



KIMONO

WEBZINE DU MOIS DE FEVRIER



EDITO

Bonne Année !

Non ce n'est pas trop tard, d'autant plus qu'elle débute bien cette année avec la reprise de ce webzine.

Nouvelle année, nouvelle équipe, nouvelle présentation, c'est dans un décor tout neuf que nous vous accueillons et nous l'espérons pour de nombreux numéros.

Pour ce numéro nous avons choisi le thème du kimono, si chargé de symbole. De kiru et mono, littéralement « chose que l'on porte sur soi » c'est plus qu'un vêtement, c'est une arme pour les courtisanes, une armure pour les geishas, un confort pour les bushis.

Nous aurions pu nous contenter de reprendre les modes de fabrication, vous exposer les diverses coupes, mais à l'heure d'Internet nous ne vous aurions pas apporté plus que [Wikipédia](#).

Alors nos auteurs se sont inspirés du thème, et quels résultats ! Une ville, un scénario, un DFF et 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 d'avril est déjà en cours !

L'équipe.

SOMMAIRE

CLEFS EN MAIN 4

LA CITE DU LION DES MONTAGNES 4

L'Histoire 4

Organisation 4

La Forteresse 4

Quartier Noble..... 5

Quartier Marchand..... 5

Quartiers populaires 7

Bas Quartiers 7

Plan 9

VOIX DU WEB 10

Fil à Voix 10

Vite une Idée 10

Nouvelle Compétence..... 10

Nemuramaï 10

LA VOIX DU MAITRE 11

L ENNEMI S HABILLE EN SOIE 11

INTRODUCTION..... 11

ACTE I : CADEAU SOMPTUEUX POUR MARIAGE PROMETTEUR 11

ACTE II : MEURTRE ET KIMONO BALADEUR..... 13

ACTE III : LA GRIFFE ET LA FLECHE..... 14

EPILOGUE..... 16

BONUS 17

LA FIN. 17

L'Equipe..... 17

Cadeau..... 17

CLEFS EN MAIN

LA CITE DU LION DES MONTAGNES

L'HISTOIRE

Après avoir découvert des veines de cuivre dans les contreforts des Montagnes du Toit du Monde, des mineurs ont installé un campement qui est rapidement devenu un village prospère. Des tentatives répétées du clan du Scorpion pour annexer le village ont poussé les autorités du clan du Lion à fortifier la ville. Cette dernière a pris de l'importance après la découverte accidentelle des pouvoirs colorants de certains oxydes et notamment leur utilisation pour la teinte de la soie. De nombreux artisans sont arrivés en ville complétant les activités de travail du cuivre et permettant de fait l'apport d'une importante manne financière.

De temps à autre, on peut entendre les feulements des lions qui vivent encore dans les montagnes et auxquels la cité doit son nom. Des Maîtres Dompteur de la famille Matsu viennent régulièrement pour apprivoiser ces animaux.

ORGANISATION

La Cité du Lion des Montagnes est une ville atypique pour le clan du Lion dans la mesure où elle a une direction bicéphale ; il y a en effet un gouverneur civil et un gouverneur militaire. Cette particularité est due à la récente expansion de la ville et à ses activités commerciales que le gouverneur militaire ne pouvait gérer en raison de son manque de compétences en la matière. Les tâches ont donc été partagées : le gouverneur militaire gère toutes les activités liées à la sécurité, à la défense et à la bonne gestion des troupes, alors que le gouverneur civil est responsable du bon fonctionnement des activités commerciales, des relations politiques et sociales ainsi que des questions liées aux différents cultes.

Les deux gouverneurs se réunissent au minimum deux fois tous les dix jours. Ils travaillent en bonne intelligence, s'apprécient et font passer les intérêts de la ville avant les leurs.

Actuellement, c'est Ikoma Ieyasu qui occupe la fonction de gouverneur militaire alors que la gestion civile est assurée par Kitsu Dayu.

LA FORTERESSE

Bâtie sur une butte rocheuse et aménagée dès les premières heures de la Cité, la forteresse est la dernière ligne de défense en cas d'attaque. C'est le siège du gouvernement militaire de la ville mais également du gouvernement civil. Les murs sont typiques de l'architecture militaire, reposant sur une forte assise en pierre vers l'extérieur et surmontés d'un mélange d'argile et de pierre à armatures de bois, percés de meurtrières et blanchis à la chaux. Des madriers placés à intervalles réguliers permettent d'établir des plates-formes et ainsi obtenir une ligne de défense surélevée. Des tours massives sont placées à des endroits stratégiques, notamment aux angles des fortifications.

La forteresse se divise en deux zones bien distinctes.

La citadelle

Cœur de l'installation militaire de la ville mais également la partie la plus récente, renforcée lors de la guerre avec le clan du Scorpion entre 704 et 711. C'est aussi le lieu de résidence d'Ikoma Ieyasu, le gouverneur militaire.

*Ikoma Ieyasu : Clan du Lion, famille Ikoma.
Profession Taisa (commandant)
Gloire: 4 Honneur: 4 Statut : 5.5
Ecole : Tacticien Ikoma Rang 5*

«Si tu marches, marche. Si tu cours, cours. Ne fais rien à moitié.»

Cet homme strict mais juste est en charge de la défense de la ville, de sa sécurité et se trouve à la tête d'une petite garnison d'une centaine d'hommes, très bien entraînés. Sans surprise, cette partie de la forteresse regroupe énormément d'installations militaires, notamment des casernes, des écuries, des réserves et une forge.

La première enceinte

La zone fortifiée qui s'étend plus au sud regroupe les vestiges de la première enceinte. Ancienne résidence du gouverneur militaire, elle a été transformée en résidence civile après la guerre contre le clan du Dragon. Les bâtiments à vocation militaire ont été réaménagés pour contenir les archives de la ville, une bibliothèque, plusieurs chapelles ainsi que les bureaux du gouverneur civil, Kitsu Dayu. Très pieux, le gouverneur civil n'est pas à l'aise dans ce rôle politique mais l'exécute du mieux qu'il le peut.

*Kitsu Dayu: Clan du Lion, famille Kitsu.
Profession Fudai (régisseur)
Gloire: 3 Honneur: 4 Statut : 5
Ecole : Shugenja Kitsu 5*

«Préoccupez-vous plus de bonnes actions que de grandes actions.»

QUARTIER NOBLE

Situé à l'est de la forteresse, ce quartier est occupé par les familles nobles de la ville, notamment celles du clan du Lion. Les demeures sont assez riches mais sans la débauche de luxe que l'on peut observer chez le clan de la Grue. On note également la présence de quelques représentants d'autres clans, notamment Dragon et Grue, qui ont des intérêts commerciaux en ville. L'ordre est particulièrement respecté, les rues sont éclairées la nuit et les patrouilles fréquentes.

La magistrature impériale

Petit bâtiment fonctionnel qui regroupe les archives impériales liées à la ville, les procès verbaux et les édits impériaux. Partagé entre les deux gouverneurs de la ville, le Magistrat Impérial a du mal à s'imposer sur l'un de deux plans.

Cet édifice fait office de résidence informelle du gouverneur civil lors des inévitables événements sociaux. Cela a également l'avantage

d'éviter que des invités indésirables ne rôdent dans l'enceinte de la citadelle.

*Mirumoto Toburu: Clan du Dragon, famille Mirumoto
Profession Magistrat
Gloire: 2 Honneur: 2 Statut : 4.5
Ecole : Bushi Mirumoto Rang 2*

«Un homme courageux n'a besoin d'aucune arme.»

QUARTIER MARCHAND

Situé près des portes principales de la ville, ce quartier est très animé du fait des très nombreuses échoppes et des différentes places de marché. Bien qu'il n'y ait pas de limite clairement définie, le quartier est divisé en deux parties. La partie nord, assez riche, est visitée par les serviteurs des familles les plus aisés de la ville ; la partie ouest, plus populaire, se voit plutôt fréquentée par les classes intermédiaires.

La Porte du Lion

Principal point d'entrée en ville, c'est un bâtiment de deux étages dont l'assise inférieure est en pierre et la partie supérieure de murs d'argile et de paille couverts de chaux. Sur la partie supérieure, de part et d'autre des fenêtres, deux énormes plaques de bronze gravées représentant une tête de lion donnent son nom à ce point de passage. Il est gardé en permanence par une garnison de trente hommes et deux officiers, qui se décomposent en une équipe de nuit et une de jour. Une partie de l'équipe est placée à l'extérieur, contrôlant les entrées et les documents, l'autre se poste à l'étage scrutant la route. En arrière de la porte, un très gros gong est monté sur une plate-forme en bambous pour prévenir la ville en cas d'alerte. L'activité principale des gamins du quartier est de tromper la vigilance des gardes et de faire sonner le gong.

Les deux officiers affectés à la garde de la porte sont Ikoma Narioki, un homme nonchalant qui a vécu trop de conflits, pour la garde de jour, et Matsu Ryo, un homme arrogant, pointilleux, suspicieux, le meilleur ennemi des gamins du quartier.

*Ikoma Narioki: Clan du Lion, famille Ikoma
Profession Gunso (sergent)
Gloire: 1.5 Honneur: 2.5 Statut : 3
Ecole :Bushu Akodo Rang 3
«La seule véritable épreuve de courage, c'est la dernière.»*

*Matsu Ryo Clan du Lion, famille Matsu
Profession Gunso (sergent)
Gloire: 1.5 Honneur: 2.5 Statut : 3
Ecole :Bushu Akodo Rang 3
«La montagne n'as jamais appris à s'écarter.»*

Le Temple

De façon paradoxale, la zone la plus calme de la ville se trouve en fait dans son quartier le plus agité. Le temple dédié à Kitsu et les jardins qui l'entourent sont isolés du quartier des marchands par une dérivation de la rivière et une haute haie. Des moines et des shugenja de la famille Kitsu s'en occupent et accueillent les visiteurs, majoritairement des membres du clan du Lion. Le moine Higai et Kitsu Goro se répartissent les tâches : les moines gèrent l'entretien des bâtiments et des jardins, les shugenja, les différents offices.

*Higai: Moine
Profession senseï
Gloire: - Honneur: - Statut : -
Ecole : Quatre Temples Rang 5*

*«Chaque instant est riche d'une leçon.
Apprends à écouter.»*

*Kitsu Goro Clan du Lion, famille Kitsu
Profession senseï
Gloire: 1.5 Honneur: 2.5 Statut : 4.5
Ecole :Sugenja Kitsu rang 4*

«Le karma et les ombres nous suivent tous.»

Le Marcher de la Crinière

Fréquenté par les membres de la noblesse et leur serviteur, le Marché de la Crinière est le plus important, le plus vaste, le mieux achalandé mais également le plus cher de la ville. On y trouve à peu près tout ce que l'on désire si l'on y met le prix. La pègre y traite également quelques affaires même si elle se montre discrète du fait de la présence importante des membres de la sécurité.

*Yao « les bons tuyaux »:
Honnête Marchand.
Gloire: 0 Honneur: 1 Statut : 0
Marchand d'informations et accessoirement receleur.*

«C'est aux questions les plus simples qu'il est le plus difficile de répondre.»

Quartier résidentiel

Ce quartier regroupe des habitations de samourai trop modestes pour demeurer dans le quartier noble. De riches marchands ont également leurs demeures dans cette partie de la cité. Malgré une qualité moindre, l'ordre est respecté, en particulier à cause des patrouilles régulières. Les rues sont de ce fait assez sûres mais des rixes surviennent parfois avec les élèves du dojo (voir ci-dessous).

L'Ombre du Lion

Situé à l'ouest de la forteresse (d'où son nom), ce quartier regroupe plusieurs dojos, notamment de Tacticien Ikoma et d'Omoidasu Ikoma, ainsi que de bushu Akodo et Matsu. On y trouve également les baraquements de certains soldats et officiers. Les élèves voient d'un assez mauvais œil le fait de devoir traverser le quartier résidentiel, plus oisif, pour se rendre sur la zone réservée aux manœuvres. Des rixes arrivent parfois mais elles sont sévèrement réprimées. Akodo Isamu est l'autorité en charge des différents dojos et de fait le chef informel du quartier.

*Akodo Isamu: Clan du Lion, famille Akodo.
Profession Senseï (responsable d'école de clan)
Gloire: 6 Honneur: 4 Statut : 4.5
Ecole : Bushi Akodo Rang 5*

«On ne peut parler de la colère du Lion tant que l'on n'a pas été sous ses griffes.»

Couvert de cicatrices et borgne, c'est un vétéran de nombreuses guerres, notamment contre le clan de la Grue, et son autorité n'est jamais remise en cause. C'est également un conseiller très écouté du gouverneur militaire.

QUARTIERS POPULAIRES

Du fait de sa position stratégique, la Cité du Lion des Montagnes est une ville commerciale d'une certaine importance. Bien qu'excentré par rapport au centre de la ville, le quartier des Artisans est le plus vaste et le cœur économique et industriel de la ville. Il est arbitrairement séparé en plusieurs parties.

Les Entrepôts

Comme le nom l'indique, on y trouve des entrepôts. Là sont stockés notamment des objets manufacturés, des matières premières qui seront transformées sur place, en particulier des balles de soie, qui seront traitées dans les différentes teintureries présentes dans le quartier puis cousues par d'autres artisans. Ces derniers logent dans le quartier dont la sécurité est assurée par la garde de la ville.

Les Tisserands

La partie occupée par les fabricants est la plus importante, regroupant des activités telles que le tissage, la teinture et l'élaboration des kimonos. L'utilisation de produits naturels pour la coloration évite des odeurs désagréables aux environs.

Néanmoins, régulièrement, la rivière prend des teintes variées plus en aval ce qui gêne assez certains shugenja, défenseurs des eaux et des kami.

Teintures naturelles

*Bleu : indigotier, feuilles de guède, baie de sureau
Brun à noir : enveloppe de noix, café, chou, écorce de saule ou de bourdaine.
Jaune : achillée, pelures d'oignon, thé du Paraguay, fleurs de camomille, érable, absinthe, tanaïs, mûre
Rouge : racines de garance, cochenille, oeufs de kermès, henné*

Pastel(pâte de pigments colorés aux tons clairs)

*Pourpre : murex
Vert : prêle, minium, graines de caroube
Violet : rose trémière, fleur de souci*

Les Forges

Une autre partie du quartier est occupée par les dinandiers qui travaillent le cuivre extrait des mines des contreforts des Montagnes du Toit du Monde. Cette activité est plus étroitement surveillée et une patrouille lui est assignée en permanence.

La teinture du fil de soie en flottes se fait traditionnellement dans des cuves en cuivre chauffées par un brasero. La difficulté est de conserver au bain une température constante. Les écheveaux de soie maintenus par des bâtons de bois sont plongés dans le bain de teinture par le teinturier qui les tourne progressivement de manière à ce qu'ils soient teints uniformément.

BAS QUARTIERS

Les Plaisirs

Ce quartier est isolé des autres parties de la ville par un système de dérivation des eaux de la rivière ; seules de petites passerelles permettent de passer d'un quartier à l'autre. En outre, la nuit, de nombreux points de contrôle sur ses mêmes passerelles assurent une sécurité maximale, mais bien une discrétion minimale, aux différents usagers. On y trouve les habituelles maisons de thé

et de geisha, restaurants et tavernes, quelques théâtres de marionnettes et de No. Les établissements sont plutôt de bon goût et raffinés.

Bien que patronnée par le clan du Scorpion, la Maison des Masques possède une excellente réputation dans toute la ville et propose des raffinements d'excellente qualité. Mais c'est également la plaque tournante du trafic d'opium dans la ville et pour tout le clan du Lion. Les bénéfices engrangés permettent à Shosuro Jiten, un homme apparemment affable et inoffensif, de racheter d'autres établissements permettant au clan du Scorpion d'étendre son réseau en ville.

Shosuro Jiten Clan du Scorpion, famille Shosuro
Profession Mécène
Gloire: 1.5 Honneur: 2.5 Statut : 2
Ecole :Butei Shosuro rang 3

«Le fruit mûr tombe de lui-même, mais il ne tombe pas dans la bouche.»

Jiten est un membre du clan du Scorpion atypique car s'il est effectivement un criminel au regard de la loi, il cherche à tempérer le plus possible ses opérations, en évitant tout débordement de violence, tout chantage ou tout extorsion. Pour lui ce sont des affaires avant tout.

Quartier des « Equarrisseurs » :

Malgré son côté indispensable à toute la ville, ce quartier a mauvaise réputation du fait des activités qui s'y déroulent. Il regroupe en effet la majeure partie des échoppes et des marchands spécialisés dans l'alimentaire et notamment, les activités de boucherie. On y trouve aussi des boutiques, de détail ou de gros, de riz, de poissons, de saké... Il tient son nom d'un ancien groupe de voyous spécialisé dans le vol de bétail et de chevaux.

La Bénédiction de Daikoku

Placé sous la protection de Daikoku, le Marché de la Bénédiction de Daikoku est le plus fréquenté du quartier, attirant de nombreux marchands et clients chaque jour. Les moines de Daikoku en ont la responsabilité et en assurent le bon fonctionnement.

A l'extrémité sud du marché, le temple et les prières des moines rythment les activités du quartier. Isao est l'abbé du temple et entretient une opposition théologique amicale avec Hogai (voir plus haut).

Isao: Moine
Profession senseï
Gloire: - Honneur: - Statut : -
Ecole : Mille Fortunes Rang 4

«Ne cherchez pas le sens de la vie, cherchez à vivre.»

Les eta

Construit sur des terres marécageuses mal asséchées, le village des etas est loin d'être salubre et les épidémies demeurent fréquentes. Malgré tout, les habitants ne sont pas plus heureux ou malheureux qu'ailleurs, juste soumis à leur sort.

Prison

Isolée de la ville, la prison est un bâtiment en relativement mauvais état où sont envoyés les criminels ainsi que les samurai qui gênent l'ordre public. Y être affecté est en général considéré comme une punition.

PLAN



Sources : [Archives Nationales du Japon](#)

LA PETITE VOIX

VOIX DU WEB

FIL À VOIX

Actuellement sur le forum de la Voix de Rokugan vous pouvez suivre un débat sur le nouveau supplément 'Art of War', les avis sont partagés : trop peu de background pour certains, bien dosé pour d'autres, limité à trois clans, bonne description des conflits en général, école avancées.

A noter un sujet sur les personnages Geisha et leurs insertions dans des groupes de samouraïs à Rokugan.

Et des détails sur Yakamo, PNJ ayant une destinée des plus remplie.

VITE UNE IDÉE

Défis

Depuis peu des positions stratégiques (mines, entrepôts de riz, caravanes) d'un clan quelconque sont attaqués par des ronin qui semblent extrêmement bien renseignés. On soupçonne fortement un espion en ville mais impossible de comprendre son mode opératoire. On demande aux PJ d'enquêter.

Focus

L'homme en question est extrêmement coquet et change de kimono très souvent avec parfois des audaces vestimentaires sur la couleur de son obi qui s'accorde assez mal avec les couleurs de son kimono.

Frappe

L'homme est bien l'espion et les couleurs portées sont un code pour ses comparses qui l'observent de loin. Les PJ qui découvrent le code couleur peuvent à leur tour monter un piège en faisant passer une caravane remplie d'ashigarus pour une caravane de richesses.

NOUVELLE COMPÉTENCE

Art Mode. Comme tous les Arts (origami, ikebana...) elle est basée sur l'Intuition. L'Art de la Mode permet de suivre, voire d'insuffler, les mouvances et tendances à la Cour.

Effet : Un jet réussi d'Art Mode permet d'augmenter d'un cran la qualité d'un objet pendant 1 journée. Le bonus de qualité n'affecte que les jets sociaux, de courtisan ou d'étiquette.

La Difficulté de base est égale à la Difficulté de création de l'objet modifié des Augmentations nécessaires pour obtenir la qualité actuelle de l'objet.

Augmentations : par Augmentation il est possible d'augmenter l'effet d'une journée.

Spécialisations : Maquillage, Kimono

NEMURAMAÏ

Nuage de soie est un kimono de femme, tissé il y a plusieurs dizaines d'années pour Doji Mayumi, épouse d'un puissant seigneur de la famille Doji, qui fit scandale à l'époque à cause de ses nombreuses aventures extra-conjugales impliquant des individus peu recommandables. Celles-ci lui furent finalement fatales car Mayumi décéda à l'âge de 30 ans, étranglée par son époux au cours d'une dispute.

Nuage de Soie est tissé dans une soie particulièrement fine -il pèse moins qu'une plume- et teint dans un bleu profond. Des branches de cerisiers couvertes de fleurs sont peintes sur le kimono. Le kimono est accompagné d'une obi assortie.

Etant un objet de qualité Légendaire, outre les bonus donnés par son excellente facture le porteur de *Nuage de soie* peut bénéficier 1 fois par jour du sort "Bénédictio de Benten". Cependant chaque fois qu'il sera sous l'effet du sort, il est possible qu'une personne voyant le porteur du kimono la désire et ne trouve d'apaisement qu'en possédant l'objet de son désir amoureux.

LA VOIX DU MAITRE

L'ENNEMI S HABILLE EN SOIE

INTRODUCTION

Ce scénario de L5R se déroule dans une période indéterminée et se voit plutôt destiné à des PJ plus doués pour l'enquête que pour le sabre.

Il peut être facilement adapté à une campagne ayant pour cadre une ville où le Clan du Lion domine et le prétexte réunissant les PJ facilement changé.

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.

Compte tenu de leur position sociale, le Rang 2 est un minimum.

La jalousie meurtrière d'une femme va emmener les PJ à enquêter sur la disparition d'un courtisan prometteur et sur les agissements plutôt étranges d'autres personnes dans une petite ville du Clan du Lion située à la frontière avec le Clan de la Grue. Célèbre pour ses artisans qui fabriquent des kimonos ayant une réputation, la ville attire toutes sortes de voyageurs, courtisans et bushis. Dans ce chaudron de convoitises, il faudra faire tomber les masques ou s'attirer les faveurs des grands pour éclaircir cette étrange disparition.

SYNOPSIS

Pour l'intérêt supérieur des Clans du Lion et de la Licorne, Ide Chang, un vieux et malin courtisan a réussi à arranger un mariage entre son neveu Taneka, courtisan très prometteur, avec Matsu Hijime, une redoutable bushi de la Lionne Rouge. Ide Taneka est beau, charmeur et il

parvient facilement à faire oublier ses rares manies gaijin. Matsu Hijime a complètement chaviré lorsque son promis lui a été présenté. Malheureusement cela n'a pas plu à Matsu Tara, la supérieure et amante de Hijime. Folle de jalousie envers Taneka, Tara a décidé de l'éliminer. Ce qu'elle fait en profitant des faiblesses du courtisan Licorne et sans se soucier des conséquences de son acte.

Heureusement pour Tara, le destin vient à son aide en la personne d'un artisan qui rentre trop tardivement d'une fête bien arrosée et d'un courtisan Doji jaloux des secrets de la Licorne. Les suspects sont trop nombreux et dans cette ville Lion, il convient de se montrer prudent dans ses accusations si l'on en vaut pas s'attirer le courroux des redoutables bushis de la Lionne Rouge.

ACTE I : CADEAU SOMPTUEUX POUR MARIAGE PROMETTEUR

Il y a quelques semaines, Ide Chang, un vieux courtisan de la Licorne a convoqué Ide Taneka, son neveu unique pour lui signifier qu'il allait bientôt épouser Matsu Hijime au nom des intérêts supérieurs du Clan. Ide Chang est resté inflexible devant les suppliques de Taneka qui se voyait plus au bras d'une courtisane de la Grue qu'entre les jambes d'une guerrière du Lion.

Ne pouvant reculer devant ce qui serait pour Hijime ou pour Chang un affront mortel, Taneka se résout aux noces prochaines. Pour l'occasion, Chang fait fabriquer dans les lointaines terres du clan Ide un magnifique kimono aux couleurs du clan de la Licorne par un artisan au fait de secrets gaijin sur la confection d'habits de très grande classe. En même temps, le vieux courtisan envoie des invitations aux personnalités qu'il a eu l'occasion de côtoyer lors de ses nombreux voyages. Les PJ seront donc soit des connaissances de Ide Chang ou des émissaires des personnalités envoyés pour les représenter.

Lion des Montagnes

La ville du Lion des Montagnes, se situe en contrebas des Montagnes du Toit du Monde et a une position assez centrale dans l'Empire. La route qui y mène est suffisamment facile d'accès pour que les PJ arrivent rapidement sur place pour ne pas offenser leur hôte. Les premiers pas dans la ville

laissent entrevoir aux PJ curieux une certaine aisance financière pour les habitants. A part un ou deux quartiers miséreux où des états crèvent de faim et se bousculent dans les tanneries, le reste de la ville, forte de ses artisans renommés, a su s'agrémenter. De la caserne Matsu, s'élèvent les *kiaï* des bushis à l'entraînement répétant inlassablement leurs *katas* de prédilection. Les hurlements des guerrières couvrent même le lancinant et répétitif martèlement des dinandiers (artisans dont le métier consiste à étirer, amincir, laminier et brosser le cuivre). Plus loin, vers la rivière, le quartier des tisserands est devenu célèbre pour sa fabrique de kimonos et surtout l'inaltérable couleur ocre de ses tissus grâce à une recette tenue secrète.

Il faut traverser entièrement la ville pour arriver à la demeure de Ide Chang. Les PJ arrivent soit en groupe, soit un par un mais seront reçus collectivement par le vieux courtisan qui paraît enchanté de l'honneur qui lui est fait de voir que ses invitations ont reçu le meilleur accueil. Une cérémonie du thé plus tard, il présente son neveu à ses invités et profite que la délégation soit là pour offrir très ostensiblement le kimono fabriqué sur les terres Licorne à Taneka. Les PJ devraient trouver les manières de Chang déplorables d'exhiber ainsi un cadeau mais l'émerveillement non-feint du jeune homme tend à prouver que cela peut se passer ainsi dans le clan des demis gajin. Taneka est comme un enfant et demande la permission à son oncle de passer le somptueux kimono. Il revient au bout de quelques minutes et fier de sa mise, se pavane un peu devant les PJ sans doute un peu éberlués.

Le kimono peut sembler extravagant avec ses dégradés de violet qui viennent sur le devant former des têtes de Licorne qui se rejoignent par leurs cornes qui sont en réalité une sorte d'agrafe en or qui passe par-dessus l'obi. Le kimono est fait d'une soie des plus fines et il a fallu broder plusieurs épaisseurs pour lui donner une telle tenue. Un étrange bruit se fait entendre lorsque Taneka marche ou tourne comme si le kimono craquait et menaçait de se déchirer à chaque pas.

Un kimono original

Le secret du bruit fait par le kimono est très simple. Dans des plis secrets, l'artisan a glissé du parchemin apprêté pour le durcir.

Bien entendu, Taneka y a vu une autre opportunité. L'espion de la Licorne va pouvoir y cacher des documents secrets que nul ne soupçonnera de se trouver là.

Ide Chang semble être lui aussi ravi que son cadeau plaise autant aussi décide-t-il d'une fête impromptue pour le soir où seront invités quelques notables de la ville.

Les PJ n'ont que le temps de se préparer.

Fête, beaux atours et disparition

Doji Akume est le premier invité à se présenter. Ce courtisan de la Grue se trouve en poste dans cette ville sous couvert de gérer au mieux les relations entre Matsu et Clan de la Grue. Mais Akume s'ennuie dans cette ville. Lui se verrait à la cour impériale plutôt que dans cette campagne retirée en compagnie des brutales guerrières Matsu qui n'ont de féminin et raffiné que la lame de leur sabre.

Doji Akume courtisan esthète et dépressif

La rumeur persistante comme quoi Akume aurait éliminé un rival pour séduire une femme n'était pas fondée. Distillée par un courtisan Otomo jaloux des succès d'Akume a fini par faire son œuvre. Akume s'est retrouvé à un poste subalterne où ses talents ne se trouvent guère valorisés.

Depuis quelques mois, Akume n'en peut plus de cette situation et de cette ville. Il cherche par tous les moyens une échappatoire aussi lorsqu'il voit le kimono de Taneka, Akume pense tenir son billet de sortie. Copier un objet de si belle facture pour l'offrir à une personnalité reconnue de la Grue en échange d'une faveur insigne demeure la meilleure solution pour s'échapper d'ici.

Il ne lui reste plus qu'à convaincre Taneka de lui donner le secret du kimono voire à le voler...

Le MJ peut introduire d'autres PNJ de son choix dans la fête d'Ide Chang. La fête n'est pas

formelle et peut se résumer à un repas ou alors peut déboucher sur un concours de haïku ou justement Akume et Taneka se livrent à un duel féroce de bons mots dans la plus franche camaraderie.

Une des dernières à se présenter à la fête, est Matsu Tara, l'une des bushis du détachement Matsu. Sa carrure, sa voix et son regard dur en font l'archétype de la guerrière brutale et sans pitié. Elle n'est venue que par respect pour Chang qu'elle estime sans savoir que le vieux courtisan l'a espionnée des années durant.

Matsu Tara, guerrière amoureuse et assassin jalouse

Autant le dire, Tara a vu d'un très mauvais œil le mariage de Hijime. Elle a eu trop de mal à mettre la jeune et très belle bushi dans son lit pour la voir partir et avec un homme de surcroît.

Lors de cette fête, l'archère hors pair va entendre une conversation qui va lui permettre de suivre Taneka dans un endroit isolé pour l'éliminer sans regrets. Si on ne parle plus de mariage, Hijime pourra revenir vers ce qu'elle n'aurait jamais du quitter.

Rumeurs

Les PJ peuvent facilement se mêler aux conversations pour se faire une idée des personnes présentes. Nous donnons ici quelques pistes sur les propos recueillis :

Doji Akume se montre très curieux de savoir quel artisan a fabriqué ce kimono pour le moins très différent.

Doji Akume et Taneka semblent être très au fait des forces Lion en présence et parlent de l'habilité à l'arc de Matsu Tara.

Doji Setsuna, sœur de Akume, semble lasse des tentatives maladroites de Taneka pour la séduire. Le mot gaijin est prononcé à plusieurs reprises.

Un PNJ se plaint que Taneka soit trop négligent avec le remboursement de ses dettes

Matsu Tara appelle Hijime « chan », ce qui laisse imaginer une certaine complicité.

Taneka rappelle à un PNJ Licorne que le pari perdu n'a toujours pas été honoré.

Matsu Hijime parle avec son futur époux avec raideur car elle a peur de trop montrer ses sentiments en public.

Matsu Hijime, promise et comblée

Dès qu'on lui a présenté Taneka, Hijime a littéralement fondu de bonheur. Il est beau, spirituel et charmeur. Tout le contraire de Tara avec qui elle couche uniquement pour être favorisée et éviter les corvées.

Hijime n'a de Matsu que le nom mais pas la mentalité. Elle est trop heureuse de pouvoir échapper aux katas matinaux et aux escarmouches pour vivre avec un courtisan et peut-être bientôt dans une cour car on lui a dit que Taneka irait loin même si c'est un gaijin...

Lorsque la fête est terminée, chacun rentre à ses appartements pour finir la nuit. Le sake ayant coulé à flots, la nuit est réparatrice...

Le lendemain matin, devant le visage consterné de Ide Chang, il faut bien se rendre à l'évidence, Taneka a disparu...

ACTE II : MEURTRE ET KIMONO BALADEUR

Les premières recherches ne donnent rien. Taneka a bel et bien disparu de la ville sans laisser de traces. Cependant son cheval se trouve toujours à l'écurie et dans sa chambre, ses affaires sont au complet. Cela tendrait à prouver qu'il ne s'est pas enfui pour échapper à ses responsabilités.

Chang n'a pas d'autre choix que de demander aux PJ de bien vouloir rechercher son neveu et cela sans en avertir les Matsu qui risqueraient de prendre comme un affront la soi-disant disparition bien à propos d'un futur marié qui de notoriété publique ne goûtait guère ce mariage.

Promenade

L'une des première personnes que les PJ seraient bien intentionnés d'interroger n'est autre que Jao, la servante attitrée de Taneka. Si les PJ le font, ils apprennent rapidement que le jeune homme avait l'habitude étrange d'aller se baigner de nuit à la rivière proche sous la clarté lunaire. Cela donnait,

selon les dires du jeune Licorne, un grain de peau incomparable qui ne pouvait laisser personne de marbre. Même Setsuna-sama aurait dû s'en rendre compte.

La première visite à la rivière n'apporte évidemment aucun élément nouveau car si Taneka a bien été assassiné à cet endroit, le corps a coulé et demeure invisible de la berge.

Un meurtre sans traces

Matsu Tara a suivi plusieurs fois son rival dans le cœur de Hijime et a vite découvert sa manie.

La nuit de la réception, malade de jalousie de voir son Hijime se retenir de se pâmer devant son promis, Tara a suivi Taneka jusqu'à l'étang.

Elle a décoché une flèche en pleine tête de ce présomptueux jeune coq qui est mort sous le coup.

Ensuite elle s'est approchée du corps en bateau et l'a lesté d'une lourde pierre pour le faire couler.

C'est à ce moment là que Ryoseï, l'artisan, est arrivé. Tara a dû se terrer durant plusieurs minutes dans la barque le temps que Ryoseï se décide à voler le kimono de Taneka.

Alors qu'ils se trouvent sur les rives, Ryoseï vient ramasser ses tissus en cours de teinture.

Très surpris de voir des samurai sur un de ses lieux de travail, l'artisan est obséquieux et plutôt nerveux. Bien entendu il n'a rien vu mais répugne à expliquer qu'il a vu un kimono de toute beauté traîner dans un buisson qu'il a récupéré pour pouvoir copier le modèle. Si les PJ se montrent soupçonneux, Ryoseï essaiera dans un premier temps de noyer le poisson en expliquant en long, en large et en travers son métier et ce qu'il fait là. En désespoir de cause, il nommera son protecteur, Doji Akume. Il précisera que ce dernier cherche depuis longtemps à offrir un kimono spécial à sa sœur et maintenant que lui Ryoseï, les Fortunes en soient louées, n'est plus très loin de finir enfin la perle rare que recherchait Akume-sama. Le vieil artisan, parti sur sa lancée, explique même qu'il a pensé à une astuce pour donner à son kimono une tenue et bruit

caractéristique lorsqu'on se déplace avec. Ah si les samurai-sama pouvaient voir ça ! Malheureusement c'est totalement impossible car seule la sœur de Akume-sama aura le privilège de le voir en premier.

Un teinturier suspect

Sans doute échaudés par le babillage incessant de l'artisan et curieux à l'idée que ce kimono de rêve ressemble quand même beaucoup à celui de Taneka, les PJ devraient se rendre au quartier des tisserands en malmenant Ryoseï quelque peu. Arrivés chez le tisserand, les PJ découvrent le kimono de Taneka démonté pièce par pièce afin d'en découvrir subtilités et secrets. Complètement terrorisé, l'artisan raconte son histoire. Il n'a quand même pas tué un samurai pour lui voler son kimono. D'ailleurs, il n'y a sur le tissu nulle trace de sang ou trou fait à cause d'une blessure. Ryoseï pense que le samurai a dû cacher son kimono avant de fuir ses responsabilités. La rumeur laissait entendre que le jeune samurai était beaucoup plus intéressé par la sœur de Akume-sama qui voyait cela d'un très mauvais œil. Avec un air de conspirateur, Ryoseï ajoute que peut-être Akume-sama était-il jaloux de la notoriété grandissante du jeune Ide-sama.

Sur un jet de Perception difficile (ND35), un des PJ pourra remarquer que certains papiers qui se trouvaient à l'intérieur du kimono sont différents. Un examen plus approfondi fera remarquer que l'on a écrit dessus avec de l'encre sympathique. Un peu de savoir-faire permettra de faire apparaître une étude sur les forces Lion en présence dans la ville. Cela devrait ouvrir les yeux des PJ sur la véritable activité de Taneka en ville.

ACTE III : LA GRIFFE ET LA FLECHE

Si les PJ rendent visite à Doji Akume et se livre à des accusations, ils se rendront vite compte que le courtisan est un homme redoutable. Son statut élevé, sa position au sein de la communauté et ses amitiés très haut placées en font un intouchable. Insister serait un moyen unique de se faire un terrible ennemi voire même courir à une mort certaine car Akume se révèle être un duelliste confirmé.

Un autre moment de tension est à craindre, lorsqu'en désespoir de cause Ide Chang se voit contraint d'aller voir les Matsu pour leur annoncer

que le mariage n'aura pas lieu. Afin d'étoffer sa délégation, il demande aux PJ de l'accompagner au casernement Matsu.

Se jeter dans la gueule du Lion

Lorsqu'ils arrivent au quartier Lion, les recrues sont en plein entraînement sous l'œil vigilant d'un gunso. Les katas sont rabâchés en une parfaite harmonie, tout manquement étant immédiatement châtié d'une main de fer. Au loin, des cadres s'entraînent au kyujutsu avec toute la martialité des Matsu. Un entraînement qui n'est pas une partie de plaisir car chaque fois qu'une flèche rate sa cible, l'archère qui a manqué se doit de courir en armure lourde autour du stand de tir. Et surtout entraîne un recul des cibles de quelques pas. L'erreur d'une tireuse amène donc d'autres à faire des erreurs et à faire courir de plus en plus de monde. Il ne faut que quelques minutes à des PJ observateurs pour remarquer que Tara excelle dans cet art si difficile du tir à l'arc. Avec la régularité d'un métronome ses flèches atteignent la cible même lorsque ces dernières se trouvent à une distance proprement hallucinante.

Au bout de très longues minutes, Tara feint de s'apercevoir de la présence de Ide Chang. Au fur et à mesure des explications du courtisan de la Licorne, le triomphalisme s'installe sur son visage bourru. Elle envoie chercher Hijime pour lui annoncer la nouvelle. La nouvelle venue arrive entre deux autres samurai-ko qui semblent là plus pour la garder que l'escorter.

Lionne en chasse

Au fur et à mesure que Hijime approche, les PJ peuvent remarquer qu'elle cache difficilement ses difficultés pour marcher. Puis lorsqu'elle se trouve assez près des PJ, ces derniers peuvent remarquer les traces de coup sur son visage. Si les PJ posent des questions, Tara répliquera sur un ton acerbe combien l'entraînement Matsu est dur. Prenant une pose dominatrice, Tara annonce à grands renforts de sourires que Hijime ne pourra se pavaner au bras d'un de ces courtisans à la langue beaucoup plus tendue que leur sexe et plus aiguisée que leur lame.

Les propos, presque insultants pour le Clan de la Licorne, un sombre ramassis de gaijin

qui ne savent respecter leur parole et s'enfuient devant leurs responsabilités, vexent Ide Chang qui prend sur lui. Il peut en être autrement pour un PJ plus à cheval sur l'étiquette parce que moins impliqué au niveau familial. Si quelqu'un tente une remontrance, il se fera immédiatement défier. Surtout devant Hijime! Tara veut montrer à sa « femme » qu'elle ne craint personne.

Les yeux baissés dans une attitude de soumission totale, Hijime ne dit rien. Ce n'est qu'au moment du départ, qu'elle fixera un des PJ qui verra deux larmes humidifier les somptueuses prunelles émeraude de la samurai-ko. Hijime remerciera les messagers en s'inclinant bien bas, puis demandera la permission à sa supérieure de se retirer pour continuer ses exercices. Elle se fera congédier d'un geste puis escorter sur le chemin du retour.

Des personnages attentifs pourront facilement se souvenir que lors de la fête donnée quelques jours plus tôt, les relations entre les deux femmes semblaient beaucoup moins tendues.

Surface

Alors que les PJ se désespèrent de trouver une meilleure piste, les kamis de l'eau se décident à intervenir en faisant remonter le corps à la surface. Le corps est retrouvé par Ryoseï qui prévient Doji Akume ou les PJ selon qu'ils lui auront laissé des consignes ou non. Les etas qui ramènent le corps l'ont laissé dans l'état. Avec la flèche plantée dans la tempe et avec un magnifique empennage qui rappelle très étrangement ceux utilisés par Matsu Tara.

Les PJ devraient se rappeler à ce moment que Tara se montrait quand même très familière avec la future mariée et cachait à peine des gestes tendres. Puis que cela s'était vite détérioré après la fête où Hijime avait parlé avec son futur époux. **Le mobile du crime n'était autre que la jalousie d'une femme bafouée.**

Il est possible que les personnages rencontrent Hijime un peu plus tard. La jeune femme semble revenue de tout. Son air triste et son manque d'entrain laissent à penser qu'elle n'accomplit qu'un devoir sans joie. Il en faudra peu pour la pousser aux confidences. Oui elle avait une relation avec Tara mais elle avait décidé de rompre après avoir parlé avec Taneka qui lui semblait être

un excellent parti. Depuis sa vie était devenue un enfer car Tara savait s'y prendre avec les récalcitrantes. Harcèlement moral, brimades physiques et autres joyeusetés étaient devenus son lot quotidien. Mais Hijime était une Matsu et une Matsu plie mais ne rompt pas tel le roseau de la légende.

EPILOGUE

Forts de ces enseignements, les personnages devraient à présent se poser les bonnes questions quant à la fin de cette aventure. Nous proposons ci-après quelques pistes dont une pourrait être choisie par les PJ pour clore ce scénario :

Rencontrer Tara et la faire chanter. En échange de leur silence et la non apparition de la flèche, le sort de Hijime doit s'améliorer drastiquement. Une mutation de la jeune femme pourrait contenter tout le monde.

La divulgation du crime à un supérieur pourrait entraîner des représailles à la hauteur de l'affront. Les personnages devront être sûrs de leur fait.

Défier la samurai-ko en combat singulier peut s'avérer être une option mais est-ce que le daimyo de la cité acceptera de perdre un samurai sur un défi pour le moins fallacieux. Car en aucun cas la vérité ne pourra avoir été dite dans ce cas.

Tout raconter à Ide Chang pour qu'il fasse exercer les représailles par son clan ? La vengeance pour la vengeance n'est pas un concept samurai. Là encore il faudra que les personnages usent d'une rhétorique spécieuse.

Tout dire à Doji Akume peut s'avérer une piste aussi sérieuse. Ce courtisan verrait d'un très bon œil d'avoir un moyen de pression sur Tara. Et il est d'un statut qui ne craint pas les agissements d'une Lionne en colère.

BONUS

À LA FIN.

L'EQUIPE

Couverture : Shiba Irotori

Aide de jeu : BayushiXav

Scénario : Kakita Yoshino

DFF : Kakita Yoshino

Nemuramai : Kyorou

Support Technique : Hida Koan, Irazetsu, Tetsuo

CADEAU



de Shiba Irotori