



# Secrets de Famille

par Sébastien Mège

Un scénario pour Le Livre des Cinq Anneaux



# Synopsis

**AUTEUR :** Sébastien Mège / [sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)

**ILLUSTRATEURS :** Irwin Piot (couverture - [irwin104@gmail.com](mailto:irwin104@gmail.com)), Gwenaëlle Soullard (arbre généalogique et carte).

Merci pour vos disponibilités et créations graphiques.

**MAQUETTISTE :** Eins.

Merci pour ta mise à contribution d'une maquette originale.

Titres composés en « Beyond The Mountains » : [www.stereo-type.fr](http://www.stereo-type.fr)

**RELECTEURS :**

Yannic « Kakita Inigin » Buty (merci pour ta relecture sur la cohérence de l'univers et mes fautes de français), Alexis Courteix (merci pour ta remarque sur le contact avec les Ancêtres. J'ai affiné cet aspect de l'aventure), Nans Naudier (merci pour ta généreuse et dévouée implication à corriger toutes mes phrases et formes passives !).

## Mot de l'auteur

Lorsque j'ai créé l'École des Trois États, des idées de scénarios me sont venues. Secrets de famille est l'une d'entre elle. J'ai passé près de 35H à écrire cette histoire. Cette aventure a été testée et vous demandera une vingtaine d'heures de jeu. Merci à vous de la faire jouer. Je vous souhaite d'excellentes parties !

## Sommaire

SYNOPSIS	2	Partie 5 : La branche légitime	8
PRÉPARER LA PARTIE	3	La famille	8
Contexte général	3	Attitude avec les PJ	8
But de l'aventure	3	Rendre hommage	
Adapter l'aventure	3	au défunt mari	9
Aspects techniques	3	Bushido : quelles vertus suivre ?	9
Impliquer les PJ	3	Le Village des Branches Bleues	
Temps limité	3	(troisième village)	9
Déplacements	3	Le Village des Cailloux Paisibles	
		(quatrième village)	9
AVENTURE	4	Partie 6 : La branche illégitime	10
Partie 1 : Auparavant	4	La famille	10
Matsu Sakeru,		Attitude avec les PJ	10
une grand-mère amoureuse	4	Bishamon Seido	10
Taneka, rônin et sensei de l'Eau	4	Le Village des Mûres Rouges	11
Partie 2 : Un accident mortel	4	L'École des Trois États	11
L'orage fait rage	4	Partie 7 : Choix de l'héritier	12
Rapport au daimyo Tokoto	5	Qui choisir ?	12
Partie 3 : Funérailles	5	Duels Iaijutsu à la chaîne	12
Exposition solennelle	5	Partie 8 : Fin de la partie	13
Mission des PJ	5	Récompenses	13
Partie 4 : Le cercle proche	6	ANNEXES	13
Aï, la mère	6	PNJ : Naryo, Chitusa, bandit	13
Daisigu, la fiancée	6	MJ	14
La forge et ses employés	6	PJ	15
Les deux amis de Bakeni	6		
Teko, le protecteur	7		
Se renseigner d'après			
plusieurs archives	7		
Se séparer ?	7		

Sakeru était une samouraï tiraillée par le dilemme du devoir et de l'amour. Alors qu'elle s'était mariée par devoir, elle enfanta par amour une descendance illégitime avec le rônin shugenja Taneka. Les deux branches connaissent l'existence de l'autre. Comme le veulent les mœurs rokugani, la branche légitime ne veut rien avoir à faire avec celle illégitime et réciproquement.

Bakeni est le petit-fils de Sakeru et il est issu de la branche légitime. Devenu un forgeron réputé, son art lui a valu l'admiration et la protection de Tokoto, son daimyo. Quelques mois avant son mariage, Bakeni partit s'enquérir de la qualité du fer de la mine du domaine.

Mais la route montagnaise menant à la mine est tout particulièrement dangereuse sous la pluie. Bakeni et les mineurs qui l'accompagnaient, glissèrent accidentellement sous les trombes d'eau et chutèrent mortellement dans le ravin.

Les PJ découvrent Bakeni et les mineurs morts.

Dans un premier temps, Tokoto leur demande d'organiser les funérailles de son bien-aimé forgeron. Les PJ font alors connaissance avec l'entourage proche de Bakeni. Celui-ci n'ayant pas de descendance (même illégitime), la forge se retrouve sans dirigeant. Pour honorer la mémoire de Bakeni, Tokoto souhaite que la forge reste dans sa famille. Selon la coutume rokugani, les obsèques dureront 35 jours, après quoi Tokoto annoncera l'héritier de la forge.

Dans un deuxième temps, les PJ doivent trouver un héritier pour la forge dans le délai imparti des 35 jours. En fouillant l'arbre généalogique de Bakeni, ils apprennent l'existence des deux branches de la famille, sans savoir au départ que l'une d'elle est illégitime. En découvrant la mission des PJ, chaque branche s'efforce de paraître très honorable et très prestigieuse pour s'attirer les bonnes grâces des PJ. En effet, chacune passe leurs sombres secrets sous silence.

Si la branche illégitime est considérée comme honteuse par définition, la branche légitime cache le massacre de samouraïs et de deux villages heimin.

Choisir un digne héritier est une tâche difficile, car en réalité, aucun héritier ne convient réellement. Les PJ devront pourtant faire un choix car telle est leur mission.

De toute façon, quel que soit leur choix, la partie lésée demandera réparation par un duel Iaijutsu.

La fin de l'aventure est très ouverte. Elle dépendra des connaissances, des choix et du résultat du duel Iaijutsu des PJ. L'ensemble déterminera les relations des PJ avec Tokoto et chacune des deux branches.



# Préparer la partie

## CONTEXTE GÉNÉRAL

- **Epoques** : toutes.
- **Rang** : au choix.
- **Sources officielles** : Empire d'Emeraude (pour la 4<sup>e</sup> éd), p. 40, 52 et 71. Ldb (pour la 4<sup>e</sup> éd), p.347.

## BUT DE L'AVENTURE

Cette aventure a pour but de déterminer l'héritier de la prestigieuse forge du daimyo provincial Tokoto. La forge avait une excellente réputation grâce à son forgeron-gérant, le samouraï Matsu Bakeni, et constituait un atout de valeur pour le domaine.

Mais Bakeni est mort accidentellement sur une route de montagne par temps d'orage. Il a chuté dans un ravin avec des mineurs. Pour faire honneur à la mémoire de Bakeni, le daimyo Tokoto veut que la forge reste dans la famille de Bakeni. Il était sur le point de se marier et n'a jamais eu de descendance (même illégitime). Tokoto a donc décidé de transmettre la forge à un membre de la famille de Bakeni, et de la même génération que Bakeni. Les PJ sont donc chargés par le daimyo de fouiller la généalogie de la famille de Bakeni pour trouver un héritier.

## ADAPTER L'AVENTURE

Le Clan du Lion sert de léger contexte à cette aventure. Néanmoins, tous les Clans sont férus de généalogie et l'aventure peut parfaitement s'adapter au Clan de votre choix. Un décor de plaines peut suffire. Le MJ devra adapter Bishamon Seido et changer les noms de familles des PNJ, en respectant la tradition d'école de ces noms (shugenja, bushi, courtisan, etc).

## ASPECTS TECHNIQUES

Les déplacements à cheval ont leur importance et n'importe quel PJ cavalier se sentira valorisé. Comme les PJ vont fouiller le passé de Bakeni, les compétences Enquête et Connaissance (Histoire / Héraldique / Loi) sont recommandées. Les compétences Étiquette et Iaijutsu leur permettront de défendre leur point de vue. Enfin, des sorts de communication longue distance seront un plus (*Héritage de Kaze no Kami* (avec +3 Aug. sur la portée), *Échos de la brise*, la technique d'école des shugenja Chauve-souris, etc).

## IMPLIQUER LES PJS

Les PJ sont en bons termes avec Tokoto, daimyo provincial d'une ville importante. Le daimyo est sensible à leur bonne réputation et les convoque dans sa demeure. Il n'est pas nécessaire que les PJ soient les vassaux du daimyo. Ils peuvent venir de Clans différents. Il est néanmoins préférable d'avoir un PJ du Clan du lieu de cette aventure.

Alors que les PJ reviennent d'une expédition (au choix), ils sont surpris par l'orage. La route qu'ils empruntent est connue pour être dangereuse car elle est étroite et à flanc de montagne. Lors des orages, les eaux diluviennes rendent la route traîtreusement glissante et provoquent des glissements de terrains. Un faux pas équivaut à une chute mortelle dans le ravin à pic.

C'est pourquoi, le daimyo a donné l'ordre de n'emprunter cette route que par temps sec et jamais avec de la marchandise.

Une autre route, plus longue que la première, sillonne la plaine et rejoint la ville. Pour être à l'heure au rendez-vous avec le daimyo, les PJ n'ont pas d'autres choix que d'utiliser la première route. En effet, la deuxième route est complètement inondée à cause de la crue des eaux.

Enfin, il est également connu que la route montagneuse est empruntée par les mineurs de fer et que des travaux de rénovation sont déjà en cours. Cette route est la plus directe entre la mine et la ville. Il est aussi possible de se rendre à la mine par la deuxième route.

## TEMPS LIMITÉ

La partie est en temps limité. Elle se base selon la convention rokugani sur l'organisation des funérailles. **De J (mort du forgeron) à J+4**, c'est le temps de préparation et de la crémation du mort. **De J+5 à J+39**, quiconque peut venir rendre hommage au forgeron, avant que l'urne funéraire ne soit enterrée. Les PJ ont donc 35 jours pour agir après la crémation.

## DÉPLACEMENTS

Les PJ souhaitant approfondir toutes les pistes scénaristiques devront explorer deux régions bien distinctes et très éloignées l'une de l'autre. Le temps limité obligera les PJ à se séparer en deux groupes.

Avoir deux groupes à sa table ne gênera pas car leurs actions seront complémentaires. Il est simplement demandé à chaque groupe de ne pas prendre en considération les informations récupérées par l'autre, s'ils ne peuvent pas se parler en temps réel.

La carte en Annexe présente une échelle de temps et non de distance pour mieux mesurer l'impact des jours écoulés avant la date fatidique du 35<sup>e</sup> jour (soit J+39). La distance est donc toute relative. Considérez que pour le Sort *Héritage de Kaze no Kami*, +3 Aug. sur la portée sont nécessaires pour couvrir la distance entre les deux groupes.

Pour se déplacer, un ami du forgeron est en charge des écuries du daimyo. Ce dernier prêtera volontiers des **poneys rokugani** aux PJ et leur montrera quelques astuces de cavalerie (*Voir Encart*). Cette aide leur permettra de raccourcir les temps entre deux points de la carte.

La carte pour les PJ constitue la première couche de l'aventure et ne dévoile pas tout. Les pistes secondaires sont beaucoup plus intéressantes car elles révèlent la vérité sur la généalogie du forgeron. Seulement, elles ne sont accessibles qu'une fois la première couche réalisée. L'organisation du temps est essentielle si les PJ veulent tout explorer, avant la date fatidique. C'est l'une des difficultés auxquelles les PJ devront faire face.

### Astices de cavalerie

« Pousser » un cheval : Si un PJ possède au moins 1 Rang en Equitation et réussit un jet en Equitation / Agilité ND 20, il réduit le temps de voyage entre deux points de la carte, comme indiqué entre parenthèses (Voir Annexes). En cas d'échec, le temps reste inchangé.

Le destrier Utaku est légèrement plus rapide que le poney rokugani et le cheval Utaku. Pour refléter cet avantage, accordez au PJ chevauchant un destrier Utaku un +3 au jet d'Equitation ci-dessus.

**Selle de qualité** : Si vous souhaitez aider vos PJ, la selle fournie avec le cheval est de très grande qualité. Grâce à elle, le cavalier passe de 0 à 1 Rang en Equitation.



# Aventure

## Partie 1 : Auparavant

### MATSU SAKERU, UNE GRAND-MÈRE AMOUREUSE

Matsu Sakeru est la grand-mère défunte du forgeron Matsu Bakeni. Comme tant d'autres samourais de la noblesse rokugani, elle fut tiraillée entre le devoir et l'amour.

Par devoir, elle épousa Akodo Ren. Ren était un bushi de l'école Akodo. Malgré l'opposition des deux familles Matsu-Akodo, ils restèrent proches l'un de l'autre jusqu'à leur mort naturelle. Avec Ren, Sakeru eut deux enfants : sa fille Misuko et son fils Ryago.

Mais par amour et alors qu'elle était mariée, Sakeru eut une fille : Wasami. Cette descendance était d'autant plus illégitime que Taneka, un prodigieux shugenja, était né rônin. De plus, Wasami naquit avant Misuko, faisant de Wasami l'aînée illégitime de la famille. Avant de donner naissance à Wasami, Sakeru s'arrangea pour obliger Ren à diriger une campagne militaire, afin de l'éloigner. Elle épargna ainsi à son mari de vivre avec elle une naissance considérée comme déshonorante. Quand Ren rentra, il trouva Sakeru seule. Cette dernière lui avoua la vérité et Ren lui sut gré d'avoir protégé l'honneur du couple. C'est pour cette raison que Ren resta avec Sakeru et toléra que sa femme rende visite à sa fille aînée. Même si le sujet ne fut jamais abordé publiquement, la faute de Sakeru fut connue et parvint à la connaissance de ses enfants, Misuko et Ryago.

### TANEKA, RÔNIN ET SENSEI DE L'EAU

Taneka naquit rônin avec un solide don de shugenja d'Eau. Il ne sut jamais d'où lui venait cette force, bien qu'il soupçonna un de ses deux parents samourais d'en être à l'origine. Loin de mener une vie de mercenaire, il soigna les heimin et leur prodigua des prières. Malheureusement sa condition de rônin shugenja n'était jamais tolérée très longtemps par les autorités locales. Taneka vécut donc d'errances, ne pouvant pas s'attarder plus d'une année dans un même lieu. Ses voyages et son don firent de lui un homme très ouvert sur la société. Là où d'autres rônins devenaient amers car mal accueillis partout, Taneka s'efforçait de ne retenir que le meilleur de chaque expérience. Son enthousiasme et son indéniab le bon sens lui valurent d'attirer l'attention d'un shugenja du Phénix de passage. Celui-ci n'était autre que le Maître Élémentaire d'Eau ! Il parla alors à Taneka d'une école un peu particulière dans laquelle le rônin serait sûrement le bienvenu : l'école des Trois États. Ainsi Taneka finit-il par trouver sa place.

Taneka ne perdit rien de ses qualités après sa rencontre avec le Maître Élémentaire d'Eau. Il était même devenu un rônin érudit à la conversation agréable. Il était sensei depuis peu quand il rencontra Sakeru. Sa personnalité lui valut d'entretenir une idylle avec elle, jusqu'à la naissance de Wasami. Taneka éleva sa fille qui hérita de son don pour parler aux kami et le transmis à son tour à sa propre descendance. C'est pour cette raison que la branche illégitime de Matsu Sakeru est composée exclusivement de shugenja, contrairement à la branche légitime qui n'en contient pas.

Dans les dernières années de sa vie, Taneka finit par être considéré comme un samourai par les autres sensei de l'École des Trois États. Il mourut à un âge très avancé, après 30 ans de dévotion à enseigner l'art des kami de l'Eau à ses élèves.

#### **École des Trois États**

Cette école est une école avancée pour shugenja de l'Eau. Comme la polyvalence est explorée, les remises en cause sont nombreuses. La mentalité des élèves et des sensei est très ouverte.

Tout shugenja d'Eau y est le bienvenu, quel que soit sa caste.

Voir forum Voix de Rokugan.

## Partie 2 : Un accident mortel

### L'ORAGE FAIT RAGE

Les PJ marchent sur une route de montagne dangereuse. L'orage fait rage et les éclairs déchirent le lourd manteau de nuages noirs au-dessus d'eux. Il n'y a aucun endroit où s'abriter. Les PJ sont trempés de la tête aux pieds et ils doivent continuer à marcher pour ne pas manquer leur rendez-vous avec le daimyo. Dans un énième coup de tonnerre et de lumière, quelque chose brille en contrebas.

Descendre la roche glissante demande un jet réussi en **Athlétisme (Escalade) / Force ND25**. Lors de leur descente, les PJ croisent un morceau de katana logé dans une fissure. Le retirer demande un autre jet réussi en **Athlétisme (Escalade) / Force ND25**.

En bas, plusieurs cadavres sont étendus parmi les ronces et les rochers. À côté de l'un d'eux, git le deuxième morceau du katana avec sa poignée. Son possesseur a voulu ralentir sa chute en logeant sa lame dans une fissure. Malheureusement, la lame se tordit trop violemment et s'est malheureusement brisée, entraînant la mort du samourai.

Contre **Connaissance (Héraldique) / Intelligence** ou **Courtisan / Intelligence ND15**, les PJ reconnaîtront parmi les morts une partie des mineurs et sauront que le samourai mort est le forgeron attitré du daimyo.

Le forgeron s'appelle Matsu Bakeni. Il s'était rendu à la mine pour s'enquérir de la qualité du minerai. Il allait bientôt se marier et sa forge était réputée. Il ne fabriquait que des équipements pour samourais (arcs, armures et armes).

Une analyse aisée de la scène, **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception** ou **Athlétisme (Escalade) / Intelligence ND10**, montre clairement qu'il s'agit d'un éboulement naturel provoqué par les trombes d'eau qui a provoqué la chute mortelle des marcheurs.

La mort remonte à quelques heures, moment où l'orage a éclaté et surprit les défunts marcheurs. Les PJ ont-ils des et a avec eux pour confirmer le décès récent de ces personnes ?

Si vous jouez après 510 et la Bataille des Tombes Volées, la loi impériale ordonne de brûler les cadavres pour ne pas que les corps soient utilisés à des fins de mahō.



Mais à cause du mauvais temps, il est impossible de les brûler. Même avec l'aide des eta, les ramener en ville est une tâche beaucoup trop délicate. En revanche, leur couper la tête et réciter une prière conviennent parfaitement. De plus, les PJ feraient bien de penser à ramener les deux morceaux du katana brisé à la mère de Bakeni ou au daimyo.

### RAPPORT AU DAIMYO TOKOTO

Apprenant la tragique nouvelle de la mort de son estimé forgeron, le daimyo Tokoto est fortement attristé. Il remercie vivement les PJ pour leur promptitude et passe outre le fait qu'ils aient emprunté la route dangereuse par temps d'orage. Si les PJ ont ramené le katana de Bakeni (ou au contraire, pour se racheter s'ils ne l'ont pas fait), le daimyo leur confie la mission d'organiser les funérailles de Matsu Bakeni. Aï, la mère de ce dernier, est de faible constitution. Elle habite chez son fils. Elle est totalement dévastée par la mort de celui-ci et aura bien besoin de l'aide des samourais pour les obsèques.

## Partie 3 : Funérailles

### EXPOSITION SOLENNELLE

Les quatre jours suivants sont très chargés en préparatifs et lourds émotionnellement. Plusieurs personnes viendront présenter leurs condoléances à Aï, la mère de Bakeni, et à Daisigu, la fiancée qui aurait dû être la future mariée. C'est l'occasion pour les PJ de se familiariser avec le cercle proche de Bakeni à travers les événements ci-dessous :

- La tâche prioritaire consiste, comme le veut la coutume, à ramener les cadavres pour les exposer solennellement dans leur chambre. Les eta ont fort à faire et ce n'est qu'au bout du troisième jour que tout est enfin prêt pour la crémation du lendemain.
- Les ouvriers arrêtent la forge par respect envers leur défunt patron. Les deux samourai-ko de la forge, Akodo Tanade et Akodo Yoka sont attristés.
- Le daimyo porte côté cœur un katana forgé par Bakeni. Ce katana à la poignée blanche et à la lame gravée du mot « **Réincarnation** » avait été spécialement forgé lors d'un Festival Bon (Fête des morts). Le daimyo appréciait réellement Bakeni pour ce qu'il était et son travail à la forge.
- Si la mère l'accepte, le daimyo aimerait que l'urne funéraire de Bakeni soit enterrée dans son palais. Comme les PJ sont en charge des funérailles, le daimyo attend la réponse de la mère à travers eux. Les PJ y penseront-ils ? La mère acceptera la noble faveur.
- Daisigu commence à être reconnue en ville, **Connaissance (Héraldique) / Intelligence, Courtisan / Intuition, Art (Haïku) / Intuition ND20**. Sa famille possède la plus belle vue sur le paysage alentour. Tout le monde en parle depuis la dernière Cour d'Hiver donnée par le supérieur de Tokoto.

- Daisigu vient habiter chez Bakeni pour se soutenir mutuellement avec Aï. Les deux femmes s'apprécient sincèrement. Aï la considérait déjà comme sa bru.
- Daisigu aimait réellement Bakeni. D'aspect agréable aux longs cheveux noirs, elle s'efforce de sourire et de faire bonne impression. Son môn d'École est celui du Lancier Lion. Il est brodé côté cœur sur son kimono blanc.
- Ni Aï, ni Daisigu ne parleront de la famille de Bakeni. Aï est la dernière de sa lignée. **Enquête (Interrogation) / Intuition ou Étiquette (Conversation) / Intuition ND20** révélera que les deux femmes n'apprécient guère la famille de Bakeni. Elles sont soulagées de savoir que la famille est trop éloignée pour assister à la crémation.
- La mère fait mention de Teko, le protecteur de Bakeni. Il s'agit là d'une tradition typiquement Lion. Le protecteur a la charge d'élever l'enfant. Aï appréciait Teko et elle aimerait qu'il soit là pour la crémation. Il habite à une journée à pied de la ville. Les PJ y penseront-ils ?
- Deux amis étaient proches de Bakeni. Le premier est Akodo Suberu, un soldat marié et passionné de go. Le second est Ikoma Junta, le palefrenier du daimyo.

À la fin du quatrième jour, la crémation des corps a lieu.

### MISSION DES PJ

La forge de Bakeni est réputée. La face (on) du daimyo en est valorisée. Sans Bakeni et sa compétence de forgeron, le daimyo risque de voir son prestige diminué. Au début du cinquième jour, après la mort de Bakeni, le daimyo vient présenter la nouvelle mission aux PJ. Il veut que ceux-ci trouvent un successeur compétent de la même génération que Bakeni. La fin du deuil a lieu dans 35 jours, à J+39. Les PJ devront à ce moment-là désigner l'héritier de la forge.



## Partie 4 : Le cercle proche

**Le compte-à-rebours commence pour les PJ. Ces derniers doivent fouiller la généalogie de Bakeni pour trouver un digne successeur. Grâce aux informations récoltées auprès des proches de Bakeni, les PJ ont des pistes pour découvrir les deux héritiers potentiels.**

### Aï, LA MÈRE

Le gros du chagrin d'Aï s'en est allé avec les quatre premiers jours et le poids des responsabilités l'aide à répondre aux interrogations des PJ. Aï est d'âge avancé et de santé trop faible pour reprendre la direction de la forge de son défunt fils. De plus, elle a aussi tragiquement perdu son mari, Matsu Ryago. C'était suite à une escarmouche contre des bandits.

Elle dira aux PJ que son mari Ryago avait deux sœurs, Misuko-sama et Wasami-sama. **Étiquette (Courtoisie) / Intuition** ou **Enquête (Interrogatoire) / Intuition ND10**, révélera que Aï a volontairement employé une formule de politesse moins courante, bien que correcte, pour ne pas prononcer les noms de famille des deux sœurs.

Elle a eu très peu de contact avec les deux sœurs même si par convenance, elle connaît leur adresse. Chaque sœur habite une région distincte de l'autre, située à une bonne semaine de cheval depuis la ville de Tokoto (*Voir la carte*).

#### Pas de nom de famille

Aï ne s'étendra pas sur son choix de formulation de politesse. Elle reprendra avec douceur les PJ en leur rappelant quelques bases de l'étiquette.

Le suffixe **-sama** a été donné à titre d'exemple. Vous pouvez en inventer un de votre choix si plus approprié.

Enfin, comme le père de Wasami était un rônin, ce dernier n'a pas de nom de famille. Même si Wasami en possède un depuis son mariage avec Ise Kotagi, Aï n'en fait pas mention. Elle est partagée entre le fait d'apprécier davantage Wasami que Misuko et qu'elle considère le nom d'Ise comme usurpé pour Wasami. La famille Ise est vassale des Kitsus depuis l'aube de l'Empire.

### DAISIGU, LA FIANCÉE

Daisigu est issue d'une famille ni riche, ni influente. Son grand-oncle possédait autrefois un excellent verger d'arbres fruitiers, aujourd'hui mal géré, et seul bien d'importance transmis à travers les successions. Grâce à son entreprise, le grand-oncle a pu acheter une belle maison sur les hauteurs, surplombant toutes les autres demeures et donnant sur une vue magnifique du paysage environnant.

Actuellement, le seul véritable bien de la famille est cette vue. Cette dernière a été célébrée dans un splendide haïku d'un poète de renom (au choix), lors de la dernière Cour d'Hiver du supérieur de Tokoto. En voyant la maison de Daisigu, le poète a demandé s'il pouvait voir la vue depuis le jardin de la maison. Sa célébrité lui a ouvert la porte et grâce à son influence artistique, le prestige de la famille de Daisigu en fut augmenté. Daisigu est très fière de son École de Lancier Lion dont elle fut une bonne élève. Elle n'acceptera pas que son école soit considérée au rabais par rapport aux écoles plus connues de Bushi Akodo ou Berserker Matsu. Elle rappellera que la lance était l'arme historique d'Akodo avant le katana et défendra son honneur avec empressement.

Il y a cinq ans, Daisigu rencontra la famille de Bakeni lors des funérailles de Ryago. Elle garde une impression de distance entre certains de ses membres (la branche légitime et illégitime). Elle ne saurait en dire plus. Ses souvenirs restent vagues et ça n'était pas ses affaires.

### LA FORGE ET SES EMPLOYÉS

La forge est située en bordure extérieure de la ville là où les deux routes menant à la mine se rejoignent. Bakeni avait pris cette décision stratégique pour que l'approvisionnement en fer ne soit pas ralenti à cause de la population en ville. La forge emploie une trentaine de personnes et n'avait pas de concurrence directe.

- Le défunt Akodo Bakeni surveillait la production et forgeait lui-même les commandes d'importance. Suivant les conseils de sa mère, il engagea une apprentie forgeron, la samouraï-ko Akodo Yoka. Sans la haute compétence de Bakeni, la qualité de production de la forge est en danger.
- **Akodo Tanade est la contremaître samouraï** et bras-droit de Bakeni. Agée de 30 ans, elle a été nommée à ce poste par Tokoto pour aider à la croissance de la forge. Elle administrait auparavant les audiences du daimyo. À la forge, Tanade organise les commandes, surveille l'approvisionnement de la mine et veille aux bonnes finances de l'entreprise. C'est une gestionnaire qui a acquis des connaissances théoriques sur la forge. Elle n'est en rien forgeronne. Elle est attristée par la mort de Bakeni et se pose beaucoup de questions sur la reprise de la direction. Elle s'entendait assez bien avec Bakeni et faisait correctement son travail.
- **Akodo Yoka est une jeune apprentie forgeronne** qui sort tout juste de son gempukku et habite chez Bakeni. Encore naïve, elle n'a ni la compétence ni les épaules pour diriger les heimin et garantir la production. La perte de Bakeni est un coup dur pour elle. Elle l'admirait et savait qu'avec lui, elle pouvait devenir une forgeronne de grande qualité. Qui va la former à présent ?
- **Banuri est le porte-parole des vingt-huit heimin assistants-forgerons.** Il est apprécié pour sa capacité à rester à sa place et gérer les suppliques des siens. En somme, Banuri savait qu'il n'avait pas grand-chose à espérer de Bakeni ou de Tanade. Il était l'oreille conciliante dans laquelle les ouvriers venaient se plaindre et il obtenait parfois un petit quelque chose des samouraïs.
- **Les ouvriers** compatissent à la perte de leur patron. Néanmoins, ils ne l'appréciaient guère car ils trouvaient que Bakeni et Tanade exigeaient trop d'eux. Ils se disent maintenant qu'ils travailleront moins dur. De toute façon, ce sont des heimin et un heimin, ça râle tout le temps.

### LES DEUX AMIS DE BAKENI

En ville, deux proches amis de Bakeni sont attristés par sa mort. Ils n'ont vu qu'une seule fois les autres membres de la famille de Bakeni. C'était il y a cinq ans lors des obsèques de Ryago. Les PJ devront insister poliment pour que chacun d'eux fasse appel aux maigres souvenirs de ce triste moment.



### **AKODO SUBERU, JOUEUR DE GO**

Akodo Suberu est un soldat (hohei) expérimenté, marié et passionné de go. Sa réserve sur ses impressions lors de l'enterrement de Ryago peut passer pour une courtoise discrétion. En réalité, elle cache des pensées faisant du tort aux membres de la famille de Ryago et Suberu ne veut pas entacher la mémoire du père de son défunt ami.

Contre **Sincérité (Honnêteté) / Intuition** ou **Étiquette (Courtoisie) / Intuition ND20**, Suberu révélera qu'un cousin de Bakeni portait des vêtements un peu trop tapageur. Suberu l'avait même trouvé cupide. Ce cousin avait proposé à Bakeni de lui ouvrir son carnet de clients fortunés en échange d'un pourcentage sur les ventes. Bakeni et Suberu avaient été frappés par ce manque de tact en pleines funérailles. Bakeni ne donna jamais suite.

### **IKOMA JUNTA, PALEFRENIER**

Ikoma Junta est le palefrenier de Tokoto, formé au petit dojo des Veilleurs Ikoma, enseignant des techniques de cavalerie. Il se souvient que lors de l'enterrement de Ryago, une de ses sœurs était venue avec sa fille. La fille était revenue voir Bakeni deux mois après l'enterrement. Elle lui avait proposé de rencontrer une chui (capitaine) de Bishamon Seido où elle travaillait avec sa mère. Mais Bakeni ne donna jamais suite.

Contre **Enquête (Interrogatoire) / Intuition ND20**, le PJ remarquera que Junta est mal à l'aise quand il évoque le travail de la fille. Si le PJ fait preuve de tact, Junta avouera qu'avec le môn du Lion, la mère arborait un deuxième môn qui lui était inconnu. Contre **Connaissance (Héraldique) / Intelligence** ou **Étiquette (Bureaucratie) / Intelligence ND20**, le PJ trouvera bizarre de n'afficher que le môn de Clan. Traditionnellement, les samourais affichent en premier le môn de leur Clan en gros dans le dos, en deuxième le môn de leur Famille et en troisième le môn de l'Enseignement reçu. (Le deuxième môn de Wasami est celui de Bishamon Seido. Junta n'a aucun souvenir de ce à quoi il ressemblait).

### **TEKO, LE PROTECTEUR**

Teko habite un petit village à une journée de marche de la ville du daimyo. Il est enfin sur le point de prendre sa retraite, ayant déjà dépassé la cinquantaine. Il occupe ses journées à développer avec deux autres samourais une crèche et une école. Ces établissements seront destinés à des enfants Lion de familles samourais de basse condition. Le village connaît bien Teko et on trouve le projet soit farfelu (car trop compatissant), soit honorable. Teko manque de finances pour engager du personnel. Il se rendra aux funérailles de son ancien protégé.

**Si les PJ promettent d'aider Teko pour sa crèche, il leur fera part d'un événement survenu cinq ans plus tôt.**

À cette époque, le beau-frère de Ryago est mort en héros dans l'exercice de ses fonctions et dans la gloire du Clan. Mais Ryago a refusé de se rendre à ces funérailles. Teko n'a pas connaissance d'un froid particulier entre Ryago et son beau-frère.

### **SE RENSEIGNER D'APRÈS PLUSIEURS ARCHIVES**

Les archives du daimyo sur la mort de Ryago sont purement administratives et concises. L'urne funéraire du père a été enterrée dans l'emplacement municipal prévu à cet effet. Les

PJ n'apprendront rien de plus. Le shugenja ayant célébré les obsèques ne se souvient de rien.

Il n'y a rien non plus sur la mort du beau-frère de Ryago puisqu'il n'habite pas le domaine administré par Tokoto.

Le Grand Hall des Archives est à 15 jours de cheval aller (11 si le PJ réussit à pousser son cheval). Les PJ n'y apprendront rien de plus que les histoires officielles. Les éléments dérangeants ont été censurés comme de coutume. C'est une pure perte de temps.

### **SE SÉPARER ?**

Les PJ doivent apporter la nouvelle de la mort de Bakeni à ses deux tantes (Misuko et Wasami). Ce sera aussi l'occasion de rencontrer les héritiers potentiels. Les PJ auront peut-être la bonne idée de se munir d'une carte pour mieux organiser leurs visites. Le 35<sup>e</sup> jour n'attendra pas ! Rien n'oblige les PJ à se séparer en deux groupes, ni même à procéder aux visites dans un ordre prédéfini.

En revanche, en fonction de l'ordre de leurs actions, les informations récoltées leur permettront de choisir un héritier en connaissance de cause plutôt que par défaut.



## Partie 5 : La branche légitime

### LA FAMILLE

#### MATSU MISUKO, LA MÈRE

Matsu Misuko est la fille légitime de la grand-mère Matsu Sakeru. Élevée au dojo Matsu, elle en incarne les valeurs d'orgueil et d'agressivité. Adolescente, elle a rapidement compris qu'avec de l'argent, elle pourrait s'offrir les plus beaux kimonos et sabres de l'Empire. Elle séduisit donc un riche bushi, Akodo Yanitaka, avec lequel elle enfanta un fils Matsu Hegano (25 ans) et une fille Matsu Nasikyo (10 ans). Misuko est aujourd'hui âgée de 45 ans et a pris sa retraite à la mort de son époux, il y a 5 ans. Elle gère le riche et impressionnant domaine de son mari dans la production et la distribution du saké de la région. Sa cupidité a amélioré la qualité et la productivité du domaine. Elle ne s'occupe plus de son fils, devenu adulte. Elle a confié sa fille encore en bas âge à un protecteur de confiance.

#### MATSU (AKODO) YANITAKA, LE PÈRE

Akodo Yanitaka hérita de la fine brasserie de son oncle, dans la ville des Pins Moqueurs. Il entretint la propriété du mieux qu'il put, partagé entre sa charge d'officier militaire, de maître brasseur et de père. Il se refusa d'être un époux attentif, conscient que sa femme l'avait épousé par intérêt financier. De plus, il perdit son nom de famille en se mariant avec une Matsu. S'il avait eu le choix, il n'aurait pas épousé Misuko. Mais il ne l'eut pas, tout comme ses parents durent se soumettre à l'influence de Sakeru.

Yanitaka est un héros local. Il y a 5 ans, une épidémie ravagea deux des quatre villages alentours et se rapprochait dangereusement de la ville. Les deux villages les plus éloignés s'appelaient le Village de la Rivière Oubliée et le Village des Herbes Hautes. Yanitaka jura à son daimyo avoir trouvé une solution pour stopper l'épidémie. Le daimyo lui accorda sa confiance et Yanitaka partit avec une poignée de loyaux soldats. Une semaine plus tard, trois soldats seulement revinrent du Village des Branches Bleues, le troisième village. Ils affirmèrent que Matsu Yanitaka s'était sacrifié pour enrayer l'épidémie et effectivement, ni le Village des Cailloux Paisibles (quatrième village), ni la ville ne connurent ce fléau.

Le daimyo érigea une petite statue à l'effigie de Yanitaka dans le temple de la ville. Les archives mentionnèrent que Yanitaka était mort dans l'exercice de ses fonctions, en faisant honneur à son Clan et à ses ancêtres. Aujourd'hui encore, la gloire et le courage de Yanitaka inspirent bon nombre de samourais locaux.

#### MATSU HEGANO, L'HÉRITIER POTENTIEL

Matsu Hegano est l'un des deux héritiers potentiels. Il est âgé de 25 ans. Il est le fils de Matsu Misuko, fille légitime de la grand-mère Matsu Sakeru. Hegano est marié sans avoir d'enfants. Il sert comme simple gunso (sergent) dans l'armée de son Clan. Son arrogance de bushi va de pair avec la fortune de ses parents. Les môn sur son kimono sont un peu plus grands que d'habitude et aux couleurs plus accentuées. Son obi est constitué d'une soie fine qui accroche l'œil sans apporter une touche d'élégance à l'ensemble. Quand ceux qui l'entourent s'en aperçoivent, Hegano relève alors le menton de son petit air supérieur.

Il ne connaît rien à la forge mais sera ravi de devenir l'héritier de la forge de Bakeni. Hegano y voit le prestige et les bénéfices. Il n'a pas conscience qu'il lui faudra trouver un forgeron très compétent pour égaler Bakeni.

### ATTITUDE AVEC LES PJ

#### L'ACCUEIL

Au vu de la renommée de Yanitaka et de la fortune de Misuko, trouver la demeure d'Hegano sera facile.

Les PJ sont d'abord accueillis par un sourire poli, puis quand ils annonceront être à la recherche d'un héritier pour la forge de Bakeni, les sourires se décupleront en joie. Contre **Étiquette (Courtoisie) / Intuition** ou **Commerce (Evaluation) / Intelligence ND10**, les PJ comprendront que la mère et le fils ne jurent que par les bénéfices de la forge et non par la qualité des armes produites.

Les deux ne veulent pas perdre de temps et souhaitent consoler Aï dans son chagrin. Leur correspondance avec Aï se limite à un échange par année pour observer les convenances. La mort de Ryago n'a rien changé. Le soudain épanchement hypocrite de leur cœur est dicté par la future fortune de la forge et non par l'amour familial. Misuko prendra avec elle son yojimbo Matsu Chitusa pour se rendre à la forge.

#### LA SŒUR ILLÉGITIME

Misuko affirme n'avoir qu'un grand-frère (Ryago) et nie avoir une sœur. Son éducation de samourai lui enseigne d'ignorer tous ceux qui ne sont pas de sa caste. Hegano agit de même pour les mêmes raisons. Les parents ont pris soin de rompre tout lien avec la tante illégitime. Misuko dira aimablement aux PJ que sa belle-mère Aï n'a plus toute sa tête. Raison de plus pour être auprès d'elle au plus vite !

Les PJ peuvent se rendre compte du mensonge par un **Jet d'Opposition** réussi entre **Enquête (Interrogatoire) / Intuition** pour eux **contre 6g3 en Sincérité (Tromperie) / Intuition** pour Misuko / Hegano.

Pour prévenir toute contestation, Misuko présente aux PJ avec fierté son arbre généalogique (**Donner l'Annexe**). Celui-ci ne fait état que de deux enfants pour Sakeru et Ren : Bakeni (devenu l'aîné) et Misuko.

Comme la tradition est très forte dans le Clan du Lion, le môn d'École de chaque aïeul est rajouté. Contre **Connaissance (Héraldique / Clan approprié) / Intelligence** ou **Étiquette (Bureaucratie) / Intelligence ND25**, les PJ constateront que tous les membres sont des bushis ou des courtisans. L'histoire d'une sœur, de surcroît talentueuse shugenja et travaillant à Bishamon Seido, est absurde.

#### Les PJ insistent trop

Remettre en cause la véracité de l'arbre généalogique est insulter l'honneur de la famille de Misuko. Celle-ci demandera immédiatement réparation par un duel laijutsu. Les excuses sont pour les faibles. Que Misuko gagne ou pas le duel, elle ne manquera pas de faire part de l'insulte à Tokoto pour discréditer les PJ.

Le daimyo n'aura alors plus le choix. Pour réparer le tort commis par ses envoyés (les PJ), il devra désigner Hegano comme héritier.

Fin de la partie.

#### LES DEUX MALAISES DE MISUKO

L'attitude gênée de Misuko doit continuer à jeter le trouble sur l'ensemble de leur généalogie.



- Le sacrifice de Yanitaka au Village des Branches Bleues (troisième village) pour stopper l'épidémie fut accompagné de troublantes rumeurs. Ryago y accorda suffisamment d'importance pour ne pas se présenter aux funérailles de son beau-frère. Misuko n'a pas oublié cet affront et accusera son frère de manquer de politesse.
- Les urnes funéraires de la grand-mère Sakeru et du grand-père Ren ne sont ni chez Bakeni, ni chez Misuko. Cette absence peut être remarquée par les PJ contre **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ND15**. Misuko prétextera que les urnes ont été déposées dans un lieu tenu secret, selon la volonté de sa mère. C'est une demi-vérité.

## RENDRE HOMMAGE AU DÉFUNT MARI

Misuko est ravie de conduire les PJ au temple où tout le groupe est considéré avec respect. On leur donne immédiatement les meilleures places. Les PJ ont alors l'occasion de parler à l'un des trois soldats encore en vie de l'époque de l'épidémie. Ce soldat s'en tiendra à l'histoire officielle, d'autant plus en la présence de Misuko.

Demander un **Jet d'Opposition** entre **Enquête (Interrogatoire) / Intuition** pour les PJ **contre 4g2** pour le soldat. Si réussi, les PJ ont conscience que le soldat récite son texte et cache volontairement quelques parties sombres. Il n'avouera rien, craignant trop pour sa tête.

## BUSHIDO : QUELLES VERTUS SUIVRE ?

Il est tout à fait possible que les PJ croient à la version officielle (gloire de Yanitaka et généalogie de Hegano) ou préfèrent creuser davantage. L'absence de Ryago aux funérailles de son beau-frère sera peut-être considéré par les PJ comme un élément isolé. De même pour l'attitude figée du soldat. Remettre en cause l'existant est déshonorant. En rester là, honore les vertus de Devoir (respecter l'autorité d'un daimyo) et de Courtoisie (ne pas faire de tort à la version officielle).

Au contraire, les attitudes suspectes de Misuko et du soldat peuvent inciter les PJ à fouiner davantage. Les PJ se rendront alors dans les villages heimin pour entendre leur version sur la gloire de Yanitaka. Ce choix honore les vertus d'Honnêteté (découvrir la vérité) et d'Honneur (être son propre juge).

Misuko voit d'un très mauvais œil, la volonté des PJ de se rendre dans ces villages. Même si les PJ trouvent de bons arguments, elle les accompagnera avec son fils. Elle ne voudrait pas qu'il arrive malheur à ses hôtes et les guidera dans cette région. Les PJ seront donc surveillés, sous couvert de bienséance.

## LE VILLAGE DES BRANCHES BLEUES (TROISIÈME VILLAGE)

### LE VILLAGE

Avant l'épidémie, le Village des Branches Bleues possédait une petite manufacture à tisser et des champs de vers à soie. À présent, les villageois cultivent des céréales. En un coup d'œil rapide, les PJ se rendent compte que le village est en pleine reconstruction. Les habitations sont neuves, la route a été stabilisée et les agriculteurs habitent ici depuis trois ans tout au plus. C'est par ailleurs la première année que les épis arrivent enfin à maturation. La récolte s'avère en bonne voie.

Quelques ruines, dont la manufacture, témoignent encore du passé. Contre **Ingénierie / Intelligence ND20**,

le PJ comprendra en voyant de vieilles traces noires sur la manufacture que tout le village a été brûlé.

Enfin, un petit temple en bois a été construit en vitesse pour attirer les bonnes grâces d'Ekibyogami, la Fortune des épidémies et de la peste. Les rares anciens la remercient de les avoir épargnés, il y a 5 ans, et les nombreux nouveaux villageois l'implorant de ne pas subir sa colère. Aucun mémorial n'est dédié à Yanitaka. Les anciens éludent même la question et ont peur d'aborder le sujet. Au vu des faibles conditions de vie, il n'est pas encore acceptable qu'un samouraï vienne habiter ici.

### LE DOSHIN NIMA ET LE TÉMOIN

Les PJ sont accueillis par Nima. Il habitait déjà le village 5 ans plus tôt et son ancienneté lui a valu le titre de doshin. Il était en ville quand l'épidémie survint et il reste expressément évasif sur ces événements. Il prétextera ne pas vouloir attirer la colère d'Ekibyogami. La nouvelle de l'arrivée de samouraïs au village et de leurs motivations se sont répandues comme une traînée de poudre. Au cours du repas avec le doshin, Namura demandera audience. Dans une pièce à part, Nima et Namura se disputent à voix basse. Contre **Enquête (Sens de l'observation) / Perception ND20**, les PJ comprendront que Namura veut révéler la vérité aux PJ sur le sacrifice de Yanitaka. Un samouraï pourra même confirmer ses dires ! Sauf que le doshin refuse l'audience par peur de voir sa tête coupée, puisque Namura entacherait la mémoire du héros local.

Si Misuko est présente, Nima et Namura mourront dans un tragique accident les jours suivants. Elle ouvrira discrètement une enquête pour connaître l'identité du samouraï dont parlait Namura. Mais en vain. L'histoire est trop vieille.

Si les PJ réussissent à tromper l'éventuelle surveillance de Misuko pour trouver Namura, ce dernier leur révélera ce qu'il sait. Yanitaka a brûlé le village et a massacré avec ses soldats toute la population, heimin et samouraïs. Namura s'est ensuite enfui vers le sud, au Village des Cailloux Paisibles où il a tout raconté au fleuriste, le samouraï Ogura.

## LE VILLAGE DES CAILLOUX PAISIBLES (QUATRIÈME VILLAGE)

Le Village des Cailloux Paisibles vit de fleurs et d'élevage de chèvre. La grande serre rectiligne attire l'œil et les sons de cloche provenant des verts pâturages alentours, tintent dans l'oreille.

Ogura est très vieux et cultive de belles fleurs. Il racontera volontiers aux PJ ce qu'il sait, comme à une samouraï, il y a quelques années. Malheureusement, la mémoire d'Ogura s'en est allée et il ne sait plus à quoi ressemblait cette samouraï, ni même s'il a jamais su son nom. Ogura dira que Yanitaka a brûlé le Village des Branches Bleues et a tué tous ses habitants, samouraïs inclus. Yanitaka est ensuite remonté vers les deux premiers villages et a tout brûlé aussi. Ainsi, l'épidémie fut définitivement stoppée.

Mais sur le chemin du retour, quand le groupe passa par le Village des Cailloux Paisibles, Yanitaka et bon nombre de ses soldats succombèrent à la maladie. Les trois soldats survivants pillèrent des fleurs blanches dans la serre et brûlèrent les corps. **Ogura, caché, certifie que ni Yanitaka, ni les soldats n'eurent le temps de faire seppuku.** La violence du cas de force majeur employé par Yanitaka aurait pu être tolérée, s'il s'était racheté par seppuku.

Son acte constitue donc un crime. Cette honte s'est transmise à sa famille qui la dissimule en plus sous des couvert de gloire.



## Partie 6 : La branche illégitime

### LA FAMILLE

---

#### LE MARIAGE D'ISE KOTAGI ET DE WASAMI

Sakeru usa de son influence pour marier sa fille aimée à Ise Kotagi. Elle choisit la famille Ise car une famille vassale attire moins l'attention qu'une famille majeure. Elle opta pour le Village des Mûres Rouges comme lieu de célébration du mariage en raison de son isolement. Sakeru mettait ainsi toutes les chances de son côté pour ne pas voir de gêneurs poser trop de questions sur la légitimité de ce mariage. En épousant Kotagi, il allait de soi que Wasami était aussi une samouraï avant le mariage.

#### ISE TIMATA, LA SŒUR DE KOTAGI

Vingt ans auparavant, Ise Timata, la sœur de Kotagi, avait trouvé étrange les origines floues de Wasami. La pression et l'absence de généalogie de Sakeru ne l'avaient pas aidé à mieux apprécier sa belle-famille. Timata savait que Sato, une bushi de Bishamon Seido, brigait le poste de Wasami. Elle lui confia faussement que l'acte de mariage renfermait un secret invouable sur Wasami. Si Sato le détenait, elle aurait une monnaie d'échange pour obtenir le poste tant convoité. Timata espérait ainsi que la rivalité de Sato envers Wasami la pousserait à se procurer l'acte. Elle connaîtrait alors le secret des origines de Wasami.

Malheureusement, le statut de Sato n'a jamais été assez élevé et ses méthodes trop brusques pour obtenir l'acte.

Avec le temps, Timata a reconnu les talents de shugenja de sa belle-sœur et l'a finalement acceptée dans sa famille. Ses débuts houleux avec elle sont de l'histoire ancienne.

#### ISE IKONI, L'HÉRITIÈRE POTENTIELLE

L'aînée Ikoni sert comme caporal (nikutai) à Bishamon Seido. Avec cinq soldats sous ses ordres, elle protège une partie de l'enceinte du monastère. Elle est lasse de ce travail depuis un peu plus de deux ans. Elle aimerait organiser les cérémonies dédiées à Bishamon mais les places sont chères. Il y a deux ans, quand Ryago mourût, elle espérait alors faire affaire avec son cousin Bakeni. Ikoni l'aurait présenté à sa chui (capitaine) pour conclure un accord commercial. En échange des armes de grande qualité de Bakeni, celui-ci aurait bénéficié d'un contrat d'exclusivité d'approvisionnement avec Bishamon Seido. Ikoni espérait alors obtenir une place parmi les servants du culte de Bishamon.

Mais l'accord n'eut jamais lieu car Bakeni était encore trop affecté émotionnellement par la mort de son père pour penser aux affaires commerciales. Ikoni n'insista pas et depuis deux ans, la routine de la surveillance militaire lui pèse.

### ATTITUDE AVEC LES PJ

---

#### L'ACCUEIL

La famille réserve un accueil chaleureux aux PJ.

Si les PJ se montrent avenants, Wasami se proposera de bon cœur pour être leur guide dans les lieux touristiques de Bishamon Seido. La faveur est agréable et les PJ ont tout à y gagner.

Wasami souffre de la perte de son frère Bakeni. Elle l'appréciait beaucoup même si la distance les séparait. Kotagi et Ikoni connaissaient assez peu Bakeni et sont moins attristés. Tous feront leurs bagages sans empressement et avec gravité.

Le lendemain la famille sera prête pour rendre un dernier

hommage à Bakeni devant son urne funéraire. La deuxième fille, Ise Masagi, ne peut pas venir car elle sert actuellement sur le Mur. Wasami prendra avec elle son yojimbo Matsu Naryo.

#### L'AUTRE SŒUR

Interrogée sur sa sœur Matsu Misuko, Wasami répondra avec douceur que sa sœur est ce qu'elle est. Elle n'a pas de rancune envers elle et respecte le choix de Misuko de garder ses distances avec elle. Wasami demandera aux PJ si Misuko a été invitée aux obsèques. Qu'elle que soit la réponse des PJ, Wasami gardera ses pensées pour elle.

Néanmoins contre **Enquête (Sens de l'observation) / Perception ND20**, les PJ remarqueront que Wasami a discrètement regardé le môn familial de son mari. **Avec 1 Aug.**, les PJ comprendront alors que Misuko ne reconnaît pas sa sœur comme un membre de la famille Ise. Wasami en est affectée, d'où son regard sur le môn.

#### LE DEUXIÈME MÔN

Après le môn du Clan du Lion dans le dos, Wasami ne porte que celui de Bishamon Seido. Pour se prémunir contre toute discussion, Wasami dira qu'il n'y a pas plus grand honneur que de servir une Fortune Majeure. Un samouraï honorable ne peut qu'être d'accord, même si la réponse n'est qu'une demi-vérité. À cause de la coutume, Wasami est obligée de porter le môn de son Clan. En revanche, elle s'est toujours sentie un peu coupable de porter le môn Ise. Par égard pour cette famille, elle porte donc le môn de son très respecté lieu de travail à la place. Les filles ont moins de scrupules que leur mère et portent le môn Ise.

### BISHAMON SEIDO

---

#### ÉPREUVE DE FORCE

Le plus grand sanctuaire dédié à la Fortune de la force accueille des milliers de pèlerins chaque année. Il est conjointement administré par le Clan du Lion et la Confrérie de Shinsei. Le monastère abrite la Fierté du Lion, le dojo d'élite des Matsu. Au cours de leur visite, les PJ assistent à plusieurs épreuves de force auxquelles s'adonnent les pèlerins par dévotion. Les PJ peuvent y participer. Créer l'épreuve de votre choix en vous inspirant de la compétence **Athlétisme / Force**.

#### MATSU SATO, RIVALE DE WASAMI

Pendant de nombreuses années, Matsu Sato a désiré le poste de responsable d'accueil de Wasami.

Mais en 25 ans de service à Bishamon Seido, elle n'a jamais réussi à obtenir le moindre poste hiérarchique. On la dit trop asociale, sans doute à cause de son éducation chez les Berserker Matsu. De plus, comme elle passe le plus clair de son temps auprès des bushi de la Fierté du Lion, elle n'est pas prête d'afficher un sourire accueillant sur son visage.

Quand les PJ visitent Bishamon Seido avec Wasami, le hasard veut que Sato ne soit pas loin. Wasami et Sato se croisent du regard et Wasami s'éloigne brusquement d'elle avec les PJ. Contre **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ND15**, les PJ remarqueront les regards croisés et tendus entre les deux femmes. **Avec 1 Aug.**, les PJ comprendront que Wasami et Sato sont rivales. Sato attend que les PJ prennent congé de Wasami à la fin de la visite pour les aborder. Son but principal est de connaître les motifs de la venue des PJ. **Tant que les PJ restent vagues, Sato le sera également.** À l'inverse, Sato leur proposera son aide, en échange d'un poste hiérarchique à Bishamon Seido. Elle ne veut plus forcément être à l'accueil. Trier les recrues pour la Fierté du



Lion l'attire davantage. **Si les PJ acceptent l'aide de Sato**, cette dernière leur parlera du Village des Mûres Rouges. C'est là-bas qu'est archivé l'acte de mariage entre Wasami et Kotagi. Nul doute que ce rouleau officiel aidera grandement les PJ à choisir le digne héritier de Bakeni. Contrairement à Sato, les PJ ont actuellement un statut suffisant pour consulter l'acte.

## LE VILLAGE DES MÛRES ROUGES

### LE VILLAGE

En raison de la distance, l'influence de Bishamon Seido ne s'étend pas jusqu'au village portuaire des Mûres Rouges. Ce village possède, à petite échelle, l'administration et les divertissements d'une grande ville. Longeant le bord d'un fleuve important, le village vit de pêche, d'agriculture et d'arts. La quiétude et les couleurs du lieu ont attiré des samouraïs artistes. Grâce à eux, le village s'est enrichi et le bien-être s'est accru. Les habitants sont plutôt sereins, bien que toujours attentifs dans leurs tâches quotidiennes.

Les PJ sont aimablement accueillis par Akodo Yotaka, le daimyo des Mûres Rouges. Même si Yotaka a bientôt l'âge de prendre sa retraite (inkyo), il n'est cependant pas prêt de lâcher son confortable poste. Contre **Étiquette (Courtoisie) / Intuition** ou **Connaissance (Lieu de l'aventure) / Intelligence ND15**, les PJ sauront que Yotaka aime particulièrement recevoir des pigments de couleurs. **Avec 2 Aug.**, ils apprendront que Yotaka préfère les épices du Clan de la Mante. Yotaka ne révèle ses talents de fin cordon bleu qu'aux personnes qu'il apprécie le plus. Si les PJ offrent des épices à Yotaka, il leur rendra une grande faveur (au choix).

### Mort de Haruhiko

En 1159, Fu Leng tua Haruhiko avec la lance d'Emma-0 lorsqu'il envahit Tengoku. Si vous jouez après cette période, la dévotion du temple est en pleine réflexion ou a été remplacée par le culte d'Ebisu, Fortune du travail honnête.

### Taneka était présent

Misuko a prétexté la mort de Taneka et l'incendie de son arbre pour ne pas dévoiler son mariage avec Ren. Comme pour la naissance de Wasami, l'honneur du couple fut donc protégé et les questions embarrassantes furent évitées.

Avec la complicité de Dosuke, Taneka était présent lors du mariage de sa fille Wasami. Il s'est fait passer pour son yojimbo. Ikoma Tetsuka n'a pas mentionné la présence d'un yojimbo car ces personnes sont de trop faible statut.

### L'ACTE DE MARIAGE

A propos des documents sur le mariage de Wasami, Yotaka recommande aux PJ de se rendre au temple de Haruhiko, la Fortune des pêcheurs. Toutes les archives y sont. Après quelques heures de recherches, l'enjoué moine Sugoï (qui veut dire « super ») tend les rouleaux aux PJ.

Ikoma Tetsuya est le signataire de l'acte officialisant le mariage entre Wasami et Ise Kotagi. Si l'acte se borne uniquement à l'essentiel, celui-ci est agrémenté des immanquables formules légales, dont la compréhension reste autant obscure que la loi elle-même. Les passages les plus subtils requiert un jet de **Connaissance (Loi / Histoire) / Intelligence** ou **Calligraphie (Haut rokugani) / Intuition ND20**.

■ **Le jet est réussi.** Pour légitimer son statut de samouraï, chacune des deux parties doit présenter sa généalogie. Kotagi présenta la sienne mais Wasami employa une voie alternative toute aussi acceptable et acceptée par les

mœurs. Matsu Sakeru s'excusa de ne pas pouvoir présenter son arbre généalogique « car il a été détruit dans un incendie ». Matsu Hayota, une chui du dojo des Berserker Matsu, témoigna du statut de samouraï de Sakeru au mariage. L'absence de Ren, le mari de Sakeru, fut justifiée par une campagne militaire pour son Clan. **Le père de Wasami** fut représenté par Iuchi Dosuke et Tonbo Ranami deux sensei shugenja de l'École des Trois États.

La syntaxe de l'acte est subtile car elle parle « du père de Wasami » et non de « Ren ». Sakeru n'aurait pas commis l'affront de faire citer son mari dans l'acte de mariage. Ainsi la faute de Sakeru n'est pas dévoilée et par les mœurs, les auditeurs associeront à tort Ren comme père de Wasami. Le fait que deux shugenja, qui plus est non-Lion, représentent un bushi Lion devrait paraître étrange aux PJ.

■ **Le jet est raté.** Les PJ n'entendent rien à la subtilité de la syntaxe employée. Néanmoins, rien qu'en lisant l'acte, ils comprendront que les samouraïs Iuchi Dosuke et Tonbo Ranami sont deux sensei shugenja de l'École des Trois États. Les deux sensei étaient en lien étroit avec Sakeru.

## L'ÉCOLE DES TROIS ÉTATS

Le découpage administratif géré par Yotaka est vaste mais seul compte réellement le Village des Mûres Rouges. Le reste est constitué de champs, de plaines ou de ruines. C'est dans l'une de ces ruines que l'École des Trois États s'est établie pour l'année. Yotaka peut donc renseigner les PJ sur l'endroit où l'école se situe. Aux abords des ruines, les PJ entendent des cris d'enfants, avant d'être surpris par les installations de l'école. Il s'agit de grandes tentes rappelant le mode nomade du Clan de la Licorne. Un ruisseau coule au milieu de l'agitation. Contre **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception** ou **Connaissance (Héraldique) / Intelligence ND10**, les PJ remarqueront qu'enfants comme adultes portent des môn de Clans différents. L'ambiance est calme et propice à l'éducation. Un **Jet d'Art de la magie / Intelligence** ou **Connaissance (Héraldique) / Intelligence ND20** confirmera que les deuxièmes môn les plus représentés appartiennent à des familles de shugenja de l'Eau.

Sur les deux sensei présents lors du mariage de Wasami, seule Iuchi Dosuke est encore en vie. L'âge avancé de Dosuke se lit sur les rides de son visage. Dosuke avance d'un pas lent, s'aidant d'un bâton cendré (bô). Elle sourit aux PJ et de sa voix chaleureuse les invite à prendre le thé. C'est avec une grande joie qu'elle racontera l'histoire du mariage et des origines de Wasami.

Dosuke est probablement la dernière à bien connaître l'histoire personnelle de Taneka. Servez-vous en pour orienter la réflexion des PJ. Dosuke ne souhaite pas nuire à la mémoire de Taneka. Elle enseigne aux PJ d'une voix douce et amusée que l'aura de pureté autour des samouraïs ne prend pas en compte les sentiments éprouvés. Son expérience et son âge avancé l'autorisent même à dire que si on ne retenait que des généalogies au sang pur et au statut honorable, Rokugan se serait depuis longtemps effondré ! Enfin, elle révélera que les urnes funéraires des grands-parents sont enterrées dans le Hall de la Mémoire. C'était la volonté testamentaire de Sakeru d'être enterrée auprès de Taneka. Le Hall de la Mémoire est administré par l'École des Trois États. Il est consacré à la mémoire des personnages importants de l'école. Ce lieu est trop éloigné pour que les PJ puissent s'y rendre dans le temps imparti.



## Partie 7 : Choix de l'héritier

### QUI CHOISIR ?

Plus les PJ auront fouillé le passé de la famille de Bakeni, plus ils seront confrontés à un choix éthique et moral. Chaque famille possède des secrets honteux et aucun héritier potentiel ne surpasse l'autre en prestige ou en compétence de forgeron. Aï et Daisigu resteront neutres dans le choix de l'héritier. Le daimyo Tokoto s'en remettra à la décision des PJ. Cette aventure présente volontairement une nuance de gris. Aucun choix ne convient réellement, pourtant les PJ devront en faire un... et faire avec.

D'une part, **choisir Ise Ikoni** est légitime car elle est issue de l'aînée de la famille. Depuis son grand-père Taneka, cette lignée honore grandement la tradition des shugenja de l'Eau. Dosuke, la vieille sensei samouraï de l'École des Trois États peut témoigner de son admiration pour Taneka. Elle parle de lui comme s'il s'agissait d'un samouraï et Taneka fut considéré comme tel. La mère de Wasami s'est même mariée à Ise Kotagi, de la famille vassale des Kitsu. Par le mariage, elle a donc « confirmé » son statut de samouraï. Enfin, la cadette de Wasami sert sur le Mur, gage de prestige.

Mais d'autre part, ce choix est illégitime car Taneka était un rônin. Les Ise se sont fourvoyés en acceptant la descendante d'un rônin parmi eux.

D'une part, **choisir Matsu Hegano** est légitime car sa mère est officiellement issue de la lignée de Matsu Sakeru. Le rapport à l'argent de cette famille est dérangeant pas déshonorant. Leur clientèle fortunée servira les intérêts commerciaux de la forge. De plus, le père Yanitaka est un héros local, ce qui est toujours bon à prendre.

Mais d'autre part, Hegano est illégitime car son père a massacré des villageois et des samouraïs pour enrayer une épidémie. La violence de ce cas de force majeure aurait pu être tolérée, si Yanitaka avait fait seppuku. Il a tout de même tué des samouraïs de sang-froid ! Un samouraï peut témoigner qu'il ne fit pas seppuku. Le « remède » de Yanitaka contre l'épidémie est donc un crime.

Si le léger contexte Lion se prête à votre table, un PJ peut demander à un shugenja Kitsu de s'adresser directement à l'âme de Bakeni pour connaître le nom de l'héritier qu'il préférerait. Bien que la question soit légitime, il serait malheureusement impropre de donner une réponse précise. L'objectif de la partie est que les PJ assument un choix, non que les PNJ leur apportent une réponse toute faite ! Considérez par exemple que Bakeni attend justement que les PJ prennent leurs responsabilités de samouraïs, qu'un duel Iaijutsu révèle l'héritier ou que l'âme de Bakeni n'est pas encore joignable car les 35 jours ne se sont pas encore écoulés. Ce temps est nécessaire à Emma-O, la Fortune de la Mort au Royaume de l'Attente, pour placer l'âme dans le cycle de la réincarnation. D'ici là, Emma-O refuse tout contact avec les âmes défrites fraîchement arrivées chez elle.

Une fois que les PJ auront fait leur choix, le daimyo proclamera le nom de l'héritier de la forge. Vous n'avez même pas besoin

de mettre la pression aux PJ. Si jamais ils ne désignent pas de nouvel héritier avant le soir du 35<sup>e</sup> jour, ils devront faire seppuku pour racheter leur incompétence.

Enfin, quel que soit l'héritier choisi, la partie lésée réclamera réparation.

### DUELS IAIJUTSU À LA CHAÎNE

#### PREMIER DUEL

Wasami et Misuko sont accompagnées de leur yojimbo, respectivement Matsu Naryo et Matsu Chitusa. Ces yojimbo sont en réalité des hommes de confiance, entraînés au duel Iaijutsu. Aucune des deux sœurs ne veut laisser la forge à l'autre. Elles ont toutes deux anticipé des protestations à l'encontre des PJ si leur descendance n'est pas désignée comme héritière.

**De fait, la partie lésée accuse les PJ d'avoir mal fait leur travail et les provoque en duel Iaijutsu.**

Misuko déforme la romance d'amour entre Taneka et Sakeru par le viol d'un rônin sur son honorable et estimée grand-mère. Elle fait remarquer que Wasami ne porte pas le môn de la famille Ise comme pour demander pardon aux membres de cette famille de les avoir trompés sur son statut dès le départ (ce qui est juste).

Wasami dévoile le massacre de Yanitaka. Quand son frère lui a fait part de ses doutes, elle a mené une enquête au Village des Branches Bleues. Elle a rencontré le fleuriste Ogura qui lui a tout dévoilé.

Ces révélations sont l'occasion pour les PJ d'apprendre les tenants et aboutissants de leur enquête. Ils mesureront mieux les conséquences de leurs choix délibérés ou non pour désigner un héritier. Dans Rokugan, pas besoin de preuves, la parole d'un samouraï suffit.

Devant ces accusations, Tokoto autorisera un duel Iaijutsu pour se dégager des PJ et honorer la mémoire de son estimé forgeron. **Un PJ doit donc défendre le choix de l'héritier tandis que s'avance le champion (Naryo ou Chitusa) de la partie lésée.** Le vainqueur du duel désignera le bon héritier. Si le PJ perd, la partie initialement désignée demandera réparation pour se défendre en son nom. Elle dira que le PJ a défendu son point de vue et son honneur. Si elle veut que les PJ leur soit redevable en cas de succès, elle rajoutera vouloir défendre le visage de la justice représenté par le groupe de PJ. Le daimyo acceptera ce second duel, pour les mêmes raisons que le premier. Le précédent champion sera-t-il au besoin soigné par Wasami ou par un PJ ?

#### SECOND DUEL

Les champions des deux parties s'avancent l'un en face de l'autre. Étant donné la neutralité des PNJ, chaque champion à 50% de chance de l'emporter sur l'autre.

#### Lancer 1d10 :

- Si pair, Naryo l'emporte et Wasami est déclarée héritière.
- Si impair, Chitusa l'emporte et Hegano est déclaré héritier.



## Partie 8 : Fin de la partie

### RÉCOMPENSES

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
N'avoir rien omis dans l'organisation des funérailles (de J à J+39)	+1 PE
Pour s'être rendu aux Pins Moqueurs	+1 PE
Pour avoir enquêté dans les villages heimin des Pins Moqueurs	+1 PE
Pour s'être rendu à Bishamon Seido	+1 PE
Pour avoir enquêté au Village des Mûres Rouges ou à l'École des Trois États	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Si les PJ ont trouvé les corps au début et qu'il n'ont pas rapporté le katana brisé à Aï ou au daimyo Tokoto	--	--
Avoir dépassé l'échéance du 35 <sup>e</sup> jour	seppuku des PJs	
Avoir opté pour un troisième héritier (ex : Tanade)	seppuku des PJs	
Pour le duel Iaijutsu, se référer aux règles	LdB, p.93	
Pour s'être rendu au Grand Hall des Archives	+	
Remporter au moins une épreuve de force	+	
un PJ soigne le duelliste avant son deuxième duel		++
Wasami soigne le duelliste avant son deuxième duel		--

### Faveurs et rancœurs

Faveur de Yotaka ?

Quelle sera l'opinion de chaque famille ? À priori, si le PJ remporte son duel Iaijutsu, une famille détestera tous les PJ, tandis que l'autre les appréciera.

Si le PJ a perdu son duel aura-t-il toujours la faveur de la première famille ?

# Annexes

## PNJ

### NARYO, CHITUSA, BANDIT

Le PNJ présenté ci-dessous sert de modèle pour les duellistes Iaijutsu ou d'éventuels bandits lors d'un combat ponctuel. Adaptez l'école, les compétences, la personnalité et l'apparence en fonction des besoins.

Rang : 1  
 Honneur : 4,5 Statut : 1 Gloire : 1  
 AIR : 3 TERRE : 3 FEU : 3 EAU : 2 VIDE : 2



INITIATIVE : 4G3.

ATTAQUE : KATANA 6G3. DÉGÂTS 6G2.

ND D'ARMURE : 25 (DONT +5 ARMURE LÉGÈRE)

BLESSURES :

15 ;

21 (+3) ;

27 (+5) ;

33 (+10) ;

39 (+15) ;

45 (+20 les actions de mouvement

passent au cran au-dessus de la normale) ;

51 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ;

57 (HORS DE COMBAT) ;

58+ (MORT).

- ATHLÉTISME 1
- DÉFENSE 1
- ENQUÊTE 1
- ÉTIQUETTE 2
- IAIJUTSU (CONCENTRATION) 3
- KENJUTSU (KATANA) 3
- KYUJUTSU 2

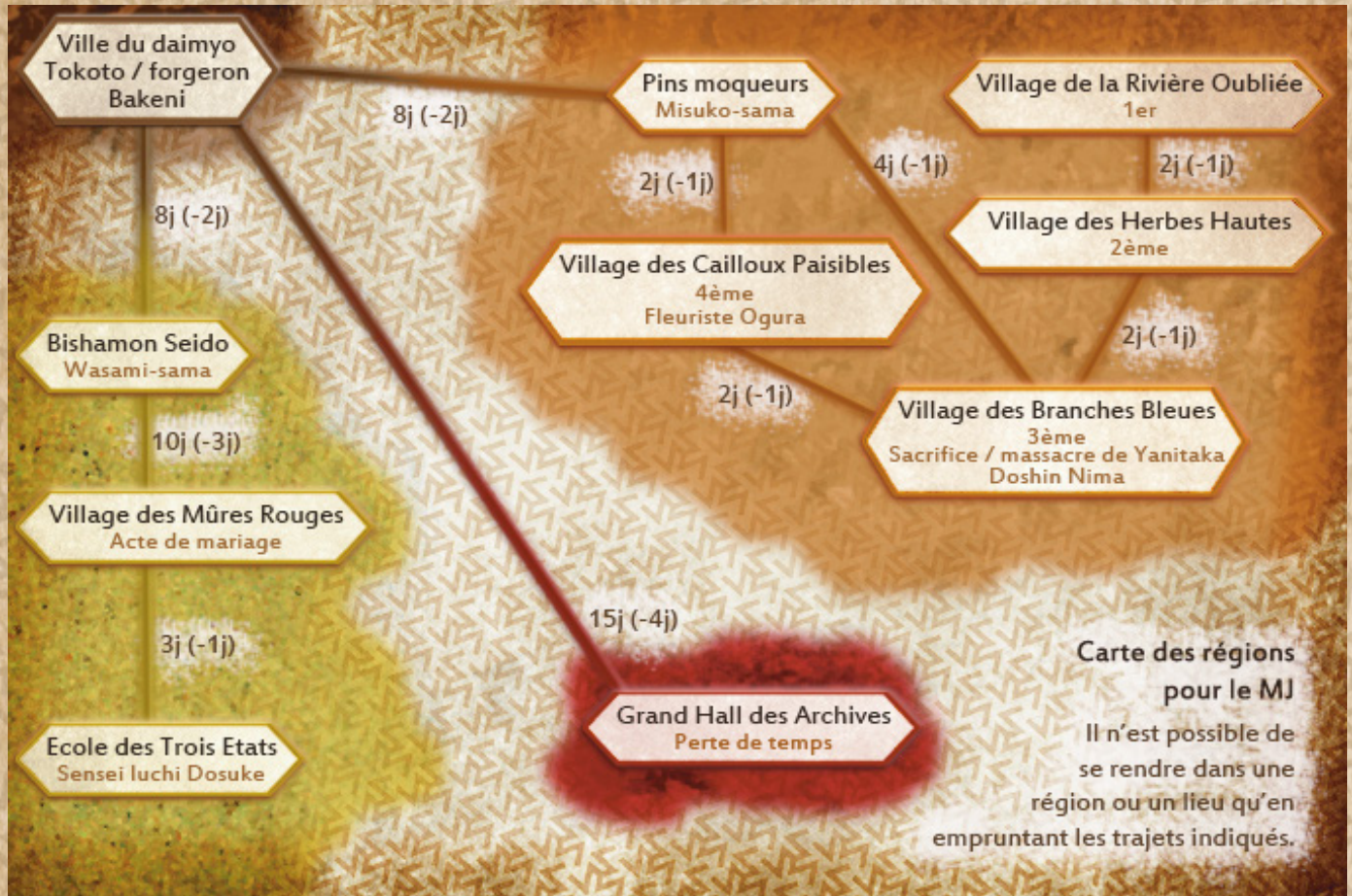
AVANTAGE : RÉTABLISSEMENT RAPIDE

DÉSAVANTAGES : IDÉALISTE ET OBTUS.

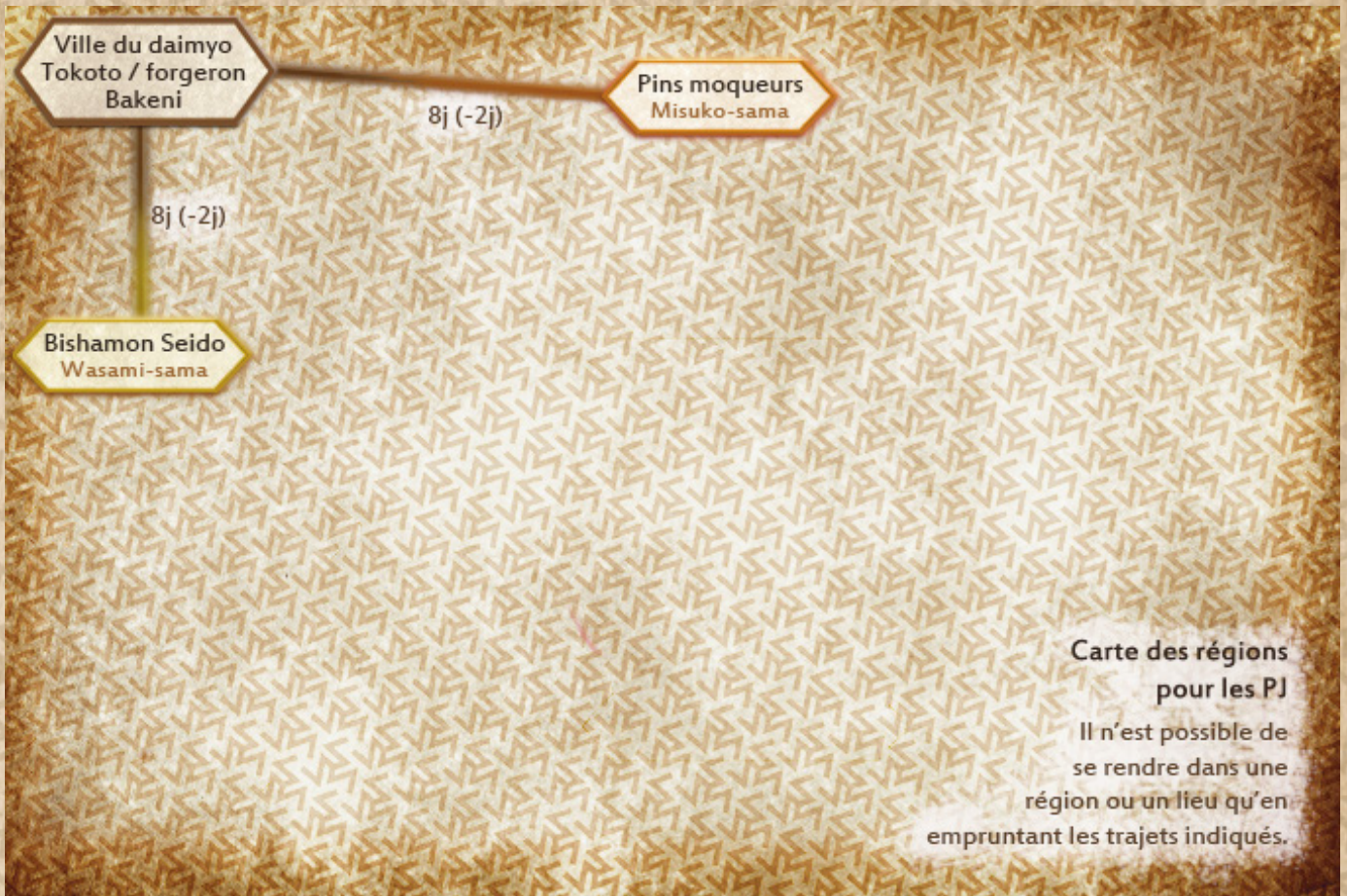
EQUIPEMENT DUELLISTE : armure légère, vêtements de cours, daisho, arc, nécessaire de voyage et 5 koku.

EQUIPEMENT BANDIT : armure légère et cabossé, vêtements limés, katana rayé, arc et 3 koku.














Combat - ● ○ ○  
Espionnage - ○ ○ ○  
Magie - ● ○ ○  
Social - ● ● ●  
Spiritualité - ● ● ○

Durée : 20h

Niveau : Débutant  
Intermédiaire

**Expérimenté**

**D**es trombes d'eau s'abattent sur une route montagneuse dangereuse. L'orage fait rage et les éclairs déchirent les masses noires d'au-dessus des samouraïs. Au même instant quelque chose brille au fond du ravin.

*Vous trouverez dans cet ouvrage tout le matériel dont vous aurez besoin pour jouer ce scénario (le scénario complet, des aides de jeu pour la partie et les feuilles de PNJ).*

*Les feuilles des Pj ne sont pas fournies.*