éveiller un certain nombre d'objets. C'est la famille Doji qui proposa aux prêtres de la famille Seppun d'incorporer des cerfs-volants dans les festivités officielles du couronnement des Empereurs. A partir de ce moment là, la tradition se diffusa dans tout l'Empire.

Et après avoir conquis paysans et prêtres, ce furent les nobles qui reprirent l'idée, préférant aux rituels mystiques les utilisations pratiques des objets. On connût de nombreuses utilisations de tels objets sur les champs de bataille, pour donner des ordres ou effrayer les adversaires. Et c'est au sein de la famille Bayushi que l'on commença à mettre en place des cerfs-volants « piégés », pour mettre à mal les communications de l'ennemi. Les fils de cerfs-volants furent enduits de colle et de morceaux d'os aiguisés. Le Rokkaku était né. Les précurseurs ne

tardèrent pas à être imités, ce qui rendit les cerfs-volants proprement inutiles. Les samourai courtisans purent donc reprendre à leur compte l'objet. Puisqu'il était clair que l'on pouvait mener des combats acharnés, le rokkaku fût donc codifié, à la cour de l'Empereur Hanteï Fujiwa, afin de proposer de nouveaux jeux de lutte nobles. Cela sans savoir l'origine de ce « sport ». Un prêtre reste cependant obligatoirement l'arbitre de tels duels officiels.

Depuis lors, rien n'a changé ou presque. Les techniques sont plus poussées, plus codifiées, mais l'essence demeure.

### REGLES

- Le samourai devra être présent lors de la joute avec l'ensemble de son équipement prêt à servir. Aucune préparation ne sera acceptée pendant l'affrontement. Un participant non prêt est déclaré disqualifié.
- Le matériel sera accepté ou non par le prêtre juge du duel.
- Les cerfs-volants doivent être faits de bambous et de papier. Leur longueur et leur largeur ne sauraient dépasser la taille d'un katana. Le blanc et les couleurs claires sont interdits pour une meilleure visibilité dans le ciel. Ils doivent disposer de six côtés, et de quatre points d'ancrage.
- Tout participant ne respectant pas les règles du tournoi serait immédiatement disqualifié.
- La distance requise entre deux participants est de quarante pas. Chacun dispose d'une zone de dix sur cinq pas dans laquelle il peut se déplacer. Zone matérialisée au préalable. En sortir pendant le duel est synonyme de disqualification.
- Une distance de trois cents coudées est obligatoire entre un participant et son cerf-volant. L'appréciation de cette distance est laissée au Prêtre-juge, qui peut demander à tout moment à un participant d'allonger ou raccourcir son fil.
- La ligne imaginaire qui sépare les deux concurrents doit toujours suivre l'axe du vent, et les kami de l'air d'un tel lieu auront du être honorés avant l'affrontement. Une fois l'affrontement



débuté, il n'est plus possible à l'arbitre de faire bouger un participant.

- Chaque personne est autorisée à se faire aider d'une personne pour lancer son cerf-volant et tenir la bobine de fil.
- Lorsque toutes les conditions précédentes sont respectées, le prêtre souhaite la grâce des kami de l'air aux participants, et lance le signal.
- Est déclaré vainqueur le joueur dont le cerf-volant reste seul en vol, soit parce qu'il a coupé avec sa propre ficelle la ligne de son adversaire, soit parce que ce dernier n'est plus en mesure de manœuvrer son cerf-volant pendant une durée d'au moins 10 secondes, quelle qu'en soit la raison (chute au sol, accrochage dans un arbre, emmêlement ou fil cassé...)
- En cas de coupures simultanées des deux lignes, la partie est déclarée nulle. Sont considérées comme simultanées des coupures espacées de moins de 10 secondes.
- Refus de combat : si un joueur refuse manifestement le combat, en maintenant son cerf-volant hors de la zone commune de vol, le prêtre peut mettre fin au match et déclarer ce joueur perdant.
- Temps limite des combats : 5 minutes. Au-delà de ce temps limite, l'arbitre détermine par tirage au sort lequel des 2 joueurs doit placer son cerf-volant au-dessus de l'autre, et vice versa. Puis, à son signal les deux cerfs-volants doivent immédiatement croiser leur fil, jusqu'à coupure de l'un d'entre eux.
- Il est possible de voir plus de deux participants s'affronter. Les conditions et règles restent les mêmes qu'en temps normal.

## NOUVELLE EMPHASE

Athlétisme (Rokkaku)

De même que le Kemari est une emphase d'Athlétisme, Rokkaku l'est aussi. Celle-ci désigne la maîtrise des combats de cerfs-volants, dans la pratique physique de ce jeu. On peut y associer aussi la maîtrise des règles en proposant au PJ un jet Athlétisme (rokkaku)/ Air.

## PNJ

ASAHINA BIZEN, PRÊTRE JUGE DE ROKKAKU, RANG 3 DE L'ÉCOLE ASAHINA

Feu : 3/ Air : 4/ Vide : 3/ Eau : 2/  
Athlétisme (rokkaku) 5/ Théologie : 4/ Etiquette : 4/  
Courtisan : 3/

Asahina Bizen est LE juge de Rokkaku de Kyuden Doji. Lorsque des invités sont reçus, et qu'ils expriment le désir de procéder à un duel de Rokkaku, tout un chacun, heimin comme daimyo, sait que c'est lui qu'il faut faire mander. Il est un juge impartial, connaissant parfaitement les règles de son art, ainsi que toutes les tricheries possibles dans le domaine.

Il faut toutefois reconnaître que sa vue a largement baissé, du fait de son âge (42 ans), mais personne ne songerait à lui en faire la remarque. Après tout, le daimyo du clan prend de nombreux conseils auprès du vieux prêtre, pour ce qui touche à ce loisir.

Bizen est un homme qui ferait tout pour son art. Ainsi, il est en possession d'un cerf-volant de cérémonie qu'il a lui-même éveillé, en faisant un nemuranai peu puissant, mais réellement utile dans les démonstrations, durant lesquelles il semble voler de ses propres ailes. Bizen a par ailleurs obtenu d'un autre juge de la famille Yogo, que son cerf-volant porte un glyphe destiné à apporter l'attention positive des kami de l'air sur l'objet. Mais bien entendu, Bizen ne songerait jamais à s'en servir pour mener un duel.



IZUMI, MOINE DE LA CONFRÉRIE DE SHINSEÏ, RANG 2 SHUGENJA YOGO

Feu : 4/ Air : 4/ Vide : 3/ Eau : 2/ Terre : 2  
Athlétisme (Rokkaku) 4/ Théologie : 4/ Etiquette : 3/ Artisan (Cerf-volant) 5

Izumi est actuellement l'un des plus grands démonstrateurs de Rokkaku religieux de l'Empire. Shugenja peu inspiré de la famille Yogo, Izumi a fait le choix d'entrer dans les ordres lorsque le temps de l'Inkyo se présenta. C'est là, qu'il apprit à manier les cerfs-volants. La grâce, l'élégance de cet art le laissa soufflé, et il fit le choix de se concentrer sur cette pratique dans sa nouvelle vie. Mais il ne se contenta pas d'apprendre à les manipuler. Il décida d'apprendre à les fabriquer, afin d'allier les techniques de glyphes Yogo à ses talents d'artisan.

Ses cerfs-volants sont tout à fait étonnants. Certains semblent parfois se transformer en véritables oiseaux, et tous semblent être accompagnés par les kami de l'air.

Izumi est aujourd'hui plutôt itinérant pendant la belle saison. L'hiver, il conçoit de nouveaux cerfs-volants, qu'il montre ensuite aussi bien dans les grandes Cours que sur les places de village heimin.

## LES TECHNIQUES DU ROKKAKU

### - Le vent de la montagne

Nd : 5

Technique de base qui consiste à faire monter rapidement son cerf-volant en altitude en suivant les courants du vent. Utilisé le plus souvent en début de duel.

### - Le piqué de l'Aigle

ND : 10

Chute rapide, droite, mais contrôlée du cerf-volant pour fondre sur l'adversaire.

### - La caresse du vent

ND : 15

Manœuvre plus difficile durant laquelle le duelliste amène son cerf-volant au dessus de celui de son adversaire afin de faire frotter les cordes pour que celle de l'adversaire casse.

### - Couper les airs

ND : 10

Le duelliste tire fortement vers l'arrière son cerf-volant, en l'inclinant suffisamment pour qu'il puisse glisser vers le bas sans offrir de prise au vent. Un bon moyen de se dégager.

### - Courant d'air

ND : 15

Manœuvre de dégagement lorsque le cerf-volant est bloqué. Le duelliste laisse du mou sur les parties latérales pour donner un coup sec au centre de l'engin, afin qu'il se replie quelques secondes, avant de reprendre son envergure.

### - Le vol du Phénix

ND : 25

Grande courbe apparemment destinée à éloigner le cerf-volant de la zone de combat. Cette grande courbe est en fait destinée à donner de la vitesse au cerf-volant pour lui permettre de faire un retour à toute vitesse afin de fondre sur l'adversaire.

### - Le papillon dans la tornade

ND : 30

Manœuvre difficile, qui consiste, une fois au corps à corps, à faire chuter en spirale son cerf-volant tout en emportant celui de l'adversaire. Manœuvre qui voit généralement l'immobilisation, et donc la fin du duel.

**L'homme est ainsi fait qu'il ne peut s'empêcher de taper dans un ballon qui approche. C'est dans le sang. Et quand un ballon s'éloigne, il se met à courir après.**

Arto Paasilinna

# L'ART DE LA GUERRE

## UN COMMENTAIRE DE HIDA GEO FORUM DE LA VOIX DE ROKUGAN

### Jeu édité par Edge Entertainment (2009)

Le monde de Rokugan se téléporte dans l'univers des jeux de plateau avec le très attendu Art of War, d'abord prévu sous le nom Emperor.

6 clans se battent pour le contrôle de l'Empire, en annexant des lieux stratégiques et en écrasant les armées adverses.

Les Samurais s'affronteront sur le champ de bataille, la cavalerie prendra de flanc les troupes ennemies prises au dépourvu, des shugenja mystérieux en appelleront aux pouvoirs des éléments et les grands héros s'affronteront en duel jusqu'à la mort.

Votre suprématie militaire ne sera pas la seule facette où vous devriez exceller, il vous faudra contrôler les cours de l'Empire et le faveur de l'Empereur pour éviter d'être frappé d'interdit.

Ce jeu contiendra :

- Plus de 100 figurines (samurai, shugenja, cavalerie ...)
- Jouez un des six clans, chacun ayant ses points forts et ses faiblesses
- Mettez sur pied votre stratégie en utilisant vos troupes ou/et des manipulations politiques.
- Combattez pour le trône d'Emeraude comme vous ne l'avez jamais fait.

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 12 ans et pour une durée de deux heures environ.



### RÈGLES

#### Cavalerie :



Ce sont des samurais d'élite montés, capable de déclencher des charges rapides et puissantes.

La cavalerie pourra :

- Mouvement de 2 : pour se déplacer plus vite
- Percée : pour pénétrer dans les territoires ennemis (sauf s'ils l'ont aussi)
- Charge pour faire plus de dommages
- Coût : 3 koku pour 1d8, Licorne 4 koku pour 1d10 et endurance 1 pour encaisser un coup de plus.

#### Shugenja :



Prêtres de l'Empire et lanceurs de sorts puissants :

- Tonnerre x : xd10 dommages
- Coût : 5 koku accès limité pour les clans (sauf pour le Phénix)

**Forteresses :**



Les forteresses sont des structures permanentes qui permettront de développer militairement ou économiquement des provinces. Elles ne peuvent pas bouger, mais elles boosteront les ressources et la défense et pourront être détruites.

Les places fortes Crabe seront spécialisées dans la défense et les Grues dans le boost économique.

**Archers :**



Les archers seront une puissance qui permettra de tirer à distance sur l'ennemi et de l'attaquer avant le corps à corps.

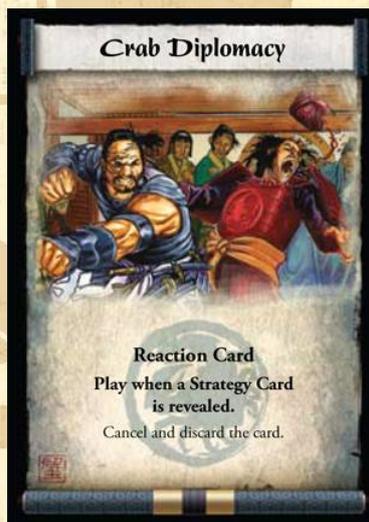
**Bushi :**



Les bushi sont la plus commune et la plus nombreuse des unités du jeu.

Leur grand avantage est l'utilisation des cartes de stratégie qui permettra de leur une identité unique pour chaque clan.

DESIGN DES CARTES



# COMMENT INCARNER UN ENFANT ?

UN ARTICLE DE HIDA KOAN



## LE B.A. BA

### LE GROS AVANTAGE :

Un enfant ne se remarque pas. Partant de là, en les mettant là où seuls des enfants peuvent aller et surtout là où personne ne peut les voir, en les faisant assister à une scène qu'ils seront les seuls à avoir vu, on peut engendrer des situations très intéressantes.

### LE GROS TRAVERS :

Tomber dans la parodie totale, typiquement celle que l'on peut parfois rencontrer quand un homme incarne une femme et vice-versa. Cependant ses caricatures sont souvent amusantes (à défaut d'être réalistes).

### LE GROS KIF :

Tout est permis ou presque. Dès que l'on ne joue pas dans un monde trop rigide (i.e. « bien sûr que si ! Le petit de 3 ans a complètement assimilé le bushido ! » ... « Mais oui, mais oui.. »), on peut se permettre beaucoup de choses qu'un personnage adulte ne se permettrait pas. Qui n'a pas rêvé de mettre un coup de genou à un samurai vaniteux du

clan de la Grue ? Là c'est possible (de toute façon il ne sentira même rien...) et en plus, un enfant n'est pas grand-chose aux yeux d'un adulte, cela peut porter à conséquence mais si le samurai concerné n'est pas un imbécile il laissera tomber.

### LE GROS KIF BIS :

Profiter d'incarner un même personnage à des âges différents, même l'enfant juste pour un one shot. C'est très enrichissant, on peut mettre le doigt sur des trames de background jusqu'alors inexplorées et sur des motivations de personnage que l'on n'avait même pas soupçonnées. Et tout ça sans parler du jouissif « Dis Doji-san tu te souviens d'Hiruma Saburo, tu sais le petit gars qui faisait de l'asthme et qui tu n'arrêtais pas d'emmerder quand on était mômes ? Ben c'est le gars derrière toi qui te cache le soleil... Oui je sais l'école Hida ça vous forge un homme. Saburo-san ! Viens par ici ! Tu ne devineras jamais qui est là!... » (Citation de Okami sur le forum)

### LE GROS PROBLÈME :

Un enfant reste émotif. C'est sûrement là que le bât blesse. Il est difficile de se mettre dans la peau de quelqu'un qui explose de joie ou s'effondre de peine. Pourtant c'est souvent ce qu'il faudrait arriver à faire ou au moins à ressentir. Souvenez-vous comme de petites choses avaient tellement d'importance pour vous à l'époque. Perdre un doudou : la fin du monde ! Avoir un copain qui vous dit « je te cause plus » : une tragédie ! Être amoureux pour la première fois : avec juste un peu d'entrain on parierait encore notre vie qu'on était amoureux pour de vrai (hum... hum). L'enfance ce sont les sentiments à outrance, quels qu'ils soient. Et en adultes que nous sommes nos carcans nous jouent des tours.

## LES CARACTERISTIQUES

Plusieurs propositions ont déjà été faites sur le forum de la Voix. Elles dépendent énormément de la vision que vous avez du monde de Rokugan.

EXTRAITS CHOISIS :

**Irazetsu proposait :**

Pour les traits : Anneaux à 1 (sans compter les bonus de famille et d'école – à ajuster avec des PP supplémentaires au choix du MJ en fonction de l'âge des enfants)

Pour les compétences disponibles (au max à 2) :

- Athlétisme : Chat-perché, 1-2-3 Amaterasu, Kemari
- Calligraphie (pour les samurai)
- Comédie : imitation, déguisement
- Connaissance : Jeu d'enfants
- Enquête : Cache-cache
- + compétences d'école si samurai

**Doji Satori répondait :**

Pour les traits, sans oublier la grosse différence entre un enfant de 6 ans et 10 ans (les plus jeunes tendent vers le bas, les plus âgés vers le haut) :

Agilité : 1 à 2 - un enfant de cet âge a une motricité "satisfaisante" par rapport à un adulte même si la coordination des mouvements n'est pas forcément là.

Intelligence : 1 à 2 - mémoire est développée, du moins c'est à cet âge que la capacité d'apprentissage est la plus importante mais la capacité de raisonnement peut être faible par rapport à un adulte. Ce trait inclut deux 2 éléments vraiment différents.

Réflexes : 1 à 2 idem agilité

Intuition : 1 à 2

Constitution : 0 à 1. Pas évident. Un enfant de 8 à 10 ans n'a pas la corpulence d'un adulte (les PV) mais n'a pas non plus particulièrement fragile par rapport aux maladies ... Plutôt une Santé supérieure (2) mais donnant moins de PV ?

Volonté : 0 à 1. Un enfant n'a pas la force morale d'un adulte. Après, tout dépend ce que l'on met dedans et l'éducation que l'on voit dans son Rokugan ...

Force : 0 à 1, plus souvent 0. Un enfant, même fort, n'a pas la force d'un adulte faible.

Perception : 1 à 2. La perception n'est pas uniquement l'acuité des sens mais la capacité à exploiter l'information. Plus proche de 2 quand même

Vide : 2 Pourquoi un enfant aurait un vide inférieur à un adulte ? Après, c'est le Trait le plus subjectif à traiter.

Pour les compétences : Très variable en fonction de l'accès à l'apprentissage et la vision de son Rokugan.

De façon générale, un enfant de naissance buke de 6 ans n'aurait pas de compétences et un enfant de 10 ans aurait environ 3 compétences à 1 (à la louche mais tout dépend aussi de la propension à utiliser les compétences "connaissance de ...").

Selon mon point de vue, dès lors qu'à l'issue de leur gempukku, des personnes peuvent sortir d'un cursus d'école de clan "élite" avec 1 dans des compétences qu'ils sont sensés avoir suivi de façon intensive pendant au moins 5 ans, un enfant pré-école ne peut avoir acquis que des choses superficielles.

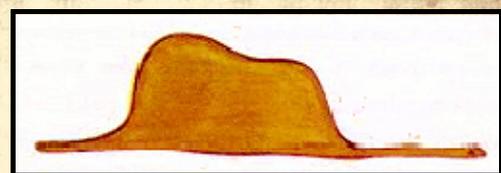
**JBX finissait (c'est peut-être la meilleure solution) :**

« Moi je prend les caractéristiques des gobelins et j'enlève la souillure. »

**CONCLUSION**

Ce qui compte en réalité c'est d'arriver à ressentir énormément avec très peu, c'est là l'énorme potentiel des enfants. Je vous conseille, pour avoir un avant goût de cela, de jouer le scénario de Hida Matsuura, primé lors du concours de scénarios 2007 et ayant pour titre « La nuit la plus longue ». Ce peut être une partie d'anthologie, ne le ratez pas !

Et si je puis me permettre un dernier conseil : travaillez sur ce dessin :



Tant que vous ne voyez qu'un chapeau, vous n'êtes pas prêt à incarner un enfant. :)

# BAKA



## Les contributeurs de ce numéro

Kakita Inigin

Soshi Yabu

Shiba Irotori

JBX

Saint - Exupéry ;)

Irwin

Irazetsu

Hida Koan

Et le rédacteur en chef : Kakita Yoshino



Mais ce n'est pas fini...

A compter de ce numéro, les « webziners » ont décidé de vous présenter un concept interactif qui nous l'espérons vous plaira et aura surtout l'occasion de vous servir dans vos parties futures.

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.

Dès le prochain numéro vous aurez les plans de la ville ;)

## TAKAOKA



Nous ne voulons pas réaliser un projet grandiose mais juste un endroit où il fait bon vivre.

Ce ne sera pas une ville de la taille d'une Otosan Uchi ou d'une Ryoko Owari Toshi mais une petite ville à taille humaine dans laquelle PJ et MJ aimeront se promener et reconnaître tel PNJ, tel quartier ou tel monument.

Mais pour que ce projet devienne interactif, n'hésitez pas à proposer des textes qui pourraient s'intégrer à l'ensemble. Cette ville doit être autant la votre que celle des rédacteurs du webzine.

Alors pour commencer un PNJ ayant un rapport certain avec le thème de ce webzine.

### PNJ : 木太夫 KIDO

#### BACKGROUND

Masami Kido est originaire de Takaoka. Depuis plus de 20 ans maintenant il vit dans la ville qui a abrité ses ancêtres. Son arrière-grand-père était bucheron, son grand-père menuisier et son père ébéniste. Kido, lui, s'est spécialisé dans la confection de jouets et plus particulièrement de toupies. Nombreux sont ses amis qui plaisantent : « Des troncs, des poutres, des meubles, des jouets... Tes petits-fils seront certainement fabricants de cure-dents ! ».

La famille Masami travaille le bois depuis des générations. Pas un Masami ne trépane sans avoir senti sous ses doigts les nœuds du bois. Certains prétendent que la nuit venue, quand la lune est haute, les Masami prient Ô Yatsu Hime no Kami, fortune des arbres et de l'artisanat du bois. Quand un Masami voit le jour, nul ne doute plus qu'il sort de l'écorce même du grand chêne présent dans leur

cour. Ce ne sont que des balivernes évidemment mais les jolis contes font les bonnes réputations.

Masami Kido fait donc de ses talents au monde depuis qu'il est en âge de tenir une gouge mais c'est seulement depuis que le daimyo local l'embaucha, il y a de cela 20 ans que la renommée de Kido commença à s'établir. Toutes les icônes des temples de la région nécessitaient d'être restaurées (pour certaines) et remplacées (pour la majorité). Le seigneur de Takaoka, fier d'héberger dans sa ville des artisans du bois qualifiés, proposa à son supérieur la candidature de Kido. Ce dernier accepta bien volontiers. Pendant les deux années qui suivirent, Masami Kido put fournir à tous les temples et autres sanctuaires des idoles de bois, qui trônent depuis fièrement sur tous les autels des environs. Cette tâche propulsa le nom de la famille Masami encore plus en haut de l'affiche qu'il ne l'était déjà (la piété, ça rapporte ;) ). Nombreuses demandes de nobles gens affluèrent et Kido put remplir son carnet de commande plus d'un an à l'avance.

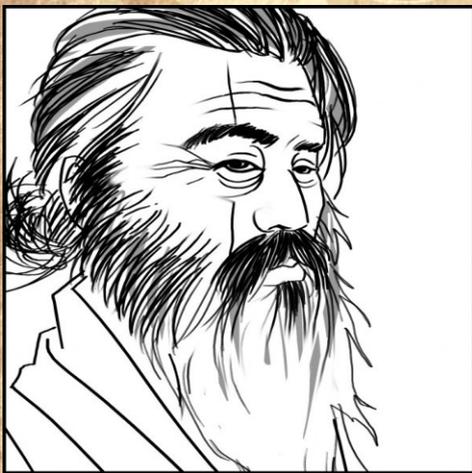
Bien qu'étant originaire d'une famille modeste de petite province, l'artisan pu refaire entièrement son échoppe dans Takaoka... Cela lui apporta encore plus de clients : Fumiko fut de ceux-ci. Fumiko était une très vieille femme, une veuve de marchand, très riche, ayant décidé de fuir les affres des cercles mondains des grandes villes pour finir sa vie à la campagne. Elle fût comme une seconde mère pour Kido. C'est grâce à elle qu'il découvrit son amour des jouets et c'est grâce à sa fortune qu'il pût se lancer dans leur confection, et dans leur confection exclusivement. Ce fût un moment très rude pour le couple d'amis, car nombreux furent les gens à désapprouver la chose « Masami Kido ! Le faiseur d'idoles qui fait des toupies ! ». Pourtant l'art de Kido se bonifiait avec les années, la réputation de ses jouets dépassa de beaucoup celles de ses œuvres religieuses. Quand Fumiko mourut, l'artisan fournissait déjà beaucoup de familles nobles et ses jouets s'exportaient beaucoup en dehors de la province. Fumiko resta dans le cœur de Kido encore et toujours, c'est pour elle qu'il continua à pourvoir des toupies à tous ceux qui lui démontraient leur amour des jouets, alors qu'il aurait bien voulu prendre sa retraite. Cette amitié sans nuage façonna la vie de l'artisan.

## A TAKAOKA :

La boutique appelée « L'âme de la sylve » se trouve dans la rue des artisans du bois, au fond d'un courtil ombragé. C'est une petite échoppe rustique, à la décoration très travaillée. Un atelier fait corps avec la salle des ventes et si vous venez y acheter quelque chose, vous pourrez trouver Masami Kido à l'œuvre. C'est sa belle-fille, Asumi, qui vous servira une fois que vous aurez fait votre choix dans le magasin... Si bien sûr vous arrivez à le faire ! Le magasin regorge de jouets en tout genre, aussi magnifiques les uns que les autres. Et si par malheur vous vous approchez des toupies, vous ne pourrez certainement pas quitter les lieux sans en avoir achetées deux ou trois. Elles ressemblent presque à des objets sacrés et personne ne peut y résister. En partant n'oubliez de pas de toucher le chêne qui trône dans la cour, tout le monde dit que cela porte bonheur.

Masami Kido n'est pas un très grand orateur. Il est sympathique et sourit souvent. Il n'y a qu'avec les enfants qu'il est un peu plus expansif. Il leur raconte souvent des histoires et à chacun il fait un petit cadeau (pas de la qualité des jouets vendus dans son magasin mais tout de même). Si vous manifestez un intérêt quelconque pour les jouets ou pour son art (le bois), il perdra un peu de sa timidité et peut-être pourrez-vous comprendre s'il vous raconte son histoire, pourquoi vous sentez étrangement une touche spirituelle en regardant ces toupies.

## STATISTIQUES :



Ci-après un aperçu très succinct des compétences et traits de Kido. Ce n'est pas le plus important et

surtout c'est plus un PNJ « à rencontrer » qu'un PNJ à « lancer des dés »...

Terre 2

Eau 3 (Perception 4)

Air 3 (Intuition 4)

Feu 3 (Agilité 4)

Vide 4

Compétences : Artisanat du bois 8 (le reste est classique)

Avantage : Calme

Désavantage : Fascination (femmes obèses – relation à Fumiko)

## PISTES POUR INTRIGUES

- Kido est un homme riche et à la renommée importante
- Pour un nouvel arrivant en ville, l'histoire de sa vie est méconnue et peu en parlent
- Les héritiers de Fumiko lui en veulent beaucoup pour avoir passé tant de temps avec leur mère (certains pourront même aller jusqu'à dire qu'il a profité d'elle et de sa richesse)
- Beaucoup de passionnés locaux cherchent à le faire travailler sur ses anciennes amours (les artefacts religieux), il refuse toujours et cela peut lui causer des ennuis
- Etc. (si vous avez des idées, que vous développez des intrigues, n'hésitez pas à nous en faire part)