

LA VOIX DE ROBUKAN

NUMERO 12 - AVRIL / MAI 2009



FAKATAOKA



LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI



EDITO

Voilà un numéro dédié à Takaoka. Comme nous vous l'avions mentionné dans les deux webzines précédents, nous avons pour ambition de créer un petit lieu de vie pour vos PJ. Dans les précédents opus (de janvier et mars) vous aviez d'ores et déjà pu apercevoir quelques informations sur cet endroit : Takaoka. (Ces informations sont reprises dans le webzine de ce mois-ci).

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

Takaoka n'est 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, reconnaître tel PNJ, tel quartier ou tel monument. Tous les bâtiments ou PNJ ne sont pas décrits. Des « pistes pour intrigues » sont disséminées dans le document, ce ne sont que des idées, certaines ne peuvent pas être suivies en même temps (car antagonistes).

Nous espérons que ce numéro vous permettra de découvrir cette cité comme il se doit. Bien évidemment, nous continuerons à étoffer les diverses descriptions au cours des prochains numéros.

Les informations contenues dans ce webzine sont préférentiellement à réserver aux MJ.

*Cité merveilleuse
Bâtie de peines et joies
Dans une émeraude*

Kakita Tsu

Les textes sont issus d'une part du matériel disponible sur la Voix et d'autre part, de contributions dédiées à ce document (et rédigés pour l'occasion).

Merci à tous les nombreux participants du numéro (et de la conception même de la cité, alors qu'elle n'existait pas sur le papier) :

Kakita Yoshino, Kakita Kyoko, Kakita Inigin, Kakita Tsu, Kakita Sojiro, Soshi Yabu, BayushiXav, Kitsuki Titi, Kitsuki Katsume, Togashi Dôgen, Mirumoto Hijiko, Isawa Yoshimitsu, Hida Matsuura, Hida Koan, Goju Kaze, Axl_2baz, Cap°, Tetsuo, Irazetsu, Faënril, Seppun Kurohito, Kocho, Akaguma et certainement d'autres qu'on oublie, et qui dans l'idée de faire ce petit supplément n'ont certainement pas été étrangers.

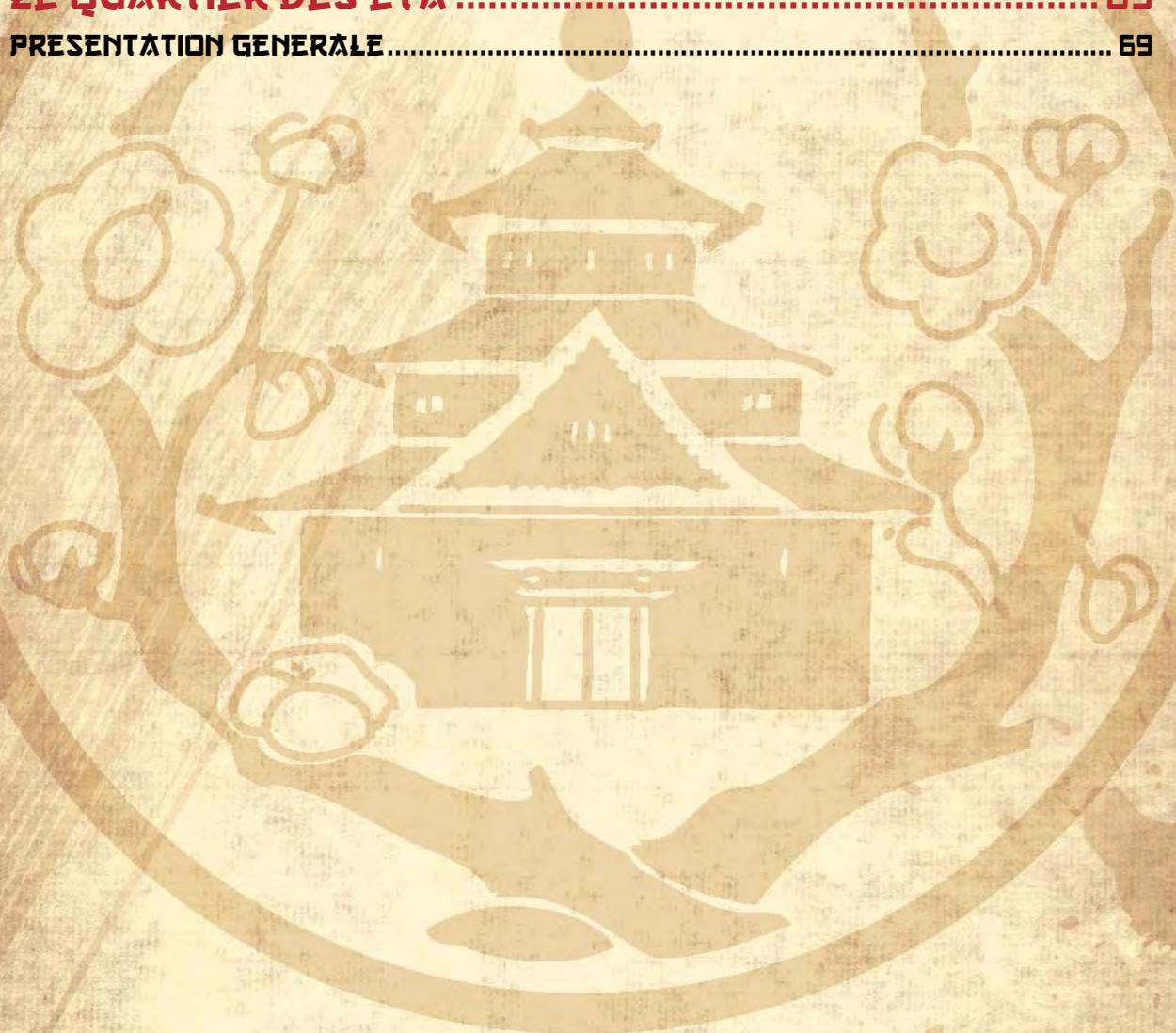
Si vous êtes un dessinateur chevronné, nous vous lançons un appel : nous aiderez-vous à faire de Takaoka un petit supplément illustré ? ;) Nous le souhaiterions ardemment !

SOMMAIRE

PRESENTATION GENERALE	5
AVANT-PROPOS.....	5
HISTORIQUE.....	5
DEMOGRAPHIE.....	7
SITUATION GEOGRAPHIQUE	8
CARTE DES ENVIRONS ET DES QUARTIERS DE FAKAOKA..	9
ORGANISATION DE FAKAOKA	10
ORGANISATION POLITIQUE.....	10
FORCES MILITAIRES.....	13
PLAN D'URBANISME	15
LE QUARTIER DES TEMPLES.....	17
PRESENTATION GENERALE.....	17
BONUS.....	18
LE QUARTIER DES SAVOIRS	23
PRESENTATION GENERALE.....	23
BONUS.....	24
LE QUARTIER NOBLE.....	27
PRESENTATION GENERALE.....	27
BONUS.....	29
LES QUARTIERS DES ENTREPOTS	33
PRESENTATION GENERALE.....	33
LES ENTREPOTS DE L OUEST	33
LES ENTREPOTS DU NORD.....	34
LES ENTREPOTS DU SUD.....	35
BONUS.....	36
LE QUARTIER DU BOIS	38
PRESENTATION GENERALE.....	38
BONUS.....	39
LE QUARTIER DU METAL	41
PRESENTATION GENERALE.....	41
BONUS.....	42
LE QUARTIER DES AUTORITES.....	44
PRESENTATION GENERALE.....	44
BONUS.....	45
LE QUARTIER DES PLAISIRS	47
PRESENTATION GENERALE.....	47
BONUS.....	49



LE QUARTIER DES SAVEURS	53
PRESENTATION GENERALE.....	53
BONUS.....	55
LE QUARTIER DES SUBTILITES.....	58
PRESENTATION GENERALE.....	58
BONUS.....	61
LE QUARTIER DES HEIMIN.....	67
PRESENTATION GENERALE.....	67
BONUS.....	67
LE QUARTIER DES ETA.....	69
PRESENTATION GENERALE.....	69





PRESENTATION GENERALE

AVANT-PROPOS

Takaoka est volontairement « orpheline » de clan. Vous pourrez choisir ainsi n'importe quel clan d'accueil. Elle n'a pas de caractéristiques géographiques très restrictives (telles des montagnes ou des mers...) afin de laisser le choix le plus ample possible.

Vous ne trouverez donc dans ce supplément que des officiels locaux ne portant pas de noms de famille connus. Libre à vous de les changer ou d'en faire des familles vassales du clan le plus approprié pour votre scénario.

HISTORIQUE

FONDATION DU VILLAGE

1012 - L'impulsion

Takaoka fut fondée en 1012 par un jeune ronin du nom de Mugen. Ce dernier avait rendu grand service au seigneur de la région, Yoshino, en sauvant ses jumeaux et seuls héritiers d'une affreuse noyade. Le daimyo, écrasé par le poids de son infaillible honneur, remercia Mugen en lui offrant une parcelle de terre boisée entre deux bras d'eau.

C'est ainsi qu'un simple ronin dont tout le monde ignorait alors jusqu'au nom, devint le seigneur de terres fertiles qu'il entreprit de diriger au mieux.

1012/1013 - Les grands travaux

A la fin de l'année 1012, Mugen parvint à rassembler une poignée d'hommes afin de commencer les travaux de la ville qu'il appellerait plus tard Takaoka. Le terrain n'était pas propice à une installation humaine puisque la parcelle se situait sur la *forêt aux grenouilles*. Il fallait tout déboiser... Le travail était long, pénible et il fut vite évident que construire la ville prendrait des années. Les ouvriers furent vite découragés par l'ampleur du travail à accomplir et les travaux tournèrent rapidement au ralenti. La réalisation de l'ambition de Mugen demandait une main d'œuvre trop importante...

Ce n'est qu'à l'été 1013 que le ronin eut une idée qui changea la donne. Il proposa à qui voulait bien l'entendre qu'en échange de bons et loyaux services pour construire sa ville, il donnerait l'autorisation de s'y installer ainsi qu'un petit lopin de terre. Mugen obtint grâce à son astuce une quantité d'ouvriers impressionnante. Les travaux reprirent de bon train et fin 1013, la parcelle sur laquelle le désormais seigneur des terres voulait s'établir fut libre de construction.

1014 - Les premières pierres

Mugen et ses suivants bâtirent de simples campements sur la berge ouest du fleuve aux truites. Ils avaient une vue imprenable sur le terrain maintenant déboisé entre les deux bras d'eau (le fleuve aux truites et la rivière de la pluie). Les travaux commencèrent avec entrain, chacun travaillant avec acharnement pour créer de ses mains sa propre demeure, son propre village : son propre chez-soi.

Cela faisait un an maintenant que l'offre de Mugen du « travail pour un toit » courait les campagnes. Les heimin des environs continuaient d'affluer. Bien que les travaux soient la préoccupation principale des ouvriers, il fallut bien songer à l'avenir : le travail des champs commença. Alors que les premières demeures prenaient forme, les rizières commencèrent à être élaborées et des arbres fruitiers furent plantés au nord du village.

1015/1016 - Naissance de Takaoka

A l'hiver 1015, tous les ouvriers étaient logés. Le village encore très petit voyait se profiler la perspective de récolter dans l'avenir. Le riz, les fruits et surtout les ressources des eaux, très poissonneuses à cet endroit, mit du baume au cœur des habitants.

Lors de la fête du nouvel an 1016, Mugen, le nouveau seigneur, remercia tous et toutes des efforts fournis durant ces dernières années. Il prédit à l'occasion des lendemains qui chantent à chacun. Le village fut nommé cette année là : Takaoka. Le seigneur de la région, présent pour l'occasion avec ses deux enfants, ne manqua pas de souligner le courage du fondateur de la cité.

LE DÉVELOPPEMENT DE TAKAOKA

1016/1020 - Les premières années

Les années passèrent sereinement. La population augmenta un peu chaque année. Le nombre de paysans s'accrut et les terres arables ne s'en portèrent que mieux. Les constructions de maisons particulières ne s'arrêtant

pas, Takaoka vit également arriver des artisans (notamment concernant l'artisanat du bois – charpentes, ponts, clôtures...).

L'activité de la pêche était quant à elle au beau fixe, le fleuve des truites portait bien son nom. C'est cette activité qui la première permit à Takaoka d'avoir des liens avec l'extérieur. De toute la région commencèrent à affluer des caravanes spécialement affrêtées pour venir se procurer du poisson.

Une fois que les arbres fruitiers, principalement des gomi, donnèrent leur première récolte, cela ajouta encore à l'activité commerciale de Takaoka (le fruit des gomi est notamment réputé pour donner une excellente gelée aux vertus curatives).

Il ne manquait au village qu'un aspect culturel qu'il n'arrivait décidément pas à s'approprier. Et bien que quelques samurai se soient installés en ville (des proches de Mugen pour la plupart), il manquait à Takaoka un petit quelque chose qui ferait d'elle... une ville.

1021 - Le grand évènement

Lors de l'année 1021, Takaoka eut l'insigne honneur d'héberger, sur les ordres du seigneur de la région, un festival des arts littéraires. La préparation du village fut longue, de nouvelles bâtisses virent le jour, les habitants travaillèrent d'arrache-pied. Mais quand la semaine de festival arriva tout était prêt... et parfait. Le seigneur Yoshino vint avec ses deux enfants : Tetsuo, son héritier et Aiko, sa fille adorée. Mugen ne manqua pas de constater combien les enfants avaient grandi. Il n'avait cessé de les voir depuis leur sauvetage mais il les trouvait cette fois-ci très différents, surtout Aiko.

Le village avait fait construire sa première auberge. Plusieurs samurai vinrent à l'occasion du festival et purent profiter de ces nouveaux services. Nombreux furent ceux à apprécier l'accueil de cette « petite ville » de province. Aiko présida le festival littéraire qui se déroula au mieux. Les samurai invités offrirent de somptueux présents à Mugen et lui souhaitèrent de faire prospérer sa « petite ville ». Fier d'entendre Takaoka traitée de la sorte, Mugen ne put que soupirer que cela soit vrai.

Le seigneur Yoshino vint à partir à son tour à la fin des festivités. Tetsuo et Aiko remercièrent une fois encore leur sauveur. Aiko s'attarda quelque peu afin de féliciter le seigneur de la ville pour son adaptation fabuleuse au cours des dernières années. La région avait en sa possession un diamant brut, et bientôt, selon elle, ce serait le diamant de Mugen. Takaoka irait loin.

1022 - Ce que femme veut...

Jusqu'à l'été 1022 Tetsuo et Aiko revinrent souvent en visite à Takaoka. Ils donnaient toujours de sages conseils à Mugen sur les aménagements que celui-ci pourrait réaliser pour attirer plus de population. Aiko assurait qu'un quartier des savoirs serait des plus judicieux, Tetsuo quant à lui ne manquait jamais une occasion de mentionner un éventuel quartier des plaisirs. Le temps passait et Mugen ne pouvait s'empêcher d'apprécier de plus en plus Aiko, cette enfant était maintenant devenue une belle jeune femme, pleine d'intelligence et de talent. Pour elle Mugen fit des pieds et des mains pour se débrouiller à faire ouvrir une véritable école *Itchinisan*, une école pour tous. Il commença sa cour officielle en été.

Le seigneur de la région, impressionné par le développement de Takaoka en si peu d'années, fut rassuré sur la valeur de l'homme qui avait sauvé ses enfants. Après tout on ne fait pas prospérer une ville sans un peu de cervelle. Il accorda la main d'Aiko à Mugen et adopta ce dernier dans la famille. Takaoka avait désormais un couple seigneurial en les personnes de Yoshino Mugen et Yoshino Aiko.

MUGEN, LE BÂTISSEUR ET MAITRESSE
AIKO

1023/1025 - Les quartiers de Takaoka

Sous l'impulsion de Aiko, Mugen fut encore plus ambitieux pour contenter sa ravissante épouse. Le village se transforma bel et bien en ville. Les bâtiments furent agrandis, les rues refaites. De nombreux quartiers, par l'organisation experte de la femme du seigneur, virent le jour. Takaoka n'était plus un amas de constructions éparées mais une ville organisée, agréable et jolie. Un quartier des temples fut créé juste à côté du tout petit quartier des savoirs, le quartier des artisans quant à lui continuait de croître. Plusieurs familles de samurai des alentours vinrent s'installer à Takaoka qui présentait maintenant tous les avantages d'une ville, même de taille réduite.

A la fin de l'année 1025, le seigneur Yoshino mourut, la région revint à son fils, Tetsuo, qui ne cessa d'aider sa sœur et son beau-frère à développer le petit joyau de la région.

1025/1030 - Les grands travaux

Ce qui donna tout son cachet à Takaoka fut une fois de plus une brillante idée de Mugen. Afin de faciliter les transports de marchandises à travers la ville, qui devenait

un peu encombrée, Yoshino Mugen eut l'idée de faire construire des canaux. Ces travaux durèrent cinq longues années mais le fleuve des truites et la rivière de la pluie furent bels et bien réunis par un vaste réseau de canaux, les *canaux de Mugen*. Tetsuo insista beaucoup pour la création d'une île des plaisirs, comme à la grande Ryoko Owari Toshi... Et ce fût fait.

La ville prospéra de plus belle. Elle était plus attrayante, plus originale, plus agréable (même si elle l'était sans aucun doute avant cela !). Cette succession de grands aménagements eut l'effet escompté, un effet boule de neige : plus on croît, plus on fait, plus on attire de monde, plus on croît et plus on fait.

En 1030, Takaoka était d'ores et déjà telle que vous pouvez la connaître de nos jours (à quelques aménagements près évidemment).

TAKAOKA DANS LES ÂGES

C'est à vous de choisir ce qu'il a bien pu se passer à Takaoka par la suite. Grâce à ce bref historique un cadre est posé mais pas plus. Dans la suite du numéro, au travers les descriptions des lieux et des PNJ, vous pourrez glaner d'autres informations sur la cité, mais chacune d'entre elles restent à votre juste appréciation (tout comme l'historique d'ailleurs...)

En fonction de vos choix, la ville pourrait être d'ambiance complètement différente. Nous avons choisi de ne pas faire d'historique récent (notamment des batailles pouvant avoir eu lieu à Takaoka) car ce serait un cadrage bien trop restrictif (des conflits Grue-Lion incessants engendrerait certainement un positionnement de Takaoka à la frontière de ces territoires par exemple).

Il est donc préconisé, en fonction du scénario que vous voudrez jouer dans la ville, d'ajouter quelques aspects non encore développés. Ce pourrait être des catastrophes autant que des choses positives, mais elles enrichiraient l'histoire de la cité (et pourraient éventuellement expliciter certains détails : des bâtiments refaits, des noms de rue...)

Quelques exemples

- Une bataille a détruit la muraille du sud
- Une adjonction de terres (un pan de rizières par exemple, un village affilié...)
- Une perte de terres temporaire (le nord de la forêt aux grenouilles par exemple)

- Une pollution fluviale importante (mise à mal de l'économie de la pêche)
- Une inondation
- Un incendie
- Une famine (envisagée déjà, Cf. « Organisation militaire » ci-après et « le quartier des temples »)
- Un siège
- Perte des récoltes
- Visite d'un officiel (caravane Miya par exemple)
- Etc.

DEMOGRAPHIE

La ville de Takaoka a été estimée comme ayant entre 3000 et 4000 habitants. C'est une petite cité mais une cité tout de même (et pas un village).

Les chiffres n'ont pas été travaillés pendant des heures mais un aspect global peut tout de même être dégagé (afin de donner une idée de ce que pourrait-être une ville rokugani classique de cette taille là).

Selon ces statistiques, voilà une répartition possible de la population pour une ville de 3000 habitants :

Moines	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4	Rang 5
2,31%	81,11%	8,89%	0,89%	0,09%	0,01%
49	39	4	0	0	0
Heimin	Artisans	Commerçants	Ouvriers	Paysans	Eta
90,00%	4,00%	1,00%	20,00%	75,00%	2,09%
1 890	76	19	378	1 418	44

Population	3 000	Samourais	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4	Rang 5	Rang 6
% Pop Active	70,00%	5,60%	50,00%	25,00%	12,50%	6,25%	3,13%	1,56%
Pop Active	2 100	118	59	29	15	7	4	1
Bushi	73,89%	87	43	22	11	5	3	1
Shugenja	11,11%	13	7	3	2	1	0	0
Courtisan	8,33%	10	5	2	1	1	0	0
Autre	6,67%	8	4	2	1	0	0	0

Nota : pour des raisons aisément compréhensibles du rôliste moyen, on pourra observer dans la suite du texte que certains personnages et lieux sont plus décrits que d'autres. Il pourrait apparaître ainsi beaucoup plus de heimin commerçants par exemple. Bien que nous soyons partis sur des bases mathématiques cohérentes, les aléas de la création sont ce qu'ils sont.

SITUATION GEOGRAPHIQUE

Même située à proximité de lieux très distinctifs Takaoka a tout de même certaines particularités.

LA FORÊT AUX GRENOUILLES

Takaoka a été fondée sur plusieurs hectares de forêt, ainsi, au nord et au sud de Takaoka, la forêt se prolonge (sans compter les quelques bois qui ont été conservés à l'intérieur même de la ville). La forêt aux grenouilles doit son nom aux animaux qui peuplent les berges du fleuve des truites et de la rivière de la pluie. La région de Takaoka a toujours été une région bien desservie en eau, les batraciens y sont donc légion. La forêt environnante ne fait pas exception à la règle, on y trouve même une espèce de grenouille arboricole ! Les principaux arbres de la forêt aux grenouilles sont le chêne, l'érable et le sorbier.

L'exploitation du bois a été rendue possible par la construction d'une scierie à l'extrême nord de Takaoka, il y a plusieurs décennies.

Nota : les grenouilles font partie de la mystique forte de la cité ; un esprit grenouille s'y est même incarné, c'est un artisan du quartier du bois (Cf. « le quartier du bois »).

LA PLAINE AUX FRUITS DORÉS

A l'ouest de la ville s'étend une plaine de vergers. Cette plaine est desservie en eau par un bras du fleuve des truites, la rivière des goumi. Plusieurs arbres fruitiers sont cultivés dans ces plaines. Les goumi forment la ressource principale. On y trouve également, en moindre quantité, des pommiers, des néfliers et des cerisiers.

Depuis de nombreuses années on exploite les fruits à Takaoka. Outre la vente directe, on y fait aussi beaucoup de liqueurs, de jus de fruits, de confiture et même de vin.

LES RIZIÈRES

Takaoka possède comme beaucoup de villes de campagne rokugani, une surface de rizières importante. Elles se situent à l'est et à l'ouest de la ville.

Nota : on cultive également beaucoup de blé à Rokugan, si vous voulez sortir des clichés, vous pouvez partir sur une telle idée. Le thé est également fortement envisageable.

LE FLEUVE DES TRUITES, MATSU-GAWA

Ce grand fleuve coule à l'ouest de Takaoka (du nord vers le sud). C'est un fleuve très poissonneux, qui ne charrie évidemment pas que des truites. L'activité de la pêche s'est beaucoup développée dans la petite cité. Généralement, on pêche en amont de la ville.

Le fleuve des truites est le plus proche du quartier noble et du quartier des plaisirs. En aval, après toute utilisation des habitants, le quartier des eta jouxte également le fleuve.

Le fleuve est réellement le père de la ville, de lui Takaoka tire sa principale richesse et sans lui l'économie irait à vau-l'eau.

LA RIVIÈRE DE LA PLUIE, AMAMIZU

C'est le bras d'eau situé à l'est de Takaoka, c'est une rivière au débit beaucoup moins important que celui du fleuve des truites. L'Amamizu alimente le lac situé au sud de la ville, elle longe le quartier du métal et celui des entrepôts.

C'est une rivière d'eau claire qui gonfle dès que les pluies sont plus abondantes. Les berges du côté de la cité ont été quelque peu surélevées afin d'éviter les inondations.

LE LAC DE FER, TEKKO

Le lac permet de faire arriver au sud de la ville le bois en provenance direct de la scierie (quand celui-ci n'est pas stocké). De plus, il touche tout le sud de la ville à savoir une partie du quartier des artisans mais surtout le quartier du métal qui utilise l'eau venant du lac.

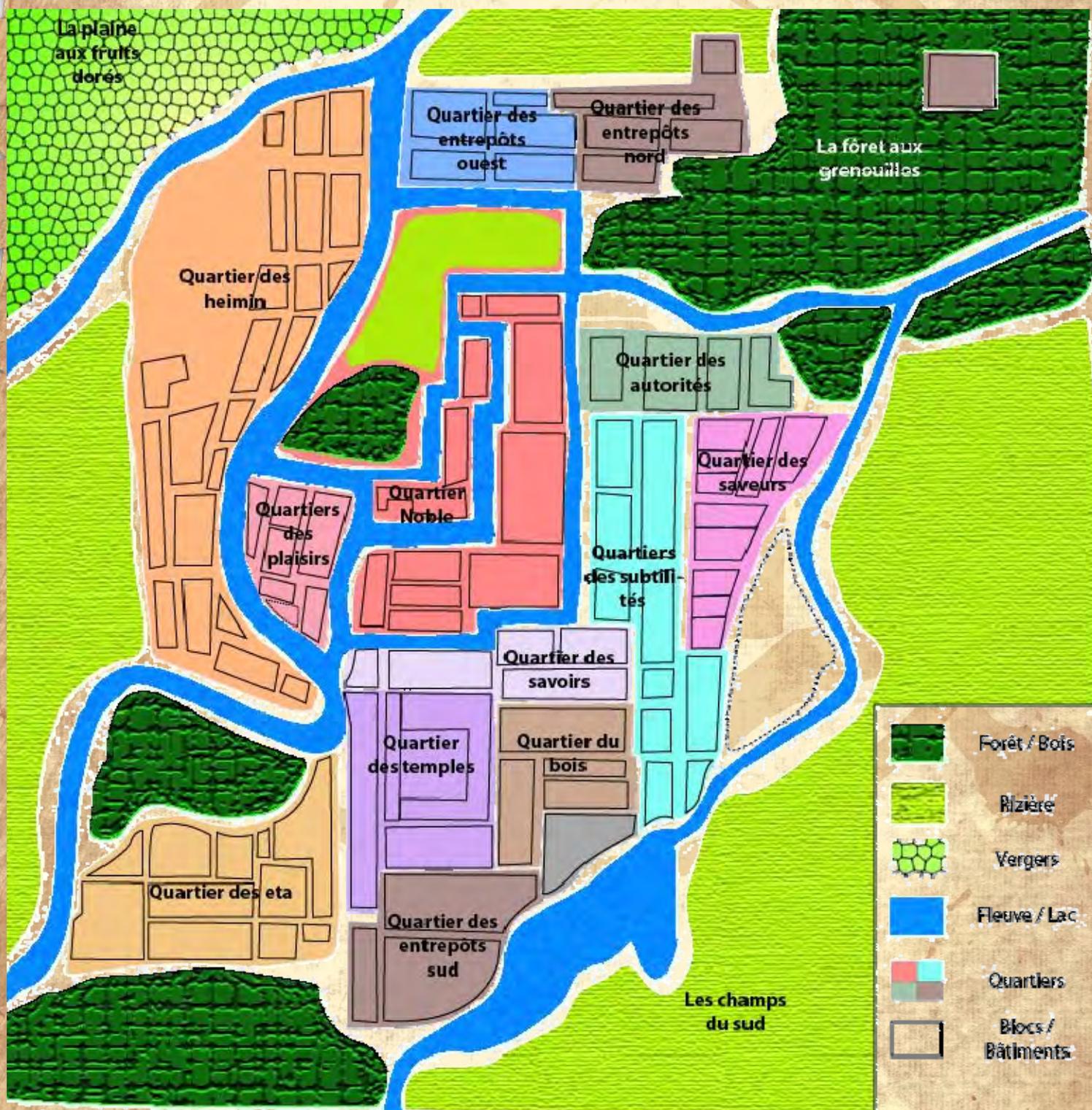
Sur le lac, en été, on peut faire des balades en barque, une occupation très prisée par les nobles (qui se contentent souvent de rester près du quartier des subtilités et du marché) mais aussi par les curieux qui apprécient observer le quartier du métal.

CLIMAT

Comme précédemment mentionné, nous n'avons volontairement pas situé Takaoka sur la carte de l'Empire, nous préconisons tout de même un climat doux (à cause des fruits).



CARTE DES ENVIRONS ET DES QUARTIERS DE TAKAOKA





ORGANISATION DE TAKAOKA

ORGANISATION POLITIQUE

MON DE TAKAOKA



LISTING DES PNJ OFFICIELS

- Yoshino Naoki, daimyo de Takaoka (37 ans)
 - Yoshino Atemi, son épouse (34 ans)
 - Kyoko, sa fille (15 ans)
 - Dôgen, son fils (12 ans)
- Yabu, hatamoto, conseiller de Yoshino Naoki (38 ans)
- Jo, conseiller spirituel du daimyo et shinpu du temple des Fruits verts (59 ans)
- Samui Takagi, magistrat local (40 ans)
 - Inoue, son épouse (28 ans)
 - Shiroi, sa fille (8 ans)
- Misugi, yoriki de Samui Takagi (42 ans)

- Akagi, yoriki de Samui Takagi (27 ans)
- Shijiro, yoriki de Samui Takagi (30 ans)
- Kyosen, yoriki de Samui Takagi (23 ans)

Note : les PNJ concernant les forces militaires sont décrits dans la section suivante.

- Yoshino Kuramada, seigneur de la région sur laquelle se trouve la province de Takaoka (26 ans)

YOSHINO NAOKI, DAIMYO, COURTISAN RANG 4

Homme vieilli avant l'heure par trop d'excès, Naoki a déjà les cheveux grisonnants et un embonpoint bien marqué. Il a une voix douce et agréable, et était dans sa jeunesse un très bel homme. C'est un bon père, qui passe le maximum de temps avec ses enfants, parfois aux dépens de sa charge.

Depuis qu'il a pris la succession de son père à la tête de la ville, il a découvert que les avantages de sa fonction contrebalancent nettement les charges qu'elle incombe. Ce n'est pas tant que Naoki soit un mauvais seigneur, mais plutôt qu'il laisse le maximum d'initiatives à ses subordonnés et amis, lui permettant ainsi de profiter au maximum des avantages de sa position. Et avec l'approche de son inkyo, cette attitude ne risque pas de s'améliorer.

Le quartier des plaisirs reste son quartier favori dans la ville pour plusieurs raisons. Celle connue de tous s'appelle Kuwagata. Cette maison de paris lui permet de passer du temps avec son fils, le jeune Dôgen, et de retrouver discrètement quelques personnes dont la réputation ne sied pas à celle d'un gouverneur. Il arrive parfois que Naoki laisse son fils sous la garde de son yojimbo pour aller prendre le thé au salon « Macha et Jasmin ». En tant que seigneur, il a droit à une salle privée... Il y retrouve là-bas sa maîtresse, une jeune heimin qu'il entretient secrètement.

La meilleure chose que Naoki aura fait pour Takaoka, est d'avoir réussi à bien s'entourer : recruter Samui Takagi, le magistrat local, et son conseiller, Yabu, ont fortement contribué au développement et à la stabilité de la ville. Ses relations éclatantes avec le clan de la Licorne (et son amitié pour l'ambassadeur présent en ville) ont également été bénéfiques pour la cité. Naoki n'est pas un daimyo de rêve ou de contes de fées, c'est un homme comme les autres, avec ses qualités et ses travers.



Pistes pour intrigues

- La maîtresse de Naoki décide de devenir une concubine officielle. Elle commence à faire du chantage à son amant afin d'être déclarée à tous. Sa position de heimin ne permet évidemment pas une telle proclamation...
- Naoki doit partir en voyage d'affaires, il demande une escorte. Ses quelques travers seront beaucoup plus visibles hors de Takaoka. Sera-t-il considéré comme un daimyo honorable ?

YOSHINO ATEMI, ÉPOUSE DE NAOKI

Atemi est une jolie femme, un peu ronde mais au sourire avenant. On la dit bonne mère et bonne épouse. Elle respirait la joie de vivre mais le montre moins depuis quelques temps car son mari est assez distant. Pourtant Atemi croit être enceinte pour la troisième fois. Les deux grossesses précédentes furent une joie pour Naoki, mais cette fois-ci il semble s'en moquer éperdument, ce qui affecte Atemi. Le seigneur passe tout son temps en ville et le peu qu'elle le voit c'est toujours avec ses enfants. Naoki est un père attentionné, il aime passer du temps avec le petit Dôgen et il veille sur Kyoko... Mais ce n'est pas assez pour son épouse. Atemi avait l'habitude d'un mari loufoque, qui croquait la vie à pleines dents mais présent pour elle. Ces temps semblent révolus. Atemi se venge un peu sur la nourriture et ses kilos superflus commencent à faire des petits. Elle passe elle aussi, de fait, beaucoup de temps avec ses enfants, surtout Kyoko, qui doit se marier prochainement et qui a déjà à ses pieds deux ambassadeurs de clan de Takaoka.

Pistes pour intrigues

- Atemi décide de faire enquêter sur son mari qu'elle trouve décidément trop distant.
- Atemi, enceinte, commence à se rendre très régulièrement au temple des fruits verts, elle y croise souvent Inoue, la femme de Takagi. Elle se met dans un premier temps à croire Inoue enceinte, mais cette dernière dément. Elle finit donc par être persuadée que Inoue est une femme battue qui profite des services du temple. Elle pourrait engager une équipe pour confondre Takagi (équipe qui ne trouverait que l'existence du fils caché du magistrat).

YOSHINO KYOKO, FILLE DE NAOKI

On remarque d'emblée chez Kyoko une grande beauté. C'est une jeune fille d'un peu plus de quinze ans, aux yeux d'ébène et au visage blanc comme la craie. Ses

traits sont harmonieux, son port altier. On ne penserait pas rencontrer pareille beauté dans un lieu si reculé. Elle est heureuse de vivre et chacun la trouve exquise. Elle parle avec retenue et sagesse, sa voix est douce comme le miel. Elle fait souvent montre de sa bonne éducation et ne commet jamais aucun impair d'étiquette. Elle adore ses parents, même si le comportement de son père avec sa mère la peine quelque peu. Elle s'entend bien avec son frère Dôgen, mais le trouve un peu enfant, elle a tendance à se comporter comme une mère avec lui. Elle se rend quelques fois en ville pour accompagner sa mère dans le quartier des subtilités. Elle discute avec tous ceux qui osent lui adresser la parole. Très sociable, elle bénéficie indéniablement de la facilité sociale de son père. Si on sait se montrer digne de confiance et charmant, elle aiguillera facilement toute conversation sur son souci du moment : la jeune fille est actuellement courtisée et deux de ses prétendants se trouvent en ville. Bien élevée, elle ne parlera jamais de sa préférence, mais pour le moment, Bayushi Nobuatsu, l'ambassadeur du clan du Scorpion, bien qu'un peu simplet, a sa préférence.

Pistes pour intrigues

- Kyoko s'amourache d'un nouvel arrivant en ville, un samurai en visite pour son clan (un Grue ?), Akodo Koichi décide de discréditer ce samurai pour un meurtre de heimin qu'il commet de sang froid dans l'unique but d'écartier un prétendant trop sérieux.
- Pourquoi ne pas faire d'un des PJ un prétendant pour Kyoko ?
- La jeune fille est enlevée en échange d'une rançon élevée que l'on réclame à son père.

YOSHINO DÔGEN, FILS ET HÉRITIER DE NAOKI

Dôgen est un petit garçon remuant. Très agité, il parle tout le temps. Seules les sorties avec son père le voient être calme et attentif : il idolâtre Naoki, comme beaucoup d'enfants avec leur père. Il aime beaucoup sa mère et sa sœur mais à son âge, il les voit plus comme une entrave (« Ne fais pas ci, ne fais pas ça ») que comme des compagnons de jeu. Dôgen sait qu'il est l'héritier et il n'hésite pas à le rabâcher régulièrement à sa grande sœur... et partout ailleurs. Voilà pourquoi certains trouvent Dôgen exaspérant, pourtant c'est un adorable petit garçon.



Pistes pour intrigues

- Dôgen décède. Kyoko devient l'héritière effective de la cité, son mariage n'en a que plus de valeur. Atemi étant enceinte, le futur enfant s'il est un garçon, pourrait devenir à son tour héritier légitime. Atemi (le bébé) est victime d'un attentat, un prétendant (existant ou futur) aurait éliminé le risque de voir apparaître un nouvel héritier avant d'épouser la jeune femme et de régner sur la ville.
- Dôgen devient l'ami d'un petit orphelin de la ville lors d'une de ses sorties dans la cité, ils disparaissent ensemble pendant plusieurs jours, il faut les retrouver (inspiration L'enfant et la rivière de Henri Bosco).

YABU, HATAMOTO, COURTISAN RANG 3

Yabu est un homme d'une quarantaine d'années, avec les cheveux grisonnants et nattés, il porte toujours des kimono bleu nuit et des sandales en cuir noir. Lorsqu'on le croise dans les rues de Takaoka, il arbore sans cesse un sourire énigmatique comme s'il connaissait bien des choses, davantage de choses que vous n'en saurez jamais... On sait peu de choses sur cet homme. Arrivé un jour de printemps, il fut engagé de suite par le seigneur comme conseiller et depuis, est resté sous ses ordres. Yabu a beaucoup d'influence auprès des notables et des artisans de la ville mais il n'a aucune gêne à parler avec tous les gens quelle que soit leur condition sociale. Il y a une espèce de confiance qui se dégage de lui incitant les gens à lui parler presque naturellement.

Yabu est le conseiller du seigneur local depuis 5 années déjà, on ne sait pas trop comment le seigneur l'a engagé mais ce dernier lui témoigne beaucoup de respect et les activités commerciales à Takaoka n'ont jamais été aussi prospères que depuis son arrivée. Il est vrai que depuis qu'il sert Naoki, beaucoup de choses ont évolué en ville à commencer par un assainissement du commerce notamment par des taxes plus claires. Des gens murmurent qu'une telle réussite ne peut-être que le fruit des fortunes, sans doute un homme dont le destin était tout tracé. D'autres pensent que tant de bonnes choses cachent un lourd secret mais si secret il y a, personne n'a jamais réussi à prendre le conseiller Yabu en faute. Yabu est connu également pour son amour de la bonne chère et pour les chansons chantées à la maison de geisha locale. On dit même qu'il ne prend des décisions qu'après avoir écouté le chant mélodieux de la plus talentueuse des geisha de cet établissement : Fleur de Lotus, la protégée de l'influente dame Jade.

Pistes pour intrigues

- Un samurai est venu négocier à Takaoka des chargements de pierres à un prix trop élevé pour la cité. Les négociations n'ont pas abouti. Avant de partir il a décidé de passer un court séjour en ville (espérant peut-être négocier une fois encore avant le départ). Il a réservé une chambre Aux fleurs de cerisiers, dans le quartier des subtilités, et s'est rendu à l'okiya. En rentrant à son auberge, il s'est fait rosser... Et curieusement dès le lendemain, il a pris un nouveau rendez-vous avec Yoshino Naoki. Yabu l'a reçu et a négocié un prix très avantageux pour les pierres. En fait, Yabu a un arrangement avec Fleur de Lotus et certains hommes de main. Le conseiller se sert de ses relations musclées pour arranger certains de ses problèmes politiques ou commerciaux. En échange, il envoie souvent des patrouilles aux Nuages de la félicité (la maison de prostituées), afin d'ennuyer Fleur d'Amandier. La mauvaise réputation de l'établissement n'est certainement pas étrangère aux rumeurs que fait courir le conseiller.
- Un duo formé d'une femme d'âge mûr et d'un jeune homme arrive en ville. Le jeune samurai ressemble trait pour trait à Yabu. A vous d'en faire une simple coïncidence qui ferait jaser, ou d'en faire la famille de Yabu venue d'une province éloignée pour profiter de la position du conseiller voire même en faire des imposteurs. Yabu demanderait alors aux PJ de tirer l'affaire au clair.

FORCES MILITAIRES

La petite ville de Takaoka possède une trop faible importance stratégique pour posséder des fortifications dignes de ce nom ainsi qu'une garnison effective. Néanmoins, toute cité sous juridiction de l'Empire se doit de protéger ses citoyens des menaces qu'elles soient internes ou externes.

SAMUI TAKAGI, LE MAGISTRAT, BUSHI RANG 5

Le daimyo de Takaoka a fait jouer diverses faveurs pour que soit affecté à sa ville un vétérán des divers conflits menés par son clan. L'heureux élu, Samui Takagi, l'a évidemment pris comme une mise à l'écart et la perte de son escadron l'a dans un premier temps profondément affecté. Pourtant il a rapidement pris sur lui et, grâce à l'installation de sa femme et de sa fille en ville, il s'est mis dans l'idée d'utiliser le peu de forces disponibles pour en faire une unité de défense efficace.

Il y a un peu plus d'un an pourtant, il a rencontré une femme et lors d'un soir de malchance, l'a mise enceinte. L'enfant a été placé à l'orphelinat de Takaoka, le temple des fruits verts. Inoue, la femme de Takagi, sait car son mari lui a tout avoué. Depuis le couple essaie de se reconstruire, et chaque mois, Inoue se rend au temple et fait une généreuse donation aux moines.

Takagi est un homme de taille moyenne mais puissamment bâti. Il s'est rasé le crâne mais garde une fine moustache. Il dégage de lui une force tranquille mais prête à se mettre en branle dès que l'occasion se fait sentir. Ses interlocuteurs sont toujours surpris lorsqu'il ouvre la bouche par le timbre extrêmement grave et porteur de sa voix. Sans avoir à l'élever, il arrive à se faire écouter de toute l'assistance.

LES TROUPES

Takagi a réussi à faire venir à Takaoka quatre samurai accomplis. Ces derniers encadrent dix jeunes samurai, jeunes recrues en passe d'effectuer leur gempukku (des enfants diront les mauvaises langues).

Sous la férule des quatre bushi rôdés, les jeunes, envoyés des dojo environnants pour une période de six mois peuvent faire leurs preuves. La cité est défendue efficacement où cet étrange groupe hétéroclite assure l'essentiel de la sécurité au quotidien.

Vingt ashigaru provenant pour moitié de la ville pour l'autre moitié des campagnes environnantes complètent ce corps de défense.

MISUGI, YORIKI, BUSHI RANG 4

Sous des airs de bushi bourru ayant tout connu, Misugi est un vétérán qui a passé l'âge de l'Inkyo mais qui considère que servir son clan reste le devoir le plus important du bushido. Il considère qu'il doit aider les jeunes recrues à se préparer aux combats et aux difficultés des campagnes militaires. Il ne les épargne guère pendant les patrouilles et les entraînements mais a malgré tout une vraie affection pour eux.

Pistes pour intrigues

- Un ancien élève (jeune recrue) mal noté par Misugi revient dans la cité afin de se venger (il a été évincé de son dojo suite aux notes affligeantes que Misugi lui avait attribué).
- Un nouveau yoriki arrive en ville, avec en sa possession une missive imposant la mise à pied (inkyô obligatoire) de Misugi. Celui-ci le vit très mal. C'est en réalité un imposteur qui veut se débarrasser du yoriki trop rigide tout en prenant sa place pour pouvoir faire ses mauvaises affaires dans la cité grâce à ce faux document qu'il a fabriqué.

AKAGI, YORIKI, BUSHI RANG 4

Bon combattant, Akagi a toujours eu des problèmes avec la discipline. Sa volonté de gagner gloire et honneur l'a souvent poussé à prendre des initiatives risquées sur le champ de bataille qui la plupart du temps ont porté leurs fruits. Mais l'une d'entre elles a mal tourné et il fallu l'intervention d'une unité de cavalerie pour éviter le débordement de son escouade et le percement des lignes de défenses. Cela lui a valu un aller direct pour Takaoka le temps qu'il prenne du plomb dans la tête.

Il passe une grande partie de son temps à se chamailler avec Misugi.

Pistes pour intrigues

- C'est le retour en ville du capitaine de l'unité de cavalerie qui a sorti Akagi de son embarras. Akagi essaie de tout faire pour étouffer l'affaire et les rumeurs. Sa réputation descend en flèche et son autorité est remise en cause lors de plusieurs affrontements (légers) en ville. Une solution, publique qui plus est, devra être trouvée pour y remédier.



- Il arrive un accident à Misugi. Tous les indices désignent Akagi (il est innocent). Mais pourquoi ?

SHIJIRO, YORIKI, BUSHI RANG 3

Ce dernier se distingue assez peu du samurai classique de son clan. En revanche, il se sent assez satisfait de son affectation loin de toute action. Ce n'est pas de la lâcheté, mais juste qu'il a le sang en horreur. Cet aspect de sa personnalité le pousse à toujours chercher un compromis, notamment entre Akagi et Misugi. Shijiro cependant n'est pas un modèle de vertu, il entretient une liaison avec la tenancière du salon littéraire, Kuroiko... qui est mariée! Mais qui peut aller contre les voies de l'Amour ?

Pistes pour intrigues

- Shijiro disparaît. En réalité il est rappelé sur le terrain et sa phobie le pousse à désertir. Il faut le retrouver.
- Shijiro disparaît... Kuroiko aussi. Ils se sont enfuis tous les deux. Que faire (par rapport à la cité, au seigneur, au mari bafoué...)?

KYOSEN, YORIKI, BUSHI RANG 3

Kyosen s'ennuie à Takaoka. Il rêve d'action, de champs de bataille, d'affrontements. Pour tromper son ennui, il s'est mis à jouer. Au début les pertes étaient minimes mais elles commencent à devenir importantes. Un de ses débiteurs lui a proposé des les éponger en échange de son silence sur certains déplacements urbains et d'une « tolérance » sur certains produits entrant en ville (les produits de Yogo Kao notamment). Kyosen se sait piégé et attend maintenant sa nouvelle affectation.

Pistes pour intrigues

- Kyosen est louche. Misugi commence à s'en rendre compte. Craignant une implication trop forte de sa part, il demande aux PJ d'enquêter sur lui.
- Kyosen tente de prendre le contrôle du marché de Yogo Kao (guérilla urbaine)

ORGANISATION QUOTIDIENNE

Takagi a mis au point un système de rotation des équipes sur deux jours.

Trois équipes de jours composés d'un samurai et de deux ashigaru volontaires effectuent une tournée en ville pour une durée de trois grandes heures (donc six heures)

chacune. Les deux autres restants dans le bâtiment de la garde prêts à intervenir. Pour la nuit, les patrouilles sont doublées avec les deux équipes effectuant leur ronde.

Ainsi chaque jour, cinq samurai et dix ashigaru forment l'équipe active alors que les autres forment l'équipe passive prête à intervenir en soutien.

Dans les faits, depuis la nomination de Takagi, les deux équipes n'ont eu à intervenir en même temps qu'à trois reprises : deux fois lors d'un incendie risquant de se propager, la troisième lors d'un début d'émeute lors d'une distribution de riz pendant un hiver de famine.

FORTIFICATIONS

La ville est très peu fortifiée. L'eau lui sert de défense naturelle. Cependant, au sud de la ville, une muraille relie le fleuve des truites au lac de fer en séparant ainsi le quartier des eta du reste de la ville.

Au centre de la ville, tout autour de la plus grande île du quartier noble, court une haute palissade. C'est la place forte de Takaoka. Elle n'a de forte que le nom... Mais tout de même, c'est mieux que rien, car elle bénéficie de son avantage insulaire. Une propriété vide de cette île permet de stocker quelques denrées de première nécessité, en cas de court siège.

MENACES SÉRIEUSES

En cas de menaces sérieuses, notamment de conflits armés d'importance, les ordres de Samui Takagi sont simples et clairs : évacuer la ville pour se regrouper dans l'enceinte du quartier noble.

Les forces étant trop peu nombreuses pour assurer une défense efficace de la ville, la protection des habitants ne peut se faire qu'à l'abri des murs de la place forte en espérant tenir le temps que des renforts arrivent.



PLAN D'URBANISME

LES ACCÈS À LA VILLE

Les routes

Quatre grandes routes se rendent à Takaoka. On peut donc arriver :

- Soit par la forêt aux grenouilles, au sud, en passant par le quartier des eta
- Soit par le quartier des heimin à l'ouest
- Soit par la forêt aux grenouilles, au nord
- Soit par les rizières à l'est, c'est LA route commerçante de Takaoka, elle donne directement dans le quartier des artisans et dans le marché (les jours de marché)

Les portes

Il y a quatre accès possibles à la ville de Takaoka : les portes du Nord, de l'Ouest, du Sud et de l'Est. Seule la porte Sud a un accès complètement terrestre. Les autres enjambent les voies d'eau par des ponts.

Les voies d'eau

Outre par les routes, on peut arriver à Takaoka par le fleuve des truites, mais le passage se voit très souvent encombré puisqu'une pêche intensive se pratique dans ces eaux poissonneuses. La rivière de la pluie pourra aussi mener à Takaoka mais c'est une petite voie d'eau où les gros navires ont du mal à naviguer (mais cela reste possible)

Les quais

Au nord, les quais des marchandises vous permettront d'accéder aux entrepôts du Nord, mais pour entrer en ville vous devrez tout de même passer par une porte (la porte Nord).

Au sud, les quais de fer et de cuivre mèneront le promeneur dans le quartier des entrepôts du Sud.

Bien que n'étant pas des portes, ces accès restent tout de même surveillés.

De nombreux ponts parsèment la ville, certains sont décrits par la suite mais pas tous, n'hésitez pas à en toucher un mot aux joueurs. Les ponts sont un accessoire porteur d'une ambiance asiatique qui peut être assez forte (si tant est qu'on le décrit un petit peu).

LES QUARTIERS

La ville se décompose en plusieurs quartiers :

- Le quartier noble
- Le quartier des plaisirs
- Le quartier des savoirs
- Le quartier de temples
- Le quartier des autorités
- Le quartier des saveurs (diverses échoppes concernant la nourriture)
- Le quartier des subtilités (principal pôle de l'artisanat)
- Le quartier du bois
- Le quartier du métal
- Les quartiers des entrepôts (nord, ouest et sud)
- Le quartier des heimin
- Le quartier des eta

Suivent dans le corps du document une description de chacun de ces quartiers.

LES VOIES PRINCIPALES

Canaux et quais

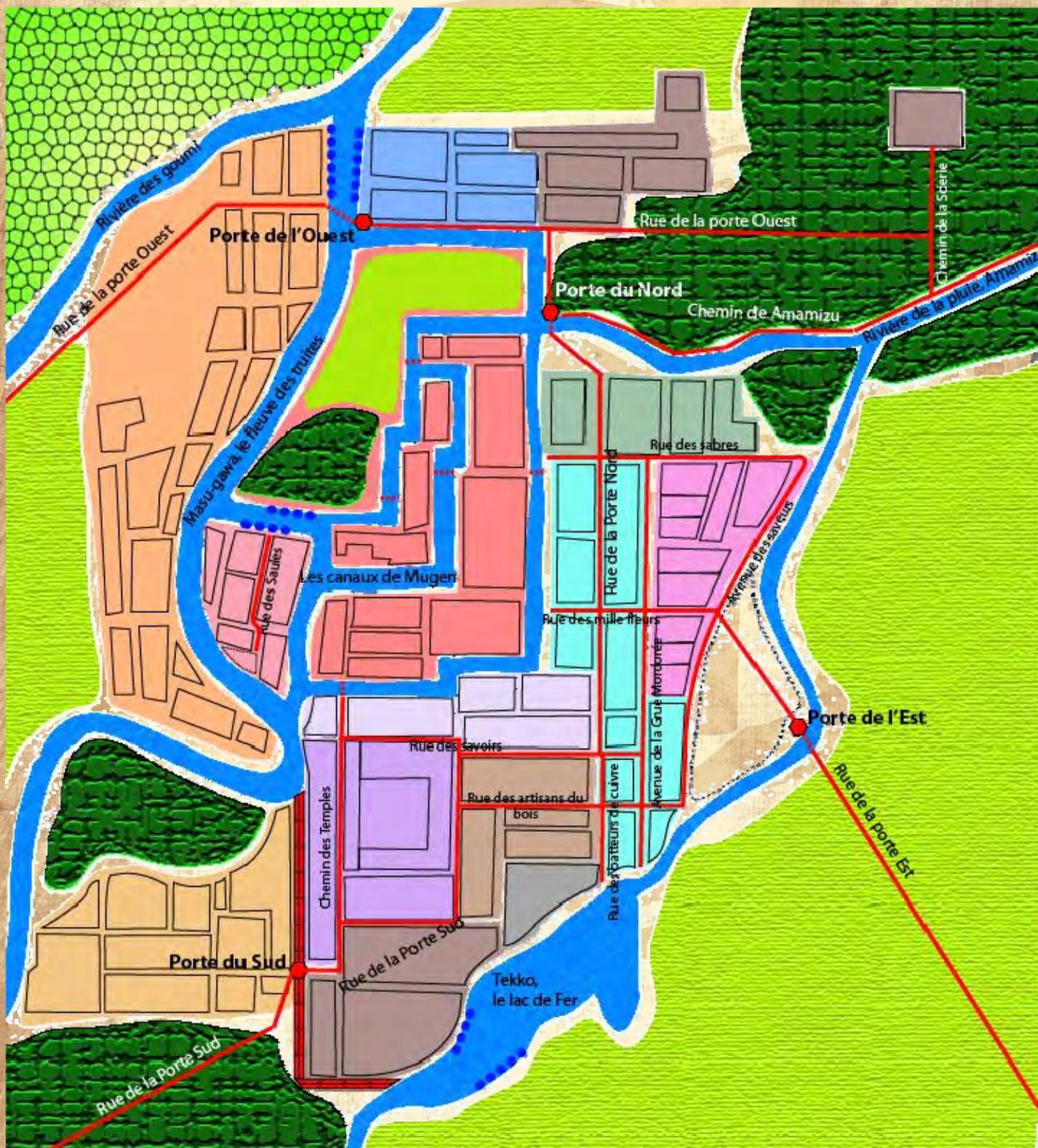
A l'intérieur de la ville, les nombreux canaux ont façonné l'architecture urbaine. Le développement de la ville « autour de l'eau » a imposé un grand nombre de quais mais les plus connus et les plus empruntés restent les quais de bois et de soie qui mènent à l'île des plaisirs.

Rues et chemins

L'organisation de la ville peu paraître un peu chaotique au premier abord mais finalement les quartiers étant assez bien délimités, Takaoka bénéficie de rues claires et engageantes. Beaucoup de rues sont longues, car les bâtiments filent droit. Seules les rues et allées du quartier des plaisirs semblent ne pas se plier aux règles en vigueur !

Les plus grandes rues de la ville sont les rues des portes. La rue de la Grue Mordorée est également assez longue, puisqu'elle chemine entre le quartier des subtilités et celui des saveurs.

Ci-après un plan des principaux axes extérieurs et intérieurs de Takaoka.





LE QUARTIER DES TEMPLES

PRESENTATION GENERALE

Le quartier des temples se situe à l'extrême sud-ouest de Takaoka. C'est un quartier très calme, bien que proche de la muraille sud et du quartier des eta.

Note sur la religion à Takaoka : le shinséisme est très suivi à Takaoka, le temple des fruits verts s'érigeant en fer de lance. Cependant on honore ici également deux Fortunes plus particulières qui sont Kura Okami no Kami, la Fortune de la pluie et Ômiya no me no Kami, la Fortune de la nourriture.

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- Le mémorial, un cimetière communal (urnes évidemment)
- Les temples des Kami, une succession de petits temples en enfilade chacun étant consacré à un Kami fondateur différent.
- Le préau de Shinsei, une allée ouverte avec une toiture solide, permettant de contempler de jolies calligraphies shinséistes gracieusement offertes par les élèves de l'école de calligraphie de Takaoka.
- La cour des prières, un jardin zen à ciel ouvert et une place de terre battue permettant le recueillement, certaines manifestations religieuses se tiennent ici.
- Le temple de Kura Okami no Kami, temple dédié à la Fortune de la pluie.
- Le temple de Ômiya no me no Kami, temple dédié à la Fortune de la nourriture.
- Le temple des fruits verts, temple majeur de Takaoka, dirigé par le shinpu Jo (ancien daimyo de la ville et père de l'actuel seigneur). Le temple des fruits verts sert également d'orphelinat.

Rues

- La rue des savoirs, qui délimite le quartier des savoirs est une rue extrêmement calme, située entre

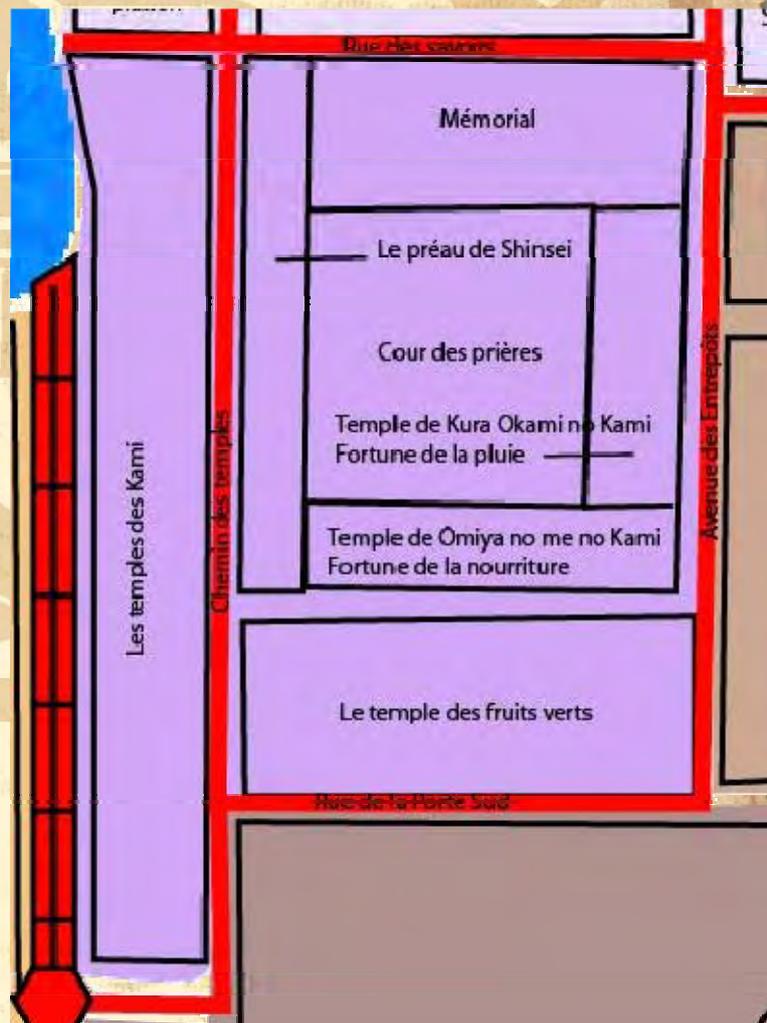
la bibliothèque et le cimetière, elle est souvent le théâtre de procession funéraires dont les chants emplissent le quartier.

- Le chemin des temples, qui borde les temples des Kami et le préau de Shinsei, est très souvent encombré, les deux établissements qui le bordent étant très fréquentés.
- La Rue de la Porte Sud, en provenance de la muraille, délimite le quartier des entrepôts du Sud, quand des caravanes arrivent, elles se dirigent vers le centre de la ville par cette rue, en longeant l'enceinte du temple des fruits verts.
- L'avenue des entrepôts, qui marque la séparation avec le quartier du bois, on y sent déjà les odeurs de sciure si caractéristique du quartier voisin.

Ponts et quais

Il n'y a ni pont ni quai dans le quartier.

CARTE



BONUS**LE TEMPLE DES FRUITS VERTS**

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

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

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

Le temple se compose de deux bâtiments. Le plus petit, de 23 m de long, sur 3m de large, accueille le dortoir des moines, ainsi que la cambuse leur permettant de stocker la nourriture. Le dortoir reste assez sommaire. Murs et plancher de bois, des nattes repliées chaque matin par les moines dans de petits meubles de bois prévus à cet effet. Il y a un puits juste devant le dortoir, permettant aux moines de puiser leur eau et de faire leurs ablutions. Le deuxième bâtiment apparaît un peu plus grand. Environ 12m de long sur 7m de large. La partie centrale se compose de deux salles de prières. Une grande, pour les cérémonies publiques, entourée de fresques de bois peintes représentant des moments de la vie de Shinsei, ainsi qu'une statue du saint homme en bois mesurant un peu moins de deux mètres. Ensuite une plus petite pièce pour les prières des moines, très sobre, mais dans laquelle des koan sont calligraphiés tout autour.

Dans une aile annexe, les moines ont installé une modeste bibliothèque, ainsi qu'un petit salon de réception à la décoration peu élaborée (tout juste

quelques fleurs en plus). A l'opposé, les moines entretiennent un jardin sec, dans la plus grande des traditions. Il n'est pas rare que des badauds viennent assister à sa confection, chaque matin.

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

JO, SUPÉRIEUR DU TEMPLE

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

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

Pistes pour intrigues

- Jo apprend le comportement honteux de son fils, il voudrait le forcer à abdiquer en faveur de Dôgen, mais il lui faut avant ça trouver un régent.
- Jo disparaît. Il est le conseiller spirituel du daimyo et avant tout son père. Que cela cache-t-il ?



LE MÉMORIAL

Il existe au milieu du quartier des temples, niché sur le flanc de la seule colline de la ville (un terme un peu pompeux pour une vague excroissance du terrain commençant à la rue des Savoirs), un petit jardin clos de murs que la lumière d'Amaterasu baigne toute la journée.

Les rosiers grimpants s'enroulent autour du torii et cascaded de somptueuses grappes de fleurs rouges et blanches, au printemps et en été. En automne et en hiver, par contre, les branches épineuses des buissons nus donnent à l'entrée une atmosphère presque inquiétante.

Celui qui franchit le torii pour la première fois à la morte saison, ne peut souvent s'empêcher de frissonner en entendant la plainte du vent agitant les rosiers nus au-dessus de sa tête.

Les allées de sable blanc parfaitement rattachées serpentent entre les tablettes votives de calcaire blanc, recouvertes de prières pour le repos des esprits des morts, et les urnes funéraires en céramique grise, typiques de la ville, portant les noms des défunts de Takaoka. Elles conduisent parfois devant les petits temples que les familles les plus aisées ont fait ériger en l'honneur de leurs ancêtres.

Ces constructions, qui suivent toutes le même plan, sont souvent décorées de fleurs colorées, en soie l'hiver, fraîches en été. On y trouve toujours à l'entrée un double autel dédié à Kura Okami no Kami, la Fortune de la pluie, et de Ômiya no me no Kami, la Fortune de la nourriture. Les familles y déposent du saké, ainsi que du riz, et des fruits en cire l'hiver et frais une fois l'été venu.

Kowa, moine du mémorial

Un étrange personnage, à l'âge vénérable mais au pas vif et à l'œil acéré, s'occupe avec un amour non feint de cet endroit. Son crâne rasé renseigne sur sa condition de moine, mais son attitude fait plutôt penser à celle... d'un fou. Les visiteurs du mémorial ont tendance à l'éviter, comme les gens saints d'esprit évitent ceux qui parlent tout seul.

Mais s'ils savaient que le vieillard souriant encore solidement bâti qui nettoie les allées, les tablettes, les urnes et les temples de leurs chers disparus, était avant son arrivée un des sodan senzo les plus respectés du Clan du Lion, ils changeraient d'avis.

Celui qui se fait appeler Kowa (Voix) ne parle pas tout seul, bien au contraire. Le mémorial est en fait l'endroit le plus peuplé de toute la ville, depuis que de très nombreux ancêtres ont décidé de rester dans les parages

après que Kowa y ait élu domicile. Si on les interrogeait, ils diraient sans doute que le moine les écoute bien plus que leurs propres familles du temps de leur vivant...

LES TEMPLES DES KAMI

Situés tout le long du Chemin des Temples, ces sept petits temples ont été bâtis et sont entretenus avec les seuls dons des samurais des Clans Majeurs qui passent en ville. Depuis leur inauguration, ils sont sous la responsabilité exclusive d'un membre des familles régnantes.

Les temples de Hida, Togashi, Doji, Shinjo, Akodo, Bayushi et Shiba sont donc confiés aux soins d'anciens samurai des familles éponymes.

Chaque temple est le plus parfait exemple de l'architecture traditionnelle que l'on peut trouver sur les terres des Grands Clans, et il règne parmi les moines en charge de leur entretien une complicité et une amitié que l'on ne rencontre probablement pas ailleurs dans l'empire.

Les moines des temples des kami

Actuellement, fait rare dans l'histoire de ces sanctuaires, on y trouve sept guerriers. La fraternité des armes a sans doute été pour beaucoup dans les excellents rapports qu'ils entretiennent, malgré ce qui oppose traditionnellement leurs clans d'origine. Fidèles à la tradition, ces samurais ont choisi leur nom de moine en fonction de ce qu'ils n'ont pas été dans leur vie passée, ou ce qu'ils regrettent d'avoir été.

Ainsi, l'ancien Akodo n'était-il pas très ouvert à ses contemporains et se fait maintenant appeler Kyoyou (Tolérance).

Le Bayushi n'a jamais été très calme et répond au nom de Gaman (Patience).

Le Doji a commis un acte qu'il n'arrive pas à oublier et est à présent Hansei (Contrition).

Le Togashi n'est jamais tout à fait parvenu à éloigner de son esprit les contingences matérielles de ce monde et se fait appeler Mukanshin (Détachement).

Le Shinjo regrette de n'avoir été que le vent (Kaze) pour sa famille.

Le Shiba se souvient des vies qu'il a fauchées et répond au nom de Omoide (Souvenir).



Quant au Hida, il se lamente... de ne pas avoir trucidé plus de séides du Sombre Seigneur dans sa vie... et s'appelle aujourd'hui Gaitan (Regret).

LE PRÉAU DE SHINSEI

C'est une simple galerie couverte, protégée des intempéries par une toiture solide et une série de cloisons en bambou, savamment disposées pour couper la pluie et le vent.

Tout le long de cette galerie ont été accrochées des séries de calligraphies et d'estampes, gracieusement offertes par les élèves de l'école toute proche. On y trouve les thèmes shinséistes habituels, mais également des représentations de la nature et de la vie simple des artisans et des marchands de la ville : jeux d'enfants, échoppes, foires, promenades de geisha...

Ces estampes et ces calligraphies font en général partie de séries au thème commun (le marché, le pèlerinage, les processions, les festivals...), exécutées par un même artiste.

Piste pour intrigue

- Il y a quatre ans de cela, un fait divers sordide a défrayé la chronique de la petite ville de Takaoka. Un vieux samurai, grand amateur de pierres précieuses, que l'on disait fantasque, riche et influent, est mort dans d'étranges circonstances, seul dans sa maison du quartier noble. Quelle ne fut pas la surprise de sa famille quand elle apprit qu'en fait d'héritage, il n'y avait... rien du tout. Malgré tous leurs efforts et les recherches qu'ils entreprirent, ses parents ne purent jamais remettre la main sur les fabuleuses richesses du patriarche. Ils n'étaient heureusement pas tous dans le besoin, leurs placements et leurs relations leur permirent vite de redresser la barre. Celui qui pourrait mettre la main sur les coffres de pierreries se retrouverait à la tête d'une fortune conséquente. Et les héritiers du vieil homme farceur seraient très étonnés de savoir que la solution à l'énigme se trouve juste devant leur nez, depuis tout ce temps. En effet, ce dernier a préparé une dernière plaisanterie dont sa famille, qui ne méritait pas selon lui le fruit de son labeur, allait faire les frais. Il a caché les coffres contenant ses richesses dans la campagne environnante, et demandé à un des élèves de l'école de calligraphie d'exécuter une série de quatre estampes dont il voulait faire don pour le préau de Shinsei. Il a habilement ajouté quelques indices dans ces

estampes, qui permettraient à un héritier observateur et malin -deux qualités indispensables à ses yeux pour tirer le bénéfice de son labeur- de mettre la main sur la fortune cachée.

Mais est-ce que sa mort est vraiment naturelle ? Qui aurait eu intérêt à le faire disparaître, si ce n'était pas le cas ? Et surtout, jusqu'où pourraient aller ses héritiers s'ils avaient vent qu'un étranger à la famille était sur le point de résoudre ce mystère ?

LA COUR DES PRIÈRES

Au centre du quartier des temples, entourée par le Mémorial, le Préau de Shinsei et les temples de Kura Okami no Kami et de Ômiya no me no Kami, la cour des prières accueille les fidèles avant leur entrée au temple.

Ils peuvent y trouver le marchand d'encens et d'articles religieux (cierges, koku de papier, médaillons à l'effigie des Fortunes...), ainsi qu'un maraîcher de la ville choisi pour fournir aux pèlerins les offrandes pour les autels (fruits, riz cuit et saké). Parfois, Azuki, un marchand de pâtisseries ambulant, amène en fin d'après-midi son petit chariot jusqu'ici et régale les enfants de l'orphelinat de gâteaux.

La tradition veut qu'on entre dans la Cour des Prières par le Mémorial. Juxtant le torii qui donne sur la place, on trouve un jardin de pierres sèches au sable blanc ratissé avec grand soin, amoureuxment entretenu par Kowa, le moine en charge du Mémorial.

Ce dernier s'occupe aussi du bassin carré, couvert de nénuphars multicolores, qui abrite quelques carpes koi en pleine forme, efficacement secondé par un des pensionnaires de l'orphelinat du Temple des Fruits Verts. Ce gamin de cinq ou six ans, que Kowa appelle Koi (Amour), a des yeux noirs qui lui mangent le visage, et il ne parle pas beaucoup. Mais il aime les poissons et les airs de flûte que Azuki joue parfois pour les carpes, assis sur le rebord du bassin.

Les fidèles se rassemblent ici lors des différentes cérémonies religieuses, avant d'entrer dans les lieux de culte. Le shinpu du Temple des Fruits Verts, Jo, y organise chaque année le Festival des Trois-Cinq-Sept, celui des Cerfs-volants et celui des Poupées, permettant ainsi aux enfants de l'orphelinat d'y participer quand même.

LE TEMPLE DE KURA OKAMI NO KAMI, FORTUNE DE LA PLUIE

Construction de pierre uniformément grise, peinte chaque année de nuages par les habitants au moment



d'Oshogatsu, le festival du Nouvel An, le temple de la Fortune de la pluie est un lieu populaire. Il est fréquenté en majorité par les paysans et les marchands, qui viennent y prier pour que le ciel soit clément avec les récoltes et les routes sur lesquelles voyagent les caravanes.

Lors de ses dévotions, le fidèle verse sur l'autel de la Fortune le premier saké de l'année, préparé spécialement par les brasseurs de la ville. Ce saké est mélangé à l'eau de la rivière et mis la disposition des fidèles à l'entrée du temple, contre une obole symbolique. Ces oboles seront données lors du Festival de la fin d'année, Toshi no Ichi, aux artisans chargés d'acheter le bois pour la distillation du premier saké.

Kura Okami no Kami est la Fortune qui préside aux averses. Des érudits pensent qu'elle est en fait une émanation d'Osano-wo, et les membres du Clan du Crabe qui passent en ville s'y arrêtent presque toujours. Certains d'entre eux jurent même d'avoir senti sa présence lorsqu'ils faisaient leurs dévotions devant l'autel.

Cependant, certains esprits chagrins insinuent que c'est surtout parce que Kura Okami no Kami est aussi la divinité tutélaire des brasseurs de saké de la ville, que les samurai du Crabe ont ce genre de « vision ». Bien entendu, ce n'est jamais en présence des intéressés, et du moine en charge du temple de Hida.

Une fois par an, les habitants de la ville se rassemblent devant le temple. On porte alors la statue de la Fortune sur un grand brancard décoré de fleurs de coton blanches et bleues imbibées de saké. Puis les fidèles partent en procession jusqu'au pied de la Muraille Sud où, pour s'assurer de ses bonnes dispositions, on plonge Kura Okami no Kami toute entière dans les eaux de la rivière, à l'endroit même où les brasseurs de saké vont puiser l'eau qui servira à la préparation du premier saké de l'année, destiné à être répandu sur l'autel de la Fortune.

Jusqu'à présent, ce rituel, accompli depuis la consécration du temple le premier jour du mois du Dragon alors que le riz est semé, a toujours porté ses fruits.

Pistes pour intrigues

- Qu'arriverait-il aux récoltes si la statue était volée, ou si la cérémonie n'était pas conduite comme chaque année ? Ou si le saké destiné aux offrandes en remerciement de la pluie de l'année précédente était volé ? Les habitants de Takaoka ne préfèrent pas le savoir...

LE TEMPLE DE ÔMIYA NO ME NO KAMI, FORTUNE DE LA NOURRITURE

Flanquant celui de la Fortune de la pluie, le temple de la Fortune de la nourriture est une bâtisse en bois sombre. Elle apparaît polie par le soleil et les intempéries, décorée de longs rubans de soie multicolores accrochés tout le long de sa façade flottant au gré du vent des saisons, d'épis de blé et de millet rassemblés en bottes, de petits sacs de toile remplis de riz et d'orge, de plants de thé. Les fêtes célébrées y sont nombreuses, pour la plupart des cérémonies paysannes de fertilité et de remerciement aux kami pour leurs bienfaits. C'est pour cette raison que le temple est encore plus fréquenté que celui de Kura Okami no Kami.

L'une des plus populaires est sans doute celle qui réunit tous les enfants de la ville lors du festival des Trois-Cinq-Sept ou de celui des Cerfs-volants et des Poupées. Les petits s'y rendent en procession et font des offrandes aux kami, leur demandant de préserver la région de la famine et de la sécheresse. D'après les moines qui officient à ces occasions, les dieux seraient très sensibles à ces prières car elles sont bien plus sincères et innocentes que celles des adultes.

Ces nombreuses célébrations sont synonymes d'abondance pour les indigents de la ville, à qui l'on distribue de la nourriture spécialement préparée pour l'occasion. La charité et le partage sont en effet de mise durant ces jours fastes, et même lors des périodes de disette, les gouverneurs font en sorte d'ouvrir raisonnablement leurs greniers. Le seul qui s'y est refusé a vu sa vie transformée en véritable enfer sur terre jusqu'à ce qu'il fasse pénitence de manière appropriée.

Les autels du temple croulent littéralement sous la nourriture : riz, gruaux, petits pains, fruits, saké... Personne n'oserait jamais y toucher. Enfin... Certains l'ont fait, mais l'ont amèrement regretté. Car le temple a un gardien. Improvisé et autoproclamé, certes, mais terriblement efficace.

Les théologiens ont tendance à penser que Ômiya no me no Kami est une représentation de Inari, la Fortune du riz. Et c'est sans doute parce que c'est un peu vrai qu'un kitsune a élu domicile dans sa maison.

Le jour, il se promène dans la ville sous les traits d'un marchand ambulant de pâtisseries, follement apprécié des enfants pour sa largesse, et connu sous le nom de Azuki (Haricot rouge). Puits sans fond de rumeurs et d'informations, il observe les habitants, note ceux qui sont généreux et secourables avec les nécessiteux, ainsi que ceux qui se montrent par contre hautains et

méprisants. Les premiers remarquent souvent par la suite que la chance semble leur sourire, alors que les autres se lamentent sur le sort qui s'acharne... d'une façon très inventive.

La nuit, il veille sur le quartier des temples et protège ceux qui croisent sa route ou qui en ont besoin. En plus de mettre au point ses coups pendables aux fâcheux, de courir les jolies filles et d'aller boire dans les auberges.

On l'entend parfois aussi jouer de la flûte pour les carpes du bassin de la Cour des Prières, et par la même occasion pour le petit Koi et le moine Kowa.

LA MURAILLE DU SUD

Le long de la rue des Temples court une partie de la Muraille du Sud, qui protège le quartier des temples et celui des entrepôts. Elle sépare la ville proprement dite du quartier des eta, et isole l'industrielle Takaoka de la misère des basses castes qui la côtoie.

Le seul événement notable s'y déroulant est la fameuse procession dont le point d'orgue consiste en l'immersion de la statue de Kura Okami no Kami dans les eaux de la rivière toute proche. À cette occasion, la Muraille se pare aux couleurs de la ville et les gardes revêtent leur tenue de cérémonie. Le quartier des eta est pour l'occasion nettoyé de fond en comble et de grandes tentures peintes sont déployées sur les berges de la rivière, cachant les basses castes aux yeux de leurs maîtres nobles.

Il faut bien dire qu'il ne se passe pas grand-chose dans le coin, mais la garde y est tout de même vigilante. Des rumeurs persistantes de contrebande (mais de contrebande de quoi ?) tiennent depuis peu les yoriki du magistrat en alerte, qui donnerait cher pour attraper les éventuels coupables. Ce ne sont peut-être que de fausses informations, bien sûr. Cependant, il ne préfère pas prendre de risque.

Et il a raison. Car, ignoré de tous sauf d'une poignée d'individus très discrets qui s'en servent pour entrer et sortir de la ville à l'abri des regards, il existe un ancien tunnel datant sans doute de plusieurs siècles en arrière. Son entrée se trouve quelque part près de l'extrémité de la Muraille la plus proche de la rivière, et court sous le village eta jusque dans le petit bois bordant la rivière.

Pistes pour intrigues

- Qui sont ces gens qui vont et viennent, se livrant à des activités inconnues et peut-être illégales ? Pourquoi empruntent-ils ce tunnel, dont les passages latéraux ont été condamnés et s'étendent sans doute bien plus loin qu'on pourrait le soupçonner ? Et ces

rumeurs de contrebande, sont-elles fondées ? Autant de questions auxquelles le gouverneur -ou son magistrat- aimerait sans doute qu'on réponde.

LE QUARTIER DES SAVOIRS

PRESENTATION GENERALE

Le quartier des savoirs était l'endroit préféré de Dame Aiko, l'épouse de Mugen le bâtisseur, le fondateur de la ville. Elle a énormément contribué à son développement, notamment au remplissage de la bibliothèque. Une école de calligraphie a vu le jour après son décès et en hommage de cette femme merveilleuse, l'école prit son nom.

Ce quartier abrite l'un des plus vieux bâtiments de la cité, l'école Itchinisan ouverte à tous. De nombreux apprentis marchands s'y rendent afin d'apprendre ou de se perfectionner dans la comptabilité. Mais l'école accueille également les enfants et leur enseigne les bases du savoir.

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- Le parc de la contemplation, au bout la rue des savoirs et du chemin des temples, un parc très bien entretenu par les bibliothécaires. On y vient se recueillir ou lire voire juste passer un moment tranquille.
- La bibliothèque, assez vaste pour une ville de province, le couple fondateur de la coté attachait grande importance au savoir.
- L'école de calligraphie de maîtresse Aiko porte le nom de la fondatrice de la cité.
- Itchinisan est la première école de la ville, elle accueille a bras ouvert tous les gens désireux

d'apprendre et ce quelque soit leur situation sociale ou leur âge.

- Le salon littéraire, on peut s'y restaurer tout en écoutant le « lecteur du jour » qui choisit une œuvre et passe sa journée à en lire des extraits. En soirée c'est un lieu convivial se prêtant à merveille aux joutes verbales et aux débats en tout genre.
- L'école religieuse, Le tao et moi, fait face à l'école généraliste et permet de se forger l'âme, là où en face vous vous forgez l'esprit.

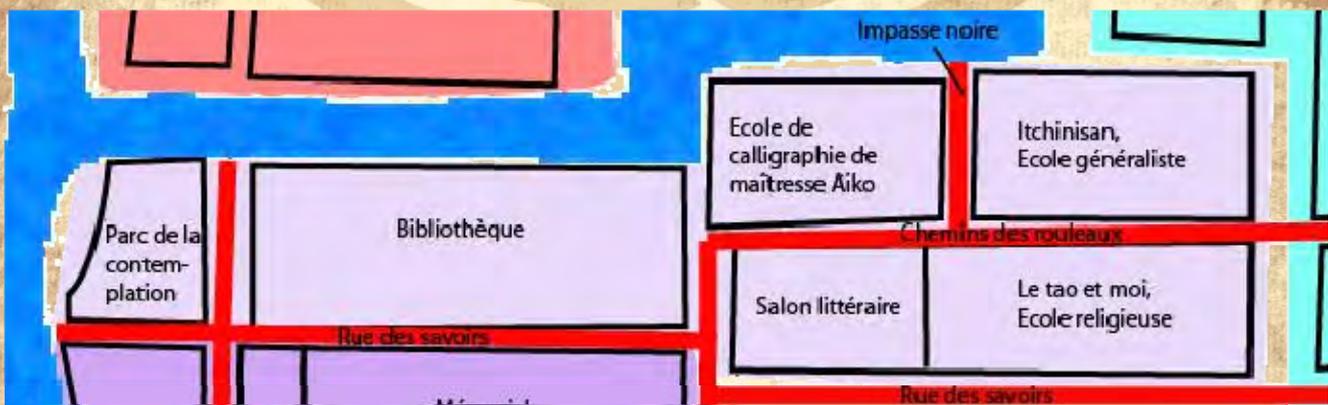
Rues

- Le chemin des temples (Cf. section « le quartier des temples »).
- La rue des savoirs longe la bibliothèque et se dirige vers le quartier des artisans (Cf. section « le quartier des temples »).
- Le chemin des rouleaux porte bien son nom. Le fabricant de papier du quartier voisin y envoie régulièrement son jeune apprenti pour vendre quelques parchemins vierges sur un petit stand ambulante.
- L'impasse noire porte son nom de par sa proximité avec l'école de calligraphie (et son encre noire).
- La rue de la porte Nord clôture le quartier à l'est.

Ponts et quais

Aucun pont ni aucun quai ne dessert ce quartier officiellement, mais il arrive régulièrement de voir des gens débarquer derrière la bibliothèque. Souvent le conseiller même du daimyo fait un petit voyage en barque pour gagner un peu de temps.

CARTE



BONUS**ISAWA ICHIKO, BIBLIOTHÉCAIRE**

Cette petite femme entre deux âges est une des personnalités les plus populaires du quartier. Ancienne archiviste à Kyuden Isawa puis à Ootosan Uchi, elle cherche désormais cette sérénité et ce calme trop absents de ces deux grandes villes. Elle souhaite surtout oublier les manigances, les dissimulations, les mensonges qu'elle a été obligée de raconter ou de couvrir pour entériner l'histoire « officielle ». Sa quête de la vérité absolue se trouvait en contradiction avec le travail que lui confiaient ses supérieurs.

A Takaoka, elle a trouvé un équilibre et même si la « grande » histoire lui manque, le folklore local est suffisamment riche à son goût. Elle n'a jamais eu d'enfants et elle prend toujours le temps de raconter ses histoires à tous ceux qui lui demandent, surtout les plus jeunes.

Pistes pour intrigues

- L'arrivée en ville d'un ancien responsable de Ichiko venant de Ootosan Uchi, provoque des remous. La bibliothèque ferme quelques jours puis ré-ouvre. Le soir même, on la retrouve vandalisée et Ichiko blessée. Elle ne veut rien dire. En réalité, elle subit un chantage : venir témoigner à Ootosan Uchi dans un procès (pour confirmer un faux qu'elle avait été obligée de faire) ou voir sa vie à Takaoka ruinée (en matériel et/ou réputation). Les PJ réussiront-ils à mettre au jour le complot (dont les détails restent à inventer).
- Dans le cadre de sa passion du mystique et du surnaturel, Ichiko demande aux PJ de l'aider à enquêter sur Miyagi, le tenancier d'une petite échoppe dans le quartier du bois (Cf. section éponyme). C'est un esprit grenouille. Peut s'en suivre une intrigue dans le royaume même des animaux.
- Dans le cadre de sa passion du mystique et du surnaturel, Ichiko demande au PJ de l'aider à enquêter sur Azuki, le marchand ambulant du quartier des temples. C'est un kitsune (au sens surnaturel du terme) Cette piste a le même ressort que la piste précédente concernant l'esprit grenouille, une introduction pour un scénario mystique.

JUKIO, SERVANTE DE ICHIKO

Feu 2

Air 2

Terre3

Eau 1 (Perception 3)

Vide 1

Avantages : Don Inné (Sentir la vie, sait si une femme est enceinte ou pas), Don Inné (Magnétiseur – jet sur volonté)

Désavantages : Fièvre, Indiscrète

Cette femme de 55 ans dévouée envers sa maîtresse, à la forte carrure et personnalité, a pratiquement mis au monde tous les bébés de Takaoka depuis son arrivée en ville. Elle a en effet de grandes compétences de médecine (si tant est que ce mot s'applique à Rokugan). Ceci lui donne une certaine autorité que ne contestent pas les plus butor des samurai. Pour des étrangers, son comportement est scandaleux, même si on retrouve ce genre de personnes dans toutes les maisonnées et toutes les cités de l'Empire.

Pistes pour intrigues

- Jukio décide de quitter le service de Ichiko (avec sa bénédiction) afin de s'établir en ville en tant que médecin, sage-femme. Elle est tout de suite victime de vandalisme. D'où cela vient-il ? Ichiko qui veut récupérer sa servante ? Un samurai aux dons médicaux jaloux de l'implantation d'une concurrente sérieuse (moins chère et aimable) ? Une coïncidence ? Un moyen de pression sur Isawa Ichiko ? Une vengeance (Jukio a mis tellement de bébés au monde, elle sait des choses que d'autres ignorent) ?
- Un homme vient enquêter sur la mise au monde d'un enfant de l'orphelinat, le bâtard de Samui Takagi (dont Jukio connaît l'existence). Elle remonte l'information au magistrat qui fait appel aux PJ. Que sait cette femme ? Qui était la mère ?

LE PARC DE LA CONTEMPLATION

Kakita Uzeru, herboriste sous Hantei XXXVI de passage à Takaoka s'extasia des geisha du quartier des plaisirs. Il proposa un plan architectural pour renouveler le parc faisant face aux Okiya. Un lieu de calme et de tranquillité où beaucoup de bibliothécaires se

rassemblent pour profiter du soleil à l'abri des arbres tout en continuant leur lecture. Ceci était la base première de l'existence du parc. Kakita Uzeru, lui, préférait avoir sa tranquillité pour observer le quartier de l'autre rive, petite source de distraction pour son métier.

Les jardins furent rénovés pour préserver l'intimité des personnes. On y voit toujours autant de heimin et samurai qu'avant ainsi que de nombreux moines des temples qui se trouvent non loin discutant avec les pèlerins de passage.

Le parc se voulant évolutif, les érables y sont nombreux, passant du vert au printemps, s'éclaircissant en été pour devenir jaune-rouge et finir rouge au début de l'hiver. Le cycle de la vie y est respecté. Même au profond de l'hiver, la beauté est gardée avec les pins majoritairement des hinokis (cyprés) importés des montagnes de l'empire. De nombreux jardiniers s'occupent de la taille de ceux-ci afin d'éviter un trop grand envahissement.

Pour un visiteur ne connaissant pas ce parc, les jardins peuvent ressembler à un petit labyrinthe car les chemins se divisent fréquemment. Mais n'ayez aucune crainte, peu de personnes s'y perdent. La rivière est bordée de saules pleureurs qui laissent tomber leurs branches dans les miroitements de l'eau. La partie amont de cette rivière a été un peu détournée afin de créer un enchevêtrement de ruisseaux dans l'ensemble du parc. Les chemins mènent à de petits ponts peints en rouge.

Le début du printemps est fêté par le fleurissement des cerisiers. Le parc de Takaoka ne déroge pas à la règle et fête la venue du printemps tout au long de la journée. Les arbres se couvrent alors de prières écrites sur des morceaux de papier de riz puis accrochées aux branches. La nuit, certaines années, la ville fait appel à des alchimistes de la noble famille Agasha afin d'enluminer le ciel de couleurs éclatantes.

En plus de la diversité de la flore, le parc s'orne de quelques statues ici et là, des représentations de kitsune, tanuki et autres créatures fantastiques. Sur la partie nord, un petit autel dédié à Shinsei y a été installé.

Le réseau fluvial de la ville a attiré les lucioles qui parcourent la berge du parc en été à la nuit tombée, un spectacle ravissant et cité dans plusieurs poèmes d'artistes ayant visité le parc. Le croassement des grenouilles se fait entendre pour les visiteurs nocturnes ne trouvant pas le sommeil et préférant se promener afin de prendre l'air.

En vous promenant la journée, il n'est pas rare de rencontrer de jeunes adultes cherchant un peu d'intimité

pour quelques jeux de séduction. Maya, une ronin aux longs cheveux noirs descendant jusqu'aux reins arpente régulièrement les allées en quête d'inspiration pour finir les croquis de ses dessins. La bibliothèque possède quelques-unes de ses œuvres.

Mais voyageur imprudent, faites attention, les écureuils domiciliés ici sont quelque peu hargneux, prenez garde si vous tentez de les approcher...

L'IMPASSE NOIRE VUE PAR SOJIRO, ÉTUDIANT

Quand je suis arrivé dans cette ville de campagne, moi, venant de la grande capitale, j'ai eu beaucoup de mal à m'adapter. Je logeais à l'école même de calligraphie dans laquelle ma mère m'avait envoyé. Ici rien de clinquant, rien de beau, rien de neuf... J'étais vraiment déçu. Les jours passèrent et les cours étaient vraiment insipides. Le maître nous donnait des travaux très simples et n'accordait son temps qu'à quelques étudiants flagorneurs. Quand j'ai commencé à trop m'ennuyer, j'ai décidé de sécher des cours. Je ne connaissais pas la ville, je n'étais pas couard pour deux zenî mais la cité m'était complètement étrangère... Alors je restais tout près de l'école, dans l'impasse noire.

Le maître ne venait même pas s'assurer que j'allais bien. J'étais donc livré à moi-même dans cette ruelle sale. L'encre maculait le sol, certaine fois même elle coulait dans les canaux. Tout ici était dégoutant.

Un jour alors que je passais le temps au bord de l'eau, j'ai rencontré Soji. C'était un petit garçon malpropre, il jouait dans les flaques de liquide noir. « Je sais qui tu es » m'a-t-il dit un matin « Tu t'appelles presque pareil que moi ! Et tu es le feignant de l'école d'à côté ! ». Empêtré que j'étais dans mes robes, je n'arrivais pas à l'attraper ce jour là... Et quand le moment de ma victoire fût proche, un soir, je vins à sa rencontre. Il jouait encore à se trainer par terre. Quand je m'apprêtais à frapper sa petite tête de piaf je remarquais enfin ce qu'il faisait.

Il trempait ses doigts dans l'encre du sol et dessinait partout où il pouvait, sur les caisses, les murs, à même le sol des fois même. Ces dessins étaient merveilleusement jolis. En me retournant, je vis que l'impasse en était emplie. Des dragons, des phénix, de grands shiro, tous aussi beaux les uns que les autres. J'avais passé des jours ici sans voir toute la beauté de ce lieu. Les tâches n'étaient plus des amas noirâtres mais des paysages féériques. J'en aurais presque pleuré de contentement. « On ne voit que ce que l'on veut bien voir » dit le petit Soji.

Dès le lendemain, je retournais à l'école de calligraphie de maîtresse Aiko. Le sensei ne fit aucun commentaire. Quand il me donna mon premier exercice de la journée, je l'appelai. Il me félicita chaudement et resta à mes côtés, comme il le faisait jusqu'alors uniquement pour les autres. Il me donna des travaux à faire jusqu'au soir, tous plus motivants que tout ce dont j'aurais pu rêver.

Le lendemain il annonça à toute la classe « Tous nos élèves ont maintenant les yeux et les oreilles bien ouverts, nous allons pouvoir commencer à travailler ».

IDE SÔTARO, PROPRIÉTAIRE DU SALON LITTÉRAIRE

Cet homme d'une cinquantaine d'années s'occupe du salon littéraire. Autrefois diplomate à Otosan Uchi, il a préféré, alors que l'âge avançait, s'occuper de livres et les collectionner. Sa demeure est vite devenue un rassemblement pour la discussion et la lecture, tandis que le diplomate délaissait ses devoirs. Cela s'est vite su, mais en vertu de ses services autrefois excellents, on a décidé de le muter à un endroit qui lui conviendrait davantage. Pour sceller son nouveau poste, on lui a arrangé un second mariage, sa femme étant morte de tuberculose. Il a épousé une jeune Yoritomo : Kuroiko (d'autant plus facilement que dans sa famille, à sept générations près, nul ne s'était marié à un membre de ce clan).

A Takaoka, Ide Sôtaro fait ce qui lui plaît vraiment : de la littérature, des discussions et des débats. Son second mariage lui a permis d'agrandir sa collection, ayant ajouté des romans d'aventure ou des livres d'astronomie typiques du clan de la Mante. Il n'a pas d'enfants de ses deux mariages. Il n'hésite pas à être lui-même le lecteur du jour.

Pistes pour intrigues

- Sôtaro se fait voler un exemplaire unique d'un manuel d'astronomie. Peut-être voir du côté du marché noir des œuvres d'art, un amateur est justement en ville ? Un simple vol d'un enfant passionné ? Le début d'une grosse intrigue de piraterie/chasse au trésor ? Il demande aux PJ d'enquêter.
- Sôtaro décide d'entreprendre un voyage périlleux en montagne suite à la lecture d'un parchemin légendaire (quête de l'illumination, trésor...), il demande aux PJ de l'accompagner.

IDE KUROIKO (NÉE YORITOMO), FEMME DE IDE SÔTARO

Yoritomo Kuroiko est une jeune femme d'une petite vingtaine d'années, plus jolie et élégante dans son style exotique que faisant tourner les têtes. Son tatouage en forme de vagues autour du poignet droit joue un petit rôle à ce charme. Avec ses parents, elle a passé sa jeunesse sur un bateau, à commercer, marchander, aborder d'autres navires également. Lorsque le clan apprit que Ide Sôtaro cherchait une seconde femme, on profita de l'occasion pour lui proposer Kuroiko.

Elle rejoignit Takaoka, où elle épousa le cinquantenaire. Fasciné par les thés, elle avait déjà appris la cérémonie du thé rokugani, et un lointain cousin de Sôtaro lui enseigna celle du thé à la menthe que les Licornes avaient connu dans leurs explorations. Dans le salon de lecture, elle s'occupe du thé pour les clients et également de l'arrangement floral pour égayer les pièces.

Elle a appris l'ikebana aux Enfants de dame Doji, où elle y rencontra le yoriki Shijiro. Depuis maintenant quelques mois, ils entretiennent une relation réellement amoureuse, qui va au-delà du simple désir.

Pistes pour intrigues

- Kuroiko reçoit la visite d'un de ses cousins du clan de la Mante. Ce dernier en profite pour livrer ses produits en ville. On vole à de dernier tous ses effets personnels, il ne peut plus quitter la ville. Il fait appel aux PJ. Pourquoi ? Kuroiko voudrait « garder » son cousin en ville car elle s'ennuie ? Le cousin veut demander réparation au daimyo ? Yuko, des délices de Hotei dans le quartier des plaisirs, aimerait profiter un peu plus avant de la venue en ville de son fournisseur ? Le cousin avait-il des secrets ?
- Kuroiko décide de s'enfuir avec le yoriki dont elle est amoureuse, Shijiro. Sôtaro et/ou le magistrat local (qui a perdu un de ses yoriki) demande aux PJ de mener l'enquête.

LE QUARTIER NOBLE

PRESENTATION GENERALE

Le quartier Noble est l'un des derniers quartiers à avoir vu le jour à Takaoka. Il date de la mise en place des canaux de Mugen. Au début de l'existence de la cité, un quartier noble n'était pas nécessaire et Mugen, bien que samurai, ne se considérait pas vraiment comme tel. Mais les années passant il a bien dû se ranger à la réflexion de sa femme qui disait « quand on a un cheval, on a une écurie ». Alors quand le grand projet des canaux aboutit, trois des îles ainsi formées furent dédiées au quartier noble.

Le quartier noble reste assez accessible à toute la population, des gardes contrôlent le pont d'accès principal, mais sans trop de zèle (car la ville est petite et il ne s'y passe pas souvent grand trouble). De plus une des îles du quartier noble abrite un grand parc et un petit bois dont tout le monde a le droit de profiter. Ce quartier est également le seul accès possible à l'île des plaisirs.

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- Les maisons de samurai sont tant pour les PNJ officiels de Takaoka que pour ceux qui pourraient vous être utiles dans vos parties.
- La maison vide sert de stockage de denrées de première nécessité si d'aventure la population devait subir un siège (et se replier dans le quartier noble).
- Le poste de garde abrite plusieurs samurai qui contrôlent l'accès à ce quartier. Une petite troupe est stationnée ici pour empêcher tout débordement. On y trouve un accès rapide au quartier des plaisirs.
- La maison des ambassades. Takaoka est une petite ville mais chaque invité pourra être reçu comme il se doit à la maison des ambassades. A défaut d'avoir une suite personnalisée pour chaque membre de clan, la maison des ambassades a été au fil des ans décorée selon nombre de coutumes claniques (ainsi le salon principal est plutôt sous l'influence du clan de la Grue, le jardin ressemble à s'y méprendre à un jardin Scorpion, le petit dojo est aux couleurs du clan du Lion...) Actuellement y résident trois invités : Bayushi Nobuatsu, Akodo Koichi et Utaku Tsuneari.

- La demeure de Yoshino Naoki, est la demeure de daimyo de la ville, c'est la plus grande demeure de Takaoka, il vit ici avec sa famille, c'est une demeure classée de samurai.
- La demeure de Yabu, maison du conseiller seigneurial.
- La demeure de Samui Takagi et de sa famille. La demeure du magistrat local a été fabriquée tout en droites et en rigueur.
- Les quatre demeures de Akagi, Kyosen, Misugi et Shijiro, les yoriki de Samui Takagi
- Le jardin aux mille sourires, est une plaine herbeuse parsemée de quelques arbres et surtout de fleurs des champs. Cet endroit a été volontairement inviolé depuis longtemps et l'on ne trouve pas à l'intérieur d'aménagement significatif de jardinage. Il porte ce nom car beaucoup de gens viennent ici déclarer leur flamme à leur bien aimé(e).
- Le Parc aux mille soupirs, tout comme son voisin le jardin, est simplement entretenu, mais n'est pas fait de main d'homme. C'est une partie de la forêt aux grenouilles qui a été conservée lors de l'élaboration de la cité. On prête deux origines à son nom : le soupir image du croassement presque constant des grenouilles ou le soupir comme pendant négatif du sourire, on dit qu'ici viennent se délier les serments d'amour.

Rues

Les rues du quartier noble ne porte pas de nom, on dit simplement « qu'on va vers la maison de untel ».

Ponts et quais

- Le pont de Mugen qui permet de rallier le corps de la cité. C'est un pont de bois clair, il est gravé de plusieurs grenouilles, toute la bouche ouverte ; elles sont sensées aspirer le bonheur.
- Le pont haut qui permet depuis l'île principale de se rendre sur l'île du jardin aux mille sourires est un pont abrité d'un toit, le bois dans lequel il est taillé est d'un brun presque noir.
- Le pont bas qui relie les deux îles d'habitations est une réplique du pont haut.
- Le pont rouge qui relie la petite île d'habitations du quartier au parc aux mille soupirs a été peint en

rouge il y a plusieurs années. Depuis à chaque changement de saison on repeint le pont.

- Le quai de bois qui longe le parc aux mille soupirs et permet d'embarquer vers l'île des plaisirs, nombreux sont les désappointés du parc qui vont noyer leur chagrin dans le quartier des plaisirs après une rupture. Le quai est gardé par un petit homme du nom de Irotori, on dit que c'est un cousin de Jo (du quartier des plaisirs). Le quai est très bien décoré et

on commence à voir dès ici l'influence du quartier des plaisirs. Plusieurs lampions ornent le quai et toutes les barques qui font le trajet jusqu'à l'île sont peintes de paysages printaniers et autres personnages engageants.

CARTE



BONUS**USHI, COURSIER DE YOSHINO NAOKI**

Feu 2 (Intelligence 3)

Air 2

Terre 2 (Constitution 3)

Eau 2

Vide 1

Avantages : Excellente Mémoire, Intègre (2 Rangs)

Désavantages : Contrariant, Dépendant (Mah Jong)

Jeune homme de 17 ans dévoué et admiratif envers Naoki. C'est son coursier personnel à Takaoka, chargé de porter les plis aux personnalités résidant dans la cité. C'est l'une des rares personnes à savoir que son maître entretient une relation avec une autre femme. Il ne dira jamais rien car Naoki est un homme bon envers lui, cependant il n'approuve pas spécialement le comportement du daimyo.

Pistes pour intrigues

- Ushi est rossé dans une ruelle du quartier des plaisirs. Que s'est-il passé ? C'est une attaque directement orientée vers le daimyo de la cité ? Cela vient-il de la dépendance de Ushi pour les jeux ?
- Ushi est envoyé par une des personnalités à qui il délivrait un pli du seigneur, pour faire une petite course. Il disparaît. On retrouvera son corps avec une missive de Naoki déclarant la guerre à la province voisine. Quelle est cette folie ? Un faux ? Un traquenard ? Qui Ushi a-t-il rencontré ce jour là ? Quoiqu'il en soit, les rumeurs vont bon train et il ne fait aucun doute que le seigneur voisin va être au courant. Naoki engage les PJ pour éclaircir l'affaire.

ATAKA, HABILLEUR, RESPONSABLE DES SERVITEURS CHEZ YOSHINO NAOKI

Feu 3

Air 2 (Intuition 3)

Terre 2 (Volonté 3)

Eau 2 (Perception 3)

Vide 1

Avantages : Don Inné (Chef), Eloquent

Désavantages : Phobie 4pts (Arachnophobie), Vaniteux

Principal serviteur de Naoki, c'est un chef né et il sait se faire obéir. Dévoué à son daimyo, il l'assiste lorsqu'il doit recevoir du monde. C'est un tailleur hors pair. Il gère la maisonnée de main de maître, il apprécie beaucoup la famille de Naoki, bien que le petit dernier, Dôgen, lui tape un peu sur les nerfs. Il apprécie beaucoup Atemi, la femme du seigneur, il pense que le daimyo ne lui porte pas assez d'attention.

Pistes pour intrigues

- Ataka est prêté aux PJ en guise de cadeau de bienvenue. Ce dernier espionne pour le seigneur. Il pourrait très bien leur mettre des bâtons dans les roues si l'enquête devait mener à remuer quelques affaires louches.
- Ataka tente d'assassiner / assassine le seigneur afin de venger Atemi qu'il estime être une femme bafouée. Qu'apprendront les PJ après avoir résolu l'affaire ?

MIOKO, FEMME DE MÉNAGE DE SAMUI TAKAGI

Feu 2

Air 2

Terre 2

Eau 2

Vide 1

Avantages : Quelconque

Désavantages : Compulsif ND 15 (Rangement)

Cette jeune femme de trente ans vit avec la famille du magistrat de Takaoka. Elle les sert depuis plusieurs années maintenant. Elle connaît beaucoup la famille (le magistrat, sa femme Inoue et sa fille Shiroi). Elle sait qu'il existe un enfant illégitime de son patron au temple des fruits verts. Inoue se confie souvent à Mioko. Cette dernière recommande souvent la femme de Takagi sur la conduite à tenir avec le magistrat. C'est grâce à elle que, pour le bonheur de Shiroi, elle a conseillé sa maîtresse de rester à Takaoka, avec son mari et d'essayer de recoller les morceaux d'une erreur passagère...



Piste pour intrigue

- Mioko couve trop Shiroi, elle s'arrange pour que cette dernière mésestime ses parents. Elle finira même par lui avouer qu'elle a un petit frère au temple des fruits verts... La petite fille décide d'aller récupérer son frère. Son père étant magistrat, elle demande aux PJ de l'accompagner.

KUNI SAITO, INVITÉ EN LA DEMEURE DE YASUKI TANABE

Ce jeune bushi, plus jovial que ses frères d'armes usuels, mais gardant tout de même un petit côté rustre, préfère voyager et découvrir les terres de l'empire plutôt que de passer sa vie face à la désolation de l'Outremonde. Il y a quelque mois de cela, Saito a eu une altercation avec son supérieur ce qui lui a valu de passer l'hiver à Kyuden Asahina avec un « conseiller en relations publiques »... Afin de lui apprendre les bonnes manières.

Il fut ébloui par la sérénité des lieux et commença à entretenir une amitié avec une sensei du dojo Daidoji : Daidoji Ayame. Après son court séjour à la civilisation, il ne revit cette jeune femme qu'une fois mais il entretient avec elle une relation épistolaire. Ayame occupe toutes ses pensées mais elle préfère garder une certaine distance que le Crabe trouve superflue. Il a été très pressant avec elle... Et par un truchement de faveurs compliquées, elle a réussi à le faire envoyer au vert pour un temps... A Takaoka !

Il se présenta donc à Yasuki Tanabe, un marchand respectable de la cité, propriétaire des entrepôts de la Carpe, avec une missive de son supérieur (un vieil ami du Yasuki, sans quoi cette retraite forcée n'aurait jamais pu se faire). Depuis des mois Saito s'ennuie. Il est hébergé chez Tanabe mais il ne participe pas vraiment de manière utile à son commerce. Il s'est entiché de Yogo Kao (un concurrent du marchand Yasuki) qui est serviable et aimable. Avec lui il discute très tard le soir au « crabe torché ». Il ne sait bien évidemment rien des affaires louche du Scorpion. Cette amitié pourrait bien lui jouer des tours...

Feu 3

Air 2 (Réflexes 3)

Terre 3 (Volonté 4)

Eau 2 (Force 3)

Vide 2

Avantages : Bénédiction de Jurojin, calme

Désavantages : Amour sincère, incapable de mentir, idéaliste, crédule

Pistes pour intrigues

- Saito est repêché par les PJ dans les rues de Takaoka, il est drogué (vide liquide). Comment réagiront les PJ ? Est-ce le début du démantèlement d'un trafic ?
- L'entrepôt de Yasuki Tanabe est incendié, tous les indices pointent vers Saito (c'est en réalité Yogo Kao).

BAYUSHI NOBUATSU, AMBASSADEUR DU CLAN DU SCORPION

Air 3

Terre 2 (Constitution 3)

Eau 2 (Perception 3)

Feu 3

Vide 3

Avantage : Rapide, Grand

Désavantage : Crédule, Impétueux

Grand bushi à l'allure soignée, le jeune Nobuatsu (20 ans) porte un voile fin de dentelle rouge sur le visage. Ses membres sont déliés mais musculeux. Il porte de riches vêtements. Son daisho est de très bonne qualité et il porte à la ceinture nombre de petits cordons de soie de couleurs (symboles des duels remportés).

Deuxième fils de sa famille, il vient de la province voisine. Il a longtemps développé son art du sabre sous les conseils de ses parents (qui auraient grandement aimé qu'il soit plus finaud). Il aurait dû être destiné à gérer toutes les affaires complexes de la famille, mais sa trop grande crédulité l'a fortement handicapé. Sa famille le laisse maintenant vivre sa vie sans entraves, après s'être assuré qu'il pouvait se défendre, tant sur le point de vue physique (duels) que psychologique (il ment très bien). Ce serait vraiment une bonne nouvelle pour eux qu'il s'installe entièrement à Takaoka, et donc reste à portée de main, sans pour autant interférer avec leurs affaires. Qui plus est si une action devait être menée dans l'avenir à Takaoka, il y aurait tout de même quelqu'un sur place.

La ville étant de peu d'importance, il a été envoyé ici pour éviter qu'il fasse plus de dégâts ailleurs... Pourtant, il pourrait très bien en faire ici non ? Ses parents le

destinent à épouser la fille de Yoshino Naoki. Nobuatsu a commencé sa cour il y a peu de temps. La famille seigneuriale de la cité ne voit pas forcément cela d'un bon œil, car la crédulité de Nobuatsu pourrait devenir un sérieux handicap pour la ville, mais il reste tout de même un assez bon parti.

NOTA : si vous placiez la ville en terres Scorpion, Nobuatsu serait l'officiel chargé de s'occuper de la maison des ambassades.

Pistes pour intrigues

- La famille de Nobuatsu est en ville. Elle se rapproche beaucoup du commerçant Yogo Kao, à qui elle propose d'embaucher officieusement son fils pour tremper dans ses trafics et qui sait peut-être même agrandir son commerce avec des produits différents.
- Nobuatsu, écœuré du comportement de Akodo Koichi, fait une missive au daimyo du clan du Lion afin de lui rapporter le comportement inqualifiable de l'ambassadeur. Un détachement Lion arrive en ville (avec tous les inconvénients que ça peut avoir). Le responsable demande aux PJ de bien vouloir « estimer la droiture et l'honneur » de Koichi afin de laver l'affront fait à son clan, sans quoi un duel sera réclamé pour demander réparation.

AKODO KOICHI, AMBASSADEUR DU CLAN DU LION

Air 3

Terre 2 (Volonté 3)

Eau 2

Feu 2 (Intelligence 4)

Vide 2

Avantage : Ecoles multiples (Ikoma 1 et Akodo 1)

Désavantage : Malédiction de Benten (voix et tics), brebis galeuse

A 22 ans, cet homme de taille moyenne, râblé, porte souvent un kimono ouvragé du clan du Lion et un haori aux couleurs de la famille Akodo. Il a les cheveux rasés comme les samurai les plus traditionnels. Son daisho pend à son côté. Le saya de ses armes est orné de gravures représentant des parchemins. Il lui manque l'index droit. Il a la voix haut perchée et des mimiques faciales irritantes.

Pédant et au caractère impossible. Koichi habitait à Shiro Sano Ken Hayai, seul, malgré son jeune âge : ses parents ne le supportaient plus.

Dans l'affaire qui l'occupe ici, Koichi souhaite épouser Yoshino Kyoko, la fille du seigneur. Dans un premier temps pour la ramener chez lui, et montrer à sa famille qu'il peut réussir, mais également afin d'avoir à demeure une fleur qui n'appartiendrait qu'à lui. C'est vraiment un PNJ antipathique pourtant Yoshino Naoki le préfère à Bayushi Nobuatsu. Ignorant que l'Akodo n'a pas de bonnes relations avec sa famille, le daimyo privilégie une alliance avec le clan du Lion.

NOTA : si vous placiez la ville en terres Lion, Koichi serait l'officiel chargé de s'occuper de la maison des ambassades.

Pistes pour intrigues

- Koichi apprend qu'une armée de son clan doit passer sur les terres du seigneur Yoshino Naoki. Bien qu'il ne soit pas un modèle de vertu, il sait que le passage laissera des marques indélébiles sur la cité. Il envoie les PJ détourner le convoi et mettre en place des solutions alternatives, il espère marquer des points dans la cour qu'il fait à Kyoko, la fille du seigneur.
- Koichi décide d'inviter tous les nobles de la cité à Shiro Sano Ken Hayai pour une cour en l'honneur de Kyoko. Les PJ sont invités. C'est l'occasion de découvrir plus avant cet homme antipathique et peut-être l'occasion pour certains de faire valoir une supériorité de cœur (si elle n'est d'esprit), si un PJ est dans la course pour gagner le cœur de la jeune fille ou si vous introduisez d'autres prétendants, vous voilà partis dans un scénario de cour.

UTAKU TSUNEARI, AMBASSADEUR DU CLAN DE LA LICORNE

Il n'est pas toujours facile d'être un homme dans une famille matriarcale, et c'est encore plus vrai quand il s'agit de la famille Utaku. Dernier d'une fratrie comportant déjà cinq sœurs, toutes promises à rejoindre l'élite des Vierges de Bataille, Utaku Tsuneari dut lutter dès son plus jeune âge pour se faire une place dans le cœur de ses parents. Bien que cela semble peine perdue du côté de sa mère, toujours prompte à vanter les mérites de ses filles, Tsuneari trouva une oreille attentive du côté de son père. Ce dernier comprenait son fils, ayant vécu la même situation que lui à son âge. Et quand Tsuneari désespérait de se faire entendre, son père le prenait avec lui pour de longues promenades à cheval dans toute la région. Ces moments privilégiés furent l'occasion pour

le jeune garçon d'en apprendre énormément sur les coutumes de l'ancienne famille de son père, les Shinjo, sur les incroyables voyages que ses ancêtres avaient effectués, sur leur soif de découverte. Et de justice. C'est ainsi que Tsuneari se dirigea vers l'école de Magistrat Shinjo, suivant les traces de son père.

Il quitta donc le giron familial pour vivre avec ses cousins de la famille Shinjo. Après une enfance passée dans l'ombre de ses sœurs, ce nouvel environnement fut tout bonnement révélateur. Poussé par des gens qui le traitaient pour ce qu'il était et non plus pour ce qu'il représentait, Tsuneari se découvrit de nombreux talents. Il étudia dans tous les domaines, devint un escrimeur redoutable et, du peu de ce que lui avait légué sa mère, un cavalier accompli.

Devenu adulte, mais toujours bercé des douces illusions de sa jeunesse, Utaku Tsuneari choisit de servir la famille Shinjo. A cette époque, on lui proposa un poste d'ambassadeur du clan à Takaoka. Ce n'était certes pas une ville très importante, mais Tsuneari en vit immédiatement le potentiel. En s'y employant bien, la ville s'épanouirait comme lui-même s'était épanoui sous une saine émulation.

La rencontre entre Yoshino Naoki et Utaku Tsuneari fut prometteuse. Rapidement les deux hommes sympathisèrent. Sous leurs efforts politiques et commerciaux combinés (notamment envers le clan de la Licorne), les capitaux affluèrent. Cette amitié fût des plus bénéfiques pour Takaoka, et elle l'est toujours. Tsuneari a une trentaine d'années, il n'est pas très proche des deux autres ambassadeurs présents en ville, et ces derniers jalourent sa proximité avec Yoshino Naoki.

NOTA : si vous placez la ville en terres Licorne, Tsuneari serait l'officiel chargé de s'occuper de la maison des ambassades.

Pistes pour intrigues

- Tsuneari se rend compte que Naoki est de plus en plus volage et s'implique de moins en moins dans la gestion de sa ville. Avant de faire remonter l'information au seigneur de la région, un cousin éloigné de Naoki, Yoshino Kuramada, il décide de lui faire entendre raison. Il organise un voyage avec son ami, il demande aux PJ de l'accompagner. Ceux-ci seront partie prenante à la tentative de « transformation » du seigneur.
- Tsuneari décide d'importer des chevaux de son clan. Tout s'oppose à un tel chambardement (tant les habitants qui s'imaginent voir débarquer des monstres sur pattes, que les commerçants, qui voient

d'un mauvais œil la diversification commerciale de la ville, ou même les brigands qui voient surtout là l'opportunité de se faire énormément d'argent). Tsuneari a beaucoup de mal à s'établir (les écuries brûlent, les convois sont attaqués...). Il demande aux PJ de l'aider.

LES QUARTIERS DES ENTREPOTS

LES ENTREPOTS DE L OUEST

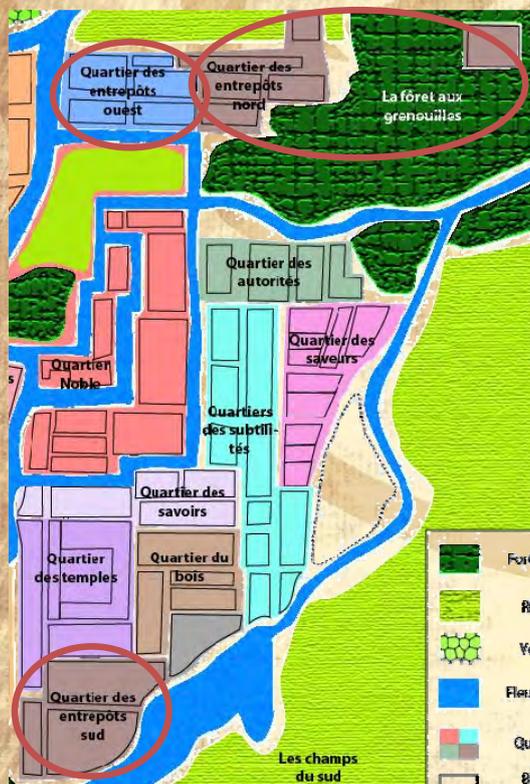
LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

PRESENTATION GENERALE

Il y a une zone d'entrepôts au nord de la ville (séparée en deux : les entrepôts de l'ouest et les entrepôts du nord) ainsi qu'une autre zone d'entrepôts au sud (les entrepôts du sud). Les entrepôts sont autant que faire ce peut dédiés majoritairement à un type particulier de denrées ou d'objets :

- Les entrepôts de l'ouest sont dédiés à la pêche et à la « transformation » du poisson
- Les entrepôts du nord sont dédiés au bois (avec tout de même un stockage de riz), ce quartier englobe également la scierie
- Les entrepôts du sud sont principalement dédiés au bois et au métal, le quartier regroupe aussi la « gestion » de la muraille du sud

En voici le repérage global :



Bâtiments

- Les débarcadères / docks : ce lieu fourmille d'activités. Dans une ville vivant principalement de la pêche, c'est un lieu central
- La douane : ici sont déclarés tous les stocks de poissons pêchés mais également toutes les entrées de la ville en terme de marchandises
- Le hangar de la vente en gros, permet d'accueillir les caravanes souhaitant commercer avec la guilde des pêcheurs de Takaoka
- La Fumerie et le séchage sont des bâtiments dédiés à la « transformation » des poissons
- La porte de l'Ouest permet, via le pont de l'Ouest, d'arriver du quartier des heimin

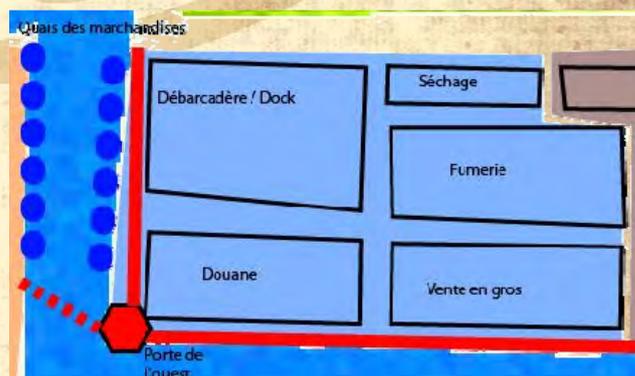
Rues

- La rue du quai des marchandises est complètement fondue dans les docks, elle n'a de rue que le nom
- La rue de la porte Ouest permet de transiter de la porte Ouest (juste à côté de la douane) vers la porte Nord ou vers la scierie

Ponts et quais

- Le pont de l'Ouest relie le quartier des heimin et le quartier des entrepôts de l'ouest
- Les quais des marchandises permettent la traversée de denrées volumineuses, qui ne passeraient pas par le pont de l'Ouest. Ce sont sur ces quais que débarquent et embarquent les bateaux de pêche

CARTE



LES ENTREPOTS DU NORD

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- Le poste de garde, en tant que point le plus au nord de la cité. Ici on travaille comme garant de la sécurité des principales denrées de Takaoka. Le poste de garde est un point névralgique de la zone d'entrepôts du nord et de l'ouest.
- La scierie a été un des premiers aménagements réalisés suite au déboisement de la forêt aux grenouilles et aux demandes constantes en matière première pour la construction de la cité. Une huitaine de bûcheron travaillent dans la forêt sans compter les ouvriers propres de la scierie.
- Les stockages de bois et de riz.
- Les bureaux permettent la gestion des stocks, l'export, les impôts... Alors que la douane du quartier des entrepôts de l'ouest gère les transactions avec les étrangers, ce sont les bureaux de ce quartier qui gèrent les habitants de Takaoka.
- La porte du Nord permet de rentrer en ville par le quartier des autorités.

Rues

- La rue de la porte Ouest permet de transiter vers la scierie ou vers les entrepôts dédiés aux poissons.
- La rue de la porte Nord permet de rejoindre le corps de la ville.
- Le chemin de la scierie dessert la scierie, la rivière de la pluie et la rue de la porte Ouest, ce petit chemin au cœur de la forêt est parsemé d'autels en forme de grenouilles, chacune représentant l'animal dans une position différente.
- Le chemin de Amamizu longe la rivière du même nom et permet de se rendre à la porte Nord, c'est un simple chemin de terre.

Ponts et quais

- Le pont du Nord relie le chemin de Amamizu (et donc la forêt aux grenouilles) avec le corps de la ville
- Les quais situés au plus près de la scierie sont exclusivement des quais « industriels », il ne concerne pas les déplacements de personnes. Par ses quais, on peut rejoindre le quartier des entrepôts du sud en passant par le lac de fer.

CARTE



LES ENTREPOTS DU SUD

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- La muraille du sud est une grande construction de pierre et de bois, censée protéger l'enceinte de la ville en cas d'attaque. Elle n'est présente qu'au sud car les autres zones de la ville sont protégées par les différents bras d'eau.
- La garnison de la porte sud permet d'héberger la patrouille qui s'occupe de la sécurité à la porte sud. Elle s'occupe également de l'état de la muraille et la répare si besoin.
- La douane de la porte sud permet de gérer les marchandises en transit, en effet l'accès sud de Takaoka est le seul accès complètement terrestre de la ville, de nombreuses caravanes transitent ici.
- Les entrepôts du bois concernent tout ce qui touche de près ou de loin à l'artisanat du bois (le quartier du bois est très proche).
- Les entrepôts du métal concerne tout ce qui touche de près ou de loin à l'artisanat du métal (le quartier du métal est très proche).
- La porte du Sud est enchâssée dans la muraille, elle est renforcée avec du métal et est décorée d'une sculpture de grenouille)

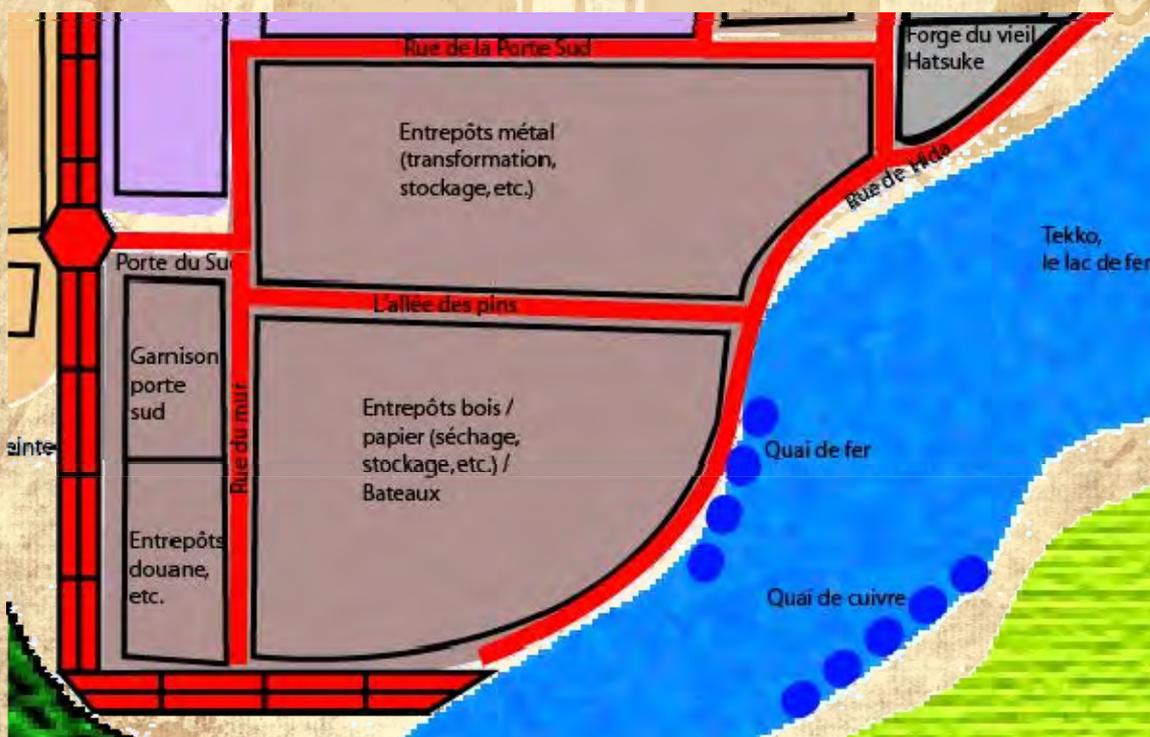
Rues

- La rue de la porte Sud longe les contours du quartier des entrepôts du sud et permet de se diriger vers le cœur de la cité. C'est une rue étrange, qui a une forme assez spéciale puisqu'elle inclue un virage.
- La rue du mur est parallèle à la muraille du sud dont elle tire son nom, on y croise souvent des gardes.
- L'allée des pins porte un nom bucolique et pourtant il n'en est rien. Aucun réel pin ici. En revanche l'idée de grandeur que dégagent ces magnifiques arbres a inspiré un peintre de passage. Sur les murs gigantesques des entrepôts du métal et du bois qui abritent cette minuscule rue, il a représenté de grands pins afin de rendre le quartier moins triste.
- La rue de Hida longe le lac de fer, cette très longue rue de Takaoka se rend jusqu'au quartier des subtilités, c'est une des rares rues pavées de la cité.

Ponts et quais

- Les quais de fer et de cuivre sont utilisés pour importer du métal (via le quai de cuivre), le réceptionner (via le quai de fer) mais également pour réceptionner le bois en provenance du quartier des entrepôts du nord.

CARTE



BONUS**UTSU**

Utsu est un homme à la peau mate à la musculature très développée. Il a le crâne rasé et les bras tatoués. Il est en quelque sorte le chef officieux des dockers et autres travailleurs du quartier. Il est craint et obéi par tous les heimin, écouté par les marchands et les officiels, voire même respecté même s'ils ne l'avouent jamais.

Il a un code de l'honneur qui lui est propre, au final assez peu différent de la vision du bushido. C'est un sujet sur lequel il en connaît beaucoup, ce qui pousse à penser qu'il est un ronin. Utsu laisse planer l'aura de mystère.

La vérité n'en est pas très loin. Utsu était un novice arrogant d'un temple d'Osano Wo qui fut envoyé en pèlerinage pour apprendre l'humilité. Il s'installa dans Takaoka pensant y rester quelques mois. Cela fait presque dix ans qu'il y est et ne compte pas en repartir.

Pistes pour intrigues

- Les entrepôts sont plusieurs fois frappés par la foudre, on y voit la un phénomène mystique inexplicable. Utsu est de plus en plus nerveux. Une apparition de Osano-Wo lui intime l'ordre de revenir « chez lui ». Utsu refuse. Les orages se font de plus en plus fréquents et les inondations menacent. Utsu demande l'aide des PJ (encore plus s'il y a un shugenja parmi eux). Que faire ? Forcer Utsu à partir ? Passer un marché avec la Fortune ? Tant de solutions possibles que de développements à imaginer (des épreuves, un parcours initiatique, un nouveau moine d'Osano-Wo à trouver...)
- Utsu disparaît sans laisser de traces. Un nouvel arrivant en ville, ami de Genko de la brasserie « Le sake des kami » est poussé à prendre sa succession (les brasseurs ont beaucoup d'influence). Genko est membre des K. (spécialement réservé donc aux MJ utilisant ce ressort du jeu). Qui contrôle les docks contrôle le commerce de la cité. (Cf. « le quartier des saveurs »)

ENTREPÔT DE LA CARPE

Situé dans les entrepôts de l'Ouest, cette bâtisse de taille moyenne appartient à un marchand du clan du Crabe, Yasuki Tanabe, qui est tout le contraire de l'image classique du membre de sa famille. C'est un commerçant honnête et consciencieux qui se plaint de la mauvaise réputation faite à sa famille, sans savoir qu'un concurrent

direct, Yogo Kao, s'en sert pour détourner les soupçons de ses propres activités. Tanabe vit dans le quartier noble, il a depuis peu dans les pattes un jeune bushi, envoyé par un de ses amis. Le jeune homme vit chez Tanabe, il est serviable quoiqu'un peu loufoque. Au moins pourrait-il servir à Tanabe en cas de problème... C'est un jeune homme assez bien bâti : Kuni Saito.

YOGO KAO

Kao est un personnage aimable et discret, à première vue inoffensif. Il s'intéresse beaucoup plus aux légendes et à l'histoire qu'aux machinations compliquées de son clan. Takaoka ne présente que peu d'intérêt aux yeux de ses maîtres aussi Kao mène-t-il ses affaires avec une certaine indépendance. Régulièrement pourtant, une livraison de vide liquide (de l'opium spécialement préparé) arrive en ville et il doit détourner les soupçons. Il s'arrange en ce sens pour lancer quelques rumeurs sur son concurrent Yasuki Tanabe et pour ce faire, il a trouvé le pigeon parfait : Kuni Saito, le protégé de Tanabe. Yogo Kao est le propriétaire du Crabe Torché (Cf. « Le quartier des plaisirs »)

Pistes pour intrigues

- Kao est le responsable du trafic de vide liquide de la cité (intrigue qui se suffit à elle même)
- Kao veut racheter un entrepôt au sud de la ville, il veut diversifier son commerce et se lancer dans le métal (métal de très mauvaise qualité). Plusieurs incidents arrivent en ville (pièces de métal qui lâchent notamment). L'affaire doit être éclaircie.

LA LÉGENDE DE NAMAZU

Bordée de rares érables épargnés par l'expansion humaine, le port, ou du moins la berge plus ou moins aménagée qui fait office de port à Takaoka est le siège de la vie urbaine et économique de la cité.

Nombreux sont les heimin qui y travaillent à transborder les chargements, pêcher et réparer les barques, barges, pirogues et autres embarcations. Sur ces berges terreuses viennent s'échouer tout le long du jour les gens du fleuve, et de nombreuses familles vivent toute l'année sur l'eau et le nord du port est un petit village flottant.

Il y a même une barge taverne : la Kobune Ivre, repère des passeurs du bac voisin, cet établissement offre le minimum pour tuer le temps les jours de désœuvrement. Quelques gens du cru y passent la journée à jouer aux dés ou au mah-jong en buvant au mieux du thé, au pire

un alcool maison qui ne mérite même pas le nom de shoshu.

Mais c'est au pied d'un érable que l'on peut écouter les vieux pêcheurs radoter. Assis sur un banc de bois de récupération, « les vieux » passent leurs journées à regarder la jeunesse s'agiter.

Les mains calleuses et pleines d'arthrose, le regard qui se voile peu à peu, les dents manquantes et leurs peaux burinées parcheminées cachent des esprits toujours égrillards et vifs.

Et il n'est pas rare de voir ces vieux entourés de quelques jeunes enfants, lorsque ces derniers ne sont pas trop occupés à jouer sur les berges ou travailler, ils viennent entendre la légende de Kashima.

« Kashima était un jeune ji-samurai, il avait obtenu son statut par un acte de gloire en sauvant de la noyade un homme important de la capitale. Mais Kashima était avant tout un pêcheur, et malgré son nouveau statut il continuait à sortir sur le fleuve pour nourrir les siens.

Un jour une violente secousse ébranla la terre qui fit de nombreux morts et de grandes destructions. Les moines et les shugenja prièrent les fortunes et les esprits desquels ils apprirent qu'un puissant esprit de la rivière se trouvait fort courroucé.

Les moines furent incapables de calmer l'esprit et celui-ci fit à nouveau trembler la terre. Les shugenja parvinrent tout de même à savoir ce que voulait l'esprit : l'homme de la capitale. Alors que la foule se pressait déjà pour jeter l'homme à la rivière, Kashima s'interposa. Il refusa que l'on sacrifie un homme qu'il avait sauvé.

Kashima prit alors sa barque et alla au milieu de la rivière, là il provoqua tant et si bien l'esprit que celui-ci sortit de l'eau... C'était un immense namazu ! Un terrible combat s'ensuivit, le namazu goba Kashima, mais celui-ci avec son nouveau sabre, donné par l'homme de la capitale, parvint à bloquer la bouche du namazu !

Le namazu ne pouvait pas avaler Kashima sans se tuer, et ce dernier ne pouvait pas s'échapper. Aucun des deux combattants ne relâchât sa vigilance, et pendant des heures et des heures les villageois les regardèrent.

Les jours passèrent, et il y eu de moins en moins de spectateurs, et aujourd'hui encore Kashima est là debout dans la bouche du namazu, l'empêchant de faire trembler le sol. »

Souvent c'est là que le vieux qui raconte l'histoire montre la petite langue de sable se trouvant à quelques brasses du port, au milieu du fleuve et ajoute : « Si c'est vrai les enfants, regardez là bas, vous voyez, c'est le dos du namazu ! Et Kashima y est encore à maintenir son épée clouée dans la bouche de Namazu pour ne pas qu'il fasse trembler la ville. Voilà pourquoi notre rivière est prospère : les petits namazu viennent ici en grand nombre pour aider le grand Namazu et nous, pêcheurs, aidons Kashima en les pêchant. »

Piste pour intrigue

- Scénario pour jouer des enfants : la quête de Namazu et le sauvetage de Kashima (pas besoin de plus d'informations que ça – scénario d'aventures pour PJ enfants)

LE QUARTIER DU BOIS

PRESENTATION GENERALE

Ce quartier artisanal se situe au sud de la ville, enchâssé entre le quartier des temples et le quartier des savoirs. Plus ancien que le quartier des subtilités, il fut le premier quartier car le bois reste la première ressource nécessaire à l'élaboration d'une ville. Il fut suivi de près par le quartier du métal.

C'est un quartier dans lequel œuvrent tous les artisans du bois, de la plus grosse industrie (charpentier) au plus petit art (la confection de netsuke par exemple). Les habitants de ce quartier y sont très attachés et sur place on peut trouver en plus de quoi travailler, de quoi faire des achats et même se sustenter (pour les ouvriers locaux)

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- Le cerf blanc, ébéniste
- Hojo, travail du bois, le charpentier Hojo vous accueillera avec bonne humeur
- Les tonneaux de Jurojin, tonnelier
- L'âme de la sylve, fabriquant de jouets
- La place du Ginko abrite un arbre très ancien, lors de la construction de la ville personne n'a eu le courage de l'abattre, dorénavant il permet aux ouvriers du quartier de s'abriter pour déjeuner. A son ombre fraîche se trouve un débit de boisson ainsi que nombre d'hommes se reposant et devisant.
- Rata de bois, restaurant aux prix avantageux qui alimente tous les ouvriers du sud (qu'ils viennent de ce quartier ou du quartier du métal). L'ambiance y est bon enfant et c'est dans le parfum agréable de la sciure que vous pourrez déguster une des spécialités du chef : « la truite-néflier »
- Divers échoppes liées au travail du bois (laissées à votre bonne appréciation, quelques idées : fabricant de netsuke, fabricant de baguettes et de vaisselle en bois, vendeur de sandales, etc.)

Rues

- La rue des savoirs qui délimite la frontière avec le salon littéraire et l'école de tao
- L'avenue des entrepôts qui mène tout droit aux entrepôts et marque la séparation avec le quartier des temples.
- Rue des artisans du bois abrite un grand nombre d'échoppes toutes plus originales les unes que les autres.
- Allée Feuillue longe la place du grand ginko.
- Chemin de Matsu délimite le quartier du bois et celui du métal, le nom choisi a été trouvé par Tetsuo, l'un des premiers seigneurs de la région (de la région pas de la ville !) qui trouvait amusant d'établir une rue de Matsu (= pin) à côté d'un quartier principalement dédié aux armes.
- La Rue du grand Ginko, très souvent utilisée, mène au restaurant le Rata de bois et jouxte la place de test des armes du quartier du métal (il y a beaucoup de circulation ici).
- Rue des batteurs de cuivre délimite le quartier des subtilités (Cf. « le quartier du métal »).

CARTE



BONUS**RUE DES ARTISANS DU BOIS**

Sur la grande rue allant du quartier des temples au quartier des savoirs, prenez la deuxième rue à droite, vous ne pouvez la rater, c'est la rue des artisans du bois.

Entrez dans cette rue de terre et après quelques pas vous trouverez maintes échoppes et ateliers d'artisans, c'est en effet ici que se sont regroupés ceux qui travaillent le bois. Les ateliers sont tous en profondeur offrant une myriade de devantures qui s'ouvrent sur la rue. Venant des arrière-salles maillets, rabots, couteaux et scies jouent leur musique. De jeunes hommes portent planches et billots d'un atelier à l'autre, ça et là une femme négocie avec un homme aux mains calleuses qui ont vu leurs lots d'échardes. Et il y a l'odeur, cette odeur de bois sec, de copeaux, des milles essences utilisées, de la patine et de la laque.

Plats, chaise, tabouret, lit, meubles, tout ce dont une maison a besoin peut être trouvé ici.

Les échoppes les plus prospères se reconnaissent facilement, pimpantes et bien tenues. Dans cette rue un riche ébéniste peut avoir pour voisin les plus pauvres coupeurs de bois, et la prospérité va et vient au fil des ans, alors qu'apprentis et maîtres changent. La couleur des peintures est un bon indicateur de la réputation d'une échoppe. L'autre signe qui ne trompe pas l'amateur avisé c'est l'accueil du badaud par la femme de l'artisan. « L'homme avisé laisse sa femme compter » dit l'adage.

MASAMI KIDO, TENANCIER DE L'ÂME DE LA SYLVE

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 bûcheron, 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 trépassé 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 don 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). Nombre de 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 celle 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 nuages façonna la vie de l'artisan.

A Takaoka :

La boutique appelée « L'âme de la sylvie » se trouve dans la rue des artisans du bois, au fond d'un courtil ombragé. C'est une 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 acheté deux ou trois. Elles ressemblent tant à des objets sacrés que personne ne peut y résister. En partant n'oubliez 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, cela ne cacherait-il pas un sombre secret ?
- Pour un nouvel arrivant en ville, l'histoire de sa vie est méconnue et peu en parlent. Trouver des éléments pourrait installer une réputation.

- 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
- Si vous avez des idées, que vous développez des intrigues, n'hésitez pas à nous en faire part

L'ÉCHOPPE DE MIYAGI-SAN

Dans une ruelle entre la rue des savoirs et celle des artisans du bois on peut tomber sur une petite échoppe tenue par un vieil homme qui semble faire partie de la ville depuis sa fondation. On y trouve de nombreux bonsaï, ainsi que quelques netsuke en forme de grenouille, pour apporter la richesse. Pour une fois les apparences ne sont pas trompeuses, car effectivement Miyagi-san se trouve là depuis la fondation de la ville. En fait, c'est un esprit grenouille du royaume des animaux, qui curieux de l'arrivée des humains s'est incarné en homme. Depuis, il veille sur les hommes autour de lui, tant que ces derniers continuent de respecter les grenouilles. Il conserve dans sa boutique certains netsuke qui sont investis du pouvoir du royaume des animaux. Parfois ils sont offerts à des humains méritants, leur apportant la fortune, et parfois à des humains moins que méritants... Ces derniers se retrouvant maudits, ils sont souvent conduits à la ruine.

Pistes pour intrigues

- Les PJ se réveillent dans une ville uniquement peuplée d'animaux. Que faut-il faire pour sortir de ce rêve ? (empêcher la fortification abusive des berges qui détruirait l'habitat des grenouilles par exemple)
- Les travaux d'assainissement des berges de Takaoka ont commencé depuis longtemps. Le chantier est source de tracas et de catastrophe inépuisable. On parle même de fantômes...

LE QUARTIER DU METAL

PRESENTATION GENERALE

Le quartier du métal est le plus petit quartier de Takaoka. Il est presque aussi ancien que le quartier du bois. Il borde le fleuve de fer, Tekko et se trouve au sud-est du quartier du bois. Il bénéficie beaucoup des quais de fer et de cuivre, juste un peu plus au sud, dans le quartier des entrepôts.

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

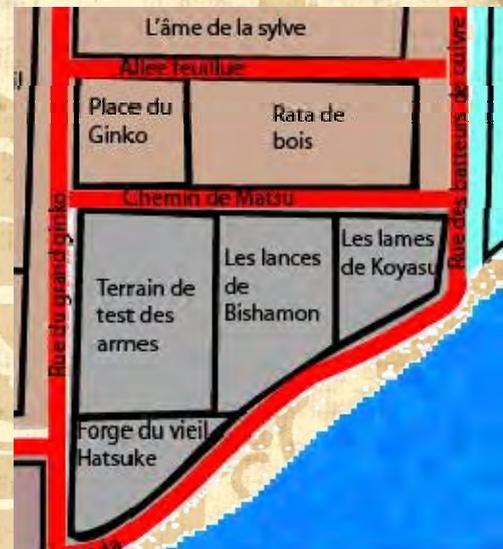
- Le terrain de test des armes permet aux artisans du quartier (et surtout aux acheteurs de leurs produits ou aux utilisateurs de leurs services) de tester les différentes armes et autres outils confectionnés dans leurs ateliers. C'est une grande place, incontournable dans le quartier où s'affrontent des experts autant que des novices. Il est toujours agréable de passer quelques heures ici à regarder les gens s'entraîner.
- Les lances de Bishamon sont une échoppe de forgeron, l'homme qui gère l'établissement est arrivé en ville il y a quelques années, avec sa jeune demi-sœur. Il travaillait avant à la cité de Mura Sabii Toshi, en terres Grue, un homme malintentionné avait pris la sale habitude de tourner autour de sa sœur... La fratrie a donc déménagé à Takaoka. Kimi, la jeune sœur, a ouvert une bijouterie dans le quartier des subtilités.
- Les lames de Koyasu est un établissement d'aiguseur de lames, Koyasu connaît son métier et il fait un travail fabuleux... Mais cet homme a de sombres secrets.
- La forge du vieil Hatsuke est installé ici depuis toujours (elle ne s'est évidemment pas appelé toujours la forge de Hatsuke !), il règne là bas une saine émulation de compétition et de travail bien fait.
- L'élevage de carpes sur les bords du fleuve

Rues

- Chemin de Matsu (Cf. « quartier du bois »)

- Rue du grand Ginko (Cf. « quartier du bois »)
- Rue des batteurs de cuivre est une rue particulière qui sépare le quartier du métal du quartier des subtilités, ainsi vous pourrez y trouver de toutes petites échoppes liées au travail du métal, d'un côté de la rue, comme de l'autre. Le métal est loin d'être réservé aux armes et si les plus grandes enseignes s'occupent de ces produits là, nombre de minuscules boutiques s'occupent des autres (ustensiles de cuisine, barrettes...)
- Rue de Hida (Cf. « quartier des entrepôts du sud »)

CARTE





BONUS

LA RUE DES BATTEURS DE CUIVRE

A l'aube rougissante, Dame Amaterasu s'éveille aux sons métalliques de la rue des batteurs de cuivre. Si vous arrivez par l'extrémité est de cette artère, vous commencerez par croiser les échoppes des fabricants de pots et d'ustensiles de cuisine en tout genre : des plus simples récipients aux plus grands chaudrons, tous sont exposés devant vos yeux à la devanture des boutiques des artisans. Puis, si vous continuez en vous rapprochant peu à peu du quartier des subtilités, vous découvrirez des objets de plus en plus sophistiqués : pièces gravées, rehaussées d'argent, d'or ou de pierreries, encensoirs destinés aussi bien aux autels privés qu'aux chapelles ou aux temples, gongs et cloches de toutes tailles, tous pourront vous émerveiller.

Et si vous pénétrez dans les boutiques au sol de terre ou de parquet ciré, bruyantes du bagout des ménagères ou silencieuses et recueillies, suivez la route que vous indique vos oreilles, dirigez-vous vers l'arrière de la salle, sortez par la petite porte cachée derrière le paravent de paille ou de soie peinte, traversez la cour et là, entrez dans l'ancre de l'artisan, et découvrez-le, seul, en famille ou entouré de ses ouvriers et apprentis, en train de façonner ces plats, ces boucles et ces bijoux auxquels vous n'accordez d'habitude qu'une brève pensée.

LA FORGE DU VIEIL HATSUKE

Située à proximité du quai de Fer, cette bâtisse délabrée ne se distingue des autres que par son grand four allumé jour et nuit. C'est ici que vit et travaille un forgeron de 44 ans dénommé "le vieil Hatsuke". Aidé de ses six apprentis, il bât sans relâche le métal qui lui sert à fabriquer les armes et les armures qu'il vend aux marchands de la ville. Hatsuke aime son travail et cela se voit.

Entre les chargements d'acier, de bois de chauffage et les expéditions d'armes aux marchands, la forge est la source d'un chaos indescriptible et d'une inquiétude permanente pour les gardes de la ville sur la question des incendies. Cette effervescence s'est encore accrue depuis la venue en ville d'un deuxième forgeron Les lances de Bishamon.

Comme beaucoup d'échoppes anciennes, aucune enseigne ne vient indiquer ce qu'on y vend, mais la chaleur qui s'en dégage et le martèlement incessant ne laisse aucun doute sur sa fonction.

Pistes pour intrigues

- Hatsuke amène aux PJ un de ses apprentis, il souhaite que celui-ci soit puni officiellement car « c'est un petit voleur ». Le jeune clame son innocence, des sabres auraient disparus pendant la nuit (une répercussion des duels nocturnes).
- Un concours de forge est annoncé, Toki en fera partie, tout comme le vieil Hatsuke. Les PJ devront départager le vainqueur, l'influence du jugement aura de grosses répercussions sur le commerce du quartier. C'est aussi l'occasion de passer plus de temps ici (notamment la nuit... Cf. paragraphe suivant)

TOKI, FORGERON DES LANCES DE BISHAMON

Feu 2 (Intelligence 3)

Air 2 (Réflexes 3)

Terre 2 (Volonté 3)

Eau 2 (Force 3)

Vide: 1

Avantages : Intègre (2 Rangs), Don Inné (Sentir la fissure : au contact d'un objet permet de savoir s'il va casser ou pas)

Désavantages : Amputé (Jambe gauche, sous le genou), Jamais monté à cheval

Vieil homme dévoué à sa ville, mais surtout à sa jeune demi-sœur Kimi (bijoutière), il est l'un des deux forgerons de Takaoka. Il ne manque jamais de faire part de sa grande expérience à tous.

Pistes pour intrigues

- Le samurai qui avait importuné la jeune sœur de Toki arrive en ville. Il reprend ses agissements et agresse même la jeune femme. Toki fait appel aux PJ, mais que vaut la parole d'un heimin comparé à celle d'un samurai renommé du clan de la Grue ?
- Un sabre forgé spécialement pour le seigneur de la région a été dérobé, on demande aux PJ d'enquêter. Si le sabre n'est pas retrouvé, il ne pourra pas être offert à Yoshino Kuramada lors de sa prochaine visite. (C'est Tsu, un ronin de la cité qui s'en est emparé, grâce à Koyasu ; Cf. « le quartier des heimin » et Cf. paragraphe suivant).



LES LAMES DE KOYASU

Situé à l'extrémité orientale du quartier du métal, l'échoppe de Koyasu vous accueille amicalement pour entretenir vos armes. Koyasu s'occupe le plus généralement de redonner une seconde jeunesse aux katana usés mais il aide aussi les paysans locaux à améliorer leurs kama et autres outils. D'un naturel très aimable, Koyasu est franc quand il parle de son travail. Il n'hésitera pas à dire à un samurai qu'il n'a pas pris soin de son arme s'il l'estime nécessaire.

L'intérieur du bâtiment est parsemé de lames prêtes à être aiguisées. On y trouve pêle-mêle des huiles (notamment de girofle), des ushiko (polissoir) et du papier nuguigami. Des apprentis se chargent de remettre tout en ordre afin de permettre au maître de travailler calmement. Une petite salle à l'arrière lui sert pour le réaffûtage. On peut y voir différentes meules et autres ustensiles pour les travaux de plus grande ampleur. Koyasu est quelqu'un de travailleur. L'endroit est peu fouillis... Koyasu est très pieux et se rend souvent aux temples avant de commencer à travailler sur les katana.

L'homme entretient de bonnes relations avec Hatsuke, l'un prenant quelques conseils chez l'autre et vice versa. Hatsuke revoit ses armes chez son ami et tache d'en apprendre un peu plus sur le propriétaire (Koyasu étant plus loquace que Hatsuke, il en sait beaucoup plus).

Koyasu conseille beaucoup les clients sur le choix de changements de tsuka et s'il le faut les envoie dans le quartier des subtilités, dans l'échoppe « Un saya pour toi ».

Lorsque la nuit tombe pourtant les affaires de notre aiguiser ne prennent pas fin. Koyasu n'est pas si clair qu'il n'y paraît. Il organise des transactions pour des duels illégaux qui se déroulent tard dans la nuit sur le terrain de test des armes, tout ça sous le nez d'un Hatsuke qui ne se doute de rien. Koyasu recrute ses pigeons à la taverne du Crabe Torché, sur l'île des plaisirs.

Alors, duellistes, prenez garde ! Les duels ne seront peut être pas conformes à vos attentes... Plusieurs bretteurs confirmés ont ramassé leurs dents après être allés au milieu de la nuit dans le quartier du métal. Quand on se retrouve face à un adversaire muni d'un ono, on ne fait pas le fier...

Piste pour intrigue

- L'entrepôt de Koyasu est ravagé par les flammes. Ce dernier ne demande aucune aide à personne, il refuse de témoigner de quoi que ce soit. L'affaire est très

étrange et les PJ doivent enquêter. C'est certainement une vengeance d'un perdant d'un des duels nocturnes organisés par Koyasu.

L'ÉLEVAGE DE CARPES DE SAISHI

Les carpes koi ont une signification particulière pour les rokugani, surtout parmi les plus fortunés. Saishi, depuis son plus jeune âge est fasciné par ces animaux à la mystique si particulière. Après avoir travaillé un temps à l'entretien des canaux, il a mis un petit pécule de côté. Sollicitant une aide auprès des autorités de la ville, il s'est installé légèrement au sud de la cité, sur les berges du lac de fer. Habitant une cahute, il a installé une série de petits parcs de pisciculture inspirés des installations des éleveurs de truites. Les premières koi ainsi élevées sont maintenant adultes. Il a promis les fruits de la vente d'une des carpes à un colporteur régulier, ainsi il pourra promouvoir ses poissons auprès des nobles.

Pistes pour intrigues

- Les carpes de Saishi ont été volées. Tout le monde se fiche de la vie d'un petit heimin, mais pour ce dernier, c'est la fin d'un rêve. Un marchand Ide arrive quelques temps après, il vend des carpes... Comment prouver qu'il est bien le voleur des carpes de Saishi ?
- On offre une carpe à la tête tranchée à Samui Takagi. Que veut dire ce symbole ? Qui a bien pu faire ça ? Où s'est-il procurer cette carpe ?

LE QUARTIER DES AUTORITES

PRESENTATION GENERALE

Le quartier des autorités se situe au nord de la ville. Chaque entrant dans la cité par la porte nord doit traverser ce quartier. Le quartier se trouve également très proche du pont de Mugen, seul pont desservant le quartier noble.

Une étendue boisée, relique de la forêt aux grenouilles a été laissée à l'intérieur de la ville, elle fait également partie de ce quartier.

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- Le palais de Justice est le fief du magistrat local Samui Takagi. Ce dernier y rend des jugements lorsque cela s'avère nécessaire, la plupart du temps il s'agit de conflits de voisinage mais de temps en temps de plus graves affaires peuvent être portées à la connaissance de Takagi. Ce dernier en réfère souvent à Yoshino Naoki, le daimyo de la cité. On dit que parfois le palais de Justice est le siège de rendez-vous plus ou moins officiels (et plutôt moins que plus) des personnes reconnues de la ville et des gens de moindre statut.
- Les baraquements, permettent aux jeunes recrues des dojo environnants (voir « Forces militaires ») de se loger. Certains ashigaru de la ville logent ici quand leur maison se trouve trop éloignée de Takaoka.

- L'annexe permet de stocker quelque armes, elle abrite également un petit dojo, dans lequel les yoriki s'entraînent et entraînent les recrues (jeunes samurai ou ashigaru).
- Les écuries sont les écuries de la ville, les montures des visiteurs au long cours sont souvent gardées ici. Les palefreniers font leur travail avec zèle et aucun cheval n'a jamais été maltraité.
- Le Bois des dames est le bois le plus entretenu de la ville. De nombreux jardiniers s'y affairant et beaucoup de promeneurs viennent y passer la journée. Il tient son nom de sa proximité avec le quartier des autorités puisqu'on affirme « que même la plus frêle jeune femme peut venir se promener seule ici sans courir aucun danger. »
- La porte du Nord, bien que de l'autre côté de la rivière de la pluie est rattachée au quartier des autorités.

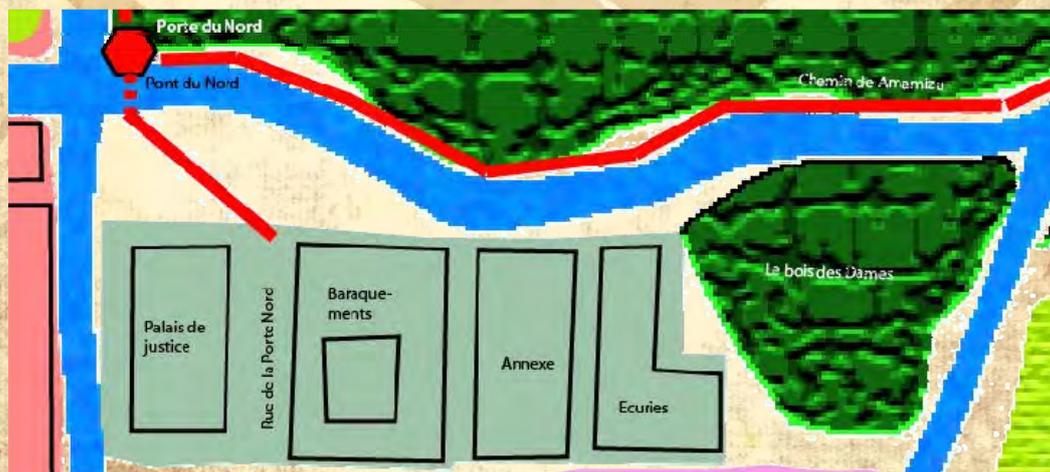
Rues

- La Rue de la porte Nord passe entre le palais de justice et les baraquements, pour aller tout droit vers le quartier des subtilités.
- La Rue des sabres délimite le quartier des autorités de celui des subtilités et des saveurs, on l'appelle ainsi car elle jouxte les garnisons militaires et le dojo situé dans l'annexe.

Ponts et quais

- Le pont du Nord permet aux visiteurs d'accéder au corps de la cité quand ils arrivent de la forêt aux grenouilles ou de la porte Ouest

CARTE



BONUS

LE PALAIS DE JUSTICE



Le palais de justice, comme le reste de la ville, a bénéficié de l'influence d'Aiko, la fondatrice de la ville, une femme bien organisée. En face des baraquements se trouve une cour intérieure (1) bordée d'arbres. Au centre de cette cour se trouve une statue de la fortune de la justice, ainsi qu'une fontaine au coin nord-est. Cette partie reste fraîche presque tout au long de l'année, surtout les mois d'été, et les arbres absorbent la moitié de l'air. Tout autour de la cour se trouve une terrasse (2) dotée de nombreux bancs, sur lesquels nombre de personnages importants se retrouvent.

Au sud, on trouve l'aire de stockage (3), dans laquelle sont placées les fournitures et les archives. C'est aussi ici que sont entreposés les impôts en nature, boisseaux de riz, bois, pièces manufacturées et, dans une zone renforcée par un mur de pierres, l'or prélevé pour les taxes diverses liées à l'activité commerciale et les quelques amendes. Lors de la collecte des impôts impériaux, cette zone est régulièrement utilisée par les collecteurs pour entreposer la recette de la région avoisinante. Il y a bien sûr un poste de garnison, où quelques gardes du palais se relaient pour assurer la sécurité 24 heures sur 24. Les gardes patrouillent aussi sur l'intégralité du bâtiment une fois la nuit tombée quand les activités de la journée sont terminées.

Au nord se trouvent moult bureaux (4) qui servent à enregistrer les contrats commerciaux, les différents actes notariés et toute la logistique bureaucratique liée à l'activité d'une ville florissante. Cette zone est très mouvementée dans la journée. On y trouve aussi le bureau des yoriki qui enregistrent les diverses plaintes. On y trouve un bureau très spécial : celui des contrôleurs de déchets. Ces heimin sont en charge du maintien de la salubrité et de l'entretien des voies d'eaux, afin d'éviter la prolifération d'une pollution qui affecterait la manne

poissonnière. Les pénalités pour pollution sauvage sont drastiques, la peine la plus commune consiste à l'enrôlement dans une unité d'entretien. La tâche est suffisamment pénible pour que les récidivistes soient très rares, d'ailleurs ces derniers sont souvent condamnés à des peines plus lourdes.

Une voie traverse le palais de justice, séparant le tout venant et les taches usuelles de la ville de la cour de justice impériale.

Au nord-ouest (5) se trouve les quartiers du magistrat de la ville qui lui servent de bureau. Toute une aire d'habitation est également entretenue pour servir de logement au magistrat impérial lorsque ce dernier reste en ville au moment de la collecte des impôts. Au sud de cette zone se trouve les quartiers des serviteurs du palais. Sur l'arrière de la bâtisse se trouve également un petit quai, qui permet au magistrat d'accéder directement au réseau de canaux.

Au sud de ce quai (6), se trouve la cour de justice elle-même, où siège le tribunal en session plénière. Les crimes impliquant des samurai sont rares, mais la justice du fils des cieux ne souffre pas de délai. Un champ d'honneur est dégagé et entretenu méticuleusement, et sert autant à des exhibitions martiales qu'aux duels judiciaires autorisés servant à résoudre les différends entre samurai.

Une entrée spéciale a été pratiquée dans le mur sud, donnant accès à une zone (7) qui sert aux testeurs de lames. Ces derniers sont en effets autorisés sous certaines conditions à tester les lames sur des corps de condamnés. Le processus de test est dûment documenté, enregistré, et une copie du résultat stockée aux archives municipales. Les artisans du quartier du métal sont en général partie prenante dans ces tests. Chaque lame testée avec succès sur des corps est une lame qui voit sa notoriété augmenter. La gloire de tester ou d'acquérir une telle lame crée parfois des tensions entre les clans de testeurs. Dans la plus pure tradition de dame Aiko d'organiser rationnellement la ville, cette aire a été créée afin que tout le processus soit certifié par un magistrat.

OOSOUJI

Homme d'une trentaine d'année, Oosouji est un heimin au teint halé avec de larges épaules. Il a le dos légèrement vouté, ce qui contribue à le faire passer pour plus petit que son mètre soixante. Torse nu ou vêtu d'une veste à manches courtes, il porte souvent un tissu sur la tête, qui masque ses cheveux coupés ras. Ses yeux sont plissés et marqués de pattes d'oie mais son regard reste fier.



Malgré son apparence, il sait l'importance de sa tâche, et se comporte comme l'héritier d'une grande tradition : sa responsabilité consiste à entretenir les canaux de la ville.

Il règne en maître sur ses subordonnés. Oosouji met également en application les ordres de justice puisqu'il encadre les contrevenants punis par des travaux d'intérêt général dans les canaux (la peine usuelle pour pollution sauvage – en première infraction). Certains samurai ont du ravalé leur fierté et se plier à ses ordres. Tout ça ne lui a pas attiré que des amitiés. Il sait que son travail doit être irréprochable, car certains notables aimeraient bien le déchoir de ses prérogatives.

Pistes pour intrigues

- La famille de Oosouji est tuée. Ils ont subi d'horribles mutilations mais ont eu la tête tranchée. Est-ce un reliquat du métier de Oosouji ?
- Un PJ est enrôlé dans la brigade de nettoyage des quais, il faut surveiller discrètement le quartier noble, on soupçonne un cambriolage sous peu (les malfrats seraient intégrés à l'équipe de Oosouji).

BUNJI

C'est une petite femme râblée au teint pâle et au regard de fouine qui se déplace toujours en trotinant. Sa voix aigrelette et ses cheveux grisonnants complètent une apparence peu avenante. Vieille fille, elle couve les documents officiels et les archives du palais de justice. Malheur à celui ou celle qui oserait réclamer un document sans les autorisations nécessaires.

Sa grande mémoire et sa nature méticuleuse, voire obsessionnelle, font que malgré son âge avancé, personne n'a encore songé à lui proposer un remplacement. Pour l'instant personne n'a trouvé grâce à ses yeux pour prendre sa suite. Nombre sont ceux qui ont fui son apprentissage. Le magistrat, Samui Takagi, songe même à lui imposer quelqu'un car s'il devait lui arriver malheur le palais de justice deviendrait vulnérable et désorganisé.

Piste pour intrigue

- Bunji est enlevée alors même que la ville voit arriver Yoshino Kuramada, qui fut jadis jugé ici pour trouble à l'ordre public. Quelqu'un veut-il faire parler la vieille femme (seule réelle trace restante des méfaits du seigneur) ? Ou le seigneur lui-même décide-t-il enfin de faire vraiment table rase du passé ?

INIGIN, JEUNE RECRUE

Inigin est un jeune homme très serviable servant comme ashigaru pour la protection de la ville. Il commença sa carrière comme apprenti forgeron à l'échoppe des « lances de Bishamon » mais abandonna l'idée après quelques mois pour s'enrôler comme protecteur de la cité où il pensait plus facilement se faire un nom. L'entraînement est rude et ce jeune garçon pas très travailleur. Il se fait mener la vie dure par ses supérieurs et passe le plus clair de son temps à laver les salles d'entraînement. Très amateur de friandises, il est facile de le voir aux délices de Hotei pendant son tour de garde dans la journée... Puis il poursuit son chemin, discutant régulièrement avec les personnes qu'il connaît bien mais pouvant aussi bien lier connaissance avec de parfaits inconnus.

Inigin possède un petit secret qu'il garde caché dans les dortoirs où il loge. Depuis quelques semaines, il est entré en possession d'une estampe représentant Matsu Inoue, une bushi lionne de grande beauté connu pour sa « franchise » envers le genre masculin. Cette estampe acquise à l'échoppe « les beautés de Yota » montre notre samurai-ko un peu dénudée et dans une pose peu coutumière. Il la cache dans son dortoir sous un tatami. Il y a quelques jours, Mai, une jeune servante, secrètement amoureuse de Inigin a mis la main dessus en nettoyant les dortoirs. Chaque jour depuis, à chaque fois que Mai le croise, elle ne peut s'empêcher de rougir, ce qui donne lieu à des situations cocasses. Inigin n'a compris que récemment la raison de l'embarras de la jeune fille en voyant que son estampe avait disparu. Il ne sait encore pas quoi faire et commence maintenant lui-même à rougir face à la jeune demoiselle.

La situation est, pour le moment, bloquée...

Piste pour intrigue

- On retrouve un cadavre de heimin dans l'annexe du quartier des autorités. Les traces de sang mène jusqu'au bois des dames. Qu'est-il arrivé ? (une jeune recrue aurait tué un heimin trop pressant envers une jeune dame ? si oui quelle jeune dame ? quelle recrue ? si non qu'a-t-il bien pu se passer d'autre ?)



LE QUARTIER DES PLAISIRS

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

PRESENTATION GENERALE

Le quartier des plaisirs a été créé sous l'impulsion de Yoshino Tetsuo, le beau-frère du créateur de la ville. Ce jeune homme, envieux du quartier des plaisirs qu'il avait vu à Ryoko Owari Toshi, avait beaucoup insisté pour que soit construit un tel quartier à Takaoka. Il avait semblé judicieux à Mugen d'accéder à sa requête lors de la phase de grands travaux de 1025/1030, quand les canaux entre le fleuve et la rivière furent établis.

Dès que l'île fut créée, l'engouement que les gens montrèrent fût sans bornes. Un quartier des plaisirs porte bien son nom, et tout Rokugani (travailleur acharné) que les habitants soient, ils furent enchantés de mettre la main à la pâte pour étoffer le petit bijou de la cité. Ce quartier était synonyme de divertissement et de relâche. Tout le monde en avait bien besoin.

Le quartier est tout petit, les salons et autres tavernes ont une surface au sol très peu importante... Mais toutes les bâtisses ont au moins trois niveaux : un rez-de-chaussée, un premier étage et des fois un deuxième étage ou une cave. Certains croient là y voir un signe « Ici tout ce qui a trois étages est un établissement de bonne vertu, tout ce qui n'en a que deux a une cave... On sait bien ce que ça veut dire ! ». L'adage n'est pas forcément vrai, mais la plupart du temps tout de même il faut bien avouer qu'il se vérifie.

Le quartier des plaisirs est actif le jour mais beaucoup plus la nuit, comme tous ses cousins des grandes villes. Cependant il est très agréable en journée d'aller passer du temps au jardin des mille sourires, dans le quartier noble, puis de venir un peu ici, sur l'île, afin de prendre un thé, de se promener dans les petites ruelles, de flâner sur la place des fleurs de cerisiers ou même d'aller au théâtre.

Si vous avez de la chance, vous pourrez apercevoir Fleur de Jade, l'ancienne geisha vedette de la maison des Nuages de la félicité. C'est une personnalité très respectée du quartier et elle aime à raconter sa vie passée. Même si quelques personnes vivent constamment sur l'île, elle est la seule à y posséder une demeure digne de ce nom, à l'extrême sud est du quartier.

Bâtiments

- La Théière de cuivre est une maison de jeu très raffinée, à l'origine la maison de thé adjacente (les harmonies subtiles) possédait tout le pâté de maisons. Quand l'âge d'or du quartier se présenta et qu'il fallut agrandir les bâtiments en hauteur et gagner des mètres carrés, le gérant de la maison de thé céda une partie de la bâtisse à un de ces amis, qui y implanta une maison de jeu. Le cadre est resté le même, ici nulle notion de tripot.
- La maison des Harmonies subtiles est une maison de très bonne qualité. Son tenancier est un mystère pour tous.
- Chez Jo, coiffes paniers et polissage des sabres, est situé à l'entrée du quartier des plaisirs juste à côté de l'arche de bois aux deux lampions rouge qui en marque l'accès. Jo propose un service nécessaire à tout à chacun, son entreprise est florissante.
- Le crabe torché est l'archétype même du « bouge infâme », c'est une taverne emplie d'ivrognes et de bruit, mais curieusement, on y sert un des meilleurs sake de la région. C'est sans doute pour ça que la clientèle afflue tout de même et que l'établissement reste ouvert. Seule ombre au tableau, l'arrêté datant de 1060 selon lequel les clients du Crabe torché devaient éviter d'encombrer la rue des théières et la rue des saules. L'entrée principale du bar se situe donc dans la ruelle ombrageuse.
- Le théâtre est le cœur public de l'île. Alors que tout est caché ou réservé dans le reste du quartier, le théâtre lui est un lieu de vie très apprécié de Takaoka.
- Au Clair de lune, est l'auberge du quartier des plaisirs. Bien que plusieurs auberges soient en ville quelques hurluberlus désirent être au plus près de l'activité (selon eux), c'est pour eux que l'auberge du Clair de lune a ouvert ses portes. Pour les artistes ou gens de mauvaises vies (diront les aigris), elle est le lieu où il faut avoir une chambre.
- La Vague bienheureuse est une maison de plaisirs à la clientèle modeste, mais les connaisseurs vous parleront ouvertement de maison de prostituées. Malgré ce que laisse paraître les mots crus (et ce que laisse passer la porte), la Vague bienheureuse doit tenir ses clients correctement... Elle est bien trop proche des Nuages de la félicité et de la place des

Fleurs de cerisiers (où il y a beaucoup de passage) pour se permettre de faire trop de vagues.

- Les Charmes de Mikuko est une maisonnée sympathique pour une clientèle modeste mais qui en veut tout de même pour son argent. On est loin du luxe de la maison de geisha des Nuages de la félicité mais vraiment au dessus du niveau de la maison de la Vague bienheureuse.
- Le Dé victorieux est une maison de jeu tout ce qu'il y a de plus classique. Seule particularité, on y joue beaucoup au jeu du vide et des éléments (Cf. Bonus), un jeu importé des grandes villes.
- Kuwagata veut dire scarabée. Dans cet établissement ont lieu officiellement les combats de scarabées rhinocéros, on dit que parfois le seigneur Yoshino Naoki accompagne lui-même son fils Dôgen afin que ce dernier présente Ijoufou, son énorme scarabée, offert par un samurai du clan de la Mante, alors en visite. Evidemment cette maison est également le théâtre d'autres combats moins reluisants (coqs, chiens...), on y parle même de combats d'hommes mais tous espèrent que personne n'est tombé si bas).
- Tokiie est le prêteur sur gages de l'île, il a repris l'affaire familiale, il y a quelques années. Ces ancêtres avaient vite compris que là où il y a le vice et le jeu, on peut bien vite se remplir les poches.
- Macha et Jasmin est une plaisante de maison de thé. C'est sur la demande expresse de Fleur de Jade (alors au début de sa carrière) auprès de l'ancien daimyo que le salon Macha et Jasmin a ouvert ses portes. L'ancien établissement (un bouge) avait malencontreusement prit feu et le propriétaire s'est vu offrir une belle somme pour ne pas reconstruire lui-même. Un couple de jeunes gens ouvrit peu après le salon, on dit qu'ils sont de lointains cousins de Dame Jade.
- Les Nuages de la félicité est la maison de geisha par excellence : raffinement, luxe beautés et intrigues y sont monnaie courante.
- La place des Fleurs de cerisiers est comme le théâtre un lieu d'amusement populaire, n'hésitez pas à venir y faire un tour par temps clair.
- La demeure de Fleur de Jade garde l'ancien nom de sa propriétaire, appelée maintenant Dame Jade.

Rues

- La rue des théières abrite la maison des Harmonies subtiles et la maison de jeu de la Théière de cuivre qui toutes antagonistes qu'elles paraissent sont des établissements qui s'entendent à merveille et dont l'alchimie fonctionne.
- La rue des Saules est la rue principale du quartier des plaisirs.
- La rue Rouge est ornée à la nuit tombée d'une multitude de petits lampions rouges, qui rappelle les deux lampions marquant l'entrée de l'île.
- La ruelle ombrageuse est enchâssée entre le théâtre et le Crabe torché. Souvent des altercations éclatent entre les clients du bouge et les artistes dont l'entrée dédiée se trouve dans cette ruelle.

Ponts et quais

- Le Quai de la soie est la rue qui voit s'amarrer tous les visiteurs de l'île des plaisirs. En son centre se trouve l'arche de bois qui marque le début de la rue des saules. Le quai de soie fait face au quai de bois, sur l'île opposée.

CARTE



BONUS**LA RUE DES SAULES**

On entre dans la longue rue des Saules en passant sous une vieille arche de bois de laquelle pendent deux lampions rouges, allumés à la nuit tombée. On y trouve régulièrement quelques miliciens de la cité en poste, chargés d'éviter les débordements occasionnels de l'endroit.

La rue de terre battue monte en pente douce. Très calme dans la journée, elle s'emplit dès le crépuscule. Et pour une bonne raison : elle tient lieu de quartier réservé dans la petite ville. On y trouve toutes sortes de maisons de saké, depuis les tripots malodorants cachant dans leurs caves et leurs arrière-salles des lieux clandestins de jeu ou de combat de coqs, jusqu'aux respectables auberges fréquentées par des samurai de Clan ou des ronin en période de prospérité. N'écoutez pas les rabatteurs qui vanteront dans tous les cas les vertus de leurs établissements, d'ailleurs les meilleurs de ces derniers sont parfois les moins mis en valeur.

A mi-parcours de la rue, n'hésitez pas à prendre l'étroite ruelle ombragée. Bien qu'elle ait toutes les allures d'un coupe-gorge, elle vous mènera devant la Maison des Harmonies subtiles, charmante petite maison de thé tenue par Hajime, dont le passé est le sujet de mille rumeurs : samurai retiré, ou maître de thé déchu de son Clan. Quoi qu'il en soit, vous serez pris par les parfums si délicats du jardinet qui borde la maison, dont il tire sa récolte et ses thés si particuliers, dont le Nectar des Fortunes, à la saveur incontournable. Joyau de ses produits, ce thé est tiré de plants que l'on dit bénis par les kami. Si vous avez la chance de compter parmi ses amis, vous pourrez même venir dans la journée et participer à une véritable cérémonie du thé dont vous ressortirez, aux dires de tous, changé à jamais.

En haut de la rue, choisissez bien entre la Maison de la Vague bienheureuse et celle des Nuages de la félicité. Si les deux portent le nom de maisons de geisha, la première, qui vous accueillera les bras ouverts, est davantage une maison de prostitués, et seule Fleur d'Amandier sort du lot. Il vous faudra venir avec un client reconnu pour entrer dans la seconde, mais vous ne regretterez rien. Les meilleurs samurai de la région la fréquentent, et les filles y sont éduquées avec grand soin, sous la ferme autorité du Vieux Dragon, le nom donné à l'okasan Hanae. Fleur de Lotus est la perle de cet établissement, et la rumeur prétend qu'elle est née d'un daimyo et revendue pour quelque obscure raison. Une

secrète rivalité est bien connue dans le quartier entre Fleur d'Amandier et Fleur de Lotus.

La rue aboutit finalement sur la Place des Fleurs de Cerisiers, du nom de l'arbre magnifique qui en occupe le centre, à côté du vieux puits.

Si vous avez de la chance, vous y trouverez une troupe de batelier, un marionnettiste en pleine représentation, ou un spectacle de rue à la qualité très variable. De l'autre côté de la place, le petit sanctuaire dédié à Benten, n'est entretenu que par le bon vouloir des personnalités du quartier, principalement dame Jade, qui en a reçu toutes les bénédictions.

Vous ne pourrez éviter la magnifique demeure entourée d'un muret, au centre d'un jardin, de dame Jade. Elle fut Fleur de Jade, la plus grande geisha de la Maison des Nuages de la félicité, et la « grande sœur » de Fleur de Lotus, avant de racheter son contrat grâce à ses puissants dana (protecteurs-clients), dont le gouverneur lui-même. Elle est désormais une grande courtisane, qui a réussi farouchement à garder un semblant d'indépendance, et demeure l'invitée privilégié du château lorsque le seigneur veut impressionner ses gens lors de réceptions. Ce n'est qu'une hinin, mais ne sous-estimez pas son pouvoir, qui n'a rien d'illusoire...

Pistes pour intrigues

- D'où vient Fleur de Lotus ? Pourquoi a-t-elle autant d'influence sur le conseiller du seigneur ?
- Le Dé victorieux se voit contraint de fermer ses portes : on a tout dévalisé. Qui est-ce ?

LE THÉÂTRE

Le théâtre se trouve dans la rue principale du quartier des plaisirs, si la journée sa façade de bois peinte d'animaux colorés passe presque inaperçue, composé d'un seul rez-de-chaussée (le seul bâtiment de l'île comme cela), c'est la nuit qu'il prend vie.

Les lampions de couleurs qui s'allument dans la rue, ainsi que ses lampes aux motifs animaliers donnent vie aux murs. Les crieurs qui annoncent l'affiche, les spectateurs qui attendent pour entrer et les petits marchands de nourriture ou de friandises qui tentent de profiter de la foule.

Ses tarifs bon marché en font un lieu apprécié pour qui aime la détente sans pouvoir se payer les services d'une geisha ou qui ne désire pas finir dans les tripots. Ainsi nombreux sont les heimin qui prennent place sur les bancs de bois.



L'entrée est une porte à double battant, flanquée de guichet. Le spectateur entre dans la salle et prend place sur l'un des bancs ou s'il a payé le prix fort sur les quelques fauteuils du premier rang.

La scène est large d'une vingtaine de pas, profonde de dix. Un rideau permet de la dérober aux regards. Des lampes sont disposées sur le devant et avec d'ingénieux systèmes réfléchissants éclairent l'espace.

L'atmosphère est souvent surchauffée, lampes et spectateurs contribuent à en faire une étuve, d'autant plus que les ouvertures sont rares afin de ne pas avoir de resquilleurs. D'ailleurs le brouhaha est continu jusqu'au début du spectacle. Certains camelots entrent pour continuer à vendre bonbons et boissons.

Seule la scène est relativement ventilée par des ouvertures sur le coté. Ce qui rend les premiers rangs plus précieux encore. Les loges sont situées derrière la scène, elles gardent tout leur mystère car seul les artistes et les techniciens peuvent y entrer.

La qualité des spectacles est des plus variables, cependant la renommée grandissante de la ville attire de plus en plus les troupes reconnues. Le plus souvent sont joués des Kyôgen ou du Nô, le régisseur passe pour un excellent metteur en scène de farces.

Pistes pour intrigues

- Une troupe d'acteurs renommés vient d'arriver en ville. Elle s'installe au théâtre. C'est là que commencent les vols. Mais y'a-t-il vraiment un rapport ?
- Le conseiller du seigneur fait jouer une pièce intitulé « le fou régnant », la ville enfle de rumeurs. Naoki n'aurait-il plus toute sa tête ? Pourquoi Yabu a-t-il fait cela ?

OTOKURA, SERVANTE DE DAME JADE

Feu 2

Air 2(Intuition 4)

Terre 2

Eau 2(Perception 4)

Vide 1

Avantages : Don Inné (Empathie : ressent les émotions vive d'une personne)

Désavantages : Coeur tendre, Incapable de mentir

Cette jeune femme de 18 ans est très sensible à l'état de sa maîtresse, elle est venue à Takaoka pour apprendre à être une geisha, mais sa situation actuelle au service de Dame Jade la satisfait finalement pleinement.

Pistes pour intrigue

- Otokura est une des rares personnes à savoir que dame Jade a une influence énorme sur le contrôle de la ville. Elle serait une alliée de poids pour faire mettre à la porte le conseiller du seigneur, qui s'en remet beaucoup à sa maitresse (par l'intermédiaire de Fleur de Lotus)
- Dame Jade est un mystère, on raconte même qu'elle aurait été l'amante du précédent daimyo, maintenant shinpu au temple des fruits verts... Elle aurait donc la main mise sur la ville depuis presque deux générations... D'où vient cette femme ?

LE CRABE TORCHÉ

Vous serez toujours le bienvenu là-bas, l'alcool y est moins cher que dans les maisons voisines mais la clientèle n'y est pas la même. Il vous faut choisir lorsque vous êtes dans la ruelle ombragée entre les bruits d'exclamation du théâtre et le brouhaha assourdissant du Crabe Torché. Inowe est toujours heureux de voir du monde dans son établissement, encore plus quand il s'agit de samurai. C'est grâce au bouche à oreille que la taverne continue à faire recette. Le nom, Crabe torché, est un hommage d'Inowe pour ses plus fidèles clients.

Le mobilier intérieur est de facture simple mais très résistant. Il a bien fallu... Après plusieurs rixes qui s'y sont déroulées, le patron a réfléchi pour adapter l'intérieur en fonction de ses clients. Malgré quelques interruptions des autorités locales au cours des ans, « Le Crabe torché » continue à rester ouvert. Les bagarres y sont moins nombreuses qu'avant, surtout depuis que des habitués gênés ont commencé à intervenir. Les débuts ont été assez chaotiques (il y avait un grand nombre de participants à ces rixes)... Mais depuis le dernier « incident » où un homme a fini dans la rivière et s'y est noyé, le calme semble plus ou moins revenu.

La richesse du sake vient du commerce de Yogo Kao (Cf. « Quartiers des entrepôts »). Ce marchand entendit parler de l'établissement et de l'apaisement que certains types d'individus ressentaient là bas. Il décida d'en tirer profit et racheta la taverne. Il laissa Inowe s'en charger comme façade. Depuis nombre de samurai de passage, tous clans confondus, viennent grossir le flot de heimin qui fréquente l'endroit. En fin de soirée, après s'être fait plaisir dans le quartier et avant de songer à passer dans



des maisons de courtisanes moins renommées, il n'est pas rare de passer un moment au Crabe Torché. Yogo Kao rend fréquemment visite à l'établissement. Il s'entretient souvent avec son ami Kuni Saito (Cf. « Kuni Saito »).

Malgré sa réputation sulfureuse, vous ne trouverez en apparence rien d'illégal au « Crabe torché », pas de jeu d'argent organisé par le tenancier, pas de combats planifiés. Les autorités gardent toujours l'œil dessus. En apparence seulement... Car dans l'arrière salle se joue un tout autre drame. Yogo Kao importe en ville du vide liquide... Il profite de la taverne pour écouler une partie de son stock (le reste se faisant sous le manteau).

On croise souvent Koyasu l'aiguiseur de lames (Cf. « Quartier du métal ») dans la salle de la taverne, il est toujours en grande conversation avec des samurai. Certains disent qu'il trafique... Mais quoi de plus normal pour un aiguiseur que de parler avec des porteurs de sabres ?

Prenez garde en sortant à ne pas bafouer l'arrêté interdisant aux clients du « Crabe torché » de ne pas se rassembler sur les deux rues entourant le bâtiment. Il y a longtemps un ronin ivre y a insulté un lutteur de Mizu-do sortant du théâtre après une représentation. Le résultat ne fut pas beau à voir ! L'arrêté fut proclamé suite à cet incident.

Piste pour intrigue

- Voir description même du lieu !

LE JEU DU VIDE ET DES ÉLÉMENTS

Voici un petit jeu sans prétention pour agrémenter vos parties de L5R qui pourraient se dérouler dans un tripot de Ryoko Owari Toshi, Otosan Uchi ou Toshi Ranbo et surtout ici à Takaoka. Il s'appelle le Jeu du Vide et des Éléments.

Le jeu se joue avec 1D6 et 6 pions par autant de joueurs. Chaque pion représente un bu car évidemment on joue de l'argent dans les tripots des grandes villes rokugani.

Règle du jeu

Chaque joueur possède six jetons dont le but est de se débarrasser pour gagner la partie. Au gré des joueurs, un jeton équivaut à un zeni, un bu ou un koku.

Pour commencer, on tire au sort qui va jouer en premier. Les joueurs jettent le D6 chacun leur tour et celui qui fait le plus petit chiffre commence. En cas d'égalité, on

rejette le dé jusqu'à ce que les joueurs soient départagés. Le jeu peut débuter...

Le premier joueur lance le D6. S'il fait un 6, il place un jeton dans le Néant ; ce jeton ne reste plus en jeu et ira au gagnant. Pour tout autre chiffre, le joueur place son jeton sur le chiffre correspondant. La case occupée ne peut plus recevoir de jeton. Le joueur a ensuite le choix :

- Soit il relance le dé pour tenter de se débarrasser d'un autre jeton
- Soit il donne le dé à son voisin de gauche et son tour est terminé

On peut lancer le dé autant de fois qu'on le désire mais si le joueur qui a le dé fait un chiffre dont la case est déjà occupée par un jeton, il ramasse tous les jetons posés sur les Éléments et donne le dé à son voisin de gauche.

Exemple

Kakita Kametsu, joueur invétéré a gagné le tirage au sort et lance le dé. 2 ! Il place un jeton sur la case 2. Il décide de relancer le dé. 5 ! Il pose un jeton sur la case 5 ! Se sentant en veine Kametsu se dit qu'il peut relancer une fois encore. 6 ! Il pose un jeton dans la case Néant, ce jeton ne sera plus joué. Complètement obnubilé par la gagne, Kametsu relance le dé et fait un 4. Il pose un jeton sur le 4. Il regarde son ultime jeton et se dit que ce serait dommage de s'arrêter en si bon chemin. Il relance le dé ! 2 ! Manque de chance la case est déjà occupée. Kametsu ramasse les 3 jetons placés dans les cases Éléments et donne le dé à son voisin. Il doit maintenant attendre que le dé lui revienne

Le nombre de joueurs n'est pas limité mais pour des parties rapides, comptez quatre cinq joueurs. La tactique fait partie du jeu, il peut être intéressant de se liguer contre un adversaire. Il faut savoir s'arrêter à temps pour laisser un nombre de cases restreint à son adversaire suivant. Bien entendu, le joueur qui reçoit le dé est obligé de jouer, il ne peut passer son tour. Le premier joueur à avoir réussi à se débarrasser de tous ses jetons gagne tous les jetons posés dans le Néant et sur les Éléments. Le croupier garant de la bonne observance des règles prélève quant à lui un jeton de dîme.

52

3

2

4

1

5



NEANT

VOIX DE ROKUGAN - WEBZINE NUMERO 12

LE QUARTIER DES SAVEURS

PRESENTATION GENERALE

Le quartier des saveurs est le quartier qui vous accueille lorsque vous arrivez à Takaoka par la route de l'Est. Si vous arrivez un jour de marché, la ville vous semblera être une fourmilière et ce sont les étals qui borderont votre route jusqu'à la rue des saveurs, une des rue les plus animées de la cité.

Le quartier des saveurs jouxte le quartier des subtilités à l'ouest. On y trouve des échoppes ayant trait à la nourriture : auberges, restaurants et boutiques.

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

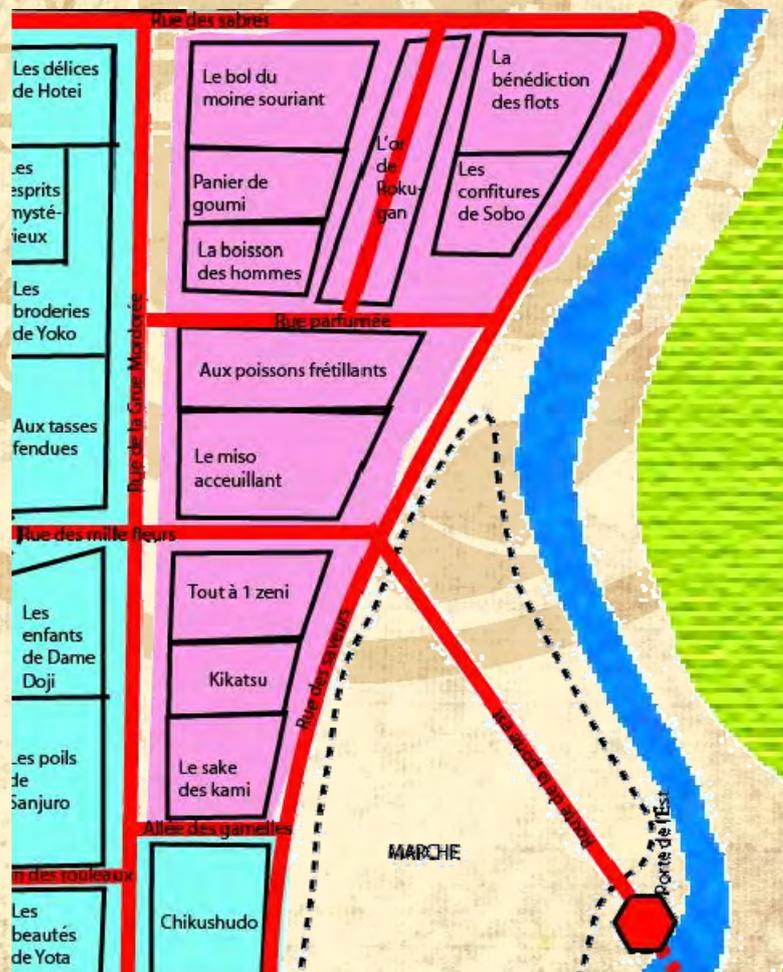
Bâtiments

- Le Bol du moine souriant est une auberge qui touche le quartier des autorités, il n'y a donc jamais de débordements là-bas. C'est une auberge tout ce qu'il y a de plus classique.
- Le Miso accueillant paraît plus convivial que le Bol du moine souriant, souvent un amuseur public vient le soir faire un petit spectacle : c'est Toshi, un moine voyageur.
- Le Sake des kami est une brasserie de sake qui s'est établie ici il y a 50 ans. C'est une entreprise familiale dans laquelle travaillent actuellement trois générations de brasseurs, le plus ancien est Genko. C'est le fournisseur officiel des échoppes de la ville (même si ces dernières importent également une quantité non négligeable du célèbre breuvage) et malgré quelques affaires louches il y a quelques années, tout paraît maintenant calme.
- La Boisson des hommes est une brasserie de shoshu (distillerie de sake en fait), qui est récente dans la ville. La famille de brasseurs de sake a vu d'un mauvais œil l'arrivée d'un concurrent mais Ikuzo, le gérant, a finalement réussi à se faire accepter à Takaoka. La bâtisse est remuante et on y fait goûter à tour de coupelles, le bon shoshu de Ikuzo.
- La Bénédiction des flots est une poissonnerie qui date de la création de Takaoka, une estampe de Kashima, le protecteur de la rivière (Cf. Quartiers des entrepôts) en orne l'entrée.
- Aux Poissons frétilants est une poissonnerie en concurrence avec la Bénédiction des flots. Elle présente bien évidemment le même panel de produits mais prépare également des plats tout faits (une section traiteur en somme). Elle ne bénéficie pas de la renommée de son rival puisqu'elle est implantée depuis moins longtemps à Takaoka mais le commerce fonctionne bien.
- Kikatsu est un restaurant d'un nouveau genre (restauration rapide), c'était à l'origine un restaurant traditionnel mais l'arrivée d'une nouvelle employée a changé la donne et l'équilibre « commercial » des restaurants du quartier.
- Tout à un zeni est une épicerie qui porte bien son nom, les articles là-bas sont tous à bas prix, et quand il s'agit d'alimentaire, on sait combien c'est important !
- L'Or de Rokugan est une galerie d'épices qui encadre tout à fait la rue qui porte le même nom, ainsi en cheminant dans cette rue vous pouvez acheter des épices venant de tous les horizons. L'ambiance est très exotique et les senteurs assez fortes (ce qui masque beaucoup les odeurs de poissons des deux poissonneries proches)
- Les Confitures de Sobo est une échoppe tenue par une très vieille femme qui propose à la vente nombre de produits dérivés des fruits (sa famille est une des familles qui exploite les vergers au nord de Takaoka). Les produits les plus recherchés sont la gelée de goumi (aux vertus curatives) et l'étrange boisson gazeuse aux fruits que la sympathique grand-mère arrive à confectionner.
- Panier de Goumi est un magasin de fruits et légumes. La spécialité locale étant les fruits, l'étal qui se voit le plus est empli de goumi, de pommes et de nèfles. Cependant la tenancière du magasin propose à tous ses clients un panel de fruits et légumes les plus variés, après tout, c'est ici qu'on vient faire les courses pour le quotidien.
- Le marché est un marché temporaire, il est actif les 2, 5, 6, 9, 12, 13, 16, 19, 20, 23, 26, 27^{ème} jours de chaque mois, les étals sont fermés les autres jours mais restent néanmoins en place (pour information, sur un mois français qui commencerait un lundi, ça ferait chaque mardi, vendredi et samedi).

Rues

- L'allée des gamelles, c'est une allée qui sépare la brasserie le sake des kami du pâté de maison qui abrite l'animalerie Chikushudo, c'est donc une rue assez animée et bruyante.
- La rue des mille fleurs est une longue rue de Takaoka, elle traverse le parc des cinq érables. C'est une rue très agréable qui fleure bon les parfums de fleurs
- La rue des saveurs longe le marché et le quartier des saveurs. En y flânant (surtout les jours de marché) vous pourrez profiter de tous les services des marchands.
- La rue parfumée peut porter ce nom pour deux raisons : soit vous êtes positif et vous trouvez que cela sent bon les épices, soit vous êtes grognon et affirmez que cela sent le poisson ! C'est au choix.
- La route de la porte Est mène à la porte est et traverse l'esplanade du marché
- La rue des sabres marque la démarcation avec le quartier des autorités, c'est une rue calme et disciplinée, la proximité avec les baraquements des gardes de la ville n'y est pas pour rien. Cette ambiance ne déplaît évidemment pas aux commerçants qui bordent cette voie.
- La rue de l'Or de Rokugan (Cf. paragraphe précédent sur les bâtiments)
- La rue de la Grue mordorée est LA rue raffinée de Takaoka. Pourquoi ? Parce qu'elle borde le quartier des subtilités. Même si les échoppes les plus sophistiquées ne sont pas forcément dans cette rue, de par son nom et sa situation, la rue bénéficie d'une excellente réputation (il faut avouer qu'on préfère se rappeler en tant que visiteurs la rue de la Grue Mordorée que la Rue de la Porte Nord...)

CARTE





BONUS

LE MARCHÉ

Lieu de vie par excellence. Si dans une ville les temples sont l'âme, le quartier noble son cœur, le marché en est l'estomac.

De tous les lieux d'une cité, c'est toujours au marché que la vie se fait la plus présente. Les paysans venus des fermes proches y croisent les citadins en quête de biens. Le marché est situé à un croisement, celui entre la route de l'Est et la route des saveurs.

C'est un espace de terre battue, des crevasses courent tout du long dans un réseau aussi complexe qu'aléatoire. Toujours humides, ces ornières sont souvent pleines de liquides et de déchets au mieux identifiables. Au marché, il est souvent salutaire de ne pas regarder ce qui se passe à vos pieds.

Le marché est cependant bien entretenu, bien qu'individuel et entretenu par chacun, les étals sont protégés du soleil et de la pluie par leur toit en paille de riz ou natte de roseau voire de tissus. Les présentoirs sont tellement serrés que de loin le marché semble fait d'un bloc aux entrées étroites.

En périphérie les vendeurs les plus pauvres vendent quelques produits et quittent les lieux, étalés au sol sur une couverture, ou tenus en main. Des enfants achètent quelques friandises, comme de jeunes pousses de bambou cuite à la vapeur et contenant une larve.

Si vous l'abordez par le nord ouest, c'est à dire par son entrée principale venant du croisement, les premiers étals vous régaleront par leurs senteurs et les cuisinières seront à vos soins. Ici le confort est frugal, debout pour grignoter une brochette, attablé sur un banc devant le bol de soupe de nouilles, les clients sont des ouvriers, des serveurs.

Dans son carré, la cuisinière mène son univers à bout de bras et de louche, ici un foyer, là de l'eau, des bassines de nouilles fraîches, du soja, salade coupée, et autres ingrédients. Elles discutent entre elles, échangeant avec gouaille des potins.

En vous enfonçant plus encore dans les passages étroits, au point que croiser une personne devient presque un exercice de contorsionniste, votre monde commence à se réduire à cet univers de son, d'odeur et de couleurs particulières.

Bordés par les étalages, le chemin n'offre que deux angles de vue : devant et derrière. Sur les cotés, entre les

piliers de bambou des étals, les matrones et les piles de produits la vision se perd dans une forêt sans arbres.

Les maraîchers exposent leurs produits frais selon la saison, là encore les matrones sont dans leurs univers, assises sur un petit tabouret, elles sont perchées, îles vivantes au milieu d'un océan de fruits et légumes. La plupart proposent aussi des produits issus de la cueillette : bottes de menthe sauvage, citronnelle, basilic, gingembre, réglisse, piments préparés en paquets de dix sur des feuilles.

L'odeur vous avertit que vous arrivez dans le carré des boucher et poissonniers, les mouches aussi. Produits de la chasse exposés ou simples bétails, tout est frais. Les volailles peuvent être achetées vivantes : tenues captives dans d'habiles paniers d'osier. Les poissons sont maintenus en vie dans des baquets plein d'eau, les grenouilles dans des sacs humides. C'est ici que l'on trouve aussi les larves de fourmi bouillies, les criquets et autre vermines grillées ou vivantes, ou encore les serpents et reptiles.

Vos pas vous mènent ensuite dans l'allée des vendeurs de riz, avec leurs gros sacs, ils occupent le sud du marché, permettant aux charrettes et porteurs de venir charger et décharger dans leurs arrières boutiques. Riz blanc, noir, collant, toutes les variétés et quantité. Souvent les hommes s'occupent de ses étals, le travail y étant plus physique.

Enfin le carré des épices et produits particuliers. Tabac, sel, épices plantes séchées, bois précieux, papier pour les prières à offrande, la liste est longue et variée selon les saisons, les lieux et les arrivages. Les commerçantes vous expliquent les propriétés curatives, ou aphrodisiaques de leurs produits.

Alors vous ressortez du passage étroit, clignant des yeux en quittant l'ombre tumultueuse et en reprenant conscience du monde qui entoure cet univers.

AKANE, EMPLOYÉE DU KIKATSU

Il y a un an, alors que son commerce était moribond, Teruo entrepris de changer le fonctionnement de son restaurant, le Kikatsu. En effet, il ne pouvait rivaliser en qualité de plats et de service avec les autres établissements de la ville. Il dût trouver rapidement une solution avant de faire faillite. Teruo décida que la renommée de son restaurant se ferait par sa rapidité à servir les plats et permettrait à ses clients de les emporter avec eux s'ils le désiraient. C'est pourquoi il recruta Akane, une vendeuse d'okonomiyaki très douée et qui cuisine très rapidement.

Cette jeune fille très mignonne errait de ville en ville en portant un énorme teppan (une plaque de cuisson) qu'elle appelle « Ittetsu ». Arrivée au Teruo, sa première besogne fut de mettre en place de nouveaux menus : des okonomiyaki de sa confection à la recette secrète. Les Okonomiyaki sont des sortes de crêpes/omelettes mélangeant viandes, poissons et légumes, le tout, recouvert de la sauce Okonomi faite de vinaigre de saké, de légume et de miel. Akane cuisine avec une dextérité et une rapidité presque surnaturelle.

Depuis son arrivée, l'établissement de Teruo ne désemplit pas et les jours de marché, une longue queue se forme à l'entrée du restaurant attendant l'ouverture. La file d'attente disparaît rapidement après l'ouverture devant la rapidité d'Akane à cuisiner les plats.

On dit que les gens viennent la première fois chez Teruo par curiosité et pour admirer la beauté de sa jeune cuisinière et qu'ils y retournent pour déguster toutes les recettes d'Okonomiyaki présentes sur la carte.

Teruo est conscient de sa chance d'avoir recueilli Akane et il la chérit comme sa fille. D'ailleurs, bon nombre de clients sont persuadés qu'il s'agit réellement de sa fille. Akane, quant à elle, est enfin heureuse d'avoir trouvé un toit pour se loger depuis la disparition de sa famille.

Sa famille, voilà bien un point sur lequel elle reste muette. Même Teruo ne sait que peu de choses sur ce sujet. Un jour un vieux marchand de la famille Yasuki, de passage en ville, la reconnut et fut très surpris de la rencontrer. Il s'adressait à elle comme si elle était une dame de la cour ce qui ne manqua pas de surprendre les habitués. Akane s'esquiva et le vieux samurai comprit qu'il l'avait mise mal à l'aise. Il se contenta de finir son repas et quitta les lieux après avoir déclaré en s'inclinant respectueusement : « Vos Okonomiyaki sont aussi bon que ceux que préparaient votre père, Akane-sama. »

La prospérité de la maison Kikatsu attise la jalousie des restaurateurs voisins qui n'arrivent pas à atteindre son volume de clientèle. Les restaurants alentours ont envoyé des « espions » afin de mettre à jour la raison d'un tel succès qui tient en deux points capitaux : les recettes si mystérieuses et la rapidité de cuisson des plats qui semble invraisemblable. Pour la recette, le secret vient des diverses sauces Okonomi qu'Akane prépare à l'abri des regards indiscrets et dont les compositions exactes demeurent aujourd'hui inconnues. Pour ce qui est de la cuisson, elle est bien « magique ». En effet, un shugenja du clan du Scorpion réalisa que le kami du teppan avait été éveillé et cuisait les ingrédients sans qu'il soit nécessaire d'attiser le feu qui se trouve dessous. Le scorpion vit la cuisinière faire appel au kami en le nommant « Ittetsu ». Alors un dragon de feu,

invisible pour le commun des mortels, jaillit du teppan et dora les okonomiyaki à point. Le shugenja, fidèle à sa nature perfide du clan du Scorpion, se dit qu'il pouvait faire chanter la jeune fille en l'accusant de sorcellerie mais c'est alors qu'il goûta à l'okonomiyaki que lui avait préparé Akane. Devant la saveur fabuleuse du repas, il abandonna l'idée de nuire à la cuisinière. En quittant le restaurant, il aperçut le mon du clan du Dragon sur la plaque de cuisson suivi du Kanji « Ittetsu ». Le shugenja monnaya cette information auprès des restaurateurs voisins tout en sachant pertinemment que cela ne leur servirait à rien. En effet seul un shugenja de la famille Agasha peut maîtriser ce teppan.

Piste pour intrigue

- Qui n'aimerait pas avoir un teppan magique ? Le restaurant est mis à sac. On fait appel aux PJ pour trouver le coupable. Sauront-ils voir ce qui se cache derrière cette jeune femme ?

GENKO, GRAND PÈRE DE LA BRASSERIE LE SAKE DES KAMI

Genko est un brasseur, un fabricant de sake et d'alcool de riz. Il est soupçonné d'avoir fraudé sur la marchandise de nombreuses fois, mais arrive toujours à se jouer des autorités locales. Et pour cause ; c'est un membre important du K. Un maître chargé de surveiller les PJ qui vont se montrer trop curieux. C'est un vieillard à l'air inoffensif et toujours très sympathique avec les PJ et les villageois. Seuls ses 2 lieutenants, ses deux fils, connaissent le fin mot de l'histoire.

Air 3 (Intuition 5)

Feu 3 (Intelligence 4)

Eau 3 (Perception 5)

Terre 4 (Constitution 3)

Vide 3

Avantages : Riche, Relations (K.), Honneur apparent, Inoffensif

Désavantages : Sombre secret (K.)

Piste pour intrigue

- Pas de piste... Il n'y a jamais de piste pour ce genre de personne...

SHENKUEI, PROPRIÉTAIRE « AUX POISSONS FRÉTILLANTS »

Cinquième fils d'un riche marchand d'épices des terres du Clan du Dragon, Shenkuei décida à 15 ans de partir de la maison familiale pour tenter sa chance par lui-même. Son père lui confia un petit pécule ainsi qu'une lettre de recommandations afin de faciliter ses débuts, montrant ainsi qu'il approuvait et respectait cette démarche.

Shenkuei fit donc route vers les terres de la Licorne où il trouva une place de domestique au service d'un marchand. Le travail était rude mais Shenkuei y mettait du cœur, économisant le moindre zeni sur lequel il mettait la main. Il devint très vite ami avec le vieux cuisinier de son maître, qui lui transmit une partie de son savoir. Shenkuei se rendit rapidement compte que la cuisine lui plaisait. Il décida de faire fortune ainsi.

Après trois ans de service et d'apprentissage, Shenkuei découvrit dans le bureau de son seigneur une série de parchemins contenant des recettes inhabituelles et des mélanges d'épices inconnus. Il demanda à son maître où celui-ci s'était procuré ces merveilles afin de pouvoir s'en procurer une copie. Par chance, extrêmement satisfait de ses services, l'homme lui répondit : « Ces parchemins sont une erreur de livraison d'un de mes fournisseurs. Si tu les veux, prends-les. »

Shenkuei sentit que cet événement était un bon présage... Quelques mois plus tard, il prit congé de son service et repartit sur les routes.

Il est arrivé il y a quelques mois à Takaoka, où, utilisant toutes ses économies, il put racheter une poissonnerie au bord de la faillite pour y établir son commerce. Il n'eût aucune peine à passer un accord avec le marchand d'épices voisin afin de pouvoir réaliser ses recettes exotiques. Il travaille avec des copies des parchemins, les originaux sont en lieu sûr...

Shenkuei

Air 2 (Intuition 4)

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 3

Terre 2 (Constitution 3)

Vide 2

Avantages : Chanceux (niveau 2), objet Gaijin (parchemin de recettes)

Pistes pour intrigues

- On dérobe à Shenkuei ses parchemins secrets. Il n'ose pas en parler alors raconte qu'on lui a volé des bijoux. Comment faire pour retrouver un voleur dont on ignore même le butin ?
- Le véritable propriétaire des parchemins secrets arrive à Takaoka après des années de recherche. Il ne veut que récupérer son bien mais décède dans de bien étranges circonstances. Shenkuei est bientôt accusé mais est-il réellement coupable ou alors est-ce cet étranger arrivé peu de temps après celui qui a été tué ?
- Une des épices que voudrait utiliser Shenkuei est introuvable à Takaoka. Par l'intermédiaire de Yasuki Tanabe, Shenkuei demande aux PJ de lui en ramener de leur prochain voyage. Par le plus grand hasard on donne le nom de cette épice à une drogue puissante à Ryoko Owari Toshi. Le pauvre Shenkuei aura bien du mal à prouver qu'il n'est pas un trafiquant de drogue.

LE QUARTIER DES SUBTILITES

PRESENTATION GENERALE

Le quartier des subtilités est le plus récent de Takaoka. Certains l'appelaient à sa création le « quartier futile » ou le « quartier inutile » car aux débuts de la cité, un tel quartier n'était pas des plus primordiaux à développer. On ne pense à peindre ses volets que quand ils sont posés. Il s'avéra pourtant rapidement essentiel pour que la ville prospère. Peu de samurai se seraient établis ici s'il n'y avait pas eu un tel endroit.

Depuis que le quartier s'est développé, plusieurs échoppes ont vu le jour. Certaines ont périclité, d'autres se sont installées. Quand les propriétaires changent, les spécialités des magasins restent les mêmes. Un nouveau propriétaire reprend simplement le bail.

Même si Takaoka n'est pas ce qu'on pourrait appeler une grande ville, les artisans résidents proposent tout de même un travail de grande qualité. On est loin des plus grands artistes des mégapoles de Rokugan, mais vous ne serez pas trompés sur la marchandise. Tout le monde prend son travail très à cœur et jusqu'ici, on n'a jamais vu un acheteur faire un retour de produit !

LISTING DES BÂTIMENTS ET DES RUES

Bâtiments

- La Fleur de cerisier est une auberge qui se situait il y a longtemps dans le quartier des saveurs, elle a migré dans le quartier des subtilités dès que celui-ci a vu le jour. Depuis lors, elle permet aux visiteurs de résider dans le quartier de Takaoka ayant le plus de cachet. Actuellement un magistrat itinérant du nom de Doji Isako réside ici.
- Les Bijoux de Kimi-chan. Kimi est la sœur du forgeron qui tient les Lances de Bishamon dans le quartier du métal. Ils travaillent tous les deux en parfaite adéquation : lui traite les grosses pièces quand Kimi retravaille les chutes de métal et utilise l'atelier de son frère pour la plupart de ses confections complexes. L'implantation de la boutique près du quartier des autorités et du pont de Mugen (accès au quartier noble) est tout à fait réfléchi puisqu'elle permet à Kimi de bénéficier de la sécurité de l'endroit.
- Fragrances d'ailleurs est une boutique tenue par un vieux samurai du clan de la Grue qui a dépassé l'inkyo et passe ses vieux jours à tenir une échoppe comme il a toujours voulu le faire. Doji Matsuura à sa vie durant commercé au nom de son clan dans les milieux les plus raffinés de l'Empire, sa liste de contacts est longue comme le bras. Pourtant ici, il vit une vie simple de contentement et de travail bien fait : une retraite parfaite.
- Les Feuilles séchées est une échoppe qui borde le parc des cinq érables. Un vendeur de tabac et de thé s'y est installé lors du règne de Yoshino Uruku (le fils aîné de Mugen et Aiko – les fondateurs de la ville), un grand amateur de tabac.
- Les Pieds au sec dans la maison. Dans une région avec autant de bras d'eau, les inondations peuvent être légion... Les fuites aussi ! C'est ce qu'un marchand de passage a vite compris. Il s'est installé à Takaoka et la ville s'est ainsi vue dotée d'un fabriquant de tuiles.
- Les Feuilles d'or jouxte le quartier des savoirs et l'école Itchinisan, c'est une échoppe de fabricant de papier. Le couple tenancier de la boutique se partage le travail : la femme est à la confection et l'homme à la vente. Dans ce magasin on peut trouver du papier classique, du papier pour l'origami, du papier pour o-fuda (papier de prières), etc. Chaque visite dans la boutique (et pour un achat), vous vous verrez offrir un minuscule origami.
- Les beautés de Yota est une boutique d'estampes. Au premier abord rien de particulier n'émane du magasin, ce n'est qu'en vous enfonçant un peu plus dans l'arrière boutique que vous comprendrez de quoi il retourne.
- Le parfum des couleurs est une teinturerie de luxe. Rien à voir ici avec les teintures sales et répugnantes des eta. Ici on fait de l'art, ici on teint de toutes petites pièces de kimono et ensuite on les assemble, ici monsieur on peint sur la soie !
- Les broderies de Yoko est l'enseigne d'une tisserande situé au nord du quartier des subtilités. C'est une femme aigrie et sûre d'elle, elle réalise des broderies de qualité mais son caractère ne donne pas envie de se rendre dans l'échoppe. Elle raconte tous les potins de la ville et n'hésite pas à en inventer. Le sujet qu'elle préfère : la boutique l'Aiguille du ciel, au sud du quartier et sa grande rivale, Meileki la couturière qui tient le petit atelier.

- Les Esprits mystérieux est une boutique de babioles mystiques en tous genre, la divination est aussi monnaie courante là bas.
 - Les Délices de Hotei est une confiserie près de l'auberge du Moine souriant. La femme du seigneur Naoki, la bienaimée Yoshino Atemi vient très souvent faire ses emplettes ici avant de se rendre dans les diverses boutiques du quartier : elle ne manque jamais une visite chez le confiseur !
 - Aux Tasses fendues est une maison de thé à la coutume très étrange. Lors de sa création, les gérants avaient du mal à joindre les deux bouts... Ils décidèrent contre toute attente d'ouvrir tout de même leur salon même si pour cela ils devaient faire la mendicité. Ils réussirent à se procurer un superbe service de dix tasses déposé là par un anonyme bienfaiteur. Toutes les tasses étaient ébréchées. Si pendant la première semaine personne ne vint dans la maison de thé, les odeurs de délicieux breuvage firent enfin affluer les clients. Tous furent servis dans des tasses ébréchées, c'est de là que vient le nom de l'échoppe. Et depuis ce temps, toutes les tasses de la maison de thé sont fêlées, même lorsqu'elles sont neuves, elles sont soigneusement fendues par le propriétaire, qui pour rien au monde n'oubliera le geste si gentil d'un samurai il y a très longtemps.
 - Chez Hei, est une boutique de vente de nourriture à emporter, vous pourrez déguster ici brochettes et ramen. Vous n'aurez plus qu'à aller au parc des cinq érables ou vous assoir sur l'allée de la vue de Mugen pour profiter de votre repas.
 - Les Enfants de dame Doji est une adorable boutique de fleurs. On donne ici des cours d'Ikebana et on vous vend de superbes compositions. Un espace dédié aux bonsai agrémenté le fond de la boutique, on y voit souvent Shijiro, un des yoriki du magistrat de la ville.
 - Les Poils de Sanjuro est une boutique de vente de pinceaux et d'autres accessoires pour la calligraphie. Sa position stratégique, près du quartier des savoirs, est très bénéfique pour Sanjuro.
 - L'Aiguille du ciel est tenue par la couturière Meileki, rivale de la pimbêche Yoko (des broderies de Yoko). Si Meileki n'a pas un physique très attrayant, elle est très habile de ses mains et ses talents de couturière sont admirables. Elle n'est pas ouvertement sympathique car elle est très timide mais elle réalisera tous vos travaux avec soin. Qui plus est elle est éminemment plus agréable que Yoko (même si elle ne réalise pas de broderies très complexes).
 - Un Saya pour toi est presque un hypermarché pour accessoires d'armes, ici vous pourrez presque tout trouver et si vous ne pouvez pas le trouver, vous pourrez faire une commande spéciale au patron. Tsuba, tsuka, cordons de soie, galuchat, présentoirs, tout est là !
 - Chikushudo est un magasin d'animaux de compagnie, on y trouve beaucoup de races différentes. Les animaux de compagnie sont un produit de luxe, complètement inutile donc absolument indispensable.
 - Parc des cinq érables est un lieu populaire et très agréable, il est un peu le cœur du quartier.
- ### Rues
- La rue des artisans du bois est au sud du quartier, elle vient tout droit du quartier du bois (décrite dans « le quartier du bois »)
 - Le chemin des rouleaux, c'est la rue des écoles, c'est d'ailleurs un nom que lui prêtent souvent les habitants de la cité. Dans le quartier ce chemin dessert la boutique de pinceaux et le vendeur d'estampes
 - La rue petite, c'est un tout petit passage menant aux berges des canaux
 - La rue des mille fleurs, c'est la rue la plus jolie de la ville, elle mène aux parcs des cinq érables et longe le fleuriste Les enfants de Dame Doji. Toutes les échoppes de la rue s'arrangent pour fleurir leurs devantures
 - La rue de la porte nord, traverse entièrement la ville selon l'axe nord-sud
 - La rue haute, c'est une rue aussi peu longue que la rue petite, elle mène également à l'allée de la vue de Mugen. Elle bénéficie des délicieuses odeurs qui s'échappent de la boutique de parfum toute proche
 - L'allée de la vue de Mugen porte ce nom en hommage au créateur de la cité et surtout car la demeure de Mugen, dans le quartier noble, donnait pleine vue sur le quartier des artisans et sur cette berge.

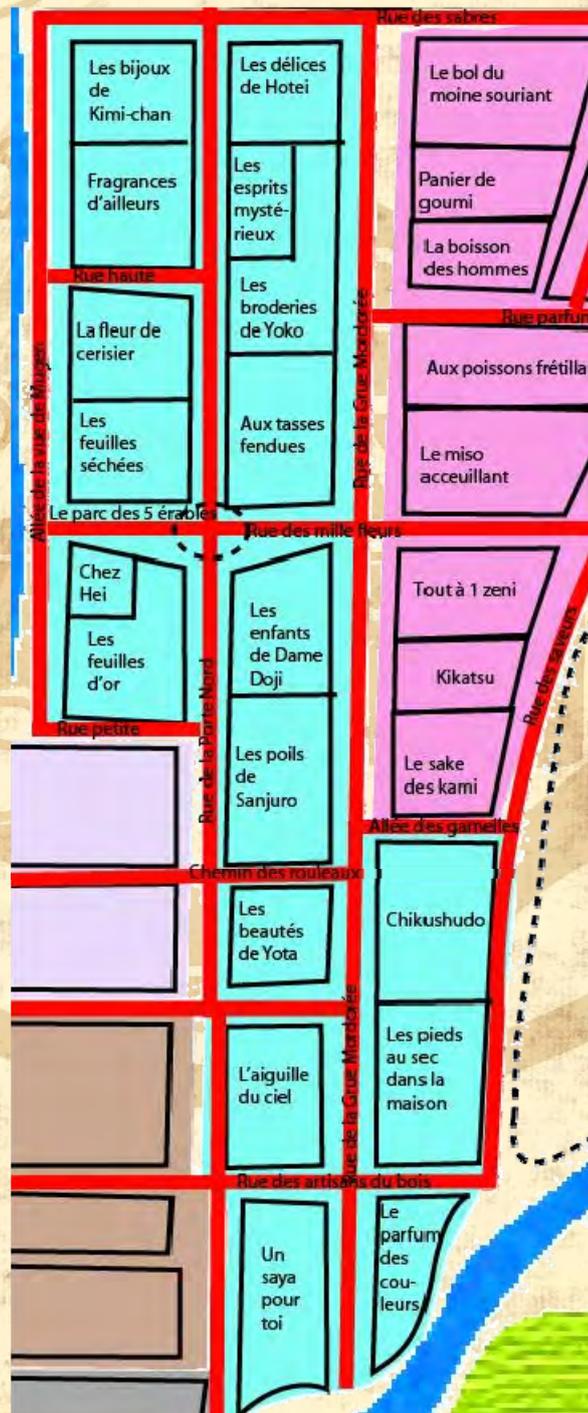


- La rue des sabres marque la démarcation avec le quartier des autorités
- La rue de la Grue mordorée (Cf. « quartier des saveurs »)
- La rue des saveurs, elle marque la limite est lorsque l'on se trouve au sud du quartier. Elle marque la séparation physique d'avec le marché.
- La rue des gamelles se situe juste à côté du quartier des saveurs (Cf. « le quartier des saveurs »)

Ponts et quais

- Le pont de Mugen est celui qui dessert le quartier noble, il est tout proche de la bijouterie de Kimi-chan. C'est un pont de bois clair, il est gravé de plusieurs grenouilles, toute la bouche ouverte ; elles sont sensées aspirer le bonheur.

CARTE





BONUS

DOJI ISAKO, MAGISTRAT ITINÉRANT, COURTISAN RANG 2

Feu 2(Intelligence 3)

Air 3 (Intuition 4)

Terre 2 (Volonté 3)

Eau 2 (Perception 3)

Vide 3

Avantages : Relation mineure (dans le clan Scorpion), Ingénieux, Eloquent

Désavantages : Contrariant, Douillet, Fier, Vaniteux.

Elève typique de l'école de la Langue pendue, Doji Isako est un courtisan ayant bénéficié des enseignements particuliers d'un ami haut-placé dans le clan du Scorpion. Il a été ensuite nommé Magistrat Itinérant et a prît ses fonctions à Kyuden Hida. En poste durant deux ans, il fit preuve d'une incroyable inefficacité au niveau judiciaire, mais a su nouer des liens auprès de certains officiers du Crabe, cela est très profitable pour son école. C'est d'ailleurs ce qui lui a permis de bénéficier d'une promotion. A la demande du daimyo du clan du Crabe lui-même, il devait être envoyé Ryoko Owari Toshi mais sa sensei préféra cependant le faire voyager plus au nord. Isako est en transit à Takaoka. Il a déjà participé à une affaire en ville (Cf. « Quartier des heimin »)

Pistes pour intrigues

- L'affaire de Sans Voix ressurgit, la famille du défunt samurai revient en ville (Cf. « quartier des heimin »)
- Isako commence à courtiser la jeune fille du seigneur. E n'est pas du goût de tous, y compris du seigneur lui-même qui a entendu parler de la réputation de Doji Isako. Il l'envoie régler une affaire de rapt dans un des petits villages jouxtant Takaoka. Les PJ l'accompagnent.

PARC DES CINQ ÉRABLES.

Au centre du croisement de la rue des Milles Fleurs et celle de la Porte Nord se trouve cinq grands érables formant une sorte d'arc de cercle ouvert sur l'ouest.

De la fin du printemps aux prémices de l'hiver on peut y retrouver de nombreux heimin venus passer les derniers

instants du jour alors que Dame Amaterasu rougit en découvrant sa chambre pour la nuit.

D'habiles commerçants ont placé aux divers angles des débits de boissons et de nourriture. Le petit parc devient rapidement un lieu d'échanges enjoués et gais. Véritable lieu de vie, c'est l'une des rares distractions raffinées que les ouvriers des autres quartiers peuvent s'offrir.

Hélas il arrive aussi que des débordements aient lieu, le plus souvent lorsque la nuit se fait plus sombre et la présence du Seigneur Lune plus tangible. Il est alors temps pour tous de rentrer chez soi afin de dormir avant d'entamer une nouvelle journée de labeur.

LES BEAUTÉS DE YOTA

Les beautés de Yota tient son nom d'une ancienne geisha très renommée à Otosan Uchi et dont la renommée a traversé tout l'empire. Il se trouve dans une rue du Quartier des subtilités, près du Quartier des savoirs : la rue de la Porte Nord. Le magasin présente une devanture avenante, propre sur elle qui annonce son nom à l'entrée. Pourtant l'échoppe est munie de rideaux mais également d'une porte coulissante, afin de ne pas montrer ouvertement les produits aux personnes les plus jeunes de l'école d'en face. La grande demeure n'est pas forcément distinguable d'une autre, bien qu'elle occupe tout un pâté de maison.

Au rez-de-chaussée, on trouve le magasin tenu par Hana, une jeune femme très séduisante d'apparemment d'une vingtaine d'années. On trouve en devanture des estampes de bon goût, d'artistes plus ou moins talentueux. Après quelques rayons, on découvre l'essentiel des stocks du magasin : des estampes érotiques. Officiellement, elles n'existent pas... Réalisées par une personne qui se fait appeler Koushoku (sensualité), les estampes présentent des femmes, mais aussi quelques hommes. Les représentations sont très réalistes, de tous les clans, uniquement des samurai présentant les qualités archétypales du clan : des Scorpions luxurieux, des Grues gracieuses, des Lionnes fougueuses, des Licornes exotiques... Toutes ces estampes sont accompagnées d'une légende superbement calligraphiée, souvent un haiku équivoque. Les sujets sont dans des poses ou des tenues clairement provocantes. Toutefois, ces œuvres ne montrent pas toujours qu'un seul thème. Selon Hana, Koushoku peut également faire, sur demande et contre rétribution, une estampe personnalisée. A l'arrière du rez-de-chaussée, la porte donnant sur un escalier est gardé par un yojimbo ronin assis négligemment contre le mur. Si Hana vous y autorise, si vous êtes un client, le yojimbo vous laissera grimper au premier étage.



Le premier étage est bien moins grand public. On y trouve nombre d'objets et jouets érotiques destinés aux adultes. Cela va de simples rubans de soie à des sexes factices sculptés dans du noyer de tailles diverses et finement réalisés. Le choix est très vaste. Ces articles sont en provenance de tout l'Empire, de Ryoko Owari Toshi notamment mais également d'autres cités moins connues. Ces articles sont bien évidemment plus chers que les estampes simples. C'est sans doute pour préserver l'anonymat des achats que Hana, vous emballera soigneusement le tout dans du tissu.

Il y a enfin un autre escalier qui mène au second étage. Là, on trouve les appartements de Hana, ceux de sa fille de huit ans, du yojimbo, des serviteurs mais aussi une petite suite où réside Koushoku... C'est une jeune ronin belle à se damner, anciennement Grue, véritable débauchée qui met sur papier ses fantasmes. Un escalier lui permet d'accéder directement et discrètement au jardin.

Dans le jardin derrière la maison, on trouve un puits réalisé avec art, des cuisines, un petit bâtiment servant à la cérémonie du thé et, entre les ateliers, une pièce qui sert parfois à Koushoku lors de ses nuits licencieuses. Dans le mur du fond, une petite porte permet d'accéder directement à la rue de la Grue Mordorée.

KOUSHOKU, ARTISTE CACHÉE DES BEAUTÉS DE YOTA

Koushoku s'appelait autrefois Asahina Seikosuruko, shugenja du clan de la Grue. Peu talentueuse, elle ne faisait finalement que peu d'efforts pour une chose à laquelle elle n'arrivait pas. Elle avait trouvé une autre occupation, bien plus intéressante : profiter de la vie, connaître le vide liquide, boire du saké, faire l'amour à autant d'amant(e)s que possible. Néanmoins, dans une famille aussi discrète, un tel comportement fut rapidement connu, et son daimyo la condamna au bannissement (en tant que ronin). La jeune Asahina prit le surnom de Koushoku et hanta les routes, utilisant ses charmes pour gagner un peu d'argent en séduisant des mécènes.

Après quelques mois, Koushoku arriva à Takaoka. Rapidement, Hana des Beautés de Yota, remarqua le talent de dessinatrice de la ronin et lui proposa un emploi, un toit et de la nourriture contre des estampes. Koushoku accepta sans se faire prier et rejoignit la boutique érotique. Elle a rapidement pu accéder au réseau de vide liquide de la cité, et profiter de sa beauté et de ses vingt-quatre ans pour vivre une vie aussi dépravée que lorsqu'elle faisait encore partie du clan de la Grue... Koushoku est superbe. Elle a un corps

sculptural, souple et mince, des cheveux longs teints en blancs, des yeux bleus en amandes et une peau pâle et douce. Quand elle se déplace, ses mouvements feraient se pâmer un moine.

Koushoku (ex-shugenja Asahina rang 2)

Feu 2

Air 4

Terre 2 (Volonté 1)

Eau 2 (Perception 3)

Vide 1

Avantages : Beauté Renversante (deux dés lancés sur les jets d'Etiquette)

Désavantages : Faiblesse de Caractère, Joli Cœur (3 points), Mauvaise réputation (débauchée)

Pistes pour intrigues

- La jeune femme tente de séduire un des PJ
- La jeune femme commence à faire circuler des estampes représentant clairement Yoshino Atemi (qu'elle a déjà croisée en ville) et plusieurs hommes. La rumeur enfle, le seigneur demande aux PJ d'enquêter sur ces estampes.

AUX ESPRITS MYSTÉRIEUX

Dans la grande rue de la porte nord se bousculent paysans en visite à la ville et serviteurs affairés. L'échoppe de Yoshida montre encore shoji clos. Des femmes de tous âges se pressent déjà à la devanture : une vieille femme tient bien serré une plaquette en bois gravée de kanji mystiques, deux jeunes femmes bavassent un peu fort et rient aux éclats, d'autres se tiennent en retrait, comme à l'écart et un peu honteuses d'être là. Beaucoup ont en main un petit papier gribouillé de lignes rayées ou non, certainement des listes de courses à faire pour leur maîtresse. Une belle jeune fille paraît perdue dans ses pensées, elle compte les perles d'un fin bracelet de bois qu'elle porte au poignet. Lorsque l'auvent s'ouvre et que Yoshida place les bâtons de bois pour le tenir ouvert, les femmes piaffent d'impatience. Les plus empressées se précipitent à l'intérieur pour observer les étals.

La boutique est petite et enfumée, des serpentins d'encens brûlent dans chaque coin de la pièce. Nombre de petites plaquettes de bois pendent du plafond, y sont

inscrites des formules apaisantes, des imprécations ou simplement des locutions du tao. Certaines semblent être destinées à augmenter la fertilité, d'autres repoussent les mauvais esprits, les plus encombrantes situées en stock impressionnant près de la porte sont sensées apporter richesse et gloire à leur possesseurs.

Le marchand possède une quantité énorme de netsuke de toute forme et de toute matière disposés dans des paniers d'osier à même le sol. Les plus jolis sont exposés sur des étagères bien en vue des potentielles acheteuses... Car il faut dire ce qui est, peu d'hommes entrent dans cette boutique.

Les bâtonnets d'encens sont triés par parfum, et donc par but à atteindre. « Prends celui-ci » peut-on entendre chuchoter parfois « sa fumée réveillera ton ivrogne de mari et lui donnera des pensées... utiles. » « Avec celui-là, je peux arranger mes rhumatismes c'est ça ? ». Yoshida comprit bien vite tout l'intérêt de ces bouffonneries de femmes, car qui vient acheter une cargaison d'encens pour autel part toujours avec au moins un petit bâtonnet aux propriétés soit disant magiques.

On trouve aussi tout un étalage d'herbes aux pouvoirs étranges : dormir plus, dormir moins, faire des rêves prémonitoires, faire pousser les cheveux plus vite, etc. Autant de possibilités d'extorquer de l'argent aux pauvres hères qui passeraient par ici... Ou leur rendre un fier service qui sait ?

Le produit typique qui se vend bien est les fuurin : les carillons qui empêchent les mauvais esprits de rentrer dans les demeures, à mettre près de la porte d'entrée ou alors à accrocher au coin du toit. Beaucoup de rokugani en ont un chez eux, c'est un cadeau facile à trouver et bon marché.

Tout ce qu'esprit peut concevoir en terme d'objet magique folklorique se trouve « Aux mystérieux esprits », chez le fringant Yoshida. C'est un homme d'une quarantaine d'années, à la mine joviale mais aux yeux profonds. Il tient le magasin depuis quelques années maintenant, il a repris la suite d'un vieil homme malingre et peu aimable... « Depuis les affaires spirituelles marchent mieux dans le quartier » déclareront les soupçonneux. L'affaire de Yoshida fonctionne en effet très bien, beaucoup de clientes sont satisfaites, à tort ou à raison, et le clament haut et fort. La boutique désemplit rarement, et Yoshida vit de mieux en mieux, au grand dam de certains qui le jalouent ouvertement. Depuis peu, le marchand a même embauché, il répètera à qui mieux mieux que c'est sa grand-mère mais on peut être sûr que c'est bien une embauche en bonne et due forme qui a amené la vieille

Yaeko à travailler pour lui. Quoiqu'il en soit depuis que le nouveau service est en place, encore plus de clients affluent et parfois même des samurai... C'est à la mode l'onychomancie...

Dans le fond de la pièce, derrière un rideau de perles aux propriétés mystiques protectrices (évidemment ça ne marche pas on est d'accord, mais on est chez Yoshida après tout) a été aménagé il y a peu dans ce que tout le quartier appelle maintenant communément l'Antre de la Vieille Yaeko. Il n'y a pas d'encens ici, la pièce est aussi claire que possible et une porte dans un coin de la pièce donne sur la petite cour derrière le magasin. La vieille Yaeko paraît centenaire, elle a autant de rides qu'un pruneau sec et autant de dents qu'un canard. Elle est très bien habillée (trop bien pour son âge d'ailleurs) et avec son apparence décrépée, cela devient paradoxalement si laid que c'en est choquant. Pourtant Yaeko paraît sympathique, elle ne parle pas très fort et entend très bien. Elle a les yeux pétillants d'intelligence, c'est d'ailleurs bien la seule chose pétillante qu'on peut déceler sur elle...

Quand vous entrez dans la pièce, la vieille femme vous invite du regard à vous asseoir. Tout près du rideau de perles, un petit panier en osier contient quelques piécettes et un petit écriteau : un bu la consultation. Quand vous vous asseyez, Yaeko prend un pilon et un mortier en pierre, elle y met une minuscule branche de bois sec et laborieusement y met le feu. Si vous proposez de l'aider, elle refusera assurément. Les minutes passent, le petit bois craque et fume dans le mortier... Et Yaeko vous regarde dans les yeux. Si vous avez de la chance, elle vous fera la conversation, elle sait plein de choses sur plein de sujets. Cependant elle essaiera de vous soutirer des informations personnelles (informations qui lui serviront ensuite à affiner ses divinations). Si c'est un mauvais jour pour Yaeko, elle ne vous dira rien et vous rongerez votre frein pendant un moment. Une fois la combustion terminée la vieille femme verse un liquide huileux dans le mortier et s'applique à obtenir un mélange homogène avec les cendres : cela lui prend seulement quelques secondes, c'est facile et elle a le coup de main. S'armant d'un petit pinceau, elle prend la mixture et la dépose sur un ongle de votre main gauche (préférentiellement le pouce). Elle souffle alors sur votre doigt et vous invite à la suivre dans le jardin.

Le beau temps est quasiment essentiel dans l'art difficile de l'onychomancie, qui vous l'aurez peut-être deviné consiste à lire l'avenir sur les ongles. Les rayons de Dame Amaterasu se reflétant sur la surface maintenant cendrée et huilée de votre pouce amènent la vieille femme à vous révéler votre avenir. Ces révélations valent ce qu'elles valent mais cet art divinatoire peu



répandu est pourtant reconnu. Vous en pensez ce que vous voulez mais la vieille Yaeko semble y croire elle. Riche de toutes vos informations vous pourrez repartir, Yaeko ne manquera pas de mentionner qu'elle peut aussi faire de la divination pour des événements moins personnels (en polissant un ongle de la main d'un jeune enfant si vous lui demandez des précisions)... Elle ne manquera pas non plus de vous montrer la petite corbeille d'osier et de s'assurer que vous y disposer bien la monnaie demandée, sans quoi elle appellera Yoshida.

LES POILS DE SANJURO

De bon matin, Jin était parti à la découverte de Takaoka. La nuit avait été courte, perturbée par sa rencontre avec Bundai. Pourquoi Takenka sensei l'avait donc envoyé ici ? Il avait pourtant réussi son gempukku avec brio, terrassant tous ses adversaires, et gagnant toutes les épreuves physiques... Et tout ce qu'il avait gagné, c'était de se retrouver dans cette petite ville, pour apprendre auprès de Bundai...

Qui n'avait rien trouvé de mieux que de lui demander de faire de la calligraphie ! Samurai-san, tu vas devoir prouver ta valeur. Prouver sa valeur... Comme si l'on pouvait prouver sa valeur en se contentant d'écrire les vertus du bushido sur du papier de riz. Bundai avait-il oublié que l'âme d'un samurai c'est sa lame ?

Alors qu'il se trouvait noyé dans ses pensées, Jin tombât nez à nez sur une échoppe vendant des pinceaux... Un pinceau de calligraphie, il est vrai qu'il lui en faut un pour réaliser la demande de Bundai. Levant les yeux, il vit marqué "Les poils de Sanjuro". Et c'est alors qu'il se rendit compte de la quantité impressionnante de pinceaux que pouvait contenir la boutique... Comment diable pouvait-on inventer autant de pinceaux différents ! Il ne s'agissait que d'écrire... Ses réflexions furent perturbées par la voix lointaine d'un heimin...

- Konnichi-wa samurai-sama. Bienvenue dans mon humble boutique. Puis-je vous aider ?

- Il me faut un pinceau.

- Hai samurai-sama. J'espère que vous trouverez votre bonheur parmi les différents modèles que nous possédons. Comme vous pouvez le constater, nous avons tous les styles de pinceaux à disposition, et nous prenons soin d'utiliser des poils venant d'animaux très variés pour répondre au mieux à l'attente de nos clients. Peut être que pour vous conseiller au mieux sur le pinceau de votre choix, vous pourriez me préciser son utilisation ?

Jin écoutait à peine ce que ce marchand pouvait lui raconter. Il n'avait d'ailleurs même pas daigné porter le

regard en sa direction, plus occupé par les estampes de la boutique voisine, ou encore par cette charmante fleuriste. La question de Sanjuro finit néanmoins par atteindre son cerveau, et il répondit, sans lever les yeux d'une des estampes.

- J'écris les vertus du bushido, il me faut un pinceau.

- Hai. Une très noble écriture donc... Je suppose que vous avez donc besoin d'un pinceau d'une grande précision. Un pinceau aux poils séparés ne sera donc pas suffisant. Regardons plutôt les Mizu fude. Un pinceau en forme de tête de moineau ? Non, bien trop court pour cet exercice. Je peux vous proposer un de ceux ci, dit-il en pointant une série de pinceaux très longs et fins. Ils sont utilisés par les peintres pour tracer les visages avec grande précision. Ou sinon vous pouvez opter pour un pinceau en forme de feuille de saule, qui vous permettra de jouer au mieux sur l'épaisseur de votre trait. Avez-vous une préférence ?

Jin n'avait pas écouté un traitre mot des explications de Sanjuro. Mais il en avait assez de tout cela. Tout ce baragouinage l'insupportait, il se croyait en train d'écouter les explications délirantes de Bundai sur l'art et la perfection qu'un samurai doit y atteindre. Il se retourna alors brusquement vers Sanjuro, le regardant pour la première fois, et posant instinctivement sa main gauche sur son saya.

- Ecoutes, heimin. Je t'ai demandé un pinceau, alors tu me donnes un pinceau ! MAINTENANT !

Pétrifié, Sanjuro attrapa le premier pinceau à portée, et le tendit au menaçant samurai qui lui faisait face, la tête baissée en direction du sol

- Tenez samurai-sama, le grand nuage blanc sera parfait pour vous. Il à été confectionné à partir de poils de martre venant tout doit des montagnes du clan du dragon, ainsi que...

Mais Jin ne lui laissa pas le temps de finir ses explications. Il attrapa le pinceau, et partit continuer sa visite de la ville. Cet énergumène l'avait agacé... Il avait besoin de sake.

Pistes pour intrigues

- Un homme est retrouvé mort, un pinceau planté dans un œil, c'était un marchand de papier en visite en ville pour présenter ses produits.
- Le fameux pinceau de Tenjin, un pinceau magique appartenant à l'école de calligraphie a été dérobé. On prétend qu'il exauce les souhaits...



LES DÉLICES DE HOTEI

Situé au croisement entre trois quartiers, cette petite échoppe plaira à tout à chacun.

Kiku, la jeune femme tenant le magasin, a fait de la discipline divine de Hotei un mode de vie : contenter tout le monde ! Il vous faudra patienter quelques instants pour vous faire servir car la foule agglutinée autour des étals est généralement dense. Votre patience sera récompensée par tout un florilège de saveurs et surtout par le magnifique sourire de Kiku.

Les desserts présentent toute sorte de wagashi (sucreries) dont certaines ne sont disponibles qu'à des saisons bien particulières. Ainsi vous aurez droit à des gâteaux aux fleurs de cerisier au printemps alors que l'automne vous fera goûter aux saveurs des marrons et des fleurs d'érable.

Vous y entendrez Koku vous parler de manju, dorayaki, ohagi, dango, senbei... Avec un peu de gentillesse elle vous laissera goûter quelques-unes de ces friandises.

Nombre de jeunes samurai logeant au quartier des autorités tout proche, rendent visite à Koku, certaines fois même pendant leur tour de garde. Vous serez susceptible de croiser la femme du seigneur venu chercher quelques dango pour une prochaine cérémonie du thé. Des rumeurs disent qu'elle est enceinte, elle aurait un goût prononcé pour les aliments sucrés en ce moment... Mais les rumeurs sont ce qu'elles sont.

De temps en temps, Hitomi, la fille de Koku passe servir les clients quand elle a fini de préparer la dernière fournée. Le temps de se changer et d'enfiler un kimono qui n'est pas sali par la pâte de haricot rouge ni la farine et elle peut entamer les livraisons.

Koku a acquis il y a peu des mets étranges rapportés par des voyageurs habitant les îles de la Soie et des épices. Elle a pu perfectionner des recettes avec une pâte faite à partir de farine de pomme de terre. Cela lui a donné l'envie d'entamer de subtiles modifications dans ses produits. Ces derniers temps elle peut paraître exaspérée ! Elle voudrait mettre la main sur une espèce de ginseng ne poussant que sur certaines montagnes de l'empire afin de créer une nouvelle recette... Mais impossible d'en obtenir dans cette ville ! Pour les plus vieux qui seraient en manque de piment, on peut dénicher aux délices de Hotei une sucrerie au gingembre qui, paraît-il, fait passer de très bonnes nuits à celui qui en mange.

Pistes pour intrigues

- Un vieil homme est décédé en fâcheuse posture (fâcheuse... ou délicieuse diront certains), laissant pour seule héritière sa femme, une très jeune samurai-ko. Est-il mort de circonstances naturelles ?
- Kiku sort une nouvelle sorte de pâtisseries très addictives. Qu'y a-t-il dedans ?

FRAGRANCES D'AILLEURS, PARFUMERIE

Fragrances d'ailleurs... Une échoppe dont le nom laisse rêveur, mais pas seulement le nom. Si les odorats les plus raffinés peuvent en effet, plusieurs dizaines de mètres aux alentours, repérer les fragrances de cet établissement hors du commun, n'importe qui est capable de discerner que tout un ensemble de senteurs hétéroclites qui se mêlent ici en une sorte d'ensemble olfactif baroque et douceâtre, mais qui ne laisse pas indifférent.

Oh, la boutique en elle-même n'est pas grande. Mais ce bâtiment de plain pied n'est pas occupé uniquement par la boutique, mais également, dans l'arrière-boutique, au-delà du petit autel à la Fortune Ebisu, par un laboratoire où l'occupant met au point ses propres mélanges raffinés.

A l'origine, Doji Matsuura était un samurai du clan de la Grue dont la carrière s'était orientée sur les relations politiques et économiques. Il avait prospéré des années durant en s'appuyant sur un réseau de relations toujours plus étendu et plus prospère. Notons, entre autres, tout un réseau para-commercial passé avec des personnes influentes des clans de la Licorne et de la Mante, deux clans à l'image politique peu amène, mais aux réseaux commerciaux plus que dynamiques.

Lorsque, sur un dernier coup d'éclat politique, Doji Matsuura décida que l'âge de l'inkyo était venu, il en informa le daimyo de sa famille, et ce dernier eut la bonté d'âme, en échange d'années de bons et loyaux services pour son clan, de le récompenser à l'aide de cette boutique. De ce fait, cet honnête samurai pouvait espérer terminer ses vieux jours avec un double statut d'artisan et de commerçant.

Le fait est que ce vieux samurai amène et débonnaire n'a rien perdu de son acuité relationnelle, puisque ses anciens réseaux forment aujourd'hui la base des principaux fournisseurs de son échoppe.

L'éventail étendu de ses produits permet de contenter une large portion de la population, depuis le marchand heimin qui recherche un peu de raffinement pour



souligner une certaine importance dans son statut jusqu'à la geisha qui ne saurait se départir des effets de mode en passant par le samurai qui prend soin de lui ou le tenancier de bains publics qui parfume ses eaux bienfaitrices d'huiles essentielles.

Les canaux de la ville permettent au propriétaire des lieux de faire livrer ses produits directement à la boutique, via de petites barques, contrairement à de nombreux commerces de la ville dont les marchandises occupent un tout autre volume, et doivent être acheminées par voie de terre.

Pistes pour intrigues

- On retrouve des cadavres de heimin à l'odeur étrange, on fait appel au vieil homme afin de participer à l'enquête. Il a déjà rencontré ce cas là lors de sa précédente carrière... De là à dire que c'est un tueur en série il n'y a qu'un pas...
- Deux relations de Doji Matsuura arrivent à Takaoka pour revoir leur meilleur ami. Mais ce dernier ne semble pas les reconnaître. Est-ce l'âge ? Est-ce que Matsuura souhaite ne pas les reconnaître ? Si les visiteurs ne voulaient que profiter du réseau du vendeur pour des affaires plus litigieuses ?
- On demande à l'ancien samurai de servir d'arbitre à un duel de haiku. Le lendemain le vainqueur est retrouvé mort et le magasin de Matsuura dévasté. Or le perdant est introuvable. Basse vengeance ? Ou la vérité est-elle plus compliquée ?

CHIKUSHUDO, ANIMALERIE

L'échoppe Chikushudo est au sud du quartier des subtilités, elle fait face au quartier des saveurs (et la brasserie de sake. C'est une vaste boutique dont le tenancier, Akaguma, est très fier. On trouve énormément d'animaux différents dans ce magasin, des plus communs aux plus extraordinaires. Les animaux vendus ici sont des animaux de compagnie et sont en général de petites tailles.

Vous ne pourrez pas rater les criquets porte-bonheur qui ont fait la réputation du magasin, il est très courant de s'en faire offrir un à Takaoka. Une longue étagère est également dédiée aux scarabées, de combat ou d'ornement. Leurs élytres brillent des mille couleurs de la nacre. Mais là ne sont pas les animaux les plus intéressants de la boutique...

Dans de petites cages en osier ou en bois, on trouve chez Akaguma de petits chats, très rares dans l'empire. Ce

sont des chats au poil ras et à la robe blanche. Le boutiquier préférerait presque posséder un couple de chats de gouttière, les couleurs seraient plus variées. Malgré cela, les chats restent des animaux très recherchés dans la noblesse (déjà pour une question de rongeurs), ensuite parce que justement ce sont des animaux peu courants. Les chatons coûtent très cher et peu de gens ont la chance de pouvoir les approcher s'ils ne comptent pas en acheter...

A des prix plus abordables, vous trouverez plusieurs races de chiens (aucun chien de guerre évidemment), pour la plupart de petits gabarits (type pékinois, chin – épagneul japonais, suppitzu – spitz, etc.). Les chiens sont tous éduqués par Akaguma et nombre d'entre eux exécutent des tours. Il y a également beaucoup de déclinaisons des akita inu (le chien rokugani typique).

Toute une partie du magasin est dédiée aux oiseaux et aux canards. Plus l'animal est coloré et plus le prix sera élevé. La seule exception : les mainates, qui « comme leur cousin les kenku sont doués de parole » ce qui compense leur laideur (enfin c'est du moins ce que dira Akaguma... et il est vrai que ce sont des animaux parleurs mais leur vocabulaire est très limité !). Ces animaux sont des cadeaux très raffinés, il n'est pas rare d'offrir un petit oiseau en présent à une jeune fille (c'est également beaucoup moins osé que d'offrir un chat – qui a une symbolique mitigée, souvent associé au sexe dans les jeunes années).

D'autres animaux peuplent le magasin et vont et viennent au gré des arrivages et des achats de chacun. « On peut trouver de tout chez Akaguma ! » On parle même de biches et de cerfs... Mais cela n'est vraiment qu'une rumeur !

Pistes pour intrigue

- Akaguma offre à Yoshino Naoki un cochon nain venu de la capitale : c'est la nouvelle mode là-bas (soit disant). Commence alors la course aux cochons nains : tout le monde souhaite s'en procurer un. Bien entendu il tient la seule animalerie de la ville. Les PJ sont invités à une cour d'été au palais du seigneur, tout le monde viendra avec son cochon... Trouveront-ils de quoi se parer ? Un bébé cochon ressemble étrangement à un cochon nain... Mais que se passera-t-il ensuite ? On voit fleurir un commerce d'accessoires pour cochons. Bref : c'est l'effervescence porcine.

LE QUARTIER DES HEIMIN

PRESENTATION GENERALE

A l'ouest de la cité, par delà le fleuve des truites, s'étend le quartier des heimin. On ne parle jamais de ces quartiers alors qu'ils sont le vrai poumon des cités, sans eux point d'habitants et même si la ville est emplie de samurai, sans les heimin, elle ne serait qu'un hameau résidentiel sans importance. La plupart des heimin de Takaoka logent ici. Bien sûr, certains vivent directement en ville mais la plupart des gens vivant de la pêche ou des récoltes vivent dans ce quartier.

Les habitations sont simples, n'ont pas d'étage et sont assez proches les unes des autres. Pourtant il ne règne pas dans le quartier d'atmosphère glauque. Le quartier heimin a beau être un quartier dortoir, il a sa petite vie à lui. Il n'est pas rare de voir même quelques samurai loger ici, la plupart du temps des ronin, certains s'installent complètement et peuvent profiter de la ville sans en subir réellement les désagréments.

Le pont de l'Ouest et les quais des marchandises sont accessibles depuis le quartier des heimin. Le nord du quartier est très actif. C'est à cet endroit qu'arrive la plupart des bateaux, qu'est réceptionnée la plupart des cargaisons.

Nota : le quartier des heimin n'a pas été développé sur les cartes, il n'y a donc pas de listing de rues, ni de bâtiments pour ce quartier.

BONUS

L'AFFAIRE DE SANS VOIX

Pour être vraiment heureuse, il ne manquait à Sans Voix que deux choses. Une sœur un peu plus présente et arriver à prononcer quelques mots. Hélas depuis sa plus tendre enfance passée à l'orphelinat de Takaoka, elle n'avait jamais pu dire une parole. Les moines qui s'occupaient de l'orphelinat disaient que les kami de l'air ne trouvaient pas le chemin et c'était comme ça. Après tout les Fortunes avaient été suffisamment généreuses avec la petite Hanako. Autant de beauté, de grâce et de dextérité pour peindre, c'en était déjà trop pour une heimin alors il fallait bien un petit défaut.

Fujiko, sa grande sœur, se moquait d'elle assez souvent. « Si c'est pour avoir la même voix que moi » disait-elle « autant que tu n'en aies pas ». Il faut dire que Fujiko s'était déchiré autant la voix qu'elle s'était abîmé le corps à vendre le poisson à l'encan. Mais le maigre pécule que Fujiko ramenait permettait à Sans Voix d'acheter ses poudres et ses pinceaux. Les aquarelles qu'elle produisait se reconnaissaient entre mille. La finesse du trait et des détails, les coloris si particuliers et le choix des thèmes donnaient un rendu particulier. Bien entendu on était loin des artistes Kakita et autres sommités de l'art que l'on pouvait trouver chez les Otomo par exemple mais pour une heimin, Sans Voix faisait de l'excellent travail. Beaucoup de marchands passaient commande pour éclairer leurs échoppes avec de belles aquarelles. Cela améliorerait grandement le train de vie des deux sœurs et leur donnait une indépendance synonyme de liberté. Malgré cela la tristesse a envahi la jeune Hanako depuis ce maudit jour. Le jour où elle revenait de vendre une aquarelle à un marchand de ses connaissances. Lorsque le jeune samurai un peu ivre l'interpella et qu'elle ne put répondre, elle lut la colère dans son regard. Elle eût beau faire des gestes pour tenter de s'expliquer, le jeune bushi ne comprenait pas et crut sans doute que la belle se moquait de lui. L'alcool conjugué à la chaleur lui chauffa les sangs et dans un accès de haine pure jeta Hanako au sol et lui arracha ses vêtements...

Il y a peu, Sans Voix a eu son heure de gloire à Takaoka. Alors que l'on recherchait un criminel qui avait lâchement assassiné deux femmes de mauvaise vie et que le magistrat enquêteur délégué sur place, Doji Isako, piétinait devant la maigreur des indices, Sans Voix eût l'idée de peindre le visage du meurtrier selon les dires des témoins qui avaient plus ou moins aperçu l'homme. Doji Isako fut enchanté de l'idée car jusqu'à présent les témoignages étaient trop discordants pour arriver à une description précise. Peut-être que la vision de l'artiste allait changer les choses.

Hanako écouta donc les témoins avec attention et fit des ébauches, corrigeant à mesure des contradictions des témoins, ajoutant quelques détails. Au bout de quelques heures, le portrait était prêt et elle l'apporta fièrement à Doji Isako. Ce dernier la remercia et lui déclara que l'arrestation ne serait maintenant qu'une formalité grâce à elle. Ce qui arriva bientôt...Le portrait était tellement ressemblant.

Une larme coula sur la joue de Ikoma Takeshi. Mais pas un cri ne sortit de sa bouche lorsqu'il fit lentement pénétrer la lame du wakizashi dans son ventre. Les accusations de Doji Isako étaient telles que l'honneur de Takeshi ne pouvait se laver que dans le sang qui tâchait à

présent le kimono pour s'écouler lentement dans le sable. Hanako avait eu l'autorisation expresse de Isako-sama pour assister à la cérémonie et montrer ainsi que la justice s'exerçait de plein droit sur les terres impériales. « Un samurai ne peut violer... la loi » avait déclaré en substance Isako-sama. « Ni quoi que ce soit d'autre... » Avait-il ajouté avec un regard qui en disait long.

Hanako était ensuite rentré chez elle. Les villageois lui faisaient de grands signes de la main et de grands sourires. C'était la gloire ! Mais la gloire valait-elle ce sentiment implacable qui la rongait à présent. Elle revoyait le regard du jeune bushi qui s'éventrait. Il avait compris que le portrait qui l'accusait ne représentait pas le meurtrier mais seulement la vengeance d'une jeune heimin violée. Mais pourquoi Doji Isako ne l'avait-il pas compris ? Ou peut-être l'avait-il bien compris justement...

YOSHIMITSU, ENFANT HEIMIN

Avantage ; Don inné (psychométrie avancée)

Désavantage : sourd

Ce petit heimin sourd et poli possède un don des fortunes de grande puissance, une capacité de psychométrie inégalée. Mais seul son père le sait.

Piste pour intrigue

- Lors d'une procession religieuse, le petit heimin qui tient la cloche du temple des fruits verts fait un malaise. Il se réveille complètement traumatisé. D'où vient cette cloche ? Qu'a-t-elle de spécial ? Pourquoi son toucher a-t-il traumatisé l'enfant ?

TSU, RONIN, BUSHI KAKITA RANG 3

Air 4

Terre 2

Eau 3

Feu 3

Vide 4

Avantage : Ingénieux, Relation majeure (Koyasu)

Désavantage : Impétueux, Désavantage Social (ronin)

Tsu est un ronin de la famille Kakita, issu d'une famille vassale, il s'est retrouvé à la rue après que son seigneur ait été tué sur le champ de bataille par un officier de la famille Matsu. Alors, pour gagner sa vie, il participa à

des duels primés (illégaux dans la plupart des villes rokugani) plutôt que de se faire embaucher par un autre seigneur. En effet, il aspirait à une certaine liberté. Il est le meilleur duelliste participant aux duels illégaux organisés par Koyasu, il est parvenu à vaincre 6 adversaires en une seule nuit. Ce qui lui rapporta un joli pécule de dix koku, en une seule nuit.

D'un naturel plutôt aigri, il sait tout de même se montrer affable lorsqu'il le faut, notamment avec les femmes. Il se plaît à Takaoka, il vit dans le quartier des heimin, comme certains de ses comparses ronin qui ne souhaite pas attirer trop l'attention. Tsu se contente de sa vie actuelle (d'autant plus qu'il a les moyens d'entretenir une relation en bonne intelligence avec l'artiste caché Koushoku, des Beautés de Yota) sans trop se plaindre. Il a pourtant le sentiment qu'il sera un jour vaincu par un duelliste meilleur que lui et donc, sans doute tué. La seule idée de retrouver son seigneur dans la mort pour lui dire qu'il n'a pas osé l'y suivre le plonge dans un malaise indescriptible. Aussi, il évite d'attirer l'attention, car il sait que les bushi aguerris au service de Yoshino Naoki sont plus forts que lui. Il aimerait bien se perfectionner aussi, mais Tsu sait que la plupart des sensei des dojo locaux réprouvent les duels primés et qu'il ne pourra plus en faire sans attirer l'attention des maîtres s'il s'inscrit dans un dojo.

Pistes pour intrigues

- Un mandat d'amener arrive en ville, la tête de Tsu est mise à prix par un samurai du clan de la Grue (le frère de l'officier tué). Tsu fuit de Takaoka, il faut remettre la main dessus.
- Un katana a été retrouvé planté dans la boue. Le seigneur demande aux PJ de le ramener à la famille du défunt. Mais qui est le défunt ? Et la famille sera-t-elle vraiment enthousiasmée de voir les PJ venir chez elle en sachant que c'est elle qui a fait assassiner le samurai ?

LE QUARTIER DES ETA

PRESENTATION GENERALE

Le quartier des eta est à l'extrême sud ouest de Takaoka. Il est situé en aval du fleuve des truites et du lac de fer. Tout proche de l'unique muraille de Takaoka, il est séparé de la cité par cette grande construction de bois et de métal.

C'est un quartier des eta assez classique avec une part réservée aux tanneurs (au nord du quartier près de la parcelle de la forêt aux grenouilles), une part réservée aux teinturiers (au nord ouest près du fleuve). Le reste du quartier est dédiées aux habitations. Les maisons les plus entretenues sont les maisons du sud du quartier, direction de laquelle arrivent les visiteurs qui entrent à Takaoka par la porte sud.

Nota : le quartier des eta n'a pas été développé sur les cartes, il n'y a donc pas de listing de rues, ni de bâtiments pour ce quartier.