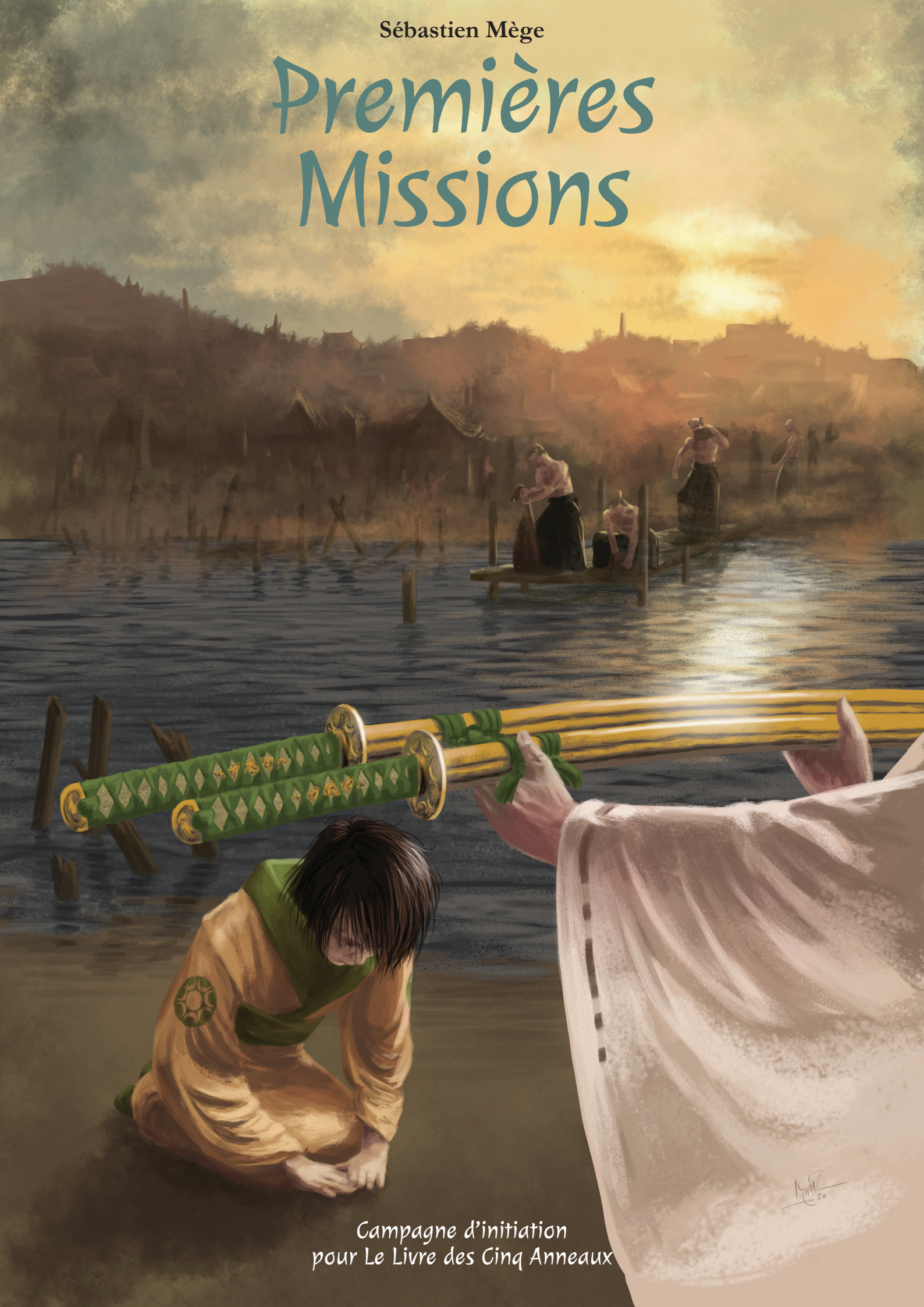
Sébastien Mège

Premières Missions



Campagne d'initiation
pour Le Livre des Cinq Anneaux

Premières Missions

Sébastien Mège

Auteur : Sébastien Mège

Nouvelliste
Marc « Kuni Kaze Ji » Axcerias.

Direction artistique : Sébastien Mège
Illustration de couverture : Irwin Piot
Illustrations
Alice, http://agence-superette.com
Anna « Tasia » Demarchi, https://fan-tasia.deviantart.com
Camille Simonnet
Carmen Blanca Martínez Ceballos, https://bayra.deviantart.com
Chantalle Grummet, https://mrsgee.deviantart.com
Eren, https://www.deviantart.com/flane-erenaeoth
Francisco Souza Aguirre, https://www.deviantart.com/yoritomodaishogun
Gwenaelle Soullard, https://gwensoullard.carbonmade.com
Gabrielle, https://www.deviantart.com/phendrana-ink
Irwin Piot, https://irwin104.deviantart.com
Luca Clemente, https://www.deviantart.com/ocioproduction
Luxorem, https://www.deviantart.com/luxorem
Meidelev, www.instagram.com/meidelev
Ortega Perez « Shoujiko » Leyre, https://shoujiko.deviantart.com
Tiago Fernandes, https://tfernandesart.deviantart.com

Traducteurs : Marianne Lemonier et Nans Naudier

Maquettiste : Sébastien Mège

Relecteurs
Mike « Togashi Hikuchi », Nans Naudier, Manon Mabilat.

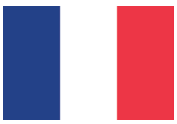
Testeurs
Toutes les personnes que j'ai croisé en convention ou en association, avec ou sans Nikau comme MJ de renfort. Les parties au JCE de mars 2018 à Paris restent un excellent moment passé ensemble. Il y eu tellement de testeurs que retenir les noms de chacun fut difficile et que certains ne souhaitaient même pas être cités. Parmi les noms à citer, de mémoire : Mathieu Nedeljkovic, Olympe, Emilie, Claudine, Eric Dubourg, Sylvain Rybère.

L'association Némésis avec les joueuses et joueurs qui ont testé les aventures. https://www.facebook.com/groups/association.nemesis

REMERCIEMENTS
Sébastien Mège : Aux gens de ce livre. À celles et ceux qui y ont contribué et à celles et ceux qui le font vivre. À toutes les personnes qui ont travaillé sur Esprit de Famille et qui ont accepté de rempiler pour Premières Missions. À toutes les nouvelles personnes qui ont intégré l'équipe pour que cette publication voie le jour. A Mike et Nans, toujours aussi assidus, sérieux et professionnels lors des relectures et sans qui la qualité finale aurait été moindre. À Manon pour une relecture dans un français plus correct. À Sophie pour la redéfinition des contours sur les kanji. À Thierry Dambermont pour avoir mis en ligne des vidéos de formation sur In Design. À Luca et Francisco pour leur disponibilité infaillible à continuer les culs-de-lampe. À Eins pour m'avoir aimablement secondé dans ma première maquette. Tes conseils professionnels sur In Design m'ont beaucoup aidé.

Première édition, janvier 2019.
Enfin publié en janvier 2023 après moult désillusions officielles.

Sommaire



Introduction

Mot de l'auteur 7
Que contient ce livre ? 7
Le Livre des Cinq Anneaux, en quelques mots 8
Préparer la campagne 9



Création de personnage

Quiz 1 : Quels sont vos traits de caractère ? 12
Quiz 2 : Quel enseignement avez-vous reçu ? 14
Réponses au quiz 1 16
Réponses au quiz 2 18
Interpréter mon personnage 20
Le contrat social 20
La base : Clan, Famille et École 20
Le complément : Statut, Honneur et Gloire 20
Les particularités 21
Quelle édition ? 25
À la fin de chaque aventure 25
Styles de combat 26
À la création 28
Anneaux et Traits 28
Les Compétences les plus utiles 28
Nouvelles règles 29
Avantages 29
Désavantages 29
Voies Alternatives 30
La Bénédiction Miya 32
Historiquement 32
Implication de votre personnage 32
Une missive de Takaoka 33

Panoplie

Chaque page ci-dessous est une aide de jeu, en fonction de votre balise d'Ecole.

Panoplie du moine 104
Panoplie du rônin 105
Panoplie du shugenja 117
Panoplie du courtisan 158
Panoplie du bushi 159

Renvois sur les scénarios

Balise d'école : scénario suivant

Titre : scénario précédent ou Sommaire (#1)

Renvois sur les doubles-pages

Personnage : retour au Sommaire

Logo élémentaire : double-page suivante



Nouvelle

Un honorable compromis
Le gempukku de Miya Sekincho . . . 36



Maîtriser
Premières Missions

Campagne d'initiation 72
- Quelle édition ? 72
- Structure des scénarios 72
- Thématiques scénaristiques 74
- Takaoka, cadre de jeu 74
- Cibler une action de la Bénédiction Miya . . 75

Progression des PJ 75
- Points d'Expérience 75
- Faveurs 75

Anecdote d'auteur 75

Synopsis 76
- #1 Artiste : Le cadeau 76
- #2 Heimin - rônins : La lutte des castes 76
- #3 Shugenja : Confiserie exotique 76
- #4 Bushi : Dommages collatéraux 76
- #5 Moine - Ninja : Retour à la terre 77
- #6 Courtisan : L'avenir de Takaoka 77



Scénarios

#1 Artiste :
Le cadeau 80

#2 Heimin - rônins :
La lutte des castes 92

#3 Shugenja :
Confiserie exotique 106

#4 Bushi :
Dommages collatéraux 120

#5 Moine - Ninja :
Retour à la terre 130

#6 Courtisan :
L'avenir de Takaoka 144

#7 Intervalle 164



Aides de jeu

Saisons 168

Heures 168

Symbolique des éléments 168

Feuille de campagne 170

Journal de campagne 171

Lexique 172

Clans Majeurs 176

Clans Mineurs (option avancée) 178

Autres groupes 178

4e ed : Mémorandum règles 179

Vision sur le Bushido 182

Présentation des prétirés 184



Appendix - Annexes

Traduction Introduction 188

Traduction Synopsis 189



Illu. Camille Simonnet

Introduction

Mot de l'auteur

Pendant que je maîtrisais Esprit de Famille, je me suis aperçu que j'avais largement écrit pour des tables confirmées, voire expertes, sur L5A plutôt que pour des débutants. Cette impression fut confirmée par les nombreux retours des testeurs et les questions que m'avait posées Marc. Nans et Kévin me dirent également qu'il y avait trop peu de scénarios d'introduction à L5A. J'ai même ajouté qu'il y en avait trop peu tous jeux de rôles confondus.

C'est ainsi qu'est né le titre « Histoires de jeter un œil », changé par la suite en « Premières Missions », plus court et plus parlant. À l'époque, je n'avais pas une ligne sur son contenu mais j'en connaissais sa teneur : un recueil de scénarios pour débutants. Je voulais quelque chose de court, simple et héroïque. Je voulais qu'à la fin de ce futur recueil, les joueurs s'approprient les bases de L5A pour accéder à des scénarios plus compliqués et interactifs qui, de mon point de vue, sont plus intéressants à maîtriser et à jouer. C'est sûrement la raison pour laquelle les deux scénarios finaux de Premières Missions sont aussi denses et demandent plus d'expérience de jeu.

Je me suis replongé dans mes difficultés premières sur L5A. J'ai débuté comme MJ dans cet univers avec des joueurs débutants. Nous étions tous confrontés aux mêmes problématiques. Qu'est-ce que le Bushido ? Comment équilibrer les combats ? Quelles thématiques sont les plus adaptées pour un niveau débutant ?

L'ensemble de ces réflexions m'a poussé à écrire une campagne d'initiation. Un décor récurrent m'apparut idéal pour familiariser les PJ avec le système de règles et l'ambiance du jeu. Comme je voulais aborder les bases de L5A à travers mes scénarios, une phrase de mon père m'est revenue en tête : « La pédagogie est l'art de la répétition ». Je me suis donc mis bien malgré moi dans la peau d'un professeur-scénariste pour tables de débutants.

Cette définition de mon rôle a organisé les six scénarios de ce recueil. D'une part, je devais éviter de réécrire un Livre de base et d'autre part, j'ai dû trier les riches thématiques de L5A pour retenir celles qui m'apparaissaient propres à des tables de débutants. Vous trouverez mon tri au début de chaque scénario et dans le Livre de l'Air.

J'ai commencé l'écriture de Premières Missions en janvier 2018 et l'ai finie le 15/06/18. Le scénario #4 fut le plus court à écrire (une semaine de réflexion, deux jours d'écrits) et le #5 le plus long (six semaines).

Mon travail est terminé, ce recueil est dorénavant le vôtre. Jouez-le tel quel car il est prévu pour, ou piochez dedans ce qui vous intéresse car c'est toujours possible. Merci à vous d'avoir participé à Premières Missions, de le lire et d'y jouer. Je vous souhaite d'excellentes parties !

Sébastien Mège, auteur.

Que contient ce livre ?

Le but de **Premières Missions** est de présenter le Livre des Cinq Anneaux aux meneurs et aux joueurs débutants. À travers six scénarios d'initiation aux enjeux adaptés, chaque joueur déterminera progressivement la vie et l'œuvre de son samouraï. Toutes les informations utiles et références complémentaires sont intégrées aux aventures.

Abréviations : Ldb (Livre de base), PJ (Personnage-Joueur), MJ (Maître ou Meneur de Jeu), PNJ (Personnage-Non-Joueur, interprété par le MJ), L5A (Livre des Cinq Anneaux).

Pour PJ et MJ

Le Livre de la Terre : Nouvelle se constitue d'une nouvelle pour aborder les responsabilités et les devoirs d'un samouraï nouvellement adulte. Cette nouvelle peut même servir de cadre historique pour les PJ ou d'aventures pour le MJ.

Le Livre du Vide : Aides de jeu accompagnera PJ et MJ dans leur apprentissage de L5A. Vous y trouverez seize prétirés en 4e édition, des feuilles de campagne pour le MJ, un lexique et une courte présentation sociale des Clans de l'Empire d'Émeraude.

Pour le PJ

Le Livre du Feu : Création de personnage présente au PJ le contexte dans lequel son personnage va débuter sa vie d'adulte. Le PJ apprendra les codes sociaux du Livre des Cinq Anneaux à travers deux quiz ciblés, découvrira de nouvelles règles pour créer son personnage (en 4e édition) et bénéficiera de nombreux conseils d'interprétation.

Pour le MJ

Le Livre de l'Air : Maîtriser Premières Missions contient toutes les informations essentielles pour maîtriser les aventures. Il renferme quelques secrets et donne toutes les cartes au MJ pour que ce dernier puisse organiser sa table de jeu.

Le Livre de l'Eau : Scénarios renferme l'ensemble des scénarios. Le MJ lira des histoires inédites, variées et présentées de façon standardisée pour faciliter l'ergonomie de la maîtrise. Chaque scénario possède son lot de combat, de coutume, d'enquête, de diplomatie et de spiritualité. Chacun est rédigé pour correspondre au rôle de la Bénédiction Miya qui est l'équivalent d'une aide humanitaire dans Rokugan. Chaque scénario est déconnecté de la chronologie de L5A pour faciliter l'immersion et est très souvent jouable en 5 h.

RÈGLES, ÉPOQUES ET TAKAOKA

Ce livre est volontairement dénué de toutes règles et de toutes époques. Vous n'aurez besoin que du Livre de base de l'édition de votre choix et du supplément gratuit de Takaoka.

Vous trouverez deux pdf en téléchargement libre sur le site de la Voix de Rokugan.

« Premières Missions - Aides de jeu », destiné aux PJ (nouvelles règles en 4e et 5e édition avec 16 prétirés) et aux MJ (caractéristiques des PNJ et aides de jeu).

Le guide de Takaoka (Webzine n°12). Les PJ peuvent lire les pages 5 à 7.

http://www.voixrokugan.org/download/webzine-takaoka

Le Livre des Cinq Anneaux, en quelques mots

L5A, un monde asiatique imaginaire

La base du Livre des Cinq Anneaux s'inspire du Japon féodal. On y retrouve des samouraïs ayant juré fidélité à un seigneur, appelé daimyo, lui-même ayant juré fidélité à l'Empereur. Le devoir passe avant l'amour, le riz est le pain quotidien du samouraï et son katana est son arme par excellence. Dans L5A, point de technologie plus avancée que les allumettes ou la forge. On s'éclaire à la bougie, on voyage à dos de robustes poneys et on archive sur du papier.

Rokugan englobe d'autres modèles asiatiques que le Japon. La religion officielle de Rokugan, le Tao de Shinsei, a des résonances avec le taoïsme et le bouddhisme de notre monde, tous deux présents en Chine et en Inde. Le Clan de Licorne s'inspire des Mongols, la carte de Rokugan ressemble à celle de la Chine avec un équivalent de la Grande Muraille de Chine au sud plutôt qu'au nord. Comme dernier exemple, la race des nagas, qui ressemble à des hommes-serpents, est inspirée de l'hindouisme.

Le Livre des Cinq Anneaux n'est en rien un reflet historique du Japon et brasse large les cultures asiatiques pour les mélanger en un jeu de rôle imaginaire à part entière. Vous n'avez donc pas besoin de connaître l'histoire de l'Asie pour y jouer.

Rokugan, l'Empire d'Émeraude

Dame Amaterasu est la personnification du soleil. Le Seigneur Onnotangu est la personnification de la lune. Pendant une éclipse, ils eurent ensemble des enfants appelés Kami.

Mais le Seigneur Onnotangu fut jaloux de l'amour que portait sa femme à ses enfants. Il décida de les dévorer. Sa femme l'empoisonna progressivement si bien que le Seigneur Onnotangu ne se rendit pas compte qu'il mangeait une pierre en croyant avaler son dernier enfant. Celui-ci se nommait Hantei. Il affronta son père, remporta le duel et libéra ses frères et sœurs. De rage, le Seigneur Onnotangu captura de nouveau un de ses enfants. Cet enfant s'appelait Fu Leng. Hantei porta un coup, sectionna la main de son père et Fu Leng chuta des Cieux. Dans sa chute, il agrippa Hantei qui chuta également et entraîna avec lui huit autres de ses frères et sœurs. Fu Leng tomba si lourdement dans le monde des mortels, Rokugan, qu'il descendit aux Enfers. Il devint le dieu du mal et règne encore aujourd'hui sur la région appelée l'Outremonde. L'Outremonde est située au sud de la Grande Muraille qui protège l'Empire. C'est une terre corrompue d'où viennent les démons, appelés oni.

Pendant ce temps, Hantei remporta un tournoi contre les autres Kami et devint le premier Empereur de Rokugan. La future capitale, Otosan Uchi, fut bâtie autour du lieu du Tournoi des Kami. Chaque Kami jura fidélité au nouvel Empereur Hantei et fonda son Clan Majeur selon ses propres préceptes et manières.

Le joueur interprète traditionnellement un samouraï issu de l'un des Clans Majeurs. Cette option de jeu est retenue pour le présent recueil.

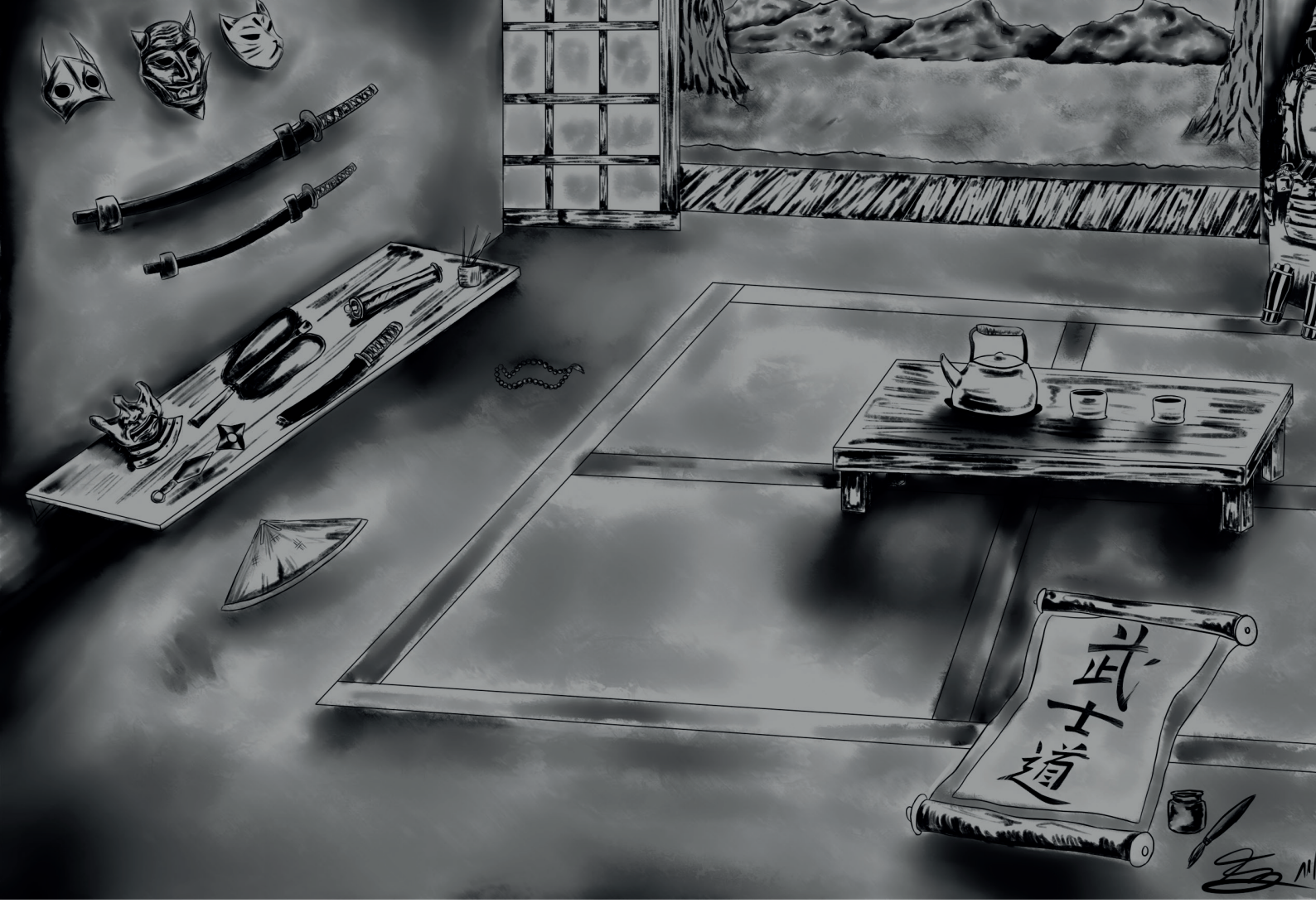
Bushido, le code de la moralité

Le Bushido est une composante essentielle de L5A. Il représente le code de la moralité, du savoir-faire, du savoir-être et du faire savoir du samouraï. Il s'articule autour de sept valeurs : Compassion, Courage, Courtoisie, Devoir (Loyauté), Honneur, Sincérité et Honnêteté.

L'honneur, la loyauté à son seigneur ou la reconnaissance d'un supérieur sont des exemples de récompenses suprêmes pour un samouraï. La motivation de votre personnage pour partir à l'aventure ne reposera pas sur les pièces d'or ou les objets magiques mais sur l'accomplissement de son devoir avec honneur et fierté, sous le regard de ses ancêtres.

Illu. Francisco Souza Aguirre





Illu. Francisco Souza Aguirre

Préparer la campagne

Durée réelle : cinq mois

L'organisation et la coordination d'une campagne sont très souvent minimisées par l'envie de jouer. Pourtant, MJ et PJ doivent être conscients dès le départ du degré d'investissement à fournir pour mener à bien cette campagne.

Premières Missions comporte six scénarios d'initiation à L5A. Les quatre premiers scénarios demanderont environ 5 h de jeu, le scénario #5, 7 h, et le scénario #6, 12 h. Cette augmentation de la durée est due à une augmentation de la difficulté des scénarios. En effet, certaines thématiques propres à L5A (comme le Bushido ou la Cour d'Hiver) ont besoin d'être approfondies pour que l'on puisse profiter pleinement de l'ambiance de Rokugan.

À raison d'une partie toutes les trois semaines, il est raisonnable de penser qu'en cinq mois, la campagne Premières Missions sera terminée.

Dans le jeu, cette campagne est étalée sur une année complète rokugani. Le but est de vivre des spécificités choisies de chaque saison. Les scénarios font avancer le calendrier à un rythme irrégulier. Ces « trous » chronologiques correspondent à mes humeurs créatrices et intérêts scénaristiques. Ils peuvent servir à enrichir la campagne, à travers des actions propres à votre personnage. Ce n'est pas non plus une obligation. Parlez-en avec votre table.

La campagne commence le 01/04, premier jour de l'année à Rokugan. Elle se finira un an plus tard, quand le service annuel de votre PJ dans la Bénédiction Miya s'achèvera également (voir Implication de votre personnage).

L'objectif est qu'à la fin de Premières Missions, l'ensemble de la table soit au fait des codes de L5A. Vous pourrez alors repartir de plus belle à l'aventure !

Prendre des notes

PJ et MJ retrouveront des mêmes lieux et des mêmes PNJ au cours de leurs aventures. Cette récurrence permettra de mieux se familiariser avec l'environnement de la campagne et avec L5A.

Je recommande aux PJ de prendre des notes au cours de leurs parties. La première grosse difficulté de L5A porte sur les noms de famille et prénoms auxquels nous sommes rarement habitués. Tous sonnent asiatiques et ne prennent pas forcément appui sur de véritables prénoms ou noms. Le mieux est de se munir d'une feuille à part pour noter les noms des PNJ rencontrés. Écrivez, à côté de leur nom, leur clan, leur fonction et un élément de votre choix permettant de vous les rappeler rapidement. Sur d'autres feuilles, notez tous les autres éléments. Vous trouverez dans le Livre du Vide un récapitulatif sur la structure et les coutumes des Clans et des Familles. Enfin, avant chaque partie, relire sa feuille de personnage et ses notes permettront de se remettre dans le bain.

Le MJ trouvera dans le Livre du Vide des aides de jeu spécialement conçues pour l'aider dans sa maîtrise.

Pour tous les goûts

Premières Missions s'adresse à tous les profils de joueur et de personnage. Les thématiques des scénarios sont variées pour plaire au plus grand nombre. Attendez-vous donc à ce que les forces de votre personnage fassent de lui le moteur de l'histoire et à ce que ses faiblesses soient un moyen de mieux l'interpréter.

Le kanji du dessin signifie Bushido





PJ
Livre du Feu
Création de personnage

Illu : Eren. Logo : Gwenaelle Soulard.

Création de personnage

Quiz 1 : Quels sont vos traits de caractère ?

Ce quiz s'articule autour de la mentalité de votre personnage au cours de ses années d'études. Les réponses vous donneront des pistes pour choisir votre Clan.

À huit ans, votre personnage rentre à l'École pour en sortir aux alentours de quinze ans après l'examen final appelé le gempukku. Ce passage obligatoire dans la vie d'un samouraï le fait passer du statut d'enfant à celui d'adulte. Dans L5A, il n'y a pas vraiment les étapes intermédiaires comme jeune enfant, adolescent ou jeune adulte.

1 - Votre personnage a huit ans et a très envie d'un jouet mais ses parents vous le refusent.

- Je pique une colère tout rouge jusqu'à obtenir satisfaction.
- Pour me venger, je ne prendrai pas mon bain ce soir.
- Je vais chercher mon jouet en cachette.
- J'accepte la décision de mes parents.
- Quand j'aurai des enfants, je ne leur interdirai rien.

2 – Votre personnage a huit ans. C'est sa première rentrée des classes.

- Je suis toujours à l'heure, pas comme d'autres.
- La maîtresse est trop dure avec nous.
- Je vais me faire plein de copains !
- Génial, je vais pouvoir apprendre plein de choses !
- Je serai le chef de ma classe !

3 – Votre personnage a huit ans. C'est son premier contrôle en classe.

- Je dis un mot aimable à l'oreille de la maîtresse et j'aurai une bonne note.
- Il suffit de se mettre à côté du premier de la classe et de copier sur lui.
- J'ai révisé au-delà du nécessaire.
- J'ai un peu lu, un peu révisé et j'improviserai dans ma copie.
- Un peu de bon sens et j'aurai une bonne note.

4 – Votre personnage a douze ans. Il reçoit son premier bokken personnalisé (katana d'entraînement).

- Bientôt, je pourrai défendre mon honneur en duel iaijutsu avec un vrai katana.
- Le bois n'est que l'étape menant à un vrai katana en acier.
- Je tâcherai de m'en montrer digne.
- Réussirai-je à faire en sorte que ce bokken soit l'extension de mon bras ?
- Ça reste une arme comme tant d'autres, même si le katana est la plus prisée.

5 – Votre personnage a douze ans. Il subit une sévère remontrance devant toute la classe.

- Je reconnais mon erreur et m'en excuse publiquement.
- Je ne dis rien et travaillerai encore plus dur.
- Je vais le dire à papa qui punira le sensei. Na !
- Ma faiblesse a mis en évidence les forces enseignées.
- Quand je serai grand, je me vengerai de cette humiliation.

6 – Votre personnage a douze ans. Le maître sensei du dojo (directeur de l'École) passe en revue sa classe pendant toute une journée.

- Je me fais porter malade pour éviter la pénibilité de cette journée.
- Rester debout et muet ne me fait pas peur.
- Il n'y a rien de pénible dans cette journée. Le maître sensei ne fait que son travail.
- Répondrai-je avec intérêt aux oreilles du maître sensei pour m'attirer ses faveurs ?
- Il y a trop d'élèves pour que le maître sensei retienne mon nom. Je vais juste faire correctement les exercices demandés.

Illu. Francisco Souza Aguirre





Illu. Anna « Tasia » Demarchi

7 – Votre personnage a quinze ans. Il part en classe verte.

- ☼ Même loin de mon foyer, je continuerai à prier mes ancêtres.
- 🕮 J'ai préparé trois grosses malles. J'espère avoir pris suffisamment d'affaires.
- ✎ Je suis curieux de rencontrer les autres cultures.
- ♫ Les voyages forment la jeunesse… et le samouraï.
- ⁂ J'ai préparé un sac léger et ordonné. Je suis paré à toutes les éventualités.

8 – Votre personnage a quinze ans. Dans une semaine aura lieu son gempukku (examen de passage à l'âge adulte).

- ⁂ C'est dans l'ordre des choses.
- ✎ Certains élèves révisent avec ordre. Je préfère tout réviser selon mes humeurs.
- 🕮 Tout est dans la présentation de mes réponses.
- ♫ Quand je vois certains samouraïs adultes, je me demande bien ce que veut dire « être adulte ».
- ☼ Je mesure à quel point l'honneur est grand de présenter les traditions passées.

9 – Votre personnage a quinze ans. Il vient de réussir son gempukku. Le maître sensei lui remet officiellement son daisho (ensemble du wakizashi et du katana).

- ♫ J'en prendrai soin, en me rappelant que les actes forgent plus le samouraï que ses possessions.
- ⁂ Je suis fier de recevoir l'une des plus grandes marques de reconnaissance possible pour un samouraï.
- ☼ Je suis content d'être dans la lignée de mes ancêtres et de ma famille.
- 🕮 Ainsi commence ma première étape dans la hiérarchie des puissants.
- ✎ Je suis ému et verse une larme de remerciement.

10 – Votre personnage est dorénavant adulte. Comment voit-il sa vie de samouraï ?

- 🕮 Il y a tellement de grandes choses à faire qui m'attendent.
- ⁂ Je dois protéger mon daimyo et ensuite ma famille.
- ☼ C'est à mon daimyo de décider quelle sera ma vie. Je ne suis qu'un exécutant.
- ♫ Ma vie actuelle n'est que le prolongement de mes vies passées.
- ✎ Je vais vivre en samouraï responsable et libre, tout en satisfaisant aux requêtes de mon daimyo.

Quiz 2 : Quel enseignement avez-vous reçu ?

Ce quiz s'intéresse à la scolarité que votre personnage a reçue de huit à quinze ans. Les réponses vous donneront des pistes pour choisir votre balise d'École. Une balise d'École est un indicateur technique pour cibler en un mot-clef votre personnage. Grâce à elle, vous aurez une idée des pouvoirs de votre personnage. Par exemple, on n'attend pas d'un bushi (guerrier) qu'il possède de grandes compétences artistiques au détriment du maniement du katana.

À moins d'aptitudes spéciales dès la naissance ou durant votre enfance dans un domaine plus prononcé qu'un autre, à l'âge de huit ans, vos parents vous inscrivent dans la même École qu'eux quand ils avaient votre âge. En effet, votre arrière-grand-père a été à cette École, votre grand-père y a été, vos parents y ont été et vos enfants iront aussi à cette École. On ne s'intéresse pas à vos desiderata ni même à ceux de vos parents. Ces derniers ont beau vous avoir inscrit, il allait de soi dans la société rokugani qu'ils ne dérogeraient pas à la règle de la tradition. Quand votre famille sert votre Clan d'une manière depuis des générations, on s'attend à ce qu'elle agisse de même avec votre génération. Tel est le poids de la tradition dans L5A où chaque chose doit être à sa place… jusqu'à ce que vous décidiez de trouver votre propre chemin.



1 – À votre naissance, on a dit de vous

- ☼ Que vous étiez un bébé un peu plus costaud que la moyenne.
- 🕮 Que vous étiez trop mignon.
- ✎ Que déjà vous regardiez le monde avec étonnement.
- ♫ Que vous étiez béni par les Fortunes.
- ⁂ Que vous devrez faire face aux hontes de vos ancêtres.

2 – Votre premier cadeau fut

- ☼ Un portrait de vous avec votre plus vieil aïeul encore en vie et vous tenant dans ses bras.
- ⁂ Une couverture chaude et neuve.
- ✎ Une gourmette avec votre nom dessus.
- ♫ La rédaction d'une prière bienveillante par vos parents.
- 🕮 Un joli mouchoir.

3 – Quelle fut votre réaction quand vos parents vous ont annoncé votre première rentrée scolaire ?

- 🕮 Non ! Je n'irai pas !
- ♫ Je vais pouvoir rencontrer des gens comme moi.
- ⁂ La théorie ne remplacera jamais la pratique.
- ✎ J'arriverai bien à sécher quelques cours.
- ☼ Je devrai porter mes affaires tout seul maintenant.

4 – En classe, vous êtes

- ☼ Travailleur.
- ⁂ Imperturbable.
- 🕮 Apprécié.
- ♫ Ailleurs.
- ✎ Perspicace.

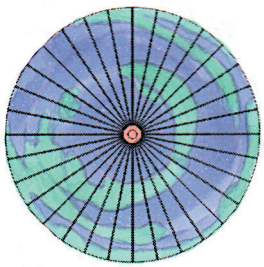
5 – Votre sensei vous remet votre premier bokken personnalisé (katana d'entraînement) :

- ⁂ C'est de loin la première possession de valeur que j'ai eue dans ma vie.
- 🕮 Pourquoi s'en servir quand les autres le font à votre place ?
- ✎ J'enlève mon nom sur le bokken. Je préfère cacher ma valeur.
- ☼ Je le porte fièrement à ma ceinture.
- ♫ J'accepte l'honneur qui m'est fait même si je sais que je ne me servirai jamais de mon bokken.

6 – Les leçons sont vraiment dures depuis deux mois

- 🕮 C'est pour mieux se perfectionner.
- ⁂ Je soutiens ceux qui ont des difficultés.
- ♫ Deux mois ne sont rien comparés à l'éternité.
- ☼ La douleur n'est qu'une information.
- ✎ Viendra bien le moment du réconfort.

Illu. Luca Clemente





Illu. Anna « Tasia » Demarchi

7 – Vous associez votre temps d'apprentissage à l'Élément

- ⁂ De la Terre, pour faire face aux difficultés futures.
- 🕮 De l'Air, pour faire partie du noble Empire d'Émeraude.
- 🖉 De l'Eau, pour actualiser les traditions dans nos vies.
- ♫ Du Vide, car nos ancêtres nous regardent grandir.
- ☼ Du Feu, car sans enseignement, nous ne pourrions jamais connaître le rôle et les valeurs d'un samouraï.

8 – Vous assistez à un seppuku parfaitement protocolaire

- ☼ C'est à ce moment qu'on se rappelle le port du wakizashi.
- ⁂ Le seppuku est le dernier acte d'un samouraï.
- 🖉 N'y avait-il pas un autre moyen de se racheter ?
- 🕮 Le protocole a été respecté. C'est bien.
- ♫ Que l'âme de ce samouraï se réincarne selon les désirs d'Emma-O, la Fortune de la Mort.

9 – Des années après votre gempukku, vous revenez dans votre dojo pour recevoir un apprentissage complémentaire

- 🖉 Comme par le passé, je saurai m'adapter à cette nouvelle leçon.
- ⁂ Ce n'est qu'en voyant les jeunes élèves de mon École que je me rends compte de mon immaturité de l'époque.
- 🕮 Tiens ? Ils ont renouvelé les peintures et réaménagé les salles.
- ♫ Le maître est un éternel étudiant.
- ☼ J'ai dégainé mon katana pendant des années et a priori, je n'ai pas encore tout assimilé.

10 – Qu'est-ce que le Bushido pour votre personnage ?

- ⁂ Des normes rigides enfermant les gens dans des castes et des pensées étriquées.
- 🖉 Un guide dont on doit s'inspirer pour façonner sa propre opinion.
- 🕮 Des valeurs fortes pour déceler les faiblesses des autres.
- ☼ Le code de la moralité à respecter et rédigé par le Kami Akodo, fondateur du Clan du Lion.
- ♫ Un rappel de notre condition humaine pour purifier notre karma.

Réponses au quiz 1

⁂ Crabe, Rônin

Le Clan du Crabe a été fondé par l'imposant Kami Hida. Son rôle est de tenir tête aux séides du Dieu Sombre Fu Leng.

Le Crabe construisit la Grande Muraille Kaiu, une immense fortification en pierres au sud de l'Empire. Par-delà le Mur s'étend l'Outremonde, le royaume du mal, avec ses monstres et sa magie noire. L'Outremonde est un des endroits les plus dangereux de Rokugan où même des militaires vétérans du Crabe n'osent pas s'aventurer.

Les samouraïs du Crabe sont forgés dans l'acier et la souffrance. Les années de guerre contre Fu Leng ont fait d'eux les archétypes du fantassin lourd et du militaire endurci. Ils n'ont pas le temps pour les jeux de cour et on leur reproche souvent d'être grossiers et trop pragmatiques. Aux sarcasmes des courtisans, les Crabe rappellent que si Rokugan est en paix, c'est uniquement grâce à eux. Que tous se taisent… ou viennent affronter avec eux les horreurs de leur quotidien.

Le rônin est le sujet le plus controversé de la caste des samouraïs. Il servait auparavant un daimyo quand les circonstances de la vie (voulues ou non) en ont décidé autrement. Dès lors, l'existence même de son statut de samouraï est remise en cause car n'ayant plus personne à servir, sa vie n'a plus aucun sens. Justicier, garde du corps, héros populaire, bandit ou mercenaire, le rônin est le samouraï le plus libre qui soit. Il n'a de comptes à rendre à personne et vit comme il l'entend. Il est son propre maître.

Mais cette liberté a un prix. Le rônin devra trouver un employeur pour subvenir à ses besoins de première nécessité (ex. : manger, dormir, avoir chaud et se loger). Face aux samouraïs, mieux vaut faire profil bas car un rônin est souvent un bouc émissaire de choix.

🕮 Scorpion, Grue

Le Clan du Scorpion a été fondé par l'ingénieux Kami Bayushi. Son rôle est d'être la police intérieure de Rokugan en faisant le sale boulot de l'Empereur pour que ce dernier reste pur.

Là où le Clan de la Licorne s'est initialement occupé des menaces extérieures, le Clan du Scorpion gère les menaces intérieures. Situé au milieu de l'Empire, le Clan du Scorpion connaît les moindres faits et gestes des samouraïs. Il possède le meilleur réseau de renseignements. Il s'en sert pour faire chanter ses ennemis, connaître les secrets de chacun ou planifier des assassinats pour protéger le trône impérial.

Les samouraïs du Scorpion sont loyaux à leur cause. Ils acceptent sans broncher le rôle du traître (parfois même à tort) et endossent les pires fautes que l'Empereur ou les samouraïs peuvent commettre. En retour, les fautifs contractent une dette envers les félons auto-désignés de l'Empire. Concernant l'Empereur, cette dette est la loyauté du trône qui depuis mille ans n'a toujours pas dissous ce Clan… au grand dam des autres.

Le Clan de la Grue a été fondé par la raffinée Kami Doji. Son rôle est de veiller au respect de la bienséance et à la promotion des arts.

Depuis ses origines, le Clan de la Grue s'est imposé comme la référence en matière de civilité, de divertissement et de politique. Ses terres englobent Otosan Uchi, la capitale impériale. Elles sont les plus jolies et parmi les plus fertiles de l'Empire. La puissance politique de la Grue et sa mainmise sur l'art de vivre en société lui valent le surnom de « Main Gauche de l'Empereur ».

Les samouraïs de la Grue sont racés, affables et artistes. Toujours bien habillés et courtois, leur compagnie n'est jamais désagréable. On reproche aux samouraïs de la Grue d'être efféminés et pleurnichards auprès de l'Empereur. Si par malheur on le dit trop haut, ils règlent leurs différends en duel iaijutsu dont ils sont passés maîtres.

🖉 Mante, Moine

Le Clan de la Mante a été fondé par l'ambitieux Kaimetsu-Uo, le petit fils du Kami Hida et fils de Hida Osano-Wo. Son rôle est de repousser les dangers provenant de l'océan à l'est de Rokugan et d'apporter l'exotisme dans L5A.

La parole de Shinsei, « La Fortune sourit aux mortels », est souvent rappelée par les samouraïs de la Mante. En effet, parce qu'il ne descend pas directement des Kami, enfants de Dame Amaterasu et du Seigneur Onnotangu, le Clan de la Mante fut à peine plus considéré qu'un Clan Mineur, jusqu'à ce qu'il devienne un Clan Majeur à force d'ambition. Basé sur l'archipel de la Soie et des Épices à l'est de Rokugan, il accrut sa richesse grâce à la piraterie et à son goût prononcé pour l'aventure.

Navigateurs hors pair, marchands d'exotisme ou gardes forestiers, les samouraïs de la Mante s'adaptent à n'importe quelle vie ou situation. On lui reproche d'être trop éloigné des Kami et pourtant le Clan de la Mante offre une grande richesse de spiritualité à travers la variété de ses Écoles de shugenja.

La Confrérie de Shinsei a été fondée par le mortel Shinsei, surnommé le Petit Maître. Son rôle est de prendre soin des âmes de Rokugan en trouvant l'Illumination, but ultime de l'existence terrestre.

À l'Aube de l'Empire, Shinsei s'entretint avec le Kami Shiba. Shiba compila leur discussion dans des écrits intitulés le Tao de Shinsei ou Shintao. Ce texte devint la religion de l'Empire. Il mit en évidence que les Cinq Éléments (Terre, Eau, Feu, Air et Vide) étaient présents en chaque chose. En briser un provoquait de grands désordres. Dès lors, moines et shugenja étudièrent le Tao pour entretenir la paix dans Rokugan.

Les monastères sont éparpillés sur tout Rokugan et chacun étudie le Tao à sa manière. Les moines possèdent des profils très diversifiés, comme contemplatifs, combattants à mains nues ou guides spirituels. Équipés simplement et pauvrement, ils cheminent sur les routes de Rokugan à la recherche de l'Illumination.

☼ Lion, Licorne

Le Clan du Lion a été fondé par le militaire Kami Akodo. Son rôle est de protéger le trône, parangon des samouraïs fidèles au Bushido.

Le Clan du Lion possède la plus vaste armée de Rokugan, à l'exception peut-être de celle du Crabe. Militaires de carrière, bardes enjoués et dévots envers leurs ancêtres, les samouraïs du Lion se veulent le référentiel du samouraï honorable selon le Bushido, un des textes centraux de Rokugan. Il étudie Le Commandement, un texte écrit par Akodo sur l'art de la guerre. Le Clan protège le trône impérial, ce qui lui vaut le surnom de « Main Droite de l'Empereur ».



Le samouraï du Lion prie ses ancêtres tous les jours, a toujours un katana prêt au combat et est fort érudit en Histoire. On reproche à ce Clan d'être trop susceptible dès que l'on touche au Bushido. On ne le dit jamais bien fort, car ils pourraient le prendre comme une offense et tous savent à quel point les armées Lion font des dégâts.

Le Clan de la Licorne a été fondé par l'aventureuse Kami Shinjo. Son rôle était de découvrir les horizons par-delà Rokugan pour y déceler d'éventuelles menaces cachées.

À l'Aube de l'Empire, ce Clan s'appelait le Clan de la Ki Rin. Ses pérégrinations en dehors de l'Empire ont duré neuf siècles. Les manières que rapporta le Clan de la Licorne après ses explorations furent un choc brutal pour un Rokugan déjà bien installé. Même encore aujourd'hui, ce Clan peine à trouver sa place.

Le samouraï Licorne est un explorateur et un cavalier émérite. Ses ancêtres ont vécu pendant des siècles au contact de cultures totalement différentes de celle de Rokugan. Cette vie de métissage culturel a fait de lui un être ouvert. Parmi tous les samouraïs de Rokugan, il est probablement celui qui a le plus de recul sur le monde et la vie. Le samouraï Licorne est un samouraï libre, fier de ses origines et pétri de compassion envers les autres (surtout avec les heimin). C'est d'ailleurs ce qu'on lui reproche.

♫ Phénix, Dragon, Familles Impériales

Le Clan du Phénix a été fondé par le sage Kami Shiba. Son rôle est de respecter les Fortunes et les traditions magiques.

Une nuit, Shiba écrivit la discussion théologique qu'il eut avec Shinsei. Ce texte devint le Tao de Shinsei, la religion de Rokugan. Cette nouvelle compréhension du monde offrit au Clan du Phénix de réciter des prières efficaces envers les Fortunes pour obtenir des effets magiques puissants. Le Clan s'imposa rapidement comme la référence en matière de magie. C'est un ardent défenseur de la paix car, pour le Clan du Phénix, toute vie rokugani est sacrée.

Le samouraï Phénix médite beaucoup plus que les autres. Il tient souvent les rôles de garde du corps pour les shugenja, moine ou historien. On reproche aux Phénix d'être imbus de leurs connaissances. On ne le dit jamais bien fort, car si les récoltes de riz l'année suivante sont mauvaises ou s'il faut bénir une union, on sera bien content d'avoir un shugenja Phénix compétent pour implorer les bénédictions des Fortunes.

Le Clan du Dragon a été fondé par l'énigmatique Kami Togashi. Son rôle est d'observer Rokugan comme un veilleur pour lui apporter l'Illumination.

Le Clan du Dragon entretient des liens étroits avec la Confrérie de Shinsei. Il préfère laisser parler ses actes plutôt que les expliquer. Il réfléchit aussi sur ceux des autres. Le Clan est intervenu plus d'une fois dans un conflit sans raison apparente, avant que ses actions ne soient comprises bien des années voire des siècles plus tard.

Les samouraïs Dragon suivent leur propre voie sans se soucier du regard des autres. Ses bushi manient deux sabres au lieu d'un, ses shugenja se battent le katana au clair et ses courtisans jugent selon les indices au lieu des apparences. On leur reproche leur côté atypique mais on ne le dit jamais bien fort, car plus d'une fois leur intervention a endigué la violence dans Rokugan.

Chaque **Famille Impériale** a été fondée par un mortel ayant directement juré fidélité à l'Empereur. Leur rôle est d'administrer Rokugan.

Dès l'origine de l'Empire, trois Familles Impériales furent créées : les Otomo, les Miya et les Seppun. Dotés d'énormes privilèges et d'importantes ressources, les samouraïs impériaux jouissent de leur haute position sociale pour augmenter le prestige de Rokugan. Les courtisans Otomo administrent la bureaucratie et la Cour Impériale. Les courtisans Miya annoncent les lois de l'Empereur. Les gardes Seppun veillent aux traditions magiques et protègent la famille impériale elle-même.

Le samouraï impérial voit généralement le monde par la lorgnette de sa bulle dorée. Il désire et on exécute ses ordres. L'exception serait chez les Miya, habitués à voyager à travers tout l'Empire et à se mélanger aux populations rokugani pour mieux sentir la tendance sociale de Rokugan. On reproche aux Familles Impériales d'abuser de leur pouvoir. On ne le dit jamais bien fort, car on risque sa tête, celle de sa famille et celle de ses amis. En pareil cas, il se peut même que le seppuku soit refusé et que le samouraï fautif soit décapité comme un vulgaire criminel.

Illu. Anna « Tasia » Demarchi

Réponses au quiz 2

Des options de jeu simples

Premières Missions veut vous apprendre les bases du riche univers du Livre des Cinq Anneaux. Votre personnage sera sur le devant de la scène parmi les trois grandes options les plus facilement accessibles pour des joueurs débutants :

- Un samouraï de Clan Majeur
- Un rônin
- Un moine

Le samouraï d'un Clan Majeur est l'archétype même du personnage dans L5A. Il fait partie de la caste la plus puissante dans Rokugan, bénéficie des ressources et de la protection d'un Clan Majeur et jouit du plus grand prestige. Même des joueurs expérimentés jouent encore ce type de personnage car il fait la pluie et le beau temps au cours des parties. Le samouraï d'un Clan Majeur dispose du plus large choix d'options pour permettre au joueur de renouveler son plaisir et de personnaliser son personnage.

Les balises d'École Artiste, Bushi, Courtisan, Ninja et Shugenja font référence à de grands archétypes de samouraïs de Clan Majeur. Si les réponses du quiz vous ont orienté vers rônin ou moine, rien ne vous empêche de mettre une touche artistique, d'espionnage ou spirituelle dans votre personnage. Les Compétences permettent cette personnalisation. Parlez-en avec votre MJ.

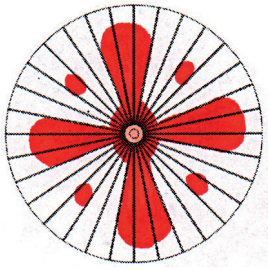
Le rônin et le moine présentent des facettes intéressantes pour débuter dans L5A. Du fait de leur position sociale inférieure aux samouraïs de Clans Majeurs, ces personnages seront plus en retrait et attireront moins l'attention. Cette position peut convenir à des joueurs à l'interprétation plus en retenue et aimant jouer des personnages de soutien. L'aspect le plus important à retenir est que face à des PNJ socialement supérieurs à eux, c'est-à-dire tout le monde, il conviendra de faire profil bas pour éviter à son personnage de douloureuses déconvenues.

Artiste

L'art et le divertissement font partie du raffinement attendu dans la vie d'un noble rokugani. Pièces de théâtre, histoires orales, compositions florales (ikebana) ou jardin zen sont des exemples fort appréciés par les samouraïs. L'artiste se doit de sublimer la vie et de glorifier son seigneur à travers ses œuvres. Partir à l'aventure est pour lui une excellente source d'inspiration.

Clans de prédilection : Grue, Lion, Phénix et Scorpion.

Illu. Luca Clemente



Bushi

Le bushi est le standard même du samouraï. Guerrier, érudit et civilisé, il protège la vie de son seigneur et de sa famille au péril de la sienne. Quel que soit son Clan, les sensei lui apprennent dès l'âge de huit ans à manier le katana, à porter une armure et à tuer les ennemis sur ordre. D'autres cours viennent s'ajouter à cette éducation et correspondent à la mentalité du Clan. Les bushi portent le daisho.

Mais porter le katana signifie aussi que le samouraï sait s'en servir pour défendre son honneur. Voilà pourquoi la majorité des samouraïs non combattants, comme les courtisans et les shugenja, laissent leur katana à la maison, pour qu'un bushi compétent leur serve de champion en cas de besoin.

Clans de prédilection : Tous au choix.

Courtisan

Présenter son point de vue sans froisser l'autre, tout en le manipulant sans qu'il ne s'en rende compte, est le rôle du courtisan. Le courtisan utilise le code de l'étiquette comme une arme, là où le bushi utilise son katana. Véritable terreur des cours et des mondanités, le courtisan nage dans les sarcasmes et les hypocrisies. Un mot bien placé peut être aussi tranchant que le fil d'une lame et obliger un samouraï à faire seppuku. Le courtisan rend visite à ses relations, leur écrit des lettres et constitue ainsi son réseau d'amis par intérêt ou par réelle amitié. Quand un samouraï doit monter en grade à la place d'un autre, mieux vaut avoir un bon courtisan de son côté pour promouvoir son champion.

Clans de prédilection : Tous au choix.

Moine

Le moine cherche à purifier son corps et son esprit pour atteindre l'Illumination. De nombreux Ordres différents ont vu le jour. Chacun suit sa propre voie, comme l'a conseillé Shinsei. Parmi la diversité des visages et des courants spirituels propres aux moines, on peut noter deux grandes tendances. D'une part, certains Ordres pensent que c'est en tonifiant son corps que le rokugani atteindra l'Illumination. D'autre part, certains Ordres pensent que c'est en méditant. Aucun de ces Ordres ne rentre véritablement en conflit avec un autre, car tous cherchent à trouver le chemin conduisant à l'Illumination. Un sage moine dira « sans doute faut-il un peu des deux ».

En termes de jeu, il existe deux grands types de moines : ceux de la Confrérie de Shinsei, auxquels tout rokugani pense en premier quand on parle de moine, et ceux des Clans. Les deux ont le même objectif, bien que le premier soit considéré comme un heimin et le second comme un samouraï.

Confrérie de Shinsei : Un Ordre au choix.

Clans de prédilection : Dragon et Phénix. Le Clan du Crabe possède un tout petit ordre monastique axé sur la lutte contre l'Outremonde (option avancée).



Ninja

Le rôle d'un ninja est d'accomplir de basses et mauvaises actions. Dans un monde empreint d'honneur et de loyauté, le concept même d'un ninja est impensable. De plus, si les ninjas existaient, les samouraïs honorables les auraient déjà trouvés.

Or, ce n'est pas le cas. C'est donc la preuve de l'inexistence des ninjas, traduite par la phrase populaire « Les ninjas n'existent pas ».

Un ninja est le maître du subterfuge, de la discrétion et des assassinats. Il accomplit sa mission avec loyauté envers ses supérieurs, sans prendre de plaisir à tuer ou à tromper autrui. Il est convaincu d'agir pour le bien de tous, seul garde-fou l'empêchant de basculer dans une folie meurtrière et d'être véritablement un criminel.

Clan de prédilection : Scorpion.

Rônin

Le rônin est un samouraï sans maître. Il existe deux types de rônins : ceux nés d'au moins un parent samouraï mais dont l'existence n'a pas été reconnue comme telle (le sort courant des bâtards), et ceux ne servant plus de seigneur pour une raison propre à l'historique du personnage (ex. : maladie, guerre, trahison…). Aux yeux des vrais samouraïs, le rônin est une énigme insoluble car, administrativement, il a hérité du titre du samouraï mais, socialement, il n'en a plus l'étoffe. Le rônin est donc méprisé par les puissants de l'Empire car il est plus facile de fermer les yeux que de s'occuper des vrais problèmes de société.

La vie d'un rônin est dure. Le rônin devra trouver de l'argent pour subvenir à ses besoins de première nécessité. Le plus couramment, il loue sa lame en tant que yojimbo auprès d'un samouraï ou d'un marchand. Il accepte plus facilement des tâches ingrates ou secondaires pour protéger la vie de son employeur et préserver son honneur. Parfois, des rônins s'associent et forment une fraternité, lointain ersatz de la structure des Clans Majeurs. Cette fraternité met un point d'honneur à véhiculer des idéologies fortes propres à son fondateur. Elle s'accroche farouchement à son historique et développe ses propres techniques de combat. Une fraternité dure généralement une génération, le temps que leur fondateur meure ou que l'héritier(e) soit trop faible pour assurer la relève de son père.

Options pour rônin : Voir le *Ldb*.

Shugenja

En langage abusif, le shugenja fait de la magie et lance des Sorts. En termes propres à l'univers de L5A, le shugenja est béni par les kamis. Il récite des prières afin d'obtenir les bénédictions des Fortunes auxquelles il s'adresse. Le shugenja promeut la spiritualité du samouraï par son don exceptionnel et rare de parler aux kamis. Il respecte la nature et la vie des autres car elles sont pour lui des éléments essentiels pour préserver la paix et l'harmonie dans Rokugan. Un shugenja parle aux esprits, aux ancêtres et aux animaux. Il sert d'intermédiaire entre le monde de Rokugan et le monde surnaturel. Ses bénédictions (« Sorts ») sont des manifestations de son pouvoir et apportent au groupe une aide très polyvalente (soin, attaque, défense, soutien, social, etc.).

Clans de prédilection : Tous au choix.



Illu. Luca Clemente (en bas), Anna « Tasia » Demarchi (en haut)

Interpréter mon personnage

Le contrat social

Une partie de jeu de rôle est similaire à un jeu en coopération. Meneur de jeu comme joueurs se réunissent pour passer un bon moment ensemble dans un esprit d'équipe. Dans L5A, l'interprétation de son personnage ne doit pas se faire au détriment d'un autre joueur. Chacun doit y mettre du sien, à commencer par les joueurs qui doivent connaître les techniques et les sorts de leur personnage. Le MJ devra préparer ses parties pour être à la disposition de sa table et jouer, avec elle, les différents protagonistes de l'aventure. L'ensemble de ces éléments constitue ce qu'on appelle, dans le jeu de rôle, le contrat social. Enfin, l'expérience et le nombre de parties vous apprendront à mieux jouer tous ensemble.

La base : Clan, Famille et École

L5A est un monde très conservateur et empreint de traditions. Le Clan, la Famille et l'École de votre personnage l'orientent d'emblée dans une mentalité typée et des capacités techniques singulières. Votre personnage porte sur lui le poids de valeurs transmises à travers mille ans d'histoire. On attend de lui qu'il les poursuive et qu'il s'en montre digne. Un joueur, débutant ou non, voulant interpréter un personnage conservateur n'a qu'à suivre la voie qui a été tracée bien avant sa naissance.

D'autres joueurs pourront trouver ce postulat étouffant. Pourtant, il n'en est rien. L5A possède des ouvertures de jeu capables de plaire à tous. Au lieu de voir le Clan, la Famille et l'École comme des manques de liberté, voyez-les plutôt comme des bases de départ pour créer les valeurs de votre personnage. Au cours des parties, quand les protagonistes identifieront les armoiries de votre samouraï, vos mons refléteront-ils réellement ce que votre samouraï est ou jouera-t-il avec ces codes sociaux ? C'est là tout l'enjeu et l'intérêt de jouer au Livre des Cinq Anneaux.

Le complément : Statut, Honneur et Gloire

Le Statut, l'Honneur et la Gloire sont des valeurs sociales et techniques importantes pour situer votre personnage.

- **Le Statut** détermine sa place dans la société rokugani.
- **L'Honneur** représente son adhésion au Bushido, le code de moralité de votre personnage, son respect des traditions, de ses ancêtres et de son clan dans Rokugan. Ce code peut se scinder en deux moitiés. Une moitié provient du Clan du Lion, établissant la référence morale pour le côté martial. L'autre moitié provient du Clan de la Grue, établissant la référence morale pour le côté sociétal.
- **La Gloire** représente sa célébrité.

Ces trois aspects sociaux entrent souvent en compte dans les parties. Plus le score est haut, plus l'aspect social est important. Un exemple sera plus parlant qu'un long discours.



Illu. Luca Clemente

Exemple 1

Prenons deux samouraïs, tous deux daimyos locaux et de statut 2,0. Les PJ sont des samouraïs classiques de Clans Majeurs de statut 1,0. Au cours de la partie, les PJ apprennent que le premier daimyo est un incroyant mais adhère fortement au Bushido, et que le second daimyo adhère peu au Bushido mais est un artiste extrêmement réputé. Dans pareille situation, jauger la valeur des deux samouraïs est difficile. Chacun a un avantage et un défaut majeur. Il n'y a ni blanc ni noir, ce qui représente l'essence même d'une partie de L5A. Choisir le meilleur samouraï entraînera des choix moraux auxquels tout samouraï de L5A doit être confronté. La définition des critères pour établir quel est le meilleur daimyo sera un des aspects intéressants et probablement disputés au cours de la partie.

Exemple 2

Lors d'une audience avec les deux daimyos, les PJ sont invités par un troisième samouraï de statut 2,0 à donner leur avis sur les deux daimyos ci-dessus. Que vont dire les PJ ?

Normalement, il est attendu qu'un supérieur soit respecté. Les PJ peuvent très bien ne faire part que des aspects positifs.

Mais le troisième samouraï insiste subtilement et les PJ doivent donner une réponse précise. Énoncer franchement les défauts des daimyos serait s'exposer à leurs remontrances, voire à faire seppuku pour insulte. Tout est donc une question de présentation.

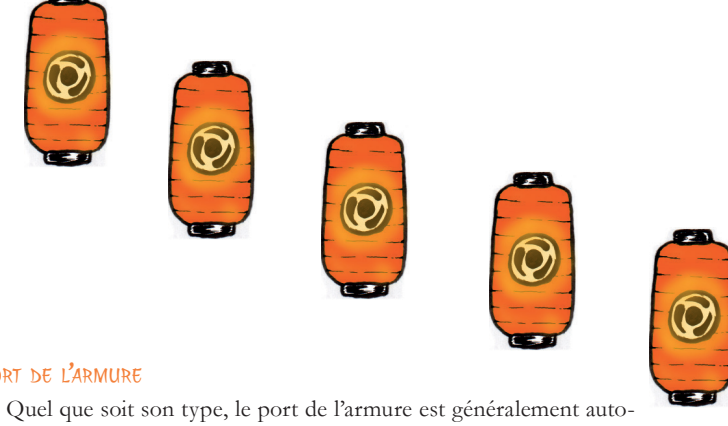
Pour le premier daimyo qui est incroyant, un shugenja peut poliment dire : « il serait heureux de discuter théologie avec la plus haute autorité de la province que vous représentez ». Son but est bien évidemment de l'instruire mais la formule employée préserve l'aura glorieuse du daimyo. Celui-ci ne perd pas la face (on) et accepte de discuter théologie, en ayant bien conscience qu'il va recevoir un enseignement spirituel.

Pour le second daimyo, un PJ courtisan lui dira : J'ai parcouru vos terres qui sont magnifiques et honorent les valeurs du Bushido. Ce serait un honneur pour moi que d'approfondir ces dernières à vos côtés. Le PJ flatte le daimyo pour éviter sa colère. Il l'invite subtilement à discuter du Bushido au cours d'une promenade, afin de lui enseigner ses valeurs. Le daimyo ne perd pas la face car en apparence il s'agit d'une discussion et non d'une leçon, il pourra toujours répondre que c'est lui qui a instruit le PJ courtisan. Comme bien souvent humilité et hiérarchie ne vont pas ensemble.

Dans les deux cas, tout est une question de présentation.

Le Rang en Honneur ou Gloire de votre personnage variera souvent d'une partie à l'autre en fonction de vos actions. Le Rang en Statut est très difficile à augmenter car généralement dans L5A, on naît avec une position sociale (traduite par un Rang en Statut) et on y reste jusqu'à la fin de sa vie. En revanche, il est beaucoup plus facile de perdre en Statut, en finissant rônin par exemple, suite à des erreurs d'étiquette ou en subissant les sarcasmes des autres samouraïs. À Rokugan, il est plus facile de justifier un meurtre qu'une maladresse.

En fonction du Statut, de l'Honneur, de la Gloire et du contexte de votre partie, votre personnage jouera sur plusieurs tableaux pour s'adresser à des supérieurs. Vous pourrez même utiliser les conventions établies pour faire passer des messages qui dérangent. Parfois une parole bien placée vaut plus que l'acier trempé.



Les particularités

Les types de personnages ci-dessous peuvent sembler compliqués à jouer du fait de leur contexte particulier. Les joueurs débutants trouveront ci-dessous une aide à l'interprétation.

Matsu, Utaku et Moshi

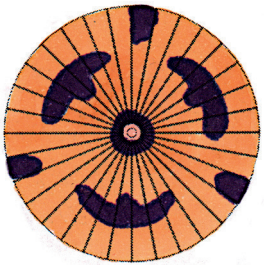
Les Familles Matsu, Utaku et Moshi sont matriarcales. La femme dirige et l'homme passe au second plan. La femme a droit aux plus prestigieuses Écoles de son ancêtre (Matsu, Utaku ou Moshi), tandis que l'homme devra se contenter des choix prédéterminés par son sexe.

Au sein de la **Famille Matsu**, l'homme Matsu rejoint généralement l'École Akodo. S'il veut entrer à l'École des Berserker Matsu, l'examen d'entrée sera encore plus difficile pour lui que pour n'importe quelle femme. De toute façon, même s'il réussit, l'homme Matsu est parfaitement conscient qu'il n'obtiendra jamais de responsabilités au sein des armées Matsu. C'est sans doute pour ces raisons que les hommes Matsu qui ne désirent pas s'occuper du foyer se dirigent généralement vers l'École de Bushi Akodo, où ils ont une chance de faire reconnaître leur valeur.

Au sein de la **Famille Utaku**, l'homme Utaku a un peu plus de choix que l'homme Matsu. Il peut avoir l'honneur de servir comme éleveur et dresseur des prestigieux chevaux des femmes Utaku. Il peut aussi incorporer l'Infanterie Montée Utaku. Ce corps de fantassins accompagne les fières cavalières de son Clan sur les champs de bataille. Une carrière dans une de ces deux voies est courante et même attendue pour les hommes Utaku.

Au sein de la **Famille Moshi**, l'homme Moshi s'occupe de toutes les tâches de logistique utiles pour le Clan et à de faibles niveaux hiérarchiques. La Famille Moshi était la famille principale du Clan Mineur du Mille-pattes créé en 347 selon la volonté d'Amaterasu. Puis en 1133, elle devint une des quatre Familles Majeures du Clan Majeur de la Mante. Les femmes possèdent dans la très vaste majorité le don de parler aux kamis, si bien qu'elles intègrent l'unique École du Clan, l'École de shugenja Moshi. Même si l'homme Moshi possède le rare don de parler aux kamis, il doit user de faveurs pour rentrer dans une autre École afin de parfaire son don. Sinon, il servira comme garde des temples, protecteurs des marchands ou patrouilleurs sur le territoire de son Clan. Lors de l'incorporation du Clan du Mille-pattes dans celui de la Mante, tous les choix de carrière s'ouvrirent à l'homme Moshi. Les autres Familles du Clan n'avaient en effet aucun problème sociétal pour refuser une personne apte à évoluer dans leur École.

Enfin, en tant que personnage de premier plan dans les parties à venir, votre samouraï n'est pas obligé de se conformer aux normes ci-dessus. Votre homme Matsu, Utaku ou Moshi peut parfaitement trouver d'autres enseignements desquels il tirera le prestige et le respect dû à ses ancêtres. Le mieux est d'en parler avec votre MJ, car le profil atypique de votre personnage heurtera plus d'un PNJ de votre Clan.



Port de l'armure

Quel que soit son type, le port de l'armure est généralement autorisé pour la guerre et la fonction de *yojimbo*. En temps de paix, porter l'armure signifie partir en guerre. Certaines exceptions sont reconnues comme ordinaires, comme celle du Clan du Crabe. Le Clan du Crabe part du principe qu'il est toujours en guerre contre l'Outremonde. Ses samouraïs portent donc quotidiennement l'armure dans leurs terres.

Le bushi est formé pour porter une armure, contrairement aux autres types de samouraïs (comme les shugenja et les courtisans).

Or, rien n'est indiqué dans les règles pour faire cette distinction. Les règles partent du principe que les joueurs feront preuve de bon sens dans l'interprétation de leur samouraï. Par exemple, même des shugenja axés sur la guerre, comme les Kuni, Kitsu ou Tamori, ne portent pas d'armure sur le champ de bataille. Il en va de même pour l'Enquêteur Kitsuki, le plus martial de tous les courtisans.

En revanche, il est tout à fait possible que des circonstances ponctuelles obligent un samouraï à porter une armure, même s'il n'en a pas l'habitude. Le MJ décidera du type d'armure et des malus à appliquer dus à la non-pratique du port de l'armure.

Samouraï impérial

Premières Missions donne une réelle possibilité pour jouer un samouraï impérial à travers la Famille Miya (voir Le Livre du Vide). Un tel personnage à la table le place d'emblée comme chef d'expédition de la Bénédiction Miya à Takaoka grâce à son Statut initial de 3,0. Le joueur devra donc s'attendre à être le référent auprès des officiels de Takaoka et à répondre des actes de ses collègues (c'est-à-dire les autres PJ).

Les nouvelles règles proposent de jouer un membre des deux familles vassales des Miya, Anou ou Satoshi. Administrativement, une famille vassale est fondée suite à l'acte héroïque d'un membre de la famille « d'origine » pour s'occuper d'une tâche spécifique. En l'occurrence, il s'agit d'architecture pour les Anou et de protection pour les Satoshi. Le prestige du fondateur dépasse donc celui des autres, puisqu'il a reçu l'honneur de fonder sa propre famille.

Mais ces individus sont rares et la notoriété des Familles Majeures est si grande qu'elle absorbe l'aura des familles vassales. C'est d'ailleurs peut-être mieux ainsi pour ne pas faire d'ombre aux seigneurs qui ont créé les familles vassales et simplifier les relations entre tous. Donc socialement, il n'y a aucune honte à appartenir à une famille vassale. Le fait peut même passer inaperçu, car en dehors de la Famille Majeure à laquelle elle est subordonnée, une famille vassale reste assez peu connue des autres Familles Majeures du même Clan.

Si vous désirez jouer un membre de la famille Anou ou Satoshi, votre personnage peut donc parfaitement prendre le nom de famille Miya et afficher le môn éponyme dans son dos, sans mauvaise conséquence. Vous restez également libre d'afficher votre vrai nom de famille (Anou ou Satoshi) avec le môn correspondant. Peut-être que pour le commun des mortels, il vous faudra expliquer votre allégeance lors de la première présentation, à moins que vous ne jouiez sur cet aspect pour mettre en faux vos interlocuteurs.

Illu. Luca Clemente

Iaijutsu et Kenjutsu

Les Compétences Iaijutsu et Kenjutsu permettent de manier le katana mais les deux n'ont pas la même utilisation.

La Compétence Iaijutsu sert principalement à dégainer son sabre et à frapper dans le même mouvement lors des duels iaijutsu. Lorsque des différends opposent deux samouraïs, ces derniers peuvent les régler par un duel iaijutsu, forme suprême de justice à Rokugan. Le vainqueur obtient automatiquement gain de cause, indépendamment de la vérité. L'affaire étant résolue, on ne reviendra plus dessus. Rouvrir une affaire résolue entraînera une perte d'honneur pour l'enquêteur.

Les duels iaijutsu sont équivalents aux duels au pistolet de notre XVIe siècle en France, entre gentilshommes de la noblesse, ou aux duels des westerns. Le duel iaijutsu est généralement au premier sang plutôt qu'à mort. Il peut se faire également au bokken ou au shinai. Les samouraïs se tiennent à très courte distance l'un de l'autre pour être immédiatement à portée de katana. L'objectif est qu'aucun des deux participants ne puisse esquiver l'attaque. Le premier à dégainer à la vitesse de l'éclair, à toucher son adversaire et à rengainer son katana, remporte le duel. Ce dégainé-frappé s'appelle Iaijutsu.

La Compétence Kenjutsu sert dans les combats et jamais dans les duels iaijutsu. Avec le kenjutsu, l'objectif est de trancher en deux l'adversaire. C'est une technique très martiale, moins rapide et beaucoup moins esthétique que le iaijutsu. Elle reflète le côté guerrier du bushi, contrairement au iaijutsu qui reflète son côté raffiné.

En résumé, en termes de règles dans L5A, la Compétence Iaijutsu est employée pour les duels et la Compétence Kenjutsu est employée pour les combats (escarmouches ou combats de masse). Les deux styles de combats sont fortement prisés par les samouraïs. Leur approche philosophique et leur maniement sont différents, d'où le fait d'avoir deux compétences dans le jeu pour le katana. Les règles le stipulent très bien : Iaijutsu est une Compétence de Bugeï et Kenjutsu est une Compétence d'Arme.

Pour rappel, porter un katana dans L5A veut dire que le samouraï est capable de s'en servir pour défendre son honneur. Un samouraï défend traditionnellement son honneur par un duel iaijutsu. Il lui faudra donc la Compétence Iaijutsu, car, s'il n'a que la Compétence Kenjutsu, il perdra automatiquement le duel puisqu'il sera « hors sujet » dans l'art de manier son sabre, selon les lois permettant de rendre la justice à Rokugan.

Enquêteur Kitsuki / Justice à Rokugan

Interpréter un Enquêteur Kitsuki implique de connaître la notion de justice à Rokugan.

Or, celle-ci diffère fortement de celle de notre monde réel.

Rokugan est un monde dicté par l'honneur, à l'image des Kamis qui fondèrent l'Empire. Les samouraïs sont les descendants des Kamis et par association sont considérés comme honorables. Il serait donc déshonorant de croire que des samouraïs mentent ou commettent des actes contraires aux volontés des Kamis.

Dans le cas d'une enquête (ex. : meurtre, adultère, jugement, mariage…), la valeur du verdict est égal à l'honneur du juge. Ainsi, plus le juge est honorable, c'est-à-dire de Statut élevé, moins son verdict peut être remis en cause. Remettre en cause un jugement demande à ce qu'un nouveau juge et de Statut plus élevé que le premier accepte d'engager son honneur, ce qui arrive rarement. A Rokugan, la vérité n'est pas celle qui est. Elle est celle apportée par le samouraï le plus important.

Etant donné qu'un samouraï considère les choses matérielles comme impropres de sa personne, son jugement se limite aux conclusions les plus hâtives et les plus évidentes. Si la lame rouge d'un couteau (tanto) au môn du Clan de la Grue est retrouvée près d'un mort, l'assassin est du Clan de la Grue. Personne ne se posera la question de savoir pourquoi l'assassin aurait-il laissé la preuve de son méfait, ni remarquera la confiture de framboise sur la lame à la place du sang. Personne n'essayera de deviner les machinations derrière l'assassinat, la cause réelle de la mort et le pourquoi de la mise en scène.

Personne… sauf un Enquêteur Kitsuki.

L'Enquêteur Kitsuki est un détective. Il analyse les preuves, confronte les emplois du temps et repère les comportements. Il se rapproche de la vérité par la logique et son intelligence, non par l'honneur du juge et les apparences, souvent trompeuses.

Sa démarche perturbe l'esprit populaire sur la notion de justice. Il remet en cause l'existant, faisant fi des « qu'en dira-t-on ? ». Comme il se heurte à une société hermétique, l'Enquêteur Kitsuki est mal vu et très souvent discrédité à cause de sa notion de vérité.

Le joueur d'un tel personnage doit avoir conscience que découvrir la vérité (et non corroborer à celle annoncée) est fouiller dans les affaires d'autrui.

Et personne n'apprécie cette démarche…

Personnage de l'Ordre Tatoué de Togashi

Il existe un autre type de moine que ceux de la Confrérie de Shinsei : les moines de Clan, comme le Moine Tatoué de Togashi. Celui-ci est-il alors un heimin-moine ou un samouraï-moine ?

Pour répondre de façon claire : le Moine Tatoué de Togashi est un samouraï. Car le Kami Togashi étant un enfant de Dame Amaterasu et du Seigneur Onnotangu, il serait absurde de ne pas le considérer au même niveau de noblesse (donc samouraï) que ses frères et sœurs. Le Moine Tatoué de Togashi est en réalité un samouraï entièrement dédié à la méditation par une vie monacale.

Pour répondre de façon plus subtile : le Moine Tatoué de Togashi est un samouraï-moine, entre la caste des samouraïs et celle des heimin. D'une part, la Famille Togashi est beaucoup plus une famille d'allégeance qu'une famille liée par le sang. N'importe qui peut donc essayer de devenir un Moine Tatoué de Togashi, indépendamment de sa naissance ou de ses origines. D'autre part, il peut être intéressant de jouer sur l'ambiguïté de la caste. Le PJ peut ainsi parfois mettre en avant son statut de samouraï de Clan Majeur et parfois rester en dehors des conflits en invoquant son statut de moine. Évidemment, les PNJ pourront faire la même chose afin d'impliquer ou exclure le PJ.

Dans tous les cas, si un Moine Tatoué de Togashi commet une faute grave, tous les PNJ se rappelleront curieusement de son appartenance à la caste des samouraïs. Si donc le personnage ne veut pas être déshonoré et porter préjudice à son Ordre, il devra faire seppuku pour racheter sa faute.



Illu. Francisco Souza Aguirre

Moine ou shugenja ?

Vous souhaitez jouer un personnage avec des pouvoirs spirituels mais entre moine et shugenja vous hésitez ? Voici de quoi vous aider à faire votre choix.

Lorsqu'on parle de **moine**, on fait le plus souvent référence aux moines de la Confrérie de Shinsei, appartenant à la caste des heimin. On rapporte que Shinsei s'entretint pendant une nuit avec le Kami Hantei. Le Kami Shiba assista aux débats et compila la discussion par écrit. Ces textes sacrés devinrent le Tao de Shinsei, la religion d'État de Rokugan.

Bien que socialement inférieurs car appartenant à la caste des heimin, les moines sont extrêmement respectés car ils s'attachent à un domaine faisant souvent défaut aux samouraïs : la spiritualité. Les samouraïs pratiquent couramment le culte des ancêtres mais ils sont bien conscients de leurs lacunes en matière de spiritualité. Bien que ce domaine apparaisse extrêmement important aux yeux des samouraïs, ils n'ont guère le temps ou l'envie d'approfondir leurs connaissances en théologie. Bénéficier d'un moine à portée de main quand on part à l'aventure est une occasion idéale pour parfaire son éducation et être vu en bonne compagnie. Un moine côtoie tous les rokugani, de l'eta jusqu'à l'Empereur, sans subir de jugement de valeur.

D'un point de vue mécanique, les moines sont très accessibles. Le joueur choisit les pouvoirs de son moine dans deux listes très diversifiées et très riches (Ordre de la Confrérie de Shinsei et Kiho) pour n'en retenir qu'un nombre réduit sur sa feuille de personnage. C'est un compromis idéal pour toucher un peu à tout ou se spécialiser, avec comme seules contraintes de ne pas appartenir à la caste des samouraïs ni d'avoir la puissance magique des shugenja. Pour se rappeler les effets des Kiho sélectionnés, il est conseillé au joueur de les noter en intégralité pour son personnage.

Les moines de Clans Majeurs bénéficient d'une École de moine avec des pouvoirs facilement abordables. Contrairement aux moines de la Confrérie de Shinsei, ils bénéficient de cinq Techniques d'École et ont rarement accès aux Kiho.

Un **shugenja** possède le don précieux de parler aux kamis, c'est-à-dire de réciter des prières particulières pour obtenir des bénédictions sous la forme d'effets magiques. Ce cas est assez rare dans Rokugan. Les shugenja sont des samouraïs et on attend d'eux qu'ils servent d'intermédiaires entre les manifestations surnaturelles et le monde des mortels. Ils veillent à toutes les bénédictions des samouraïs, de la naissance de ces derniers jusqu'à ce que leur âme repose en paix. Véritables ambassadeurs des Fortunes, des ancêtres et des Royaumes Spirituels, ils protègent l'harmonie karmique de l'Empire d'Émeraude grâce à leurs Sorts et à l'enseignement reçu.

D'un point de vue mécanique, les shugenja sont un peu plus complexes que les moines. Leurs Sorts sont plus étoffés et plus puissants que les Kiho des moines. Le joueur devra donc bien recopier ses Sorts et les apprendre pour s'en servir correctement au cours des parties. Chaque Clan Majeur possède au moins une École de shugenja et toutes ont des pouvoirs différents. À travers les Écoles de shugenja, le joueur trouvera une grande variété de capacités, rivalisant avec la diversité des Ordres de la Confrérie de Shinsei.



Illu. Gabrielle

Magie et spiritualité

À L5A, la spiritualité s'articule autour de trois aspects, plus ou moins respectés selon les Clans : le respect des Fortunes, le Tao de Shinsei et la vénération des ancêtres.

En termes de règles, le respect des Fortunes et leurs bénédictions octroient des Sorts aux shugenja (voir Shugenja, p.19). Méditer sur le Tao de Shinsei permet aux moines de projeter des Kiho. Les Kiho sont des simili-Sorts. La vénération des ancêtres accorde des effets très fluctuants. Je ne l'ai pas pris en compte dans Premières Missions car je trouve les effets un peu difficiles pour des joueurs débutants.

À L5A, les termes magie et spiritualité peuvent souvent être interchangés. En langage abusif, on peut dire que les shugenja font de la magie, les moines un petit peu, et que les autres types de personnages non.

Entretenir une vie spirituelle ne veut donc pas forcément dire être doué de magie. Le meilleur exemple concerne les personnages bushi. Un bushi n'est pas béni par les Fortunes, alors qu'un shugenja si. C'est la différence majeure entre ces deux types de samouraïs. De fait, le bushi ne pourra pas lancer de Sorts. Une autre différence réside dans l'aspect éducatif. Là où généralement le shugenja essaie d'apporter la paix pour rester en harmonie avec les éléments, un bushi doit parfois tuer pour défendre l'honneur de son daimyo et les opprimés.

Même si votre personnage ne fait pas de magie, il peut tout à fait être doté d'une spiritualité très forte. La méditation, la contemplation et prier les ancêtres sont des formes reconnues de spiritualité et recommandées pour tout samouraï. Les Clans du Lion, du Phénix et du Dragon y attachent beaucoup d'importance. En effet, aux yeux de la société rokugani, il serait grossier de ne pas remercier ses ascendants qui vous ont transmis le titre honorifique de samouraï.

En résumé, un samouraï spirituel à L5A est un personnage connaissant son histoire et réfléchissant sur le sens de son devoir. Avec ou sans magie.

Personnage Scorpion

Le Clan du Scorpion entretient l'image du traître par excellence. Assassin, empoisonneur, maître-chanteur, faussaire, comédien, menteur ou espion, le Scorpion sacrifie son propre honneur par des actions illégales ou criminelles, pour préserver la glorieuse aura de la figure impériale et les intérêts de son Clan. Il agit rarement au grand jour, afin de préserver son statut de samouraï et les intérêts de ses commanditaires. Tout le monde sait que les Scorpion n'ont pas d'honneur, mais personne ne leur dit, simplement parce que personne ne connaît les détails. Tout au plus connaît-on le résultat.

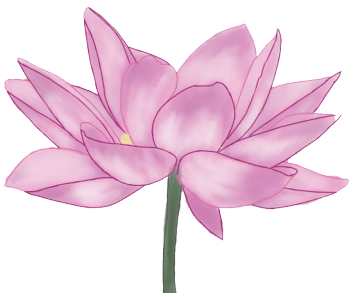
Un joueur voulant interpréter un membre de ce Clan doit être conscient de la difficulté à le jouer pour conserver la cohésion de la table. Il n'y a pas mieux que des exemples pour différencier un mauvais d'un bon joueur interprétant un samouraï Scorpion.

L'erreur est de jouer un Scorpion solitaire, capable de se débrouiller seul et agissant sans l'aval du groupe. Le mauvais joueur cherchera à faire bande à part et réclamera au MJ sa petite mission pour la réussir dans son coin pendant toute la partie. Pour éviter cette situation, le MJ ne doit pas donner de mission secrète à un PJ Scorpion. Sinon, son comportement égoïste coupera en deux la table des PJ : lui et les autres. Il croira que son faible honneur justifie toutes ses actions et son indifférence vis-à-vis des actions des autres joueurs. En résumé, ce type de joueur est à bannir. Il a oublié que le jeu de rôle est un divertissement avec les autres personnes présentes (MJ inclus) et est un travail d'équipe.

Le bon joueur Scorpion utilisera sa fourberie dans l'intérêt du groupe et du scénario. Il falsifiera des papiers pour que les autres personnages aient l'autorisation de pénétrer dans un lieu qui leur était interdit. Il mettra à profit les faiblesses d'un PNJ pour le faire chanter, afin d'obtenir la vérité ou d'avoir son aval sur tel ou tel point. Il suivra discrètement un samouraï pour découvrir sa cachette ou ses habitudes nocturnes. Il empoisonnera un PNJ, non pour le tuer, mais pour l'endormir profondément, afin de le capturer. Il s'infiltrera dans l'entourage du magistrat afin de récolter des informations utiles au groupe. Il fera jouer son réseau d'informateurs pour connaître les allées et venues des samouraïs importants, la veille du meurtre sur lequel les PJ enquêtent.

En résumé, un bon joueur Scorpion mettra à profit les talents de son samouraï pour avancer dans l'enquête en cours. Quand, par exemple, son personnage dira aux autres, *le voyage m'a fatigué et je préfère me reposer seul au salon de thé*, c'est pour s'adonner à une basse besogne. Les autres personnages fermeront les yeux en quittant le salon de thé. Ils iront explorer les autres pistes scénaristiques et quand ils reviendront, le samouraï Scorpion possèdera des informations de premier choix qu'il transmettra pour le bien de la table. La table n'aura pas été séparée en deux car tous les joueurs auront eu la volonté de poursuivre le scénario. C'est juste les méthodes employées qui seront différentes. Comme on dit, « pas vu, pas pris ». Au moment de la mise à plat des informations récoltées, personne ne posera de questions au Scorpion sur le « comment » et tous garderont leur honneur. La partie continuera avec enthousiasme.

Illu. Francisco Souza Aguirre



Personnage rônin

Les méthodes atypiques, déshonorantes ou criminelles du Scorpion servent également de base d'interprétation à tout personnage éloigné du Bushido ou considéré comme tel. Par exemple, la société rokugani estime que les rônins n'ont aucun honneur puisqu'ils vivent alors qu'ils n'ont plus de maître à servir. L'inexistante position sociale d'un rônin est représentée par un Statut 0 et son adhésion au Bushido est représentée par un Rang de votre choix en Honneur.

Même avec un haut Rang d'Honneur, dans l'esprit d'un samouraï de L5A, un rônin est considéré sans honneur puisqu'il n'a plus de maître à servir. On attend parfois de lui qu'il accomplisse des basses besognes pour ne pas salir les mains de son employeur. Là où un samouraï du Scorpion peut jouer les offensés, car il jouit de la haute position sociale d'un samouraï, un rônin a rarement l'occasion de refuser s'il veut survivre.

Un rônin à la table est en réalité une aubaine pour tous. C'est généralement un touche-à-tout, faisant de lui un personnage moteur pour sortir du cadre rigide du monde des samouraïs. Un rônin peut sans problème se mélanger aux castes heimin et hinin, puisque n'ayant aucune position sociale (Statut : 0), personne ne lui fera le reproche d'aller voir des inférieurs. Il peut traîner partout, surtout dans des endroits louches et devenir un véritable informateur pour les autres PJ. Il peut même réussir à développer son propre réseau, comme un personnage Scorpion, mais se concentrera sur les rumeurs populaires, les gangs des quartiers, les serviteurs du maître de maison, plutôt que sur les relations entre samouraïs, cœur de l'activité d'un informateur Scorpion. De plus, le charisme relatif d'un rônin et ses rares koku ne peuvent pas faire de lui un expert en secret à l'échelle de Rokugan. Son influence maximale s'étendra probablement au mieux à une ville de moyenne envergure ou un quartier d'une ville importante.

Interpréter un rônin pose la question de son employeur dans le jeu. Qui est-il ? La Bénédiction Miya est l'employeur tout trouvé dans Premières Missions mais Miya Sekincho, la responsable de la Bénédiction Miya, ne sera pas avec les PJ au cours des parties. L'idéal est donc d'avoir un PJ qui interprète un samouraï employant le PJ rônin.

Même si une hiérarchie existe dans L5A entre un samouraï et un rônin, il serait odieux de l'appliquer telle quelle à la table. Aucun joueur n'est inférieur à un autre, c'est son personnage qui l'est. Dans le jeu, il est donc recommandé aux joueurs de s'amuser ensemble.

Un rônin peut surprendre par son honorabilité. Considérée à 0 par les samouraïs au même titre que leur Statut, qu'en est-il vraiment pour votre personnage ?

Ceux qui rejettent le Bushido parce qu'ils sont rejetés par les samouraïs censés l'incarner finissent généralement par devenir des mercenaires ou des criminels. Nombreux sont ceux à avoir une conscience mais la dure réalité de leur existence les rend indifférents, aigris ou amers envers la vie. Pour eux, la fin justifie les moyens… et leur permet de vivre un jour de plus.

Ceux qui adhèrent au Bushido finissent généralement par être plus honorables que leur employeur car ils doivent davantage prouver leur valeur. Ils sont les justiciers anonymes, les héros populaires, les gardes du corps (yojimbo) des samouraïs et vivent en louant leur lame au service d'un samouraï. C'est d'ailleurs peut-être parce que le rônin est honorable qu'il a trouvé pareil employeur. Son aura d'honorabilité ne va pas forcément rehausser celle de son employeur à cause des préjugés sociaux, mais au moins elle ne l'entachera pas. Comme en toute chose, pour côtoyer les puissants de l'Empire, il faut un minimum d'intelligence pour comprendre les codes. Certains rônins sont motivés par davantage : retrouver leur position de samouraï, ce qui passe forcément par le Code du Bushido.



Comment répartir mes points ?

La création de son personnage est un moment-clef pour s'immerger dans un univers de jeu de rôle. Les règles simulent les actions, les forces et les faiblesses de son personnage, alors autant bien les choisir.

Si vous préférez jouer avec les prétirés ou vous en inspirer, veuillez vous reporter au Livre du Vide. L'idéal est d'avoir à la table au moins un personnage par balise d'École. Un personnage est voué à évoluer. On écrit toujours **au crayon à papier** sur sa feuille de personnage.

Quelle édition ?

Après 25 ans d'existence, L5A a connu quatre éditions. Demandez à votre MJ avec quelle édition vous allez jouer. Dans tous les cas, vous devez **créer un personnage du plus faible Rang,** pour simuler son entrée dans la vie adulte.

Quelle que soit les éditions :

Le Clan, la Famille, les Avantages et les Désavantages dans L5A déterminent principalement le personnage au niveau de son historique et de sa manière d'être.

L'École et les Compétences déterminent le personnage sur l'aspect technique. Pour réussir une action dans L5A, il convient d'aborder le cœur du système, à savoir les Anneaux, les Traits et les Compétences.

À la fin de chaque aventure

À la fin de chaque aventure, votre MJ distribuera des Points d'Expérience. Ces Points récompensent les bonnes actions effectuées pendant l'aventure. Dans cette optique, l'intelligence de jeu, la bonne humeur à la table et les bonnes idées sont autant récompensées que les combats, si ce n'est plus. En effet, que vous remportiez un ou plusieurs combats, vous ne récolterez qu'un seul Point d'Expérience. **Au total, vous pourrez obtenir jusqu'à 4 Points d'Expérience par aventure.**

Vous pourrez les utiliser pour augmenter vos Traits ou vos Compétences. Il est conseillé d'augmenter d'abord ses Compétences, avant ses Traits. Vous acquerrez ainsi plus de souplesse dans votre personnage avant d'obtenir plus de puissance.

Mirumoto et Kakita

À l'Aube de l'Empire, les ancêtres Kakita et Mirumoto furent rivaux jusqu'à leur mort. Leurs différends résidaient dans l'art du duel et le maniement du katana. Le premier prônait l'utilisation exclusive du katana pour se défendre, tandis que le second utilisait le wakizashi en complément du katana.

Toutes leurs pensées et philosophies furent résumées dans un court et célèbre dialogue que voici :

« - Une âme, un sabre, déclara Kakita. »

« - Deux mains, rétorqua Mirumoto. »

Depuis ce jour, les étudiants des Écoles Kakita et Mirumoto s'affrontent pour déterminer qui a raison. Socialement, le point de vue de Kakita se répandit dans tous les Clans. Le wakizashi n'est que très rarement dégainé pour attaquer un adversaire. Il est porté pour symboliser l'honneur du samouraï et ne sert que d'arme de secours ou pour faire seppuku.

En revanche, d'aucuns prétendent que le style de Mirumoto, appelé style Niten, est de moindre envergure. Ce style de combat à deux mains, exclusivement enseigné par les sensei Dragon, a maintes fois prouvé sa valeur et son efficacité.

Illu. Gabrielle

Styles de combat

Le samouraï historique du Japon se bat en kimono et au katana. Il porte également en temps de guerre une armure plus ou moins protectrice, facilement reconnaissable à ses grandes épaulettes rectangulaires tombant jusqu'au coude et ses casques à cornes.

Le samouraï de L5A ne déroge en rien à cette règle. Le style de combat de votre personnage sera très majoritairement au katana qu'il le manie à une ou à deux mains. D'autres styles de combat existent mais ils sont plus rares et leur considération sociale varie en fonction de chacun.

Les castes inférieures n'ont pas le droit de porter le daisho. Ils utilisent la lance (yari), les couteaux (saï), ou d'autres outils agricoles comme le kama ou le nunchaku.

À une main

Le katana est l'arme de prédilection du samouraï. Quasiment toutes les Écoles de bushi incluent l'enseignement du katana et très souvent des techniques spécifiques pour cette arme. D'autres armes sont également très répandues et sont socialement bien acceptées. Le Clan du Crabe est célèbre dans le maniement du tetsubo, une arme de guerre qui écrase les carapaces des monstres. Le Phénix apprécie la fluidité et l'allonge du naginata, une arme d'hast qui entaille facilement l'adversaire. Le Clan de la Mante utilise des couteaux ou des chaînes car ce sont des armes qui résistent mieux aux embruns et à la rouille.

À deux mains

Le Clan Mineur de la Guêpe (ou Famille Majeure Tsuruchi du Clan Majeur de la Mante) est devenu le plus meurtrier utilisateur de l'arc. L'arc est apprécié comme arme de second choix pour des raisons pratiques. Mieux vaut tuer quelques ennemis de loin pour réduire leur nombre, avant d'engager le corps à corps. La technologie à Rokugan (même pour des Shinjo ou Tsuruchi) ne permet pas à un arc d'être toujours bandé. En cas de combat, l'archer devra passer du temps pour bander son arc. Ses assaillants le lui laisseront-il ?

Posséder une arme de corps à corps dans chaque main est l'apanage du **Clan du Dragon** avec l'École de Bushi Mirumoto. Ce style offensif et défensif dotera votre personnage d'un visuel martial unique à travers une technique reconnue et exclusive au Clan du Dragon (voir encart).

Dans une mesure beaucoup plus modeste, le **Clan du Lion** et une fraternité de rônins bienveillante d'Otosan Uchi utilisent l'éventail de guerre en combat. Ce dernier dans une main et le katana dans l'autre doteront votre personnage d'un style de combat atypique et défensif.

À mains nues

L5A est un jeu axé sur des samouraïs avec un katana dans la main. Les options de jeu pour interpréter un combattant à mains nues sont limitées et peuvent être catégorisées selon : Clan Majeur, Clan Mineur et Moine de la Confrérie de Shinsei.

Les règles de lutte (Empoignade, p. 88) en 4e ed sont bien décrites, malgré des phases séquentielles qui semblent lourdes. Je conseille aux tables de débutants de recopier les règles d'Empoignade sur une feuille à part pour respecter l'enchaînement des séquences.

De manière générale, Jiujutsu est la compétence pour attaquer à mains nues et l'Avantage Poings de Pierre (en 4e ed, p.152) renforcera les dégâts de votre personnage.

Comme Premières Missions s'adresse à des personnages de Rang 1, certaines options ne seront pas accessibles car trop élevées, très compliquées à jouer ou mal équilibrées en 4e éd.

Mais par souci de présentation de l'univers de L5A, les options de combat à mains nues sont listées ci-après.

Au niveau des personnages de Clans Majeurs, choisissez parmi les Clans du Crabe, du Dragon, de la Licorne ou de la Mante.

Pour le Crabe, vous avez le Hida Pragmatiste (Empire d'Emeraude en 4e ed, p.247) et le Sumai Wrestler (lutteur sumotori) dans le Book of Earth (non traduit en français), p.191. Malheureusement l'école du Hida Pragmatiste pèche par ses Rangs 2 et 4. D'un côté, je trouve qu'il y a une incohérence entre le descriptif (une école de lutte valorisant la force brute) et son besoin d'augmenter la spiritualité de son personnage par un Vide à 3 pour profiter des techniques d'école. Le Hida Pragmatiste est trop terre à terre pour penser aux choses immatérielles, comme l'est la spiritualité (représentée par le Vide). D'un autre côté, Premières Missions est calibré pour des Rangs 1 et vous pourrez toujours convenir des arrangements de règles au moment de l'acquisition du Rang 2. Les bonus du Rang 1 sont corrects.

Le Sumai Wrestler est une Voie Alternative de Rang 2, donc inaccessible pour jouer à Premières Missions. La technique permet d'assurer sa prise et d'infliger des dégâts. L'équilibrage technique est très bien.

Pour le Dragon, l'école du Moine Tatoué de Togashi offre de loin la meilleure option de jeu pour un combattant à mains nues, même s'il ne prend de l'ampleur qu'à partir du Rang 2. L'école est très bien équilibrée et la sélection de Tatouages offrira une grande souplesse pour personnaliser votre personnage.

Pour la Licorne, la Voie Alternative de Unicorn Bariqu Wrestler (Lutteur Bariqu Licorne), présentée dans Book of Earth (p.193) est inaccessible pour Premières Missions car elle est de Rang 2. Comparée au Sumai Wrestler, la technique offre plus de contrôle, mais n'inflige aucun dégât. Je la trouve moins équilibrée car elle offre moins de possibilités de jeu.

Pour la Mante, le Bushi Yoritomo est un véritable touche-à-tout. Formé à l'école de la vie sur les navires, il est habitué à se battre avec des tessons de bouteilles et tout ce qui lui passe sous la main. Néanmoins, vous n'obtiendrez pas de techniques à mains nues à proprement parler.

Clans Mineurs et Confrérie de Shinsei (Option avancée). Au niveau des personnages de Clans Mineurs, choisissez parmi les Clans du Blaireau ou du Lièvre.

La lutte est le sport le plus prisé dans le **Clan du Blaireau**. L'école du Bushi Ichiro musclera votre personnage d'une force impressionnante. Trois des cinq Rangs (dont le Rang 1) reposent sur la Force. Malheureusement, vous ne posséderez aucune technique particulière quand vous serez en situation de lutte.

L'école de Bushi Usagi du **Lièvre** apporte énormément de mobilité dans les combats. Les bonds du lièvre sont magnifiquement bien adaptés dans les règles. Le combat à mains nues est faiblement présent mais comparé aux autres règles, il reste supérieur.

Illu. Francisco Souza Aguirre

La Confrérie de Shinsei possède de très bonnes options de jeu pour un Rang 1 pour un combattant à mains nues. En 4e ed dans le Ldb, piochez dans les Ordres des Quatre Temples ou du Temple d'Osano-Wo pour l'école de votre personnage. Puis, pour les Kiho, je vous conseille : Poing de l'air (p. 263), Flots en toute chose (p. 263), Poing d'acier (p. 264) et Voie de la Terre (p. 265).

Si vous souhaitez ajouter à votre moine un style martial plus mystique et avec un bâton, le Book of Water (non traduit en français) propose de bons Kiho p.188. Ces Kiho doteront votre moine de quelques effets magiques additionnels en utilisant votre bâton.

Bouclier

Le bouclier est beaucoup trop exotique pour la culture asiatique dont s'inspire L5A. De plus, le katana monopolise très souvent les deux mains. De fait, aucune technique n'existe pour jouer un samouraï avec un bouclier. Les Clans de la Licorne ou de la Mante ont probablement déjà rencontré le style de combat avec une épée et un bouclier au contact des cultures étrangères.

Mais ils n'ont jamais osé se l'approprier, car l'enjeu social en est trop important. Un tel style de combat serait totalement révolutionnaire au pays des samouraïs. Il casserait toutes les traditions et remettrait en cause les règles inflexibles sur l'art de la guerre. Les autres Clans ne rateraient pas l'occasion de traiter enfin de barbares les Clans de la Licorne et de la Mante et d'en profiter pour les expulser définitivement de Rokugan. L'Empire d'Émeraude n'aime pas le changement. Le dernier en matière d'art de la guerre remonte au retour du Clan de la Licorne dans Rokugan, après neuf siècles d'exploration, et l'apparition de la cavalerie militaire.

À cheval

Le Clan de la Licorne revint dans Rokugan après neuf siècles d'exploration des terres étrangères. Il dut guerroyer contre les autres Clans de Rokugan pour se faire accepter. Il remporta ses batailles grâce à une toute nouvelle arme : la cavalerie militaire. Progressivement, tous les autres Clans reconnurent l'efficacité du cheval en temps de guerre et progressèrent en équitation, mais les meilleurs cavaliers restent ceux de la Licorne. Pour votre samouraï, qui dit cheval, dit espace pour se battre à ciel ouvert, écurie pour l'entretenir et place pour le monter. Même au sein de la Licorne il serait mal convenu de déjeuner sur son cheval pendant que les autres samouraïs mangent en tailleur sur les fourrures ou tatamis. Un cheval prend de la place et tous les scénarios ne s'adaptent pas forcément à cette contrainte. Fort heureusement, les Écoles du Clan de la Licorne prennent en compte ce fait pour pénaliser le moins possible un samouraï Licorne à pied.



Autres animaux (option avancée)

Dans L5A, il est rare d'utiliser d'autres animaux que le cheval pour le combat. La relation animal-samouraï est d'ordre spirituel et véhicule la paix. Les options de jeu ci-dessous sont déconseillées pour des joueurs débutants et ne sont pas adaptées à Premières Missions. Elles vous sont présentées par souci de présentation de l'univers de L5A.

Le Clan Mineur du Renard (ou Famille Majeure Kitsune du Clan Majeur de la Mante), respecte l'harmonie de la faune et de la flore. Il est en contact très proche avec les esprits-animaux. À haut niveau (Rang 3 en 4e édition), votre druide samouraï pourra même se transformer en animal de son choix ou faire appel à ceux dont il a besoin. Néanmoins, un Shugenja Kitsune n'oserait utiliser des animaux pour se défendre. Quel Honneur gagnerait-il ?

La Famille Matsu du Clan du Lion élève et dompte des lions. L'animal étant sauvage, il vit exclusivement dans des parcelles protégées dans le Clan du Lion. Un PJ qui veut interpréter un Dompteur Matsu est tributaire des plaines où vivent ses lions.

Le Clan Mineur du Faucon (ou Famille Majeure Toritaka du Clan Majeur du Crabe) élève des faucons. Il n'existe aucune règle officielle pour un PJ Faucon pour jouer avec ces animaux.

Le Clan de la Grue élève des faucons pour l'aider dans son art de la chasse. Le PJ aura besoin d'un peu d'entrainement pour dresser son animal (Voie Alternative de Rang 2 dans Second City Box).

Le Clan de la Mante (qu'il soit Mineur ou Majeur) apporte l'exotisme dans L5A. Des perroquets chatoyants, des orangs-outans et tous autres animaux atypiques trouvent leur place sur l'archipel ou les enclaves continentales de la Mante. En revanche, il n'existe aucune règle officielle pour un PJ Mante pour jouer avec ces animaux

.**Le Clan de la Licorne** élève des chiens de guerre. Ces animaux surveillent les yourtes montées dans les immenses plaines ouvertes du Clan. Être éleveur de chiens de guerre demande énormément de patience (Rang 4 en 4e édition).

Engins de siège (option avancée)

L'art de la guerre est le sujet de prédilection de tous les bushi. Le siège est une forme de combat où excellent les Clans du Crabe et du Lion. Il demande à ce que votre samouraï soit toujours assigné au même lieu pour profiter des Techniques apprises. Si les parties ne sont pas orientées vers les sièges de guerre, les capacités de votre personnage ne seront pas toujours utilisées au maximum. Les options de jeu ci-dessous sont déconseillées pour des joueurs débutants et ne sont pas adaptées à Premières Missions. Elles vous sont présentées par souci de présentation de l'univers de L5A.

Le Clan du Crabe dispose des meilleurs choix de jeu pour jouer un samouraï érudit en matière de siège de guerre, tout en lui donnant une bonne souplesse quand il n'a pas une baliste sous la main. Car transporter une catapulte avec les boulets enflammés plus la main-d'œuvre pour manier le tout ne se trouve pas dans la ceinture de votre samouraï.

Le Clan du Lion possède de bons stratèges de guerre. Mais les règles se situent à haut niveau (Rang 3 en 4e édition). Il vous faudra d'abord gravir les échelons de la hiérarchie militaire pour en profiter

Illu. Francisco Souza Aguirre

À LA CRÉATION

Anneaux et Traits

En 4e édition, les Traits donnent la puissance des jets car ils déterminent le nombre de dés à garder. Ils sont donc plus difficiles à augmenter à chaque Rang que les Compétences. Il est conseillé d'acquérir le Rang 3 dans l'Anneau ou le Trait le plus représentatif de votre École, particulièrement une Agilité à 3 pour les personnages bushi. Cette augmentation donnera un point fort à votre personnage.

La liste ci-dessous n'est qu'un exemple généralisé en fonction de la balise d'École.

- Artiste : Air.
- Bushi : Terre (points de vie), Réflexes (Initiative et ND d'armure), Agilité (attaque) ou Force (dégâts).
- Courtisan : Air ou Perception (enquête).
- Moine : Vide.
- Ninja : Air (initiative et interaction sociale) ou Feu (attaque et connaissance).
- Rônin : Terre (points de vie) ou Agilité (attaque).
- Shugenja : l'Anneau de votre Affinité ou Vide.

Compétences

Les Compétences d'École donnent une excellente base de jeu. Nous conseillons aux joueurs d'augmenter au moins trois Compétences au Rang 3, dans les domaines cruciaux de leur personnage.

La liste ci-dessous n'est qu'un exemple généralisé en fonction de la balise d'École.

- Artiste : Art, Artisanat, Comédie et Spectacle.
- Bushi : Art de la guerre, Kenjutsu et Iaijutsu.
- Courtisan : Calligraphie, Courtisan, Enquête, Étiquette et Sincérité.
- Moine : Bâton, Méditation, Jiujutsu et Connaissance : Théologie.
- Ninja : Athlétisme, Discrétion, Enquête et Ninjutsu.
- Rônin : Athlétisme, Commerce et Kenjutsu.
- Shugenja : Art de la magie, Calligraphie et Connaissance.

Les Compétences les plus utiles

Les Compétences d'un personnage orientent sa façon de jouer. Tout joueur, débutant ou expérimenté, est en droit de se poser la question si son personnage est suffisamment viable pour les aventures à venir. Même si la réponse appartient à chaque MJ en fonction des thématiques qu'il souhaite aborder dans ses aventures, certaines compétences sont récurrentes dans toute partie de L5A.

Ne pas posséder toutes les Compétences indiquées ci-dessous ne veut pas dire que votre personnage sera dans une impasse. Il est préférable de répartir ces compétences entre les différents personnages du groupe. La synergie de groupe autour de la table en sera renforcée.

Certaines compétences peuvent être éloignées de l'historique de votre personnage. Par exemple, on voit mal comment un courtisan habitué aux cours posséderait Art de la Guerre ou Kenjutsu, deux Compétences liées au monde des bushi. Pour la cohésion de la table, il est souhaitable de se répartir, si possible, les Compétences en fonction du rôle et du personnage de chacun.

Pour vous aider à choisir en un coup d'œil, les balises d'École sont placées à côté de chacune des Compétences. Il ne s'agit que d'indications générales que votre personnage est libre de respecter ou non. **L'essentiel est que vous créiez un personnage qui vous convienne et que vous aurez plaisir à jouer.**

- **Art de la guerre (Bushi).** Être le général d'un combat de masse et mettre en place une tactique martiale est toujours de bon aloi quand on est un bushi.

- **Art de la magie (Shugenja).** Cette Compétence devrait être réservée aux shugenja. Elle leur permet de mieux connaître les desiderata des Fortunes avec lesquelles ils parlent. De plus, cette Compétence est cruciale pour eux car elle leur permet de mieux lancer leurs Sorts à travers les Jets d'Incantation.

- **Connaissance : Bushido (Toutes).** Permet de déterminer le Rang d'Honneur d'un samouraï et de se situer par rapport au Bushido. C'est toujours très pratique quand le personnage est confronté à des questions d'honneur et de moralité. Cette Compétence n'est pas non plus un garde-fou. Le joueur reste maître de ses erreurs, volontaires ou non, et le MJ ne devrait pas donner de réponse toute faite au joueur.

- **Connaissance : Héraldique (Toutes).** Tous les samouraïs portent des môns sur leurs vêtements. En les identifiant, le samouraï sait à qui il a affaire. Il évitera ainsi les fautes d'étiquette.

- **Courtisan (Courtisan).** Se renseigner, manipuler les autres et les faire parler est un don précieux pour connaître les relations entre les samouraïs. Certains samouraïs peu scrupuleux utilisent Courtisan pour découvrir les secrets honteux de leurs interlocuteurs ou les piéger avec leurs propres paroles, d'autres essaient de trouver des solutions pacifiques aux problèmes rencontrés. La Compétence Courtisan convient assez peu pour mentir, contrairement à la Compétence Sincérité. En revanche, dire des demi-vérités ou lancer des rumeurs est le domaine de la Compétence Courtisan. En langage abusif, cette Compétence sert pour attaquer socialement et politiquement son interlocuteur.

- **Enquête (Toutes).** Employée avec le Trait Perception, Enquête fait appel aux cinq sens et dotera votre samouraï de talents de détective. Employée avec le Trait Intuition, Enquête dévoilera la psychologie de votre interlocuteur et, à travers son comportement, les non-dits révélateurs sur ce qu'il pense vraiment.

- **Étiquette (Toutes).** Savoir se tenir en société est un gage d'éducation de tout samouraï. Étiquette vous permettra aussi de défendre poliment votre honneur sans être obligé de réparer l'affront par un duel iaijutsu. Cette Compétence est le pendant social défensif de Courtisan.

- **Iaijutsu (Bushi).** La Compétence indispensable pour laver son honneur quand le duel iaijutsu est inévitable.

- **Kenjutsu (Bushi).** La Compétence indispensable à tout samouraï lors des escarmouches ou des combats de masse. En langage abusif, cette Compétence sert pour les jets d'attaque.

- **Sincérité (Toutes).** La langue est à la fois l'outil de la vérité et celui du mensonge. Être sincère dans L5A signifie la manière dont votre personnage va utiliser les mots. En cas d'honnêteté, on parlera de diplomatie aux accents de vérité. En cas de tromperie, on parlera de mensonge aux accents fourbes. Dans tous les cas, votre personnage doit sembler suffisamment convaincu de ce qu'il dit pour que son interlocuteur le croie.

Nouvelles règles

Les règles proposées ci-après sont adaptées pour la 4e édition.

Avantages

Don Inné [Spirituel] (7 points)

L'Avantage Don Inné est décrit dans le Ldb, p.149. Il s'agit plus d'un outil scénaristique pour le MJ que d'un pouvoir actif pour le PJ. Voici une liste d'exemples supplémentaires propres à Premières Missions.

Trouver la faille. D'un simple regard sur les décombres et en réussissant un Jet de Perception ND15, vous déterminez les causes de dégâts matériels conséquents (éboulement d'une bâtisse, effondrement des berges, incendie d'un entrepôt, etc.). Vous entrevoyez la méthode pour réparer le plus efficacement les dégâts causés. Il s'agit d'une intuition de votre part, non de preuves évidentes ou de quelque chose de formel.

Proche du peuple. Vous ressentez la tendance sociale d'un lieu à travers des émotions fortes (ex. : amour, haine, colère, joie, paix, peur, pensées criminelles, vengeance, bienveillance, compassion, injustice). Cet Avantage s'opère à proximité d'un lieu ou de personnes précises. Pour mieux discerner les effets de votre don, le MJ peut vous autoriser un Jet d'Intuition ND20. Les moines achètent cet Avantage pour 1 point de moins.

Natif de Takaoka [Mental] (3 / 6 / 9 points)

Takaoka est la plus célèbre ville indépendante de Rokugan. Livrée à elle-même, ses habitants sont confrontés à toutes les situations. Votre personnage est très débrouillard puisqu'il vit à Takaoka. Choisissez une Compétence pour chaque Rang pris dans cet Avantage. Quand vous effectuez un Jet sans Compétence dans l'une des Compétences sélectionnées, en dépensant un Point de Vide, vous obtenez deux Rangs dans cette Compétence (au lieu d'un habituel).

Vie au grand air [Physique] (5 points)

Vous connaissez bien l'environnement dans lequel vous avez grandi.

Le type de terrain urbain ne fonctionne que dans les grandes villes. Les autres types de terrain fonctionnent hors des grandes villes (à l'appréciation du MJ). Choisissez un seul type de terrain particulier :

- Côtes (marais, plages, zones à -3 km de l'océan, d'un grand lac ou d'un fleuve…)
- Forêts (bois, jungles…)
- Montagnes (contreforts, collines, sommets…)
- Plaines (prairie, steppes…)
- Urbain (remplacez la Compétence Chasse ci-dessous par Commerce).
- Volcans (volcans sous-marins et montagneux, incendie en cours…)

Quand vous dépensez un Point de Vide pour augmenter votre Jet en Chasse, Athlétisme ou Connaissance (du lieu), vous obtenez un bonus de +2g1 (au lieu du +1g1 habituel). Vous ne pouvez prendre cet Avantage qu'une seule fois.

Les rônins peuvent acheter cet Avantage pour un point de moins.

Note : Pour Premières Missions, Forêts, Plaines et Urbain seront les options les plus utilisées.

Désavantages

Étourdi [Mental] (1 point)

Vous êtes étourdi. À chaque fois que vous devez vous rappeler quelque chose, vous subissez une Augmentation sans effet sur le Jet. La plupart du temps, il s'agira d'un Jet d'Intelligence dont le ND est laissé à l'appréciation du MJ.

Vous ne pouvez pas prendre l'Avantage Excellente Mémoire et réciproquement, même s'il provient d'une Technique d'École. Ce désavantage donne 1 point de plus aux courtisans et aux rônins.

Natif de Takaoka [Social] (2 / 5 / 8 points)

L'indépendance de Takaoka est si connue qu'elle porte préjudice à l'aura sociale de votre personnage. Votre Gloire baisse de 0,5. De plus, par Rang du Désavantage, sélectionnez une Compétence dans laquelle vous subirez un malus de 3. Votre première Compétence doit appartenir à la catégorie sociale, les deux autres sont libres (et peuvent elles aussi appartenir à la catégorie sociale). Le malus s'applique face à des samouraïs n'entendant rien à la ville de Takaoka.

Sensible [Mental] (5 / 8 points)

Vous savez depuis longtemps que se battre ne résout aucun problème. Même quand vous recevez l'ordre de vous battre contre un rokugani, vous rechignez à le blesser réellement. Avec 5 points, quand vous effectuez un Jet de dégâts (incluant Sorts, Kiho, etc.), vous devez obligatoirement prendre les dés les plus faibles. Avec 8 points, vous ne pouvez pas prendre d'Augmentations pour augmenter vos dégâts (Sorts, Manœuvre des dégâts augmentés, etc.).

Ce désavantage donne 1 point de plus aux Familles Impériales, au Clan du Phénix et aux bushi.

Points Avantages / Désavantages

Si vous utilisez la 4e édition, référez-vous à la page 104 du Ldb. Créez un personnage de Rang 1.

- *Limite conseillée des Avantages : 15 points.*
- *Limite conseillée des Désavantages : 10 points..*

Voies Alternatives

Les deux Voies Alternatives ci-dessous s'adressent à l'École de Héraut Miya. Elles tirent leurs origines des familles Anou et Satoshi, vassales des Miya. Pour chacune d'elles, vous devrez obligatoirement posséder la Compétence indiquée en tant que Compétence d'École. Le joueur est libre de remplacer n'importe quelle Compétence d'École initiale du Héraut Miya par la Compétence désignée dans la Voie Alternative. À part le changement de Compétence et de Technique, les autres règles sont inchangées par rapport au Rang 1 du Héraut Miya.

Architecte Anou

Kaiu Anou (282-337) était un architecte révolutionnaire. Il mit au point des techniques de construction permettant aux bâtiments d'être plus spacieux, plus robustes et plus élégants. En une décennie, tout Rokugan s'enquit de ses méthodes. Le Clan du Crabe demanda à Anou de recruter les meilleurs architectes et, en deux générations, la haute réputation d'Anou était faite. Les architectes Anou construisirent le Mur d'Anou, entourant Kyuden Miya.

Quand la petite-fille d'Anou reprit la tête de la famille, elle reçut une commande de l'Empereur. Celui-ci voulait vérifier en personne le talent de cette famille par la construction d'un temple à Otosan Uchi. Il fut si impressionné du résultat en un délai aussi court qu'il nomma la petite-fille d'Anou à la tête de la première famille vassale des Miya. Les talents de bâtisseurs de la Famille Anou allaient servir les besoins de reconstruction de la Bénédiction Miya. Certains samouraïs Anou refusèrent de servir les Miya pour continuer à faire profiter le Clan du Crabe de leurs immenses talents d'architectes.

Note : Pour donner un cachet plus japonisant à votre partie, Anou se prononce « a-no-o » (le « o » final devient presque un son « ô »).

Rang : 1
Remplace : École du Héraut Miya 1.
Compétence : Ingénierie.

Technique : Bâtir l'Empire. Les constructions de la Famille Anou reflètent la beauté et la durabilité de l'Empire. Vous ajoutez votre Statut à vos Jets d'Ingénierie et aux Jets appropriés lors des sièges de guerre. De plus, vous gagnez une Augmentation Gratuite en Ingénierie pour diminuer le temps de construction. Enfin, quand vous racontez l'histoire des magnifiques bâtisses de l'Empire, les autres se sentent inspirés par cette grandeur. Vous pouvez utiliser cette Technique un nombre de fois par jour égal à votre Rang d'École. Par une Action Complexe et en réussissant un Jet en **Ingénierie / Intuition ND 20**, une personne révérant l'Empereur (au moins 1,0 en Honneur), située à -9 m de vous et capable de vous entendre, bénéficiera de +1g0 dans une Compétence Noble. L'effet dure 1 h par Rang d'École ou jusqu'à utilisation. Une même personne ne peut être inspirée de la sorte qu'une seule fois par tranche de 24 h.



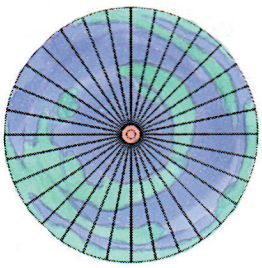
Protecteur Satoshi

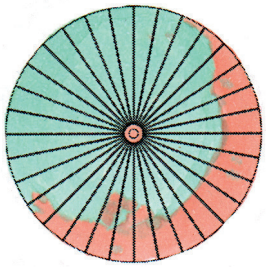
Miya Satoshi était un samouraï atypique pour la Famille Miya. Il n'embrassait aucunement les idéaux de négociation, de paix et d'humilité de sa famille. Il rêvait d'action, de combat et de gloire. Il réussit à intégrer une École du Lion, le poussant encore plus dans l'art du sabre et de la bataille. Au moyen d'alliances et profitant de l'actualité tumultueuse de son époque au douzième siècle, il projetait de devenir le daimyo de la Famille Miya. Il détourna des fonds et reçut un nemuranaï maudit, le Heaume de Kenshin. Grâce à ce dernier, il était en passe de prendre la tête de sa famille quand Miya Yoto, le daimyo de l'époque, déjoua ses plans et le tua. La Famille Miya enterra l'histoire et l'œuvre de Satoshi pour ne pas se couvrir de honte.

Une décennie plus tard, le fils de Satoshi présentait les mêmes rêves de bataille que son père, mais sans l'agressivité de ce dernier. Il se fit fort de redorer avec sa lame son propre nom de famille, en protégeant les terres des Miya. Il devint un héros et, aujourd'hui, le nom de Satoshi est lavé de sa honte et empreint d'honneur. En récompense de ses actes, le fils de Satoshi reçut l'autorisation de créer sa propre famille vassale. La Famille Satoshi abrite ceux qui ont un sens martial plus poussé que les autres Miya.

Rang : 1
Remplace : École du Héraut Miya 1.
Compétence : Kenjutsu.

Technique : L'éclair de lucidité. Fidèle aux idéaux de paix de la Famille Miya, le protecteur Satoshi préfère calmer les esprits avant de réellement dégainer le katana. En réussissant un Jet de **Kenjutsu / Réflexes avec +10 au ND**, le protecteur Satoshi dégaine son katana, désarme automatiquement son adversaire et rengaine son katana dans le même mouvement. Cette Manœuvre, spécialement conçue par les bushi Satoshi, n'inflige aucun dégât. Le protecteur Satoshi s'en sert généralement au début d'un combat, afin d'amorcer un dialogue de paix. Le MJ est seul maître pour décider si le combat aura bien lieu ou non. De plus, le protecteur Satoshi dégage une aura impériale, lui octroyant un bonus à son ND d'Armure égal à son Statut.





OPINION PUBLIQUE ET PERSONNELLE SUR LA COMPÉTENCE DÉGRADANTE

Est appellée « dégradante », toute Compétence dont la vision sociale et morale ne correspond pas au Bushido. Il faut également ajouter les notions de « Pas vu, pas pris » et la concience de votre personnage vis-à-vis du Bushido (son Rang d'Honneur, Ldb 4e ed. p.90) pour déterminer s'il perd réellement de l'Honneur en utilisant une Compétence Dégradante. Certaines Techniques d'Ecole immunisent même leurs élèves contre la perte d'Honneur lorsqu'ils usent de pareilles Compétences. Les justifications sont diverses. En voici trois exemples :

Le Clan du Scorpion invoque la Vertu de Loyauté envers l'Empereur pour justifier ses assassinats (ex. de Compétences : Ninjutsu, Artisanat (Poisons) et Discrétion).

Les Yasuki du Clan du Crabe manipulent les koku dans leurs mains depuis tellement longtemps que leur impressionnante puissance économique les « autorise » à ne plus perdre d'Honneur avec la Compétence Commerce.

Les Moto du Clan de la Licorne manient le cimeterre, une arme gaïjin (étrangère). Parce que cette arme est un de leurs emblèmes traditionnels, ils ne perdent pas d'Honneur à la manier.

LISTE DES COMPÉTENCES DÉGRADANTES

- Artisanat (Poisons)
- Commerce, assez souvent
- Connaissance (Maho)
- Connaissance (Outremonde)
- Connaissance (Pègre)
- Connaissance (Rônin)
- Connaissance (Souillure)
- Contrefaçon
- Discrétion
- Intimidation
- Ninjutsu
- Passe-passe
- Sincérité (Tromperie)
- Tentation
- Options avancées : Connaissance (Kolat), Connaissance (Ombre Rampante), Connaissance (Sables Brûlants)

SORTS DE GUÉRISON, EN 4E ÉD

- Voie vers la paix intérieure (Eau 1, Ldb, p.175)
- Buée revigorante (Eau 2, Ldb, p. 175)
- Eau glacée (Eau 3, Ldb, p. 176)
- Guérison des Blessures (Eau 3, Ldb, p. 177)
- Cœur du Dragon de l'Eau (Eau 4, Ldb, p. 177)
- Puissance de l'océan (Eau 5, Ldb, p. 179)
- Paix des Kami (Eau 6, Ldb, p. 179)
- Baume de Jurojin (Terre 1, Ldb, p. 186)
- Volonté absolue (Terre 1, Ldb, p. 188)
- Caresse du Vide (Vide 1, Ldb, p. 193)
- Equilibre des éléments (Vide 4, Ldb, p. 196)
- Renaissance (Vide 6, Ldb, p. 197.).

LA SYNERGIE, EN 4E ÉD

J'ai inventé la règle de la synergie qui a pour but de valoriser le savoir d'un PJ.

Que sait le personnage sur tel sujet ?

La plupart du temps, plusieurs types de jets de dés peuvent répondre à la question posée. Mais cette diversité n'interagit pas avec elle-même.

Exemple

Le PJ Akodo Anzai possède Art de la Guerre 3, Connaissance (Ancêtres) 2, Connaissance (Histoire 1), Intelligence 4 et Perception 3. Le MJ lui demande s'il a connaissance de l'issue d'une bataille archivée menée par un ancêtre précis. On peut résoudre cette question par :

- **Art de la guerre**, puisqu'il s'agit d'une bataille.
- **Connaissance (Ancêtres)**, puisqu'il s'agit d'un ancêtre..
- **Connaissance (Histoire)**, puisque la bataille a été archivée.

Le MJ peut donc demander :

- Art de la guerre / Perception : 3+3 g 3 = 6g3
- Connaissance (Ancêtres) / Intelligence : 2+4 g 4 = 6g4
- Connaissance (Histoire) / Intelligence : 1+4 = 5g4

Règle de la synergie

La synergie ajoute le Rang d'une compétence de Connaissance sur un jet de dé, dont le sujet correspond au domaine de cette compétence.

Une Compétence de Connaissance ne peut bénéficier elle-même de la synergie. On ne peut donc pas ajouter une Compétence de Connaissance sur une autre Compétence de Connaissance.

Dans l'exemple plus haut :

- (Art de la guerre / Perception) + Connaissance (Ancêtres) : (3+3 g 3) +2 = 6g3 +2
- (Art de la guerre / Perception) + Connaissance (Histoire) : (3+3 g 3) +1 = 6g3 +1

Ainsi la synergie valorise davantage les compétences de Connaissance et fait les liens entre les différents savoirs du personnage.

En revanche, on ne peut pas faire :

- (Connaissance (Histoire) / Intelligence) + Connaissance (Ancêtres) : (1+4 g 4) +2 = 5g4 +2.

La Bénédiction Miya

Historiquement

À l'Aube de l'Empire, un disciple de chacun des sept Clans Majeurs fut désigné pour aller combattre Fu Leng, le dieu du mal, au sud de l'Empire. Ces disciples remportèrent la victoire au prix d'immenses sacrifices. Ce jour fut répertorié comme le Jour des Sept Tonnerres.

Le samouraï Miya fut personnellement chargé par l'Empereur Hantei d'annoncer que la guerre contre le Dieu Sombre Fu Leng était terminée. Malheureusement, dans un empire en pleine construction, l'annonce victorieuse eut du mal à être perçue comme une grande joie et un soulagement. En réalité, personne ne savait réellement ce qu'il s'était passé au sud de l'Empire et personne ne se souciait vraiment du fait que l'Empereur Hantei les gouvernait. Jusqu'à présent, le quotidien des populations n'avait pas changé, à part peut-être pour les populations les plus méridionales, propulsées sur la ligne de front du fait de leur emplacement géographique.

Miya consentit donc à mettre la main à la pâte, au sens propre. Il se mêla aux populations pour reconstruire les maisons, creuser les puits ou planter le riz. Les gens l'appréciaient et le remerciaient pour son aide. Ils le connaissaient un peu et étaient davantage prêts à l'écouter. L'annonce de la victoire passait ainsi mieux dans le cœur des gens. Même si tous n'en saisissaient pas encore toute la portée, ils étaient au moins sensibilisés à la naissance en cours du futur Empire d'Émeraude. D'autres samouraïs se joignirent à Miya pour l'aider dans sa mission et, ensemble, ils parcoururent tout Rokugan pour annoncer la paix aux populations.

En 46, Hantei Genji, fils du Kami Hantei, succéda à son père sur le trône impérial. Il se fit appeler Hantei II et ses bonnes actions lui valurent le surnom de Prince Étincelant. Le jour du couronnement de Hantei II, la Famille Miya fut officiellement fondée. Troisième et dernière des Familles Impériales, la Famille Miya est la plus petite et la plus proche des basses castes. La dévotion du fondateur Miya envers ces dernières se perpétue encore aujourd'hui sous le nom de Bénédiction Miya. Certains traditionalistes utilisent également le terme de Bénédiction de l'Empereur, car c'est l'Empereur Hantei qui a demandé à Miya d'annoncer la paix dans Rokugan.

La Famille Miya est la plus abordable des Familles Impériales. Elle n'a pas la suffisance des Otomo ou la rigidité des Seppun. Proche du peuple, elle sait mettre de l'eau dans son vin, écouter et jouer de son statut pour s'approcher des plus démunis. Cette attitude vaut parfois à ses membres d'être perçus comme des naïfs et des idéalistes. Les samouraïs étrangers aux Miya ne s'expliquent pas cette lubie mais n'osent le dire à voix haute de peur de s'attirer les foudres d'une Famille Impériale. Côtoyer le peuple n'a cependant en rien altéré l'éducation des Miya. Leur langage et leur comportement sont dignes de la caste des samouraïs. En tant que membre de la Famille Impériale à part entière, les membres savent se faire respecter et les autres samouraïs leur doivent la révérence due à son haut rang.

Chaque année, la Famille Miya consacre au moins 15% de sa fortune à trois actions humanitaires dans Rokugan. Ces actions sont distinctes et débattues pendant trois jours puis confiées à la Bénédiction Miya. Celle-ci est dirigée par un(e) samouraï Miya ayant fraîchement réussi son gempukku et faisant partie des meilleurs de sa promotion. Le poste lui incombe jusqu'à l'année suivante. Tous les jeunes Miya ont à cœur de réussir ce premier devoir de samouraï adulte, car la réussite des actions de la Bénédiction Miya sous leur responsabilité leur ouvrira l'année suivante des portes prestigieuses.

Au vu de l'efficacité avérée de la Bénédiction Miya, tous les Clans Majeurs et Mineurs se disputent son aide, d'autant plus qu'il s'agit de ressources gratuites car les Miya prennent tout à leur charge. Au grand dam des Clans Majeurs, les Miya préfèrent très souvent s'occuper d'autres régions sinistrées que les leurs. Les Clans Mineurs ou des régions isolées payant l'impôt impérial sont, par définition, plus dans le besoin que les Clans Majeurs. Ils bénéficient très souvent de l'aide humanitaire de la Bénédiction Miya. Ceux qui s'insurgent un peu trop fort sont immédiatement et sévèrement punis par l'Empereur lui-même. La Bénédiction Miya reste donc depuis plus de mille ans un lien étroit entre les puissants de l'Empire et les basses castes, soucieuse de leur apporter un meilleur confort de vie.



Implication de votre personnage

Cette année, la jeune Miya Sekincho a brillamment passé l'épreuve du gempukku. Miya Osami, daimyo de la Famille Miya, lui confie la responsabilité de la Bénédiction Miya. Osami demande au daimyo de votre personnage la permission de l'enrôler dans la Bénédiction Miya pour l'année à venir. Le daimyo de votre personnage accepte avec joie cette proposition, fier qu'un de ses représentants participe à une des œuvres les plus populaires et prestigieuses de Rokugan.

Dans le cas d'un personnage rônin, Osami s'est préalablement assuré de sa loyauté envers l'Empire grâce à un acte remarquable (au choix du joueur). Osami est conscient que parfois il faudra traverser des terres dangereuses. Un rônin est donc le bienvenu dans la Bénédiction Miya. De plus, son statut inexistant sera un atout pour les samouraïs, car il se fera proche des basses couches de la population.

Votre personnage est convoqué à la capitale Otosan Uchi, par Miya Osami. À l'ambassade Miya, il est accueilli par Miya Hoyu, en charge du protocole. Hoyu lui explique que c'est le dernier des trois jours où le daimyo Miya prend sa décision sur la marche à suivre de la Bénédiction Miya pour l'année qui vient.

Dans quelques instants, il devra s'installer dans la salle d'audience avec des dizaines d'autres samouraïs, à l'emplacement prévu à cet effet. Il est paré de ses plus beaux vêtements.

On est le premier avril (Lièvre), premier jour de l'année à Rokugan.

Illu. Francisco Souza Aguirre

Une missive de Takaoka

Miya Sekincho-sama,

J'ai été personnellement heureux d'apprendre que vous aviez réussi haut la main votre gempukku. Votre nomination au poste de responsable annuel de la Bénédiction Miya est parfaitement justifiée.

Pardonnez-moi d'avance si vous trouvez ma démarche déplacée. Je rédige cette missive dans l'urgence de la situation. J'ai à cœur la population de la ville indépendante de Takaoka dont les Articles des Cieux m'ont confié la charge. Hélas, cette ville ne bénéficie d'aucun soutien. Elle est située dans une région dont l'intérêt restreint pour un Clan ne vaut pas d'investir des ressources et des moyens pour l'annexer à sa juridiction. Takaoka existe car elle bénéficie de la tolérance de notre Empereur, qui accepte généreusement chaque année notre impôt impérial.

Cette année, le malheur a frappé à la porte de Takaoka. La fonte des neiges de printemps a drastiquement augmenté le niveau du fleuve sillonnant la ville. Tout le quartier du port a été emporté par la montée des eaux. Les pontons, les entrepôts, les magasins et les maigres habitations ont tous été détruits. Le port était l'élément indispensable des échanges commerciaux avec l'extérieur. Il contenait également des entrepôts de céréales et de riz. Sans lui, je ne sais comment terminer l'année ni même planifier la suivante. Je crains même que le riz ne vienne à manquer. Là où il y avait un port florissant, les roseaux d'un marécage poussent dorénavant.

La population a beau être vaillante et volontaire, nous n'avons pas les moyens de faire face à pareille catastrophe. Les ambassades locales de la Licorne, du Lion et du Scorpion nous ont assurés de leur soutien… que nous attendons depuis plusieurs mois. Le faible prestige de Takaoka n'en fait peut-être pas une priorité pour ceux que nous hébergeons.

C'est pourquoi, je sollicite humblement l'aide de la Bénédiction Miya. Je ne me tournerais pas vers vous si le besoin de reconstruction du port et le souci du bien-être de la population n'étaient pas au cœur de mes préoccupations actuelles.

Que ce message vous trouve en bonne santé, sous le regard des Fortunes et de vos respectables ancêtres.

- Votre humble serviteur, Yoshino Naoki,
daimyo de Takaoka.







PJ - MJ
Livre de la Terre

Nouvelle

Illu : Eren . Logo : Gwenaelle Soulard.

Un honorable compromis
Le gempukku de Miya Sekincho

Texte : Marc Axcérias
Illustrations : Anna « Tasia » Demarchi, Francisco Souza Aguirre, Irwin Piot
Logos : Gwenaelle Soullard

PROLOGUE

En temps de paix à Rokugan, le daimyo du Clan de la Grue organise, à partir du mois du serpent[1] et jusqu'au milieu de l'été, d'impressionnantes parties de chasse. Sous couvert de prouesses cynégétiques, les Clans Majeurs et la maison impériale poursuivent, à l'instar des cours d'hiver, le jeu diplomatique séculaire régissant le fonctionnement de l'Empire d'Émeraude.

Cette année, le début du mois du cheval[2] annonçait un été chaud mais supportable. Les récoltes de riz du printemps étaient bonnes. Les sept années précédentes, marquées par les fléaux de la maladie et de la disette, semblaient enfin s'achever. Une saison sans conflits permettrait au pays de recouvrer ses forces.

En ce septième jour du mois du cheval, à l'heure de la chèvre[3], l'aréopage de serviteurs, en charge de la logistique, avait dressé une série d'auvents, protégés par des palissades constituées de draps tendus, portant les môn[4] des clans invités. En plein milieu des plaines de Heigen Osari, le campement occupait le sommet d'une colline entouré d'herbes hautes.

Ce havre de repos accueillait les seigneurs avec leur suite au retour de la chasse. Les samouraïs trouvaient là tout le nécessaire à un repos mérité, avec de quoi se laver, se changer, et se restaurer. Le soleil à son zénith imposait l'arrêt des battues pour laisser au gibier un répit bienvenu.

Si la plupart des chasseurs se délassaient en jouissant d'une paisible digestion, ce n'était pourtant pas le cas pour tous. Deux membres de la délégation impériale, Otomo Shingen et Miya Nobushige, devisaient avec le jeune mais prometteur Kakita Gōshi. Doji Tomoe, Magistrate occupant le rang d'hatamoto[5] de l'actuel Champion d'Émeraude[6], assistait à l'entrevue.

Confortablement installés sous un auvent, leurs genoux reposant sur un moelleux coussin, les trois samouraïs témoignaient d'une discrète connivence. Le courtisan Otomo Shingen faisait face au Kakita tandis que le héraut Miya Nobushige se tenait à équidistance des deux hommes, semblant arbitrer leur face à face. Doji Tomoe se tenait en retrait.

Le visage ovale et plutôt lisse d'Otomo Shingen ne laissait pas deviner son âge mûr. Quant à ses habits de cour raffinés, ils cachaient avantageusement l'embonpoint naissant du quadragénaire trop bien nourri.

1 Mois de juin.

2 Mois de juillet.

3 13 h.

4 Armoirie.

5 Un hatamoto (旗本) (« Directement le drapeau » ou « à la base du drapeau ») : Dans le Japon féodal, un hatamoto est un garde officiel d'un daimyō ou d'un shogun. Le terme est utilisé pour désigner les vassaux directs d'un seigneur, comme son nom l'indique, les hommes regroupés « à la base du drapeau ». Source Wikipédia.

6 Le Champion d'Émeraude : Bras droit et garde du corps personnel de l'Empereur.



Illu. Anna « Tasia » Demarchi

Tout sourire, il menait la discussion, ponctuant ses propos avec une gestuelle non dénuée de grâce.

Son vis-à-vis portait par-dessus son kimono un somptueux kamishimo[7] de couleur azur, arborant une Grue blanche accompagnée d'un sabre de la même couleur, symbole de la Famille Kakita. Son corps bien découplé ne laissait planer aucun doute sur sa fonction de bushi[8]. Son visage triangulaire était éclairé par un regard vif. Ses longs cheveux blancs tirés en arrière, noués en un simple chignon, lui donnaient l'air d'un héros de légende échappé tout droit d'une estampe.

Il s'inclinait légèrement devant son aîné, présentant une déférence sincère à son endroit. Il le remercia :

« - Domo arigatô[9], Otomo-sama ! Vos compliments me touchent ! Mais convenez que, sans vos qualités de chasseur alliées à votre expérience, une seule de mes flèches n'aurait pas suffi pour tuer ce magnifique chevreuil ! »

Otomo Shingen, l'air modeste, accepta les compliments sur son rôle dans la réussite de la traque. Il souhaitait en finir au plus vite avec les convenances pour passer aux choses sérieuses :

« - Chasser avec un archer de votre talent est en soi une récompense. À ce propos, je n'entends que des louanges sur la façon dont vous servez Doji Tomoe ! J'imagine que vous avez eu, tous deux, l'occasion de voyager aux quatre coins de l'Empire, n'est-ce pas ? Comment ressentez-vous la situation présente ? »

7 Kamishimo : Vêtement traditionnel de l'époque de Kamakura 1185 – 1333. Il est composé de deux pièces : hakama, sorte de jupe-culotte ample à plis, et le kataginu, casaque à ailettes pliées très larges, sur laquelle l'emblème du clan auquel appartient le samouraï est représenté.

8 Combattant.

9 Merci, en japonais.

Kakita Gōshi, très flatté par l'attention que daignait lui porter un membre de l'une des puissantes familles impériales, se montra volubile :

« - C'est vrai, Otomo-sama ! J'ai partagé avec Doji Tomoe le grand honneur de l'accompagner lors de sa dernière tournée d'inspection. Tel que vous me voyez, il y a deux mois à peine, je chevauchais en sa compagnie sur les routes impériales. J'assiste Dame Tomoe dans l'élaboration du rapport sur la situation de l'Empire au sortir de ces sept années de malheurs. Notre honorable Champion le présentera à sa Majesté Impériale au début de l'automne.

Quant à mes sentiments sur ce que j'ai pu voir et entendre… Eh bien, ils sont contradictoires. D'un côté je ressens une réelle tristesse. J'ai vu trop de lieux, trop de familles touchées voire détruites par la misère, la maladie ou le brigandage, pour demeurer de marbre.

D'un autre côté, je me sens serein parce que j'ai vu parmi le peuple un courage et une abnégation sans failles. Grâce aux Fortunes, l'avenir s'annonce à nouveau favorable. Malgré tout, beaucoup de travail reste à faire. »

Miya Nobushige avait revêtu pour la circonstance un habit de cour d'un vert profond, proche de celui porté par le courtisan Otomo, mais aux motifs plus sobres. Le héraut impérial, bien que plus jeune qu'Otomo Shingen, paraissait plus âgé. Ses traits burinés marquaient sa peau brunie, signe d'une vie passée au grand air à sillonner l'Empire. Son visage carré, un peu osseux avec son menton volontaire, lui donnait l'allure d'un bushi expérimenté.

Le Miya, à l'écoute de la conversation, affichait l'expression tranquille du méditant. Les propos du Kakita lui plaisaient. Voilà un jeune guerrier pour qui la vertu Jin[10] semblait compter. Peut-être un potentiel allié dans l'entourage du Champion d'Émeraude ? Pourtant, compassion et honnêteté n'occupaient guère de place dans le cœur d'Otomo Shingen. Qu'attendait Shingen de ce jeune homme ?

À peine Kakita Gōshi eut-il achevé son récit que Shingen enchaîna d'un ton mielleux :

« - Oh ! Vraiment je vous comprends ! Le spectacle de la détresse engendrée par la misère est toujours insupportable.

Mais pour en revenir à vos propos, pourriez-vous me préciser quels sont les domaines qui furent les plus touchés selon la Magistrature d'Émeraude ? »

Otomo Shingen choisit ce moment pour se tourner vers Miya Nobushige, les yeux légèrement plissés et le sourire en coin. Il reprit sur le ton de la confidence en reportant son regard vers Kakita Gōshi :

« - Cher ami, à l'issue de la présentation de ce rapport, d'importantes questions seront en jeu. Ce compte-rendu guidera l'Empereur dans la juste répartition des dons accordés aux territoires les plus nécessiteux. La générosité impériale débutera par la distribution de la Bénédiction Miya. Donc, Miya Nobushige et moi-même comptons sur votre aide pour nous faire une première idée. »

Miya Nobushige, demeurant silencieux, esquissa un léger sourire pour mettre à l'aise Kakita Gōshi. Ce dernier, en dépit de son enthousiasme, montra quelques signes d'inquiétude, puis énonça de mémoire la liste des provinces les plus meurtries.

Certaines terres, jadis prospères, se retrouvèrent placées en quarantaine par les daimyos. Nul n'osait plus y pénétrer par peur de la maladie et des yûrei[11]. Beaucoup de bonges[12] furent incinérés à la hâte sans même bénéficier des rites funéraires appropriés.

Après cet exposé précis, le courtisan impérial interrompit avec tact le bushi de la Grue. Il souhaitait obtenir des détails supplémentaires au sujet des territoires encore placés en quarantaine, en particulier au sein des terres du Clan du Lion.

« - Comme je vous l'ai précisé, poursuivit Kakita Gōshi, le Clan du Lion a perdu de larges portions de terres cultivables au niveau de la vaste plaine de Heigen No Otaku[13], ainsi qu'au niveau de la frontière du Clan de la Grue. Entre les villes de Kaeru et de Shiro No Yojin, nombre de villages subissent un confinement depuis au moins cinq ans.

10 Jin : La Compassion. Elle constitue l'une des 7 vertus prônées par le Bushido. Ainsi, les six autres sont : Gi / L'Honnêteté ; Yu / Le Courage ; Rei / La Courtoisie ; Meyo / L'Honneur ; Makoto / La Sincérité et Chugo / le Devoir.

11 Fantômes.

12 Terme donné à la caste des paysans.

13 Plaine de Heigen no Otaku : Plaine de Bataille. Cette zone constitue le cœur du Clan du Lion.

Tomoe-sama, comme son Excellence, le Champion d'Émeraude, jugent la situation préoccupante. Ils redoutent, à brève échéance, un énième conflit frontalier entre le Lion et la Grue. À cause de la gravité des enjeux, ils craignent aussi des combats d'une férocité accrue.

En effet, la majorité des terres encore cultivables aujourd'hui se trouvent dans le territoire de la Grue. Or, il est de notoriété publique que le Clan du Lion n'est pas du genre à s'embarrasser de scrupules ni de frontières administratives floues. Pour nourrir ses milliers de serviteurs, il n'hésitera pas à déclarer une guerre afin de piller les réserves de la Grue. »

Miya Nobushige observait le manège du courtisan. Ses vrais desseins n'apparaissaient pas encore mais cela ne tarderait plus. Le courtisan Shingen remonta à l'assaut.

« - Ah ! Quelle tristesse ! Naguère j'ai traversé l'ensemble de ces terres. Un véritable « joyau » agricole dont les fruits manqueront, assurément, au trésor impérial. Mais dites-moi, Kakita-san[14], lors de cette tournée d'inspection, des serviteurs de son Excellence ont-ils eu l'occasion d'explorer plus avant ces régions aujourd'hui taboues ? »

Kakita Gōshi parut d'un coup moins sûr de lui.

« - Eh bien… Otomo-sama[15]… Il existe des cas où les Magistrats d'Émeraude ont pénétré dans ces régions. Néanmoins, concernant la portion de territoire comprise entre Kaeru et Shiro No Yojin, je crois que son Excellence n'a point jugé utile d'y envoyer des éclaireurs. Pour tout vous avouer… la Magistrature d'Émeraude manque de serviteurs pour remplir toutes ses missions ».

Le courtisan de la maison impériale le coupa, mais avec moins d'amabilité :

« - Si fait, j'entends bien ! Je loue le dévouement des Magistrats d'Émeraude et le vôtre en particulier ! Cependant, au vu de ce que vous nous apprenez, je me dois aussi de vous prévenir. De bien étranges rumeurs sont remontées aux oreilles impériales. Je souhaiterais donc en parler avec vous.

On raconte que sous couvert de tabou ou de quarantaine, certains daimyos ou samouraïs de haut rang auraient discrètement repris en main ces territoires pour y faire travailler leurs paysans. Le fruit de ce discret labeur servirait leurs finances personnelles. De fait, ils omettraient volontairement de reverser la part de l'impôt revenant au trésor impérial. Nous serions en plein flagrant délit de fraude fiscale.

À l'écoute de votre récit, je constate que nul n'a été informé de ce risque. Au regard des circonstances, la Magistrature d'Émeraude n'a pour l'instant pas les moyens de vérifier l'information que je viens de mentionner. Veillez donc à prévenir vos supérieurs qu'ils s'attendent à des questions de la part du Conseil privé de l'Empereur sur ce sujet ».

Otomo Shingen poursuivit sur un ton plus autoritaire :

« - Par ailleurs, je vous annonce que les daimyos des Familles Otomo et Miya se sont accordés avec le Champion d'Émeraude pour renforcer l'action des Magistrats impériaux dans la lutte contre ce genre de félonie ! La taxe impériale doit être payée !

Je vous remercie pour ce passionnant récit ! Je compte sur vous pour parler de notre petite discussion à bâtons rompus à vos supérieurs, avec discrétion, cela va sans dire. Vous le ferez après la partie de chasse. Je souhaite encore jouir de ce moment de sérénité, loin des nombreuses oreilles indiscrètes ».

À l'invitation du courtisan, le jeune Kakita Gōshi prit congé. Il affichait un air décontenancé. Tandis qu'il s'éloignait, Otomo Shingen se retourna vers le silencieux Miya Nobushige :

« - Désormais, les hérauts Miya auront toute autorité pour pénétrer dans les zones confinées, en particulier celles qui furent déclarées taboues, sources de potentielles fraudes fiscales. Tous les hérauts seront munis d'une missive qui portera les sceaux respectifs du Champion d'Émeraude et du Champion de Jade. Cette missive stipulera qu'aucun daimyo ou autorité religieuse ne pourra opposer le caractère tabou d'un lieu soumis à investigation. »

Le regard de Miya Nobushige demeura impassible, bien qu'il eût voulu gifler le courtisan pour tant de condescendance. Cet Otomo n'avait même pas daigné l'informer au préalable. Sans rien laisser paraître de sa colère, Nobushige répondit :

« - Otomo san ! Je déplore que vous m'ayez laissé dans l'ignorance de tout cela. En outre, je suis étonné que la famille Miya soit mise à contribution

14 Suffixe de politesse courant.

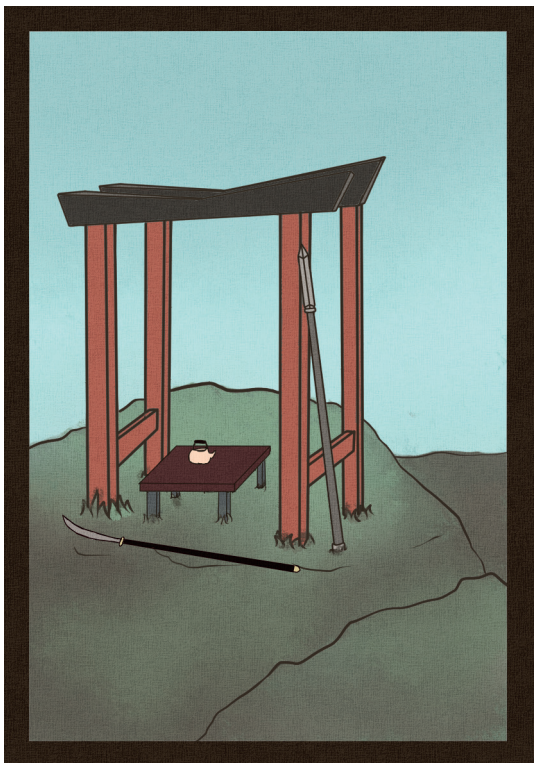
15 Suffixe de politesse à l'encontre des aînés ou d'une place sociale supérieure à la sienne.

dans cette affaire. Depuis la fin des jours maigres, les hérauts Miya sont toujours par monts et par vaux. Sans même compter les pertes dues à l'épidémie, je crains que notre famille ne vienne à manquer de messagers. »

Otomo Shingen se moquait bien du mécontentement de son interlocuteur. Il répliqua d'un ton sec, tout en affichant un sourire carnassier :

« - Je comprends votre réaction, Miya-san. Nonobstant, le manque de bras ne saurait constituer un motif suffisant pour ralentir l'accomplissement de la volonté de l'Empereur. La question fiscale est cruciale. Ces années de disette ont complètement anémié les ressources impériales. Donc, si votre famille manque de samouraïs expérimentés pour ces missions, qu'à cela ne tienne. Laissez les jeunes générations prouver leur valeur ! Corrigez-moi, mais j'ai ouï dire que les épreuves de gempukku au sein de votre famille ne devraient plus tarder, n'est-ce pas ? »

Miya Nobushige se sentit révolté par tant de cynisme. Malheureusement, les paroles de Shingen étaient vraies.



Illu. Francisco Souza Aguirre

PREMIÈRE PARTIE

Miya Sekincho possédait le redoutable don de ne laisser personne indifférent, que ce soit par son physique ou par sa personnalité. Malgré ses quinze printemps et son enthousiasme presque enfantin, la samouraï-ko, future héraut impérial, n'avait déjà plus l'air d'une gamine.

Des courtisans de la Grue, toujours prompts à la critique sibylline, auraient pu lui reprocher son côté garçon manqué avec son corps athlétique. D'autres plus sournois, au hasard, des Scorpion, auraient pu railler son aspect rustique… la faute à son visage ovale affichant un perpétuel bronzage et à sa crinière de cheveux châtains coiffés à la diable.

L'aspirante héraut se fichait bien du « qu'en dira-t-on » ?. Elle chevauchait fièrement en direction des terres du Clan du Lion, forte de la confiance que lui accordait son sensei[16] Miya Nobushige. Pourtant, plus elle avançait vers sa destination, plus son angoisse grandissait. Cette première mission constituait l'épreuve finale de son gempukku. Sa réussite marquerait son entrée définitive dans sa vie d'adulte, pour la plus grande fierté de ses parents, de son sensei et de sa famille.

Cette ultime épreuve promettait d'être difficile, voire dangereuse. La jeune fille n'oubliait pas la mine grave de Miya Nobushige lui rappelant ses multiples recommandations et mises en garde. Les sept années de tragédie subies par le peuple laissaient derrière elles leurs cortèges de lieux abandonnés, détruits et parfois hantés.

Miya Sekincho devait se rendre dans l'un d'eux : le village d'Akita, situé sur les terres de la Famille Ikoma du Clan du Lion, près de la frontière avec le Clan de la Grue. Cinq ans auparavant, le village et les terres environnantes furent placés en quarantaine sur ordre du daimyo de la province, l'honorable Ikoma Senzo. Depuis ce jour, tous jugent ce lieu tabou parce que réputé hanté.

Pour se changer les idées, l'adolescente se mit à chantonner tout en laissant vagabonder son esprit. Bientôt, le beau visage du malicieux Bayushi Mitsuki, son premier caprice amoureux, accaparait la totalité de ses pensées. Les deux jeunes gens s'étaient

16 Professeur, considéré comme le supérieur, auquel les élèves doivent rendre des comptes.

rencontrés à la capitale impériale lors de leur période de formation.

Bien que ses maîtres l'aient mise en garde, Miya Sekincho s'était laissé séduire par ce chenapan de Mitsuki. Le jeune Scorpion avait acquis une réputation de joyeux drille un peu farceur. D'ailleurs, il se disait qu'il tenait plus du bushi que du courtisan. Ce qui ne déplaisait pas à la jeune fille. Son côté garçon manqué, sans doute...

Tous deux s'appréciaient bien qu'aucun d'eux n'eût encore osé sauter le pas, en dépit des émois suscités par leur attirance mutuelle. Tous deux connaissaient les tragiques conséquences sociales et politiques d'une telle liaison.

Avec Bayushi Mitsuki, elle avait le sentiment d'être parvenue à dépasser apparences et idées préconçues. Tous deux avaient bâti une forme de complicité, au point qu'il leur arrivait d'échanger quelques techniques ou astuces propres à leurs écoles respectives.

La jeune Miya s'initia ainsi au lancer de couteaux et d'autres projectiles moins orthodoxes – pratique peu honorable, voire vulgaire, mais ô combien amusante. Selon les paroles de Mitsuki, ce genre de compétence pouvait s'avérer très utile en cas de coup dur. En échange, Sekincho aida le garçon à perfectionner son éloquence, compétence peu utile au combat mais selon les paroles de Sekincho « très utile pour éviter les coups durs ».

Tandis que la jeune samouraï-ko rêvassait sur une route serpentant le long d'une colline, une vive discussion la ramena à la réalité. Sans pouvoir distinguer encore les protagonistes, elle entendait néanmoins une partie de l'échange. La première voix devait être celle d'un homme plutôt âgé et apparemment agacé :

« - Allons Piko-chan[17] ! Fais un effort s'il te plaît ! Répète après moi : TOOOKA EBISU en l'honneur du Kami gardien que nous servons… Enfin surtout moi. Sa fête se déroule le dixième jour du mois du rat. C'est Toka Ebisu, un jour sacré où le peuple, malgré la rudesse de l'hiver, fait la fête pour solliciter la prospérité. Vas-y, Piko-chan, je t'écoute. Ebisu t'écoute aussi. »

Soudain, une voix criarde se mit à clamer de façon un peu saccadée la bénédiction :

« - Bénédiction ! TOOOOKKKA EEEBBBISSU… TOOOKA EBISU ! Béénéédictiiooonn ! TOOOKKKA EEEBBBISU ! Rhoooô… Scaaark. »

Sekincho se dit que l'homme âgé devait être un religieux au service d'Ebisu, Fortune protectrice des marchands et des pêcheurs. Par contre la nature de son interlocuteur, a priori son « disciple », la laissait perplexe. Au fur et à mesure qu'elle se rapprochait de la source du dialogue, elle crut percevoir la satisfaction du « sensei ».

Lorsqu'elle atteignit enfin la source de cette bruyante discussion, ce fut pour tomber sur une scène qui lui parut absurde au premier abord. Comme elle l'avait deviné, se trouvait devant elle en plein milieu du chemin, un homme de taille moyenne, portant l'habit propre aux moines de la Confrérie de Shinsei.

Son large chapeau de paille empêchait Sekincho de distinguer les traits de son visage. Ses habits paraissaient de bonne facture mais présentaient un aspect poussiéreux tout comme ses pieds. Non loin, se trouvait un baluchon qui devait contenir ses maigres effets personnels. Sur son épaule droite reposait son shakujo, une sorte de bâton orné sur son sommet d'anneaux en métal censés faire fuir les mauvais esprits.

Miya Sekincho remarqua les six anneaux ornant le bâton. Ceux-ci symbolisaient les six destinées de la transmigration de l'âme et le grade élevé de son propriétaire. L'homme tenait une modeste cage de forme rectangulaire dans sa main gauche. Il y plongea sa main droite avec ce qui devait être une poignée de nourriture.

Malgré une solide éducation sur une large variété de sujets, l'apprentie héraut fut incapable de reconnaître la race de l'oiseau en cage. En tout cas, ce dernier ne manquait pas d'allure avec une crête épaisse arborant de belles plumes blanches.

D'ailleurs l'ensemble de son plumage tirait sur un gris clair dont les extrémités viraient au blanc par le jeu d'un subtil dégradé. Ses grands yeux noirs pleins de vivacité, avec son gros bec, lui donnaient un air comique qui plut tout de suite à la jeune fille.

Très occupé par son oiseau, le moine ne sembla pas remarquer la présence de la nouvelle arrivante. Il complimentait son « disciple » tout en le nourrissant. Quand enfin, il prit conscience d'une nouvelle présence, il en parut interloqué. Puis, tout

17 Suffixe de familiarité.

en bredouillant quelques mots, il ferma la cage, la posa en même temps que son bâton pour s'incliner profondément en signe de déférence, tout en osant quelques paroles :

« - Konnichiwa[18] ! Miya-sama ! Sumimasen[19] ! Veuillez pardonner, s'il vous plaît, le manque d'attention d'un pauvre moine distrait. Je ne vous avais pas entendue approcher. Je me nomme Tokusen de l'Ordre des Sept Fortunes et dévoué serviteur d'Ebisu. À mes côtés, voici mon compagnon ailé, Piko-chan : un Ōmu[20].

Le moine baissa le son de sa voix. Sur le ton de la confidence, il encouragea l'oiseau à s'exprimer :

« - Allez Piko-chan ! Montre-toi poli ! Dis bonjour ! La très honorable samouraï-ko est de la Maison impériale. Elle porte le môn de la Famille Miya. Croiser sa route est un grand honneur, tu sais ! »

L'oiseau ne se fit pas prier pour sacrifier à l'étiquette :

« - Kooonnichiwwwa ! Terrra he yōkosooo[21] sssammouraï ! Rhoooô… Scaaark ! Jeee m'appelle Piiikooo-chan! Piiikooo-chan. Rhoooô »

Miya Sekincho prit sur elle pour ne pas rire trop bruyamment. Elle remercia Piko-chan ainsi que son maître pour leur politesse, avant de se présenter :

« - Konnichiwa Tokusen-san ! Dōmo arigatō Piko-chan ! Je me nomme Miya Sekincho. J'aspire à la fonction de héraut impérial pour porter la voix de sa Majesté aux quatre coins de l'Empire ! »

Comme l'après-midi commençait à toucher à sa fin, Sekincho proposa donc à Tokusen de voyager ensemble vers l'auberge impériale la plus proche pour lui offrir, en guise d'aumône, le gîte et le couvert. Le moine finit par accepter après avoir refusé deux fois comme le prescrivent les règles élémentaires de politesse. La jeune fille mit pied à terre et continua son chemin avec Tokusen. Elle en profita pour reposer sa monture et y chargea une partie de l'impedimenta du religieux.

Sur la route, Tokusen expliqua qu'il avait occupé peu de temps auparavant la charge de chef adjoint au Temple de la préservation de la paix situé non loin de la ville de Mamoru Kyotei[22]. Depuis environ deux semaines, il voyageait à pied sur les terres du Clan du Lion vers le village d'Akita.

Il désirait solliciter la permission du daimyo local pour pénétrer sur les terres taboues abandonnées depuis cinq ans. Il profitait du retour à la normale pour enfin se rendre sur la tombe de son défunt frère aîné.

Avant de prononcer ses vœux, Tokusen naquit au sein de la vénérable Famille Kitsu, les shugenja du Clan du Lion. Son frère disparu, Kitsu Goemon, possédait, contrairement à lui, le rare et fameux don qui prédispose à la communion avec les kamis. Au grand dam des siens, Tokusen dut devenir bushi et prendre le nom d'Ikoma Yukio.

Il servit avec distinction comme officier dans les armées du Lion pendant une bonne vingtaine d'années. Cependant la vingt et unième marqua une rupture profonde dans son existence. Lors d'un conflit frontalier très dur, entre le Clan du Lion et son voisin septentrional du Phénix, Yukio perdit son fils unique, alors sous ses ordres. Meurtri par le chagrin, il se montra encore plus impitoyable autant avec ses ennemis qu'avec ses subordonnés.

De retour de campagne, Ikoma Yukio, très déprimé par le décès de son seul héritier, dégoûté par la cruauté de ses actes et rongé par la culpabilité, apprit le suicide de son épouse. La malheureuse n'avait plus réussi à surmonter le traumatisme, ni le brusque changement d'attitude de son mari. Suite à cette seconde tragédie, le samouraï demanda à son seigneur la permission de faire son inkyo[23], afin d'embrasser la vocation de moine.

Il aspirait plus que tout à prier pour l'âme des siens tout en essayant de réparer les torts et souffrances qu'il avait infligés durant sa vie de guerrier. C'est ainsi qu'il devint moine au service du paisible et généreux Ebisu et adopta le nom de Tokusen.

18 Bonjour, en japonais, utilisée quand 12 h est dépassée. Sinon, c'est ohayô (pour le matin).

19 Excusez-moi, en japonais.

20 Ōmu (鸚鵡) : Signifie perroquet en japonais.

21 Tera he yōkoso : Phrase signifiant "Bienvenu au temple". Le mot yōkoso (ようこそ) est une des façons de souhaiter la bienvenue en japonais.

22 Mamoru Kyotei : La Cité du traité respecté qui se situe sur les terres du Clan du Phénix.

23 Faire son inkyo : Dans L5A, se retirer définitivement de la vie et des affaires des samouraïs en devenant moine. Dans des circonstances normales, l'inkyo se produit autour des 40 ans, âge de la retraite.

Malheureusement, sa nouvelle vocation religieuse ne lui accorda qu'un bref répit. Le destin s'acharna de nouveau sur les siens. Il y a cinq ans, soit deux ans après le début de l'épidémie, au plus fort de la disette qui suivit, Tokusen apprit la mort de son frère aîné, le dernier membre de sa famille proche. L'état de confusion dans lequel se trouvait plongé l'Empire, ainsi que sa charge au sein de la Confrérie de Shinsei à l'époque, l'empêchèrent de se rendre auprès de son frère.

Goemon, en tant que shugenja, occupait une charge de prêtre et de médecin auprès d'Ikoma Senzo, seigneur du village d'Akita. Lorsque l'épidémie se déclara et que le village d'Akita fut placé en quarantaine, Kitsu Goemon fit tout ce qu'il put pour préserver et soigner les habitants.

Mais l'épuisement conjugué à la maladie finit par avoir raison de lui.

Le récit des épreuves du vieux moine émut profondément Miya Sekincho. Pourtant, l'attitude de Tokusen, tout au long de son récit, ne révéla aucun signe d'abattement. Au contraire, il afficha à l'égard des événements une attitude à la fois détachée et apaisée.

L'adolescente n'en éprouva que plus de respect pour le moine. Alors quand ce dernier lui demanda humblement les raisons de son périple, elle se dit qu'un peu de modestie dans ses paroles ne ferait pas de mal.

« - Tokusen-san ! Merci pour cet émouvant récit. Je loue les kamis d'avoir permis cette rencontre. Telle que vous me voyez, je me rends au même endroit que vous, à Akita. Je dois établir un rapport pour déterminer si ce village doit rester tabou. Du succès de ma mission dépendra la réussite de mon gempukku, mais plus importante encore… la possible attribution d'une aide impériale à la reconstruction de ce village ! »

Le moine écoutait la jeune fille avec attention. On aurait dit qu'il priait intérieurement. Il ajouta presque en chuchotant :

« - Je rends grâce aux Fortunes de même qu'à sa Majesté impériale de vous avoir rencontrée dans l'accomplissement d'une si noble tâche ! Sachez que mon aide vous est toute acquise ».

Ils poursuivirent leur route ensemble pendant quatre jours, jusqu'au manoir du seigneur Ikoma Senzo. Ils atteignirent la demeure du daimyo le cinquième jour dans la matinée, à l'heure du cheval[24]. L'apparition d'une envoyée impériale mit immédiatement les occupants des lieux en émoi ! Tokusen bénéficia aussi de l'empressement de ses hôtes à faire bon accueil à la jeune Miya.

L'apprenti héraut et son compagnon de voyage furent reçus avec une déférence qui cachait mal la surprise de leur hôte et de son épouse Ikoma Junko. Ce sentiment s'accrut davantage quand ces derniers furent informés des motifs de la présence de chacun, car le village d'Akita était frappé de tabou depuis cinq ans. S'y rendre était considéré comme souiller son âme.

Néanmoins, les dernières réticences du couple seigneurial furent balayées par la lecture du « laissez-passer » frappé des sceaux du Champion d'Émeraude et du Champion de Jade.

Changeant rapidement la conversation, le daimyo et son épouse complimentèrent Miya Sekincho pour la confiance que lui accordaient ses maîtres en la chargeant de rendre compte de la situation dans le village. Ils se montrèrent émus par la quête de Tokusen. Pour eux comme pour l'ensemble des membres de leur maison, la perte de Goemon fut une tragédie.

Il fut convenu que l'envoyée impériale et le moine bénéficieraient d'une petite escorte pour les mener jusqu'au territoire tabou car cette route manquait d'entretien. La forêt y avait repris ses droits, cachant le danger réel des loups ou des sangliers. Quant à la présence de brigands et autres rônins, elle demeurait improbable, du fait de la réputation de l'endroit et du peu de profit qu'il y aurait à en tirer.



Illu. Gwenaelle Soullard

24 Heure du cheval : correspond à une plage horaire comprise entre onze heures du matin et treize. L'heure équinoxiale japonaise ancienne équivaut à deux heures occidentales.

DEUXIEME PARTIE

Le jeune homme et ses trois compagnons se tenaient au milieu des restes du village d'Akita. La finesse de ses traits donnait à son visage un aspect juvénile. Avec sa peau très pâle et sa silhouette fluette, un observateur peu attentif aurait pu le prendre pour une sorte d'androgyne, affligé d'une complexion délicate. Voilà bien le genre de conclusion hâtive qui pouvait s'avérer mortelle.

Ryonosuke s'enorgueillissait de son statut de bushi et de rônin. Dans une autre vie, il avait porté le nom d'une prestigieuse famille attachée à l'un des Clans les plus puissants de l'Empire. Sa soif de combat l'avait poussé à demander son musha shugyô[25]. Ses sensei l'y autorisèrent, espérant qu'il retrouverait un peu plus la raison.

Mais très vite, Ryonosuke ne rendit plus de comptes à qui que ce fût. Il préférait largement la liberté de son statut de rônin au carcan de celui de samouraï. Obéir à des maîtres trop exigeants et si peu reconnaissants ne l'intéressait plus.

Le rônin n'aimait qu'une chose : le sabre et l'art de le manier. Il ne souhaitait qu'une chose : s'améliorer encore et toujours dans cette voie, sans relâche et sans montrer de faiblesse ! Il ne vivait au fond que pour une chose : l'exaltation du combat !

Ryonosuke ne menait pas de combat intérieur. Seul comptait son besoin de verser le sang de ses adversaires. À ses yeux, la valeur, d'un escrimeur ne pouvait se mesurer autrement.

Son talent, en accord avec son goût du combat, avait fini par le placer à la tête d'un groupe de rônins. À eux quatre, ils formaient l'otokodate[26] « shi » : la Mort[27] ! Il fallait bien se nourrir et les prédateurs sont plus efficaces en meute. Ryonosuke se démarquait de ses « associés » autant par ses habitudes vestimentaires que par son comportement.

Lui se vêtait et se coiffait avec une sobriété qui ne manquait pas d'élégance. Eux assumaient pleinement leur condition de kabukimono[28]. Ils portaient des tenues aux motifs les plus extravagants rehaussés de couleurs vives et leurs coiffures étaient à l'avenant. Ils n'en demeuraient pas moins de redoutables combattants.

Les trois autres membres du groupe vouaient à leur chef une forme de respect, mélange paradoxal de crainte et d'affection. Ryonosuke entretenait une liaison avec Saya, l'unique samouraï-ko de la bande. Cette dernière avait su le séduire autant par sa beauté que par ses prouesses au sabre ainsi que dans le maniement de diverses armes. Bien qu'habillée de façon très voyante, elle n'affichait pas une attitude aussi vulgaire et provocante que celle de ses deux frères d'armes : Yūto et Zetsu.

Malgré leur grossièreté fantasque, ces deux jeunes rônins étaient de fins bretteurs, moins expérimentés que leur chef mais à ne pas sous-estimer en dépit des apparences. Yūto et Zetsu partageaient une amitié sincère.

Les quatre rônins ne se trouvaient pas dans ce lieu tabou par hasard. Ils n'appartenaient pas à la catégorie des vulgaires bandits de grand chemin et autres brigands pouilleux. La bande de « shi » avait fini par se tailler une certaine réputation en matière d'assassinats rémunérés. Le mode opératoire correspondait à leur formation de combattants. Cela pouvait prendre la forme d'un duel plus ou moins truqué ou tout simplement d'une embuscade.

Un mois auparavant, Ryonosuke avait rencontré un émissaire anonyme via un intermédiaire qu'il connaissait bien. L'homme appartenait à la caste des samouraïs. Il ne manquait pas de distinction et était d'un naturel prudent. Il avait pris soin de porter des vêtements anonymes et garda bas son chapeau de voyage durant la négociation du contrat.

25 Pèlerinage spirituel. Le samouraï voyage pendant un temps pour accomplir une quête qu'il s'est lui-même fixée. Durant ce temps, il devient temporairement un rônin. À la fin de son pèlerinage, il est attendu qu'il fasse part de ses observations à son daimyo pour enrichir la perception globale du monde. Il retrouve ensuite son statut de samouraï.

26 Otokodate : fraternité de rônins.

27 Shi (死), La Mort et Shi (四) : le chiffre 4. En japonais le terme shi désigne aussi bien la mort que le chiffre 4. La superstition japonaise rend ce chiffre tabou.

28 Kabukimono (歌舞伎者) : Il s'agissait de groupes de rônins particulièrement actifs au début l'ère Edo. Tandis que les kimonos des hommes étaient alors très sobres, les kabukimono se distinguaient par leurs tenues exubérantes, de couleurs vives, et leurs coiffures atypiques. Ils étaient réputés pour leur langage argotique et leurs manières très provocantes.

Il faut dire que ce contrat n'avait rien d'ordinaire, puisqu'il était question de tuer un apprenti héraut de la Famille Miya ! D'après le commanditaire, nul besoin d'identifier la cible par les traits de son visage. Les couleurs distinctives de ses vêtements et le kamon impérial suffiraient. De plus, le lieu de l'assassinat était frappé de tabou, probablement inhabité. Aucun garde du corps ne barrerait les sabres des tueurs. Le héraut Miya ne possédait ni l'expérience du terrain, ni celle du combat. Il serait peut-être flanqué d'une escorte, mais rien d'insurmontable pour le shi.

Ryonosuke se montra d'abord réticent. Puis il comprit assez rapidement qu'avec de la discrétion, il serait impossible de relier le meurtre à sa bande. Il en profita pour négocier un tarif à la hauteur du lignage de la cible : mille koku en tout, soit une somme de deux cent cinquante koku pour chacun. C'était le plus gros contrat qu'il eût jamais négocié. Autant dire qu'avec une somme pareille, le groupe disparaîtrait et chacun vivrait plus que confortablement jusqu'à la fin de ses jours.

L'émissaire accepta sans discuter et lui remit un acompte équivalent à un quart. Le reste viendrait après la remise d'une preuve confirmant la mort de la cible. Il fut convenu qu'un morceau de kimono portant le môn de la Famille Miya, un morceau de bannière ou le laissez-passer de la cible feraient l'affaire.

Tricher sur le contrat n'aurait eu aucun sens et aurait été mortel. Un samouraï capable de dépenser une telle somme pour commanditer un meurtre possédait à coup sûr plus d'appuis qu'on ne le pensait. Personne dans Rokugan ne regretterait la mort d'un rônin, a fortiori lorsque celui-ci appartenait à un otokodate tel que le shi. Chaque membre en avait bien conscience. C'est pourquoi ils exécuteraient ce contrat avec honnêteté et professionnalisme. Le shi suivit les recommandations de son employeur. Il s'embusqua le plus tôt possible dans le village, en ayant pris soin au préalable d'éviter les contrôles réguliers le long des routes impériales.

Quand Miya Sekincho et Tokusen entrèrent au palais d'Ikoma Senzo, le quatuor de tueurs occupait le village d'Akita depuis plus d'une quinzaine de jours.

****

La résidence seigneuriale se trouvait à une bonne journée de cheval des terres taboues d'Akita. Le daimyo Ikoma Senzo mit donc une escorte modeste mais de qualité à la disposition de ses invités.

En raison du tabou et de la crainte qu'avait suscitée l'épidémie, il fut convenu que personne ne passerait la nuit là-bas. Une fois la mission accomplie, Sekincho rentrerait sans délai. La jeune fille se plia à cette demande, ne comprenant que trop bien les appréhensions de son hôte. En effet, quoiqu'il puisse arriver à la jeune fille, Ikoma Senzo craignait, à juste titre, qu'on le lui reprochât ! Un proverbe d'Ebisu ne disait-il pas : « Quand une Famille Impériale se déplace, tes pires craintes se réalisent ? ».

La direction de l'escorte fut confiée au très flegmatique Ikoma Akio, le yojimbo[29] personnel de Senzo. Akio choisit comme second bushi son plus jeune fils Ryô, qui en dépit de sa récente majorité était redoutable au katana. Il consolida l'escorte par l'unique shugenja de la maisonnée, Kitsu Reiko.

Celle-ci avait pris la succession de Kitsu Goemon, au sein de la petite cour du daimyo, quelques mois après le décès de son prédécesseur. Comme lui, elle officiait tour à tour comme prêtre, conseiller spirituel et médecin. Elle exprima à Tokusen toute son admiration pour la noble attitude de son défunt frère. Elle se sentait honorée de l'accompagner dans cette quête.

Cette femme à l'allure pourtant modeste et au visage très pâle ne passait pas inaperçue avec ses longs cheveux tirant sur le rouge. Ce trait physique indiquait son ascendance lointaine avec les premiers fondateurs de la famille Kitsu et non une quelconque extravagance capillaire.

La préparation du voyage vers les terres taboues prit une journée entière. Le seigneur Senzo insista pour mettre à la disposition de ses invités des montures fraîches. Le lendemain à l'aube, cinq cavaliers quittaient le manoir au trot. Durant ce périple, la nature joviale de la jeune Miya et sa formation contribuèrent pour beaucoup à dépasser la pesanteur du protocole. Tokusen et Piko-chan aidèrent à la cohésion avec quelques tours comiques, surtout

29 Yojimbo (用心棒 Yōjinbō) : Ce terme désigne la fonction de garde du corps.

auprès d'Ikoma Ryo et de Kitsu Reiko qui n'avaient jamais entendu parler des ōmu. Cet atout permit à chacun de mieux se connaître. Trop même, aux yeux d'Ikoma Akio qui dut rappeler qu'ils n'étaient pas là pour jouer avec un oiseau parleur mais pour escorter une personne de qualité !

En fin d'après-midi, la petite troupe arriva à l'orée du territoire tabou. Ikoma Akio et Miya Sekincho tombèrent d'accord sur la nécessité de bivouaquer sur place.

La nuit fut calme et reposante bien que chacun ressentît un peu d'appréhension, ne sachant quel triste spectacle allait s'offrir à leur regard. Peu de temps après le lever du soleil, tous se mirent en route à l'exception de Kitsu Reiko qui demeura au campement, conformément aux instructions d'Ikoma Akio. Le garde du corps du seigneur ne voulait pas exposer inutilement la shugenja au tabou du lieu. Aux yeux d'Akio, le don mystique de Kitsu Reiko allié à ses connaissances médicales s'avérait inestimable. Si un problème devait survenir, il enverrait son fils ou le moine la prévenir. Dans tous les cas, la petite troupe devrait être revenue, au plus tard, vers le milieu de l'après-midi.

En descendant le sentier de montagne bordé par une épaisse forêt, Sekincho apercevait le bourg d'Akita par-delà un bois situé en contrebas. La soixantaine d'habitations étaient typiques d'un village agricole. Leurs toits triangulaires couverts de chaume reposaient sur des murs faits de bois et de torchis. Le puits avait été creusé au milieu du hameau. Les champs à l'abandon s'étalaient tout autour des habitations.

Le charme et la prospérité de jadis laissaient place à un lieu aussi déserté que sinistre. Dans leur hâte à tenter de juguler le terrible fléau, les autorités avaient tout incendié. Mais en vain. Elles n'avaient fait que ruiner davantage la région, ne laissant derrière elles que des bâtisses plus ou moins calcinées.

Bien qu'à quelques ri[30], la vue encore lointaine de ce village abandonné fit naître chez Miya Sekincho un sentiment de tristesse mêlé d'angoisse. Sentant le malaise de la jeune fille, Tokusen essaya de l'encourager.

La samouraï-ko resta muette, plongée dans ses réflexions à la vue du bourg. Puis, brusquement, elle se redressa sur la croupe de sa monture et fronça les sourcils tout en mettant sa main gauche en visière. Tokusen, intrigué, l'interrogea :

« Que se passe-t-il, Miya-sama ? »

Cette dernière lui répondit par une question :

« - Tokusen-san ! Ne vous a-t-il pas semblé voir… de légères colonnes de fumée, comme si l'âtre de certaines de ces fermes était allumé » ?. Le moine se mit aussi à observer avec plus d'attention le village et prit la même posture que sa compagne de route.

« - Franchement, cela me paraît difficile à dire, Miya-sama, car ma vue n'est plus aussi bonne qu'avant. Je m'en remets à vous et aux Fortunes ».

Les voyageurs accélérèrent le pas de leurs chevaux. Quand ils arrivèrent à l'orée du bois, Tokusen remarqua une légère amélioration dans l'entretien du sentier. Il en fit part à Sekincho. Celle-ci en convint et sentit son cœur battre plus fort. La question lui brûlait les lèvres :

« - Tokusen san ! Y aurait-il des survivants ? Après tout ce temps ? »

Le vieux moine se contenta d'un laconique :

« - Peut-être, Miya-sama … Peut-être ».

****

Plus bas, dans ce qui restait du hameau... Tae courait à en perdre haleine, les yeux remplis de larmes. Elle sentait un début de point de côté tandis que ses poumons commençaient à la brûler. Malgré ses cinq printemps, la petite fille se montrait rapide et souple. Elle connaissait les sentiers qui sinuaient de chez elle jusqu'aux limites sacrées du village, un peu plus haut dans les collines. Plusieurs fois, les anciens l'avaient réprimandée pour s'être rendue aussi loin. Selon eux, sortir du village était interdit !

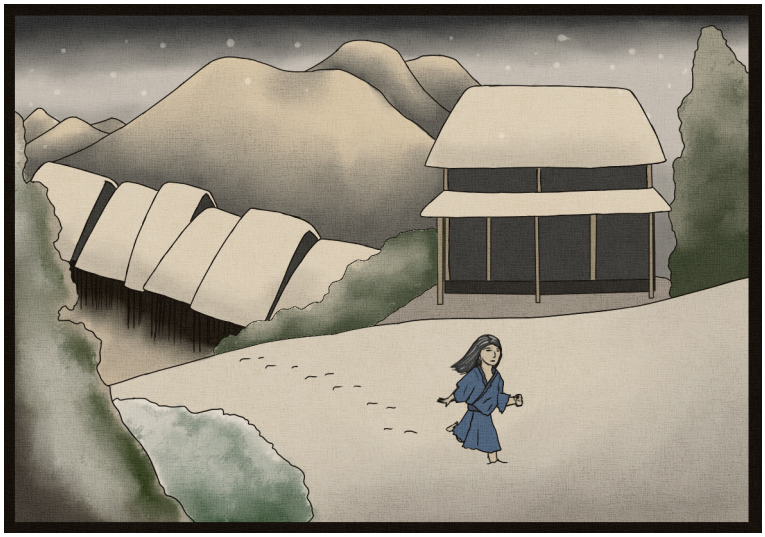
Mais c'était avant que les quatre méchants samouraïs eussent fait irruption.

Les parents de Tae l'avaient instruite à ce sujet. L'ordre des dieux avait dicté les règles. Les dieux de la lune et du soleil avaient confié la terre à l'Empereur. Celui-ci se trouvait donc au-dessus des samouraïs. Un samouraï portait des grosses épées et jouissait d'énormes privilèges tandis que les villageois, comme eux, n'en avaient aucun. Par exemple, il avait le droit de manger des bonbons en dehors des repas, il pouvait même trancher la tête des villageois

30 Ri 里 : Ancienne unité de mesure japonaise. 1 Ri est équivalent à environ 3,89 kilomètres.

avec son katana sans se faire gronder ! En retour, un samouraï devait protéger les plus faibles, comme elle et les villageois.

Malheureusement, les parents de Tae avaient aussi expliqué à leur fille qu'il n'en était pas toujours ainsi. Parfois des samouraïs abusaient de leur statut. Ceux-là représentaient la mauvaise facette de cette caste. En tout, il y avait trois castes qui dans l'ordre d'importance étaient : les samouraïs, les heimin[31] et les eta.



Dans la société rokugani, l'eta était considéré comme spirituellement « souillé » parce qu'il se chargeait des travaux considérés comme les plus sales. Il était socialement inférieur à tous les autres êtres humains au sein de l'Empire. Ainsi, il naissait puis mourait en paria. Akita était devenu un village d'eta.

L'une des tâches ingrates des eta du village avait consisté à charrier les cadavres engendrés par l'épidémie et à préparer les bûchers funéraires. C'était peu de temps après la naissance de Tae. Malgré son jeune âge, elle était suffisamment mature pour ressentir l'impuissance face à la maladie. Pourquoi des gens qu'elle appréciait devaient-ils mourir, là où des samouraïs à l'autre bout de la vallée vivaient encore ? D'ailleurs ces samouraïs étaient-ils assez forts pour échapper à la maladie ?

En revanche, elle avait parfaitement retenu les dires des anciens. À l'époque, les samouraïs au service du seigneur dont dépendait le village obligèrent tous les habitants d'Akita à rester pour éviter la contagion. Les survivants lui racontèrent que tous les fuyards avaient été tués et certains crucifiés par les samouraïs vêtus de marron.

Fort heureusement, tous les samouraïs de la région ne s'étaient pas montrés aussi méchants et froids. La conduite exemplaire de Kitsu Goemon demeurait ancrée dans la mémoire des survivants. Au plus fort de l'épidémie, le shugenja avait soigné aussi bien les heimin que les eta. Sa bienveillance était à l'opposé de la méchanceté des quatre nouveaux venus.

Dès leur arrivée, ces rônins ne cachèrent pas le motif de leur présence. Quelqu'un d'important viendrait dans leur village pour y mourir, ils allaient y veiller. En attendant, les brutes terrorisaient les habitants et vivaient grassement sur le dos des villageois. Trois d'entre elles se seraient servies davantage si leur chef au teint de neige ne le leur avait interdit. Le chef avait prétexté que manger trop de riz cultivé par des mains impures reviendrait à souiller l'âme de bushi honorables comme eux. Il avait aussi annoncé aux eta que s'ils se tenaient tranquilles et le prévenaient de l'arrivée d'un éminent samouraï aux couleurs vertes et noires, ils auraient la vie sauve. D'ici là, les eta devaient continuer leurs activités comme si de rien n'était afin de n'éveiller aucun soupçon.

En dépit de sa promesse, que le chef imaginait sans doute rassurante, les habitants n'étaient pas dupes. Les malheureux se soumirent. Quel choix avaient-ils ? Les démons au katana n'avaient-ils pas tué le pauvre Izō, le simplet du village, parce qu'a priori ce dernier s'était moqué d'eux ?

La mort d'Izō fut de trop pour la petite Tae. N'écoutant que son courage, elle décida de braver les interdits pour demander de l'aide à l'Empereur. Il était bon, lui ! Dans sa course, elle pria pour demander de l'aide au « gentil » Shinsei. Les adultes disaient que Shinsei possédait un si grand cœur qu'il y existait même une place pour les intouchables. Forte de cette espérance, Tae décida de tenter sa chance…

Elle s'enfuyait du village, loin des brutes avec l'espoir chevillé au cœur.

****

Parmi le groupe de rônins ce fut Saya qui, la première, aperçut la gamine en train de s'enfuir. À son grand dam, celle-ci avait réussi à prendre une longueur d'avance, à telle enseigne qu'elle se

Illu. Francisco Souza Aguirre

31 Paysans et travailleurs. Dans Rokugan, ils appartiennent à la deuxième caste, inférieure aux samouraïs et supérieure aux eta.

trouvait désormais hors de la portée utile d'un arc. Elle prévint sur-le-champ ses acolytes. Ryonosuke entraîna les siens à la poursuite de l'enfant.

Le groupe de kabukimono comprit rapidement que leur petite proie se dirigeait vers les limites des terres du hameau. Plutôt maline, la fillette longeait la ramure de la forêt environnante afin de camoufler sa fuite.

Aux yeux de Saya, cela revenait à traquer un jeune faon un peu lent. D'ailleurs l'avance prise par la petite pimentait agréablement la traque. Par contre, l'échec ne pouvait être toléré, parce que si par un malheur extraordinaire, la gamine tombait sur « leur cible », ou si elle parvenait à avertir les autorités… La jeune rônin osa à peine imaginer les conséquences…

****

Ikoma Akio, Miya Sekincho, Tokusen et Ikoma Ryo descendaient à pied vers le village, bride à la main. Ils avaient convenu d'agir ainsi pour ne pas effrayer les survivants du haut de leurs chevaux. En plus, l'entretien sommaire du sentier reliant Akita au reste des terres du Lion rendait la chevauchée malaisée voire dangereuse par endroits.

Soudain, au détour d'un fourré, les jambes de Miya Sekincho furent heurtées par ce qu'elle pensa être un petit animal. Puis ce fut au tour du moine de manquer de perdre l'équilibre. Non, il ne s'agissait ni d'une mystérieuse créature ni d'une souche d'arbre trop bien camouflée.

Mais bien d'une petite fille essoufflée au regard apeuré !

Cette dernière, dès qu'elle eut repris ses esprits, observa le groupe un bref moment. Elle reconnut aussitôt les couleurs vertes et noires, et les deux grosses épées de la jeune femme en face d'elle.

« - C'est elle ! pensa-t-elle. »

Tae s'agenouilla pour saluer. Elle tremblait, des larmes coulaient sur ses joues. Le flot de paroles dû au stress rendait ses propos confus. Elle ne cessait de se retourner, vérifiant en permanence qu'elle n'avait pas été suivie ! Entre deux sanglots, elle bredouilla :

« - Samouraï-sama… Vénérable moine… Je m'appelle Tae… Je suis du village d'Akita… Pardon, je l'ai pas fait exprès de vous cogner… S'il vous plaît ! 'me punissez pas, 'me coupez pas la tête… Je voulais pas vous salir ! »

Tokusen s'agenouilla pour la réconforter et s'assurer de son état, tandis que Miya Sekincho l'interrogeait :

« - Mais pourquoi devrais-je te couper la tête ? Je ne fais pas ce genre de chose pour si peu. Quel âge as-tu et où cours-tu, comme ça ? »

L'enfant se rasséréna un peu grâce aux paroles apaisantes de la samouraï-ko.

« - Mes parents m'ont dit que j'ai cinq printemps… et… Ben, au village on est des eta. 'y paraît qu'on n'est pas propres. Que si on salit des samouraïs comme vous... Ils peuvent nous couper la tête parce que c'est pas bien ! En plus toutes les autres castes… Elles sont au-dessus de nous… Mais, les anciens 'y m'ont dit qu'on peut aussi trouver des gentils samouraïs… J'en cherche des comme ça ! Car au village… Ben, 'y a des méchants samouraïs ! C'est pour ça que j'ai couru… »

Miya Sekincho échangea un regard interrogateur avec ses compagnons. La mission prenait un tour aussi inattendu qu'inquiétant. L'enfant tut brusquement ses explications et redoubla de sanglots quand des vociférations se firent entendre.

Les voix de plusieurs adultes alternaient fausses cajoleries et vraies menaces :

« - Reviens petite… On va finir par te rattraper ! Tu le sais… Hein, petite ? »

« - On ne te veut pas de mal… Si tu reviens, on ne te frappera pas ! Si tu refuses… Tes parents, ta famille et tous tes amis seront punis ! »

Les voix donnaient l'impression d'être de plus en plus proches.

« - Oui c'est ça ! Tous ceux qu't'aimes souffriront et ensuite… Ils mourront… Par ta faute, petite ! Par ta faute ! »

« - Ne fais pas l'idiote… Écoute ! Si tu te comportes comme une gentille petite fille, t'auras une part de gâteau aux haricots rouges ! »

« - Montre-toi maintenant gamine ! Ça suffit ! »

La voix d'un homme surpassa celle des autres. Elle était plus froide, plus impitoyable et se rapprochait grandement du groupe.

« - Fini de jouer, chère enfant ! gronda-t-elle. Je compte jusqu'à trois… Passé ce chiffre… Quand je t'aurai retrouvée… Enfin tu sais… Ici, dans cette

vallée abandonnée de tous, personne ne t'entendra crier et ceux qui t'entendront ne pourront rien faire ! »

L'apprentie héraut et les siens virent s'approcher quatre silhouettes au pas de course. En tête du groupe, deux jeunes brutes portant d'extravagantes tenues avec leurs katanas déjà sortis. À peine quelques mètres derrière eux, un homme au teint blafard s'avançait la lame rentrée ; tandis que sa main droite était posée sur la tsuka[32] de son katana, sa main gauche tenait son fourreau. Courir dans ces conditions témoignait d'une bonne maîtrise du kenjutsu.

À ses côtés, une belle jeune femme vêtue, elle aussi, d'habits voyants. Elle semblait prête à saisir son sabre de la main droite. L'effet de surprise ressenti de part et d'autre ne dura guère.

Les quatre rônins ne prirent pas la peine de s'arrêter ou même de ralentir le pas. Ils ne se trouvaient plus désormais qu'à cinq ou six ken[33]. En yojimbo expérimenté, Ikoma Akio saisit presque immédiatement la gravité de la situation. Il se plaça en avant du groupe puis dégaina son sabre en hurlant :

« - Ryo avec moi ! Miya-sama, Tokusen ! Partez d'ici ! Prévenez Kitsu Reiko et ralliez le château ! Vite ! Nous couvrons votre retraite ! »

Les assassins du groupe shi se connaissaient bien, au point qu'ils pouvaient agir et combattre sans paroles superflues. Chacun maîtrisait son rôle, tous savaient se coordonner. Ils comprirent, sur-le-champ, que leur petite proie les avait menés, par hasard, vers leur cible. Ils n'hésitèrent pas…

Ryonosuke constata que le sentier laissait de chaque côté un espace suffisant pour se faufiler entre Akio et Ryo. Il distingua derrière eux une jeune fille portant le môn des Miya avec le chrysanthème impérial. Pas de doute, il se trouvait à portée de sa cible. Quant au vieux bonhomme à côté, peu importait. Saya s'en chargerait sans difficulté. Il ordonna aux autres :

« - Zetsu ! Yūto ! Les deux devant ! Saya ! Le vieux sur la gauche ! Je m'occupe de la fille ! »

Ikoma Akio et son fils Ryo, se portèrent tous deux au-devant du danger. Ils espéraient bloquer leurs quatre assaillants, mais la configuration insuffisamment étroite du terrain ne favorisait pas leur action défensive. Zetsu et Yūto connaissaient leur affaire. Ils comptaient sur la brutalité et la soudaineté de leur charge pour fixer leurs opposants et permettre ainsi à leurs complices d'atteindre leur cible véritable.

Miya Sekincho et Tokusen suivirent les instructions d'Ikoma Akio. Ils parvinrent à reculer. Malheureusement pour eux, les deux autres rônins se rapprochaient très vite… trop vite ! Tokusen sortit précipitamment Piko-chan de sa cage et lui dit :

« Te souviens-tu de ce que je t'ai appris ? Vole vers Kitsu Reiko ! On va te donner à manger, tu n'as pas oublié… hein ? Il y a à manger au campement… Répète les mots que je t'ai appris : au secours ! au secours ! maître en danger ! »

Piko-chan répéta de sa voix aiguë : « ÔÔÔÔ SSSEEEECCCCOOOURRS ! Scaaark… ÔÔÔ SSSEEEECCCCOOOURRS !… Scaaark… DDDANNGGEEERR ! Rhoooô… Rhoooô… TOOOKKUSSEN ! »

Le tueur au teint pâle et son acolyte féminin virent un oiseau s'envoler près du groupe. La voix de Ryonosuke intima :

« - Saya ! Ils ont un pigeon voyageur ! Descends-le, puis occupe-toi du vieux ! »

Piko-chan s'éloignait déjà à tire-d'aile quand il entendit la voix de son maître :

« - Attention Piko-chan ! À droite ! »

L'oiseau vira de bord tandis qu'un trait siffla juste sous son ventre. En contrebas, l'archère lâcha un juron tout en encochant une nouvelle flèche. Elle visa de nouveau l'oiseau lorsqu'elle vit du coin de l'œil la charge du vieux moine sur elle. Elle n'aurait jamais le temps d'ajuster son tir et d'éviter la frappe du vieux. Jetant l'arc sur le côté, elle dégaina son katana. Tant pis pour le message. Si ses ennemis mouraient, après tout, le contrat serait rempli. Il serait bien temps de déguerpir par la suite.

Tokusen avait agi d'instinct. L'ancien samouraï Ikoma était sorti de sa léthargie pour faire barrage contre l'archère. Il devait protéger son messager jusqu'à ce que celui-ci fût hors d'atteinte.

Ses vœux monastiques se trouvaient suspendus jusqu'à l'issue du combat. Il fallait penser juste et réagir vite. La dénommée Saya, en bonne guerrière disciplinée, se tenait déjà en garde.

Avec la bénédiction des Fortunes, le compagnon ailé arriverait rapidement à prévenir Kitsu Reiko…

32 Poignée du sabre

33 Entre neuf et onze mètres

Enfin, s'il parvenait à retrouver son chemin ! Le moine comprit que Miya Sekincho devenait, de facto, l'affaire exclusive de l'autre rônin, certainement le chef. Cette idée l'angoissa terriblement. Qu'arriverait-il à cette combattante novice pétrie de généreux idéaux ? Trouverait-elle les ressources nécessaires pour survivre ?

Saya fut un peu surprise par la présence du moine. Au demeurant, cela ne constituait qu'un aléa mineur puisqu'il paraissait âgé et ne ressemblait guère à un puissant sōhei[34]. Sur le plan de l'armement, pas de quoi s'inquiéter a priori. Quant à la posture de sa charge, la rônin, la trouva plutôt maladroite... Son bâton de pèlerin était calé sur son épaule gauche. Il tenait sa main droite derrière lui, sans doute pour ne pas perdre l'équilibre. L'inconscient ! Se battre à son âge !

Saya offrait un tout autre visage quand elle croisait le fer. Calme et concentrée dans le maniement des armes de jet, elle se déchaînait avec force et vice quand elle maniait le katana. Elle s'élança contre le vieux, le chargeant à son tour.

« On y est ! se dit le religieux. »

Tokusen le moine s'en retournait méditer dans les tréfonds de l'âme d'Ikoma Yukio. L'ancien bushi retrouvait ses sensations, celles qu'on acquiert tout au long d'une vie dédiée au combat. Celles qu'il faut maîtriser pour vaincre. Celles qui vous guident en un éclair pour prendre la décision juste pour ne pas mourir. La garce d'en face s'y connaissait. Le vieux lion aussi.

Son adversaire avait opté pour une charge aussi rapide que brutale. Aux yeux de l'ancien samouraï, le choix d'une telle tactique ne pouvait signifier qu'une chose : elle le sous-estimait et donc s'en repentirait.

« - Je te tiens ! se dit Saya. »

Au moment d'atteindre la distance de frappe adéquate, elle brandit son sabre au-dessus de sa tête. Son regard fut soudainement attiré par une masse sombre et rectangulaire lui arrivant en pleine face ! Elle n'eut que le temps de mettre son bras gauche devant elle, avant de ressentir un violent choc à la poitrine. Malgré la violence de l'impact, Saya garda son arme en main. À côté d'elle se trouvait la source de son désarroi… il s'agissait de la cage à oiseau ! Le moine l'avait masquée dans sa charge en la tenant derrière lui avec sa main droite. Le bougre s'était joué d'elle. Il lui avait porté le premier coup ! Sa charge brisée et son orgueil blessé, la rônin sentit une bouffée de haine monter en elle. Cette crevure de moine allait mourir… mais avant, il agoniserait longtemps !

De nouveau prête à frapper l'impudent, Saya nota, un peu surprise que son adversaire, très vif pour son âge, avait tiré profit de son avantage pour rompre la distance. Chose étrange, il ne cherchait pas à s'éloigner.

Il s'était rapproché presque à bonne portée pour un combat au sabre… - non, rectifia Saya, pour un combat au bâton. La distance était légèrement plus grande par rapport à un combat au katana. Le moine la dévisageait. Son regard soutenait le sien sans difficulté. Ses yeux comme son attitude ne trahissaient aucune émotion. L'homme dégageait une profonde impression de concentration et d'autorité.

Il campait sur ses jambes légèrement fléchies, celle de droite en avant. Vu de plus près, son bâton semblait beaucoup moins inoffensif qu'elle ne l'avait cru au départ. Ce dernier comportait à chaque extrémité une partie métallique, dont une pourvue d'une série d'anneaux plutôt épais. C'était idéal pour abîmer, voire casser, les lames de sabre. La façon dont le vieux le tenait trahissait la pratique du bō-jutsu[35]. Saya n'aimait pas ça. Néanmoins cette surprise l'excitait au plus haut point.

Celui qu'on nommait jadis Ikoma Yukio ne s'emportait pas. Surprendre l'ennemi pour lui imposer ses règles, voilà qui rééquilibrait le combat et augurait une confrontation des plus fascinantes. Le premier coup avec la cage avait fait mouche. Qu'en serait-il des suivants ?

****

En poursuivant Tae, Ryonosuke ne s'attendait pas à rencontrer sa cible au détour d'un chemin. Son employeur l'avait prévenu qu'une petite escorte serait peut-être présente. L'acompte reçu était suffisant pour sceller le destin de quiconque se dresserait sur sa route.

Saya viendrait à bout, sans difficulté aucune, de ce moine déjà âgé. Par contre, Ryonosuke se sentait

34 Sōhei : moine guerrier.

35 Le bō-jutsu (棒術) : Art martial japonais traditionnel relatif au maniement du bâton long (bō)

un peu plus anxieux pour Zetsu et Yūto. Bien que confiant dans leurs qualités martiales, il avait évalué, dès le début de l'engagement, la valeur au combat de leurs adversaires respectifs. Il comptait sur ses acolytes pour les tenir éloignés de la cible, le temps nécessaire à l'exécution du contrat.

Quant à lui, puisque le hasard ou les kamis lui livraient sa cible sur un plateau, il réglerait l'affaire d'un coup de sabre. Une fois à bonne distance, il frapperait en même temps qu'il dégainerait. Il déplorait la situation. Dommage de trancher un si joli minois.

Mais un contrat était un contrat ! Au reste, Ryonosuke se consola avec sa « morale » toute personnelle : pas de doute, grâce à sa maîtrise du iaijutsu[36], la jeune fille périrait proprement, de façon quasi immédiate. Pour ce faire, il effectuerait donc une coupe de biais de bas en haut, dite coupe de la robe de moine inversée.

La jeune samouraï-ko vit le rônin la charger. Elle lut dans son regard un mélange de froideur et de concentration. Une sensation d'angoisse lui parcourut l'échine. Sekincho se cramponna à la poignée de son katana, ce qui lui apporta un regain d'assurance. Bien qu'elle sentît l'excitation du combat monter, la jeune femme s'efforçait de maintenir sa concentration au maximum.

Afin de contrer la manœuvre de son adversaire, elle dégaina son katana sur-le-champ puis se plaça en garde lumineuse. Elle positionna sa lame sur le côté, la pointe dirigée vers le sol. De cette façon, elle ne montrait à son ennemi que la poignée de son arme tout en masquant sa longueur.

Arrivé à sa distance de frappe, Ryonosuke dégaina tout en fendant l'air !

Mais sa lame glissa sur celle, soudainement levée, de son adversaire. La garde lumineuse avait produit son effet. En bretteur expérimenté, Ryonosuke apprécia la technique. La résistance de sa cible annonçait un combat véritable et non une simple exécution. Avec un peu de chance, la gamine lui offrirait un authentique duel.

****

36 Iaijutsu connu aussi sous le nom d'Iaidō (居合術) : est avec le kenjutsu, l'une des pratiques majeures dans l'art du sabre japonais. L'iaijutsu est l'art de dégainer et de couper d'un seul geste.



Illu. Francisco Souza Aguirre

Kitsu Reiko appréciait la méditation assise à même le sol. Un peu de poussière sur son kimono de voyage lui apparaissait comme un désagrément tout à fait mineur au regard des bienfaits que lui offrait une relation un peu plus directe avec les kamis de la terre.

La shugenja ne se sentait pas apaisée. Quelque chose clochait. Les kamis sous elle tremblaient d'inquiétude. Comme si cela ne suffisait pas, l'insistance d'Ikoma Akio pour qu'elle demeurât au campement l'avait déjà mécontentée au plus haut point.

Elle ressentit d'abord cette décision comme un manque de confiance dans ses capacités, en particulier en cas de danger. Bien sûr, Reiko n'était pas une shugenja de bataille à la façon des sinistres Kuni du Clan du Crabe, rompus aux combats magiques et physiques.

Cependant, elle savait se défendre et avait déjà officié sur un champ de bataille. Réflexion faite, cette méditation lui faisait du bien. Elle remettait les choses à plat. Ikoma Akio savait ce qu'il faisait. Sur les questions militaires ou de sécurité, son avis primait. Le fait de la laisser en réserve démontrait une tactique prudente. Le garde du corps voulait éviter de l'exposer inutilement et pensait sans doute préserver l'intérêt d'Ikoma Senzo et de sa maison. Kitsu Reiko s'en voulut d'avoir cédé aux humeurs de son ego capricieux.

Une autre question la taraudait toujours. Elle s'en était d'ailleurs ouverte à Akio. Que devait-elle faire au cas où le groupe ne serait pas revenu au cours de l'après-midi ?

Ses ordres avaient été très clairs. Si les explorateurs ne revenaient pas au bout du délai imparti, il faudrait envisager le pire. Car si aucun membre du groupe n'avait pu la prévenir entre-temps, elle devrait les considérer comme probablement morts. Alors, elle rallierait et alerterait au plus vite leur daimyo.

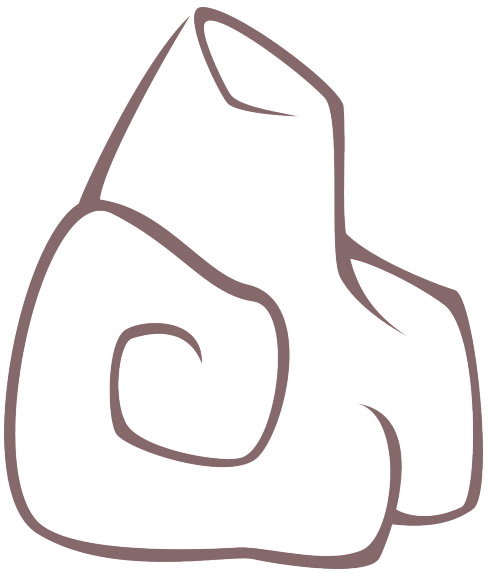
Soudain, une série de cris et de paroles inintelligibles, hachée par des piaillements aigus, vinrent rompre l'apparente tranquillité du campement.

« - Crôôôôô… Scaaark ! ÔÔÔÔ… SSSEEEECCCCOOOURRS ! Scaaark… Rhoooô… DDDANNGGEEERR ! SSEEENNSEEI ! Prrr, prrr, crôôôôô... TOOOOOKKUSSEN! »

Reiko reconnut Piko-chan, le drôle d'oiseau du moine. L'ōmu virevoltait en tous sens, comme si quelque chose l'effrayait ! Il déversait un flot incessant de paroles mélangées à ses onomatopées favorites : Crôôôôô, scaaark, prrrr et rhoooô.

Kitsu Reiko, grâce à de douces paroles, l'aide d'un peu de nourriture et de gestes lents, parvint à attirer l'ōmu, qui accepta de se poser sur son bras gauche. Tout doucement, elle le caressa tout en le nourrissant. Une fois rassasié, le psittacidé reprit son laïus, avant de reprendre son envol dans la direction par laquelle il était venu. Sans perdre un instant, la shugenja partit au triple galop. Elle savait ses amis en danger.

Illu. Gwenaelle Soullard



****

Le cœur de Miya Sekincho battait la chamade. Son souffle se faisait plus irrégulier et une insidieuse envie de vomir la gagnait. La sueur dégoulinait de ses cheveux en bataille pour lui piquer les yeux. Ses vêtements trempés lui collaient désagréablement à la peau. Ses mains devenaient moites. Elle retrouvait les sensations vécues au cours de ses entraînements au sabre… en pire.

La proximité du danger, face à son terrible adversaire, décuplait chez Sekincho une intense concentration. La jeune femme contrait aussi la redoutable technique de son ennemi grâce à la vivacité de ses réflexes. Cette débauche d'énergie l'épuisait trop rapidement.

Ryonosuke prenait du plaisir. À l'issue de leur première passe d'armes, il s'était même fendu d'un compliment. Le tueur insista sur la sincérité de son propos, en précisant qu'il n'avait pas pour habitude de railler un adversaire qu'il jugeait intéressant.

Être complimentée par un rônin, a fortiori un assassin, était insultant pour Sekincho. Elle redoubla d'efforts, ignorant depuis combien de temps durait le combat. Elle se focalisait sur son adversaire au point d'en oublier son environnement et les mises en garde de son sensei sur cette sensation d'enfermement.

Elle parait des coups puissants et variés. C'est d'ailleurs tout ce qu'elle pouvait faire. C'était une héraut Miya, pas une bushi. Elle ne maîtrisait que les gardes de base et comprit bien vite que son adversaire possédait une expérience et une science du combat supérieures aux siennes. Elle alternait les postures défensives, se risquant parfois à de timides assauts. Garder son sang-froid était la clef parce qu'à la moindre erreur, son ennemi lui infligerait le coup fatal.

Aux yeux du rônin, ce duel valait de l'or. La qualité défensive de la néophyte l'obligeait à se perfectionner. En ceci, il la remerciait intérieurement, sachant que malgré tous ses efforts, sa cible ne tiendrait plus très longtemps. Il se savait supérieur à elle et ne regrettait en rien d'affronter, pour la première fois, une héraut Miya. Il se demandait jusqu'où les techniques de son adversaire allaient le pousser. Aussi, préféra-t-il prolonger le combat. Il lui épargna la panoplie des coups vicieux pour rendre à cette Miya toute la gloire qu'elle méritait. Cependant, il fallait bien en finir. Il

accéléra le rythme du combat, histoire de pousser sa jeune adversaire dans ses derniers retranchements.

Il lui promit à voix haute une mort rapide et honorable. Trop essoufflée pour répondre, Sekincho lui jeta un regard plein de défi et d'agressivité.

Ryonosuke amorça un coup d'estoc qui menaçait la gorge de Miya Sekincho. Comme prévu, cette dernière recula d'un pas tout en écartant sa lame par un mouvement en rouleau. Avec ce geste, la Miya arrivait à se créer une ouverture pour frapper à son tour.

Malheureusement, il s'agissait d'une feinte imaginée par l'épéiste de malheur. Au lieu de se replacer en garde, Ryonosuke compta sur sa vivacité et prit le risque de se découvrir davantage. Il se baissa au maximum sur ses appuis, tout en employant l'inertie de son coup précédent afin de trancher la cuisse gauche de la samouraï-ko.

La malheureuse y avait cru jusqu'au bout ! Elle sentit d'abord le souffle de la lame sur le haut de sa cuisse. Puis la douleur, pas aussi vive qu'elle ne l'aurait imaginée, et enfin une chaleur qui coulait sur sa peau. Par réflexe, elle regarda sa blessure et en oublia le combat. Du sang dégoulinait sur sa cuisse et tachait son hakama[37].

Durant ses entraînements de kenjutsu, la frêle Miya n'avait connu que quelques bleus tout au plus. Là, c'était un vrai combat, probablement son dernier, car elle constata que l'artère fémorale de sa jambe gauche avait été tranchée et annonçait donc une mort imminente. Sous le choc, elle tituba en arrière, heurta une pierre et tomba à terre.

L'enseignement prescrivant de « faire un point de compression » lui revint en mémoire. De sa main gauche, elle appuya de toutes ses forces sur sa plaie. Un cri de douleur lui échappa. De sa main droite, elle lâcha son katana pour sortir son tanto, plus maniable. Elle coupa son obi en deux endroits et rengaina son arme. De sa main libre, elle roula la bande de tissu et comprima la plaie, tant qu'elle put, pour endiguer l'hémorragie. Elle ne pensait plus qu'à sa blessure, alors que son agresseur se tenait à quelques pas devant elle.

Celui-ci l'observait, l'air désenchanté. Le début du combat lui avait plu, mais il se rendait compte à présent de la trop grande inexpérience de sa proie. Ce n'était pas encore ce jour-là qu'il aurait la satisfaction de donner la mort après un combat acharné. Il fit un pas en avant qui fit crisser les cailloux sous ses waraji[38]. Le bruit rappela Sekincho à la réalité.

Malgré la douleur et le désespoir, Sekincho releva la tête. Elle vit le regard désabusé de son bourreau. Vu son état, l'homme n'avait nul besoin de se presser. Il se délectait de l'instant d'avant le coup de grâce. Sa moue se transformait en un rictus malsain. Le tueur se satisfaisait d'avance d'offrir le cadeau du repos éternel.

Sekincho sentit ses derniers instants. Elle pencha la tête tandis que des larmes coulèrent le long de ses joues. Des images défilèrent devant ses yeux mouillés : ses parents, son sensei, son premier amour... Elle n'entendrait plus la voix nasillarde de Piko-chan. Elle mourrait au beau milieu de nulle part, dans une terre taboue, échouant lamentablement à son gempukku. Elle n'était pas digne d'être une samouraï. Elle l'avait lu dans les yeux de son agresseur.

Quand elle vit les bras de la mort s'élever au-dessus d'elle, elle ne cria pas. Au contraire, elle retrouva sa fierté et défia silencieusement le destin d'accomplir sa sinistre besogne.

Ryonosuke appréciait cette attitude. Finalement, le soubresaut pathétique de Sekincho rendait à ce combat toute la jubilation tant désirée. Il allait abattre son katana quand soudain, une atroce douleur à la gorge se fit sentir. Il vit le ciel au lieu de Sekincho. Il ne parvenait même plus à respirer ! Ni à déglutir ! Du sang arriva dans sa bouche. Il porta instinctivement sa main à sa gorge et y reconnut avec horreur la forme d'un tanto qui s'y était logé ! Il tourna ses épaules dans le sens contraire de sa tête pour revoir Sekincho. Une main sur sa gorge, la bouche ouverte et les yeux hagards, il vit Sekincho, toujours à terre, avec son bras droit tendu. La garce pratiquait le lancer de couteau !

Dans un dernier sursaut pour survivre, Sekincho avait décoché son tanto par réflexe et avait fait mouche. Ce cher Mitsuki aurait été fier de son élève… Il n'aurait pas fait mieux.

37 Sorte de pantalon

38 Waraji : Sandales en paille plus adaptées que les geta traditionnelles par rapport au type d'environnement du combat.

Ryonosuke tenta de hurler ses insultes qui se transformèrent en pathétiques râles mêlés de crachats de sang. Il bouillait d'une rage intérieure. Maudite soit-elle ! Maudits soient tous les kamis[39] ! Lui qui avait servi la mort avec tant de zèle, voilà qu'elle prenait son dû. Quelle garce elle aussi ! Il aurait voulu crier toute sa colère, mais ce fichu tanto l'en empêchait. Son magnifique combat ne pouvait se finir ainsi ! Pas comme ça !

La dernière chose qu'il entendit fut sa longue série de gargouillis étouffés. Il s'effondra au sol. Mort.

****

Ikoma Yukio alias Tokusen se montra un adversaire coriace. L'ascèse monacale alliée aux longues marches sur les routes impériales l'avait maintenu suffisamment en forme pour faire face à une adversaire de vingt ans plus jeune que lui.

Cette surprise agaçait Saya, incapable de prendre l'ascendant sur le vieux moine. Elle réalisa la dangerosité de son opposant quand par un mouvement calculé, la partie métallique du shakujo parvint à ébrécher le tranchant de son katana.

En fin tacticien, Tokusen ne se laissait pas prendre au dépourvu aisément. Ce combat avait quelque chose de revigorant pour l'ancien samouraï. Danser à nouveau avec la mort lui rappelait plus que jamais la sensation d'être vivant.

Il s'inquiétait beaucoup pour la jeune Miya qu'il avait prise en affection. Il l'avait perdue de vue à cause de son propre combat. À un moment, il l'avait entendue crier. Il espérait qu'elle allait bien, tout comme il espérait que Piko-chan alerterait Reiko. Entre-temps, il fallait tenir et même mieux, remporter ce combat !

Sa longue expérience martiale compensait les limites physiques dues à l'âge et permettait de contrer la hargne de son adversaire. Son épaule gauche commençait à le lancer tandis que la douleur aiguë d'une crampe insidieuse engourdissait son mollet droit. Il profitait aussi de l'allonge de son bâton pour maintenir son ennemie à distance respectueuse.

Au début, il voulut la neutraliser, soit en endommageant le katana, soit en la désarmant.

Mais il se rendit à l'évidence que cela ne suffirait pas. Jamais cette rônin ne se rendrait. Aussi changea-t-il de tactique pour la blesser sérieusement avec l'extrémité du bâton. Il comptait sur l'effet multiplicateur de force. Si les Fortunes le voulaient, il parviendrait peut-être même à lui briser un ou plusieurs membres. Vaincre sans avoir à tuer s'imposait à lui depuis qu'il avait prononcé ses vœux.

Saya souffrait dans son orgueil car elle n'arrivait pas à toucher ce vieillard ridicule. Jusqu'à présent, son seul fait d'armes se résumait à un accroc dans la robe du religieux. Elle n'arrivait pas s'approcher vu que ce fichu moine savait tirer parti des atouts offerts par son arme. Il lui fallait donc casser la distance pour que sa lame le tranche en deux. Elle voyait que le vieux grimaçait de plus en plus souvent. Elle crut en distinguer la cause, probablement une douleur à l'épaule gauche à moins que ce ne fût son mollet droit trop crispé. Accentuer le rythme tout en appuyant là où cela faisait mal, voilà ce qu'il convenait de faire !

La kabukimono redoubla donc ses assauts sur le flanc gauche de son adversaire, le contraignant de cette façon à utiliser en permanence ses membres déjà endoloris. L'énergie de sa jeunesse viendrait à bout de la résistance de la vieillesse. Dès cet instant, elle se ferait un plaisir d'éventrer cette relique inutile.

Tokusen constata d'emblée le changement tactique. Il s'adapta à son tour en proposant une garde contraire. Cependant si le combat devait s'éterniser, il n'aurait certes pas de troisième épaule ou mollet à opposer.

Il n'avait plus connu ce genre de situation depuis son renoncement à la carrière des armes dix ans auparavant. Il était en nage et la fatigue musculaire s'abattait sur l'ensemble de ses membres. Cette insupportable lassitude risquait de lui faire baisser sa garde à tout moment.

Pourtant, il ne pouvait pas renoncer. Mourir au combat serait une belle fin pour un ancien samouraï. Il rejeta l'idée, la trouvant trop égoïste. On comptait sur lui. D'abord les mânes de son frère défunt. Personne d'autre que lui n'accomplirait les rituels funéraires. Puis, Miya Sekincho, si jeune et bien trop inexpérimentée. Il désirait l'aider mais Saya lui barrait le chemin.

À voir Tokusen faiblir, Saya reprit confiance. Une joie sauvage s'empara d'elle dans un rictus cruel. Saya

39 Dans L5A comme au Japon, esprits puissants et surnaturels présents dans chaque chose. Caractère sacré.

frappa pour trancher la main du moine mais ce dernier para le coup.

Elle fit alors glisser sa lame sur le bō tout en maintenant une pression vers le bas et réussit enfin à rompre la distance. Le vieil homme ne recula pas assez vite. La kabukimono profita de cette ouverture en lui assénant un puissant coup de pied frontal !

Le pauvre Tokusen, frappé en pleine poitrine, lâcha son bâton, tituba en reculant puis tomba. Le choc lui coupa le souffle. Un peu sonné, il distinguait tout de même le visage de son ennemie. Celle-ci affichait une effrayante expression de haine joyeuse, antichambre de la folie meurtrière qui s'emparait d'elle.



L'ancien samouraï reconnaissait bien là l'attitude du prédateur ou du dément prêt à jouir de la curée ! Lui aussi en avait joui bon nombre de fois. Il aurait voulu tenter un ultime assaut mais sa vieille carcasse le trahissait. Fichue vieillesse ! Avec quelques années de moins, la rebelle en face de lui aurait compris sa douleur…

Il balaya ces pensées par trop attachées à son ancienne vie de samouraï et indignes de celle d'un moine. Il accepta l'évidence. Il ne pouvait plus combattre. Il ne lui restait plus qu'à prier pour aborder sereinement le prochain cycle de réincarnation. Sans prononcer un mot, il récita les mantras de circonstance tout en soutenant le regard de son adversaire. Il signifiait dans un ultime défi à son futur bourreau que la victoire demeurerait incomplète. Jusqu'au bout son esprit n'aurait pas été brisé. Les longues ascèses passées lui permettaient de tout endurer avec une certaine sérénité, même une mort violente et inéluctable.

Saya bloqua le bras droit de Tokusen avec son pied gauche, tout en appuyant son genou droit sur sa cage thoracique. Toujours souriante, le regard exalté à l'approche de la mise à mort, elle pointa la lame de son katana vers le bas, prête à empaler sa victime.

Le moine la fixait toujours sans ciller. Il revit tous les événements importants de son existence jusqu'à sa rencontre avec la joyeuse Sekincho. Puis, une sorte de craquement se fit entendre, suivi d'une quinte de toux. Au-dessus de lui, il vit son assassin pris de spasmes et qui étouffa un cri. Il crut remarquer, l'espace d'un instant, la pointe d'un tanto en travers de sa poitrine. Le visage de Saya, si cruel l'instant d'avant, s'était figé en un étonnement d'incompréhension. Une sensation de désespoir s'empara d'elle quand elle comprit à son tour qu'une lame venait de l'empaler. Son bras lâcha mollement le katana, avant que son corps ne vînt s'effondrer à moitié sur celui de Tokusen.

Le rescapé n'aurait su dire combien de temps il était resté immobile, les jambes du cadavre de son ennemie lui barrant la poitrine. Il entendit la voix affolée de Kitsu Reiko. Il se dit que décidément, il était peut-être trop vieux pour ces bêtises.

Illu. Anna « Tasia » Demarchi

TROISIÈME PARTIE

Miya Sekincho se réveilla, emmitouflée dans la couette d'un futon. Encore très lasse, quelques souvenirs lui revinrent en mémoire. Elle se voyait encore compresser son artère et lancer son couteau avec l'énergie du désespoir. Retrouvant un peu ses esprits, elle reconnut la chambre d'invité du manoir d'Ikoma Senzo.

Elle devina, à côté d'elle, la silhouette familière de Tokusen. Le vénérable se tenait assis en position du lotus, plongé dans une profonde méditation. Ses yeux étaient clos, ses mains reposaient sur ses cuisses, appuyées sur le bas de son ventre, paumes tournées vers le haut.

La convalescente avait besoin d'être rassurée. Elle risqua un œil à l'endroit où Ryonosuke avait tranché l'artère fémorale. Une longue cicatrice s'étirait sur sa peau. Les contours atténués et l'absence de traces de suture laissaient croire à une blessure très ancienne. La jeune femme identifia aussitôt l'action d'un rituel magique de soin appelé poétiquement voie vers la paix intérieure.

Elle devait la vie à son escorte, en particulier à Kitsu Reiko. Cette pensée la fit frissonner. Par le passé, elle avait déjà assisté à des rituels funéraires de parents proches, mais jamais elle n'avait senti la mort d'aussi près. Jusqu'à son combat sur le sentier, cette notion lui paraissait un peu trop abstraite. La mort comme la vie faisaient partie du cycle de la réincarnation. Dorénavant, elle avait bien conscience de se sentir vivante puisqu'elle venait de se mesurer à la mort violente ! Elle avait connu les deux faces de la mort dont lui parlaient ses sensei : celle que l'on donne et celle que l'on reçoit.

Néanmoins, à la différence des Clans ou des Familles à vocation purement militaire, les hérauts de la Famille Miya privilégiaient la diplomatie. L'éloquence leur tenait lieu de sabre. Cependant face à une violence aussi brutale, que faire ? La réponse lui était désormais connue : tuer ou être tué. Elle en retira une grimace amère. Réussir à lire en l'autre pour mieux l'éliminer, au lieu de coopérer. Voilà qui bousculait autant son éducation que ses valeurs. Pire ! Une angoissante incompréhension s'ajoutait à ses tourments. Pourquoi ces criminels se trouvaient-ils là ? Pourquoi avaient-ils tenté de les assassiner sans autre forme de procès ?

Alors qu'elle s'abîmait dans ses réflexions, les gargouillements de son estomac la rappelèrent à la réalité... Au même moment, son compagnon d'armes sortit de sa méditation et lui adressa la parole, enthousiaste :

« - Oh, konnichiwa Miya san ! Enfin réveillée ! Avez-vous bien dormi ? Comment vous sentez-vous ? »

« - Plutôt bien, répondit-elle. Veuillez pardonner ce bruit inconvenant mais je me sens affamée ! Au fait, combien de temps suis-je restée alitée ? Dans mon dernier souvenir, je me voyais agoniser, totalement exsangue. En tout cas je suis heureuse que Piko-chan sache aussi faire le pigeon voyageur ! »

Le religieux tout sourire, l'œil pétillant de joie, acquiesça :

« - J'avoue qu'il ne cesse de m'étonner… Pour répondre à votre question, vous êtes au repos depuis trois jours. Nous vous trouvâmes très mal en point, tout près du corps de cet odieux rônin. Vous fîtes preuve d'un grand sang-froid ! Si vous n'aviez pas eu le réflexe de compresser la plaie pour ralentir l'hémorragie, la magie de Kitsu Reiko n'aurait pas pu grand-chose…

Quant à votre humble serviteur, fit-il en s'inclinant légèrement, il a bien cru sa dernière heure arrivée aussi ! Cette furie s'apprêtait à m'achever ! Heureusement, le tanto de notre courageuse shugenja la stoppa nette. D'ailleurs, en attendant votre réveil, je lui ai confié mon brave ōmu. Ils ont l'air de s'apprécier beaucoup. Je soupçonne ce petit sacripant d'en profiter. Elle le gâte trop ! »

Miya Sekincho s'amusa de cette dernière réflexion tout en poursuivant :

« - Que sont devenus Akio et Ryo face aux deux autres rônins ? La petite fille qui nous avait prévenus, comment va-t-elle ? »

Le ton du moine se fit d'un coup moins enjoué, sa mine plus sombre :

« - Nos deux bushi en vinrent à bout mais durent chacun se livrer à une lutte acharnée ! À ce propos, j'ai le regret de vous annoncer le décès d'Ikoma Akio suite à ce combat. Bien qu'ayant tué son adversaire, ce dernier l'avait mortellement blessé. Cette fois, malheureusement, la magie de Reiko s'avéra impuissante.

Bien que fort attristé, son fils Ryo m'a expliqué que c'était peut-être mieux ainsi. De cette façon le clan et sa famille considèrent que le sacrifice d'Akio rachète sa faute d'appréciation commise en laissant délibérément Kitsu Reiko au campement. »

La nouvelle affligea Sekincho qui lâcha presque dans un murmure :

« - Pauvre Ryo… le voilà désormais orphelin. Dès que je le pourrai, j'irai me recueillir sur la tombe de son père. Il ne méritait pas de mourir dans cette embuscade sordide. Au moins est-il mort en accomplissant son devoir de bushi. »

Tokusen poursuivit :

« - Je réussis à mettre la main sur la jeune Tae, encore sous le choc. En dépit de ses émotions, elle nous guida vers son village. Les eta d'Akita finirent par se montrer. Tous, bien entendu, se prosternèrent en silence. Seuls les parents de Tae prirent la parole pour nous remercier, trop heureux de retrouver leur enfant. La peur ressentie par ces malheureux demeurait palpable. Heureusement, nous arrivâmes à les apaiser.

Le plus ancien du village finit par nous raconter leur tragique histoire durant l'épidémie. Cette dernière m'émut au plus haut point, surtout lorsqu'il fut question de mon défunt frère Goemon, dont ils honorent régulièrement les mânes. Ils m'ont devancé en lui édifiant un petit autel funéraire. Puisse leur exemple m'inspirer !

Constatant la gravité de votre blessure, Kitsu Reiko invoqua les Fortunes pour vous stabiliser avant que l'on vous rapatrie au château ».

La jeune femme sentait que quelque chose gênait son interlocuteur.

« - Tokusen san, pourquoi cet air contrarié ? Je partage votre tristesse, pourtant nous nous en sommes tirés, non ? La présence de survivants, même si ce sont des eta, me semble encourageante ! N'est-ce pas la preuve que la vie même la plus modeste peut triompher de la mort ? »

Le vénérable afficha un sourire timide :

« - Miya Sekincho-sama ! Vous avez mille fois raison ! Votre famille comme vous-même avez compris que dans nombre de situations, ce qui prévaut avant tout c'est la Vie et la façon de la protéger, tout simplement. Malheureusement, tout le monde ne voit pas les choses de cette façon.

Aux yeux de certains, seules prévalent politique et réputation. Voyez-vous, je crains que les événements survenus lors de notre vérification ne mettent nos hôtes dans un embarras considérable. »

À peine, Tokusen eut-il achevé son propos qu'un serviteur vint les avertir qu'Ikoma Senzo les conviait à déjeuner. D'autres serviteurs entrèrent et déposèrent des vêtements de cérémonie neufs arborant le môn et les couleurs de la Famille Miya.

La convalescente apprécia cette délicate attention car à Rokugan, respect de l'étiquette et soin de l'apparence constituaient tout autant une arme qu'une armure. De beaux vêtements représentaient l'indispensable plumage que tout courtisan sérieux se devait de présenter en société avant qu'on ne daigne s'intéresser à son ramage !

Durant sa toilette, Sekincho médita sur les dernières paroles de son compagnon. En son for intérieur, elle pressentit qu'un autre combat l'attendait.

Mais d'où et de qui viendrait l'attaque ?

****

Le daimyo désirait donner une certaine solennité au repas. À cette fin, il l'organisa dans la partie principale du shikidai no ma, la salle de réception de son palais. S'y retrouverait l'ensemble de sa modeste cour, composée entre autres de sa famille proche, d'Ikoma Ryo et de Kitsu Reiko. Par cette initiative, il respectait l'étiquette due au rang de Miya Sekincho, tout en se souciant de sa santé.

Au cours du repas, le daimyo Ikoma Senzo présenta ses regrets à Sekincho quant à l'inqualifiable attaque dont elle avait fait l'objet. La jeune femme se montra compréhensive :

« - Ikoma-sama, s'il vous plaît, ne vous tracassez plus ! Sans votre escorte, je n'aurais point le plaisir de deviser avec vous. Veiller sur un territoire comme le vôtre n'est jamais simple. Depuis l'épidémie, il reste trop peu d'hommes pour trop de surface à surveiller. C'est une équation qu'il est parfois impossible de résoudre. Sa Majesté, tout comme le Champion d'Émeraude, en a conscience ! »

« - Je vous remercie pour vos paroles, Miya-san, répondit le daimyo. Vous fîtes preuve d'une grande bravoure et Tokusen-san d'une grande ingéniosité grâce à la complicité de Piko-chan. Fort heureusement, mon escorte a pu vous ramener au château, saine et sauve ».

Sekincho profita de cette dernière parole pour aborder un sujet délicat :

« Ikoma-sama, nos agresseurs n'appartenaient pas à la catégorie méprisable des rônins brigands ni autres claque-patins en quête de proies faciles. Nos agresseurs ressemblaient à des rônins assassins, une engeance répugnante, toujours prête aux pires exactions ! »

Ikoma Junko, l'épouse du seigneur, prit la parole à son tour :

« - Miya-san, comment êtes-vous si certaine de votre fait ? »

« Eh bien, Tokusen-san et moi l'apprîmes d'abord de la bouche même de Tae. Cette courageuse petite fille nous avertit du guet-apens en préparation. Ensuite, selon les dires des villageois, la présence des tueurs en ce lieu pourtant tabou n'avait rien de fortuit. Les assassins s'étaient installés depuis quinze jours. Ils avaient donné l'ordre aux villageois de les avertir dès l'arrivée d'une personne importante, habillée de vert et de noir : moi ! Si un habitant voulait donner l'alerte, il était éliminé. Ainsi, afin de démontrer le sérieux de leurs intentions, ils exécutèrent le simple d'esprit du village.

D'où mes questions actuelles. Pour quelle raison obscure voulait-on attenter à ma vie ? Qui serait assez fou pour oser s'en prendre à un héraut de la maison impériale ? »

Le daimyo répondit avec un ton, faussement assuré :

« Je partage vos légitimes interrogations sur la nature de vos agresseurs. Mais à moins que ces derniers ne vous aient avoué leurs véritables motifs… On ne peut être sûr de rien ! »

La réponse indignée du héraut impérial fusa :

« - Comment cela, Ikoma-sama ? Que faites-vous du témoignage des survivants du village d'Akita ? Ces braves gens n'ont aucun intérêt à mentir ! Bien entendu, ils sont… »

« - Des eta ! hurla l'épouse du daimyo. »

L'ancienne bushi Matsu ne fit aucun effort pour cacher son indignation. Elle reprit de plus belle :

« - La fatigue vous fait sans doute délirer, Miya-san ! Ces « braves gens » n'en sont pas. Ce sont des eta ! Leurs paroles, leurs actes et leur vie sont sans valeur ! Mais il est vrai que vous n'êtes encore qu'une enfant et non une adulte accomplie ! »

Miya Sekincho reçut cette réponse brutale telle une gifle. Elle commençait à mieux comprendre les mises en garde du moine. Pourtant, l'apprentie héraut conserva son calme. L'enseignement de l'école Miya l'y aidait, puis les automatismes se mirent en action. En digne représentante de la parole impériale, il lui fallait saisir les enjeux politico-diplomatiques de la situation et comprendre le point de vue de ses interlocuteurs. De là, un dialogue serait possible. Elle répondit calmement à l'épouse :

« - Ikoma Junzo-sama ! Veuillez, je vous prie, excuser ma maladresse. Je conçois combien il paraît inapproprié de mentionner le statut des villageois d'Akita à la cour d'un daimyo. Je confesse une certaine inexpérience alliée à ma déplorable émotivité. Après tout, il n'est point dans mes attributions de faire la lumière sur les véritables intentions et la nature des rônins. Je ne suis pas magistrate. »

Puis tournant sa tête vers Ikoma Senzo, elle continua d'une voix calme, presque apaisante :

« - Comme vous le savez, ma mission consiste à rédiger un rapport sur la situation du bourg tabou d'Akita. Je me dois d'établir un compte-rendu objectif. Je mentionnerai donc la tentative d'assassinat des rônins. Ce rapport sera transmis à mon maître, à votre daimyo de Clan et au Champion d'Émeraude, qui inclura cette donnée dans un rapport global consacré à l'état actuel de l'Empire.

Une fois achevé, ce rapport sera lu et commenté à Sa Majesté impériale ainsi qu'à son conseil. L'Empereur, avec l'aide des daimyos des Clans Majeurs, déterminera quels territoires seront à tout jamais abandonnés car frappés de tabou, et à l'inverse, ceux qui seront exploités de nouveau. À terme, un calcul précis des ressources agricoles par région permettra d'estimer le montant des taxes revenant au trésor impérial.

Je vous demande donc, très humblement, au nom de mon seigneur, daimyo de la très honorable Famille Miya, voix et oreille de Sa Majesté impériale, votre avis quant à l'avenir d'Akita. Maintenez-vous le tabou ? »

Le seigneur Ikoma Senzo resta un moment silencieux avant de répondre d'un air grave :

« - Miya-san, vous ferez savoir à votre très illustre et très honorable seigneur qu'au vu des renseignements qui m'ont été rapportés, suite à votre courageuse expédition, il ne me semble plus nécessaire de maintenir un quelconque tabou.

Néanmoins, votre maître comprendra aisément que ma décision ne sera pas immédiate. Il reste quelques détails à régler. »

« Bien, Ikoma-sama ! Je transmettrai la nouvelle à mon daimyo. Cependant, vos dernières paroles paraissent un peu énigmatiques. Veuillez pardonner mes questions qui seront aussi celles de mon daimyo. Pour quelles raisons refusez-vous de lever tout de suite ce tabou ? Quels sont les détails à régler ? »

Le daimyo trancha sur le ton de l'évidence.

« - Ma foi, c'est pourtant simple ! Pour faire revenir les heimin, je dois veiller à ce que tout rentre dans l'ordre, tant sur le plan spirituel que physique. Il faudra procéder à une purification complète du village ainsi que des terres alentour. »

« - Oh ! Je comprends mieux, Ikoma-sama ! C'est en effet une très sage décision ! Je gage qu'avec le concours de l'honorable Kitsu Reiko et du vénérable Tokusen, les rituels seront accomplis avec sérieux, autorisant un rapide retour à la normale. »

La voix du daimyo se fit doucereuse :

« - Tout juste. Néanmoins vous semblez omettre un point important. Nous ne pouvons pas limiter cette obligation de purification au seul aspect spirituel. Les terres et le village recevront les bénédictions adéquates mais qu'en est-il de l'aspect plus… physique ? C'est pour cette raison que tous mes samouraïs et hommes de troupe se chargeront de cet aspect ! »

Miya Sekincho sentit un goût amer lui remonter jusqu'au palais, tandis que les paroles sibyllines de son hôte la mettaient mal à l'aise. Elle ne dit rien, laissant Ikoma Senzo poursuivre son explication.

« - Pour que les paysans puissent revenir sans trop de crainte en raison du passé de l'endroit, il est de mon devoir, en tant que seigneur de ce domaine, de leur assurer un accès débarrassé de toute souillure spirituelle et de toute maladie. J'ordonnerai de brûler les maisons occupées par les familles eta qui profitèrent de l'épidémie pour s'y installer indûment !

En outre, ces êtres impurs se verront accorder une mort rapide, par égard à leur conduite méritoire durant l'épidémie. »

La jeune femme n'en croyait pas ses oreilles. L'attitude aussi inhumaine qu'inattendue du daimyo la laissa coite. Encore sous le choc, elle ne parvint à bredouiller que quelques mots :

« - Enfin… Que… Ikoma-sama… Je crains de ne pas comprendre le motif justifiant votre décision ».

La voix désormais un peu paternaliste, le daimyo poursuivit :

« - Il est de mon devoir que les choses demeurent ce qu'elles ont toujours été, afin que l'harmonie règne à nouveau. De cette façon, aucun doute ne pourra subsister quant au caractère loyal et sain des récoltes issues de ce domaine. »

Son épouse s'empressa d'ajouter avec enthousiasme :

« - Au comble du malheur, notre monde s'est retrouvé à l'envers depuis bien trop longtemps ! Les eta ont habité les demeures des heimin. Mais grâce à la sagesse de mon mari, à votre courage, Miya-san, et à celui de ses valeureux serviteurs, tout rentrera dans l'ordre ».

Miya Sekincho ressentit de nouveau le flot tumultueux des sensations contradictoires. Une puissante émotion de colère montait depuis les tréfonds de son âme. Jamais elle ne laisserait ces eta mourir après les souffrances qu'ils avaient vécues ! Au lieu de laisser exploser ses sentiments, elle puisa dans cette énergie pour contrecarrer les plans du couple seigneurial.

D'apparence calme, elle répondit :

« - Que vos Seigneuries soient remerciées pour l'éclairage qu'elles viennent de m'apporter. Je vous remercie également pour le compliment dont vous m'avez fait part. Vos sages paroles m'ont rappelé l'indiscutable respect que le noble Clan du Lion attache aux vertus Chugo et Meyo (Devoir et Honneur).

Je n'ignore pas non plus votre attachement aux vertus Makoto (Sincérité) et Gi (Honnêteté). Ces vertus sont hautement prisées par ma famille puisqu'elles incarnent les fondements moraux de sa mission. En effet, jamais le peuple de Rokugan, du plus puissant jusqu'au plus humble, ne doit douter de la parole impériale ni de ceux qui ont l'honneur de la transmettre.

Il ne fait aucun doute que l'escorte qui m'accompagna prit ses responsabilités face aux rônins. Je loue comme tant d'autres avant moi la vertu Yu (Courage) qui anime le cœur des valeureux membres du Clan du Lion. J'ai également pu constater votre adhésion à la vertu Rei (Courtoisie) grâce à vos délicates attentions et au festin préparé.

Moi, Miya Sekincho, je me dois donc de parler à cœur ouvert, comme le veulent les traditions de ma Famille.

Le pertinent constat que vous avez émis à propos de la situation de l'Empire en général et celle du hameau d'Akita en particulier ne souffre aucune discussion.

Néanmoins votre solution tranchante et pragmatique, bien que conforme au Devoir et à l'Honneur, omet, veuillez pardonner mon outrecuidance, une autre vertu essentielle du Bushido. »

« - Laquelle, Miya-san ? l'interrompit sèchement Ikoma Senzo ».

Imperturbable, la jeune femme poursuivit d'un ton égal.

« - Cette autre vertu se nomme Jin (Compassion) ! À ce sujet, les paroles de mon sensei, l'honorable Miya Nobushige, me reviennent à l'esprit : un pouvoir faible qui confond compassion et complaisance se nomme anarchie. Un pouvoir fort qui néglige la compassion se nomme tyrannie.

En définitive, complaisance et tyrannie sont l'avers et le revers d'une même pièce. Quel que soit le côté où cette dernière tombera, les faibles souffriront puis viendra le tour des forts, parce que tous, nous sommes comptables des actes qui régissent notre karma. »

Miya Sekincho reprit calmement sa supplique.

« - Je dépose à vos pieds, en toute humilité, ma requête. Au nom de la Compassion, vertu qui distingue le samouraï de la brute avide de pouvoir, veuillez, s'il vous plaît, épargner les quelques eta survivants ! Ils n'auront qu'à récupérer leurs anciens logis. Être en vie et récupérer un toit sera suffisant pour qu'ils se taisent et vous restent loyaux ».

Les visages du daimyo et de son épouse se durcirent davantage. La tension devenait palpable au fur et à mesure de la discussion. Tokusen admirait tour à tour le courage, l'éloquence et la maturité de la jeune femme. L'inquiétude du bonze grandissait à mesure que la discussion tournait au dialogue de sourds. Jusqu'où cela irait-il ? Dans quel genre de combat Miya Sekincho s'engageait-elle ? Le religieux n'y tenait plus, il devait l'aider !

Comme au temps où il parcourait les champs de bataille de l'Empire, son esprit se mit à analyser froidement la situation. Il tentait de déchiffrer les intérêts du couple Ikoma. D'expérience, il se doutait qu'aucune des deux parties ne céderait aux arguments de l'autre. Il écouta donc attentivement les paroles du daimyo pour élaborer un plan.

« - Un eta n'a aucune valeur ! rétorqua le daimyo. Son intonation trahissait un irrépressible sentiment de colère contenue. Pourquoi vous en soucier ? »

« - Dites-moi, Miya-san, ajouta perfidement l'épouse du seigneur, lorsque vous cheminâtes jusqu'à notre domaine, avez-vous pris bien soin, telle une nonne zélée, de veiller à ne point écraser chaque insecte insignifiant sur votre passage ? »

Quelques ricanements de la cour se firent entendre. Sekincho continua sans se troubler, esquissant un léger sourire tout en scrutant, l'air de rien, le reste de l'assemblée.

« - Dame Ikoma-sama, mes compliments pour l'implacable lucidité de votre remarque ! J'ai croisé des courtisans du Clan du Scorpion qui se damneraient pour une boutade comme celle-ci ! Car il est vrai qu'ils ne sont pas réputés pour accorder une grande valeur à une vertu comme la Compassion, à l'inverse d'autres Clans.

Quant aux insectes, j'ai bien dû en tuer une quantité considérable. Les dieux dans leur grande sagesse me jugeront peut-être pour ce manque d'égard envers des vies que beaucoup jugent insignifiantes.

Malgré tout, j'ai foi dans leur compatissante compréhension de mes péchés involontaires. Je gage qu'ils n'oublieront pas non plus que les humains et le peuple des insectes sont tellement dissemblables, qu'une parfaite cohabitation n'est hélas accessible qu'à des êtres d'exception, à l'image des « nonnes zélées » que vous avez mentionnées.

Il est vrai que je n'ai jamais entendu, à l'orée d'un bois, un insecte me prévenir de vive voix qu'un danger me menaçait. Quant aux insectes capables d'honorer un bienfaiteur disparu par des prières quotidiennes et la construction d'un monument à sa mémoire, je n'en ai entendu parler que dans les contes.

Par contre, des êtres certes jugés impurs, mais à l'apparence humaine, capables de risquer leur vie pour m'avertir d'une menace et d'honorer un mort qui sut se montrer compatissant à leur endroit, j'en connais tout près d'ici ! »

La réplique fit mouche dans l'assistance. Une série de murmures accompagnait çà et là des exclamations vite étouffées. Si le daimyo restait de marbre, pour son épouse, il en allait différemment. Cette dernière transpirait, tout en émettant un souffle de plus en plus rauque comme si elle s'apprêtait à mener un assaut sabre au clair.

Dame Ikoma Junko laissait la colère monter en elle. De toute façon, en tant qu'ancienne bushi de la famille Matsu, elle n'avait nullement l'intention d'être diplomate. Sans l'obligation imposée par son rang et les retombées politiques, elle n'aurait point



Illu. Irwin Piot

hésité à provoquer en duel la petite effrontée en face d'elle. Sa victoire aurait tôt fait de faire ravaler à cette impertinente ses remarques moralisatrices ! Une telle impudence, famille impériale ou pas, devait être châtiée ! Puisque la gamine geignarde aimait tant les eta et autres vermines, Junko la mit au pied du mur. D'une voix forte et bizarrement maîtrisée, Ikoma Junko ironisa :

« - Miya Sekincho ! Quelle magnifique plaidoirie ! De belles paroles dégoulinantes de bons sentiments ! Ainsi vous en appelez au Bushido et aux sept vertus qui doivent inspirer le cœur et l'esprit d'un samouraï. Vous avez raison de nous les rappeler. Elles ne doivent jamais quitter nos âmes !

Nonobstant, votre supplique me semble bien creuse, à la limite de l'abscons. Il y manque un élément essentiel, jeune fille. Vos jérémiades manquent d'actes ! Le Bushido ne peut s'exprimer autrement que par l'action. Donc, si vous les aimez tant ces êtres impurs, quelle preuve d'amour comptez-vous leur témoigner, hein ? Quel acte allez-vous accomplir ? »

Tokusen déplora cette manœuvre vicieuse. Sekincho devait choisir entre deux options aussi funestes l'une que l'autre. Renoncer à défendre la vie de ces malheureux parias et ainsi perdre la face ou accepter de…

« - Faire seppuku ! révéla Sekincho. C'est bien ce que vous attendez, Ikoma-sama, mon sang comme ultime argumentaire ! Je reconnais là tout l'orgueil du Clan du Lion ! Quand on y pense, il s'agit bien du seul acte qui me paraît à la hauteur de l'enjeu et que, je sais, vous respecterez ».

Elle s'adressa ensuite à Ikoma Senzo :

« - Je suis prête à verser mon sang. Mais dans ce cas, choisirez-vous la Compassion en laissant la vie sauve aux eta, ou bien la fidélité aveugle à votre vision du devoir en brûlant tout le village et ses habitants avec ? Dans ce dernier cas, vous n'ignorez pas ce que cela implique… »

Un brouhaha de stupéfaction traversa l'assemblée. Tokusen non plus n'en revenait pas. Il se retint de siffler d'admiration devant l'audace et l'assurance de la jeune fille. Pour l'ancien guerrier qu'il était, la petite Miya écrasait bien des samouraïs de sa connaissance. En une ultime parole, elle avait encore retourné la situation à son avantage. Un avenir de seppuku se dessinait dans les positions de chacun.

L'esprit de Tokusen était en ébullition. Lui aussi avait vu l'impasse tragique des seppuku. Ce futur ne servirait à personne. Au contraire, il ferait naître une source de discorde entre le Clan du Lion et la Famille Miya. Ce serait un parfait boutefeu pour de nouveaux brasiers au cœur d'une contrée à peine remise de ses ravages.

Tokusen fit une courte prière aux kamis et à Shinsei. Puis, il se lança comme l'ancien guerrier qu'il avait été jadis dans une action désespérée, mais dont le succès pourrait peut-être renverser le cours des événements. Dans l'interdit ambiant, le moine s'avança vers le couple seigneurial sur les genoux. Il s'inclina avec respect et prit la parole de façon à ce que toute la cour pût l'entendre :

« - S'il vous plaît ! Que vos Seigneuries veuillent pardonner l'impolitesse d'un vieux religieux, un peu fruste. Je sollicite très humblement quelques instants d'attention. »

Tous restèrent muets de surprise face à l'intervention du bonze. Après un bref moment, Ikoma Senzo invita Tokusen à s'exprimer.

« - Nobles membres de cette assemblée ! déclara Tokusen. Certains parmi vous trouvent peut-être le comportement de la jeune Miya Sekincho impertinent voire pire. Elle est attachée à la vertu Jin, à

l'image des membres de sa famille, tout comme le couple seigneurial honore les vertus Chugo et Meyo, chères à leur Clan.

Dès lors, comment concilier différents aspects du Bushido, dont les applications, en fonction des traditions respectives de chaque Clan, peuvent devenir sources de contradiction voire de discorde ? Pour que le pur et l'impur demeurent harmonieusement à leur place ?

Mes seigneurs, quelle que soit la décision que vous prendrez, elle engagera l'honneur de l'ensemble de votre Clan. D'une façon ou d'une autre, nul n'échappera aux rumeurs, aux suspicions et à la médisance. Voici pourquoi.

De votre côté Ikoma-sama, si vous affichez un respect trop sourcilleux du Devoir et de l'Honneur, Miya Sekincho fera seppuku pour défendre son point de vue et la vie des eta. Le sacrifice de l'actuelle apprentie héraut impériale vous prouvera a posteriori où était en réalité la voie de l'honneur. Il aura également pour conséquence de valider le gempukku de Miya-sama, bien que sa mort empêche Rokugan de se doter d'une samouraï honorable. Face à cette double tragédie, votre manque de discernement sera connu et, pour racheter les paroles belliqueuses de votre épouse, initiatrices de la situation, vous devrez, à votre tour, faire seppuku. Ainsi votre mépris de la Compassion sera racheté et le Clan du Lion ne sera pas taxé de brute sans cœur et sans cervelle.

De votre côté, Miya-sama, vous avez grand cœur ! Beaucoup de soi-disant sages pourraient en prendre de la graine ! Bien qu'à titre personnel je trouve votre comportement admirable, je crains qu'il ne sauve personne. Les eta n'ont aucune valeur humaine aux yeux de la très grande majorité rokugani. C'est bien la raison pour laquelle vous invoquez la vertu de la Compassion. Hélas, le temps nous fait défaut pour changer les mentalités dans notre société traditionaliste. J'oserais même affirmer qu'aller à l'encontre des mœurs risquerait de ternir la réputation de votre Famille en semant les germes d'un conflit entre la prestigieuse Maison impériale et le puissant Clan du Lion ! Vouloir poser une première brique est noble mais au vu de la situation, personne ne voudra bâtir le reste de la maison.

De mon côté, je trouve que la tragique ironie de cette affaire réside dans le fait que chacune des parties a raison ! En effet, Bushido et traditions sont très souvent liés et vos arguments se valent l'un et l'autre. Par conséquent je comprends très bien que nul ne peut ni ne souhaite reculer par peur de perdre la face ! Personne ne veut renoncer à ce qu'il est et aux valeurs qu'il représente. C'est un exemple d'intégrité partagée qui mène hélas tout droit à la mort d'honorables samouraïs. Ce conflit est contraire à l'Ordre Céleste ».

Tokusen perçut le regard courroucé d'Ikoma Junko. Il se préparait à encaisser une volée d'insultes, lorsque l'époux de cette dernière prit la parole sans hausser le ton.

« - C'est une analyse de la situation des plus pertinentes ! Cependant, poser le problème ne signifie pas le résoudre ! Au point où nous en sommes, les sermons pontifiants sont inutiles. Si vous n'avez pas de solution, mieux vaut garder le silence ».

Le vénérable moine sentait poindre en lui cette étrange jubilation mêlée d'angoisse qu'il avait déjà ressentie lorsqu'il appliquait l'une de ses tactiques. Sur un goban[40] ou sur un champ de bataille, cela ne faisait aucune différence. Tokusen influerait sur le point de bascule d'un affrontement, afin d'en devenir le maître. Du moins, il l'espérait.

« - Merci pour l'attention que vous daignez m'accorder, reprit le moine. Si chacune des deux parties souhaite sincèrement trouver une issue honorable, elles devront se mettre d'accord sur un compromis hautement symbolique.

Il suffirait, Ikoma-sama, que vous expliquiez à vos suzerains que vous souhaitez céder la gestion du village d'Akita et des terres attenantes à une partie tierce. Cette cession serait un don au culte d'Ebisu appartenant à la Confrérie de Shinsei. Nous autres, religieux de la Confrérie, ne sommes pas soumis aux mêmes interdits dans nos relations avec les eta.

Le clergé d'Ebisu aurait toute autorité sur la gestion d'Akita, excepté la charge militaire. Il paierait à votre Seigneurie la solde des gardes grâce aux profits générés par la gestion desdites terres. Une telle décision de votre part, Ikoma-sama, passera non pour un acte de faiblesse mais pour la parfaite illustration du fameux stratagème : « jeter une brique pour gagner un morceau de jade ». En effet, il faudra des années avant que ce misérable hameau soit repeuplé et apte à produire des récoltes suffisantes.

40 Goban : plateau sur lequel on joue au go. Il comprend, en général, une grille de 19x19 lignes.

Par conséquent, à brève échéance, il ne pourra générer de revenus convenables. Par contre, en cas de donation, il est fort possible que la Confrérie consente au versement immédiat d'une avance de la solde des gardes.

Le montant serait certes plus modeste que ce que rapporterait en temps normal le paiement en nature de l'impôt issu des terres, mais son honorable origine ne saurait souffrir du moindre doute. En outre, votre Clan garderait un contrôle physique de ses frontières.

La donation de ce village équivaut à « une brique ». C'est un sacrifice bien modeste pour acquérir à court terme « un morceau de jade ». J'entends par là les conséquences politiques bénéfiques pour votre famille et votre Clan. Ce don vous accordera un immense prestige aux yeux de l'Empereur, premier protecteur de la Confrérie de Shinsei !

Sans vouloir paraître présomptueux, je pense qu'Ebisu, la Fortune du Travail honnête, sera sensible à votre geste. Je rappelle humblement à cette noble assemblée que le culte d'Ebisu est l'un des plus répandus dans l'Empire. Son soutien n'est pas un avantage à négliger ! ».

Le moine avait terminé son propos. Il s'inclina humblement puis reprit sa place. Un lourd silence pesait. Tous étaient suspendus aux lèvres closes d'Ikoma Senzo.

Le visage de ce dernier laissait voir une intense réflexion. D'un coup, sa tête partit en arrière, emportée par un puissant éclat de rire ! Le daimyo relâchait la tension, ce qui éberlua son épouse et le reste de sa cour.

« - Ha ha ha ! riait le daimyo. Vous êtes bien à la hauteur de votre réputation ! La description que votre défunt frère fit de vous était bien en dessous de la réalité. Je déplore réellement de ne pas avoir combattu à vos côtés quand vous serviez notre Clan.

Faire reposer votre compromis sur le dix-septième stratagème, « jeter une brique pour gagner un morceau de jade », voilà qui est sacrément bien vu ! Les Fortunes vous ont inspiré, c'est indéniable. Vous m'avez convaincu. Votre honorable proposition allie avec harmonie le cœur et la raison ! Qu'il en soit ainsi…

Miya-san, voudrez-vous bien m'accompagner avec le vénérable Tokusen à Kyuden Ikoma ? Je présenterai le compromis au daimyo de la Famille Ikoma et à l'ensemble du Clan du Lion. »

Miya Sekincho s'inclina avec joie, pleine de reconnaissance et de satisfaction personnelle.

****

A Kyuden Ikoma, Miya Sekincho assista aux négociations du compromis, en qualité de témoin et de garante des clauses échangées entre le Clan du Lion et de la Confrérie de Shinsei. Elle s'initiait aux aspects les plus austères, mais nécessaires, de la diplomatie. Au bout de quelques mois, les termes du compromis furent signés. Les eta étaient sauvés et personne ne perdait la face.

Le sensei Miya Nobushige convoqua par la suite Sekincho à la capitale Otosan Uchi dans l'ambassade de la Famille Miya. Miya Sekincho remporta brillamment son gempukku, grâce à son action envers les parias d'Akita. Elle ressortait de cette épreuve renforcée, assagie et plus décidée que jamais à porter la parole impériale. La désormais Héraut Miya adulte reçut une récompense supplémentaire. Le daimyo de la Famille Miya lui confiait la charge prestigieuse de la Bénédiction Miya, l'œuvre humanitaire de Rokugan. Sekincho ressortit de sa cérémonie toute joyeuse. Elle avait hâte d'annoncer la nouvelle à Tokusen et Piko-chan, restés dans la partie extérieure de la capitale. Le statut du moine ne lui permettait pas d'assister à la cérémonie du gempukku.

Mille choses se passaient dans la tête de Sekincho. Elle se repassait le déroulé de ses actions à Akita et de leur heureux dénouement à Kyuden Ikoma. Elle se projetait dans sa charge de responsable de la Bénédiction Miya. Bientôt, elle devrait recruter de jeunes samouraïs capables d'aider les populations les plus démunies.

Malgré l'euphorie du moment, la même question la taraudait. Qui avait osé commanditer son assassinat ? À sa grande déception, elle savait qu'elle n'obtiendrait jamais la réponse. Lors de la rédaction du compromis et de son rapport officiel, il fut convenu avec son sensei Miya Nobushige de ne pas mentionner sa tentative d'assassinat. C'était là le prix à payer pour que les eta du village puissent vivre.

Cependant, Nobushige avait promis à Sekincho de mener une enquête discrète sur cette ténébreuse affaire. Il voulait ainsi rassurer la jeune adulte et l'encourager à passer à autre chose, car il savait bien que les maigres indices auraient peu de chance de conduire au coupable.

ÉPILOGUE

Otomo Shingen attendait la venue de son ami Otomo Kyokai dans un des pavillons de thé du palais de la famille Otomo. Ils avaient noué depuis l'enfance une amitié sincère créée au gré des bons et des mauvais moments.

Otomo Kyokai n'avait pas eu une jeunesse facile. Très tôt, la cour impériale avait exigé qu'il tînt son rang car du sang de la dynastie Hantei coulait dans ses veines. Dès sa naissance, il s'était retrouvé piégé dans une sorte d'ambiguïté sociale. Il était d'un lignage bien trop éloigné dans la généalogie de la famille impériale pour régner un jour, et en même temps trop prestigieux pour prétendre à une vie tranquille de simple courtisan. Pour lui, l'ambition n'était pas un désir, c'était une obligation. Kyokai comprit très tôt que ses aspirations personnelles ne comptaient pas le moins du monde. Son enfance fut difficile. Autant craint que jalousé, nouer une amitié un tant soit peu sincère fut une gageure pour lui. Il y parvint seulement avec Shingen.

Cet ami était issu d'une alliance entre deux membres mineurs des familles Otomo et Kakita. Lui aussi connaissait les affres d'une situation sociale compliquée.

Son père, Otomo Saburo, se trouva fort déçu lorsqu'il apprit, peu de temps après son mariage, qu'une partie des quelques terres constituant la dot de son épouse du Clan de la Grue ne lui reviendrait pas, pour cause de guerre. La fortune des armes avait permis au Clan du Lion de faire main basse sur quelques parcelles de terre du Clan de la Grue, dont celles appartenant à la dot. Au sein de la cour impériale, certains considéraient cet état de fait comme une forme de déclassement social.

Le hasard permit la rencontre entre Otomo Shingen et Otomo Kyokai. Très complices, ils firent les quatre cents coups. Depuis des années, malgré les aléas de leurs devoirs, Shingen et Kyokai s'arrangeaient toujours pour se ménager des instants bien à eux. Avec le temps, Shingen pouvait s'enorgueillir de sa réussite sociale. Il occupait désormais un rang des plus enviables, mais comparé à celui de son ami d'enfance, il demeurait modeste. Au sein du microcosme de la cour Impériale, les initiés considéraient Otomo Kyokai comme la dixième ou onzième personne la plus importante de la famille Otomo. Une place qu'il ne devait pas uniquement à son prestigieux lignage.

Un bruit tira Otomo Shingen de sa rêverie. L'un des panneaux coulissants du pavillon de thé s'ouvrit doucement sur la fine silhouette d'Otomo Kyokai. Une fois rentré, Kyokai referma la cloison pour faire face à son vieux compagnon. Comme à son habitude, il portait des habits de cour d'une élégante sobriété. Kyokai possédait le visage un peu osseux d'un ascète, assorti de traits d'une grande finesse. Cette impression semblait renforcée par les rides que le temps commençait à creuser sur son front et par les légères poches sous ses yeux. Son regard, comme le reste de son attitude, ne laissait rien transparaître de ses émotions. Toujours silencieux, les deux amis se saluèrent.

Kyokai commença le rituel présidant à l'accomplissement de la cérémonie du thé. Cette dernière dura étonnamment à peine deux heures, suivie d'une brève conversation qui tourna autour des sensations de chacun lors de ce moment de méditation partagée. C'est au moment où Otomo Shingen s'exprima sur la qualité du thé que la discussion prit un tour étrange.

« - Ce thé est un véritable koicha[41] avec sa texture épaisse alliée à un arôme plein de force, commenta Shingen. Je ressens d'abord une saveur astringente, un peu amère. Une fois cette première sensation passée, la bouche et le reste du corps se sentent apaisés. Comment s'appelle-t-il ? »

Otomo Kyokai s'inclina très légèrement en guise de remerciement et prit la parole à son tour :

« - La finesse de votre palais a su capter tout ce que je souhaitais faire ressentir avec ce thé puissant. Il se nomme Vérité ! Amer en bouche pour commencer puis apaisant pour conclure. »

41 Koicha (**濃茶**) : Le thé épais. Il existe deux types de Matcha (thé) : Usucha et Koicha. L'Usucha est le produit de tous les jours et a une consistance moins épaisse. Le Koicha est le Matcha utilisé pour la cérémonie du thé ainsi que pour d'autres occasions particulières. Lorsqu'il est servi dans une cérémonie du thé, l'atmosphère entre l'hôte et les invités est plus intime puisqu'un même bol est partagé par les participants. On le fabrique avec les feuilles d'arbres de plus de 30 ans (en moyenne, les feuilles sont ramassées sur des arbres de 70 ans). Le thé épais a en effet un aspect sirupeux, presque pâteux, qui n'est pas sans rappeler celui d'une belle peinture verte. (source : http://zazen-rouge.over-blog.com)

Shingen esquissa un sourire.

« - Félicitations ! Vous avez réussi à donner une brillante définition de la vérité à travers ce simple breuvage ! »

« - Dōmo arigatō gozaimasu ! Je n'ai cependant aucun mérite. Les plantes sont par nature une matière plus simple… plus honnête à travailler que les paroles. Un thé raconte toujours une histoire. Jamais il ne mentira. Par contre pour écouter son histoire, la ressentir et la comprendre, il faut une complète disponibilité de l'esprit.

Les humains racontent aussi des histoires. Leurs paroles comme leurs pensées ou bien leurs sentiments en sont les matières premières. Par contre, à l'inverse du thé, leur honnêteté et leur fiabilité sont-trop souvent sujettes à caution. Les gens racontent presque toujours une histoire qui très souvent sera un mensonge. Le pire est qu'ils ne le réalisent même pas. Car il faut bien l'avouer, nous aimons d'abord nous mentir à nous-mêmes.

En dépit de cette déception chronique, je m'efforce inlassablement d'offrir à mes interlocuteurs, comme avec le thé que je prépare, la même attention. À ce propos, j'ai eu récemment le privilège d'écouter une histoire dont la saveur m'a rappelé celle du koicha que je vous ai servi. »

Otomo Shingen appréciait la conversation de son ami. Leurs échanges s'avéraient toujours féconds. Pourtant, quelque chose commençait à le déranger. Son instinct devenait-il complètement biaisé au point de souffrir d'une méfiance maladive ? Affichant une apparente équanimité, il répondit sur un ton presque badin :

« - Cher ami, voilà des paroles pleines de sagesse dignes d'un moine. J'espère que vous ne comptez pas prononcer vos vœux, vous êtes… Enfin, je devrais dire, nous sommes encore trop jeunes pour faire notre inkyo. Alors quelle est donc cette histoire qui vous a tant touché ? Je brûle de l'entendre. »

Kyokai but une gorgée pour s'éclaircir la gorge et continua son récit :

« - Il y a six mois, je fus convié à la cérémonie de gempukku de la Famille Miya. Un événement d'apparence très sobre mais non dénué d'une certaine ferveur. À force de libations, on se laisse séduire par l'atmosphère ambiante. Pour quelqu'un dans ma position, c'est plutôt reposant.

La tradition de cette famille impose au prétendant jugé le plus méritant lors de son épreuve de



gempukku de raconter son passage à l'âge adulte devant le jury. L'heureux élu se voit aussi confier la charge de la fameuse Bénédiction Miya. Un grand honneur !

Cette année, la responsabilité échoit à une remarquable samouraï-ko du nom de Miya Sekincho. Elle est disciple du très honorable Miya Nobushige, que vous connaissez, je crois. Bref, son récit fut aussi touchant qu'intéressant. D'ailleurs, vous êtes un peu à l'origine de ses mésaventures ! »

Shingen ne put réprimer un froncement de sourcils, signifiant son incompréhension. Kyokai le remarqua tout en poursuivant :

« - Pour l'épreuve de son gempukku, la demoiselle reçut l'ordre de mener une reconnaissance dans un hameau tabou appelé Akita situé sur les terres du Clan du Lion, non loin de la frontière avec le Clan de la Grue.

Sa mission, vous êtes bien placé pour le savoir, consistait à vérifier la présence d'éventuels survivants et la possibilité de lever le tabou prononcé lors de la dernière épidémie. C'est une habile décision pour contrôler si les champs frappés de tabou restaient bien en quarantaine. Car certains daimyos resquilleurs profitaient de ce prétexte pour déclarer que leurs terres demeuraient inexploitées alors qu'elles ne l'étaient plus depuis des années ! C'est autant de temps où ces daimyos n'ont pas versé une fraction de leur impôt au Trésor Impérial. Le manque à gagner est monumental.

Bien entendu, un peu partout dans l'Empire, nombre d'apprentis hérauts Miya accomplirent ce

Illu. Francisco Souza Aguirre

genre de mission. Nonobstant, l'histoire de Miya Sekincho s'avéra digne d'un conte. »

Shingen rebondit sur la dernière remarque, d'un ton un peu agacé.

« - Je ne vous comprends pas ! Vous dites que le récit de cette jeune femme serait une sorte de conte alors que l'instant d'avant, vous vantiez sa sincérité autant que sa franchise, en m'abreuvant de la métaphore sur le thé ! »

Son interlocuteur affichait un sourire impassible.

« - Vous avez raison de souligner cette apparente contradiction. Mais laissez-moi poursuivre. Vous allez comprendre. »

Kyokai exposa la version officielle du récit telle que Miya Sekincho l'avait racontée. Il fut question de la rencontre avec le vénérable Tokusen et du terrible combat contre les rônins. Sekincho mentionna vaguement une poignée de survivants qui ne tarirent pas d'éloges sur les œuvres altruistes de Kitsu Goemon, défunt frère de Tokusen. C'était un bel exemple de courage et de dévotion accompli par un shugenja envers les plus malheureux. L'action de Tokusen fut aussi citée en exemple. Kyokai raconta la construction du monument funéraire à la gloire du défunt Kitsu Goemon et le combat aux côtés de la jeune Miya.

En guise de conclusion, Kyokai s'émerveilla du geste pieux, courtois et magnanime du Clan du Lion. Ce dernier accordait la gestion et la jouissance du village d'Akita et des terres alentour au culte d'Ebisu. Grâce à ce don à la Confrérie de Shinsei, le Lion honorait la puissance religieuse placée sous protection impériale.

Une fois le récit achevé, Otomo Shingen reprit la parole :

« - Édifiante histoire en vérité ! Je savais pour la donation mais je ne connaissais point l'ensemble des détails. Voudriez-vous remettre en cause la véracité de son récit ? »

« Nulle intention là-dessus. J'ai toute confiance dans la véracité des dires de Miya Sekincho. Pourtant, je soupçonne qu'elle ait menti par omission. La vérité servie manquait d'amertume à la première gorgée et les suivantes n'ont pas provoqué chez moi de sentiment d'apaisement. Au contraire, cela a suscité encore plus de questions.

Alors, je n'ai pas pu m'en empêcher. J'ai commencé ma petite enquête, l'air de rien. Je me suis rapproché du daimyo de la Famille Miya. J'ai aussi longuement discuté avec son vassal Miya Nobushige. J'ai l'impression très nette qu'il vous déteste depuis que vous avez suggéré, au conseil impérial, d'employer des apprentis hérauts dans le but de sonder les territoires de l'Empire soumis au tabou ou à la quarantaine. À mon avis, il vous tient indirectement responsable des mésaventures de sa petite protégée. »

Shingen, aiguillonné par cette dernière remarque, prit la liberté d'intervenir :

« - Notre animosité réciproque ne date pas d'hier ! Les Miya en général et lui en particulier sont trop sentimentaux ! »

« J'en conviens, cher ami. Il est certain que ce n'est pas à nous que cela arriverait. En tout cas, grâce à ma respectable position à la cour et à l'aide de mes nombreuses relations, je parvins à obtenir de fascinantes précisions sur les circonstances de l'attaque et sur la nature des agresseurs. »

Otomo Kyokai garda le silence, ménageant ses effets. Shingen se prêta à son jeu de bonne grâce :

« - Et qu'avaient-ils de particuliers, ces affreux rônins ? »

Le maître de cérémonie poursuivit son histoire, l'air satisfait.

« - Je vous remercie de me poser cette question. D'abord, il ne s'agissait pas d'un cas de brigandage fortuit. En réalité, les rônins étaient quatre assassins professionnels. Ils ne se trouvaient pas dans cet endroit désolé par hasard. Quelqu'un les y avait envoyés, moyennant finance.

Pour d'évidentes raisons diplomatiques, personne n'a souhaité évoquer publiquement le sujet. Toutefois c'est sans importance car je décidai de poursuivre officieusement mon enquête afin d'identifier le commanditaire de ce crime abject.

Au cours de mes investigations, un chasseur de primes du Clan de la Guêpe m'apprit que depuis plusieurs mois, son Clan avait perdu la trace d'un groupe de dangereux rônins appelé « Shi ». Cet otokodate est réputé pour effectuer des meurtres tarifés. Leur disparition soudaine ainsi que les descriptions faites, tant par Miya Nobushige en aparté que par le samouraï de la Guêpe, m'ont amené à penser que ce groupe pouvait avoir un lien avec le récit de la jeune Miya. Hélas, cette piste mène à une impasse, vu que les principaux intéressés sont morts et incinérés ! Il ne s'agit donc que d'une conjecture. C'est une nouvelle plutôt rassurante pour le commanditaire.

Mais nullement désespéré, j'agis tel un magistrat enquêteur de la famille Kitsuki. »

Kyokai ne put s'empêcher de glousser, un peu comme un gamin farceur ayant joué un bon tour sans se faire prendre.

« - Je me posai la seule question qui vaille ! reprit-il. À qui profite le crime ? Autrement dit, en quoi le meurtre prémédité d'une future héraut impérial dans un misérable village tabou, abandonné de tous depuis des années, aurait-il un intérêt quelconque ?

Au départ, j'ai pensé à la vengeance contre la jeune Miya et ses parents. Très vite j'ai chassé cette hypothèse. Soyons sérieux ! Cette petite et ses géniteurs sont la quintessence de l'esprit de cette famille. Contrairement à nous, mon cher, ils sont d'une banalité affligeante. La preuve, ils ne possèdent aucun ennemi.

Par ailleurs, la désignation de chaque émissaire envoyé aux quatre coins de l'empire ne s'est faite qu'au dernier moment. Il était impossible au commanditaire de savoir que ce serait à coup sûr Miya Sekincho qui se rendrait en reconnaissance au village d'Akita. Par contre le commanditaire savait qu'on y enverrait une personne de grande importance, soit un Héraut Miya, soit un envoyé du Champion d'Émeraude.

De plus, engager des tueurs à gages efficaces coûte cher. Pour notre commanditaire, il était hors de question de négocier en personne. Il lui aura fallu l'aide de serviteurs dévoués et d'intermédiaires discrets. Vous en conviendrez, je crois, le profil de ce mystérieux individu se dessine peu à peu. »

Otomo Shingen laissait transparaître une certaine lassitude.

« - Cher Kyokai, on vous a frustré d'une belle carrière de Magistrat. Je le déplore. Quels éléments fondamentaux apprenons-nous sur ce « marionnettiste » tapi dans l'ombre ? »

Kyokai ne se laissa pas déstabiliser par le manque d'enthousiasme de son vieil ami et continua avec le même entrain.

« - C'est l'évidence même, mon ami ! Il est riche et influent et… »

« - Oh mais oui, forcément ! coupa sèchement Shingen. Il est riche, puissant… magnifique déduction ! Pourquoi voulez-vous voir des complots, là où il n'y en a pas ? Selon vous, n'existe-t-il pas assez d'intrigues au sein de la cour impériale ?

Allons ! Pensez-vous sérieusement que cette brave fille aurait eu la moindre chance si elle avait eu affaire



Illu. Francisco Souza Aguirre

à des professionnels du meurtre, qu'ils soient à gages ou membres du Clan du Scorpion ? La Famille Miya cherche à monter cet incident en épingle pour grappiller de l'influence, voilà tout ! »

Otomo Kyokai eut un petit rire.

« - Ah, enfin une réaction ! J'ai bien cru que je vous ennuyais avec mon récit. En résumé j'affirme que ce « marionnettiste tapi dans l'ombre », comme vous l'appelez avec justesse, est riche et influent mais surtout très bien placé au cœur de l'administration impériale.

Si ce n'était pas le cas, il n'aurait pas pu positionner ses séides avec une avance suffisante. Je crois aussi qu'il a une mentalité de joueur. Il sait prendre des risques calculés.

J'en conviens, ces déductions ne répondent toujours pas à la motivation qui pousse cette personne à agir de la sorte. Je l'ai expliqué, la vengeance contre les Miya n'a aucun sens. La volonté de nuire sur le plan politique m'a l'air davantage plausible. Dans ce cas, le commanditaire instrumentalise la mort de la jeune fille afin de mettre le Clan du Lion dans l'embarras.

Son but serait, en réalité, de se servir de l'administration impériale pour nuire à un Clan Majeur. Puisque la susceptibilité du Lion lui a toujours valu des ennemis, les suspects ne manquent donc pas. »

Otomo Kyokai reprit son sérieux.

« - J'ai soigneusement étudié cette hypothèse avec notre daimyo parce que ce genre d'incident peut vite dégénérer en guerre. L'Empire se trouvant en convalescence, personne au sein des Clans Majeurs n'aurait intérêt au déclenchement d'un conflit.

Surtout en prenant le risque d'éliminer une servante de la maison impériale.

Vous allez rire, mais en réfléchissant bien, j'en suis arrivé à la conclusion que l'unique force politique bénéficiaire d'une telle action serait en réalité la maison impériale. Seulement, cela ne pouvait pas être le cas puisque pour prendre une telle décision et monter une telle intrigue, il eût fallu que le daimyo de notre famille l'ordonnât. Inutile aussi de vous rappeler que sa Majesté ne s'occupe jamais de ces questions. Celles-ci sont par nature indignes d'elle. Par contre, pour s'en charger, sa Majesté sait qu'elle peut compter sur ses « cousins » du Clan du Scorpion ou sur notre propre maison Otomo. »

Le ton de Kyokai se fit plus tranchant :

« - Imaginons que la décision de tuer un membre d'une famille au service de la maison impériale soit prise dans le cadre d'un complexe projet politique. À qui ferait-on appel, selon toi, pour traduire cette lourde décision en actes ? »

Kyokai passait au tutoiement. L'attaque devenait frontale. Plus intime aussi. Shingen savait que son ami - l'était-il encore ? - exigeait des réponses. Il n'avait pas ressenti une telle gêne depuis l'enfance. Il bredouilla :

« - Je… Je… ne sais pas… Enfin si. Dans sa grande sagesse, notre seigneur ferait appel à toi. Franchement, je ne comprends pas ton attitude, où souhaites-tu en venir ? Tu ne penses tout de même pas que j'ai quelque chose à voir… »

Son meilleur ami le coupa net :

« - Bien sûr que si ! Puisque tu nies encore l'évidence, laisse-moi te mettre le nez dedans ! C'est bien simple. J'ai mis à profit mes quelques années de service au cadastre impérial. J'ai personnellement vérifié les archives concernant le village d'Akita, qui se trouve dans une région frontalière entre le Clan de la Grue et celui du Lion.

Ces deux Clans se disputent le secteur depuis des siècles. Au gré des guerres ou des alliances, cette bourgade passe d'un Clan à l'autre. Un de mes serviteurs a aussi vérifié les archives du cadastre du Clan de la Grue. En recoupant les informations, ne devines-tu pas ce que nous y avons trouvé ?

Le village d'Akita et les terres alentour appartenaient il y a cinquante ans à Kakita Mamoru, ton grand-père ! Celui-ci maria sa fille aînée Kakita Akane à Otomo Saburo. Tous deux, si tu l'avais oublié, sont tes parents.

Malheureusement ton père se trouva fort marri quand, à la suite d'une énième guerre, ton grand-père maternel Kakita Mamoru perdit l'autorité sur Akita au profit du Clan du Lion. Il est intéressant de coupler ce changement brutal de gouvernance avec la promesse de mariage entre tes parents. À l'époque, le village d'Akita constituait la dot de ta mère.

Mais à cause du Clan du Lion, ton père s'estima lésé. Il était bien tard pour revenir sur les termes du mariage car les engagements avaient été signés en bonne et due forme. Le mariage eut lieu mais ta mère « n'apporta » pas avec elle le village d'Akita.

Dès lors, tu as souffert d'une forme de déclassement social. J'ai toujours su depuis que nous nous connaissons que tu avais une revanche à prendre. Parce que tu étais mon seul véritable ami, je t'ai aidé autant que possible. Tu as aussi été là pour moi et sache que je ne l'oublie pas.

Notre daimyo et moi-même savons que c'est toi qui as organisé cette tentative d'assassinat. Tu souhaitais profiter du scandale de la mort de Miya Sekincho pour affaiblir le Clan du Lion et récupérer le village d'Akita que tu considères comme ton dû.

Ton attitude n'est pas digne d'un Otomo ! Elle est aussi mesquine que bornée, à l'image du pire des hobereaux. Tu as joué à un jeu très dangereux ! Certes, nous employons parfois des méthodes déshonorantes.

Mais nous sommes toujours conscients des retombées en cas d'échec ! De plus, notre famille le fait toujours dans l'intérêt de l'Empire ou de la maison impériale. Jamais pour notre propre profit ! Le pire est que tu as violé un de nos principes fondamentaux. Pour servir nos plans, nous évitons de compromettre, tant sur le plan physique que sur le plan de l'honneur, d'autres membres de la maison impériale, quelle que soit leur famille d'appartenance. Les Miya sont ce qu'ils sont, mais en tant que membres de la maison impériale, ils sont des nôtres !

Tu n'es rien ni personne pour décider d'un tel sacrifice, surtout pour servir tes propres desseins. Tu as oublié quelle place est la tienne. Ton égoïsme et ta cupidité auraient pu avoir des conséquences dramatiques ! »

Otomo Shingen blêmit puis d'une voix empreinte d'une assurance factice, il comprit que nier apparaîtrait comme une manœuvre aussi lâche que

grotesque. Qu'à cela ne tienne, il lui restait une carte à jouer pour encore tirer sa révérence la tête haute :

« - Kyokai-san, je vous l'affirme en toute franchise, vous auriez fait un extraordinaire Magistrat ! En effet, vous avez tout compris. Je ne démentirai pas. Par contre, si mon plan avait fonctionné, même en démêlant l'écheveau de cette affaire, je ne suis pas certain que notre daimyo ou vous-même auriez jugé opportun de me reprocher cette action sordide.

D'ailleurs, Kyokai-san, ajouta Shingen sur le ton du reproche, pourquoi m'infliger ce discours moralisateur puisque après tout mes actes ne servaient pas seulement mes modestes intérêts ? La maison impériale allait y trouver les siens aussi. Alors, je vous en prie, épargnez-moi le couplet sur l'éthique. Nous nous connaissons trop bien et depuis trop longtemps. En matière d'intrigues infectes, je me permets de vous rappeler que je vous ai vu œuvrer avec un art consommé.

Vous me comprenez mieux que personne. Je n'ai jamais voulu nuire aux intérêts de notre famille. Kyokai-san, je suis beau joueur, j'accepte ma défaite ! J'ai joué, j'ai perdu, je le paierai de ma vie. Je vous prie d'intercéder auprès de notre daimyo, en mémoire de mes actions méritoires passées et de notre amitié. Dites-lui que je ferai seppuku sans tarder. C'est une affaire entendue. »

Sur un ton plus glacial que jamais, Kyokai répondit :

« - C'est vrai que nous nous connaissons intimement. Néanmoins peut-on prétendre connaître et comprendre parfaitement une personne ? Tu sais ce dont je suis capable. Tu n'ignores pas non plus les traits les plus équivoques de mon âme, j'en conviens.

Pourtant, j'insiste ! Tu ne me connais pas tant que cela. Oui, j'ai sacrifié des innocents, mais à regret, et à ceci près qu'ils n'ont jamais appartenu à la maison impériale. En outre, jamais je n'ai pris de décision unilatérale qui aurait pu nuire à la famille Otomo, ou pire au trône impérial. En aucun cas !

Par conséquent, épargne-moi ton laïus du joueur en période de déveine. Arrête de quémander ton seppuku pour racheter un honneur illusoire comme si tu tentais de soutirer une rallonge à un usurier pour continuer à jouer ! »

Shingen se trouva de nouveau décontenancé, il peinait à soutenir le regard de son interlocuteur, qui poursuivait son réquisitoire avec le même ton acerbe :

« - Fort heureusement, les choses se sont arrangées. Ta honte n'éclaboussera pas notre honneur et tu ne feras pas seppuku. Notre daimyo te transmet son refus. Tes états d'âme nous sont indifférents. Parce que tu vivras, tu sauves la face dans l'intérêt de l'Empire et personne n'aura besoin d'expliquer ta mort. Par contre, n'oublie pas : les membres les plus éminents de notre Famille, ceux qui ont l'oreille de l'Empereur, te connaissent désormais. En plus, ils possèdent tous une mémoire remarquable. Tu ne reparaîtras pas à la cour jusqu'à nouvel ordre.

En souvenir de notre amitié, j'ai plaidé pour que ta disgrâce ne constitue pas une mort sociale complète. Dorénavant, tu occuperas une fonction qui ne t'est pas inconnue puisque tu sillonneras l'Empire auprès des Magistrats d'Émeraude. Tu observeras au plus près leurs actions de recensement de pertes, de besoins, etc, consécutivement à l'épidémie.

Un conseil, déplace-toi régulièrement et reste le plus éloigné possible de la capitale.

Pour conclure, tu vas m'accorder une petite faveur. Je souhaite que tu prennes à ton service le fils d'une de mes relations du Clan du Scorpion. »

Otomo Shingen, après avoir tenté son va-tout, accusait son échec. Il se tenait immobile, statufié. Son apparente rigidité extérieure révélait son effondrement intérieur. Toutes les accusations de Kyokai s'avéraient fondées. Shingen imaginait le regard de ses ancêtres l'écrasant du poids de leur mépris. Le blâmaient-ils pour son manque d'honneur, pour sa malchance ou pour son incompétence ? Il avait joué, il avait perdu. Décidément les Fortunes ne souriaient pas aux audacieux. Il se retint de pleurer et réussit à répondre d'une voix blanche.

« - Je ferai tout ce que vous m'ordonnerez. Comment s'appelle ce jeune homme ? »

La voix de son accusateur retrouva un timbre plus apaisé, presque suave :

« - Bayushi Mitsuki. Il est âgé de quinze ans. Son rôle visera à te seconder dans tes nouvelles fonctions. Tu devrais rentrer chez toi pour te préparer. Son excellence, le Champion d'Émeraude, t'attend. Sois à son palais dans deux jours. Je te souhaite de voyager en toute sécurité et demanderai aux Fortunes qu'il ne t'arrive aucune mauvaise surprise...

« - Sayonara[42], Shingen-san ! ».

42 Au revoir, en japonais





MJ
Livre de l'Air

Maîtriser Premières Missions

Illu : Eren . Logo : Gwenaelle Soulard.

Maîtriser Premières Missions

Campagne d'initiation

Premières Missions est une campagne d'initiation pour MJ et PJ débutants. À travers six scénarios à difficulté progressive, la table apprendra les codes de l'univers de Rokugan.

Quelle édition ?

Après presque trente ans d'existence, L5A a connu cinq éditions. Chaque table interprétera les règles à sa manière, ce qui compte est de s'amuser ensemble. De ce constat découle l'absence de la mention de jets de dés dans Premières Missions. Ce choix permet à chaque table d'adapter librement la campagne à l'édition de son choix.

Néanmoins, vous pouvez télécharger gratuitement sur le site de la Voix de Rokugan, un pdf « Aides de jeu » qui vous présentera les règles en 4e et 5e édition.

Structure des scénarios

Une difficulté progressive

Les quatre premiers scénarios sont simples pour mettre à l'aise l'ensemble de la table. Le scénario #1 sert d'introduction et se suffit à lui-même. Il se déroule dans la capitale Otosan Uchi pour laisser un maximum de liberté aux joueurs. Il donne l'occasion à la table d'apprendre à se connaître et donne un aperçu du ton de Premières Missions. À partir du scénario #2, la campagne commence réellement lorsque les PJ débarquent à Takaoka, cadre de la campagne.

Les deux derniers scénarios sont légèrement plus difficiles. Ils renvoient au rôle, au devoir et aux contradictions du samouraï.

Chaque scénario correspond à un des grands archétypes de personnages de L5A. Le MJ peut mettre sur le devant de la scène les PJ correspondant à cet archétype.



Illu. Francisco Souza Aguirre

Une année rokugani

Les PJ sont enrôlés dans la Bénédiction Miya, l'œuvre humanitaire de Rokugan. Ils devront reconstruire le port de Takaoka, une ville indépendante. La campagne commence le 01/04, premier jour de l'année à Rokugan. Elle finit un an plus tard, quand le service annuel des PJ dans la Bénédiction Miya se termine également. Le but de jouer sur un an rokugani n'est pas de mesurer les actions jour par jour mais de vivre des spécificités de chaque saison auprès d'une population démunie et vaillante. Les scénarios progressent donc à un rythme irrégulier dans le calendrier rokugani. Des chronologies plus ou moins détaillées sont parfois données en fonction des scénarios.

Les saisons sont réparties comme ci-dessous.

- **Printemps :** scénarios #1 à #3. Le printemps présente différents visages. Il comprend principalement l'activité agricole et un festival joyeux à célébrer. Par ailleurs, si les greniers commencent à être vides, la faim provoque souvent de petites révoltes paysannes.
- **Été :** scénarios #4 et #5. L'été est la saison de la guerre car les routes sont sèches. Les bushi règnent en maîtres.
- **Automne-Hiver :** scénario #6. La saison de l'automne est celle des récoltes et est rapidement abordée au profit de l'hiver. L'hiver est la saison où les courtisans règnent en maîtres à travers les Cours d'Hiver.

Les leçons du sensei

Le scénario #1 comporte dans les Annexes des aides intitulées « Les leçons du sensei ». Ces aides de jeu pour PJ sont faites pour leur montrer la manière avec laquelle un samouraï lambda abordera le sujet disserté. Les PJ pourront agir avec plus de discernement et mesurer le poids de leurs actions. Ils ne sont en rien tenus de suivre les indications données.



Illu. Irwin Piot

Doser les combats

Une question récurrente des MJ débutants est l'équilibre des combats. Si l'expérience vous permettra de mieux les doser, voici cependant quelques indications générales pour vous aider.

Le Rang (horizontal). Comparez le Rang de vos PNJ à celui de vos PJ. Vous saurez en un coup d'œil quel camp a le plus de chances de l'emporter à nombre égal de protagonistes.

Le nombre d'adversaires (vertical). Le nombre de PNJ est à prendre en compte. L5A possède un système de jeu avec des effets de Fatigue (traduits par les malus notés à côté de chaque Rang de Blessures). De ce fait, plus un PJ subit des attaques, plus il risque d'avoir des malus à ses jets et donc d'être moins efficace.

Nombre de PNJ par rapport aux PJ

Rang des PNJ par rapport à ceux des PJ	-2	-1	Égal	+1	+2
-2	Gagné d'avance	Gagné d'avance	Facile	Facile	Équilibré
-1	Gagné d'avance	Facile	Facile	Équilibré	Équilibré
Égal	Facile	Facile	Équilibré	Difficile	Difficile
+1	Équilibré	Équilibré	Difficile	Difficile	Mort des PJ
+2	Équilibré	Difficile	Difficile	Mort des PJ	Mort des PJ

Thématiques scénaristiques

Notions abordées

L'univers de L5A est très riche. Je considère certaines thématiques comme adaptées pour une table de débutants, d'autres non. D'après ma propre expérience et les conseils de connaisseurs de L5A, j'ai établi la liste ci-dessous qui n'a rien d'exhaustif. Cette liste est détaillée au début de chaque scénario dans la partie « Notions abordées ».

Pour en donner déjà un aperçu :

- **Scénario #1.** Faire connaissance avec les autres PJ, le code de l'étiquette et les différences entre Statuts.
- **Scénario #2.** Le rôle et les liens entre les différentes positions sociales tenues par les samouraïs, heimin et rônins.
- **Scénario #3.** Les différents types de magie à Rokugan. La magie des shugenja n'est qu'une petite partie des magies possibles. Les esprits bons ou mauvais sont également doués de magie.
- **Scénario #4.** La guerre, les échanges de faveurs et le Bushido.
- **Scénario #5.** Faire face à son devoir de samouraï, la narration asiatique (très souvent triste) et le Bushido.
- **Scénarios #6.** La Cour d'Hiver, la politique, les relations mondaines et le jeu des puissants.

Notions évitées

Les thématiques ci-dessous ne sont pas abordées dans Premières Missions car je les considère comme trop difficiles pour des tables de débutants :

- Clans Mineurs (voir dernières pages).
- Esprits, ancêtres, Royaumes Spirituels. Le scénario #3 sensibilise les PJ à ces thématiques.
- Gaïjin.
- Kolat.
- Maho, Souillure, Outremonde. Le scénario #3 sensibilise les PJ à ces thématiques.
- Naga, nezumi.
- Néant, Ombre Rampante.
- Races ancestrales.
- Utiliser les époques et les PNJ faisant partie de l'histoire officielle de L5A.

Notions des scénarios

Pour rappel, dans L5A, les termes « magie » et « spiritualité » sont souvent interchangeables.

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
Difficulté	●○○	●○○	●○○	●○○	●●○	●●○
Durée	**5 h**	**5 h**	**6 h**	**5 h**	**7 h**	**10 h**
Combat	●○○	○○○	●○○	●○○	●●○	○○○
Coutume	●●●	●●○	●○○	○○○	●●○	●●○
Enquête	●●○	●●●	●○○	●●●	●○○	●●○
Magie	○○○	○○○	●●●	○○○	●○○	○○○
Social	●○○	●●○	●○○	●●●	●○○	●●●
LDB (4e)	**32, 33, 115**	**26, 47**	**40-41,**	**52**	**27, 45**	**27, 46-47, 95**
Empire d'Emeraude (4e)	**42, 92**	**76, 126, 241**		**72, 225**	**92, 179**	**89, 112, 205**
Ennemis de l'Empire		**199**	**253**			
Secrets de l'Empire	**120, 122-124**	**144**	**187**		**187, 118**	

Takaoka, cadre de jeu

Takaoka est une création de l'association française La Voix de Rokugan. Les scénarios #2 à #6 se déroulent majoritairement à Takaoka. Le MJ doit donc lire le guide gratuit de Takaoka à télécharger sur le site de la Voix de Rokugan :

Webzine n°12, Takaoka :

http://www.voixrokugan.org/download/webzine-takaoka

En quelques mots, Takaoka n'a pas de localisation géographique précise ni de temporalité officielle. Cette situation est idéale pour débuter à L5A. Elle évite d'être asphyxié sous le riche contexte chronologique de L5A. J'ai toujours considéré cet aspect comme étant un frein à la découverte du jeu. Ce n'est qu'une fois les bases acquises que l'on peut apprécier l'histoire de L5A. C'est pourquoi la ville indépendante de Takaoka m'est apparue comme un excellent choix.

Takaoka est placée dans une région quelconque dont l'intérêt restreint pour un Clan ne vaut pas d'investir des ressources et des moyens pour l'annexer à sa juridiction. C'est donc probablement la seule ville indépendante connue de tout Rokugan et qui le reste, car elle paie sa taxe impériale annuelle. Comme elle n'est affiliée à aucun Clan, son prestige est médiocre, voire inexistant, aux yeux des samouraïs de Clans.

C'est un endroit générique où il fait bon vivre. La ville est construite sur des canaux. Elle présente des divertissements et installations relatifs à sa taille modeste. Les références au guide de Takaoka sont données tout au long des aventures pour faciliter la compréhension de certains passages.

Cibler une action de la Bénédiction Miya

La Bénédiction Miya s'occupe de trois actions humanitaires par an. Les PJ seront en charge de l'une d'elles. Pour ne pas les surcharger en informations, les deux autres actions ne sont pas approfondies dans Premières Missions.

Seuls seront évoqués dans le scénario #1 les représentants des deux autres actions : Usagi Mineko pour le Clan du Lièvre et Ide Akari pour le Clan de la Licorne.

Progression des PJ

Points d'Expérience

La distribution des Points d'Expérience est calculée pour une progression lente et constante. Elle se prend appui sur la 4e édition (*Ldb*, p.300). Elle permet aux joueurs de développer leur personnage au rythme des aventures tout en respectant la difficulté prévue. À titre indicatif, les PJ commencent au Rang 1 et finissent avec une puissance correspondant à un Rang 1,6.

L'interprétation des personnages et les bonnes idées sont récompensées au même titre que les combats, si ce n'est plus. Que les PJ remportent un ou plusieurs combats, ils ne récolteront qu'un seul Point d'Expérience. Il leur faudra réfléchir pour trouver des solutions aux conflits de l'aventure s'ils veulent obtenir toutes les récompenses. Au besoin, un PNJ sert souvent de joker pour débloquer l'aventure.

Mais dans ce cas, vous ne devrez pas accorder aux PJ l'ensemble des Points d'Expérience. C'est aux PJ de faire le travail, pas aux PNJ.

Vous pourrez distribuer 4 Points d'Expérience au maximum par PJ à la fin de chaque scénario. Essayez d'être équitable.

Des faveurs et des rancœurs agrémenteront les relations des PJ avec les personnages notables.

Faveurs

En fin de scénario, la partie « Récompenses » mentionne les faveurs obtenues par les PJ. Ces faveurs mesurent la nature de la relation que les PJ entretiennent avec les PNJ correspondants. Elles doivent être notées sur leur feuille de personnage.

Le système de la 4e édition est utilisé pour mesurer la puissance des faveurs. Voir Ldb, l'Avantage Relations, p. 152-153.

Pour les MJ ne maîtrisant pas en 4e édition, voici un bref rappel des faveurs en 4e édition :

- Notées de 1 (mineure) à 4 (puissante).
- Différenciées selon le Dévouement (aide) ou l'Influence (politique).

Au cours des parties, il se peut que les PJ utilisent ces faveurs (notamment dans le scénario #6). Le scénario indique alors le nombre de points à investir et les effets positifs obtenus le cas échéant. Quand une faveur tombe à zéro, le PNJ ne doit plus rien au PJ.

À l'inverse, les PJ peuvent contracter des dettes auprès des PNJ (scénario #3). Là encore, le scénario indique la manière dont les PJ peuvent les rembourser.

Anecdote d'auteur

Lorsque je maîtrise L5A pour des joueurs débutants, je leur présente rapidement l'univers et le contexte dans lequel leurs personnages vont évoluer. Je leur montre la carte de Rokugan et leur tiens le discours ci-dessous. J'ai volontairement laissé un phrasé oral pour qu'il soit repris ou serve d'inspiration à tout MJ :

« Un jour, il y eut maman soleil et papa lune. Lors d'une éclipse, ils eurent dix enfants. Neuf tombèrent sur le monde. Sept d'entre eux formèrent les taches de couleur, jurant fidélité au huitième, qui devint l'Empereur. Le neuvième chuta très loin, dans le territoire en bas à gauche, qui est le Royaume du Mal. On y trouve toutes sortes de monstres méchants et vicieux. Nous n'irons pas là-bas car c'est trop dangereux pour des joueurs débutants. Je ne vous dis pas où est le dixième enfant. C'est un secret de l'univers que nous découvrirons peut-être ensemble un jour. En tout cas, il n'a pas lieu d'être dans Premières Missions. L'objectif est de commencer par les bases de L5A.

Chaque tache de couleur correspond à un Clan Majeur. Chaque Clan possède ses domaines de prédilection (combat, politique, magie, espionnage, etc.) et ses armoiries. Votre personnage est issu de l'un de ces Clans. C'est un noble, un samouraï. Il est puissant et vous permet d'avoir le meilleur bagage pour commencer le jeu. Traditionnellement, les Clans s'agressent entre eux pour s'attirer les faveurs de l'Empereur.

Mais la particularité de Premières Missions est de fédérer la table autour d'un ancêtre unique, Miya. Il y a mille ans, Miya eut pour mission d'annoncer que les Clans Majeurs avaient gagné la bataille contre le Royaume du Mal. Du coup, tous les samouraïs qui lui jurent fidélité parcourent l'Empire sous sa bannière. Vos personnages sont enrôlés dans la Bénédiction Miya, qui est l'œuvre humanitaire de Rokugan. C'est une situation prestigieuse.

Pour bien signifier aux autres PNJ votre appartenance à la Bénédiction Miya, vos habits sont rehaussés d'émeraude et de noir, qui sont les armoiries impériales et celles de Miya. Les couleurs de vos Clans passent au second plan.

Avez-vous des questions ?

Je vais vous présenter les prétirés et ensuite, nous pourrons commencer à jouer ».

Synopsis

#1 Artiste : Le cadeau

Takaoka est une ville fluviale non-alignée au faible prestige. La fonte des neiges a provoqué la crue de son fleuve. À cause de la montée des eaux, le quartier du port a été emporté.

La campagne commence à Otosan Uchi, la capitale, le 01/04, premier jour de l'année à Rokugan. Les PJ sont enrôlés dans la Bénédiction Miya, l'œuvre humanitaire de Rokugan. Ils doivent reconstruire le port de Takaoka. Lors de l'audience annuelle pour la déclaration des trois actions humanitaires de la Bénédiction Miya, les PJ rencontrent Miya Sekincho, leur supérieure.

Miya Sekincho souhaite faire bonne figure auprès de Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka. Elle charge les PJ de lui trouver le cadeau idéal. Celui-ci est une pierre extraite d'une carrière d'Otosan Uchi. Les pierres de cette carrière ont servi à la construction d'un des plus vieux bâtiments de la ville de Takaoka. En offrir une est donc un cadeau très estimé, gorgé de symbolisme, d'Histoire et de liens étroits avec la capitale de l'Empire.

Mais comme la carrière est fermée car le filon est épuisé, il n'est plus possible de se procurer une de ces pierres.

Parallèlement, Isawa Tatsi et Doji Ato sont aigris en voyant la candidature de leur province respective être rejetée par la Bénédiction Miya. Chacun dans son coin, ils vont couper l'herbe sous le pied des PJ à la recherche d'une belle pierre de la carrière fermée. Au cours de leur enquête, les PJ aideront l'archiviste Ikoma Tsukan et seront guidés par le capitaine Yoritomo Kenabo.

Ato est plus subtil que Tatsi. Il a usé de faveurs pour récupérer en premier la dernière pierre extraite. Le cadeau n'en a que plus de valeur ! Il ne la cédera sous aucun prétexte aux PJ. Toutefois, si ces derniers font état de ses dettes de jeu, Ato craindra pour son honneur. Il marchandera alors le silence des PJ contre le cadeau.

Finalement, les PJ navigueront jusqu'à Takaoka grâce à Yoritomo Kenabo. Ils offriront la pierre à Yoshino Naoki. Le daimyo de Takaoka sera ravi. Les PJ commenceront alors leur mission humanitaire avec une bonne réputation.

#2 Heimin - rônins : La lutte des castes

Des heimin ont trouvé une caisse remplie de koku. Ils ont un profond sentiment d'injustice à cause des différences de richesse entre la caste des samouraïs et la leur. Devant cette caisse, ils estiment ne pas être récompensés à la hauteur de leurs efforts. Camarades, c'est l'heure de la révolte !

Les heimin affirment avec force que Yasuki Tanabe vole leur daimyo. Ils se gardent bien de dire comment ils le savent et qu'ils ont une caisse remplie de koku. Ce samouraï paie-t-il réellement ses impôts ou est-ce encore un passe-droit des riches ?

L'appartenance des PJ à la Bénédiction Miya les oblige à poursuivre les idéaux de paix et à être à l'écoute du petit peuple. Le daimyo Yoshino Naoki demande aux PJ de mettre pacifiquement un terme à cette révolte. Sans heimin, pas de main-d'œuvre et donc pas de reconstruction du port.

Les PJ touchent de près à l'argent. Ils finissent par découvrir la caisse qui a été confiée dans son intégralité aux moines.

Cependant, ils n'ont aucune preuve et pas assez de poids pour accuser qui que ce soit de malversations financières. Ils font porter le chapeau à des rônins morts, coupables idéaux. Ils céderont aux heimin de nouveaux logements dans le quartier du port si les paysans arrêtent leur révolte. Les heimin acceptent. Ils ont obtenu gain de cause et se remettent au travail. Ils assèchent le marécage du port pour exploiter l'espace.

#3 Shugenja : Confiserie exotique

Fort de leur bonne aura auprès des heimin, le daimyo Naoki confie aux PJ l'organisation du festival printanier des 7-5-3, consacré aux enfants. La confiance des heimin envers leur daimyo est renouvelée. La joie règne.

Mais un mujina, un esprit farceur, vient perturber la fête. Il s'amuse avec une magie taboue, appelée la maho (la magie du sang). Il fait croire à la population de Takaoka que de la barbe à papa est souillée. Au début, les enfants en mangent et personne ne se doute de rien.

Jusqu'à ce que le scandale éclate. Deux ambassadeurs officiels de la ville reconnaissent le goût du sang dans la barbe à papa. Pire, Yoshino Kyoko, la fille du couple seigneurial de Takaoka, a goûté la barbe à papa maudite sur les conseils du troisième ambassadeur, Bayushi Nobuatsu. L'ambassadeur à la voix de fausset, Akodo Koichi, se fait un plaisir de décrédibiliser ce concurrent. Il espère gagner les faveurs de la fille.

Comme les PJ sont les organisateurs de ce festival, ils sont immédiatement accusés de maho. Mis aux arrêts, ils doivent défendre leur honneur ou faire seppuku. Ils sont sauvés in extremis lors de leur procès par Kuni Kaze Ji, un Magistrat de Jade. Il connaît bien la nature des mujina. Il sait que le goût du sang n'est qu'une illusion.

Avec les PJ, il se rend au théâtre, repaire de l'esprit farceur. L'objectif est de le lier à Ningen-do (Rokugan) pour qu'il arrête ses blagues. Les PJ sont ensuite lavés de toute accusation. Takaoka n'est pas brûlée pour prévenir toute propagation de Souillure. Le Festival se poursuit dans la joie et la bonne humeur. Les berges du port commencent à être consolidées.

#4 Bushi : Dommages collatéraux

Juillet. Le premier mois de la saison de la guerre. Les Clans du Crabe, de la Licorne et du Lion s'affrontent dans une plaine proche de Takaoka. Ils pillent Takaoka pour alimenter leur guerre. Cette fois-ci, les PJ n'ont plus de heimin, de matériels et ni de nourriture ! La reconstruction du port est stoppée. L'indépendance de Takaoka la rend incapable de se défendre car son poids est insignifiant face à celui d'un Clan Majeur.

Les PJ retournent à Otosan Uchi porter réclamation auprès des ambassades des agresseurs. Ils résolvent quelques petites missions pour le compte de Magistrats puissants. Grâce à la pression de ces derniers sur les ambassades des agresseurs, les PJ peuvent demander réparation auprès de chacun des trois généraux.

Mais quand les PJ reviennent à Takaoka, la guerre a fait son œuvre. Les heimin enrôlés de force sont morts dans la bataille, le matériel détruit et la nourriture mangée. Les PJ n'ont que des missives vides d'espoir et une plaine remplie de trois mille daisho, gisant au côté de son porteur défunt.

Naoki se venge sur les derniers soldats Lion encore présents dans la plaine. Sa victoire contre eux n'est qu'une maigre consolation devant sa ville matériellement et moralement dévastée. De plus, elle vient de propulser Takaoka sur le devant de la scène rokugani.



Illu. Tiago Fernandes

#5 Moine - Ninja : Retour à la terre

Août. Toujours l'été, toujours la guerre. Takaoka est seule face aux conséquences de la guerre entre les trois Clans Majeurs du mois dernier. Victime complète, elle doit relever la tête pour continuer à vivre.

Mais la population de Takaoka est décimée, diverses crises apparaissent quotidiennement et le port n'est toujours pas reconstruit. Le rationnement ne remplit pas les ventres vides et les familles ravagées par la guerre n'entrevoient aucun espoir d'avenir.

Naoki ordonne aux heimin de s'occuper des champs. Les récoltes doivent être sauvées sinon personne ne passera l'hiver. Selon les conventions sociales, seul un samouraï peut toucher un katana et un wakizashi. Naoki demande aux PJ de nettoyer la plaine et de reconstituer les trois mille daisho des défunts soldats.

Les PJ finissent de reconstituer les daisho. Naoki envoie des missives aux généraux pour que ces derniers viennent les récupérer. Vers la fin de l'été, Takaoka accueille des moines d'Ebisu, la Fortune du Travail Honnête. Ce sont en réalité les perdants de la guerre, déguisés après leur rétrogradation au rang de rônins. Autour d'un ancien shugenja Lion, ils forment un otokodate. Leur but est de récupérer les daisho pour se racheter une conduite.

La perte du statut de samouraï pousse parfois à l'irresponsabilité, comme le prouve les actions de l'otokodate. Celui-ci oublie le Code du Bushido en enlevant les enfants de Naoki. Le fils Dôgen est sauvé par les moines, tandis que Kyoko est capturée en plein jour. Les PJ la délivrent et mettent fin aux agissements de l'otokodate. Naoki en a assez des Lion. Il passe sa frustration sur Akodo Koichi, en le bannissant de sa ville. L'ambassade Lion est démise de ses couleurs et provisoirement confiée aux PJ.

Déjà l'automne approche et avec lui, les attaques de bandits venant piller les récoltes. Au milieu de tous ces malheurs, la terre du port a fini de sécher. Elle est prête à accueillir les premières fondations du nouveau quartier.

#6 Courtisan : L'avenir de Takaoka

L'automne est un temps de calme et de préparation à l'hiver. Il voit deux événements importants : le Festival Bon et la fin de la reconstruction du port. Le Festival Bon est dédié aux réflexions sur l'au-delà et à la vénération des ancêtres. Avec les événements de l'été dernier, l'instant est solennel. Entre-temps, les PJ accomplissent enfin leur mission ! Takaoka possède un port flambant neuf. Les heimin prennent possession de leur nouvelle demeure.

Après deux siècles d'existence dans l'anonymat, Takaoka va vivre sa première Cour d'Hiver ! En plus des trois généraux de la guerre précédente, Naoki a invité un samouraï de chaque autre Clan Majeur. Le but de Naoki est d'obtenir une reconnaissance officielle pour Takaoka. L'impôt impérial ne protège plus sa ville des samouraïs égoïstes ou rancuniers. Les événements de cet été l'ont prouvé.

Il demande aux PJ de l'aider dans son entreprise. Il leur fait part de ses nombreux atouts. Les PJ commencent la Cour d'Hiver avec une position forte. Ikoma Tsukan les aide même à se documenter par avance sur les invités. Tous logent dans l'ambassade neutre confiée aux PJ.

Au moyen d'un tour historique de la ville et d'un tournoi artistique, les PJ usent du code de l'étiquette et jouent de faveurs. S'ils convainquent l'ensemble des invités de plaider en faveur de Takaoka, ils pourront même rencontrer l'Empereur. L'avenir de Takaoka est entre leurs mains.

Après la Cour d'Hiver, leur année dans la Bénédiction Miya est terminée. De retour à l'ambassade Miya d'Otosan Uchi, ils rendent compte de leurs activités. Quand l'audience est levée, le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji les aborde. Il est très heureux de l'aide apportée par les PJ pour emprisonner le mujina. Il a besoin d'eux pour accomplir différentes missions pour le compte de la Magistrature de Jade. Si les PJ l'acceptent, ils deviendront des yoriki de Jade.





MJ
Livre de l'Eau

Scénarios

Illu : Eren . Logo : Gwenaelle Soulard.

#1 Artiste : Le cadeau

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Le but de l'aventure est de trouver le cadeau idéal pour Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka.

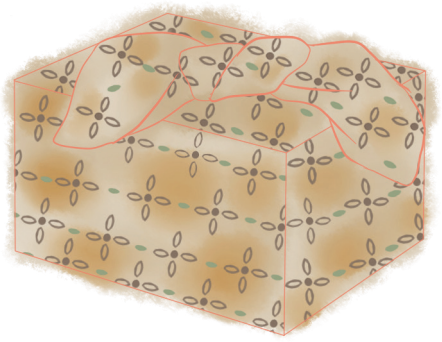
Notions abordées

Le scénario #1 donne aux PJ l'occasion de se présenter les uns aux autres et faire connaissance avec la responsable de la Bénédiction Miya, Miya Sekincho. Ce scénario aborde les questions de sociabilité entre samouraïs à travers le cadeau, le Statut et les faveurs. Il présente la ville fluviale de Takaoka aux PJ pour que les lieux leur paraissent un peu plus familiers quand ils y seront dans le scénario #2. Enfin, il fait réfléchir les PJ sur leurs manières et leurs discours, pour comprendre le Code du Bushido, notion toujours assez vague quand on débute L5A.

Être confrontés à différents Statuts

Au cours de l'aventure, les PJ seront confrontés à des samouraïs de Statuts différents. À L5A, le Statut a un impact direct dans la relation entre samouraïs. Grossièrement, on courbe l'échine devant un Statut supérieur, on parle d'égal à égal face à un Statut équivalent au sien et on détient une autorité face à un Statut inférieur. Le problème de ce principe est que le plus haut Statut a toujours raison en cas de conflit. Un excellent levier pour aplanir les barrières sociales est de se servir des besoins et des désirs des samouraïs. Un levier de cette aventure est le sombre secret de Doji Ato, fortement endetté au jeu.

Pour en savoir plus, voir l'Annexe « Les leçons du sensei : Paroles de samouraïs ».



Illu. Francisco Souza Aguirre

Partie 1 : Auparavant

Isawa Tatsi et Doji Ato, samouraïs aigris

Depuis quelques mois, Isawa Tatsi et Doji Ato multiplient les tentatives pour rencontrer Miya Osami. Tous deux veulent obtenir la Bénédiction Miya.

Mais devant le silence d'Osami, ils pressentent que leur province respective ne bénéficiera pas de l'aide de la Bénédiction Miya. Ils ont même ouï dire que la ville indépendante de Takaoka allait en bénéficier. Pour l'orgueil d'Isawa Tatsi, c'en est trop. Une ville insignifiante ne peut bénéficier des ressources de l'Empire. Idem pour Doji Ato. Ils prennent donc les devants et décident, chacun de leur côté, d'anticiper le refus pour le transformer en force.

Sans se concerter, ils sont animés par la même jalousie envers Takaoka, le même plan et le même objectif. Chacun envoie à quelques heures d'intervalle son yojimbo aux Archives Impériales pour s'informer sur la ville de Takaoka. Leur but est de découvrir dans les rapports quel serait le cadeau idéal pour Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka.

Isawa Tatsi est moins subtil que Doji Ato. Son yojimbo vole donc les rapports de Takaoka. Il espère négocier avec Miya Osami le retour des rouleaux contre une légère intervention de la Bénédiction Miya. En effet, sans les rouleaux, Miya Sekincho manque de détails sur Takaoka.

Or, elle en a besoin pour déterminer le cadeau idéal pour Yoshino Naoki.

Doji Ato est plus subtil et fait jouer ses relations. Il découvre que le meilleur cadeau pour Naoki est la dernière pierre extraite de la carrière dont les pierres ont servi à bâtir l'École généraliste Itchinisan, un des premiers bâtiments de Takaoka.

Mais, le filon de la carrière est épuisé et celle-ci est fermée. Mirumoto Asagi, yoriki d'Émeraude, est chargé de boucler les dernières paperasses. Doji Ato le contacte. Il échange la dernière pierre contre une autorisation de voyage. Le marché est conclu et Ato récupère légalement le cadeau tant convoité.



Illu. Ortega Perez « Shoujiko » Leyre

Un PNJ pour chaque PJ

Le scénario #1 propose une galerie de PNJ par Clan Majeur. Servez-vous-en pour mieux impliquer les PJ dans la partie et mettre les PNJ en relation avec l'historique de vos PJ. En voici le récapitulatif :

- **Crabe.** Yasuki Hontu. Patron du tripot le Plateau amusant.
- **Dragon.** Mirumoto Asagi, yoriki d'Émeraude.
- **Grue.** Doji Ato. Adversaire des PJ.
- **Licorne.** Ide Akari, a reçu la Bénédiction Miya.
- **Lion.** Ikoma Tsukan, archiviste impériale. L'objectif est qu'elle devienne une relation positive des PJ pour les aventures futures.
- **Mante.** Yoritomo Kenabo, capitaine mercantile. L'objectif est qu'il devienne une relation positive des PJ pour les aventures futures.
- **Phénix.** Isawa Tatsi, adversaire des PJ.
- **Scorpion.** Bayushi Gyori, capitaine de bateau.
- **Clan Mineur.** Usagi Mineko, du Clan du Lièvre, a reçu la Bénédiction Miya.
- **Rônins.** Deux groupes de rônins ont été embauchés pour contrer les PJ.

Trouver soi-même le cadeau idéal

Le scénario donne volontairement la solution du cadeau idéal pour le daimyo de Takaoka. Il s'agit de la dernière pierre extraite d'une carrière fermée d'Otosan Uchi. Cette solution de facilité a pour but de guider les tables débutant à L5A.

Mais certaines tables apprécieraient peut-être de trouver par elles-mêmes le cadeau idéal. Il vous faudra alors étoffer un peu plus la présentation de Takaoka en Annexes. Les PJ vont sûrement vous demander des informations sur le daimyo Yoshino Naoki pour personnaliser leur cadeau. Prévoyez quelques réponses pour orienter les réflexions de vos PJ. Si le nouveau cadeau vous paraît adéquat, substituez-le à la dernière pierre.

À la fin du scénario, le daimyo Yoshino Naoki remerciera grandement les PJ de cette attention délicate et personnalisée.

Partie 2 : Recrutement

Faire connaissance

Donnez à vos joueurs l'Annexe « Le protocole de Miya Hoyu ». Laissez-les en prendre connaissance et en discuter entre eux le matin de l'audience avec Miya Hoyu, le vieux samouraï aimable en charge du protocole. Pendant cette matinée, accordez aux joueurs le temps de décrire leur personnage et de faire connaissance.

Tous les PJ sont rassemblés pour la même raison : accepter officiellement leur enrôlement dans la Bénédiction Miya. À travers cet engagement, leur vie de samouraï nouvellement adulte commence. Pour l'instant, ne placez aucun des PNJ pour ne gâcher aucune surprise.

Annonce de la Bénédiction Miya

Déjà un an

La partie commence le premier avril, premier jour de l'année à Rokugan. Comme à chaque fois, le daimyo de la Famille Miya reçoit dans son ambassade d'Otosan Uchi, les différents samouraïs convoqués pour rejoindre la Bénédiction Miya.

Dans le public, les PJ aperçoivent des samouraïs récemment devenus adultes. Pourtant certains d'entre eux affichent un visage plus mûr. Leur regard est éloigné des idéaux enfantins, conséquence d'avoir vécu une expérience enrichissante et authentique. Il se pose sur les PJ pour les encourager à avoir confiance.

Quand Miya Osami entre, le silence règne. Il prend place sur le siège central vide de l'estrade et s'adresse à Miya Fusanage. Celle-ci était responsable de la Bénédiction Miya l'année passée. Elle répond aux questions de son daimyo sur son expérience de l'année. Elle en fut très heureuse. Osami se tourne ensuite vers les samouraïs au visage plus mûr. Ils ont été enrôlés comme yoriki de Fusanage. Ils répondent avec gravité et enthousiasme. La Bénédiction Miya leur a ouvert les yeux sur Rokugan. Ils se sentent dorénavant beaucoup plus adultes.

Enrôlement des PJ

Osami demande ensuite aux deux groupes de PNJ et enfin aux PJ si chacun souhaite rejoindre la Bénédiction Miya. Le verbe « souhaiter » n'est que pure rhétorique. Si ces samouraïs sont ici présents, c'est en réalité parce que leur daimyo le leur a ordonné et qu'ils ont déjà accepté leur enrôlement. Si un samouraï avait refusé ou commet l'insulte de le faire publiquement devant Miya Osami, il devra faire seppuku. Tout samouraï rêve d'honorer son daimyo, sa famille, son Clan et ses ancêtres. Les joueurs doivent bien comprendre que la nomination de leur personnage dans la Bénédiction Miya est une marque de confiance et de prestige. Grâce à ce poste, les actions de leur personnage rejailliront sur leur daimyo.

Les trois actions ciblées

Miya Osami annonce officiellement que :

- Miya Sekincho sera en charge de la Bénédiction Miya cette année. Sekincho s'incline profondément devant la marque d'honneur qui lui est faite et accepte ses nouvelles responsabilités.
- Les trois actions ciblées par la Bénédiction Miya seront : Le Clan Mineur du Lièvre, la province de la Famille Ide et la ville indépendante de Takaoka.
- L'annonce de la Bénédiction Miya ravit Usagi Mineko, Ide Akari et Yoshino Yabu. En revanche, **Isawa Tatsi et Doji Ato s'indignent de cette décision d'un air renfrogné.** Puis, le daimyo laisse Miya Sekincho à ses nouvelles responsabilités et quitte la salle.

Présentation de Yoshino Yabu et de Takaoka

Miya Sekincho invite Yoshino Yabu et les PJ pour un entretien privé. **Avant de rentrer dans la pièce, les PJ voient Isawa Tatsi et Doji Ato porter réclamation auprès du hatamoto Miya Hoyu**. Hoyu fait des signes de refus. Il ne peut rien faire pour eux. Miya Osami a pris sa décision. La Bénédiction Miya n'ira pas dans leur province.

Par l'entremise de Sekincho, présentez Yoshino Yabu, la ville fluviale de Takaoka et la mission des PJ. Yabu est le bras droit (hatamoto) de Yoshino Naoki, daimyo de la ville de Takaoka. C'est un homme d'une quarantaine d'années, aux cheveux grisonnants et nattés. Il porte toujours des kimonos bleu nuit et des sandales en cuir noir. Takaoka est la ville dans laquelle les PJ vont apporter la Bénédiction Miya. Donnez aux PJ l'Annexe, « Takaoka, en quelques mots ».

À la fin de l'entrevue, Yabu prend congé, tandis que Sekincho retient encore quelques instants les PJ pour bavarder et mieux les connaître.

Mission des PJ : trouver le cadeau pour le daimyo

Miya Sekincho veut faire bonne impression dès le départ aux trois daimyos auxquels s'adresse la Bénédiction Miya. Comme les PJ sont en charge de Takaoka, elle souhaite donc faire un cadeau de circonstance à Yoshino Naoki.

Les PJ sont chargés de trouver ce cadeau et de l'apporter au daimyo de Takaoka.

Comme première piste, Sekincho conseille aux PJ de se rendre aux Archives Impériales pour y rencontrer l'archiviste Ikoma Tsukan. En connaissant mieux Takaoka, son histoire et son actualité grâce aux rapports archivés, Sekincho pense que les PJ auront plus de chance de trouver le cadeau idéal.

Les PJ ont quelques jours devant eux. Ils navigueront avec Yabu depuis le port d'Otosan Uchi, jusqu'à la ville fluviale de Takaoka. Entre temps, Yabu doit préparer son retour pour Takaoka et va profiter de la capitale. Jusqu'au moment du départ, les PJ ne rencontreront plus officiellement Yabu mais rien ne les empêche de le contacter à titre privé pour mieux déterminer quel cadeau offrir.

Ikoma Tsukan, archiviste impériale

L'archiviste Ikoma Tsukan reçoit les PJ dans son bureau. Sur le ton de la plaisanterie, elle leur demande s'il y a un problème avec la ville indépendante de Takaoka. En effet, c'est la troisième fois en quelques jours que des samouraïs veulent consulter ses archives. Daidoji Shari et Shiba Misoko justifièrent leurs recherches *par simple curiosité sur la plus célèbre ville indépendante de Rokugan*. Voir la chronologie.

Quand Tsukan se dirige vers l'étagère où sont entreposés les rouleaux de Takaoka, elle est très étonnée de constater leur absence. Comme les deux yojimbo sont venus la même matinée à deux heures d'intervalle et qu'il s'agissait de rouleaux d'une ville indépendante, Tsukan avait d'autres priorités à gérer, aussi n'a-t-elle pas pris la peine de ranger les rouleaux de Takaoka après le passage du premier yojimbo. Jamais Tsukan ne se serait doutée que les archives de Takaoka puissent être aussi intéressantes au point d'être volées ! Il aurait été déshonorant de fouiller les yojimbo à leur sortie. On attend d'un samouraï un minimum de décence.

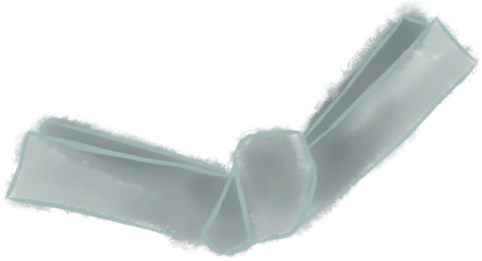
Tsukan ne sait donc pas qui a pris les rouleaux. Pour rappel, le voleur est Shiba Misoko.

Miya Hoyu, informateur des PJ

Retrouver les deux yojimbo permettra de mettre la main sur le voleur et donc, les rouleaux de Takaoka pour déterminer le cadeau idéal. Bien que les PJ aient croisé les deux yojimbo lors de l'audience, ils n'ont pas eu le temps de leur parler. Le matin même, ils apprenaient le protocole et l'après-midi s'est enchaînée avec leur enrôlement. Les PJ n'ont donc aucune piste pour poursuivre leur enquête. Se souviendront-ils de la dispute entre Miya Hoyu, Isawa Tatsi et Doji Ato ?

Miya Hoyu recevra les PJ à l'ambassade de la Famille Miya. Miya Sekincho ne peut pas les recevoir car elle s'occupe des deux autres actions ciblées de la Bénédiction Miya. Hoyu fera le relais. Interrogé sur les deux yojimbo, voici ce qu'il dira :

- **Shiba Misoko**. Au cours des trois derniers jours, Misoko a évoqué le Parfum Vert, un salon de thé d'Otosan Uchi, dans lequel il a l'habitude de se rendre. Cet établissement est connu pour servir un excellent thé à prix raisonnable. Il possède trois salles, une pour les samouraïs, une pour les rônins et une pour les riches heimin.



Illu. Francisco Souza Aguirre

- **Daidoji Shari**. Une nouvelle pièce de théâtre écrite par le grand dramaturge Shosuro Shôta a lieu en ville demain soir, au Mille Masques. L'endroit s'adresse à une clientèle un peu élevée (Statut 2,0 minimum). Doji Ato et sa femme y seront, protégés par leur yojimbo Daidoji Shari. Le théâtre affiche complet depuis plusieurs semaines. Un PJ-samouraï doit au moins avoir un Statut de 2,0 pour entrer dans le théâtre.

Les scènes suivantes sont classées dans un ordre chronologique propice à la compréhension de l'aventure. Cependant, les actions des PJ peuvent tout à fait bousculer cet ordre. Le MJ devra donc adapter les scènes pour conserver la continuité de l'aventure en fonction des idées des PJ.

Sort Communion

Le Sort **Communion** est très pratique pour obtenir de vagues informations sur un lieu donné. Dans ses réponses, le MJ doit respecter l'état d'esprit d'un kami. En effet, les kamis ne conçoivent pas le monde de la même manière qu'un mortel. Par exemple, les notions de temps et d'espace sont inappropriées. Les perceptions d'un kami permettent donc de transmettre des indications volontairement subtiles et floues aux PJ. Il serait dommageable de toujours donner le scénario à ses PJ avec ce simple Sort. En l'occurrence, l'objectif du scénario est que les PJ découvrent le voleur des rouleaux de Takaoka au cours de leur enquête.

Si un PJ lance le Sort Communion aux Archives Impériales pour identifier le voleur des rouleaux de Takaoka, voici des exemples de réponses :

- **Kami de l'Air.** Deux émotions fortes associées à l'accomplissement du devoir flottent devant l'étagère vide. Si l'une rappelle la curiosité d'un étudiant (Shari consulte les parchemins), l'autre ressemble à de la détermination (Misoko vole les parchemins). Les deux émotions se mélangent, si bien qu'il est impossible d'établir une chronologie des événements.
- **Kami de l'Eau.** Le PJ voit dans sa tête l'image de la main d'un samouraï s'emparant des rouleaux. D'autres images se juxtaposent et montrent tour à tour des rouleaux étalés sur la table ou cachés dans la manche d'un kimono. Dans les deux cas, le PJ distingue vaguement la forme des ailes d'un oiseau en guise de môn. (Ne donnez surtout pas les couleurs des môns ou plus de détails car l'identité du voleur deviendrait évidente. Un oiseau reste suffisamment flou entre le môn de la Grue et du Phénix).
- **Kami de la Terre. I**l dira : une masse de 92,58 kg s'est déplacée sur mon dos et pesait 92,78 kg après quelques pas. (Un samouraï en armure légère a pris les parchemins pesant 200 g, puis est sorti des archives). Les deux yojimbo en armure légère font à vue d'œil dans les 90 kg.
- **Kami du Feu.** Il dira : un ami a consulté une partie du savoir de la bibliothèque, tandis qu'un autre l'a déplacé pour mieux le protéger. (Le kami ressent Shari comme le premier « ami » car l'École de Guerrier de Fer Daidoji enseigne le Iaijutsu, fortement lié au Feu. Il perçoit Misoko comme deuxième « ami » car le môn du Phénix est composé de flammes orange et Misoko avait l'intention de confier les parchemins à des rônins, des rebelles).
- **Kami du Vide.** Pour rappel, le Sort Communion ne fonctionne pas avec les kamis du Vide.

Enfin, rappelez aux PJ que les preuves obtenues par magie sont irrecevables depuis des siècles, car il a été prouvé que de puissants shugenja pouvaient manipuler la perception des kamis en leur faveur.

Partie 3 : Retrouver les parchemins

Au Parfum Vert, salon de thé

Le Parfum Vert est un salon de thé. Tout y est bien agencé. L'endroit est propre, la décoration est simpliste, les prix sont faibles et les deux serveuses heimin sont souriantes. Ce sont également les filles d'Anaki, la patronne.

Anaki renseignera les PJ au sujet de Shiba Misoko :

- Misoko est un client régulier. Il n'est pas venu ces trois derniers jours.
- La dernière fois, il s'est entretenu avec un rônin et lui a payé ses consommations. Anaki ne connaît pas le nom du rônin.

Pendant la conversation avec Anaki, dites à vos PJ qu'un rônin quitte l'établissement. Celui-ci a épié la conversation en entendant le nom de Shiba Misoko. Il comprend que des samouraïs enquêtent sur les parchemins que lui et ses amis détiennent. Anaki reconnaît le rônin qui s'est entretenu il y a trois jours avec Shiba Misoko. Elle informe les PJ, tout en hélant au vol le rônin qui est déjà dehors. C'est à ce moment que le rônin panique et s'enfuit.

Effectuez une petite course-poursuite dans les rues d'Otosan Uchi. Pour mettre du rythme, décrivez des rues bondées, des étalages renversés, des marchands criant au voleur, etc. Le rônin court directement rejoindre ses amis et les avertir qu'ils vont avoir de gros ennuis. Idéalement, les PJ finissent par rattraper le rônin devant une maison abandonnée, repaire des rônins.

Doser ses forces

Ce scénario d'initiation propose deux combats de faible envergure contre des rônins. L'objectif est de montrer aux PJ que les samouraïs sont supérieurs à ce genre d'adversaires. En effet, un samouraï bénéficie d'une École avec des Techniques, peut avoir d'emblée un Anneau de Terre à 3 (donc plus de points de vie), a des Compétences plus élevées et possède un meilleur équipement.

Les PJ sont Rang 1. Si le premier combat s'avère peu mortel, le second, du fait des Blessures, de la dépense en Points de Vide ou Sorts, se révélera plus dangereux que le premier. Enchaîner les deux combats dans la même journée augmentera l'intensité dramatique et apprendra aux PJ à doser les forces de leur personnage. Dans ce cas, placez le premier combat pendant l'après-midi, le deuxième étant le soir. Entre les deux combats, les PJ peuvent également méditer pour récupérer leurs Points de Vide dépensés.

Un bon compromis est de laisser les personnages se reposer une nuit entière après le premier combat pour que, le lendemain, ils se rendent à la pièce de théâtre où se trouvera Doji Ato. Le second combat sera alors en faveur des PJ.

Maison abandonnée, repaire des rônins

La description ci-dessous, juste avant le combat, permet de remémorer aux PJ leur haute position sociale de samouraï. Pour rappel, un samouraï détient une autorité et une compétence attestée au katana. Les rônins acceptent des petits boulots, voire la basse besogne, mais ils ne sont pas forcément tous prêts à risquer leur vie. Quand des samouraïs interviennent, ils savent qu'ils risquent leur peau et, à moins d'une existence de banditisme et de criminalité, ils préfèrent coopérer en échange de leur vie ou s'enfuir. Généralement, les rônins privilégient ce dernier choix car ils savent que les samouraïs n'hésiteront pas à les désigner comme boucs émissaires ou à les utiliser comme défouloirs s'ils ne sont pas explicitement protégés par un samouraï de renom. Dans le cas de l'aventure, les rônins sont payés pour garder temporairement les parchemins de Takaoka. Ils savent que leur employeur, Shiba Misoko, retournera sa veste et niera les avoir embauchés.

Misoko a embauché les rônins pour conserver pendant quelques jours les rouleaux sur Takaoka, pendant qu'il est retenu à ses obligations à l'ambassade Miya.

Description : Un rônin s'enfuit de la maison. Il ne veut rien avoir affaire avec les PJ- samouraïs et ne compte pas sur une hypothétique protection de Misoko. Il balance ses collègues aux PJ à la volée, tout en sautant par-dessus un mur, fuyant le combat. Il ne considère pas que protéger de sa vie les parchemins de Shiba Misoko vaille le salaire qu'il perçoit. Les autres rônins pensent le contraire et dégainent leur katana, prêts à affronter les PJ.

Initiative !

Après le combat, les PJ retrouvent les parchemins de Misoko en fouillant la maison. Aucun indice ne laisse supposer un lien entre les rônins et Shiba Misoko. Que faire ?

- **Interroger un rônin.** Si un PJ a capturé un rônin pendant le combat pour l'interroger, celui-ci avouera être employé par Shiba Misoko pour garder pendant quelques jours les parchemins de Takaoka. Misoko les leur a donnés la veille et ils ne savent pas quand il reviendra. Les PJ possèdent le renseignement souhaité mais rappelez-leur que la parole d'un rônin ne vaut rien (Statut 0 d'un rônin). Les PJ ne peuvent donc pas se servir de son témoignage pour confondre le voleur Misoko, de statut plus élevé. Les PJ relâcheront-ils le rônin ou le tueront-ils ?
- **Attendre Shiba Misoko.** Les trois jours de délibération sur l'attribution des trois actions ciblées pour la Bénédiction Miya sont terminés. Comme tous ceux présents pendant ces trois jours, Isawa Tatsi et Shiba Misoko n'ont plus rien à faire à l'ambassade Miya. Misoko vient récupérer les rouleaux de Takaoka et payer les rônins.
- **Si les PJ attendent l'arrivée de Misoko,** celui-ci niera en bloc être le voleur. Il rappellera aux PJ que la parole des rônins ne vaut rien comparée à la sienne. Il jouera même les offusqués pour reprendre les parchemins de Takaoka et « effacer » ainsi l'insulte à son statut de samouraï faite par les PJ. Il justifiera sa présence sur les lieux car il a entendu des bruits de combats et souhaitait s'informer sur la situation.



- **Retourner voir Miya Hoyu ou Miya Sekincho.** C'est le meilleur choix puisque les PJ ont les parchemins de Takaoka. Grâce à eux, ils vont pouvoir déterminer le meilleur cadeau pour Yoshino Naoki.

Audience auprès de Miya Hoyu

Miya Sekincho félicite les PJ. Elle écoute leur avis sur le meilleur cadeau à faire, puis arrête définitivement son choix : offrir une pierre de la carrière d'où sont tirées celles qui ont permis la construction de l'école généraliste Itchinisan, un des premiers bâtiments de Takaoka.

La carrière est en amont d'Otosan Uchi à une heure de bateau.

La carrière de pierre est épuisée

Au port, les PJ rencontrent le capitaine Bayushi Gyori. Après une heure de navigation, le capitaine s'arrime à un ponton, près d'une immense carrière à ciel ouvert. Un autre bateau, commandé par le capitaine Yoritomo Kenabo, est déjà arrimé. Ce capitaine lit tranquillement quelques parchemins sur son ponton en regardant d'un air étonné les PJ descendre à quai. Si interrogé, Kenabo leur répondra qu'il attend le retour de Mirumoto Asagi, yoriki d'Émeraude, en visite sur le chantier.

Quand les PJ approchent de la carrière, ils n'entendent ni le bruit des pioches ni les aboiements des contremaîtres. Un écriteau est planté dans le sol « Carrière fermée, interdite au public ».

Mirumoto Asagi discute avec deux autres yoriki. Les trois samouraïs sont sur le point de retourner au bateau. À la vue des PJ, Asagi leur demande la raison de leur venue. Il dira :

- La carrière est définitivement fermée depuis deux jours. Après deux siècles, le filon est épuisé.
- Je suis venu vérifier qu'il n'y a plus ni homme ni matériel sur le chantier et que les taxes ont bien été payées au trône d'Émeraude. Tout est en ordre. Je m'en retourne avec mes yoriki à Otosan Uchi pour clore les dernières paperasses de ce chantier.
- Je suis navré samouraïs-san. Je ne peux vous aider pour votre cadeau. J'ai pour ordre de fermer le chantier et d'enlever les deux derniers pontons. Ici, il n'y a plus rien.

En revanche, Asagi ne dira rien ou niera sa rencontre il y a trois jours avec Doji Ato. Pour rappel, Doji Ato a échangé la dernière pierre extraite de la carrière contre une autorisation de voyage pour Asagi. Le yoriki est Statut 1,0 mais il n'a aucun intérêt à renseigner les PJ. Il renverra la balle vers sa hiérarchie si les PJ veulent rouvrir le chantier. Asagi s'en tient à son devoir, meilleure excuse pour ne rien dévoiler de sa transaction avec Doji Ato. Les PJ quittent en premier les pontons et montent dans leur bateau. Asagi et les siens démontent le dernier ponton avant de monter eux aussi dans leur bateau. Tous repartent pour la capitale.

Du fait de la fermeture définitive de la carrière, obtenir la dernière pierre devient un cadeau de premier choix pour Yoshino Naoki.

Échange de faveurs à Otosan Uchi

De retour au port d'Otosan Uchi, Asagi, ses yoriki et Bayushi Gyori prennent congé des PJ. Yoritomo Kenabo, le capitaine du bateau d'Asagi, hèle les PJ. Il a vaguement compris que ces derniers cherchaient une pierre extraite de la carrière. Il pourrait les aider si les PJ l'aidaient à leur tour.

Yoritomo Kenabo n'essaie pas d'arnaquer les PJ. Il a reconnu leur appartenance à la Bénédiction Miya en mission pour Takaoka. Il cherche à étendre le réseau commercial de la Mante pour en tirer profit. **En échange de ce qu'il sait, il demande aux PJ un quai permanent à Takaoka. La faveur demandée est raisonnable.** Même si les PJ n'ont aucune autorité sur Takaoka, Kenabo leur dira qu'en tant que samouraï adulte, il faut parfois prendre des initiatives. L'ambition est dans le sang du Clan de la Mante. Pour Kenabo, elle doit l'être aussi dans celui des PJ. Après tout, si les PJ présentent le cadeau idéal à Yoshino Naoki, ils seront bien vus par les autorités. L'une d'elles sera probablement favorable à ce que Takaoka entretienne un lien direct avec Otosan Uchi par l'intermédiaire du capitaine Yoritomo Kenabo.

Jouez la scène de négociation pour que les PJ s'engagent et comprennent qu'à L5A, les échanges de faveurs sont un moyen de parvenir à leurs fins et de tisser des liens (comme Doji Ato avec Mirumoto Asagi).

Si les PJ acceptent la proposition de Kenabo, le capitaine leur dira qu'il a amené Doji Ato il y a trois jours à la carrière. Ato s'est ensuite entretenu avec Asagi. Quand Ato est remonté sur le bateau, il jubilait entre ses lèvres : *c'est bon, j'ai la dernière pierre !*

Et si les PJ retournent voir Asagi ?

Mirumoto Asagi est un yoriki d'Émeraude classique. Son Statut est de 1,0. Avec Kenabo comme témoin et la prestigieuse aura de la Bénédiction Miya au-dessus des PJ, Asagi avouera sa transaction avec Doji Ato.

Et alors ? Il ne s'agissait que d'une pierre. Rien d'illégal ou de compromettant. Ato a été le plus rapide.

En revanche, récupérer la pierre auprès d'Ato ne sera pas chose facile. Ato est de Statut 2,0 et n'a aucun intérêt à la donner aux PJ.

Illu. Ortega Perez « Shoujiko » Leyre

Partie 4 : Retrouver la dernière pierre

Au Mille Masques, théâtre élitiste

Le soir de votre choix, Doji Ato, sa femme et leur yojimbo Daidoji Shari assistent à la pièce de théâtre de Shosuro Shôta. Les PJ vont-ils anticiper la venue d'Ato ou l'attendre à la sortie ?

Anticiper la venue d'Ato

Seuls des samouraïs socialement au-dessus de la moyenne (Statut 2,0) sont autorisés à pénétrer dans le hall. Des dizaines de samouraïs discutent déjà à l'intérieur des salons de courtoisie. Personne ne fait la queue à l'extérieur.

Le Statut du PJ déterminera ses options :

- **Statut inférieur à 2,0**. Le PJ est refoulé à l'entrée du théâtre.
- **Statut compris entre 2,0 et 2,9**. Le PJ pénètre dans le théâtre. Après quelques minutes de recherches, il trouve Doji Ato. Daidoji Shari s'interpose immédiatement pour empêcher le PJ de s'adresser directement à Doji Ato. Son ton sera autoritaire et il exigera de savoir pourquoi son maître devrait se déranger. Il n'a aucune intention de laisser passer le PJ et laissera la frustration de son maître, de ne pas avoir reçu la Bénédiction Miya, parler à travers lui. Puis, la séance allant bientôt commencer, il priera le PJ de s'en aller. Au besoin, il appellera la sécurité du théâtre pour que le PJ soit mis dehors. Le PJ n'a pas de billet et ne peut pas en acheter un sur place puisque la salle est complète. Il se retrouvera alors dehors.
- **Statut au moins à 3,0.** Le PJ pénètre dans le théâtre. Après quelques minutes de recherches, il trouve Doji Ato. Daidoji Shari autorise le PJ à s'entretenir avec son maître avant le début de la représentation. Doji Ato essaiera de tirer profit de la situation. Son yojimbo n'a pas volé les plans et lui-même n'a fait qu'échanger une faveur avec Mirumoto Asagi. Il n'y a rien d'illégal ou de compromettant dans ce qu'il a fait et il le sait. Aussi, le PJ est-il en position de faiblesse face à lui. Qu'a donc un envoyé de la Bénédiction Miya à lui offrir contre la dernière pierre de la carrière ?

Doji Ato sera intéressé par :

- La Bénédiction Miya dans sa province. Malheureusement, les PJ ont un statut trop faible pour négocier pareille faveur. Au pire, les PJ peuvent essayer de voir avec Miya Sekincho pour l'année suivante. Mais Miya Sekincho leur répondra que la Famille Miya refuse que la Bénédiction Miya soit impliquée dans toute affaire politique ou personnelle.
- L'argent, pour soi-disant reconstruire sa province. Ato a besoin d'environ 100 koku. En fait, il pense surtout à rembourser ses dettes de jeu. La Bénédiction Miya lui apporterait beaucoup plus que 100 koku, ce qui est une indication pertinente pour des PJ perspicaces sur les préoccupations principales et actuelles d'Ato.
- Toute autre faveur au choix des PJ dont Ato peut tirer avantage. Doji Ato refusera tout intéressement dans la ville de Takaoka. Un Grue digne de ce nom, comme lui, ne peut accepter de se fourvoyer avec une ville indépendante de Rokugan. Doji Ato juge indigne de lui la ville de Takaoka et se soucie d'argent, sujet très dérangeant pour les samouraïs. L'objectif est d'envoyer les PJ sur la piste des dettes de jeu d'Ato.

Attendre à la sortie

Les PJ attendent la fin de la représentation dans un salon de thé en face du théâtre. Ils repèrent cinq rônins encore plus mal habillés que les précédents, sous un porche mal éclairé. Les rônins surveillent à tour de rôle l'entrée du théâtre et quand les spectateurs commencent à sortir, ils emboîtent le pas de Doji Ato. Que vont faire les PJ ?

Rien. Les rônins attirent dans une ruelle Doji Ato, sa femme et Daidoji Shari. Ils rossent (sans intention de tuer) le yojimbo et Ato. Ils ricanent et lancent à ce dernier *Avec les compliments de Yasuki Hontu*, puis s'enfuient dans les ombres. Shari réussit à en tuer un. Les gardes de la ville interviennent et classent rapidement le meurtre puisqu'il s'agit d'un vulgaire rônin. Les rônins survivants seront poursuivis. Le chef de la patrouille ordonne qu'on appelle des eta. En passant, les PJ voient **un prospectus du Plateau amusant dépasser de la manche du kimono du rônin tué.**

Intervention. Jouez le combat contre les cinq rônins dans une petite ruelle. Shari participe également pour protéger Ato et sa femme. Partez du principe qu'il y a un rônin sur lui et quatre autres sont sur les PJ. Juste avant le combat, les rônins ricanent : *Avec les compliments de Yasuki Hontu.*

Initiative !

À la fin du combat, **un prospectus du Plateau amusant dépasse de la manche du kimono d'un des rônins tués.** Doji Ato feint ne pas connaître cet endroit. En réalité, c'est le tripot auquel il se rend et dans lequel il a contracté une dette de 100 koku auprès de Yasuki Hontu. Il remerciera les PJ pour leur intervention, même si ce n'était pas nécessaire puisque d'après lui, *son yojimbo était plus que suffisant.* Puis, les gardes de la ville interviennent et classent rapidement les meurtres puisqu'il s'agit de vulgaires rônins.

L'attitude d'Ato envers les PJ est froide et polie. Il ne cédera la dernière pierre de la carrière qu'en échange d'une faveur avantageuse. Après tout, les PJ sont intervenus de leur propre chef. Ato ne leur doit rien. Comme indiqué plus tôt, Ato est aigri envers la Bénédiction Miya. Les PJ devraient se sentir outrés par cette attitude ingrate, ce qui devrait les motiver pour découvrir Yasuki Hontu, le Plateau amusant et le sens caché des paroles des rônins.

Au Plateau amusant, tripot

Le Plateau amusant est un tripot légal ouvert la nuit dans le quartier des plaisirs d'Otosan Uchi, à quelques rues du théâtre. Yasuki Hontu est le patron de l'établissement et a envoyé les cinq rônins pour rappeler à Ato sa dette de jeu. Hontu est un homme d'affaires oscillant entre la légalité et l'illégalité. Son établissement propose des tables de jeu classiques : shogi, go, mah-jong, cartes, etc. On parie de l'argent et ça se sait. Certes, il y a parfois des paris clandestins, mais Hontu ne trempe pas dans le trafic d'armes, de drogues, d'alcools ou de personnes. Il a une éthique.

Face aux PJ, il niera connaître les cinq rônins et affirmera connaître Doji Ato. Si les PJ la jouent fine (à votre appréciation), Yasuki Hontu révélera joyeux que *Doji Ato-san a une importante dette de jeu dans mon établissement.* Il ajoutera en mentant : *il me doit 200 koku.* Hontu a un Statut 2,0. Il préfère témoigner contre Ato pour porter atteinte à son honneur tout en s'asseyant sur sa dette. À Rokugan, l'honneur vaut tous les koku.

Grâce à Hontu, les PJ ont un moyen de pression sur Doji Ato. En effet, il est socialement accepté qu'un samouraï joue ou parie un peu d'argent (quelques bû), mais pas au point de contracter une dette exorbitante au point de devenir déshonorante ! Si la dette de Doji Ato est révélée (par le témoignage de Yasuki Hontu par exemple), ce sera le déshonneur pour lui.



Illu. Tiago Fernandes

Échange ou chantage ?

Le lendemain, Miya Hoyu donne l'adresse de Doji Ato aux PJ. Au besoin, les PJ sont munis d'une missive écrite par Miya Sekincho, obligeant Ato à s'entretenir quelques instants avec ses envoyés (les PJ).

La présentation de la demande des PJ pour récupérer la pierre déterminera s'ils échangent des faveurs ou s'ils font chanter Ato. Voici un exemple pour chaque cas :

- **Échange de faveurs**. Les PJ engagent leur parole de samouraï qu'ils oublieront la dette d'Ato si celui-ci rend la pierre. C'est un cas de figure classique à Rokugan. À Ato de se débrouiller par la suite pour rembourser sa dette auprès de Hontu.
- **Chantage**. Les PJ laissent sous-entendre que si Doji Ato ne rend pas la pierre, sa réputation et son honneur en prendront un coup. S'abaisser au chantage fera perdre de l'Honneur au PJ-samouraï, sauf si son Rang d'Honneur est inférieur à 4,0. À ce niveau, le samouraï pense comme une personne pragmatique et matérialiste, non comme un samouraï mû par l'Honneur.

À la fin de l'entretien, les PJ récupèrent la dernière pierre de la carrière.

Miya Sekincho félicite les PJ

Miya Sekincho félicite les PJ pour avoir su défendre le cadeau idéal de Yoshino Naoki. Elle leur indique que le capitaine Yoritomo Kenabo s'est porté volontaire pour emmener les PJ jusqu'à la ville fluviale de Takaoka. Yoshino Yabu est également prêt à embarquer, après avoir rempli deux bateaux de marchandises nécessaires à Takaoka.

Miya Sekincho n'accompagne pas les PJ. Elle doit rester à Otosan Uchi pour gérer les trois actions de la Bénédiction Miya. Les PJ seront donc livrés à eux-mêmes, sous l'aura protectrice de la Famille Miya.

Les PJ quittent la capitale et arrivent à Takaoka.

Ellipse : le voyage

Le voyage en bateau est l'occasion de rediscuter avec le hatamoto Yabu et Yoritomo Kenabo. Ajoutez les scènes de votre choix pour mieux préparer les PJ à leur arrivée à Takaoka ou les confronter à de nouvelles situations (mal de mer, banditisme, colporteurs, marchands, etc.).

Pour conserver la cohérence chronologique de la campagne, la navigation ne devrait pas durer plus de trois semaines. Vous pouvez aussi jouer sur la qualité des bateaux pour obtenir le ratio temps / distance souhaité. Le cas se rencontrera lors du scénario #4 où les PJ effectuent un aller-retour à Otosan Uchi en trois semaines.

Partie 5 : Fin de la partie

Arrivée à Takaoka

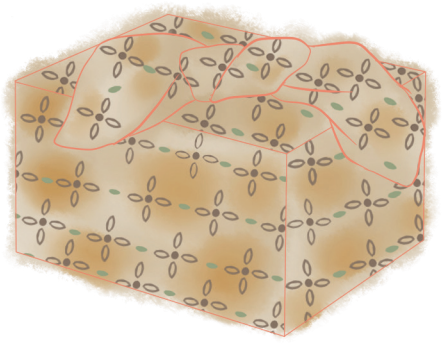
À Takaoka, Yabu présente les PJ au daimyo Yoshino Naoki. Il est temps pour les PJ de présenter leur cadeau. Appuyez-vous sur l'Annexe « Les leçons du sensei : Accueil et cadeau ». À chacune des trois présentations du cadeau, les PJ doivent faire preuve d'improvisation pour montrer que le cadeau en vaut vraiment la peine. Lors des deux premiers refus de Naoki, vous devrez trouver les mots pour refuser le cadeau. À la troisième présentation, Naoki accepte le cadeau, reconnaissant ainsi sa valeur.

Jouez réellement la scène du cadeau avec les allers-retours des présentations, les refus et l'acceptation finale. Cette scène est le point d'orgue des PJ de toute l'aventure. Après avoir enquêté à Otosan Uchi, les PJ doivent faire forte impression pour être bien vus par le daimyo de Takaoka. Si demandé, ils obtiennent le quai permanent pour Yoritomo Kenabo car Naoki est heureux d'entretenir des liens avec la prestigieuse capitale de Rokugan.

La mission humanitaire des PJ dans la Bénédiction Miya peut dorénavant commencer. *Samouraïs-san, bienvenue à Takaoka !*, annoncera Yoshino Naoki.

Yabu installe les PJ dans une petite maison préparée pour eux dans le quartier noble. Il leur indique qu'ils sont attendus le lendemain chez Yoshino Naoki pour le déjeuner (début du scénario #2).

Illu. Francisco Souza Aguirre

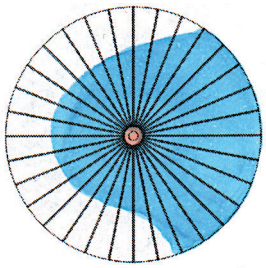


Récompenses

POINTS D'EXPÉRIENCE	GAIN
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Bien mener l'enquête à Otosan Uchi	+1 PE
Vaincre au moins un groupe de rônins	+1 PE
Bien présenter son cadeau devant Yoshino Naoki	+1 PE

VERTUS ET ÉVÉNEMENTS	GLOIRE	HONNEUR
Faire chanter Doji Ato (sauf pour un samouraï avec moins de 4,0 en Honneur)		-
Offrir la dernière pierre de la carrière à Yoshino Naoki		+
Tenir parole envers Yoritomo Kenabo		+
Ne pas tenir parole envers Yoritomo Kenabo		-

FAVEURS ET RANCŒURS
Les PJ ont tenu parole et Kenabo leur en sait gré. Ils rajoutent sur leur feuille de personnage, Relation : Yoritomo Kenabo (Dévouement, 1 point)
Les PJ ont sauvé Ikoma Tsukan d'une réprimande de son chef en retrouvant les rouleaux. Ils rajoutent sur leur feuille de personnage, Relation : Ikoma Tsukan (Dévouement, 1 point)



Partie 6 : Annexes

Chronologie

Le scénario #1 commence le 01/04, premier jour de l'année à Rokugan. Il se termine fin avril, quand les PJ débarquent à Takaoka. Le déroulement de ces semaines est laissé à votre appréciation. Il prend en compte la recherche du cadeau pour Yoshino Naoki et le voyage en bateau jusqu'à Takaoka.

Le temps de navigation est volontairement flou puisque Takaoka n'a pas de localisation prédéterminée.

- **28/03 :** Les deux yojimbo, Daidoji Shari et Shiba Misoko, se rendent aux Archives Impériales le matin à deux heures d'intervalle.

Daidoji Shari consulte en premier les rouleaux sur Takaoka et les remet à leur place. Il fait part de sa lecture à Doji Ato.

Puis, Shiba Misoko arrive et vole les rouleaux de Takaoka aux Archives Impériales. Il les confie ensuite à des rônins pour les récupérer après les trois jours de réflexion où agira la Bénédiction Miya.

L'archiviste Ikoma Tsukan n'a pas pris le temps de ranger les rouleaux après le passage de Shari. L'indépendance de Takaoka ne rend pas les rouleaux prioritaires à ses yeux.

- **29/03** : Début des trois jours de sélection de la Bénédiction Miya. Doji Ato arrive en retard, car tôt le matin, il a rencontré Mirumoto Asagi. Ato échange une autorisation de voyage contre la dernière pierre extraite de la carrière.

- **30/03 :** Fermeture de la carrière. Début des délibérations du daimyo Miya pour accorder les 3 Bénédictions Miya.

- **01/04 :** Début du scénario #1. Annonce officielle des 3 Bénédictions Miya.

- **Fin avril :** Fin du scénario #1. Débarquement à Takaoka.

Rônins, employés par Shiba Misoko

Le profil de ce rônin est celui d'une petite frappe. Il est attiré par l'argent facile, la basse besogne et n'a guère d'autre choix que la débrouillardise pour survivre. Sa loyauté envers son employeur est en fonction des koku de ce dernier ou la crainte qu'il lui inspire.

Ce rônin donnera l'occasion aux PJ de tester leurs Techniques et de se familiariser avec le système de combat. Son faible Rang représente un danger mineur pour les PJ.

Pour un combat équilibré, mettez un rônin de plus que vos PJ.

Rang 0,7

Honneur : 1,5 **Statut : 0** **Gloire : 1** **Infamie : 2**

Air 2 **Terre 2** **Feu 2** **Eau 2** **Vide 2**
Agilité 3 **Force 3**

Initiative : 3g2.**Attaque :**

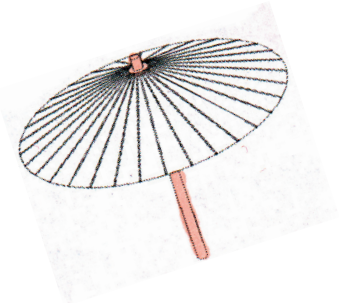
- Katana 5g3. Dégâts 6g2.
- Parangu 5g3. Dégâts 5g2.**ND d'armure :** 15
- **Blessures :** 0-10 (+0) ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. Actions de mouvement sont un cran plus dures) ; 31-34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).Armes improvisées* 1
- Athlétisme* 3
- Commerce* 2
- Connaissance : Otosan Uchi* 2
- Connaissance : Pègre* 1
- Discrétion 3
- Enquête 1
- Jeu : Shogi* 2
- Kenjutsu* 2

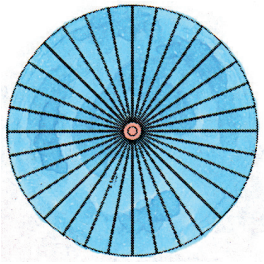
* = compétences de base**Avantage :** Ingénieux.

Désavantage : Cupide.

Équipement : parangu rayé, katana rayé, vêtements sales et 3 koku.

Illu. Luca Clemente





Pour les PJ

Le protocole de Miya Hoyu

On est le dernier jour des trois jours de discussion pour l'attribution des trois actions ciblées par la Bénédiction Miya. Miya Hoyu est en charge du protocole avant votre convocation l'après-midi dans la salle d'audience de la Famille Miya. Hoyu vous met à l'aise. C'est un vieux samouraï aimable et bienveillant qui a l'habitude des jeunes recrues. Il vous épate même en citant quelques anecdotes aimables sur chacun des samouraïs présents (le vôtre inclus) et sur la Bénédiction Miya en général. Pendant toute la matinée, il vous conseille sur votre manière de vous présenter, le comportement à adopter et le style vestimentaire à porter.

Tout doit être impeccable pour que l'œuvre humanitaire de la Bénédiction Miya se poursuive avec honneur et prestige. Hoyu a également listé tous les samouraïs présents à l'ambassade Miya ces trois derniers jours. Les discussions étant animées pour s'accaparer la Bénédiction Miya, aucun samouraï n'a pu se permettre de quitter l'ambassade. Tous sont également présents lors de l'audience finale :

- **Daidoji Shari**, yojimbo de Doji Ato, Statut 1,0.
- **Doji Ato**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 2,0.
- **Ide Akari**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 1,0.
- **Isawa Tatsi**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 2,0.
- **Miya Osami**. Daimyo de la famille Miya, Statut 9,3. « On s'adresse au daimyo, en l'appelant Miya-sama », vous a rappelé Hoyu.
- **Miya Sekincho**, responsable de la Bénédiction Miya, Statut 3,0. « Comme elle est votre supérieure, vous devrez également l'appeler Miya-sama », vous a précisé Hoyu.
- **Shiba Misoko**, yojimbo d'Isawa Tatsi, Statut 1,0.
- **Usagi Mineko**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 1,0.
- **Yoshino Yabu**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 1,5.
- **Les autres PJ**.

Les leçons du sensei : Accueil et cadeau

Quand des samouraïs de haut rang se rencontrent pour la première fois à propos d'une affaire commune, ils observent tout un protocole d'étiquette. Entre autres, les protocoles de l'accueil et du cadeau.

L'accueil est signifiant sur la manière dont les samouraïs s'évaluent entre eux. Conserver ses armes ou pas montre d'emblée la confiance que l'hôte accorde à son invité. Porter ses môn côté droit traduit un élan dynamique voir agressif, tandis qu'à gauche, ils traduisent un élan du cœur et de traditions (qui peuvent elles aussi, être des traditions agressives ou martiales). Du thé, des chambres individuelles et l'accueil par un samouraï sont normalement de mise pour faire honneur aux invités. À l'inverse, la non-prise en charge de leurs bagages, une salle commune pour dortoir et un accueil par un paysan même vêtu d'un beau kimono sont une insulte.

Le cadeau est également gage de la bonne éducation des samouraïs. Plus un cadeau sera spirituel, immatériel et s'inscrira dans une tradition, plus il sera perçu comme important et valorisant par celui qui le recevra. À l'inverse, un cadeau de première nécessité ou de grande valeur marchande constituera une insulte. On attend du samouraï invité qu'il fasse honneur à son hôte à travers un cadeau de choix.

La politesse entre samouraïs exige de présenter trois fois un cadeau pour que l'hôte puisse en apprécier sa valeur, en le refusant deux fois. Ces allers-retours définissent l'histoire du cadeau, sa valeur et son importance. À la troisième présentation, l'hôte accepte ou refuse le cadeau pour signifier la valeur qu'il accorde à celui-ci.

La formulation et la présentation du cadeau, ainsi que les réponses et l'acceptation ou non de celui qui le reçoit, sont autant d'éléments subtils sur lesquels les samouraïs jouent pour s'estimer ou s'insulter mutuellement. Que ce soit amabilité ou insulte, l'essentiel est de respecter les règles établies de l'étiquette, pour ne pas passer pour un barbare grossier et mal éduqué.



Môn de la ville de Takaoka



Les leçons du sensei : Paroles de samouraïs

À Rokugan, la valeur de la parole d'un samouraï dépend de son Statut. Plus son Statut est élevé, plus sa parole a du poids et plus difficilement elle peut être remise en cause. Seul un samouraï de Statut plus élevé peut remettre en cause les dires de celui qui lui est socialement inférieur. De même, la parole de tout samouraï prévaut sur celle d'un heimin et la parole d'un heimin prévaut sur celle d'un hinin. La hiérarchie sociétale en castes de Rokugan donne le degré d'autorité du rokugani. Selon ce principe, qu'en est-il lorsque deux personnes d'une même caste et de même rang s'opposent ?

Les départager est le travail de la Magistrature locale. Cette institution a pour charge de régler les différends entre tous, le plus souvent entre samouraïs. Elle est la police de Rokugan, tant qu'il ne s'agit pas de crimes contre l'Empire. Dans ce cas, la Magistrature d'Émeraude prendra le relais.

Les affaires locales sont prises en charge par le Magistrat de Clan. Celui-ci se base sur les témoignages des samouraïs de plus haut rang. Ce Magistrat peut également demander un duel iaijutsu au premier sang pour départager les opposants. Le vainqueur obtiendra gain de cause (indépendamment de la vérité) et son affaire ne sera plus jugée.

Dépêcher un Magistrat de Clan n'est pas toujours facile. Ils sont souvent débordés et fixent la priorité des affaires en fonction de l'urgence, l'ancienneté ou le Statut des samouraïs incriminés. Certains abusent même clairement de leur position pour ne s'occuper que des affaires des samouraïs aux positions élevées. Leurs commanditaires pourraient leur donner des perspectives de carrière en cas de réussite, contrairement à des samouraïs communs. Pour ce genre de Magistrat de Clan, on reste donc loin d'une police de proximité et égalitaire, puisque trop souvent leur motivation est dictée par leurs propres intérêts et non par le souci d'être au service de tous.

Comment donc faire pour confondre un samouraï de même rang que le sien, sans l'appui d'un Magistrat de Clan ?

Au culot !, diront les plus ambitieux. Au chantage !, diront les plus retors. Par échange de bons procédés !, diront les plus diplomates. En un mot, à moins de disposer de relations influentes, les samouraïs de même rang devront trouver eux-mêmes une solution à leurs problèmes... ou instaurer le statu quo. En dernier recours, un duel iaijutsu est toujours possible.

Takaoka, en quelques mots

Takaoka a été créée il y a deux siècles. Le rônin Mugen sauva de la noyade les deux enfants du daimyo local. En retour, il reçut l'autorisation de construire Takaoka. Cinq ans plus tard, la ville était devenue le joyau de la région où il faisait bon vivre. La ville est construite entre les bras de deux rivières. D'importants travaux ont dragué les fonds pour aménager les Canaux de Mugen, donnant à cette ville fluviale un cachet unique. Le quartier noble est constitué d'îles artificielles au milieu des canaux. Ses premiers bâtiments, comme l'École généraliste Itchinisan, furent construits avec des pierres extraites d'une carrière, à une heure en bateau, en amont d'Otosan Uchi.

Le climat tempéré local fait pousser des pruniers dont les liquoristes tirent un alcool réputé. La ville est à échelle humaine. Elle présente des quartiers typés avec tous les divertissements et installations pour se sentir bien. On dit la population souriante à Takaoka, sans doute parce qu'elle est épargnée de toutes les crises politiques de Rokugan.

Takaoka n'est située sur aucune carte en raison de sa taille modeste et de son indépendance. En effet, cette ville est probablement la seule de tout Rokugan à ne pas être affiliée à un Clan ! Sa localisation isolée et son attractivité modérée font de celle-ci une ville à l'intérêt tout relatif pour les Clans. Ceux-ci devraient beaucoup trop investir pour l'annexer et en tirer avantage. Aussi, Takaoka est-elle une ville franche, tenue par la Famille Yoshino. Elle paie chaque année son impôt impérial, la protégeant de toutes représailles.

Il y a un mois, les eaux du fleuve ont drastiquement monté à cause de la fonte des neiges. Le quartier du port a été détruit et des dizaines de maisons ont été inondées. Miya Osami a accordé à Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka, la Bénédiction Miya pour venir en aide à la ville.

Dirigeants de Takaoka

- Yoshino Naoki, daimyo de Takaoka (37 ans).
- Yoshino Atemi, son épouse (34 ans).
- Kyoko, fille de Naoki et Atemi (15 ans).
- Dôgen, fils de Naoki et Atemi (12 ans).
- Yabu, hatamoto, conseiller de Yoshino Naoki (38 ans).

Spiritualité

- Jo, conseiller spirituel du daimyo et supérieur du temple des Fruits verts (59 ans).

Magistrature locale

- Samui Takagi, magistrat local (40 ans).
- Samui Inoue, son épouse (28 ans).
- Shiroi, fille de Takagi et Inoue (8 ans).
- Akagi, yoriki de Samui Takagi (27 ans).
- Kyosen, yoriki de Samui Takagi (23 ans).
- Misugi, yoriki de Samui Takagi (42 ans).
- Shijiro, yoriki de Samui Takagi (30 ans).

#2 Heimin - rônins : La lutte des castes

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Les PJ devront mettre pacifiquement un terme à la révolte paysanne de Takaoka.

Impliquer les PJ

La partie commence le lendemain de l'arrivée des PJ vers midi, après que Naoki a accepté son cadeau (fin du scénario #1). Yoshino Naoki veut faire bonne figure. Il a laissé les envoyés de la Bénédiction Miya (PJ) se reposer de leur voyage avant de s'entretenir avec eux lors du déjeuner.

Notions abordées

Le scénario #2 confronte directement les PJ au Bushido. À peine sortis de leur gempukku et de leur bulle pouponnée que les voilà aux prises avec les notions d'argent, de crimes et des basses castes. La Bénédiction Miya est-elle tombée si bas ?

Certains samouraïs imbus trouveront les thématiques de ce scénario dévalorisantes, d'autres relativiseront en vivant une triste nécessité tout en espérant de ne jamais devoir recommencer, et le reste verra une occasion à saisir pour mieux comprendre le rôle de chacun dans l'Ordre Céleste.

Quelle que soit la manière dont chaque PJ abordera le Bushido, la réalité est celle-ci : faire partie de la Bénédiction Miya implique de mettre la main à la pâte. Son prestige n'est pas uniquement lié à celui de la Famille Miya, mais aussi aux honorables samouraïs de la Bénédiction qui aident de bon cœur et par devoir des lieux sinistrés et des populations en périls. Ces samouraïs sont les PJ, projetés au cœur de la survie quotidienne de tout rokugani.

Trafic d'opium

Voici les pages de référence sur le trafic d'opium dans le guide de Takaoka :

- Kyosen, p.14
- Muraille du sud, p.22
- Kuni Saito, p.30
- Entrepôts de la Carpe et Yogo Kao, p.36
- Le Crabe Torché et Inowe, p.50
- Rônins discrets, p.67

Partie 1 : Auparavant

Le trafic illégal de Yogo Kao

Yogo Kao est un marchand aimable et discret. Il est en secret le trafiquant de vide liquide (opium) de Takaoka.

Le patron caché du Crabe Torché

Yogo Kao est le patron caché du Crabe Torché, un bouge infâme et célèbre pour ses sakés et divertissements sur l'île des plaisirs. Il véhicule la fausse rumeur que son concurrent direct, Yasuki Tanabe, est un escroc. Il a récemment trouvé en la personne de Kuni Saito, le pigeon parfait pour faire plonger Tanabe.

L'entrepôt de Kuni Saito

Kuni Saito est l'invité de la demeure de Tanabe et s'ennuie. Pour passer le temps, il boit du saké au Crabe Torché où il a rencontré il y a neuf mois Yogo Kao, sans savoir qui était réellement ce dernier.

Il y a huit mois, Kao a suggéré à Saito d'investir dans un entrepôt du sud et de se lancer dans le commerce. Kao a enjolivé la réalité, si bien que Saito se voyait déjà comme bienfaiteur commercial couvert de gloire avant même d'avoir commencé. Par la suite, Kao a continué de lui prodiguer des conseils sous couvert d'amitié, soi-disant pour l'aider à se développer. Kao ne demande rien en échange, prétextant qu'il est dans la nature d'un samouraï d'aider une personne honorable comme Saito. Le pauvre Saito, crédule, ne se rend compte de rien.

Les dessous de l'histoire : Kao a besoin d'un point de chute dans le sud de la ville pour son trafic d'opium. Ses entrepôts légaux sont dans les entrepôts de l'ouest, tout au nord de la ville, tandis que les livraisons d'opium arrivent par la route terrestre de Takaoka au sud. Kao a toujours considéré comme très risqués les acheminements de drogues jusqu'à ses entrepôts. Il est obligé de passer par les tunnels secrets proches du Fleuve des truites et de la Muraille du sud. Jusqu'à présent, aucune livraison n'a été interceptée, mais Kao préfère jouer la sécurité.

Kao trafique complètement à l'insu de Saito. Il possède un double des clefs des entrepôts du samouraï du Crabe pour y cacher ses caisses illégales. Il y cache aussi l'argent sale de ses ventes qu'il envoie pour moitié à son fournisseur, le Clan du Scorpion. Il conserve la seconde moitié pour lui.

Les caisses de Yasuki Tanabe

Pour qu'on ne puisse pas remonter jusqu'à lui, Kao détourne souvent de vieilles caisses à l'effigie des Entrepôts de la Carpe, l'entreprise de Yasuki Tanabe. À l'intérieur de ces caisses, Kao met soit



Illu. Ortega Perez « Shoujiko » Leyre

l'opium, soit l'argent sale. Ainsi, en cas de flagrant délit, Kao niera en disant que ces caisses ne lui appartiennent pas (puisqu'elles sont à l'effigie des Entrepôts de la Carpe), de même que l'entrepôt du sud (puisqu'il appartient à Saito).

Les rônins

Les livraisons d'opium ont lieu environ tous les deux mois. À chacune, Yogo Kao est présent. Il emploie quatre rônins pour l'aider dans ses activités légales et illégales. Selon les conventions Scorpion avec les rônins, Kao leur a parfaitement expliqué dans quoi ils allaient tremper et ce à quoi ils seraient confrontés s'ils venaient à trahir leur employeur. Autant dire que la réputation du Scorpion n'a jusqu'à présent pas incité les rônins à tromper leur maître. Les rônins ont peur.

Le yoriki Kyosen

Kyosen s'est endetté aux jeux du Crabe Torché. Kao lui a proposé un arrangement. En échange de sa dette, il doit fermer les yeux quand *certaines livraisons nocturnes* (opium) arrivent en ville. Kao fait chanter le yoriki et ce dernier se sait piégé.

Récupération d'une caisse des Entrepôts de la Carpe

La décrue du fleuve a mis à jour, la veille de l'arrivée des PJ à Takaoka, une caisse remplie de koku provenant de l'argent sale de Kao (avec les armoiries des Entrepôts de la Carpe). Le doshin Utsu et deux heimin s'en sont emparés discrètement pour réclamer justice auprès des autorités. Étant heimin, ils subissent les plus forts taux d'imposition et aimeraient que les riches, comme Yasuki Tanabe, paient réellement leur part.

Le plan d'Utsu et des heimin

L'objectif d'Utsu et des heimin est d'obtenir de meilleures conditions de vie. Ils aimeraient que des logements neufs leur soient attribués lors de la reconstruction du quartier du port. En utilisant la caisse de Tanabe comme moyen de pression, Utsu a concocté le plan suivant en trois points :

- Le premier point consiste à renforcer les mécontentements actuels pour pousser les heimin à faire grève. La disparition des entrepôts du sud avec leurs réserves de riz et de céréales, le début de rationnement, les travaux à venir et les problèmes de navigation au nord engendrent progressivement des tensions.
- Le deuxième point consiste à cacher la caisse de koku avec la complicité des moines du temple. Utsu ne veut surtout pas toucher aux koku. Il veut même que la caisse soit rendue à Naoki, mais contre l'acceptation des doléances des paysans.
- Le troisième point consiste à prendre à témoin la Bénédiction Miya. Le daimyo Yoshino Naoki sera forcé d'entendre les revendications de ses paysans. Naoki n'aura pas d'autre choix que de céder s'il ne veut pas passer pour un gouverneur incompétent aux yeux de ceux qui sont venus l'aider. Jo se chargera de convaincre les PJ d'enquêter sur les impôts déclarés par Tanabe. Pour rappel (Takaoka, p.18), Jo est l'ancien daimyo et père de Yoshino Naoki. À sa retraite, il devint moine et plus tard, il prit la place de supérieur du temple à la mort de son prédécesseur.

Partie 2 : Compassion et Devoir

Le gros coup des rônins

Les quatre rônins de Yogo Kao habitent dans le quartier des heimin pour éviter d'attirer l'attention sur eux. Deux d'entre eux étaient présents par pure coïncidence lorsque Utsu et les deux heimin ont récupéré la prétendue caisse de Yasuki Tanabe. Ils ont reconnu la caisse et savaient très bien qu'elle était pleine de koku. Ils ont laissé filer le groupe car Utsu jouit d'une bonne réputation auprès des autorités et ils voulaient rester discrets.

Mais l'appât du gain les pousse à trahir Kao. Leur plan risqué est de voler la caisse discrètement et fuir ensuite Takaoka. Ils ont patiemment attendu que les deux heimin soient rentrés chez eux pour les capturer et leur faire avouer où la caisse avait été déposée. Les heimin sont retenus captifs dans la demeure des rônins.

De plus, les rônins savent qu'il y avait deux caisses cachées dans l'entrepôt de Kuni Saito, au moment où le fleuve a tout emporté. Les heimin n'ont pas connaissance de cette seconde caisse.

Déjeuner avec Naoki

La partie commence au déjeuner du 05 mai (Dragon). Yoshino Naoki organise un repas protocolaire pour faire honneur aux PJ qui sont venus l'aider à reconstruire sa ville. Les PJ sont volontairement placés au plus proche du couple seigneurial. À la table, il y a :

- Yoshino Naoki, daimyo de Takaoka
- Yoshino Atemi, femme de Naoki
- Yoshino Kyoko (15 ans) et Yoshino Dôgen (12 ans), enfants du couple seigneurial
- Yabu, hatamoto
- Samui Takagi, magistrat local
- Kyosen et Shijiro, yoriki locaux, placés en bout de table.

Le déjeuner est l'occasion de présenter rapidement l'urbanisme fluvial de Takaoka, les PNJ ci-dessus, les trois ambassades et la situation actuelle. Il s'agit de donner aux PJ des éléments pour construire leur plan d'action et remplir leurs devoirs envers la Bénédiction Miya.

Illu. Francisco Souza Aguirre



Donnez les informations suivantes aux PJ :

- Les entrepôts du sud abritaient des réserves de riz et de céréales. Ils ont été balayés fin février par le fleuve. Ce manque de nourriture commence à se faire sentir. Les heimin sont rationnés, engendrant de légères tensions sociales.
- Les deux quartiers des entrepôts du nord et de l'ouest débordent de marchandises et sont saturés de bateaux, créant des troubles dans la population.
- L'urgence est donnée à la reconstruction du quartier du port au sud, centre névralgique économique de la ville. Le port s'est transformé en marécages suite à la crue du fleuve.
- Yabu a acheté tous les matériaux nécessaires à la reconstruction des zones sinistrées lors de son passage à Otosan Uchi (scénario #1).
- Le doshin Utsu a rassemblé tous les heimin au port pour une présentation officielle avec les PJ après le déjeuner.

En résumé, la situation que décrit Naoki n'a rien d'extraordinaire. Les sujets abordés sont même parfaitement courants au vu des sinistres actuels. Rappelez aux PJ qui aimeraient aborder des questions soi-disant plus dignes de la caste d'un samouraï qu'une œuvre humanitaire n'intervient pas quand tout va bien. Être enrôlés dans la Bénédiction les oblige à traiter des sujets considérés comme déplaisants par les samouraïs : aider les nécessiteux, éviter les révoltes paysannes et compter l'argent dans les caisses pour budgétiser la reconstruction.

À la fin du repas, Naoki confie les PJ au magistrat Takagi. Takagi est accompagné de ses deux yoriki et emmène les PJ à ce qu'il reste du port pour rencontrer les heimin. Il est temps que les futurs architectes de la ville fassent connaissance avec leur main-d'œuvre et organisent les chantiers de reconstruction.

Le port, nouveau marécage

Le port est devenu un vrai marécage de jeunes roseaux et d'algues. Les bas de kimono sont tachés de boue et les geta (sandales) s'enfoncent dans la terre argileuse et nauséabonde. À l'exception de la garnison de la porte sud, construite en pierre, tous les bâtiments ont été emportés par la crue du fleuve.

En revanche, aucun heimin n'est présent au port. Tous font une grève surprise. Takagi est extrêmement surpris et sa gêne est visible. Il ordonne à Shijiro de trouver le doshin Utsu sur-le-champ pour que la présentation et le travail puissent commencer. Totalement embarrassé, il invite les PJ à prendre un digestif au Saké des kamis dans le quartier des saveurs (Takaoka, p.56).



Illu. Ortega Perez « Shoujiko » Leyre

Le discours de Jo

La brasserie du Saké des kamis est dans le paysage de la ville depuis trois générations. Elle fournit à toute la ville un excellent saké et aussi un meshu local (alcool de prunes).

Takagi meuble péniblement la conversation dans l'attente du retour de Shijiro avec Utsu quand un moine entre dans la brasserie. Il s'agit de Jo, le moine supérieur du quartier des temples. Il a environ 50 ans. Il se dirige vers les PJ et demande avec le sourire la permission de leur parler. Takagi le lui accorde, heureux de changer de sujet.

Les moines sont très proches des souffrances du peuple. Lors des révoltes paysannes, il est courant que les moines servent d'intermédiaires entre les heimin et les samouraïs. Jo présente les deux doléances du bas peuple :

- Obtenir des logements neufs dans le futur quartier du port. C'est la principale raison de la grève.
- S'assurer que Yasuki Tanabe a bien payé l'intégralité de son impôt. C'est un prétexte pour que les heimin se fassent entendre.

Concernant cette deuxième demande, Jo s'inquiète qu'aucune suite n'ait été donnée à la plainte déposée par Utsu. Cette plainte stipulait qu'une caisse de Yasuki Tanabe avait « récemment » été vue aux entrepôts du sud, alors que Tanabe n'était plus censé y avoir d'activité depuis un an. D'après Jo, les heimin veulent s'assurer que Tanabe n'escroque pas leur daimyo préféré car la reconstruction du port et des autres zones sinistrées de Takaoka va coûter cher (les heimin s'assurent ainsi qu'ils seront bien payés pour leurs travaux).

Pour avoir été samouraï et ancien daimyo de Takaoka, Jo connaît parfaitement les termes de sa plaidoirie pour convaincre son auditoire. Il axe son discours sur la Compassion envers les castes inférieures, le Devoir de la Bénédiction Miya et les responsabilités des samouraïs décrites dans l'Article des Cieux. **Takagi et les PJ se déshonoreraient en refusant les doléances du bas peuple.**

Néanmoins, un PJ perspicace peut déceler un flou volontaire dans les mots de Jo. L'entrepôt du sud a été englouti il y a deux mois. Que veut-il donc dire par « récemment » ? Pour l'instant, Jo ne dévoilera rien à propos de la caisse retrouvée. Il répondra au PJ que justement *la lumière doit être faite sur la question de l'impôt de Tanabe à laquelle les heimin attachent beaucoup d'importance* (si les PJ n'interviennent pas, les heimin continueront à faire grève).

À la fin de l'entretien, Takagi approuve les paroles de Jo. Il demande à Kyosen de fournir aux PJ les déclarations de Tanabe et de le rejoindre ensuite au palais de justice (Takaoka, p.44) pour créer un espace de dialogue avec les heimin.

Partie 3 : Les pièces du puzzle

La grande enquête du scénario commence. Les scènes suivantes sont placées dans un ordre pour faciliter la compréhension de l'enquête. Il se peut même que certaines soient jouées deux fois par les PJ. Le MJ devra donner vie à ses PNJ pour que la transmission des informations soit la plus fluide possible et que les PNJ aient des réactions cohérentes avec le comportement des PJ.

Deux intrigues s'entremêlent. La première concerne la grève, la délivrance de deux heimin captifs et l'acceptation des doléances (voir précédemment « Le discours de Jo »). La seconde s'articule autour du trafic d'opium de Yogo Kao, volontairement laissée en toile de fond.

De trop beaux kimonos

Au sortir du Saké des kamis, le groupe croise une petite famille de riziculteurs sortant de la boutique l'Aiguille du Ciel (Takaoka, p.59). Le mari vient d'offrir de très beaux kimonos à sa femme et à sa fille. Ces dernières sont ravies et le remercient chaleureusement. Décrivez la scène de façon à ce que les PJ se rendent compte que quelque chose ne va pas entre la bonne qualité des kimonos achetés et le pouvoir d'achat d'un riziculteur. Au besoin, Kyosen connaît le paysan et remarque l'étrangeté de la scène.

Interrogé par les samouraïs, le riziculteur déballe tout d'une traite : il a trouvé un koku dans les marécages du port et a voulu en faire profiter sa famille. Kyosen accepte l'explication et laisse partir le paysan. Takagi laisse Kyosen et les PJ enquêter, tandis qu'il se dirige vers le palais de justice.

Sur les berges

Les PJ et Kyosen débutent leurs recherches sur les berges boueuses aux herbes folles. Ils découvrent en aval un morceau de bois aux armoiries des Entrepôts de la Carpe. Entre deux planches clouées, un koku s'est retrouvé coincé. Ce morceau de bois est un bout de la seconde caisse d'argent sale de Yogo Kao. Les remous et les rochers du fleuve l'ont éventrée, emportant la grande majorité des koku et abandonnant le reste sur les berges.

Si les PJ poursuivent leur recherche en aval du fleuve, ils découvriront au sortir de la ville deux rônins en train de chercher quelque chose sur les berges. Un âne est harnaché à une charrette à l'arrêt non loin d'eux. Les caisses de marchandises dans la charrette sont aux armoiries de Yogo Kao.

Les rônins ont aperçu les restes de la seconde caisse, retenus par deux roseaux et une branche d'arbre. Ils espéraient récupérer quelques koku, en vain. À l'approche des PJ et de Kyosen, ils font profil bas et reprennent la direction de la ville avec la charrette. Ils doivent livrer une cargaison légale pour Yogo Kao. La marchandise est constituée de tatami.

Un PJ observateur remarquera les regards entre les rônins et Kyosen qui démontrent qu'ils se connaissent et font exprès de s'ignorer. Kyosen demande même un peu rapidement aux rônins de continuer leur travail. S'il est démasqué, Kyosen donnera le change en aboyant après les rônins, en prétextant leur courante mauvaise réputation.

Yasuki Tanabe

Pendant la journée le marchand Yasuki Tanabe est affairé aux entrepôts de l'ouest. Là-bas, il règne une vie fluviale, urbaine et commerciale intense. La garde municipale et les douaniers sont débordés par le rapatriement des activités commerciales du sud de la ville, suite à la destruction du port. Les marchands historiques des entrepôts nord et ouest se plaignent de l'arrivée des marchands du sud et ceux du sud se plaignent qu'aucune place ne leur soit faite pour la poursuite de leur activité. Les gens sont énervés et certains en viennent même aux mains.

Entre deux aboiements sur ses employés heimin, Tanabe répondra hâtivement aux questions des PJ.

- Il a vendu son entrepôt du sud il y a un an à Yoritomo Kenabo car celui-ci lui a fait une offre plus généreuse que celle de Yogo Kao. Il n'a aucune relation particulière avec ces deux samouraïs.
- Il revendait ses vieilles caisses à Saito quand ce dernier s'est lancé dans le commerce il y a huit mois dans un entrepôt du sud.
- Il est à jour de toutes ses déclarations fiscales et se plaint de la mauvaise réputation faite à sa Famille.

Illu. Francisco Souza Aguirre





Recherche dans les registres commerciaux

La collecte des impôts de Takaoka est gérée dans les bureaux des entrepôts du nord (Takaoka, p.34). Kyosen installe les PJ dans un bureau où ils épluchent les déclarations fiscales de Yasuki Tanabe. Rechercher dans pareils documents n'a rien de glorieux car les samouraïs touchent en plein à l'argent, notion la plus dérangeante et la plus controversée qui soit.

Pourtant, la recherche aboutira à des résultats fructueux :

- Les déclarations fiscales de Tanabe sont en ordre et tout est payé.
- Yasuki Tanabe possédait effectivement un entrepôt au sud il y a un an. Il l'a vendu à Yoritomo Kenabo (capitaine du scénario #1). Yogo Kao était lui aussi intéressé par cet entrepôt mais son offre était moins généreuse que celle de Kenabo.
- Kuni Saito a acheté il y a huit mois un entrepôt du sud, différent de celui de Tanabe. Il habite la demeure de Tanabe sur une île du quartier noble.



Puis, Kyosen quitte les PJ. Avant de retrouver Takagi au palais de justice, il se rend au Crabe Torché pour prévenir Kao de l'enquête en cours.

Kuni Saito

Kuni Saito est un samouraï naïf et honnête (Takaoka p.30). Il occupe comme il peut ses journées dans la demeure de Yasuki Tanabe. Il se rend souvent le soir au Crabe Torché.

- Saito sert aux PJ l'excellent saké l'Impériale. Ce saké n'est pas celui de la ville mais celui de la brasserie Brumazur, gérée par Kaiu Ganesa, au sud-est de Shinomen Mori. Seul le Crabe Torché a l'exclusivité de l'Impériale à Takaoka. Saito veut juste impressionner la Bénédiction Miya. Comme tout le monde , il pense qu'Inowe est le patron de ce bouge infâme. Yogo Kao est le véritable patron, qui reste volontairement dans l'ombre. Si Saito est interrogé, il annoncera fièrement connaître le patron Inowe, avec lequel il entretient une relation très conviviale (en fait Kao demande à Inowe de soigner Saito).
- À l'évocation de son entrepôt perdu, il ne viendra même pas à l'esprit de Saito de parler de sa relation avec Yogo Kao. Celui-ci n'a aucune part (légale) dans son activité et, depuis la disparition du quartier du port, Kao a pris de la distance avec Saito. Pour rappel, Kao a habilement manipulé Saito pour que ce dernier prenne à cœur son rôle de patron d'un entrepôt du sud. Même si l'impulsion initiale d'être patron ne vient pas de Saito, celui-ci a quand même géré seul son activité par la suite.
- Tanabe a toujours vendu de tout, ce qui détériore rapidement ses caisses. Saito vendait des draps et de la soie. Les vieilles caisses de Tanabe convenaient très bien pour ce type de produit et il les lui rachetait à bas prix. Par la suite, il changeait le logo des Entrepôts de la Carpe pour le sien.
- Un soir, il y a sept mois, alors qu'il se rendait à son entrepôt, la porte de celui-ci était ouverte. À une dizaine de mètres à l'extérieur, deux rônins transportaient une vieille caisse aux armoiries de Yasuki Tanabe. Peut-être même y avait-il un troisième rônin. Le groupe s'est enfui vers la Muraille du sud et la caisse faisait un bruit de bouteilles de saké. Saito est incapable de dire si les rônins venaient de sortir de son entrepôt avec la caisse, s'il s'agissait d'une caisse rachetée avant le changement de logo et d'identifier la troisième silhouette. Il faisait très noir. Cependant, le cadenas de la porte n'était pas fracturé et rien n'a été volé dans son entrepôt. Saito a changé le cadenas et n'a pas donné de suite à cette histoire.

Les dessous de l'histoire : Saito a surpris sans le savoir les rônins de Kao en plein trafic. Les rônins venaient juste de sortir avec une caisse, contenant des bouteilles de saké remplies d'opium, depuis une fosse cachée dans l'entrepôt de Saito. La troisième silhouette est celle de Yogo Kao, méconnaissable dans la pénombre. Par la suite, Kao a contrefait les clefs du nouveau cadenas pendant que Saito était absorbé par le jeu au Crabe Torché.

Illu. Francisco Souza Aguirre

Kyosen, joker du MJ

Kyosen a bien conscience que l'enquête menée par les PJ risque de les conduire au trafic d'opium de Yogo Kao. Il va les orienter vers Yasuki Tanabe pour couvrir ses traces. Attention toutefois à ne pas être trop voyant car vous risqueriez malencontreusement de lancer vos PJ sur le trafic d'opium au lieu de résoudre la grève des heimin.

Crabe Torché

Le bouge infâme du Crabe Torché est en face du théâtre sur l'île des plaisirs. Malgré sa réputation sulfureuse, on y sert des plats et des alcools de grande qualité pour un prix abordable (Takaoka, p.50).

Kyosen sort du bar quand les PJ entrent. Ne devait-il pas se rendre directement auprès de Takagi après l'étude des déclarations fiscales ? Kyosen répondra un peu tendu que ses affaires de yoriki ne regardent pas les PJ.

Les dessous de l'histoire : Kyosen est obligé d'informer Kao de tout ce qui touche au trafic d'opium, à cause du chantage que Kao exerce sur lui (Takaoka, p.14). Il vient de s'entretenir avec lui une première fois dans l'arrière-salle du Crabe Torché. Kyosen aussi a reconnu la caisse échouée et a compris le manège des rônins près de la berge. Manque de chance pour eux, les koku ont été emportés par le fleuve. Mais où est donc la seconde caisse ? A-t-elle survécu à la crue du fleuve ?

Inowe est le patron de façade du bar. Le vrai patron est Yogo Kao, qui ne fait volontairement rien pour rétablir la vérité. Inowe répondra avec le sourire aux PJ :

- La clientèle est constituée de toutes les castes, y compris des rônins. Takaoka abrite en moyenne cinq rônins.
- Kuni Saito est un client régulier. C'est un samouraï honorable et sympathique.
- Il interdira l'accès à l'arrière-salle aux PJ car ces derniers ne sont pas magistrats de la ville.

Yoritomo Kenabo

Quand les PJ se sont liés d'amitié avec Yoritomo Kenabo, rien n'indiquait que leur capitaine avait déjà des liens avec Takaoka (scénario #1). Comment les PJ vivront-ils cette surprise ? Remettra-t-elle en cause l'accord passé pour le quai permanent à Takaoka ?

Kenabo n'a jamais voulu cacher quoi que ce soit aux PJ. En bon capitaine Mante, il tire avantage des occasions et des rencontres pour en faire profiter son Clan. L'indépendance connue de Takaoka, son accessibilité par voie d'eau, ses faibles taxes, son potentiel commercial et sa convivialité motivent Kenabo à investir dans cette ville. Il y a un an, il sauta sur l'occasion d'acheter l'entrepôt de Yasuki Tanabe au sud. Personne à l'époque n'avait envisagé une éventuelle crue du fleuve. Comme tous les marchands de l'ancien quartier du port, Kenabo a perdu son investissement fin février dernier. Il a donc négocié un quai permanent avec les PJ. Si jamais le fleuve est à nouveau en crue, au moins un quai flottant lui assurera encore un point d'attache à Takaoka.

Kenabo n'a aucune raison de se mettre à dos les PJ. Il répondra du mieux qu'il pourra car il navigue en permanence entre les villes de Rokugan. Ses informations seront succinctes :

- Lors de la vente, il n'était pas très rassuré car Yasuki Tanabe était le vendeur. Il avait peur d'une entourloupe au vu de la réputation de ce marchand, mais finalement, l'entrepôt fut bien à lui.
- Un soir, il y a cinq mois, il a vu des rônins s'enfoncer dans la nuit avec une caisse de Yasuki Tanabe. Les rônins étaient proches de l'entrepôt de Saito et sont partis vers la Muraille du sud. Kenabo ne les a plus revus depuis mais comme dit précédemment, il est rarement très longtemps au même endroit.

Les dessous de l'histoire : Comme Saito, Kenabo a surpris les rônins de Kao en plein trafic. Il n'a pas cherché à en savoir plus, ce ne sont pas ses affaires.

Yogo Kao

La journée, Yogo Kao s'affaire entre le Crabe Torché et les entrepôts du nord. Il a attendu que les PJ quittent le Crabe Torché avant de se rendre rapidement à ses entrepôts. Il ne voulait pas être vu en compagnie de Kyosen.

Près de ses entrepôts, il répondra chaleureusement aux PJ autour d'une tasse de thé. En apparence, Kao n'a rien à cacher. Depuis le temps qu'il dirige le trafic d'opium à Takaoka sans jamais s'être fait prendre, il connaît parfaitement les mots et les mimiques faciales à employer. Même un Enquêteur Kitsuki aurait du mal à déceler la vérité derrière les demi-vérités prononcées.

- La couverture du trafic illégal est très bonne, tous les indices mènent à Yasuki Tanabe (les caisses, l'entrepôt, les rumeurs…).
- Kao ne se gênera pas pour accuser subtilement Yasuki Tanabe. Ex. : *La rumeur prétend que Tanabe aurait omis de déclarer les marchandises de son entrepôt lors de la vente à Yoritomo Kenabo.*
- Kao confirmera qu'il emploie parfois des rônins. Ce sont des employés moins chers et plus fiables que des heimin. Il suffit de regarder le début de grève pour s'en rendre compte…

La Muraille du sud et les rônins

Si les PJ enquêtent près de la Muraille du sud, rappelez-vous que :

- Elle sert de frontière entre le quartier des temples et celui des eta. Autant s'occuper des heimin est un des rôles de la Bénédiction Miya car les heimin font vivre les samouraïs, autant s'intéresser au sort des eta laisse couramment indifférent les samouraïs. Quelle crédibilité la Bénédiction Miya aurait-elle à se rendre dans le quartier des eta ?
- Les tunnels secrets de contrebande de la Muraille du sud sont… secrets. Les PJ n'ont donc aucune chance de les trouver du premier coup. Si les PJ accèdent quand même à la Muraille du sud, ils ne trouveront rien.
- L'objectif premier des PJ est de stopper la grève des heimin en leur assurant que Yasuki Tanabe a bien payé l'intégralité de ses impôts. Les PJ ne sont pas là pour courir après des rônins. Pour le coup, un samouraï hypocrite pourrait se dire que la Compassion ne s'applique pas aux rônins puisque ce sont des samouraïs. Il serait déshonorant de s'immiscer dans les affaires de son égal.

Kyosen défendra aux PJ d'aller à la Muraille du sud en invoquant les arguments ci-dessus plus tout autre plausible (il protège Yogo Kao qui le fait chanter). Il leur dira si besoin que Takagi s'occupe de la Muraille du sud (ce qui est vrai) et les attend au bureau du nord pour le rapport.

Illu. Francisco Souza Aguirre

Le trafic d'opium en toile de fond

Que sont donc ces bruits de bouteilles de saké entendus par Kuni Saito dans la caisse des rônins ? Pourquoi des rônins se rendent-ils régulièrement à la Muraille du sud ? Les rônins rencontrés par les PJ dans le scénario sont-ils les mêmes que ceux aperçus la nuit par Saito et Kenabo ? Que cache l'arrière-boutique du Crabe Torché par laquelle est ressorti Kyosen ? Pourquoi Kyosen était-il si tendu en présence des rônins ? Kuni Saito est-il coupable d'activités louches ?

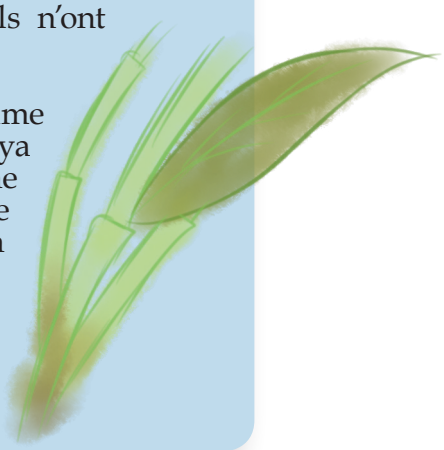
Le scénario ne répond pas à ces questions car Yogo Kao couvre ses traces en désignant Yasuki Tanabe comme coupable. Vouloir connaître les dessous de l'histoire entraînera les PJ dans un scénario (voire plusieurs) de votre cru. Le scénario #2 servirait donc d'introduction au trafic d'opium sévissant en ville. Un MJ créatif trouvera ci-dessous quelques réflexions pour approfondir le trafic de Yogo Kao.

Kyosen est un point faible de Yogo Kao. Ses interventions pour couvrir les méfaits de son maître-chanteur peuvent paraître suspectes. Pris entre son devoir de yoriki et le chantage, Kyosen risque d'avouer ses dettes de jeu, dénoncer Kao et enfin faire seppuku.

Si Kao doit vendre Kyosen pour se couvrir, il devra agir avec prudence. Kyosen est un yoriki. Sa parole a du poids. Il peut prétendre se frotter au milieu du crime (sans toucher à l'argent sale !) pour mieux le démanteler, plutôt qu'avouer le chantage. De plus, sans Kyosen pour écarter les patrouilles lors des livraisons illégales, le danger de les découvrir augmentera fortement.

Les rônins ne sont pas un problème puisqu'ils n'ont aucune crédibilité. Ce sont des pions sacrifiables.

Vouloir démanteler le trafic d'opium pose comme question principale : pourquoi la Bénédiction Miya s'occuperait-elle d'une telle affaire ? Il s'agit d'une question de légalité et non de reconstruction. Le mieux est peut-être qu'après la reconstruction du port, les PJ terminent leur service au sein de la Bénédiction et soient ensuite enrôlés comme Magistrats de Takaoka.



Partie 4 : « Caisse » donc ?

Rapport auprès de Takagi

Kyosen et Yogo Kao

Le magistrat Samui Takagi et Kyosen sont aux entrepôts du nord et de l'ouest où ils ont énormément à faire avec le surcroît d'activité dû à la crue du fleuve au sud de la ville. Les PJ verront Kyosen finir sa conversation avec Yogo Kao. Le yoriki les accompagnera pour aller à la rencontre de Takagi. S'il est interrogé sur ses affaires actuelles, Kyosen répondra qu'il fait son devoir. L'alibi est facile, la zone a énormément besoin d'organisation.

Les dessous de l'histoire : Kyosen vient de renseigner une deuxième fois Yogo Kao sur l'enquête des PJ. Il a pour ordre de vendre les rônins pour se couvrir, si les PJ se rapprochent un peu trop près du trafic.

Les embarras de l'enquête

Stopper la grève des heimin est un sujet brûlant et prioritaire. Takagi et Kyosen reçoivent les PJ dans les bureaux surchargés d'activité.

Quand les PJ évoquent les rônins se rendant de nuit près de la Muraille du sud, Takagi et Kyosen deviennent fébriles. Le magistrat a entendu parler de rumeurs de trafic et il ne veut surtout pas que la Bénédiction Miya s'en mêle. Kyosen craint d'être découvert. L'honneur des officiels de la ville est déjà suffisamment malmené, aussi Takagi changera-t-il vite de sujet pour ne pas révéler aux PJ les aspects négatifs de Takaoka. Il remercie donc poliment les PJ en les informant qu'il se charge d'enquêter près de la Muraille du sud. Idem si les PJ parlent en privé de l'attitude étrange de Kyosen. Takagi n'a pas connaissance du chantage dont est victime son yoriki mais il en est responsable et n'acceptera pas que des personnes extérieures s'en mêlent. Ces décisions devraient, pour l'instant, stopper net les pistes menant au trafic d'opium.

Takagi recentre la priorité des PJ sur les heimin car sans eux, pas de main-d'œuvre pour la reconstruction du port. Devant les maigres indices de l'évasion fiscale de Tanabe, Takagi ne veut pas accuser un samouraï innocent pour satisfaire des grévistes heimin. Le jeu n'en vaut pas la chandelle. Le constat est là : quelle justice rendre ? Laissez les PJ réfléchir à cette question. Puis, passez à la scène suivante pour débloquer la situation.

« C'est délicat, samouraï-dono »

Le moine Kyoyou (45 ans) se présente devant Takagi et les PJ. Il demande à ce que tous l'accompagnent immédiatement au temple. Kyoyou est très mal à l'aise et refuse d'en dire plus. *C'est délicat, samouraï-dono.*

Arrivés au temple, un moine refuse l'entrée à la population mais pas aux officiels. Il referme la porte derrière ces derniers et les suit. À l'intérieur du temple, les PJ découvrent les cadavres des deux rônins du matin, tués par un katana. Les deux rônins ont été abattus devant l'entrée fermée d'une salle exclusivement réservée aux moines. Au fond du temple, le moine Omoide (Takaoka, p.19) essuie sa lame ensanglantée avec un mouchoir et des huiles sacrées. Il n'a qu'un léger bandage sur son bras.

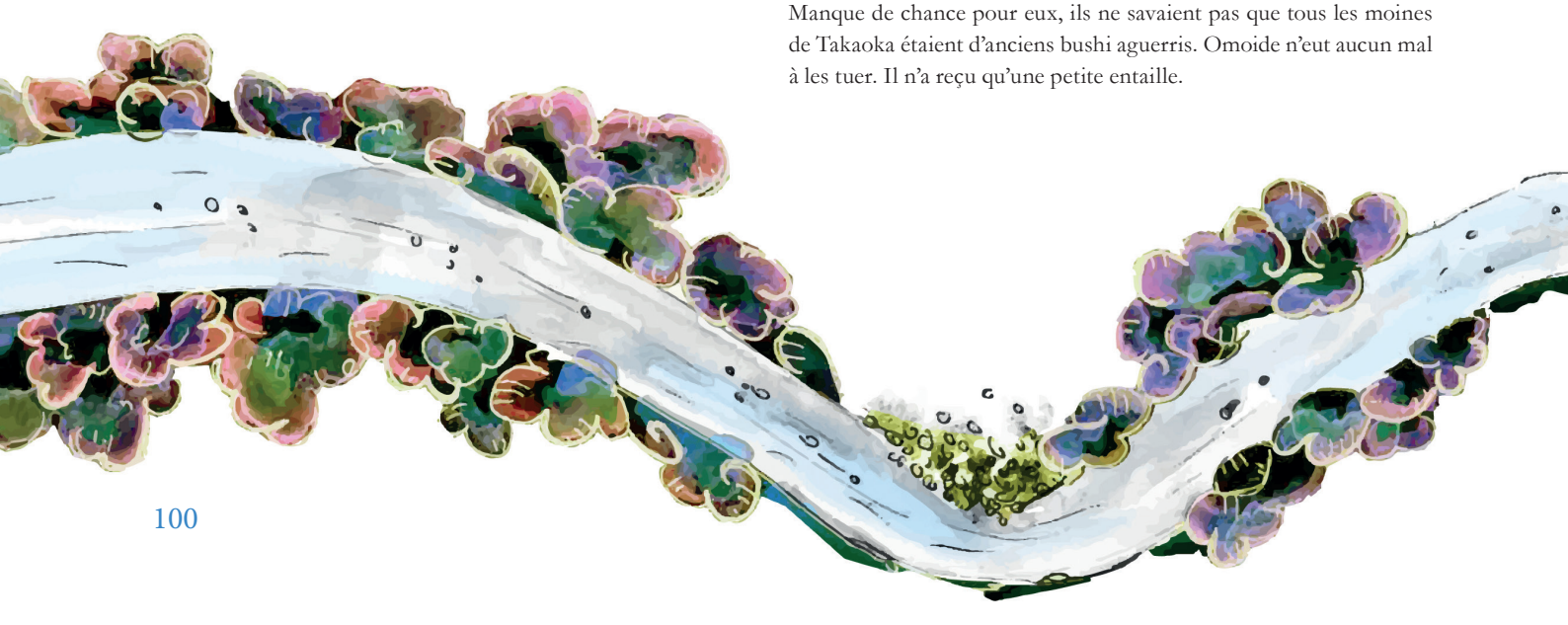
Les moines ont environ tous 45 ans.

Attitude des moines

Les moines ne veulent pas révéler le plan d'Utsu. C'est aussi une manière de tester la Compassion des PJ. Kyoyou leur explique la situation. *Les deux rônins sont rentrés dans le temple et ont voulu le piller. Omoide eut de malencontreux réflexes de sa vie de samouraï d'avant, empêchant tout vol.*

Un PJ comportementaliste remarquera que Kyoyou reste expressément vague sur l'objet du vol et les circonstances de la légitime défense. Takagi croit sur parole les moines qui n'ont jamais posé de problème, d'autant plus que les coupables sont des rônins. Pourquoi donc vouloir creuser ?

Les dessous de l'histoire : les deux rônins ont attendu que le temple se vide des fidèles avant d'agir. Leur plan était d'aller directement dans la salle réservée aux moines pour y voler la caisse. Si des moines venaient se trouver sur leur passage, ils étaient prêts à les tuer. Manque de chance pour eux, ils ne savaient pas que tous les moines de Takaoka étaient d'anciens bushi aguerris. Omoide n'eut aucun mal à les tuer. Il n'a reçu qu'une petite entaille.



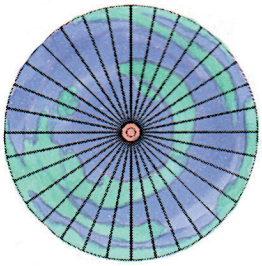


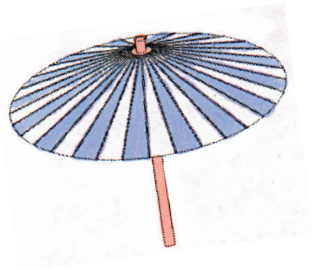
Kyosen vend les rônins

Kyosen comprend par les non-dits de Kyoyou que la caisse de koku est dans la salle réservée aux moines. Il n'a également aucun mal à comprendre la raison de la venue des rônins. Ces derniers sont devenus trop dangereux et ont voulu doubler Kao. Les deux autres encore en vie doivent mourir.

Sur le ton de l'enquêteur compétent et sûr de lui, Kyosen informe Takagi et les PJ que deux autres rônins, amis des deux défunts, habitent le quartier des heimin. A priori, ces hommes de la vague commenceraient à racketter les paysans en profitant des tensions actuelles. Son mensonge est habile et le sang de Takagi ne fait qu'un tour.

Le magistrat ordonne à Kyosen de le conduire là où se cachent ces vils rônins et demande à la Bénédiction Miya de les accompagner. Takagi veut redorer son honneur et celui de Naoki. Arrêter les fauteurs de troubles en présence de samouraïs importants fera toujours bonne impression.





Combat contre les rônins

L'emplacement et la manière de mener l'assaut contre la demeure des rônins sont laissés à votre appréciation. Les points essentiels sont les suivants :

- Les rônins tueront les heimin captifs pour qu'ils ne parlent pas. Sitôt l'assaut lancé, les sauveteurs doivent agir avec efficacité.
- Kyosen restera en retrait du combat, prétextant vouloir couper la retraite des rônins. En réalité, il ne veut pas que les rônins le reconnaissent et le vendent à leur tour. Même si la parole d'un rônin n'a aucun poids, elle jettera quand même le trouble dans l'esprit de Takagi ou confirmera les doutes des PJ. Autant s'éviter les ennuis.
- Les PJ peuvent participer au combat s'ils le souhaitent. Takagi est partagé entre le fait de laisser sa propre milice se charger des rônins car c'est son rôle, et laisser les PJ s'en charger pour favoriser la paix avec les heimin.
- Au besoin, Kyosen achèvera les rônins pour que ces derniers ne parlent pas. Ce ne sont que des rônins, pourquoi mériteraient-ils de vivre ?

Les rônins ne sont que deux. Contre les PJ et la milice locale, ils n'ont aucune chance de s'en sortir. Les heimin sont délivrés de leurs liens et se mettent aussitôt à table.

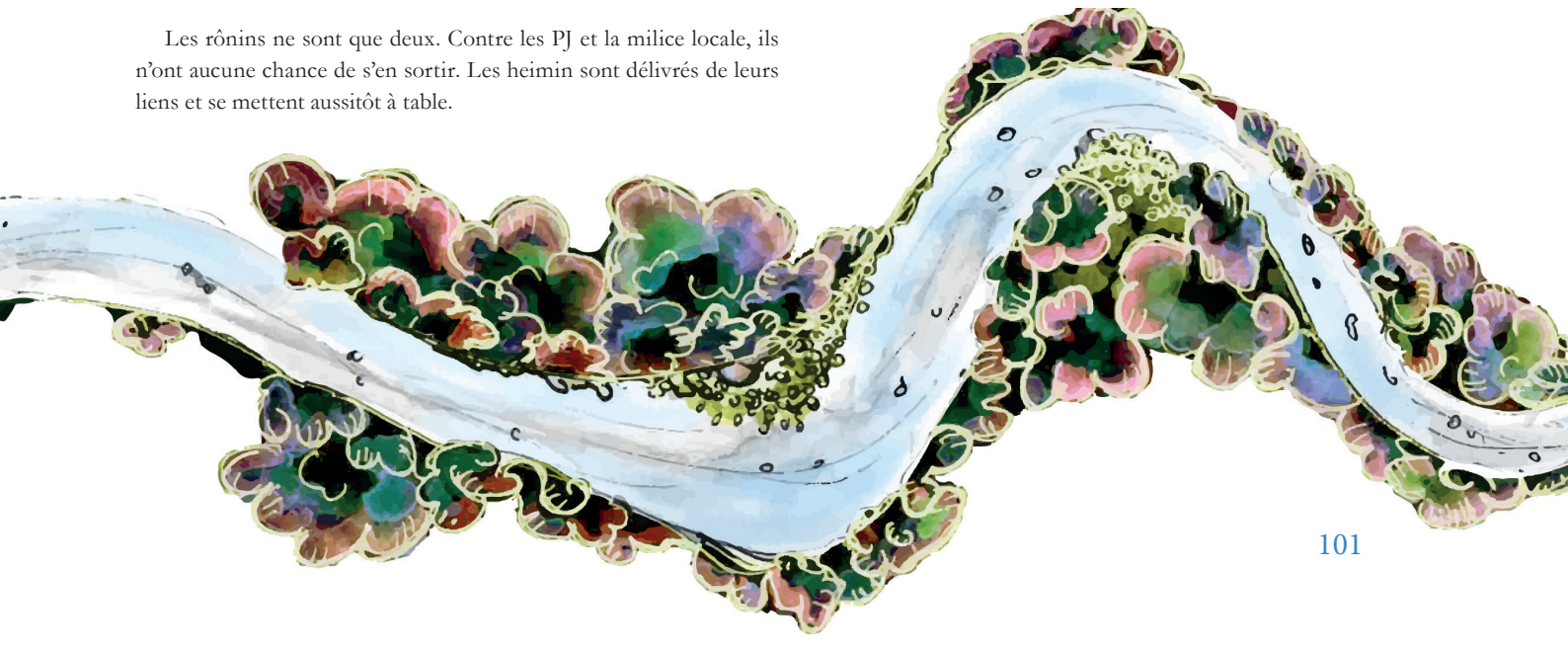
Les aveux des heimin

Un heimin est plus impressionnable qu'un moine ou un samouraï. Il ne veut surtout pas s'attirer la colère de ses supérieurs. Les deux heimin avoueront donc le plan d'Utsu et parleront de la caisse pleine de koku, confiée aux moines. Ils insisteront fortement sur le fait qu'ils n'ont pas touché à un seul koku et qu'ils ne voulaient aucunement voler Naoki.

Ils réclament plus d'équité entre les énormes privilèges de la caste des samouraïs, symbolisée par Yasuki Tanabe, et les dures conditions de vie de leur propre caste. Pour le coup, les heimin sont contents d'avoir enfin pris la main dans le sac un samouraï cupide. Takagi ne pourra pas le nier. L'injustice a bien eu lieu bien qu'il ne s'agisse pas de Yasuki Tanabe mais de Yogo Kao.

Shijiro arrive sur ces entrefaites avec Utsu. Le doshin corroborera les dires des heimin. Si les PJ demandent à voir la caisse, Kyoyou la leur montrera au temple. Aucun koku n'a été volé. La caisse est rendue à Yoshino Naoki.

Illu. Camille Simonnet (en bas), Luca Clemente (en haut)



Partie 5 : Fin de la partie

Le gris de Rokugan

Le scénario présente volontairement des éléments qui se contredisent les uns les autres. De plus, les PJ ne connaissent pas toute la vérité car le trafic d'opium crée des zones d'ombres. Comme souvent à Rokugan, le gris est une couleur dominante. À leur sortie de gempukku, si les PJ n'en avaient pas encore conscience, ils viennent d'être plongés en plein dedans.

Pour autant, la question reste entière : quelle justice rendre ? Il n'y a pas de réponse toute faite car une même aventure sera ressentie et jouée différemment selon les tables de jeu. Cependant, les indications ci-dessous permettront au MJ d'affiner ses décisions pour clore le scénario.

Utsu, heimin et moines

Les heimin sont coupables d'avoir pris en otage la caisse de koku pour dénoncer les abus des samouraïs et mettre en porte-à-faux le daimyo. Ils ont même commencé une petite révolte, se retournant contre leurs supérieurs de l'Ordre Céleste. La Vertu du Devoir demande à ce que les samouraïs rétablissent l'autorité de la caste supérieure et punissent les fautifs.

Mais les heimin n'ont rien volé. Ils sont même victimes de leurs propres machinations puisque deux d'entre eux ont été faits prisonniers. De plus, ils ont tout avoué immédiatement. Les moines, connus pour être détachés des choses matérielles, se portent garants. La Vertu de la Compassion devrait atténuer les sanctions. Finalement, heimin et moines ont donné une leçon aux samouraïs. Ils leur ont rappelé que même un samouraï n'est pas au-dessus des lois. La Vertu de l'Honneur dicte à reconnaître ses torts et non à se venger d'une faute commise que les autres nous font remarquer.

Les rônins

Les rônins sont morts. Justice est faite. La Vertu du Courage a sauvé les heimin et celle du Devoir a tué les coupables.

Yasuki Tanabe

Yasuki Tanabe est-il réellement coupable d'évasion fiscale ? Comment être sûr que les deux caisses lui appartiennent bien ? Il a vendu son entrepôt il y a un an et les PJ savent que Kuni Saito achetait les vieilles caisses de Tanabe. Les caisses appartiennent-elles en fait à Saito, à Yogo Kao ou à quelqu'un d'autre ? La Vertu de l'Honnêteté oblige les PJ à avouer qu'ils ne savent rien. Dès lors, ils ne peuvent pas condamner un innocent, quoi qu'en disent les rumeurs. Takagi sera de cet avis. Il a besoin de plus de concret que de simples allégations pour accuser un samouraï.

Yogo Kao et Kyosen

Quelque chose se trame autour de Yogo Kao et de Kyosen. En revanche, les PJ n'ont que des bribes. Comme pour Yasuki Tanabe, la Vertu de l'Honnêteté ne peut pas condamner un samouraï juste parce que sa tête ne revient pas aux autorités. De plus, avec les rônins morts, le trafic d'opium sera fortement ralenti pendant les mois qui viennent. Les autorités de Takaoka ne sont pas prêtes de confondre Yogo Kao et Kyosen.

Si Yogo Kao est accusé, il affirmera n'avoir aucun lien avec la tentative de vol de la caisse des rônins (ce qui est vrai puisque les rônins ont agi de leur propre initiative).

Écrire le discours pour Takagi

Takagi veut que la grève s'arrête et les heimin veulent des maisons neuves dans le futur quartier du port. À la limite, que Yasuki Tanabe ait essayé de voler Naoki est secondaire. Ce n'était qu'un prétexte des heimin pour faire entendre leur voix. Chacun voit midi à sa porte.

Aidez-vous de Takagi pour aboutir à un compromis qui satisfera tout le monde. Les Vertus de la Courtoisie, de la Sincérité et de l'Honneur doivent être dans les paroles et les actes du samouraï pour contenter tout le monde. Takagi rend son verdict publiquement au palais de justice. Yasuki Tanabe est convoqué, sans trop savoir ce qu'il fait là. Utsu, les heimin et les moines se tiennent tout ouïe.

Idéalement, le discours devrait :

- Ne pas accuser Yasuki Tanabe ni Yogo Kao.
- Trouver un coupable pour le vol de koku. Les rônins morts sont de parfaits boucs émissaires.
- Accorder les maisons neuves aux heimin méritants, comme Utsu (tout simplement parce qu'il est doshin, indépendamment qu'il fut à l'origine de la grève). Contenter les chefs permet d'apaiser les foules et que chaque camp conserve la face.

La révolte paysanne se termine au plus tard le 08/05. Les heimin commencent à travailler sur le chantier du port.

Rencontre avec les trois ambassadeurs

Naoki organise un autre dîner protocolaire avec les PJ. Il leur présente les trois ambassadeurs mutés à Takaoka, qui constituent les derniers PNJ officiels de la ville.

Récompenses

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Avoir bien mené l'enquête sur la fraude fiscale	+1 PE
Combat contre les rônins	+1 PE
Discours final honorable et droit	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Ne pas accuser Yasuki Tanabe et Yogo Kao	+	
Être allé dans le quartier des eta ou la Muraille du sud	-	-
Avoir stoppé pacifiquement la grève des heimin	+	+
Secourir à temps les prisonniers heimin		+

Faveurs et rancœurs

Réaction de Naoki. En privé, Naoki remercie vivement les PJ pour l'ensemble de leurs actions sociales auprès de la population. Pour les remercier, il leur confie l'organisation du Festival des 7-5-3. C'est le début du scénario #3.

Réaction des heimin. Les heimin sont ravis et se mettent au travail avec enthousiasme. Ils défrichent le marécage, renflouent les berges et laissent la terre sécher. Ce sera le début du scénario #4.

Partie 6 : Annexes

Chronologie

- **Mai année N-1 :** Yasuki Tanabe vend son entrepôt du sud à Yoritomo Kenabo.
- **Courant août :** Yogo Kao rencontre Kuni Saito au Crabe Torché.
- **Courant septembre :** Kuni Saito achète un entrepôt au sud sous les conseils de Yogo Kao. Il ne se doute pas que Kao va y entreposer ses marchandises illégales.
- **Début octobre :** Kuni Saito surprend des rônins rôdant à l'extérieur de son entrepôt. Ceux-ci ont une caisse d'opium liquide et s'enfuient vers la Muraille du sud. Saito constate que son entrepôt est ouvert mais rien n'a été volé.
- **Début décembre :** Yoritomo Kenabo aperçoit des rônins sortant avec une caisse de l'entrepôt de Saito et se dirigeant vers la Muraille du sud.
- **Fin février :** La fonte des neiges provoque la crue du fleuve. Les flots emportent le quartier du port de Takaoka, le transformant en marécage.
- **Fin avril année N :** Arrivée des PJ à Takaoka (fin du scénario #1). Utsu et deux heimin récupèrent la caisse de « Tanabe ».
- **Début du scénario #2.**
- **08/05 :** Fin du scénario #2.

Le temps qui passe

Premières Missions évolue à un rythme irrégulier. Le scénario #2 se déroule entre fin avril et le 08/05. Takaoka est une petite bourgade, dont l'influence est locale. Mater la révolte en une semaine semble réaliste. Le temps restant est selon vos besoins. Vous pouvez très bien faire l'ellipse et passez directement au scénario #3.

Vers d'autres aventures

Le scénario #2 peut servir d'introduction à une intrigue plus large. Si la révolte perdure, des questions sont à se poser. Comment se nourrissent les heimin ? À qui profite la révolte ? Utsu et les moines ne sont-ils pas manipulés ou de mèche avec des samouraïs ? Comment Samui Takagi gère-t-il le conflit ? Pour l'heure, il s'agit de récriminations orales et la situation empire. Les heimin s'arment-ils de fourches ? Les régions avoisinantes de Takaoka subiront-elles les répercussions de la révolte paysanne. Comment réagiront-elles ? La venue d'un Magistrat d'Émeraude mettra en doute la compétence de Yoshino Naoki et des PJ. Le seppuku deviendra-t-il leur porte de sortie pour ne pas avoir su gérer cette révolte ?





Illu. Francisco Souza Aguirre et Meidelev

Rônins, employés par Yogo Kao

Le profil de ce rônin est similaire à celui présenté dans le scénario #1. Il présente une petite frappe survivant grâce à des activités louches. Il représente un danger mineur pour les PJ.

Pour un combat équilibré, mettez un rônin de plus que vos PJ.

Rang 0,7

Honneur : 1,5 **Statut : 0** **Gloire : 1** **Infamie : 2**

Air 2 **Terre 2** **Feu 2** **Eau 2** **Vide 2**
Agilité 3 **Force 3**

Initiative : 3g2.Katana 6g3. Dégâts 7g2.

- Parangu 6g3. Dégâts 6g2.**ND d'armure :** 15**Blessures :** 0-10 (+0) ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. Actions de mouvement sont un cran plus dures) ; 31-34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).Armes improvisées* 1
- Athlétisme* 3
- Commerce* 2
- Connaissance : Pègre* 2
- Connaissance : Scorpion* 1
- Discrétion* 3
- Enquête 1
- Kenjutsu* 3
- Navigation 1

* = compétences de base**Avantage :** Ingénieux.

Désavantage : Cupide.

Équipement : parangu rayé, katana rayé, vêtements robustes et 3 koku.

Religion

La religion de Rokugan s'articule autour de trois concepts.

Le Tao de Shinsei. Texte religion d'état retranscrit par le Kami Shiba en l'an 42 à la suite d'une discussion entre Hantei et Shinsei. Le Tao de Shinsei est le texte le plus étudié par la Confrérie de Shinsei. En 283, le puissant démon Oni no Akuma ravagea le nord du Clan du Phénix et détruisit en grande partie l'exemplaire complet du Tao de Shinsei. Par la suite, la Famille Asako questionna chaque fidèle du Tao pour reconstituer au plus près le texte d'origine. Même encore aujourd'hui, il reste des pans vides.

En pratique, tous les daimyos d'importance, a minima ceux des Familles et le Champion de Clan, possèdent un exemplaire aussi complet que les recherches de la Famille Asako ont pu le permettre. Néanmoins, dès l'Aube de l'Empire, le Clan du Lion a décrété que les seuls textes qu'il étudierait seraient ceux légués par le Kami Akodo, à savoir le Bushido et le Commandement. Dès lors, des exemplaires du Tao de Shinsei prennent la poussière sous scellés dans un coin des édifices prévus aux affaires religieuses. Comme personne n'a touché à ces ouvrages depuis des siècles, ils constituent actuellement un trésor pour retrouver les mots d'origine.

Le Tao de Shinsei permet d'atteindre l'Illumination, forme ultime pour tout mortel. Etant donné que le Clan du Lion refuse l'étude de ce texte, les moines sont très rares dans leur rang.

Les Fortunes et les Kamis. « Chaque chose est habitée par un esprit » pourrait être un adage propre aux moines ou aux shugenja. Le chargé d'un événement important (naissance, gempukku, mariage, décès, inkyo, création artistique, construction, etc.) peut demander un appui spirituel. Les rites varient grandement d'un moine à l'autre, d'un shugenja à l'autre et même entre ordres ou Écoles. Mais l'objectif est généralement le même : que les augures et esprits soient favorables envers le sujet concerné.

Le culte des Ancêtres. Tout Rokugan prie ses ancêtres. Grâce à eux, le descendant a un nom de famille, une histoire (parfois à racheter ou à cacher) et une place dans la société. Le Festival Bon en septembre est la grande célébration où avec la moisson, on vénère les ancêtres. Le Hall des ancêtres dirigé par les Kitsu et construit au nord des terres Matsu est probablement le deuxième lieu le plus sacré de Rokugan, après la Cité Interdite où réside l'Empereur à la capitale Otosan Uchi.

Prendre sa retraite : inkyo

Quand un samouraï prend sa retraite, il fait son inkyo. Normalement, il désigne son successeur et quitte sa charge pour rentrer dans un monastère. Son objectif est de purifier son karma pour qu'au jour de sa mort, il puisse se réincarner en une personne meilleure qu'elle ne l'était.

Un an est généralement nécessaire pour que l'ancien samouraï perd ses réflexes de sa vie d'avant d'autant plus s'il avait de lourdes responsabilités. L'intéressé se rase la tête en signe de purification, prend un nouveau nom en lien avec son objectif spirituel, perd son daisho puisqu'il devient heimin et se voit couper de tous liens avec ses anciennes connaissances, y compris avec sa famille. Il n'est généralement autorisé à sortir du monastère qu'une fois « être devenu moine ».

L'Empereur, chef suprême de la Confrérie de Shinsei

La Confrérie de Shinsei est placée sous l'autorité directe de l'Empereur.

Dans les faits, ce dernier est bien content que les moines savent se gérer entre eux et n'aient par définition aucune ambition d'interférer dans les affaires impériales, bien au contraire. Les temples sont disséminés à travers tout Rokugan, la plupart dans des zones reculées et inaccessibles, aussi l'Empereur apprécie le calme et le silence des moines. La plupart du temps, ces derniers réclament des koku pour l'entretien coûteux des bâtiments et prodiguent en retour leurs enseignements lors d'événements cultuels ou festifs.

Oh ! Il doit bien exister une à deux journées annuelles voir bissextiles où l'Empereur doit s'entretenir avec les supérieurs de la Confrérie de Shinsei mais ces temps sont en réalité propres à la personnalité de chaque Empereur. Néanmoins, un moine de Shinsei peut toujours préciser face à un samouraï belliqueux que son supérieur n'est autre que l'Empereur lui-même. L'argument est à utiliser avec parcimonie car tôt ou tard, tout abus sera puni.

Les choses matérielles

La vie d'un rônin tient de la survie. Le Clan du Dragon est celui qui tolère le plus les rônins. Sa bienveillance va même jusqu'à leur accorder officieusement Nanashi mura pour qu'ils puissent vivre. Mais même dans ces conditions favorables et exceptionnelles, le rônin doit subvenir à ses besoins. On peut citer la nourriture, les vêtements, les autorisations, sa propre image, le coût de l'entretien de ses armes et l'argent.

L'École générique du rônin

En 4e éd, jouer un vrai rônin n'accorde qu'une seule Technique d'École. Dans Secrets de l'Empire, p.236, il existe une École générique sur cinq Rangs or donner de la consistance à votre rônin.

A noter qu'un errata est présent Imperial Archives pour le Rang 5 de cette école que voici : Au Rang 5, vous pouvez activer votre Technique de Rang 1 en dépensant un Point de Vide et sans effectuer le jet de Terre.

Les autres pouvoirs du Rang 5 restent inchangés.

Devenir rônin

Il arrive parfois qu'un samouraï honorable et n'ayant commis aucune faute demande à devenir rônin. L'objectif est de protéger l'honneur du Clan.

L'exemple le plus marquant concerne la Famille Hiruma. Celle-ci ayant perdu ses terres par-delà le Mur, elle bénéficie de la gentillesse de la Famille Hida qui leur accorde des terres protégées par le Mur. Qu'on soit bien clair : il serait absurde que le Clan du Crabe se passe de l'expérience et de la force de la Famille Hiruma. La gentillesse des Hida n'est qu'un argument diplomatique. Traiter un Hiruma d'orphelin sans terre est une insulte. Depuis leur terre d'accueil, les Hiruma tentèrent vainement de reprendre leur terre ancestrale. La puissance de l'Outremonde les en a empêché à chaque fois ou ne leur accordait une victoire que sur une courte période. Lors de ses expéditions mortelles les Hiruma deviennent rônins. S'ils échouent, l'honneur de la Famille est sauf car cette dernière niera les agissements de vulgaires rônins. Dans le cas contraire, elle reconnaîtra ses rônins comme étant des samouraïs honorables. Parfois, être rônin sert également la diplomatie et l'image du Clan.

Musha shugyo

Le musha shugyo est un pèlerinage spirituel. Le samouraï confie son wakizashi et ses môn a son daimyo pour se confronter au monde. Abandonnant son identité de Clan, il devient un rônin. La durée de son pèlerinage est variable ou fixé à l'avance. Le temps de son musha shugyo, l'ex-samouraï est confronté à lui-même. Il n'appartient plus au Clan avec les avantages qui vont avec. Plus concrètement, où et comment mangera-t-il son premier repas en tant que pèlerin ? Croira-t-il que le riz sera encore dans son bol ? Un samouraï Crabe ou Licorne est habitué à dormir à la belle étoile, mais avec quel futon, quelle yourte et quelles couvertures ?

A la fin de son voyage, le samouraï a l'obligation de faire part de son expérience à son daimyo. Si le récit n'est pas satisfaisant, il se peut que le daimyo refuse de rendre le statut de samouraï à son ancien vassal. Ce dernier reste donc rônin.

#3 Shugenja : Confiserie exotique

Ce scénario est arrivé 3e sur 8 lors de la convention Montagne de Jeux du 17 au 18 mars 2018 à Chambéry.

Voici quelques éléments essentiels pour mieux préparer votre partie.

But de l'aventure

Les PJ vont devoir déjouer la mauvaise blague d'un mujina, un esprit farceur, sans quoi ils devront faire seppuku.

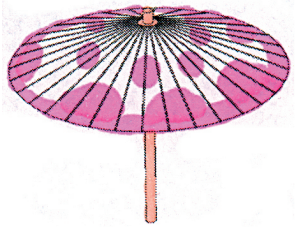
Notions abordées

Le scénario #3 aborde les différents types de magie (kami, Fortunes et Royaumes Spirituels). L'incompréhension ou la méconnaissance de ces magies conduit à les confondre avec la Souillure. Les PJ seront sensibilisés sur le sujet tabou de la maho (magie du sang) et à sa dangerosité. À cause de la maho, ils seront au cœur de la manière dont la justice est rendue à Rokugan. Enfin, ils assisteront de loin à la façon dont sont menées les affaires de cœur.

Le Festival des 7-5-3

Le travail diplomatique du scénario #2, sans effusion de sang envers les heimin, vaut aux PJ de jouir d'une bonne réputation en ville. Profitant de cette aura, Yoshino Naoki confie aux PJ la responsabilité de l'organisation du Festival des 7-5-3, avant d'attaquer le chantier du port.

Ce festival a lieu chaque année le 13 mai (Dragon). Les chiffres de son nom correspondent dans le mysticisme de L5A à des âges où les enfants sont vulnérables aux mauvais esprits. Le festival a pour but d'éloigner ces derniers. C'est aussi un temps où les différences de castes s'estompent et où tous les enfants jouent ensemble. Naoki espère ainsi calmer définitivement les esprits pour ne plus avoir à gérer de révoltes paysannes en présence d'officiels de la Cour (la Bénédiction Miya). Il prouve ainsi sa bienveillance envers les heimin pour que ces derniers donnent le meilleur d'eux-mêmes quand débutera, après le festival, le chantier de reconstruction du quartier du port.



Illu. Luca Clemente

Partie 1 : Auparavant

Rappels : Souillure et maho

La Souillure est la manifestation de la corruption de Jigoku, le Royaume du Mal. Elle veut tout contrôler de manière pernicieuse et malsaine, notamment Rokugan, le monde des mortels. Elle pervertit l'âme des rokugani, déforme les arbres, corrompt les animaux et transforme en monstruosité tout ce qu'elle touche. À part le jade, il n'existe aucun moyen pour la contrer.

Les rokugani parlent indifféremment de Souillure ou de maho. Le premier terme renvoie à toute perversion de Jigoku et le second aux insensés qui en appellent aux pouvoirs magiques et démoniaques de Jigoku. La maho est la « magie du sang ». Pour être active, elle a besoin de sang humain, non celui d'animaux.

S'adonner à la maho est un crime impérial. Les Magistratures d'Émeraude et de Jade sont chargées de traquer et de tuer les maho-tsukai (les magiciens du sang) et autres monstruosités de Jigoku. Elles jouissent donc de fonctions similaires à celles du Clan du Crabe. Dans l'histoire de Rokugan, il est déjà malheureusement arrivé que des villages entiers soient brûlés avec toute leur population innocente, car la Souillure s'était répandue jusqu'à eux à cause d'un seul maho-tsukai.

Le sang est socialement considéré comme une substance impure. Aucun samouraï digne de ce nom n'aime s'en rappeler le goût mais le connaît. Des exceptions existent cependant, notamment avec le Clan de la Licorne pour des raisons de traditions controversées, les médecins de guerre, et les bushi pour des raisons martiales.

Au quotidien, les rokugani ne parlent jamais de maho si leurs fonctions ne les y obligent pas. C'est un sujet tabou, voire déshonorant. Les accusations de maho sont donc toujours très graves et très lourdes de conséquences. Elles portent directement atteinte à l'honneur du samouraï puisque la maho a pour but d'éloigner les rokugani du Code du Bushido. Généralement, l'accusé répond par un duel iaijutsu ou en tranchant le premier son accusateur, sans autre forme de procès.

En résumé, on ne rit pas avec la maho. C'est un sujet trop sérieux.

Poyo, mujina

La blague

Poyo est un mujina, un esprit farceur du Royaume de Sakkaku, le Royaume de la Malice. À l'approche du Festival des 7-5-3, il a préparé une blague pour les habitants de Takaoka. Il utilise la magie humoristique de Sakkaku pour donner l'illusion du goût du sang à une



machine fabricant des barbes à papa. Le sort donne même des reflets roses à la confiserie pour rappeler la couleur pourpre du sang. Poyo espère ainsi que les accusations de maho vont fuser dans le village. De son point de vue, les samouraïs sont des personnes fières et trop sérieuses, qu'il convient de débrider. S'amuser un peu n'a jamais fait de mal à personne. Si ?

Vente de la machine de barbe à papa

Poyo s'est procuré une machine très spéciale qu'il a ramenée d'un voyage sur les Îles de la Soie et des Épices. Il s'agit d'une machine de barbe à papa. Il a d'abord voulu la vendre à Taneda, la grand-mère gérant la boutique de Confiseries de Sobo.

Mais la grand-mère n'était pas intéressée. Poyo a ensuite contacté l'ambassadeur Bayushi Nobuatsu, qui l'a redirigé vers la pâtissière Kiku. Kiku lui a acheté sa machine, sans se douter de la blague qu'elle contenait.

Pour brouiller les pistes, Poyo a utilisé sa magie pour changer d'apparence devant chacun de ses interlocuteurs. Ainsi, il s'est métamorphosé en :

- Jeune homme ventru devant la grand-mère Taneda.
- Jeune femme enceinte devant l'ambassadeur Bayushi Nobuatsu.
- Femme de 40 ans au ventre gras devant la pâtissière Kiku.
- Vendeur de maquillage au ventre rond pendant le festival.

Les bons esprits s'invitent aussi au festival

Deux esprits du Royaume Spirituel de Chikushudo, le Royaume des Animaux, habitent Takaoka à l'insu de la population. Ils vont subtilement orientés les PJ dans leur lutte contre la mauvaise blague du mujina. La reconstruction du quartier du port est un moyen de défendre leurs intérêts personnels.

Mais leurs tabous de changeforme les empêchent de dévoiler leur vraie nature. Ils s'exprimeront par allusions que devront comprendre les PJ.

Illu. Meidelev

Azuki, esprit renard marchand

Azuki est un kitsune, un esprit renard. Transformé en humain, il « visite » Takaoka depuis des années et se plaît dans la Cour des prières. Il distribue aux enfants ses pâtisseries de haricots rouges et leur joue parfois un air de flûte.

Miyagi, esprit grenouille ébéniste

Miyagi est un kaeru, un esprit grenouille. Transformé en humain âgé, il habitait déjà Takaoka avant même que la ville ne voie le jour. Il est à ce titre, le plus vieux « villageois », connaissant tout des environs. Il tient un magasin d'ébénisterie et de colliers en ville.

Les prétendants de Yoshino Kyoko

Yoshino Kyoko est la fille de Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka. Elle est belle comme un cœur, libre et est courtisée par deux des trois ambassadeurs officiels de la ville. Le premier est Bayushi Nobuatsu qui a les faveurs secrètes de Kyoko. Le second est Akodo Koichi qui a les faveurs un peu voilées de Naoki. Tous deux jouent leurs atouts pour consolider leurs avantages et évincer le concurrent, dans l'espoir d'épouser la fille du daimyo.

Utaku Tsuneari est le troisième ambassadeur de Takaoka. Il est clairement l'ambassadeur le plus proche de Naoki. Fort heureusement pour les deux autres, Tsuneari ne semble intéressé que par le commerce et non la main de Kyoko.

Partie 2 : Organiser le festival

Audience devant le daimyo

Mission des PJ : Organiser le Festival des 7-5-3

Le daimyo Yoshino Naoki convoque les PJ à la magistrature municipale. Sa fille Yoshino Kyoko, le hatamoto Yabu, les ambassadeurs de Clan, Bayushi Nobuatsu, Utaku Tsuneari et Akodo Koichi assistent également à l'audience.

La hatamoto Yabu a préparé du thé et du saké. Que boiront les PJ ?

Naoki est satisfait des PJ et leur confie l'organisation du Festival des 7-5-3.

Nobuatsu prend la parole

Une fois que les PJ ont accepté l'honneur d'organiser le festival, Nobuatsu prend la parole pour soutenir les PJ. Il s'est laissé dire par une amie de confiance enceinte que la pâtissière Kiku hésitait à tort de mettre en vente sa nouvelle recette. Kiku craint que le goût caramélisé et le fait de manger cette sucrerie avec les doigts déplaisent aux rokugani, habitués à une hygiène impeccable. Pourtant Nobuatsu est certain que cette confiserie ravira les enfants et donnera une agréable touche d'originalité au Festival des 7-5-3.

Aussitôt, Kyoko prend la parole et, les yeux pleins d'envie, demande à son père que cette nouvelle pâtisserie soit présente. Naoki s'exécute par amour paternel et charge les PJ de convaincre Kiku de mettre en vente sa nouvelle recette.

Un PJ attentif aux échanges de regards entre PNJ remarquera :

- Des regards complices entre Nobuatsu et Kyoko. En fait, Nobuatsu a abordé le sujet de la sucrerie pour permettre à Kyoko de rebondir dessus. Si Naoki avait dit non, Kyoko n'aurait pas subi de revers en public puisque Nobutasu était à l'origine du sujet. Kyoko remercie Nobuatsu de son tact par un sourire discret.
- Akodo Koichi n'apprécie pas que Nobuatsu marque des points auprès de Kyoko. Il a compris la stratégie de son concurrent.
- Utaku Tsuneari et Yoshino Naoki n'ont rien vu.

L'aide du hatamoto Yabu

Comment organiser le Festival des 7-5-3 ?

Yabu est bienveillant à l'égard des PJ et connaît bien la ville, aussi guidera-t-il ces derniers. Se renseigner auprès de Kiku est une première piste. Yabu ne s'y opposera pas, étant lui aussi curieux de la nouvelle confiserie.

Les scènes suivantes ont pour but d'impliquer les PJ dans l'organisation du festival et de leur laisser le temps de s'approprier les PNJ et les lieux. Le MJ est libre de placer ces scènes dans l'ordre de son choix ou de les modifier pour donner vie et rythme à la partie.



Illu. Francisco Souza Aguirre

Réunir les artisans

Kiku, pâtissière et confiseuse de barbe à papa

L'accueil de Kiku

Kiku est une heimin de quarante ans au sourire aimable et à la silhouette très agréable. Elle est propriétaire du magasin de confiserie de la ville : Les délices de Hotei (Takaoka, p.59). Elle est très appréciée pour son amabilité et ses pâtisseries maison. En face de sa boutique, un vieux heimin au ventre rebondi vient de s'installer et vend du maquillage pour enfants en vue du festival. Son stand est constitué de deux tréteaux et d'une planche de bois.

Kiku accueillera les PJ derrière son comptoir :

- Kiku a récemment rencontré une femme forte au ventre gras en ville. Cette dernière a rapporté une machine atypique de son voyage dans les Îles de la Soie et des Épices. Comme elle n'en avait aucune utilité, elle la lui a vendue. La machine fabrique à partir du sucre, une grosse mousse blanche aux reflets roses, accrochée à un bâtonnet en bambou. Kiku n'en dira pas plus car le reste est un secret de fabrication.
- Kiku n'a plus revu la femme par la suite.
- La nouvelle confiserie s'appelle une barbe à papa. On dépiaute la mousse avec les doigts pour la porter à sa bouche. Les enfants vont adorer, les parents moins.

Goûter la barbe à papa

Si les PJ demandent à goûter en avant-première la barbe à papa, Kiku sera ravie. Elle en préparera une pour chacun.

Pour rappel, le vieux vendeur de l'autre côté de la rue est le mujina métamorphosé. À distance, il stoppe la magie donnant le goût illusoire du sang dans la barbe à papa. Il ne veut pas que les organisateurs officiels découvrent sa supercherie trop tôt.

Kiku sera d'ailleurs surprise de ne pas voir les reflets roses (voir Annexes, Sens de Sakkaku) sortir de la machine. Elle expliquera cette différence par le fait qu'elle ne maîtrise pas encore totalement la machine et sa recette. Les PJ seront-ils conquis par l'exotisme sucré de la barbe à papa ?

Identifier la magie ?

Un PJ shugenja aura du mal à discerner la magie dans la machine pour plusieurs raisons :

- Comment se douter que la machine est envoûtée magiquement ? Le mujina s'est bien gardé de le dire à Nobuatsu et à Kiku. Ces derniers ne se doutent donc de rien.
- Aucune aura magique ne se dégage de la machine car le mujina l'a stoppé à temps.
- Le mujina utilise la magie du Royaume Spirituel de Sakkaku. Ce type de magie n'est étudié que très rarement et seulement par des shugenja érudits. En effet, cette magie est largement incomprise et peut même être qualifiée d'hérétique car elle ne fait pas appel aux kamis. Aucun shugenja ne se risquerait donc à étudier cette magie particulière sans l'aval et la surveillance de ses supérieurs car il risquerait de se fourvoyer.

Masami Kido, sculpteur de toupies en bois

Masami Kido est originaire de Takaoka. Il est le descendant d'une grande famille réputée dans le travail du bois. Ses ancêtres étaient ébénistes, bûcherons ou menuisiers. Lui-même est devenu sculpteur et fabricant de toupies en bois. Il tient sa propre boutique : l'Âme de la sylve.

Kido a apprécié que la Bénédiction Miya mette un terme pacifiquement à la révolte paysanne. Il proposera de participer au festival, en étalant son stand de toupies dans la Cour des prières. C'est un endroit idéal pour être au contact de tous les enfants, notamment ceux de l'orphelinat. À l'entendre parler, il est prêt à leur raconter autant de belles histoires qu'ils lui en réclameront.

Ganjuro, fabricant de tuiles

Ganjuro était de passage il y a quelques années à Takaoka. Il comprit vite que dans une ville entourée d'eau, les gens devaient craindre l'inondation de leur maison. Il a monté sa boutique, « Les pieds aux secs », et depuis, il entretient les toitures, répare la plomberie et surveille le réseau d'assainissement des eaux.

Il a assisté de loin à la révolte paysanne et fut heureux qu'elle se solda sans effusion de sang. Aussi, quand les PJ viendront le voir, il leur demandera une place de premier choix dans le Parc des Cinq érables. En contrepartie, il fournira ses tuiles à prix réduit et donnera priorité à la reconstruction du quartier du port. Sa demande est très raisonnable et Ganjuro sait tenir ses engagements.

Préparer les lieux

Quoi de plus normal pour les organisateurs d'être partout à la fois ? Après l'ouverture du festival à la Cour des prières, placez au moins un PJ dans chacun des lieux pour fluidifier le scénario. Les lieux sont suffisamment proches pour se rendre à pied de l'un à l'autre en 15 min. Des Sorts de communication à distance peuvent être bénéfiques pour la transmission des informations.

La Cour des prières

Entourée par les temples, la Cour des prières est le point de passage obligé pour tout festival spirituel. Les moines inviteront tous les enfants de l'orphelinat à se joindre aux autres et aux préparatifs.

Lors de l'ouverture (voir Partie 3), les PNJ suivants s'installeront :

- **Masami Kido.** Les enfants se ruent sur les toupies et jouent avec émerveillement.
- **Azuki, marchand ambulant.** L'esprit renard, métamorphosé en marchand ambulant, se tient derrière son chariot et vend deux types de pâtisseries. La première est sa spécialité, les desserts à base de haricots rouges. La seconde est la tradition du Festival des 7-5-3, les chitose-ame, « les bonbons de mille ans ». La fine moustache d'Azuki rehausse son sourire aimable. Il sera très curieux de converser avec les PJ pour en apprendre davantage sur les habitants de Ningen-do (voir Annexes).

Le Parc de la Contemplation

Ce parc est reconnu pour son calme et s'ouvre sur les Canaux de Mugen qui font la réputation de Takaoka. Des espaces intimistes ou ouverts parmi les fleurs permettront aux amoureux de flâner et aux enfants de jouer. Un magnifique spectacle attend les promeneurs le soir, quand les lucioles scintillent au-dessus des cours d'eau. On dirait alors qu'une douce magie bienfaitrice vient envelopper le lieu de sérénité.



Illu. Carmen Blanca Martínez Ceballos

Lors de l'ouverture (voir Partie 3), les PNJ suivants s'installeront :

- **Yoshino Kyoko et Bayushi Nobuatsu.** Nobuatsu a utilisé la verve héritée de son Clan pour véhiculer la rumeur selon laquelle la nouvelle confiserie de Kiku, la barbe à papa, ravirait les papilles de tous. En bon prétendant voulant plaire à Kyoko, il lui offre la première barbe à papa avant tout le monde. C'est également une invitation faite à la population pour consommer cette nouvelle sucrerie. Il serait inconcevable que la fille du daimyo déguste une piètre collation. Puis, le couple s'en va.
- **Kiku et la barbe à papa.** Kiku s'est installée à l'entrée du parc pour vendre sa barbe à papa. Déjà une petite file d'attente patiente derrière Kyoko et Nobuatsu. Puis, les commandes affluent. Les enfants ont la bouche barbouillée de sucre et les mains collantes. Leur sourire ravi fait la joie des parents. La rumeur ne mentait pas. Tous disent : c'est vrai que le goût est entièrement nouveau, on dirait un mélange de sucre et de sel (comme transporté par le sang).
- **Le vendeur de maquillage.** Le mujina s'est métamorphosé en vendeur de maquillage. À quelques mètres du stand de Kiku, il vérifie que tous apprécient l'illusion gustative du sang dans la barbe à papa. Il vend du maquillage blanc censé éloigner le mauvais sort. Le mujina apprécie particulièrement l'ironie de sa blague. Son air amusé de vendeur ne trahira aucune perfidie. Face aux PJ, il saura tenir sa langue, habitué aux subtilités du langage.

Le Parc des Cinq érables

Le parc est davantage une grande étendue d'herbe au carrefour de deux grandes rues commerçantes, qu'une vaste étendue boisée. Cerclé de cinq érables, il est le point habituel de ralliement entre heimin, qui à l'occasion du festival, deviendra un lieu d'échanges courtois entre samouraïs et heimin.

Lors de l'ouverture (voir Partie 3), les PNJ suivants s'installeront :

- **Ganjuro, fabricant de tuiles.** Après la crue du fleuve, quelques habitants ont besoin de rénover leur maison. C'est aussi l'occasion pour les PJ de vérifier le travail de Ganjuro.
- **Miyagi-san.** L'esprit grenouille, métamorphosé en vieux vendeur, expose ses bonsaïs et colliers en forme de grenouille. Cet animal est un symbole de richesse de prospérité. Les habitants en achètent donc couramment pour attirer sur eux la bonne fortune.

Partie 3 : Sauver le festival

Ouverture du Festival

Il est de tradition de commencer dès l'aube le Festival des 7-5-3 en demandant aux moines de prier pour que les enfants soient protégés contre les mauvais esprits. Les enfants en tenue blanche défilent religieusement dans les rues vers la Cour des prières avec leurs parents. Après les bénédictions, les cloches du quartier des Temples annoncent l'ouverture du festival dans toute la ville. La Cour des prières s'anime au son des piaillements d'enfants.

Les barrières sociales entre samouraïs et heimin s'estompent pendant le Festival des 7-5-3. La révolte paysanne est loin dans les esprits et les premières impressions des villageois sont positives sur l'organisation du festival.

Décrivez l'animation naissante dans les rues : un cortège de moines récite des mantras dédiés aux ancêtres et aux esprits locaux, les passants s'attardent devant les stands, heimin et samouraïs dialoguent ouvertement et sans heurts. Puis, quand les rues seront également remplies d'enfants barbouillés de barbe à papa, passez aux scènes suivantes.

Les mots d'Azuki

La remarque

La nature magique d'Azuki lui permet de sentir l'aura de malice du mujina dans la barbe à papa. Sans rien dévoiler pour ne jeter aucun trouble, il dira à la volée qu'il vaut mieux acheter des bonbons traditionnels (ses chitose-ame), plutôt que des nouveautés qui viennent d'ailleurs.

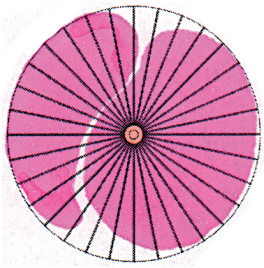
Les villageois interpréteront cette remarque comme étant celle d'un concurrent jaloux du succès de Kiku. Qui pourrait se douter qu'un kitsune transformé en humain veuille protéger les enfants de l'influence néfaste d'un mujina transformé en humain ?

La question

Les kitsune sont très attachés aux forêts. Azuki demandera aux PJ sur le ton de la banalité, s'ils ont l'intention de replanter quelques arbres dans le quartier du port.

Kyosen et la rumeur de maho

Au moment désiré, le ton joyeux du festival tourne au drame. Kyosen, yoriki local, prévient les PJ qu'Akodo Koichi joue les troubles fêtes face à Kiku au Parc de la Contemplation. Une rumeur de maho commence déjà à circuler parmi la population. Les PJ doivent intervenir immédiatement avant que la population ne commence à paniquer. La maho est un des plus graves sujets de Rokugan. Même au niveau de simples rumeurs, elle entache le festival, la réputation de Takaoka et l'honneur des organisateurs.



Illu. Luca Clemente



Accusation d'Akodo Koichi

Au Parc de la Contemplation, un attroupement de samouraïs s'est formé autour de Kiku, d'Akodo Koichi, d'Utaku Tsuneari, de Bayushi Nobuatsu et de Yoshino Kyoko. Un autre yoriki, Shijiro, et ses ashigaru maintiennent la foule à bonne distance. Les enfants ont déserté les lieux. Le vendeur de maquillage se tient en retrait. L'ambiance est très tendue.

Quand les PJ arrivent, Koichi crie au scandale ! Après une tirade accusatrice envers les PJ, Nobuatsu et Kiku, le couperet tombe : la barbe à papa a le goût du sang ! De la maho sévit dans le festival à cause du manque de vigilance des organisateurs et de Nobuatsu ! Koichi et Tsuneari sont des bushi plus aguerris que Nobuatsu. Ils ont déjà connu le goût du sang et des blessures au combat. Ils n'ont donc aucun mal à l'identifier. De plus, ils pointent du doigt les reflets roses rappelant étrangement la couleur pourpre du sang. Quelle honte ! La parole conjointe de deux ambassadeurs de la ville a un peu plus de poids qu'une Bénédiction Miya de passage.

Mettez les PJ dans la position inconfortable de criminels pris sur le fait. À cause d'eux et de Nobuatsu, la fille du daimyo a goûté à la maho ! L'affaire est de la plus haute gravité !

Réaction des PNJ

Yoshino Kyoko et Bayushi Nobuatsu

Kyoko prend immédiatement ses distances avec Nobuatsu pour se réfugier derrière le yoriki Kyosen. Elle n'a plus d'égards envers l'ambassadeur Scorpion, ce qui ravit Koichi.

Nobuatsu est complètement abasourdi. Il a beau expliquer à Kyoko que jamais il ne l'aurait mise dans l'embarras, il ne fait que parler dans le vent. Voyant que tout est vain, il jette des regards noirs sur Koichi.

Kiku

La pâtissière heimin est au fond du gouffre. Sa condition lui interdit le seppuku. Sa réputation et sa vie sont ruinées. Elle doit fuir pour ne pas subir le katana de la justice des samouraïs.

Mais le cercle de la milice empêche quiconque de s'approcher ou de fuir.

La foule

Les parents jettent des regards choqués et vengeurs sur Kiku. Si à cause d'elle et de sa barbe à papa, leurs enfants sont contaminés par la maho, Kiku subira mille tortures avant de mourir mille fois !

Les barbes à papa jonchent dorénavant le sol et tous les contournent comme la peste.

Le mujina

Le faux vendeur de maquillage rigole intérieurement. Sa blague fonctionne parfaitement. Si les PJ veulent l'interroger, il disparaîtra facilement parmi la foule en utilisant son invisibilité naturelle (Action Gratuite) ou en se faisant passer pour un simple paysan de petite taille au gros ventre (Action Complexe. Sort Masque du Vent, Ldb, p.271).

Koichi

Koichi n'attend aucune explication des PJ et reste sourd aux duels iaijutsu. À ses yeux, les PJ sont coupables au même titre que Nobuatsu et Kiku. Il va de ce pas convoquer la Magistrature de Jade ou d'Émeraude, seules autorités compétentes en la matière. Tsuneari lui emboîte le pas. Koichi récupère au passage Kyoko, qui ne se fait pas prier pour porter l'affaire devant son père. Pour Koichi, c'est déjà un bon début vers le mariage avec la fille du daimyo.

Koichi ordonne au yoriki Shijiro et à ses ashigaru de surveiller les PJ, Nobuatsu et Kiku, en attendant la décision du daimyo. Il demande au yoriki Kyosen de confisquer la machine pour la mettre au rebut. Nobuatsu rumine sa vengeance.

Première mise aux arrêts

Rester sages ?

Le yoriki Shijiro surveille les PJ, Nobuatsu et Kiku avec ses ashigaru. Dans une dizaine de minutes Koichi va revenir avec Yoshino Naoki et l'affaire sera réglée. **Croire que s'expliquer avec le daimyo résoudra tout malentendu est la pire option pour les PJ**. Même en cas d'accusation infondée de maho, la sentence de mort reste de circonstance. Le haut Statut conféré aux PJ par leur appartenance à la Bénédiction Miya ne fera pas le poids face aux accusations de deux ambassadeurs officiels et les troubles causés à Yoshino Kyoko. À parole égale, Yoshino Naoki fera confiance à ceux qu'il connaît le mieux et il protégera sa fille.

Le daimyo accusera les PJ, Nobuatsu et Kiku de complicité de maho. L'instant d'après les lames municipales tueront les coupables. Dans l'esprit de Naoki, quand la Magistrature de Jade interviendra, elle constatera qu'il a correctement rendu la justice. Son honneur, celui de sa fille et la réputation de sa ville seront saufs. La machine maudite sera détruite et l'affaire sera définitivement close.

Qui agira ?

La haute position sociale des PJ et de Nobuatsu les aidera grandement à se sortir des griffes d'un simple yoriki. Les PJ vont-ils faire appel à la force ou à la diplomatie ? Vont-ils aussi libérer Nobuatsu et Kiku ? Si les PJ tardent trop, Nobuatsu agira.

Nobuatsu voit parfaitement clair dans le déroulement des événements à venir. Plutôt qu'attendre une mort certaine, il préfèrera prendre les devants et prouver que Koichi a tort. Son honneur est en jeu et peut-être, plus important encore, son amour-propre pour retrouver les faveurs de Kyoko. Il utilisera les tactiques de chantage de son Clan pour se libérer de sa mise aux arrêts. Il libérera aussi les PJ, faisant d'eux ses débiteurs. Nobuatsu rappellera à Shijiro qu'il sait où ce dernier se rend tous les mercredis soirs pendant sa garde. Shijiro rougira de honte et libérera sans demander son reste Nobuatsu et les PJ. Nobuatsu n'a que faire de Kiku. C'est une heimin. Les PJ la libéreront-ils ?

Recouper les informations

Devenus temporairement libres, rien n'empêche les PJ de commencer le travail d'enquête préliminaire pour le Magistrat qui sera convoqué. C'est un bon moyen de rassurer la population et prouver son innocence.

Taneda, la grand-mère gérante des Confitures de Sobo, aborde les PJ. Elle leur dit qu'elle *a fait la connaissance du vendeur de la machine, il y a une semaine. C'était un jeune homme joufflu au ventre large aimant la bonne chère. Celui-ci voulait me vendre sa machine, mais son sourire amusé ne m'inspirait pas confiance.*

Kiku se rappellera ensuite qu'elle *a acheté la machine à une femme de 40 ans rigolote dont la taille tenait plus du bœuf que de la guêpe. C'est elle la coupable, pas moi !*

Avec ces nouvelles informations, plus éventuellement s'ils ont goûté à nouveau la barbe à papa, les PJ auront la confirmation que quelque chose cloche. Deux points communs ressortent des deux descriptions : le gros ventre du vendeur et son comportement enjoué. Si les PJ cherchent le vendeur de maquillage, celui-ci a disparu depuis longtemps, sentant le vent tourner.

Interroger les kamis sur les deux lieux de vente du stand de maquillage (en face des Confiseries de Sobo et au Parc de la Contemplation) restera infructueux. D'une part, seuls les kamis de l'Air répondront et d'autre part, ils se tordront de rire devant la blague du mujina. Les magies du Royaume de Sakkaku et des kamis ne sont pas compatibles, aussi le PJ n'aura-t-il pas d'autres informations.

Une dernière piste reste possible. Nobuatsu a parlé d'une amie de confiance enceinte lors de l'audience avec le daimyo. Les PJ s'en souviendront-ils ou Nobuatsu devra-t-il le leur rappeler ?

Analyser la barbe à papa

Pendant les préparatifs du festival, les PJ ont goûté la barbe à papa. À ce moment-là, le mujina avait stoppé sa magie. Le goût était banalement du sucre à l'aspect de grosse fleur blanche.

Actuellement, des barbes à papa ont été jetées dans les caniveaux, comme autant de poisons à éviter. Si un PJ goûte à l'une d'elles, il reconnaîtra qu'effectivement Koichi a raison mais en plus, que le goût n'a rien à voir avec celui précédemment goûté. Kiku dira que sa recette et sa façon de faire n'ont pas changé depuis qu'elle a accueilli les PJ.

L'École des Chasseurs de Sorcières Kuni et des Jets en Connaissance : Maho, Outremonde sont les rares options de règles pour détecter et combattre la Souillure. Si un PJ utilise ces Techniques, il confirmera que les barbes à papa n'ont rien de souillées et ne l'ont jamais été. Son doigt de jade ne noircira pas. Pour rappel, il est extrêmement difficile de se procurer du jade en raison de sa rareté et de ses propriétés sacrées. Seuls ceux qui combattent activement la Souillure devraient en posséder.

Enfin, les rokugani sont très fortement portées sur l'hygiène. Quel samouraï pragmatique braverait les rumeurs de maho et s'abaisserait de surcroît à goûter de nouveau une barbe à papa roulant dans les rues de la ville ?

Partie 4 : Le vendeur de la machine

Retrouver la femme enceinte

Nobuatsu a dit qu'il avait rencontré la femme enceinte dans le salon littéraire de la ville. Lors de cette rencontre, le mujina voulait lui vendre sa machine de barbe à papa.

Au salon, le patron Ide Sôtaro identifiera la personne recherchée d'après la description de Nobuatsu. Sôtaro dira qu'il *avait longtemps cru que cette femme était enceinte. Mais si c'était bien le cas, son bébé aurait dû naître il y a déjà bien longtemps. Cette pauvre femme n'a hélas pas été gâtée par la nature. C'est peut-être la raison pour laquelle elle se rend souvent au théâtre, pour rire un peu.*

Le théâtre est sur l'île des plaisirs, en plein milieu des Canaux de Mugen.

Les questions de Miyagi

Arrivés sur l'île, les PJ croisent Miyagi, l'esprit grenouille transformé en humain. Miyagi a senti l'aura magique du mujina dans le grenier du théâtre. Il posera deux questions aux PJ sur un ton innocent :

- *Allez-vous refaire à neuf les toitures des vieilles bâtisses de ce quartier ?* Cette aide discrète doit amener les PJ à fouiller le grenier du théâtre.
- *Avez-vous l'intention d'aménager des espaces libres au port pour laisser les batraciens vivre tranquillement ?* Cette question a un intérêt purement personnel. Miyagi veut protéger les grenouilles de Takaoka.

Le théâtre : combat contre le mujina

L'objectif de cette scène est d'envoyer les PJ fouiller le grenier, afin de les confronter à la colère du mujina Poyo.

Poyo habite le grenier du théâtre. Il est attiré par les rires et l'amusement du théâtre de Takaoka, lui rappelant la nature humoristique de son royaume natal. Il habite le grenier du théâtre.

Le régisseur Atori est en pleine répétition quand les PJ arrivent. Poyo restera à proximité, invisible et silencieux. Atori reconnaîtra lui aussi la femme enceinte d'après la description de Nobuatsu.

Mais il sera bien incapable d'aider davantage les PJ. Si les PJ n'ont pas compris l'allusion de Miyagi un peu plus tôt, Atori se remémorera qu'*une fois, il a surpris la femme en train de descendre par l'échelle du grenier.*

L'instant d'après, le mujina passera à l'attaque. Il ne veut pas que les PJ fouillent sa « demeure ». Des objets (seaux, balais, chiffons, costumes, masques…) volent aux visages des PJ. Les manifestations surnaturelles font fuir Atori et les acteurs.

Initiative !

Le combat est vain contre un esprit très rapide et invisible. De temps en temps, pour se moquer des PJ, Poyo leur fait une grimace, leur permettant de reconnaître le vrai visage de leur ennemi.



Illu. Luca Clemente

Seconde mise aux arrêts

Samui Takagi, le Magistrat de la ville, a pour ordre de ramener les PJ et Nobuatsu au tribunal pour qu'ils y soient jugés. Une garde conséquente l'accompagne et pénètre dans le théâtre. Aussitôt, Poyo cesse les hostilités, curieux de connaître la suite. Les PJ, recouverts de draps et de costumes au milieu d'une estrade mise à sac, sont à nouveau dans l'embarras. Atori se cache derrière Takagi et ses paroles confuses n'arrangent en rien la situation.

Le ton de Takagi est sans appel : les PJ et Nobuatsu sont accusés de maho et sont coupables de grabuge dans le théâtre de la ville.

Nobuatsu s'incline, espérant provoquer Koichi en duel lors de son procès. Si les PJ ne s'inclinent pas immédiatement en rendant leurs armes et parchemins de Sorts, ils périront sous les lames des bushi.

Quand les PJ quittent les lieux entourés de la garde, ils entendent le petit ricanement de l'invisible Poyo.

Le procès des PJ

La parole est à l'accusation : Akodo Koichi

Le tribunal est plein à craquer pour assister au procès des PJ. Parents, exposants et badauds s'agglutinent dans la grande salle pour assister à l'exécution des coupables.

Jouer la scène avec une emphase digne des grands plaidoyers accusateurs. Kiku est également au rang des accusés. Koichi porte l'accusation et s'en donne à cœur joie pour enfoncer les PJ et Nobuatsu.

La parole est à la défense : arrivée de Kuni Kaze Ji

Alors que tous ont déjà jugé les PJ (peu importe leurs dires ou leur rang), mais avant que Naoki ne rende son verdict, un grand silence s'installe. Les regards se tournent vers l'entrée du tribunal. Là, se tient un samouraï aux armoiries de la Magistrature de Jade. Le visage peint de blanc et de noir, son môn Crabe dans le dos et son môn Kuni sur le cœur, l'identifient clairement : Kuni Kaze Ji, shugenja et Magistrat de Jade.

Jouer la scène avec gravité, car Kaze Ji inspire la crainte typique des shugenja Kuni. Au moyen de courtes paroles polies, Kaze Ji se présente au daimyo et déclare qu'aucune maho n'est exercée à Takaoka. Il n'en dira pas plus pour ne pas perdre dans les détails la population déjà craintive.

Il s'adresse ensuite aux PJ pour que ces derniers le mettent au courant de leur enquête préliminaire. Laissez les PJ exposer leurs conclusions. À la fin du compte rendu, Kuni Kaze Ji demande au daimyo de lui confier la responsabilité des PJ, de Bayushi Nobuatsu et de Kiku car il a *besoin d'eux pour clore l'enquête*. Puisque Kaze Ji se porte garant, Naoki ajourne le procès et libère les accusés.



Illu. Chantalle Grummet

Entre deux berges

Dans la barque menant derechef au théâtre, à l'abri des oreilles indiscrètes, Kaze Ji fait part de ses réflexions aux PJ :

- Il a ressenti à Takaoka les magies de Chikushudo et de Sakkaku. Kaze Ji n'a pas plus de détails.
- La description des PJ de la créature correspond à un mujina.
- Un mujina n'est pas réellement méchant. Il est juste très agaçant. Pour cet esprit, les accusations de maho ne sont qu'un prétexte pour blaguer. Il n'a fait qu'imiter magiquement le goût du sang dans la barbe à papa en lui donnant des reflets roses.
- Quand tous arriveront au théâtre, Kaze Ji aura besoin de 10 min pour lancer un puissant Sort d'emprisonnement sur le mujina. Il compte sur les PJ pour le défendre pendant ce temps afin de ne pas être déconcentré.

Partie 5 : Fin de la partie

« Tu n'm'attraperas pas -euh ! »

Mise en scène

Arrivé dans le théâtre, Kuni Kaze Ji trace un cercle magique avec de la poudre de jade et commence à incanter. Les PJ devront se mettre à l'extérieur du cercle pour protéger le shugenja. Bayushi Nobuatsu protégera Kiku.

Poyo a parfaitement reconnu Kuni Kaze Ji (voir Annexes) et n'a aucune envie de se laisser emprisonner. Comme il est incapable de se battre, il va utiliser ses Sorts et sa capacité à se rendre matériel pour gêner la concentration de Kuni Kaze Ji.

Règles pour le combat

Le déroulement du combat final contre Poyo est détaillé dans le tableau ci-après. L'objectif est de rendre palpitant le temps d'incantation de 10 min de Kuni Kaze Ji. Le combat se déroulera en 10 phases de 1 min chacune, faisant fi du Round par Round. Chaque phase demandera à chaque PJ un Jet associé à un ND, comme indiqué dans le tableau. Le but de Poyo est de déconcentrer Kuni Kaze Ji, immobile, pour ne pas se retrouver emprisonné.

La phase est gagnée si la moitié des PJ (arrondir à l'inférieur) réussit le jet demandé. De fait, la tentative de déconcentration de Poyo échoue pour cette phase. Qu'en sera-t-il pour la suivante ?

La phase est perdue si la moitié des PJ (arrondir à l'inférieur) ne réussit pas le jet demandé. Deux conséquences sont à appliquer immédiatement :

- Le PJ subit le malus indiqué dans le tableau.
- La concentration de Kuni Kaze Ji est atteinte. On considère que Kuni Kaze Ji possède trois points de « concentration ». Kaze Ji ne perdra qu'un point de « concentration » par phase perdue.

Lorsque les trois points de « concentration » sont perdus, l'incantation du Sort Liens de Ningen-do (Ldb, p.189) est un échec. Poyo ricane de fierté et se moque ouvertement des PJ. Kaze Ji s'apprête à incanter de nouveau. Comme Poyo se sait chanceux, il s'enfuit de Takaoka sans demander son reste. Kaze Ji confirmera ne plus ressentir les émanations de Sakkaku. Les PJ n'ont pas traduit le coupable en justice, mais au moins, il ne reviendra plus embêter

Trame secondaire 1/3 : les esprits animaux

Les esprits animaux de Takaoka (**Azuki** et **Miyagi**) forment une trame secondaire dans Premières Missions. Les PJ vont à nouveau les rencontrer au cours des scénarios #4 et #5. Pour l'instant, du fait de leur ignorance de Rokugan, de l'absence d'indices dans le scénario #3 et des faibles capacités de leur personnage, les PJ ne devraient pas découvrir la nature réelle d'Azuki (esprit renard) et de Miyagi (esprit grenouille).

Ces derniers ont posé des questions aux PJ dans le scénario #3 et ils attendent une réponse affirmative. Dans le cas contraire, ils puniront les PJ pour leur manque de considération. Qu'importe si la punition semble injuste aux yeux des PJ. Aux yeux des esprits, il semble injuste de ne pas avoir obtenu satisfaction. Deux points de vue différents s'affrontent prenant leur source dans les difficultés de communication et de perception du monde de Rokugan. En effet, la présomption d'innocence ne fonctionne pas avec les esprits qui perçoivent le monde d'une autre manière. Quand on répète aux shugenja qu'ils doivent faire attention aux esprits, aux Fortunes et aux Kami, ce n'est pas un vain conseil.

Si les PJ agissent correctement, ils obtiendront des effets bénéfiques (voir Faveurs et rancœurs). Les PJ ont-ils conscience du pourquoi, du comment ? Peut-être ou peut-être pas. Les esprits à L5A sont très souvent discrets et se mêlent rarement des affaires humaines.

Quoi qu'il en soit, la punition ou la satisfaction des esprits ne se limite pas à l'attribution de malus ou bonus aux PJ. La manifestation de ces effets (de même que leur côté tangible comme le gâteau aux haricots rouges ou le collier en forme de grenouille. Voir Faveurs et rancœurs) a pour but d'amener les PJ à se poser des questions sur l'origine de leurs maux ou de leur bien-être.

Dans Premières Missions, seule la réelle nature d'Azuki est révélée au scénario #5. Un MJ expérimenté peut se servir du scénario #3 et du #5 comme point de départ pour des scénarios de son cru avec les deux esprits animaux de Takaoka. Miyagi n'a pas encore dévoilé tous ses secrets.

Takaoka pendant un certain temps. Ils ne recevront pas le Point d'Expérience associé à la victoire contre le mujina. Allez à « Fin du procès ».

Un Jet Coopératif peut être effectué (Ldb, p.81, premier paragraphe uniquement), mais en cas d'échec, tous les participants subiront immédiatement le malus indiqué dans le tableau. Puis, appliquez normalement les effets du résultat de la phase (gagnée ou perdue).

Un PJ shugenja peut dépenser n'importe quel emplacement de Sort (Vide inclus) pour substituer pour lui un **Jet d'Art de la magie** au Jet demandé. On considère ainsi qu'il utilise sa magie pour essayer de déjouer la tentative de déconcentration de Poyo.

Fin du procès

À la fin du combat (emprisonnement ou fuite de Poyo) le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji certifie devant le tribunal et Yoshino Naoki que la cause des troubles n'est plus. Takaoka ne sera pas brûlée pour cause de maho. Tout le monde est rassuré et le Festival des 7-5-3 peut continuer. Kyoko a pris ses distances avec Koichi, du fait de son attitude vindicative.

Mais elle ne s'est pas pour autant rapprochée de Nobuatsu. Le choc des accusations de maho est encore trop récent. Le triangle amoureux n'est pas terminé.

Les jours suivants, les PJ supervisent le travail des heimin qui œuvrent à la rénovation du port.

Phases (en min)	Attaque du mujina	Défense des PJ	ND
0 - 1	Un meuble fonce vers Kuni Kaze Ji.	**Jet de Force.** Perdu : Le PJ s'interpose entre le meuble et Kuni Kaze Ji. Il subit 1g1 Blessures.	10
1 - 2	Un seau d'eau va se renverser sur la tête de Kaze Ji pour le déconcentrer.	**Jet de Réflexes.** Perdu : Le PJ est trempé et subit -1g0 à tous ses Jets jusqu'à la fin du combat.	10
2 - 3	Le lustre du plafond se décroche et tombe sur Kuni Kaze Ji.	**Jet de Défense.** Perdu : Le PJ fait barrage avec son corps. Il subit 2g1 Blessures.	15
3 - 4	Des accessoires de théâtre (bâtons, masques en céramiques, couteaux…) sont lancés vers Kuni Kaze Ji.	**Jet d'Athlétisme.** Perdu : Le PJ fait barrage avec son corps. Il subit 2g1 Blessures.	15
4 - 5	Le mujina disparaît derrière un écran de fumée, laissant le théâtre silencieux.	**Jet de Sincérité.** Perdu : le PJ croit que le mujina a abandonné le combat. Il subit -1g0 à tous ses Jets jusqu'à la fin du combat.	15
5 - 6	Le mujina insulte les ancêtres des PJ et de Kuni Kaze Ji.	**Jet d'Étiquette ou de Courtisan.** Perdu : Le PJ voit rouge. Il perd un Point de Vide. S'il n'en a plus, il subira -1g1 au Jet pour la prochaine phase.	15
6 - 7	Le mujina lance Souvenir matérialisé pour faire apparaître un objet personnel d'un PJ à quelques pas de lui.	**Jet d'Armes avec Perception.** Perdu : Le PJ réalise qu'il s'agissait d'une illusion. Il s'est éloigné de Kuni Kaze Ji et subira -1g1 au Jet pour la prochaine phase.	15
7 - 8	Le mujina lance Masque du vent et prend l'apparence de Yoshino Naoki. Il intime à tous d'arrêter leurs enfantillages !	**Jet d'Enquête.** Perdu : Le PJ ne voit pas l'incohérence du gros ventre de Naoki. Il subira -1g1 au Jet pour la prochaine phase.	15
8 - 9	Le mujina lance Sens de Sakkaku pour faire croire qu'une énorme langue de dragon en feu fouette les PJ.	**Jet de Vide.** Perdu : Le PJ croit à l'illusion. Il se roule par terre pour éteindre les flammes et subit la condition Au Sol. La situation est ridicule, lui faisant perdre 0,2 d'Honneur.	20
9-10	Le mujina lance Sens de Sakkaku pour faire gronder le dragon !	**Jet de Volonté (contre la Peur).** Perdu : Le PJ est terrifié et crie au secours. Il perd 0,2 de Gloire.	20
10	La plaisanterie (ou le combat) est terminée. Le mujina est emprisonné dans Ningen-do. Kuni Kaze Ji l'oblige à participer à la reconstruction du port.		

Récompenses

POINTS D'EXPÉRIENCE	GAIN
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Avoir bien organisé le Festival des 7-5-3 avant l'accusation de Koichi	+1 PE
Se souvenir que Nobuatsu a parlé d'une femme enceinte	+1 PE
Emprisonner le mujina	+1 PE

VERTUS ET ÉVÉNEMENTS	GLOIRE	HONNEUR
Bonne organisation du Festival des 7-5-3		+
S'être baissé pour goûter une autre barbe à papa jonchant le sol		--
S'être libéré par la force ou l'intimidation lors de la première mise aux arrêts		-
Kuni Kaze Ji n'a perdu aucun point de « concentration »		+

FAVEURS ET RANCŒURS

Punition des esprits. Tant que les PJ ne répondent pas favorablement à la demande des esprits, ils subiront la colère d'Azuki et de Miyagi.
Par exemple, Azuki punira les PJ en les privant d'un de leurs Points de Vide pendant toute l'aventure suivante (les Kitsune sont très magiques, d'où le Vide).
Miyagi volera les koku et tous les équipements de valeur des PJ, excepté leurs équipements vitaux (comme le daisho ou les parchemins de Sorts). Miyagi cible ces objets car ils sont en rapport avec la richesse, un des symboles de la grenouille.

Satisfaction des esprits. Cette faveur n'est accordée qu'une fois et est en lien avec la nature des esprits. Chacun exprime sa reconnaissance par un biais sensible, gâteau aux haricots rouges pour Azuki et collier en forme de grenouille pour Miyagi. Ces objets sont des pistes pour découvrir les esprits animaux.
Par exemple, Azuki place sur la table de chevet de chaque PJ un gâteau aux haricots rouges. Si le PJ plante des arbres lors de la reconstruction du quartier du port, le gâteau lui accordera +2g2 à un unique Jet en adéquation avec les animaux ou en rapport avec la forêt.
Miyagi place sur la table de chevet de chaque PJ un collier en forme de grenouille. Si le PJ respecte l'habitat des batraciens lors de la reconstruction du quartier du port, le bijou permettra de relancer deux Jets quelconques (la grenouille est aussi un symbole de chance).

Faveur de Kuni Kaze Ji. Cette faveur n'est accordée que si le mujina est emprisonné. Kaze Ji remercie les PJ d'avoir pris sa revanche. Les PJ obtiennent l'Avantage Relations : Kuni Kaze Ji (Influence, 4 points).

Bayushi Nobuatsu. Si Nobuatsu a libéré les PJ lors de la première mise aux arrêts, les PJ obtiennent le Désavantage Obligation : Nobuatsu (3 points).

PARTIE 6 : ANNEXES

Kuni Kaze Ji, shugenja et Magistrat de Jade

Kaze Ji est un shugenja compétent, ayant reçu l'honneur de servir directement la Magistrature de Jade comme Magistrat. Comme les autres membres de sa famille, il ne prend rien à la légère, même s'il sait s'amuser.

En revanche, il n'apprécie pas du tout les blagues des mujina. Il connaît le Sort Liens de Ningen-do (Ldb, p.189), capable de les faire plier à sa volonté. De fait, il fait partie des rares samouraïs de l'Empire à connaître un peu les magies des Royaumes Spirituels, comme celles de Sakkaku et de Chikushudo.

Il y a quelques années, le mujina Poyo lui fit une blague (au choix). Kaze Ji réussit à le blesser gravement au ventre. Dès lors, cette blessure contraint Poyo à toujours se métamorphoser avec un ventre rebondi, seul point commun avec sa petite silhouette naturelle.

Chronologie

Le scénario #3 conclut la saison printanière de la campagne. Il est essentiellement concentré sur les deux dernières semaines du mois de mai. Il commence le 09/05, quand la révolte paysanne s'achève (scénario #2) et se termine à la fin de la journée du 13/05, lors du Festival des 7-5-3.

L'organisation des deux dernières semaines de mai et du mois de juin est laissée à votre appréciation. Vous pouvez très bien en faire l'ellipse. Quand vous commencerez le scénario #4 début juillet, dites aux PJ qu'après le Festival des 7-5-3 et pendant un mois et demi, la vie a suivi son cours normal à Takaoka. Les heimin ont travaillé correctement à déblayer le marécage du chantier du port, mais que les travaux sont loin d'être finis.

- **09 mai** : Début du scénario #3.
- **13 mai** : Festival des 7-5-3. Fin du scénario #3.
- **Fin juin** : Fin du printemps.



Illu. Luca Clemente

Les matières sacrées

- **Jade, Cristal et Obsidienne.** Ces trois substances sont issues des larmes de Dame Amaterasu (jade et cristal) et Onnotangu (obsidienne). Les tailler est très difficile mais elles fournissent de puissantes protections contre la Souillure, bien que l'obsidienne soit souvent empreinte de la folie de Sire Lune. Le jade est rare, le cristal très rare et l'obsidienne encore plus.
- **Saké.** Le secret de la fabrication du saké fut initialement gardé les shugenja. L'alcool de riz est devenu par extension la boisson la plus spirituelle de Rokugan avant de devenir l'alcool le plus populaire. Pourtant, bien des cérémonies continuent d'honorer les esprits en leur offrant du saké.
- **Thé.** Le thé est la boisson de méditation par excellence. Bu tous les jours ou au cours de grandes cérémonies, le thé reflète tous les éléments : la Terre pour pousser, l'Eau pour être bue, l'Air pour son côté social, le Feu pour être bu chaud et le Vide pour la paix intérieure qu'il apporte.

S'adresser aux kamis

Un shugenja ne lance pas de Sorts. Il adresse une prière à des esprits qui lui répondent par des effets appelés Sorts. Mais s'adresser à un kami demande à adapter le langage rokugani pour être conforme à la compréhension et à la perception du kami.

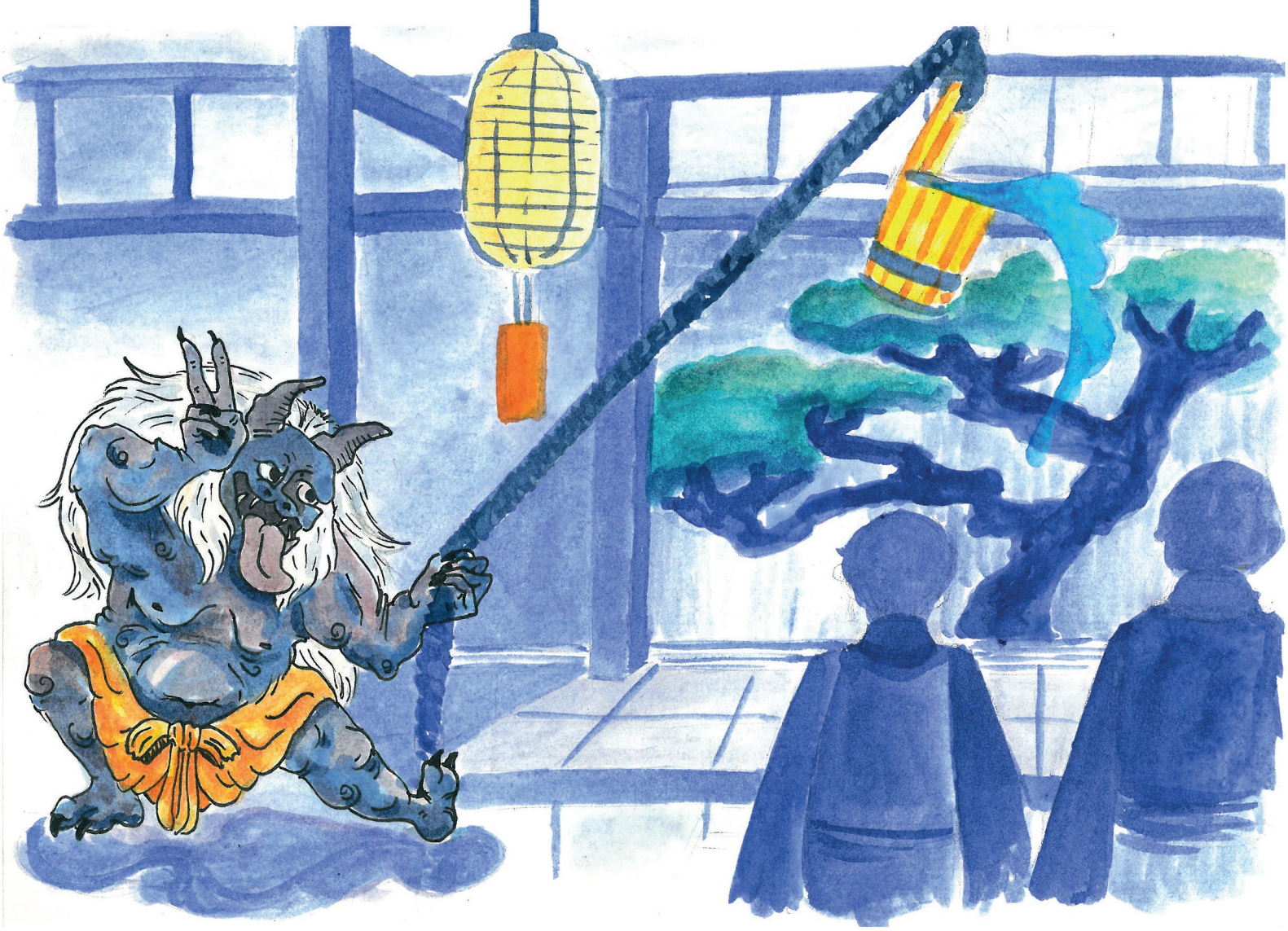
Prenons comme exemple la scène suivante : une nuit d'été, dans une salle avec tatamis, une femme samouraï est en train de méditer seule devant la statuette d'un ancêtre vêtu d'un chapeau de paille. Un assassin de forte corpulence l'égorge.

Un shugenja inexpérimenté arrive le lendemain sur les lieux et demande aux kamis : que s'est-il passé ? La réponse sera : incompréhension.

Un shugenja expérimenté orientera mieux sa question, comme suit :

- **Kami de l'Air.** Question : la colère ou la paix étaient-elles présentes lorsque les bruits alentours se turent ? (la nuit, normalement, les bruits sont réduits). Réponse possible : une voix fluette murmurait à voix basse (prière) puis s'étrangla (l'égorgement). J'entendis une grosse voix (celle de l'assassin) chuchoter au vent (au dehors) : « Toshio-kun, on y va ».
- **Kami de l'Eau.** Question : montre-moi ce qu'éclairaient les bougies près de la statuette avec le grand chapeau de paille avant qu'elles ne s'éteignent ? Réponse possible : une femme a le menton contre sa poitrine. Les mains jointes, elle est en méditation, assis en tailleur. Derrière elle, de grosses chaussettes hivernales typiques des montagnards (pour étouffer les bruits) se positionnent de part et d'autre de son corps. L'instant d'après, une gerbe de sang jaillit de la gorge de la femme. La lame du tanto est teintée de bleu et la main est masculine.
- **Kami du Feu.** Question : quand la lumière n'était plus (la nuit) et que la leçon ancienne fut récitée (la prière aux ancêtres. L'intelligence et l'érudition sont des symboliques du Feu) qui portait le nouveau souffle de vie (l'assassin) ? Réponse possible : l'enseignement de l'école [mettre le nom] résonnait dans son crâne lorsqu'il éteignit la flamme méditative (assassinat). La chaleur du sang se répandit sur son tanto, forgé dans les flammes [mettre le nom du lieu] qu'il reçut d'un habitué ensoleillé (shugenja du Feu).
- **Kami de la Terre.** Question : aux endroits de mes martèlements (le shugenja parcourt les tatamis en tapant du talon) quelles étaient les couleurs dominantes (môn) des derniers poids (personnes) portés par les tatamis ? Réponse possible : une ombre noire (habits de l'assassin) sortit du bleu métallique (la lame du tanto) pour obtenir du pourpre vif (l'égorgement) sur la paille (tatamis) et tâché le kimono blanc (la samouraï honorait son ancêtre avec le blanc, couleur du deuil / des ancêtres). Le noir s'inversa en [nom des couleurs] pour marteler les gravillons de ses 98,257 kg. (l'assassin avait des habits réversibles, est sorti par l'extérieur et pèse 98,257 kg avec ses grosses chaussettes hivernales et son tanto).
- **Kami du Vide.** Le Vide ne répond jamais. Ne jamais interroger le Vide, c'est la règle.

Les preuves magiques sont irrecevables car on peut abuser de la compréhension d'un kami.



Poyo, mujina

Le mujina est originaire du Royaume Spirituel de Sakkaku, le Royaume de la Malice. Infatigable farceur, ses blagues sont considérées comme douteuses selon les critères des rokugani. Certaines sont même mortelles par inadvertance.

Néanmoins, vouloir la mort des rokugani n'est pas dans la nature du mujina, car sans eux, de qui se moquerait-il ?

De nature susceptible et revancharde, il traquera toute proie qui aura déjoué ses blagues. Il a cependant appris à éviter les samouraïs du Clan du Crabe. La défense du Mur rend ces derniers très chatouilleux en matière d'humour douteux. Les mujina qui s'y sont risqués sont emprisonnés dans les mines du Crabe. Et ça, ça n'a vraiment rien de drôle.

Il y a quelques années Poyo fit une blague à Kuni Kaze Ji (au choix). Il apprit à ses dépens qu'il n'aurait jamais dû. Durant le court affrontement, Poyo reçut une blessure magique au ventre pour échapper de justesse au Sort d'emprisonnement de Kaze Ji. Cette blessure contraint Poyo à toujours se métamorphoser avec un ventre rebondi, seul point commun avec sa petite silhouette naturelle. Le reste de son apparence ressemble à un démon miniature : des ailes dans le dos, deux cornes en excroissance sur le front et un visage fripé. Poyo se retira dans la ville de Takaoka, se croyant loin de Kaze Ji.

À l'approche du Festival des 7-5-3, il élabora la blague du scénario. Il était loin de se douter que Kuni Kaze Ji referait surface dans sa vie. Poyo est attiré par les rires et l'amusement du théâtre, lui rappelant la nature humoristique de son royaume natal. Il habite le grenier du théâtre.

Illu. Luca Clemente (en bas). Alice (en haut, le mujina)

Poyo, mujina (Rang 2)

Le mujina est un infatigable farceur, originaire de Sakkaku, le Royaume de la Malice. Voir Ennemis de l'Empire, p.253

.

Air 3 **Terre 3** **Feu 3** **Eau 3**

Initiative : 6g3

Attaque : aucune. Les mujina ne se battent pas.
Dégâts : aucun.
ND d'armure : 15
Réduction : 3
Blessures : 50 (Mort)

Sorts

Jet d'Incantation 6g3. Action Complexe :

- **Lumière de la lune** (Ldb, p.167. ND 10) : Révèle les objets cachés et passages secrets.
- **Souvenir matérialisé** (Ldb, p.168. ND 10) : Crée l'illusion parfaite d'un objet immatériel et immobile.
- **Influence de Benten** (Ldb, p.168. ND 15) : +1g1+3 à tous les Jets de Compétences Sociales.
- **Proposition du Loup** (Ldb, p.169. ND 15) : +3,0 en Honneur.
- **Masque du vent** (Ldb, p.171. ND 20) : Prend n'importe quelle apparence dans les limites de ses propres proportions.
- **Sens de Sakkaku** (Nouveau. ND 20) : Trompe un ou plusieurs des cinq sens de la victime. Utilisé pour donner le goût du sang et les reflets roses dans la machine de barbe à papa.Le mujina utilise la magie du Royaume de Sakkaku, quasiment inconnue des shugenja de Rokugan.

Capacités Spéciales

- **Forme fantomatique :** le mujina est immatériel à Ningen-do (Rokugan) et peut donc passer au travers d'obstacles physiques. Il peut se rendre matériel s'il souhaite entrer en contact avec les objets (pour lancer quelque chose ou briser un objet précieux). Comme il se rend matériel ou immatériel à volonté (Action Gratuite pour un nombre de fois illimité), il ne peut normalement être blessé que s'il décide d'être matériel ou est pris par surprise.
- **Immortel :** le mujina ne peut pas être tué dans le royaume des mortels (Rokugan). S'il tombe à Mort, il retourne tout simplement à Sakkaku pendant un an et un jour, si personne ne l'invoque avant. En règle générale, il joue inlassablement des tours pendables à celui qui l'a « tué ».
- **Invisibilité :** le mujina peut devenir invisible à volonté, se dissimulant alors dans un kami de l'Air amical, et le rester même en lançant des Sorts (Action Gratuite).
- **Résistance à la magie** (+6 au ND d'Incantation).
- **Incantation :** le mujina lance ses Sorts comme un shugenja de Rang 3. Il a un nombre illimité d'emplacements de Sorts par jour, mais ne peut lancer que les Sorts cités ci-dessus.
- **Vivacité 6 (en volant) :** bien que le mujina ait des ailes, il ne semble pas s'en servir pour voler.
- **Esprit.**

Sens de Sakkaku

Rang 3
Royaume / Anneau : Sakkaku / Air
Portée : 18 m
Zone d'effet : Une créature ou un objet
Durée : 1 h pour une créature, 24 h pour un objet

Le lanceur trompe les sens d'autrui grâce à la malice de Sakkaku. Un ou plusieurs sens choisis au moment de l'incantation sont altérés selon les souhaits du lanceur. Il ne s'agit que d'une sensation illusoire que la victime perçoit comme vraie. La réalité reste cependant inaltérable. Le Sort ne peut en aucun cas prolonger la vie de sa victime ou changer les mécaniques de jeu.

Par exemple, une victime peut se baigner dans un feu, sans ressentir les effets de la chaleur. Mais quand le Sort s'arrêtera, elle criera de douleur, brûlée au quatrième degré. Un nageur croira boire la tasse sans risque, alors que ses poumons se rempliront d'eau. Du saké peut avoir le goût d'un jus de fruits exotiques, sans que la victime ne se rende compte qu'elle subit les effets d'une gueule de bois. La lame d'un katana semblera molle comme de la mousse mais quand le Sort s'arrêtera, l'aiguiseur réalisera s'être coupé deux doigts. Au MJ de jauger l'état des blessures réelles quand le sort s'achèvera. En aucun cas, ce Sort ne tuera la victime car la blague ne serait plus drôle. Au pire, la victime subit le premier point de Blessure du Rang Épuisé.

#4 Bushi : Dommages collatéraux

Voici quelques éléments essentiels pour mieux préparer votre partie.

But de l'aventure

Les armées Crabe, Licorne et Lion pillent les ressources de Takaoka pour soutenir leur propre effort de guerre. Afin d'accomplir leur devoir au sein de la bénédiction Miya, les PJ doivent demander réparation auprès des ambassades de ces trois Clans Majeurs.

Notions abordées

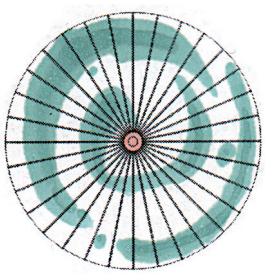
Le scénario #4 fait avancer le calendrier rokugani jusqu'à l'été. C'est la saison de la guerre, où les bushi règnent en maître sur Rokugan. Les prouesses martiales estivales des bushi viennent écraser les promesses hivernales des courtisans.

Les PJ vont mesurer l'insignifiant poids d'être un daimyo local d'une ville indépendante et leur envieuse aura de Bénédiction Miya sur un champ de bataille. Placés au cœur d'un conflit armé entre les trois Clans Majeurs les plus belliqueux de Rokugan (Crabe, Licorne et Lion), ils vont être courtisés par les autres Clans Majeurs. L'objectif de ces derniers est d'obtenir la Bénédiction Miya l'année suivante.

Les PJ vont également apprendre à échanger des faveurs pour accomplir leur devoir, afin d'éviter la disgrâce. Pour sauver Takaoka, quatre petites missions vont leur être confiées. Celles-ci les amèneront à mesurer leurs paroles et leur vision sur le Bushido. Il n'y aura ni noir ni blanc. C'est le retour de la couleur grise de Rokugan (voir scénario #2). Les PJ devront donc engager leur honneur pour asseoir leur interprétation des faits, sans réellement connaître la vérité.

Enfin, la tragédie asiatique prendra tout son sens à la fin du scénario. Il est prévu que les PJ réussissent leurs quatre missions mais, pendant leur absence de Takaoka, les PNJ continueront d'agir. Les PJ risquent alors de fortement déchanter sur la conception d'une victoire à Rokugan quand ils reviendront à Takaoka.

Illu. Luca Clemente



Partie 1 : Auparavant

Chronologie

Le scénario #4 se déroule en été, sur l'ensemble du mois de juillet.

- **Début juillet :** Temps libre donné au MJ pour mettre en scène la « Partie 2 : Pillage ».
- **10/07 :** Début de la Bataille des Petits puissants. Les PJ partent à Otosan Uchi porter réclamation auprès des ambassades Crabe, Licorne et Lion.
- **31/07 :** Fin de la Bataille des Petits puissants. Victoire des troupes de Takaoka sur les derniers soldats Lion. Fin du scénario #4.

Dans le scénario #1, l'aller d'Otosan Uchi à Takaoka a duré trois semaines. Dans le scénario #4, trois semaines de voyage (du 10/07 au 31/07) sont nécessaires pour l'aller-retour. Justifiez cette accélaration de temps parce que d'une part le fleuve coule de Takaoka vers Ototsan Uchi (le bateau navigue plus rapidement) et que d'autre part, parce que le bateau emprunté dans le scénario #4 est plus maniable-qu'une lourde péniche transportant du matériel de reconstruction.

Le temps qui passe

Le Festival des 7-5-3 du printemps est loin derrière (voir scénario #3). Depuis, les heimin se sont mis au travail et aident à la reconstruction du port de Takaoka. Les champs sont semés, les rizières entretenues et malgré le rationnement de la population, les tensions sociales sont apaisées.

Chaque jour, les PJ dirigent le chantier du port qui, d'un marécage, est redevenu une terre exploitable. Bientôt, les premiers pontons et bâtisses sortiront de la boue quand celle-ci sera définitivement sèche et stabilisée.

L'été, la saison de la guerre

L'été. La saison de la guerre. Le moment où les bushi brillent sur les champs de bataille, où leurs victoires glorifient leur daimyo et où les vainqueurs écrivent l'histoire.

L'été. La saison qui clôt la Cour d'Hiver précédente et prépare les futurs conflits diplomatiques de la suivante. Le moment où les bushi règnent en maître sur Rokugan.

Les Clans Majeurs du Crabe, du Lion et de la Licorne sont les plus guerriers de Rokugan. Ils vont s'affronter dans une énorme bataille avec un millier de soldats par Clan, dans une plaine proche de Takaoka. Ils pillent les richesses de la ville pour leurs propres besoins. Ainsi, au début du scénario :

- **Le Clan du Lion** enlève 1 260 heimin à l'extérieur de la ville,
- **Le Clan du Crabe** dévalise les restes de nourriture et de saké dans les entrepôts nord et ouest,
- **Le Clan de la Licorne** réquisitionne les matériaux servant à la reconstruction du port.



Illu. Tiago Fernandes

Restons solides !

On n'est pas là pour discuter
On arrive pour démembrer
Notre tactique : tout éclater
La tête, le corps et les pieds.

Le Mur porte à la ceinture
Du riz frit et de la bitture
Recouverts de lourdes armures
Nous avons une fière allure.

'Paraît qu'on manque de finesse
Pourtant on a des gonzesses
Qui sont la délicatesse
Au tetsubo, prends ta caresse !

Vous aimeriez ne plus subir
Nos traditions et nos rires
Pour éviter de vous salir.
Bien reçu, allez donc mourir !

- Chant de guerre Crabe

Les sabots du vent

Par delà les sables lointains
Nos charges sont sans lendemains
Pour ceux qui bafouent nos liens
Historiques et dénigrent nos biens.

Laissons donc nos costauds chevaux,
Piétiner ces simples nabots
Leur apprendre que sous les sabots,
Brillent d'honorables propos.

Ils ne mangeront que poussière,
S'étoufferont dans leur air fier,
Saigneront par nos cimeterres,
À rejeter leurs anciens frères.

Ils sont la honte des samouraïs
Valent autant que des canailles
Aucun d'eux n'est de notre taille
À remporter cette bataille !

- Chant de guerre Licorne

Pour l'Honneur !

Soldats, marchons sur l'ennemi
Les gars, tranchons tous ces impies
Leur crime doit être puni
C'est pourquoi nous sommes ici

La justice triomphera
Et alors tout le monde saura
Que le Lion garantit le droit
Fier et beau comme il se doit

L'Empereur est avec nous
Craignez donc son courroux
Notre courage viendra à bout
De la traîtrise et du bagout

Nos ancêtres guident nos yeux
Notre force fait des envieux
Car personne ne peut dire mieux :
Nos katana sont victorieux !

- Chant de guerre Lion

Partie 2 : Pillage

Trame secondaire 2/3 : le calme avant la tempête

Avant de rentrer dans le cœur du scénario, décrivez l'ambiance paisible des jours d'été et le fait que la reconstruction du port avance bien. Demandez aux joueurs comment ils reconstruisent le port (dessineront-ils même les plans ?) et leur organisation avec les heimin. Laissez-les s'approprier leur rôle de chefs de chantier.

Si ce n'est pas déjà fait dans le scénario #3, les deux esprits animaux retrouvent les PJ sur le port. Ils leur reposent nonchalamment les mêmes questions. Comprendront-ils que les deux interrogateurs sont à l'origine de leurs maux ou de leur bien-être ?

Pour rappel :

- **Azuki** (esprit renard). *Avez-vous l'intention de replanter quelques arbres dans le quartier du port ?*
- **Miyagi** (esprit grenouille). *Avez-vous l'intention d'aménager des espaces libres au port pour laisser les batraciens vivre tranquillement ?*

Notez leurs réponses qui serviront pour le scénario #5.

Note : N'aidez pas vos PJ pour qu'ils se souviennent des questions. À eux de prendre leurs responsabilités, de faire des choix et de prendre des notes. En revanche, si un PJ possède des capacités de mémoire spéciales (ex. : Avantage Excellente Mémoire), il se rappellera des questions posées.

Les heimin ont disparu

Comme chaque matin, Dame Amaterasu éclaire le chantier du port. Les PJ sont sur place… mais les heimin sont absents. Laissez les PJ s'interroger entre eux. Est-ce une nouvelle révolte paysanne (voir scénario #2) ? Le moine Jo est-il au courant de quelque chose ?

Au moment décidé, des épouses heimin viennent voir les PJ. Elles sont tombées malades à cause de la chaleur et n'ont pas travaillé la veille. Restant alitées, elles se sont endormies la veille sans avoir vu leur mari rentrer. Ce matin, elles s'inquiétaient de l'absence de leur époux. Prises d'angoisse, elles venaient voir s'ils étaient au port.

Des grands-parents heimin viennent ensuite avec leurs petits-enfants. Leur visage est fermé. Rapidement, les heimin échangent entre eux et constatent qu'aucun des heimin (hommes ou femmes) ayant travaillé la veille à l'extérieur de la ville (ex. : champs, rizières, scierie et forêt) n'est présent aujourd'hui ! La panique s'empare des heimin quand Samui Takagi, le magistrat local, arrive lui aussi au port. Il confirme les craintes des heimin, qui sont dans tous leurs états. Takagi est dans un grand embarras. Il ignore où sont les paysans. Ses hommes sont partis fouiller les rizières (au sud) et la forêt (au nord-est).

Au final, les deux tiers de la population heimin de Takaoka ont disparu, soit environ 1 260 personnes. Sans elles, la reconstruction du port est compromise. Les PJ devraient enquêter du côté des champs (au nord-ouest. Voir Takaoka, p.9), à la recherche d'indices menant aux paysans. Takagi part informer le daimyo Yoshino Naoki de la gravité de la situation.

Frustration des PJ

Jusqu'aux missions au sortir des ambassades dans la Partie 3, les PJ vont se heurter à des oreilles sourdes et à des sourires complaisants. Les trois forces militaires qui ravagent la plaine de Takaoka sont beaucoup trop puissantes pour les PJ et un sentiment de frustration devrait naître en eux.

Jouer la carte de la Bénédiction Miya permettra d'obtenir une courte audience avec chacun des généraux. Ces derniers respecteront la Bénédiction Miya et les PJ conserveront leur tête pour un entretien qui ne servira à rien. Si les PJ insistent, ils seront traités comme fauteurs de troubles, les exposant immédiatement au sabre des soldats.

La guerre, c'est pour les bushi. Pas pour les diplomates.

Enquêter aux champs

Les champs d'arbres fruitiers et de céréales sont vides de tout heimin. Les premiers fruits bourgeonnent sur les branches. La terre a été remuée pour recevoir les graines. Elle est suffisamment molle pour repérer des traces importantes et récentes. Le pistage des PJ donnera les informations suivantes :

- Les cagettes de fruits (pleines ou vides) sont encore sous les abris temporaires. Elles n'ont pas eu le temps d'être acheminées au grenier ou jusqu'au marché municipal.
- Il n'y a aucun outil heimin.
- Présence de plusieurs traces de bottes appartenant à des armures.
- Les traces s'éloignent de la ville. Au vu de leur nombre et de la lourdeur des pas bottés, il est assez aisé de les pister. Elles datent de la veille au soir.

L'ordre des scènes suivantes jusqu'à la « Partie 3 : Obtenir les récompenses » est laissé à l'appréciation du MJ. Il n'est donné qu'à titre indicatif pour une meilleure compréhension du scénario.

Un campement militaire Lion

Suivre les traces

Les PJ remontent les traces pendant une heure. Après avoir monté un fort dénivelé d'herbes, ils découvrent derrière, un énorme campement militaire Lion. Les heimin de Takaoka travaillent à son installation sous la contrainte des soldats. Ils ont leurs outils avec eux.

Un PJ bushi estimera le campement à environ 1 000 soldats Lion. Il repérera aussi les 1 260 heimin et la tente du général. Les PJ vont-ils se présenter aux Lion ou rebrousser chemin ?

Se présenter

La présence de la Bénédiction Miya aux abords du campement sera détectée. Une patrouille l'accostera et lui intimera l'ordre de quitter les lieux, sous peine d'être accusés d'entrave au devoir du Lion. Elle restera sourde aux protestations des PJ et s'énervera très rapidement.

Un PJ très diplomate avec la patrouille apprendra que Takaoka sera épargnée par la bataille. Cette dernière se déroulera dans une plaine un peu plus loin. En d'autres termes, les PJ doivent rebrousser chemin où affronter la colère d'un millier de soldats Lion. Les Lion n'ont aucune envie de s'épancher plus sur le sujet ni même préciser qui sont leurs adversaires.

C'est la guerre, vous comprenez, ça ? C'est la guerre !



Illu. Francisco Souza Aguirre

Une escouade Crabe

Les PJ reviennent des champs ou du campement militaire Lion. Ils voient un convoi armé Crabe pénétrer par la Porte Ouest de Takaoka. Le convoi est composé de charrettes vides tirées par des poneys rokugani et escorté par une cinquantaine de bushi Crabe lourdement armés pour la guerre.

Le plan des Crabe est simple : piller les restes de nourriture de Takaoka stockés dans les entrepôts nord et ouest. Les Crabe réquisitionnent toutes les barques, font des allers-retours entre les entrepôts de nourriture et leurs charrettes vides puis quittent Takaoka. Quiconque tentera de les en empêcher sentira de puissants coups de tetsubo. Les Crabe n'ont aucune envie de s'épancher plus sur le sujet ni même préciser qui sont leurs adversaires.

C'est la guerre, vous comprenez, ça ? C'est la guerre !

Des cavaliers Licorne

Le yoriki local Kyosen arrive de toute urgence aux entrepôts nord et ouest. Il informe les PJ que des cavaliers Licorne ont pillé, pendant leur enquête aux champs, les réserves de matériaux pour la reconstruction du port. Le hatamoto Yabu les avait acheminés depuis Otosan Uchi (voir scénario #1).

Les Licorne ont juste précisé à Kyosen qu'ils en avaient besoin pour leur guerre contre les Lion et les Crabe. Même si les PJ s'en doutent, ils ont au moins la confirmation de toutes les forces en présence. Les Licorne ont justifié leur « emprunt » auprès de Kyosen par : *C'est la guerre, vous comprenez, ça ? C'est la guerre !*

Au rapport

La situation de Takaoka et des PJ est catastrophique. Le daimyo Yoshino Naoki est complètement dépassé par les événements. Sa faible influence et ses maigres moyens ne peuvent rivaliser contre la suprématie d'un Clan Majeur, alors de trois... Sa ville, sa population, ses réserves de nourriture et son devoir sont complètement dévastés par les trois Clans Majeurs les plus guerriers de Rokugan. Impossible de faire entendre raison à leurs bushi. Pour Naoki, tout est perdu. Il a failli à son devoir, même s'il ne pouvait pas prévoir le pillage de trois Clans Majeurs.

Yoshino Naoki ne voit qu'une seule solution : faire seppuku. Comme c'est le daimyo d'une ville non affiliée à un Clan, il n'a pas de supérieur hiérarchique bien défini. Pour que son seppuku soit reconnu par tous et, Naoki l'espère, faire prendre conscience aux Crabe, Licorne et Lion des préjudices subis, il va s'enquérir auprès du Trésorier Impérial à Otosan Uchi. Dans l'esprit de Naoki, comme Takaoka paie la taxe impériale chaque année, il considère le Trésorier Impérial comme son supérieur. Il demande aux PJ de l'accompagner. Grâce à la présence de la Bénédiction Miya, la demande d'officialisation de son seppuku sera prise au sérieux.

La mission des PJ est également réduite à néant. Sans heimin, sans matériaux et sans nourriture, impossible de reconstruire le port et la ville. Les PJ pourraient eux aussi demander à Miya Sekincho, leur supérieure, le droit de faire seppuku. Ils devront alors également se rendre à Otosan Uchi pour officialiser leur geste.

Le hatamoto Yabu prend la parole. Il met en avant le conflit d'intérêts entre le devoir des trois Clans guerriers et celui de la Bénédiction Miya. Pour accomplir leur mission, les premiers empêchent les seconds de mener à bien la leur en pillant nourriture, main-d'œuvre et matériels. Il se demande si les PJ ne pourraient pas profiter de leur passage à Otosan Uchi pour demander des compensations aux ambassades du Crabe, de la Licorne et du Lion pour les préjudices subis par Takaoka et les entraves faites à leur mission de Bénédiction Miya. S'élever contre le devoir d'une Famille Impériale est assurément plus grave que de piller une ville indépendante. Peut-être y aurait-il moyen d'obtenir réparation par ce biais ? En fonction de la réponse des ambassades, il sera toujours temps de faire seppuku…

Partie 3 : Obtenir les compensations

Otosan Uchi

Trois réponses identiques

Les PJ arrivent à Otosan Uchi. Ils obtiennent une audience avec le Trésorier Impérial pour Yoshino Naoki. Pendant que le daimyo de Takaoka expose sa situation, les PJ peuvent faire de même devant Miya Sekincho. Celle-ci n'a aucune envie de voir ses yoriki faire seppuku. Elle abonde dans le sens de Yabu. Elle obtient des laissez-passer pour les ambassades des Clans du Crabe, de la Licorne et du Lion.

Dans chacune de ces ambassades, les PJ entendront le même discours : *nous avons bien pris en compte votre demande et nous reviendrons vers vous dans les plus brefs délais.* Bref, portes ouvertes et oreilles closes. L'heure est à la guerre, qu'importe les dommages collatéraux. Les ambassades traiteront les demandes des PJ après la saison de la guerre. Ce sera alors l'automne, la saison des récoltes, et il sera trop tard pour reconstruire le port. Viendra ensuite l'hiver où les heimin mourront de faim et de froid. Puis, la montée des eaux au printemps et de nouveau l'été avec ses chants guerriers. Retour à la case départ.

Cinq demandes identiques

Après s'être poliment faits refouler, les PJ sont accostés successivement par des Magistrats de chacun des autres Clans Majeurs, c'est-à-dire Dragon, Grue, Mante, Phénix et Scorpion. Les rumeurs vont vite entre les ambassades et chacun de ces Clans Majeurs aimerait bénéficier pour l'année suivante de la Bénédiction Miya. Si les PJ mènent à bien pour le Magistrat du Clan une petite mission, alors il plaidera en leur faveur auprès d'une des trois ambassades. **Pour chaque mission réussie, les PJ obtiendront une missive pour contraindre un des trois pilleurs au choix à réparer le préjudice subi par Takaoka.**

Présentation des missions

Laissez les PJ choisir avec quels Magistrats ils vont passer un accord. Il se peut très bien qu'ils traitent avec un même Magistrat pour les trois ambassades. Ce choix n'a aucune importance pour le scénario, c'est juste pour donner une ambiance à votre table. Ce qui compte est de faire comprendre aux PJ qu'à L5A, l'échange de faveurs est capital. Parfois, comme dans le cas présent, c'est utile pour accomplir son devoir... et éviter le seppuku.

Illu. Luxorem



Pour rappel :

- Le Clan du Lion a enlevé les heimin,
- Le Clan du Crabe a pillé les restes de nourriture et de saké,
- Le Clan de la Licorne a réquisitionné les matériaux servant à la reconstruction du port.

Les missions ne sont pas dangereuses et ont peu d'intérêt pour les adversaires des PJ. Elles s'inscrivent volontairement dans les activités de la Famille Miya pour impliquer davantage les PJ. Quatre missions sont proposées pour donner un peu de choix aux PJ. **La mission 1 devrait être obligatoire car elle permet de relâcher la frustration des PJ à travers un combat**. Vous êtes libre de faire jouer toutes les missions et de les intégrer au scénario. Vous pouvez aussi créer les vôtres pour mieux correspondre aux exigences de votre table.

- **Mission 1.** Les PJ font régner la loi impériale sur des rônins voleurs.
- **Mission 2.** Les PJ font office de Héraut Miya en annonçant officiellement quelque chose (le « quelque chose » étant l'enjeu de la mission),
- **Mission 3.** Les PJ endossent le rôle d'architectes-historiens pour rebâtir une vieille maison,
- **Mission 4.** Les PJ arbitrent un conflit pour apaiser les tensions.

Les missions sont volontairement courtes et simples pour ne pas allonger le scénario. Elles sont dénuées de tout nom de famille pour être associées au Clan du Magistrat choisi par les PJ. Leur structure peut être reprise par un MJ expérimenté pour faire l'objet d'un scénario à part entière.

Il se peut que les PJ fassent ce qu'on leur demande sans se poser de questions. C'est d'ailleurs ce que veulent les Magistrats qui feront au besoin pression sur des PJ trop minutieux en leur rappelant que le sort de Takaoka et leur devoir de Bénédiction Miya sont en jeu. Le temps de jeu sera d'autant écourté.

Mais si les PJ creusent les demandes, ils seront confrontés au Bushido et devront prendre position.

Mission 1 : Le vase de Horyo

Cette mission est extrêmement courte et hautement profitable au rythme de la partie. Depuis le début, les PJ peuvent se sentir frustrés de n'être que des spectateurs. Cette mission leur permettra de se libérer des frustrations précédentes dans un combat contre des rônins. Les tenants et les aboutissants d'une histoire plus étoffée sont laissés à votre appréciation.

La Magistrate Natori vient d'être victime d'un vol. Des rônins lui ont volé son vase, modelé et peint par l'artiste Horyo. Le bras droit de Natori connaît la cachette des rônins dans Otosan Uchi. Natori ne fait pas appel au magistrat local car on dit qu'il est corrompu. Elle a peur qu'il ne soit à l'origine du vol. Les PJ attaquent les rônins et récupèrent le vase.

Initiative !

Mission 2 : Condoléances et noces



L'histoire

Au cours d'une bataille durant l'été, le soldat Odame a reçu une blessure à l'abdomen. Il a été soigné par Rigano, une belle geisha de son âge, et s'est entiché d'elle. Déclaré inapte au combat, il a décidé de vivre sa vie avec Rigano. Il n'a fait part de cet acte déshonorant qu'à son oncle Mokine. Mokine n'a pas réussi à convaincre son neveu d'abandonner une union officielle avec la geisha. En dépit de cela, il lui a conseillé de couper tous liens avec sa vie de samouraï et de vivre dans une petite ville tranquille de Rokugan, loin des rumeurs. Odame n'a pas oublié le geste de son oncle et tous deux s'écrivent encore.

Note : les geishas n'ont pas de nom de famille. Ne lui en associez pas un.

La demande du Magistrat Mokine

Le Magistrat Mokine demande aux PJ d'apporter une bien triste nouvelle à sa sœur Mira. Il dira qu'Odame, le fils de sa sœur Mira, est mort au champ d'honneur des suites d'une blessure à l'abdomen. Comme c'est la saison de la guerre, l'armée se bat d'abord et s'occupera des détails administratifs ensuite (donc en automne). Mokine ne veut pas que sa sœur attende inutilement et en a trop gros sur le cœur pour lui annoncer lui-même.

Mira, la mère

Mira est surprise d'apprendre la mort de son fils. Le sergent Fuma lui avait dit qu'a priori son fils était en voie de guérison. Elle fond en larmes et remercie les PJ pour leurs sincères condoléances.

Fuma, le sergent

À la caserne, le sergent Fuma confirme la guérison d'Odame. Il s'apprêtait d'ailleurs à envoyer une missive à sa mère quand Mokine est intervenu pour la lui porter en main propre. Le sergent confirmera qu'à cause de sa blessure, Odame n'était plus en état de se battre cette année. Il a donc quitté en vie l'armée, libre de tout engagement.

Fuma se souvient qu'Odame a parlé longtemps avec son amie shugenja Akuto, avant de quitter la caserne. Pour Fuma, le dossier Odame est clos.

Akuto, amie et shugenja

Au temple, Akuto est très embarrassée par les questions des PJ. Devant tant d'insistance, elle finit par lâcher le morceau. Elle préfère considérer son ami Odame mort au champ d'honneur, plutôt que vivant dans le déshonneur avec une geisha ! Rigano travaillait au Lotus Parfumé, une maison de geisha de luxe dans Otosan Uchi. Il n'y aurait rien eu de plus banal si Odame avait au moins cherché à entretenir une liaison discrète avec elle. Son honneur n'en aurait pas pâti.

Mais Odame voulait qu'Akuto célèbre leur union ! Son oncle Mokine était le seul membre présent de sa famille. La pauvre shugenja s'en veut de n'avoir pu raisonner son ami. Elle les a mariés par amitié envers Odame. Elle essaie maintenant de trouver du réconfort espérant que Benten, la Fortune de l'Amour Romantique, unira leur âme pour une vie de bonheur que trop peu de samouraïs connaissent.

Akuto congédiera les PJ, ne voulant plus entendre parler de cette histoire.

Retour auprès de Mokine

Mokine a menti. Son neveu est encore vivant.

Mais, est-il encore socialement vivant ? Car un samouraï digne de ce nom ne peut pas vivre dans le déshonneur avec une geisha. Mokine a utilisé la blessure de guerre comme prétexte pour donner une « mort » honorable à son neveu et préserver sa mère. Finalement, Mokine n'a-t-il pas fait preuve de bonté et de compassion vis-à-vis de son neveu et de sa sœur ?

Si démasqué, Mokine ne niera pas. Il demandera même aux PJ de confirmer son mensonge. Non pour sauver Takaoka mais pour épargner à sa sœur la honte de son fils. Les PJ reviendront-ils sur leurs condoléances auprès de la mère ?

Que dire à Mira ?

Mira aime son fils et il est impensable qu'il ait trahi sa position de samouraï. De plus, si jamais les PJ ont déjà présenté leurs condoléances à la mère, revenir sur sa parole est déshonorant.

Tout est une question de présentation et des mots choisis par les PJ. Il se peut même que Mira pardonne à son frère et aille rendre visite à son fils discrètement une fois par an.

Illu. Gabrielle

Mission 3 : À l'identique

L'histoire

Un jour, un samouraï construisit une petite bâtisse au fond de son terrain à Otosan Uchi. Pour une obscure raison à l'époque, les plans furent divisés en plusieurs parchemins. Chacun d'eux mentionnait qu'un seul matériau était employé dans la construction de la bâtisse. Trois parchemins sont encore disponibles et font état de l'utilisation de pierres, de bois, ou de terre cuite avec du chaume pour le toit. Il existe peut-être un quatrième parchemin mentionnant encore un matériau différent. Au cours du temps, la bâtisse a été maintes fois détruite et reconstruite, selon différents usages et humeurs. Tant et si bien que tous les matériaux ont été employés, mais la taille de la bâtisse a peu évolué.

Le scénario ne répond volontairement pas aux problématiques d'origine des plans et des matériaux. La bâtisse est si vieille que la vérité a été oubliée. La vérité est ce qu'en fera la table de jeu.

La demande du Magistrat Ideno

Le Magistrat Ideno possède la propriété dans Otosan Uchi où fut construite la petite bâtisse décrite plus haut. Celle-ci est à l'état de ruines, faites de bois et de pierres. Ideno veut la reconstruire à l'identique de ce qu'elle était à l'origine. Il est très attaché aux traditions.

Il est courtisé par deux constructeurs, l'un spécialisé dans le bois, l'autre dans la pierre. Chacun possède un des parchemins officiels attestant que la bâtisse a été construite exclusivement avec le matériau dont il est le spécialiste. Les ruines mentiraient-elles ? Ideno est dans une impasse et demande l'aide des architectes de la Bénédiction Miya.

Communion avec les kamis

Ideno précise aux PJ qu'un shugenja de la Terre a déjà interrogé les kamis sur son ancienne bâtisse. Malheureusement, la réponse du shugenja fut évasive. Trop vieux ou trop d'éléments sont en contradictions avec les documents officiels.

Le Magistrat autorise la Bénédiction Miya à réinterroger les kamis. D'une part, ils sont en affaire, et d'autre part, deux avis valent mieux qu'un. Ideno veut être certain que la reconstruction respecte l'édification d'origine. Seul le kami de la Terre est le plus à même de donner une réponse appropriée... et encore. Il dira que la bâtisse a maintes fois fané (détruite), poussé (reconstruite) et connu toutes les solidités (tous les matériaux). Vu qu'un kami de la Terre compte le temps en éternité, il est impossible de retrouver les éléments d'origine qui composaient la bâtisse. Retour à la case départ.

Archives Impériales

Ikoma Tsukan est une archiviste impériale (voir scénario #1). Vu que les PJ lui ont rapporté les plans de Takaoka, elle sera heureuse de les aider gratuitement (pas de dépenses de faveurs). Tsukan déploiera devant eux un très vieux rouleau de la bâtisse en ruines d'Ideno. Il s'agit du troisième parchemin officiel mentionnant l'utilisation exclusive de terre cuite et de chaume pour le toit.

Atuna et Sokani, les spécialistes

Atuna est le spécialiste du bois. Sokani est le spécialiste de la pierre.

Atuna et Sokani recevront les PJ dans leurs entrepôts respectifs à Otosan Uchi. Chacun a le même discours : leur rouleau est officiel, celui de leur concurrent est un faux. Le chantier de la vieille bâtisse leur revient de droit et de tradition.

Apprenant l'existence d'un troisième rouleau mentionnant un troisième matériau, Atuna et Sokani resteront perplexes. Si chacun obtient la garantie que son concurrent n'obtiendra pas le marché d'Ideno, alors chacun s'inclinera devant l'authenticité du troisième rouleau. Aucun des deux constructeurs n'osera remettre en cause le sérieux des Archives Impériales et la parole des architectes de la Bénédiction Miya.

Que dire à Ideno ?

Au début il y avait deux matériaux. Maintenant, il y en a trois. Chaque document est officiel et présente les mêmes plans de la bâtisse. A priori, tout est en contradiction. Pourtant Ideno veut une réponse ! Quel(s) matériau(x) doit-il employer ? (À noter que la question est volontairement tournée pour que le pluriel ne s'entende pas).

D'une part, les PJ peuvent attester que tel matériau a servi à la construction de la bâtisse. Cette décision coupera court à toutes contestations.

D'autre part, en jouant sur l'aspect tradition, ils peuvent présenter les trois rouleaux à Ideno. Lui dire que, par respect envers la tradition, il vaudrait mieux employer les trois matériaux plutôt qu'un, est également une réponse acceptable. Les trois rouleaux ne formeraient alors qu'un seul et même document. Tout est question de présentation et d'interprétation de la part des PJ.

Une suite ? : peut-être même qu'Ideno repérera des marques sur chacun des rouleaux, lui suggérant la présence d'un quatrième rouleau. Les trois marques dessineront un symbole bien particulier dont le dernier quart sera manquant. La chasse aux indices est ouverte dans un scénario de votre cru.



Illu. Luxorem

Mission 4 : Presque adultes

L'histoire

Les élèves Udaru et Bakeri sont rivaux de longue date au dojo. Dans un mois, ils passeront leur gempukku. La veille au soir, Udaru but un peu trop et se moqua de Bakeri. Ce dernier répondit de même. Aussitôt le ton monta et de vraies insultes fusèrent. Les mains se posèrent sur le katana et il fallut l'intervention du yoriki Mirumoto Hasuke en patrouille pour les séparer.

Le père de Bakeri, Teshima, et la mère d'Udaru, Ineka, sont tous deux Magistrats. Le père de Bakeri réclame des excuses publiques tandis que la mère d'Udaru exige un duel iaijutsu. Chacun des deux parents sait qu'en cas de duel iaijutsu, Udaru gagnera. Voilà pourquoi le père demande des excuses publiques, prétextant que les fautifs sont encore des enfants puisqu'ils n'ont pas encore passé leur gempukku. Le duel iaijutsu est réservé aux adultes.

La demande de la Magistrate Ineka

La Magistrate bushi Ineka demande aux PJ d'arbitrer le duel iaijutsu entre son fils honorable, Udaru, et l'élève insolent, Bakeri. Elle a même devancé les préparatifs et n'attend plus que la présence des PJ, le lendemain, au dojo. Le maître senseï Gito est d'accord.

Le comportement d'Ineka est impétueux et ne souffre aucune contestation. Son fils est innocent, Bakeri est coupable. Point. Pendant l'été, les bushi règnent en maître sur Rokugan. Si le monde est en paix, c'est grâce à leurs lames et son fils va apporter la paix à l'autre effronté. À demain.

Gito, maître senseï

Au dojo, Gito recevra les PJ avec le sourire. Il les mettra au courant de la situation (inspirez-vous de « L'histoire »). Les rivalités entre élèves sont courantes et à l'approche du gempukku, les plus belliqueux veulent prouver leur valeur. Une petite estrade entourée de gradins a déjà été montée dans la cour du dojo. Elle peut aussi bien servir pour des duels iaijutsu qu'à s'adresser au public.

Le maître senseï est dans une situation délicate. Les deux Magistrats lui donnent des ordres contraires. Le père Teshima veut des excuses publiques et la mère Ineka veut un duel iaijutsu. Tous trois savent que dans le premier cas, Udaru perdra la face et que dans le second, ce sera Bakeri.

Gito est bien heureux qu'Ineka ait contacté les PJ, le déchargeant ainsi de toute responsabilité. Il aidera les PJ du mieux qu'il pourra.

Miruta, aubergiste

L'auberge où eut lieu l'altercation est proche du dojo. Les élèves s'y rendent souvent. Miruta connaît hélas trop bien la rivalité entre Udaru et Bakeri. L'incident de la veille se répète chaque semaine et si on cherche un coupable, pour Miruta, les deux le sont. Peu importe qui a vraiment commencé, c'est celui qui ne renchérit pas qui est le plus honorable.

Quand Udaru et Bakeri sont séparés, Miruta constate leur changement d'attitude. À force de voir des élèves, il a l'œil pour les cerner.

Udaru est un excellent duelliste, très fortement encouragé par sa mère. Cette dernière le pousse à plus d'agressivité et à se faire respecter par les armes. Udaru subit cette pression. Quand il n'y a pas Bakeri, il est d'un naturel respectueux et droit. Ce sont des qualités propices pour devenir un excellent duelliste ou yojimbo.



Illu. Gabrielle

Bakeri est un athlète endurant et doué au katana. Moins qu'Udaru mais suffisamment pour que les autres élèves le choisissent comme chef lors des manœuvres d'entraînement. C'est un jeune homme calculateur qui deviendra un bon général, capable de haranguer les foules et de se faire obéir de ses hommes.

Udaru et Bakeri, élèves rivaux

Un entretien individuel avec chacun des enfants est possible. Chacun des deux élèves se range à l'avis de son parent. De plus :

- Udaru veut son duel pour faire plaisir à sa mère. Il a bien conscience que parfois avec Bakeri, ils dépassent tous deux les bornes. Il espère simplement que le temps effacera l'animosité entre eux.
- Bakeri veut entendre les excuses d'Udaru en signe de respect. Il a bien conscience que parfois avec Udaru, ils dépassent tous deux les bornes. Il espère simplement qu'aucun des deux ne sera sous la responsabilité de l'autre dans leur vie d'adulte.

En tant que MJ, vous devez être attentif aux tentatives de réconciliation que vos PJ proposeront pour chaque élève. Pour le moment, aucun des deux élèves ne montre un changement d'attitude. Leurs tempéraments de bushi et les impératifs de demain prennent le pas sur la raison.

Que dire devant l'assemblée du dojo ?

Le lendemain, au dojo. Les gradins sont pleins, les élèves et les parents attendent le verdict des PJ. Quand ceux-ci montent les marches de l'estrade, Ineka leur glisse que s'ils veulent avoir son aide pour Takaoka, le duel iaijutsu doit avoir lieu. Teshima a beau être Magistrat, il a le bras un peu moins long qu'Ineka et ne peut offrir pareil appui aux PJ.

Alors : excuses ou iaijutsu ?

Gito déclarera adulte le vainqueur du verdict. Le parent du perdant fera remarquer que le gempukku est prévu dans un mois et ne saurait être avancé, afin de sauver la face de son enfant.

Si les PJ ont réussi à raisonner les élèves (à l'appréciation du MJ), à la fin du verdict (quel qu'il soit), les deux élèves se demanderont pardon mutuellement. Devant tant de maturité, Gito déclarera adultes les deux élèves. Les parents seront contents car personne ne perdra la face.

Partie 4 : Fin de la partie

Le bilan

Le temps presse. Les PJ doivent repartir à Takaoka, de peur que la bataille ne s'étende à la ville, en dépit de ce que les armées aient pu dire.

Juste avant de partir, les PJ sont convoqués au Ministère du Commerce (ou à la Trésorerie Impériale à Toshi Ranbo si vous jouez à partir de 1170). Yoshino Naoki a obtenu du Trésorier Impérial la permission de faire seppuku. D'un regard résigné, il cherche une lueur d'espoir dans la mission des PJ.

Combien de missives les PJ ont-ils obtenues et vis-à-vis de quels Clans ? La réaction de Yoshino Naoki est en fonction de ce nombre.

Nombre de missives	Réaction de Yoshino Naoki
0	Seppuku.
1	Seppuku. Les PJ peuvent tenter de l'en empêcher s'ils déploient des trésors de diplomatie et s'engagent à finir le port pour cette année.
2	Yoshino Naoki remercie les PJ. Il possède deux des trois ressources (qu'ont choisi les PJ ? main-d'œuvre, matériaux ou nourriture ?). Il a bon espoir de trouver la ressource manquante d'ici l'automne.
3	Les PJ recevront la faveur de Yoshino Naoki (voir Récompenses).

Retour à Takaoka

Quand les PJ reviennent à Takaoka, plusieurs jours se sont écoulés à cause du voyage. On est le dernier jour de juillet.

La plaine est dévastée par la guerre, les bûchers de cadavres et les tentes détruites. Les généraux ont quitté les lieux deux jours plus tôt pour présenter le résultat de la bataille à leur daimyo. Grâce aux 1 260 heimin supplémentaires, la victoire revient au Clan du Lion. Dans chaque Clan, il ne reste que de simples soldats et au mieux un sergent sur l'ensemble des survivants. Tous sont sur le départ pour rentrer chez eux.

Fort heureusement, Takaoka est encore debout. Les généraux ont tenu parole ! En réalité, il n'y avait plus rien à piller. Yoshino Naoki confie des poneys aux PJ pour apporter les missives aux généraux. Takaoka doit récupérer ce qu'il lui appartient !

Mais c'est impossible. D'une part, les généraux sont partis et un sergent n'a pas le pouvoir d'honorer la missive des PJ. D'autre part, la nourriture a été mangée, les heimin sont morts sur le champ de bataille et tous les matériaux sont détruits. Les PJ arrivent trop tard. Ils ne reçoivent que des sourires de complaisance de la part des survivants. Les PJ ont des missives en bonne et due forme, et inutilisables.

Combat final

Yoshino Naoki refuse de finir sur cette note amère. Ses missives sont officielles, son honneur doit être racheté et l'avenir de Takaoka s'annonce noir. Jamais le Clan du Lion ne sortira vainqueur de la bataille ! Il a bafoué Takaoka, Takaoka va le baffer ! Il convoque ses troupes pour lancer l'offensive contre les survivants du Clan du Lion. Il invite également les PJ à expliciter leur « opinion », c'est-à-dire à se joindre à eux.

Seppuku de Yoshino Naoki

La fin du scénario part du principe que Yoshino Naoki n'a pas fait seppuku et que les PJ ont obtenu les trois missives.

Néanmoins, si Naoki a fait seppuku, les PJ devraient eux aussi songer très sérieusement à leur rôle dans Rokugan. Ils ne peuvent plus faire leur devoir au sein de la Bénédiction Miya, faute de ressources, et leur tentative diplomatique par des échanges de faveurs à Otosan Uchi a échoué.

Rokugan n'a nul besoin de samouraïs n'accomplissant pas leur devoir et ne prenant pas en compte la responsabilité de leurs actes. Certes, à l'origine, ni les PJ ni Naoki ne sont impliqués dans le pillage de Takaoka. Trois Clans Majeurs se sont servis dans un village indépendant pour donner à leurs bushi la pleine possibilité de soulager leurs tempéraments de guerrier. C'est parce que trois Clans Majeurs sont arrivés que les malheurs eurent lieu, non parce que les PJ ou Naoki ont échoué.

Ce scénario confronte les PJ à la narration asiatique. Les thèmes abordés sont la fatalité, l'injustice subie et la réalisation de son devoir. Les PJ peuvent se sentir frustrés ou pris en otage dans le carcan social de Rokugan. C'est tout à fait le cas… ce qui explique peut-être que pendant l'été, la colère et la frustration des bushi doivent s'exprimer.

Rokugan n'a rien d'une société parfaite. Son carcan social est hermétique, ses règles comportementales souvent hypocrites et la suffisance des puissants n'est plus à démontrer. Dans le cas présent, la société rokugani prend le problème à l'envers, rejetant la faute sur les PJ ou Naoki et non sur les trois Clans Majeurs fautifs. La mesure sociale de Rokugan apparaît dans toutes ses contradictions. De fait, personne ne se souciera de Takaoka. Si une personne devait, c'était la Bénédiction Miya… et celle-ci a échoué. Les PJ devraient donc faire seppuku.

Dans le cas où ils survivraient et où Naoki mourrait, quand les PJ reviennent à Takaoka, des funérailles sont organisées. La place de daimyo étant disponible, la lutte sera farouche entre les deux prétendants Bayushi Nobuatsu et Akodo Koichi (voir scénario #3) pour obtenir la main de Yoshino Kyoko. En attendant, Yabu assurera l'intérim.

En effet, les PNJ ne sont pas les seuls à exprimer leur frustration. Les PJ ont aussi le droit de se défouler. Bien que la Bénédiction Miya doit apporter la paix dans l'Empire, au vu de l'été et de la situation, les yoriki (les PJ) ne porteront pas ombrage à Miya Sekincho s'ils donnent libre cours à leurs tempéraments guerriers.

Les soldats du Lion sont fatigués. Ils ne sont pas préparés à une contre-attaque de Takaoka qu'ils jugent insignifiante du haut de leur suffisance. Leur résistance face aux PJ sera symbolique. Les détails du combat final sont laissés à votre appréciation. Quelques suggestions :

- De base, les troupes de Takaoka ne sont pas très nombreuses. La moitié d'entre elles périra dans le combat final.
- Les bushi du Lion mourront et les shugenja Lion donneront leur reddition.

Réaction des PJ

Pendant la majorité de la partie, les PJ se sont battus pour la paix et faire entendre raison aux trois généraux. Des tables de courtisans pourraient considérer que prendre les armes est un aveu de faiblesse, là où des tables de bushi trouveraient normal de se battre.

La suite de la campagne a besoin de la victoire de Takaoka contre les soldats Lion. Si les PJ ne se décident pas, en dernier recours, les soldats Lion lancent eux-mêmes une offensive sur Takaoka pour ajouter un fait d'armes à leur palmarès. Naoki ordonnera à ses troupes de défendre Takaoka et le combat aura lieu.

Choisir le type de combat

Dans le cadre d'un combat de masse, un PJ devient le général des troupes de Takaoka.

Dans le cadre d'une escarmouche, soyez assez souple sur les règles pour permettre aux PJ d'utiliser leurs capacités et de remporter la victoire.

Les liens avec la suite de la campagne

Les points suivants sont importants pour la cohérence avec la suite de la campagne :

- **Reddition de Kitsu Iosa, shugenja.** Kitsu Iosa, un shugenja Lion, donne sa reddition (Ldb 4e ed, p.238). Au besoin, il rappellera que les shugenja sont généralement épargnés car ils sont trop peu nombreux et pour ne pas priver leur daimyo de leur appui spirituel. Il rappellera également que la Famille Kitsu est une des plus petites familles de shugenja de l'Empire. Ses mots sont choisis pour qu'en cas de refus, les PJ perdent de la Gloire et de l'Honneur. Le fait qu'il y ait des témoins avec les soldats Crabe et Licorne devraient amener les PJ à valider la reddition de Kitsu Iosa.
- **Crabe et Licorne regardent.** De loin, les survivants Crabe et Licorne assistent à la défaite du Lion chacun de leur côté. Ils sont témoins de la reddition de Kitsu Iosa, puis s'en retournent chez eux.

La Bataille des Petits puissants

Takaoka vient de gagner contre le Lion. Yoshino Naoki rassemble sa population au Parc des mille soupirs (Takaoka, p.28). Il espère redonner le moral à ses 1 800 villageois restants. Il s'adresse à tous sur une estrade construite à la hâte.

Pour la première fois de son histoire, Takaoka a connu une bataille d'importance. Son implication dans cette guerre la place directement en conflit contre le Clan du Lion et indirectement contre les Clans du Crabe et de la Licorne.

Naoki nomme les événements récents, la Bataille des Petits puissants. Ce nom englobe les deux combats, celui entre les trois Clans et celui entre Takaoka et le Clan du Lion. Ce nom est à double interprétation. D'un côté, il fait référence à la suffisance de trois des puissants de l'Empire d'Émeraude (Crabe, Licorne et Lion) en leur rappelant leur défaite. D'un autre côté, il rappelle à tout Rokugan que ce n'est pas parce que Takaoka est une petite ville qu'elle n'est pas capable de coups d'éclat !

Le discours est salué.

Mais les cœurs sont tristes et pleurent les disparus.

La bibliothécaire Isawa Ichiko (Takaoka, p.24) archive la décision de Naoki. Elle envoie consciencieusement une copie à Ikoma Tsukan, aux Archives Impériales.

Récompenses

POINTS D'EXPÉRIENCE	GAIN
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
S'être souvenu des questions posées par les esprits dans le scénario #3	+1 PE
Avoir bien mené l'enquête pour retrouver les heimin	+1 PE
Avoir évité le seppuku de Naoki	+1 PE

VERTUS ET ÉVÉNEMENTS	GLOIRE	HONNEUR
Ne pas avoir cassé le vase de Horyo (m 1)		+
Avoir cassé le vase de Horyo (mission 1)		-
Avoir protégé l'honneur du fils Odame (mission 2)		+
Ne pas avoir protégé l'honneur du fils Odame (mission 2)		-
Ideno est satisfait des PJ et saura quels matériaux employer (mission 3)		+
Obtenir la réconciliation des deux élèves (mission 4)		+
Les PJ gagnent une bataille	+	+
Tuer Kitsu Iosa	- -	- -

FAVEURS ET RANCŒURS

Faveur de Yoshino Naoki. Le daimyo convoque officiellement les PJ à la Magistrature devant le restant de sa population. Il a volontairement placé les heimin au premier rang pour rendre hommage à celles et ceux qui sont morts à cause du Clan du Lion. Si les PJ le souhaitent, Naoki leur accordera une grande demeure commune dans le futur quartier du port et les nommera Magistrat de Takaoka à vie. Les PJ seront libres d'aller où bon leur semble dans Rokugan sans perdre cette position sociale. En revanche, Takaoka est une ville insignifiante. Leur Statut n'augmente pas en dehors de cette ville et est considéré à 3,5 dans Takaoka. À voir si par la suite, les PJ veulent révéler aux PNJ qu'ils sont Magistrats de la ville la plus ignorée de Rokugan.

#5 Moine - Ninja : Retour à la terre

Voici quelques éléments essentiels pour mieux préparer votre partie.

But de l'aventure

Les PJ vont vivre le quotidien de Takaoka après la Bataille des Petits puissants. Ils devront en fin de partie délivrer Yoshino Kyoko, la fille du daimyo, des mains de ses ravisseurs.

Notions abordées

Le scénario #5 confronte les PJ aux conséquences de la guerre. Il a pour but de faire vivre aux PJ les préoccupations de Yoshino Naoki, daimyo honorable. Parce que Naoki est en charge de Takaoka, une ville non affiliée, il est considéré comme un samouraï de troisième zone. Souvenez-vous des récriminations d'Isawa Tatsi et de Doji Ato dans le scénario #1.

Au cours de l'aventure, Naoki se révélera être un daimyo soucieux de son peuple et confronté à de lourdes questions d'honneur. À travers lui, les PJ vont mesurer la portée du seppuku. Les décisions de Naoki feront peut-être même de l'ombre à ceux qui se croyaient plus honorables qu'un petit daimyo de campagne.

La première partie du scénario (Parties 2 et 3) interroge les PJ sur des questions morales. Comment vont-ils accomplir leur devoir de samouraï ? Comment vont-ils se positionner par rapport au Bushido ? La seconde partie (Parties 4, 5 et 6) leur donnera l'occasion de se rendre compte qu'échouer au service de son daimyo fait parfois prendre des décisions irresponsables à ceux voulant retrouver un maître.

Fête de Setsuban

La Fête de Setsuban a lieu le 08/09. Au cours de celle-ci, personne n'a le droit de dégainer les armes. Ce geste de paix met un terme à la saison des conflits estivaux et ouvre sur la saison des récoltes automnales.

Références Takaoka

L'aventure s'appuie sur la géographie de Takaoka. Les cartes p.9 et 16 du guide de Takaoka aideront le MJ à situer les actions.

Durée de l'automne

Combien de mois compte l'automne rokugani ? Selon le Ldb 4e édition p.34, il dure deux mois, d'octobre à novembre.

Mais dans Empire d'Émeraude (pour la 4e édition), la Fête de Setsuban a lieu le 08/09 et marque la saison automnale. Je suis parti de cette hypothèse pour le scénario #5. Dans Premières Missions, l'automne dure trois mois du 08/09 au 28/11. Le 28/11 est le dernier jour d'automne.

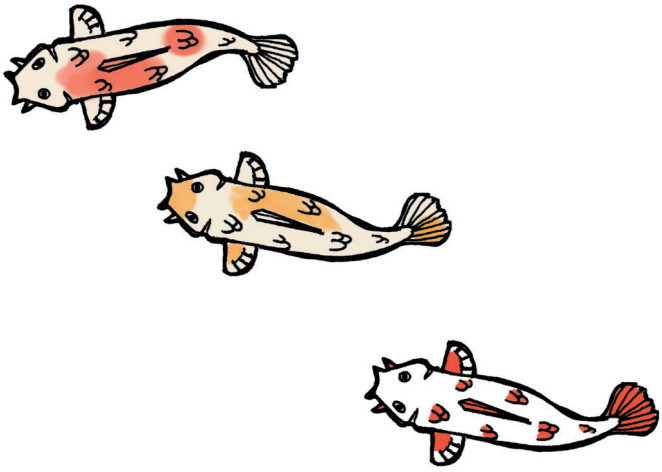
Partie 1 : Auparavant

Iosa, rônin revanchard

Les généraux Crabe et Licorne sont furieux d'avoir perdu la Bataille des Petits puissants. Le général Lion est vexé que ses soldats se soient fait battre par les troupes de Takaoka. Pour se couvrir, les trois généraux ont déclaré rônin leurs soldats respectifs. Pour rappel, un rônin n'a pas de nom de famille et plus de maître.

Le shugenja Lion survivant (Kitsu) Iosa a aussitôt contacté les autres rônins. Très charismatique et revanchard, il les a rassemblés pour former les Esprits d'Acier, son otokodate (fraternité de rônins). Il a choisi ce nom pour évoquer l'âme symbolisée dans le port du katana et la volonté de sa fraternité de retrouver un seigneur à servir. Les Esprits d'Acier sont donc constitués d'anciens soldats du Crabe, de la Licorne et du Lion. Iosa leur a promis que s'ils réunissaient tous les daisho des défunts de la Bataille des Petits puissants et les rendaient à leur famille respective, alors leur daimyo serait obligé de les reprendre à son service.

Toute cette organisation lui a demandé plus de temps qu'il ne l'avait escompté. Trois semaines se sont écoulées quand les Esprits d'Acier arrivent à Takaoka. La Fête de Setsuban aura lieu dans quelques jours. Pour d'anciens soldats en quête de leur honneur perdu, si bataille il doit y avoir, c'est forcément pendant la saison de la guerre. Leurs actions seront beaucoup plus facilement justifiables que pendant l'automne, moment où les daimyos préfèrent arrêter les hostilités pour se consacrer aux récoltes. Les Esprits d'Acier n'ont donc pas de temps à perdre pour prendre leur revanche sur Takaoka.



Illu. Luca Clemente



Illu. Francisco Souza Aguirre

Partie 2 : Août

Le plan de Iosa

Quand l'otokodate fouille la plaine, il se rend rapidement compte que le lieu a été nettoyé. Un paysan renseigne un des rônins sur le fait que tous les daisho ont été apportés au temple.

Iosa élabore le plan suivant. Il établit son quartier général dans la scierie (voir carte de Takaoka, p.9), vu que les heimin l'ont abandonné au profit des champs. Il fait en sorte que le rôle de chacun coïncide avec leurs anciennes attributions de samouraïs, pour rester le plus efficace possible.

Les rônins Lion sont plus spirituels par rapport à ceux du Crabe et de la Licorne. Ils se font passer pour des moines de la Fortune Majeure d'Ebisu, la Fortune du Travail Honnête. Cette Fortune a toujours été proche du petit peuple. Il n'y aura rien de surprenant à ce que ses moines se mettent à la disposition de Takaoka. En apparence, ils aideront à la reconstruction de la ville. En réalité, ils feront office de services de renseignements pour trouver les 3 000 daisho.

Les rônins Licorne volent des poneys, du matériel et de la nourriture dans les fermes abandonnées. Ils prennent également des habits pour que les faux moines d'Ebisu aient un déguisement plus crédible. La tâche est aisée puisque les propriétaires des deux tiers des fermes sont morts dans la Bataille des Petits puissants. La plupart des fermes sont vides et sans surveillance.

Les rônins Crabe protègent les alentours de la scierie. Ils puisent l'eau au puits.

S'occuper des cadavres

L'heure est grave. La veille, Takaoka a vécu un tournant majeur de son histoire, en vainquant les soldats du Lion. Ce matin, Yoshino Naoki convoque ses conseillers (inclus les PJ) à la Magistrature. Il les informe que dorénavant chacun doit faire face aux conséquences de la Bataille des Petits puissants. Il est certain que cette victoire aura de grandes répercussions sur sa ville (ce sera le scénario #6).

Pour l'heure, il est temps de consoler les cœurs et de s'occuper des défunts. La reconstruction du port est, hélas, encore retardée.

De plus, Naoki souhaite qu'à l'automne venue, les affres de la guerre soient réglées. On est début août. La Fête de Setsuban du 08 septembre marque la fin de l'été (saison de la guerre) et le début de l'automne (saison des récoltes). La population de Takaoka a donc un peu plus d'un mois pour nettoyer la plaine et assurer les futures récoltes.

Rappel : La Bataille des Tombes volées

Lors de la Bataille des Tombes volées en 510, l'Empire d'Émeraude a découvert le sinistre pouvoir de la maho, la magie du sang. À partir de cadavres, certains shugenja malveillants offraient du sang aux kansen, le pendant souillé et corrompu des esprits traditionnels. Ces nécromanciens sont appelés les Adeptes du Sang. Ils sont capables de lever des armées de morts-vivants sous leurs ordres.

Sur les sages conseils du Clan du Crabe, l'Empereur a décrété que tout cadavre humain devait être décapité, brûlé et ses cendres mises dans une urne. Cette mesure funéraire empêche ainsi toute utilisation sinistre du cadavre et respecte le cycle de la réincarnation de la Roue Céleste.

Nettoyer la plaine

La guerre entre trois mille soldats a laissé derrière elle une plaine remplie de cadavres. Les plus importants ont été ramenés dans leur Clan avec leurs effets personnels par les survivants. Ceux restés sur place vont servir de festin aux charognards. Ces cadavres représentent un véritable problème pour Takaoka :

- La population animale peut perturber les semailles. Après la Bataille des Petits puissants, Naoki n'a plus assez de troupes pour assurer la protection des cultivateurs.
- Naoki n'a aucune envie d'attirer plus de malheurs sur sa ville en ruines. Le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji a confirmé qu'il n'y avait aucune maho à Takaoka (voir scénario #3). Qu'il en reste donc ainsi. Le décret de l'Empereur sur les cadavres doit s'appliquer.
- Les cadavres peuvent être source d'épidémies. Les brûler est donc également de bon aloi.

Mission des PJ : Ramasser les daisho

Le daisho représente l'âme et l'honneur d'un samouraï. Le remettre à sa famille est un acte hautement honorable et attendu. Naoki le sait. Il sait aussi que le statut des PJ de samouraï de première catégorie les rend plus légitimes que lui pour toucher les daisho des défunts aux yeux de la famille de ces derniers. Comme en plus, il n'a plus assez d'hommes, Naoki demande à la Bénédiction Miya de récupérer les 3 000 daisho des soldats morts. Il agit en daimyo honorable, tout en anticipant les susceptibilités de chacun. Il s'opposera à demander de l'aide à des samouraïs extérieurs. Lui et les PJ doivent avoir tout le mérite de s'être occupé des défunts pour avoir un poids de négociation très important auprès des trois Clans Majeurs.

Poser l'ambiance : le moral à zéro

Le MJ doit veiller à mettre en scène un climat social très lourd. Tout Takaoka est moralement au fond du gouffre. Yoshino Naoki s'efforce de faire bonne figure. La population a baissé de deux tiers pour les heimin et d'un tiers pour les yoriki, ce qui représente un tiers de la population globale. De fait, la plupart des champs sont abandonnés, faute de main-d'œuvre. Tous savent que les récoltes automnales seront maigres. Le port n'est toujours pas reconstruit. La Fête de Setsuban attirera des bandits qui pilleront le peu de récoltes. Takaoka ne pourra pas se défendre contre eux, faute de yoriki.

Tous ont peur de l'avenir et s'emploient aux tâches ordonnées par Naoki pour ne pas sombrer dans le désespoir. Beaucoup de samouraïs songent au seppuku, prétextant avoir failli à leur devoir de protection envers les basses castes. Pour l'instant, ils s'y refusent car le daimyo Naoki ne l'a pas encore fait. Pourtant, il en a reçu l'autorisation du Trésorier Impérial, son supérieur (voir scénario #4). Qu'attend-il ? L'hécatombe de samouraïs peut parfaitement avoir lieu.

Le daimyo Yoshino Naoki a vu juste. Pour le moral de tous, il faut impérativement qu'au moment de la Fête de Setsuban les événements récents soient loin derrière. Naoki ne fait pas seppuku car il y voit la fuite de ses responsabilités en tant que daimyo. Après sa mort, la population resterait, ce qui ne règlerait toujours pas les problèmes actuels.

Si les PJ avaient au préalable pris Naoki pour un daimyo lâche, peut-être verront-ils dorénavant en lui un homme soucieux de sa position et attaché au Bushido. Lui dévoueront-ils une loyauté plus forte ? C'est très souvent dans les situations tragiques que se révèle la grandeur d'âme.

Quotidien des PJ

Les cadavres sont éparpillés par milliers à travers l'immense plaine. Nettoyer cette étendue sauvage demandera environ trois semaines de travail. Ce temps de jeu doit paraître long et dur. Le quotidien des PJ sera toujours le même : se lever le matin de bonne heure, décapiter et brûler les cadavres, récupérer leur daisho et rentrer fourbu le soir. **Sur ordre de Naoki, les daisho sont entreposés dans une pièce sécurisée du temple.**

Les tâches répétitives devraient progressivement miner le moral des PJ. Si au début, ils les exécutent par devoir, qu'en sera-t-il au bout du quatrième jour ? Les PJ sont accompagnés d'eta et de charrettes tirées par des poneys rokugani. Naoki leur fournit les ressources dont ils ont besoin pour mener à bien leur mission. Quelques indications ci-dessous pour faire vivre ce temps difficile du devoir d'un samouraï :

- Les bras font-ils mal à force de trancher les têtes ?
- Le samouraï se voit-il toujours comme tel ou comme un bourreau de basse besogne ?
- L'odeur des cadavres brûlés est-elle encore supportable ?
- Comment reconnaître chaque paire de daisho ? Sont-elles toutes au complet ? La bibliothécaire Isawa Ichiko aide les PJ pour l'identification des paires.
- De quelle manière les PJ ramassent-ils les daisho ? À la main ? Avec un mouchoir ?
- Y a-t-il une prière par daisho, une par Clan ou une par journée à cause de la lassitude ? A minima, les PJ savent qu'ils doivent séparer les affaires personnelles et les cadavres de chacun des Clans.
- La chaleur des journées d'août énerve-t-elle les PJ ?
- Les PJ déjeunent-ils parmi les cadavres ?

L'objectif est que chaque joueur s'interroge sur la manière d'interpréter son personnage. Ce dernier débute sa vie d'adulte au sein de la Bénédiction Miya. Grâce à elle, il voit du pays et les coulisses d'un empire qu'il pensait peut-être tout merveilleux. Face aux tragédies actuelles, quelle vision posera-t-il sur Rokugan ? Restera-t-il dans sa bulle dorée de samouraï ? Quelle(s) vertu(s) du Bushido mettra-t-il en avant ?

En tant que MJ, soyez attentif aux réactions de vos joueurs. Essayez de leur montrer le pour et le contre des cas proposés. Ne prenez aucune décision pour eux : aux joueurs d'interpréter leur personnage, à vous de composer avec. Enfin, n'oubliez pas que le but est de s'amuser. Non de sombrer dans la mélancolie et de funestes fatalités.

Quotidien des PNJ

Pendant que les PJ ramassent et reconstituent les daisho, les PNJ s'affairent également :

- Yoshino Naoki coordonne sa ville.
- Les eta entassent les cadavres et les brûlent.
- Les moines se chargent des prières.
- La bibliothécaire Isawa Ichiko aide les PJ à reconstituer les paires de daisho ou, au moins, à séparer les armes orphelines par Clan.
- Le tiers de heimin encore en vie laboure les champs et pique les plants de riz.
- Les soldats de Takaoka protègent les paysans des animaux et des éventuels bandits.
- La reconstruction du port est délaissée. La terre continue de sécher.



Illu. Luxorem

Faire le point

Le 22/08, tous les katana et wakizashi sont ramassés et identifiés. Les derniers cadavres sont en train de brûler. La plaine est nettoyée. Isawa Ichiko et les eta peuvent enfin souffler de soulagement après ce dur labeur. À part quelques rares armes orphelines de leur consœur (laissées à votre appréciation), tous les daisho sont reconstitués.

Les PJ apportent les derniers daisho par charrette au temple. Quand ils finissent de les entreposer, Yoshino Naoki se tient sur le seuil de la porte. Lui aussi a les traits tirés par la fatigue. Pourtant, il sourit avec bienveillance et remercie chaleureusement les PJ pour leur aide. Il échange avec eux sur Takaoka :

- **Ambassadeurs Lion et Licorne.** Akodo Koichi et Utaku Tsuneari sont les ambassadeurs de leur Clan à Takaoka. Au vu des événements récents, Yoshino Naoki les a menacés de les renvoyer et de changer la couleur de leur ambassade au profit d'autres Clans. Ce renvoi équivaudrait à une disgrâce pour les deux ambassadeurs qui se sont empressés de faire tout leur possible pour satisfaire aux exigences de Naoki.
- **Du riz arrive (Lion).** Akodo Koichi a acheté à son Clan de nombreux sacs de riz pour Takaoka. Il a payé avec ces koku personnels. Le capitaine Yoritomo Kenabo s'occupe de l'acheminement.
- **Du matériel arrive (Licorne).** Utaku Tsuneari a bénéficié de son excellente relation avec Yoshino Naoki (Takaoka, p.32). Contrairement à Koichi, il n'a pas été obligé de piocher dans ses ressources personnelles pour répondre aux demandes de Naoki. Tsuneari a fait valoir la missive que les PJ ont rapporté (scénario #4). Le Clan de la Licorne enverra tout le matériel requis pour la reconstruction du port.
- **Salle sécurisée.** La salle avec les daisho est confiée au moine Kaze. Pendant une journée, personne n'a le droit d'entrer, à part Kaze et Jo. Le lendemain, la salle est de nouveau accessible et les daisho ont disparu. Jo a assuré à Naoki que les daisho étaient en parfaite sécurité. Naoki n'insiste pas, faisant confiance à l'ancien daimyo de Takaoka.
- **Bandits et entrepôts du nord.** Naoki rappelle aux PJ que la saison des récoltes est également la saison des attaques de bandits. Ces derniers voudront piller le grenier de Takaoka. Cette année, la maigre production agricole sera entièrement entreposée dans les hangars du nord.
- **Milice.** Il ne reste qu'une dizaine de yoriki. Cinq sont affectés à la protection du grenier. Les autres ne savent plus où donner de la tête, entre protéger les paysans et gérer le quotidien de la ville.
- **Scierie fermée.** La scierie est fermée car les heimin sont employés aux tâches agricoles. De plus, Takaoka n'a pas besoin de bois de chauffage puisque c'est l'été. (La scierie est devenue le quartier général de l'otokodate).
- **Contrôler l'information.** À deux semaines de la Fête de Setsuban, les heimin sont aux champs et aux rizières. Ils font ce qu'ils peuvent, mais à cause du manque de main-d'œuvre, les réserves seront maigres. Pour le moment, la population n'est pas au courant que le Clan du Lion va les nourrir. Naoki est prudent. Il fera l'annonce quand les sacs de riz seront en sa possession.
- **Missives auprès des généraux.** Puisque les PJ ont fini de reconstituer les daisho, Naoki envoie des missives aux généraux des Clans pour qu'ils viennent récupérer les daisho. Il invite ces hauts samouraïs à se présenter en personne à sa Cour d'Hiver (scénario #6) dans quatre mois (en décembre).
- **Reconstruction du port.** Concernant le retard dans la reconstruction du port, Naoki sait que les PJ n'y sont pour rien. De plus, il ne peut pas leur confier de heimin pour l'instant car la priorité est donnée à la production agricole. Les heimin pourront reprendre le chantier du port début octobre après la moisson. D'ici là, les PJ se reposent et profitent de Takaoka.

Arrivée des « moines d'Ebisu »

On est le 27/08. Une vingtaine de moines d'Ebisu arrivent en ville. Ce sont les rônins Lion. Toute la population se demande ce qu'il se passe, si bien que les PJ en sont aussi informés. Les moines présentent leurs hommages et la raison apparente de leur venue au daimyo. Ils sont ensuite accueillis par les moines de Takaoka et logés au temple.

La revanche de Kitsu Iosa peut commencer.

Partie 3 : Huit jours de transition

Poser l'ambiance : un peu de baume au cœur

L'arrivée des moines d'Ebisu réchauffe un peu les cœurs. La population sent que le daimyo ne la laisse pas tomber et, même si Naoki n'y est pour rien pour les moines, il laisse croire le contraire pour ne pas la perturber davantage. Naoki et Jo croient aux raisons de la venue des moines d'Ebisu, c'est-à-dire aider la population de Takaoka. Décrivez un climat social plus détendu et des moines d'Ebisu s'affairant en ville, aux champs et aux rizières.

Pendant huit jours, les PJ n'ont pas de mission particulière. Ils ont fini de reconstituer les daisho et profitent d'un repos bien mérité. L'ordre des scènes suivantes jusqu'à la « Partie 4 : La fin de la saison de l'été » est laissé à l'appréciation du MJ. Il n'est donné qu'à titre indicatif pour une meilleure compréhension du scénario.

Attitude des moines

Les Esprits d'Acier veulent découvrir l'emplacement des 3 000 daisho pour les remettre aux familles correspondantes. Ils espèrent que cet acte honorable les réinstallera au service d'un daimyo, ne faisant dès lors plus d'eux des rônins. Pendant huit jours (du 28/08 au 04/09), les moines :

- Comprennent qu'attaquer les entrepôts du nord est voué à l'échec à cause d'une garde sur le qui-vive et du passage constant des marchands.
- Repèrent les futures récoltes. Les rônins Licorne se tiennent prêts au pillage.
- Savent que les daisho sont entreposés dans la plus grande salle du temple. Elle fut un temps sécurisée, puis est dorénavant accessible à tous les moines (non à la population locale). Elle ne contient plus les daisho. Les moines fouillent discrètement le temple. En vain. Où sont donc passés les 3 000 daisho ?
- Affichent une attitude aimable, sans trop en faire.

Sentiment de Mukanshin

Note : Les moines sont présentés page 19 du livret de Takaoka.

Mukanshin ne sent pas chez les moines d'Ebisu une grande spiritualité. Certes, ces derniers sont encore jeunes dans leur nouvelle fonction mais leurs prières sont un peu trop orientées vers leurs ancêtres et leur Clan (à cause de leur éducation Lion). Cette attitude

Satisfaire ou non les esprits

Les réponses aux questions des esprits sont trop sujettes à interprétation pour donner lieu à un scénario prédéterminé.

Même si les PJ répondent favorablement aux questions, il se peut qu'ils n'aient pas conscience de la nature de leurs interlocuteurs. En effet, à part Jo et le moine Kaze, rares sont les habitants de Takaoka au courant de l'existence des deux esprits. Le scénario #3 a abordé les différents types de magie. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que même Kowa, l'ancien puissant sodan-senzo, ignore l'existence des deux esprits. Ceux-ci sont animés par la magie du Royaume Spirituel des Animaux (Chikushudo) et non par celle des Ancêtres Bénis (Yomi), que Kowa aurait pu détecter.

Si les PJ oublient ou refusent de répondre favorablement aux deux questions, ils devraient subir de fâcheuses conséquences. Vous êtes libres de punir les PJ comme bon vous semble. Gardez en tête que les esprits animaux n'ont pas la même perception du monde que les rokugani. Ils puniront les PJ sans faire subir les fautes de ces derniers à la population innocente de Takaoka. La reconstruction du port aura bien lieu, peut-être même au détriment des PJ. Par exemple, l'ambassadeur Bayushi Nobuatsu reprendra « comme par magie » les rênes de ce chantier et le mènera à bien. Yoshino Kyoko sera ravie, son père aussi. Si un PJ voulait épouser la jolie fille du daimyo, il devra regarder de loin les épousailles entre Nobuatsu et Kyoko. Peut-être trouvera-t-il en la personne d'Akodo Koichi un allié de circonstance pour faire capoter le mariage ?

La réaction des esprits doit abonder dans le sens de la réponse des PJ. Les effets positifs et négatifs sont laissés à votre appréciation. Généralement, les esprits sont discrets quand ils interagissent avec le monde de Ningen-do (Rokugan). Un scénario entier de votre cru pourra mettre en scène les réponses des esprits qui se révéleront à la fin. Cette aventure reprendra probablement des thématiques du scénario #3 et, si les esprits viennent à punir les PJ, ces derniers comprendront pourquoi il leur arrive malheur. Ce scénario sera pour eux l'occasion de se racheter. Le moine Kaze pourra-t-il les aider ?

montre un attachement à une vie de samouraï et non à une vie de moine. Comme tous les moines, Mukanshin est aussi passé par là. Il sait qu'il faut du temps pour se défaire de son ancienne vie.

Il ne voit aucun inconvénient à ce que les PJ les emploient pour la reconstruction du port de la ville. Jo aussi préfère les voir en dehors du temple car, dira-t-il *je les trouve trop matérialistes. Ils voient encore trop dans le daisho, l'âme et l'honneur du samouraï, alors qu'ils devraient y voir un moyen d'atteindre l'Illumination.*

Pour l'instant, ne dites pas à vos PJ que les moines d'Ebisu prient souvent devant la statue d'Akodo. Vous risqueriez de dévoiler trop tôt l'infiltration de l'otokodate et peut-être que Mukanshin et Jo n'ont pas encore eu le temps de s'en rendre compte.

Reconstruction du port

Les PJ ont l'aide d'une quinzaine de moines d'Ebisu pour le chantier du port. Les cinq autres se consacrent à la production agricole (et donc au repérage des futurs pillages). Après quelques jours de labeur, les berges du fleuve sont consolidées et le terrain est entièrement désherbé. La chaleur du mois d'août finit de sécher la terre et, le 04/09, elle est prête à accueillir les futurs bâtiments. Sauf que le matériel Licorne n'est toujours pas arrivé.

Rappel : Les PJ ont-ils prévus les espaces de reproduction pour les batraciens et une allée d'arbres ? (Voir les questions des esprits grenouille et renard dans le scénario #3).

L'ordre public

La Bataille des Petits puissants a coûté cher en protecteurs à la ville. Les effectifs de la Magistrature de Takaoka se réduisent comme peau de chagrin. De fait, maintenir l'ordre public est compliqué chaque jour. Le Magistrat Samui Takagi et ses quatre yoriki (plus six autres de votre choix) sont complètement débordés. Dorénavant, chacun doit faire le travail de trois, voire de quatre.

Les plaintes fusent de partout, essentiellement en provenance des marchands. La plupart des marchands sont des heimin. Cet ensemble est constitué pour moitié d'habitants de Takaoka et pour l'autre, de ceux en provenance des contrées locales. Comme les entrepôts du nord sont réquisitionnés pour devenir le nouveau grenier et que les entrepôts du sud ont été emportés par la crue du fleuve, il ne reste que les entrepôts de l'ouest pour contenir toutes les marchandises. La place fait cruellement défaut, créant de graves tensions entre marchands.

Pour résoudre le problème ou le temporiser, Samui Takagi veut utiliser les demeures des heimin en bordure du fleuve comme nouveaux lieux de stockage. Les deux tiers du quartier des heimin sont vides, puisque leurs habitants sont morts avec le Clan du Lion dans la Bataille des Petits puissants.

Mais il ne s'agit pas que d'un déplacement de population et de marchandises d'un endroit à un autre. Certaines demeures en bordure du Fleuve de la Truite sont encore habitées par les veuves et les enfants. Ces familles refusent de quitter la demeure où ils ont tant de souvenirs vécus avec leur mari et père. Les douleurs émotionnelles et psychologiques sont trop lourdes pour abandonner ce lieu historique de leur vie. De plus, situées sur les berges du Fleuve de la Truite, ces demeures sont les plus agréables de tout le quartier des heimin. Pas question que ce soit encore l'égoïsme des riches qui profitent des malheurs des pauvres ! Les clivages sociaux du scénario #2 refont immédiatement surface. De rares heimin ont même quitté Takaoka pour tenter leur chance ailleurs.

Scénario : Pris en flagrant délit

Yogo Kao se croit à l'abri. Il nargue même la Magistrature de Takaoka en faisant transiter ses caisses remplies d'opium sous le nez des yoriki ! Qu'arrivera-t-il en cas de contrôle inopiné ? Kyosen poussera-t-il un de ses camarades à agir de la sorte pour se débarrasser du chantage subi ? Les rônins employés par Kao avoueront-ils, feindront-ils ou accuseront-ils Yasuki Tanabe ?

Pour rappel, les caisses sont toujours à l'effigie des Entrepôts de la Carpe de Yasuki Tanabe. Le marchand Crabe sera-t-il cette fois-ci réellement accusé ? Pourtant, la parole d'un rônin ne vaut rien.

Cette accroche scénaristique donnera lieu à un scénario de votre cru riche en rebondissements. Il se pourrait même que les opposants des PJ soient les clients de Kao. Car sans Kao, plus d'opium et sans opium, plus de plaisir.

La population étant réduite d'un tiers, l'activité criminelle de Takaoka reste stable. Le trafic illégal d'opium de Yogo Kao se maintient (scénario #2). Le criminel Scorpion se réjouit de la confusion ambiante. Il n'a même plus besoin de passer par les tunnels secrets de la Muraille du sud. Il trafique sous le nez de yoriki débordés sans avoir besoin de se cacher. Les rumeurs d'activité illégale près de la Muraille du sud s'interrompent et sa surveillance aussi, ce qui arrange bien les affaires de Kao. Plus on l'oublie, plus les koku se multiplient !

Moisson

Durant huit jours, les champs (au nord de Takaoka) se remplissent de foin et de ballots de paille, constitués d'orge, de blé, d'avoine et de seigle. Ces céréales sont généralement consommées par les basses castes, car considérées comme de moindre importance par rapport au riz. Leur acheminement aux entrepôts du nord a donc lieu sous l'escorte de simples ashigaru. De toute façon, la Magistrature n'a pas les hommes nécessaires pour escorter chaque récolte.

En revanche, la récolte du riz au sud de Takaoka est protégée par les yoriki. Il est hors de question que le daimyo de Takaoka n'ait pas de riz dans son bol. Le privilège des puissants…

« Mais où sont-ils ? »

Alors que les PJ rentrent au temple (raison au choix), ils assistent à la scène suivante. Un moine d'Ebisu sort d'une petite pièce et s'énerve à voix haute : *rien ! On a fouillé partout. Mais où sont-ils ?* Le moine fait référence aux 3 000 daisho (ne prononcez pas le mot « daisho » devant vos PJ !). Le « on » trahit le fait que le moine n'était pas seul à fouiller le temple. Pourtant, les daisho sont introuvables !

Le moine sort de la pièce, se croyant seul. Surpris par la présence des PJ, il se reprend un peu pour s'enquérir de leur demande. S'il est interrogé sur ses soucis actuels, il prétextera avoir perdu *quelque chose.* S'il est spécifiquement interrogé sur le « on », il prétextera un abus de langage. Il déclinera toute aide avant de prendre congé.

Partie 4 : La fin de l'été

Attaque de rônins

Le 05/09, ce que craignait Yoshino Naoki arrive. Une récolte aux champs vient de se faire attaquer par des bandits (les rônins Licorne) qui profitent du manque de protection. Les trois ashigaru qui escortaient la récolte n'ont rien pu faire. Les bandits étaient montés et équipés d'une charrette. Ils se battaient au katana (Iosa leur a interdit d'utiliser leur cimeterre, arme de prédilection des Licorne, de peur de se trahir). L'ensemble des hommes aux champs comprenaient les trois ashigaru, quatre heimin et deux moines d'Ebisu. Tous ont été épargnés.

Les rônins Licorne ont épargné le groupe car ils ne voulaient pas tuer les leurs, déguisés en moines d'Ebisu. Des soupçons à l'encontre de ces derniers auraient pu naître s'ils avaient été les seuls à rester en vie. Une fois les agriculteurs mis en déroute, les cavaliers se sont dépêchés de rejoindre la scierie abandonnée. Ils ont couvert les traces de leurs sabots grâce à des techniques de cavalerie Licorne. La terre est devenue trop sèche. Les roues de la charrette ne laissent aucune marque ou rainure, même avec le poids des ballots. Il n'y a donc pas de traces à pister.

Néanmoins, un ashigaru a reconnu que la charrette appartenait autrefois à la ferme de Sonute. Un autre a identifié les poneys rokugani comme appartenant à l'éleveur Ranato. Sonute et Ranato étaient deux heimin, tous deux décédés dans la Bataille des Petits puissants.

Si les PJ se rendent à la ferme de Sonute ou à l'élevage de Ranato, les deux endroits sont vides.

Récupérer le riz du Lion

L'attaque sur les heimin est au cœur des soucis de Naoki. Il a reçu une missive de Yoritomo Kenabo. Celui-ci navigue vers Takaoka avec la cargaison de riz du Lion. Il devrait arriver dans la journée par la Rivière de la pluie (nord-est de Takaoka, p.16). Naoki ne veut pas voir les bandits s'emparer de cette précieuse denrée. Il demande aux PJ d'aller au-devant de Kenabo pour l'escorter. Les PJ longent le sud de la Forêt aux grenouilles par le Chemin d'Amamizu.

En début d'après-midi, les PJ voient enfin le bateau de Kenabo. Le capitaine leur fait signe et se rapproche de la berge. Quand il s'arrime, les rônins Licorne, cachés dans la Forêt aux grenouilles, lancent leur charge de cavalerie.

Initiative !

Un PJ martial ou cavalier remarquera que les rônins utilisent des techniques propres au Clan de la Licorne.

À la fin du combat, les PJ ont alors le choix entre retourner à Takaoka ou remonter la piste des cavaliers. En effet, l'humidité de la Forêt aux grenouilles offre une terre plus molle que celle des champs. Il est alors possible de pister les sabots des chevaux. Rappelez néanmoins aux PJ que la priorité est donnée à la protection du riz et non à la chasse aux criminels.

Pendant ce temps, les PNJ s'activent

Pendant que les PJ guerroient contre les rônins Licorne, l'otokodate sévit en ville et les autres PNJ vivent leur vie.

Enlèvement coordonné des enfants

Le 06/09, le chef charismatique Iosa est à bout de patience. Il veut savoir où sont les daisho. Dans trois jours, la Fête de Setsuban aura lieu et la saison de la guerre sera terminée. En plus, pendant cette fête, il est de tradition de ne pas sortir les armes. L'éducation conservatrice Lion empêchera Iosa de combattre ce jour-là. Par la suite, ce sera l'automne. Les actions guerrières seront d'autant moins justifiables auprès des daimyos. Peut-être que ces derniers ne seront pas aussi enclins à comprendre les actions des membres de l'otokodate pour retrouver leur statut perdu et les considèreront effectivement comme des chiens sans honneur, perturbant les récoltes.

Iosa est pressé par le temps. Il planifie l'enlèvement des enfants de Naoki pour le forcer à lui dire où sont les daisho. Il ne se doute pas que seuls Jo et Kaze détiennent l'information.

- **La fille Kyoko.** Les moines du temple (les rônins Lion) ont alerté Iosa de la sortie imminente en ville de l'épouse Yoshino Atemi et de sa fille Yoshino Kyoko. Elles doivent se rendre dans le quartier des subtilités.
- **Le fils Dôgen.** Yoshino Dôgen doit se rendre au temple le même jour que la sortie de sa sœur. Il sera escorté par le yoriki Kyosen. Il recevra un enseignement de Jo.

Les rônins Lion se chargeront d'enlever Dôgen, étant déjà sur place. Ils forceront également les moines à avouer où les daisho sont entreposés. Ils ne savent pas encore qu'ils vont se heurter à sept anciens et excellents bushi.

Iosa décide de planifier les enlèvements en simultané quand sonnera 14 h. Kyoko et Dôgen seront emmenés dans la scierie abandonnée. Au même moment, les PJ sont de retour à Takaoka et finissent de décharger le bateau du capitaine Kenabo.

Shijiro, seul pour protéger deux dames

Note : Il est conseillé au MJ d'avoir sous les yeux les pages 16 et 60 du livret de Takaoka pour une meilleure compréhension de la situation.

Pas assez d'effectifs

En même temps que les PJ quittent Takaoka pour venir à la rencontre du capitaine Yoritomo Kenabo, l'épouse Yoshino Atemi et sa fille, Yoshino Kyoko, se rendent dans le quartier des subtilités. Toutes deux cherchent à mettre un peu de décoration dans la ville pour la Fête de Setsuban, qui aura lieu dans trois jours. L'effectif réduit des yojimbo fait que seul le yoriki Shijiro les accompagne. Arrivées entre deux boutiques, la mère et la fille se séparèrent. Shijiro ne réussit pas à les convaincre de rester ensemble. À quinze ans, Kyoko a besoin de s'émanciper et laisse Shijiro en plein désarroi, se dirigeant vers la boutique des Enfants de Dame Doji. Shijiro doit faire un choix : suivre la mère dans la boutique des Feuilles d'or ou la fille dans celle des Enfants de Dame Doji. Il choisit la mère, considérant l'épouse du daimyo comme plus importante.

Les rônins Licorne enlèvent Kyoko

Les rônins Licorne se sont habillés en samouraïs Licorne. Ils portent donc le môn et les couleurs de la Licorne (principalement du mauve, du blanc et un peu de doré).

Quand Yoshino Kyoko pénètre seule dans la boutique et que tout contact visuel est coupé avec sa mère et Shijiro, les ravisseurs Licorne passent à l'action. Ils entrent dans la boutique et demandent à Kyoko de les suivre sur-le-champ. Ils prétextent avoir été envoyés par l'ambassadeur Utaku Tsuneari pour l'escorter à proximité du Bol du moine souriant où l'attend une surprise que son père lui a préparée. Sa mère est au courant et elle les rejoindra plus tard, escortée par Shijiro. L'aplomb des « envoyés » de Tsuneari et la curiosité de Kyoko font qu'elle suit ses « protecteurs ».

Enquête de voisinage

Quand Atemi se rend compte de la disparition de sa fille, Shijiro mène une enquête de voisinage. Les vendeurs alentour le renseignent mais ils n'arrivent pas à décrire précisément les samouraïs Licorne (à cause de l'Avantage Quelconque. Voir leur fiche technique).

L'enquête établira que des samouraïs Licorne escortaient Dame Kyoko quand les cloches du temple sonnèrent 14 h. Le groupe marchait en direction de l'Avenue des saveurs (évitant soigneusement les gardes du quartier des autorités). Il a dépassé le Bol du moine souriant pour se rendre dans le petit bois à la pointe du quartier. Puis, on ne les a plus vus. En fouillant le bois, Shijiro retrouve le mouchoir de Kyoko près d'un piquet planté au bord de la rivière. Une petite barque vide est amarrée à la berge d'en face le long du Chemin d'Amamizu.

Les dessous de l'histoire : à l'abri dans le petit bois, les rônins Licorne ont bâillonné et maîtrisé Kyoko. Ils l'ont fait monter dans une barque pour gagner le Chemin d'Amamizu sur la rive d'en face. Les poneys de Ranato attendaient les rônins. Kyoko fut montée sur l'un d'eux avec un cavalier costaud. Les ravisseurs ont ensuite gagné la scierie abandonnée.



Illu. Tiago Fernandes

Les rônins Lion dégainent leur katana

Les cloches sonnent 14 h. Au temple, une quinzaine de moines d'Ebisu prennent leur katana caché dans leur chambre. Les rônins pénètrent dans la salle où Jo enseigne à Dôgen le cycle de la nature, comme métaphore du cycle karmique de l'Ordre Céleste.

Quelques instants plus tard, les véritables moines tuent les imposteurs d'Ebisu, en utilisant les techniques de bushi apprises durant leur vie de samouraï (comme Omoide dans le scénario #2). Le petit Dôgen est mis en sûreté et loin du sang dans une pièce à côté.

À l'extérieur, des charrettes vides tirées par des poneys rokugani attendent inutilement la cargaison de daisho.

Retour au réel : rapport auprès de Naoki

Après leur victoire contre les rônin Licorne, les PJ reviennent à Takaoka sans encombre. La cargaison de riz est tranquillement entreposée dans les hangars du nord. Ils se rendent ensuite à la Magistrature pour rassurer Naoki puisque les sacs de riz du Lion sont en sécurité.

À peine ont-ils commencé leur rapport que Yoshino Atemi et Shijiro font irruption dans la salle d'audience. Shijiro brandit le mouchoir de Kyoko d'un air catastrophé :

« Kyoko a été enlevée ! »

« C'est délicat, samouraï-dono »

Naoki, Atemi, Shijiro et les PJ réfléchissent à la disparition de Kyoko. Shijiro transmet les conclusions de son enquête de voisinage. Selon les apparences, l'ambassadeur Utaku Tsuneari serait derrière l'enlèvement de Kyoko.

Mais pour quelle raison aurait-il agi ainsi ?

Le moine Kyoyou fait alors irruption. Il demande à ce que tous l'accompagnent immédiatement au temple. Kyoyou est très mal à l'aise et refuse d'en dire plus. *C'est délicat, samouraï-dono.* Jouez cette scène comme un comique de répétition avec le scénario #2.

Arrivés au temple, un moine refuse l'entrée à la population mais pas aux officiels. Les PJ voient Kaze parler avec Azuki, le marchand de haricots rouges. Kaze connaît la nature exacte d'Azuki (un esprit renard). Jo aussi, en tant qu'ancien daimyo de la ville et supérieur actuel du temple. Kaze entretient avec Azuki une bonne relation. Il est rassuré par les paroles d'Azuki. Les PJ sont trop loin pour les entendre.

Kaze et le moine en haut des marches referment la porte sur eux quand les officiels ont pénétré dans le temple. Dans la salle d'enseignement, les PJ découvrent les cadavres des quinze faux moines d'Ebisu, tués par des entailles de katana. Depuis une salle attenante, le petit Dôgen se jette dans les bras de ses parents. Les six autres moines de Takaoka essuient leur lame ensanglantée avec leur mouchoir et des huiles sacrées. Comme Omoide dans le scénario #2, ils n'ont reçu que peu de blessures. Le katana de Kyoyou aux couleurs du Clan du Lion a été nettoyé au préalable et est posé contre un mur.

Si les PJ s'étonnent que les véritables moines aient utilisé des katana lors de l'attaque, Jo répondra que leur expérience d'anciens samouraïs et l'urgence de la situation les ont contraints à utiliser leur arme contre les assaillants. La tolérance monacale n'excuse pas le crime contre un enfant.

Jo explique ce qu'il s'est passé. Les faux moines d'Ebisu voulaient capturer Dôgen pour l'échanger contre les 3 000 daisho. Kaze confirmera que les daisho sont là où ils sont. L'air interrogateur de Naoki trahit le fait qu'il ne sait pas où sont les daisho. L'air confiant de Jo trahit le fait qu'il sait où sont les daisho. Jo donne rapidement la parole à Kyoyou pour couper court à toute question embarrassante.

Le moine Kyoyou (anciennement Akodo) confirmera que les techniques employées par les faux moines d'Ebisu appartenaient aux Écoles de Bushi Lion. Les katana des défunts sortent des forges du Clan du Lion et sont dépourvus d'armoiries.



Illu. Ortega Perez « Shoujiko » Leyre

dans la scierie abandonnée sont majoritairement les anciens soldats Crabe avec les ravisseurs Licorne. Ils peuvent être une poignée ou fort nombreux. L'intérêt est de proposer à vos joueurs le type de combat souhaité : escarmouche ou combat de masse ?

Pour une escarmouche :

- Facile, mettez un nombre de rônin égal à celui de vos PJ.
- Équilibrée, mettez un rônin de plus que vos PJ.
- Difficile, mettez deux rônins de plus que vos PJ.

La surprise et l'initiative sont les facteurs clefs de la réussite des PJ.

Pour un combat de masse, les moines se joignent aux PJ. Si ces derniers pensent que c'est insuffisant, rappelez-leur que les moines étaient à un contre deux pour sauver Jo et Dôgen, et qu'ils reçurent peu de blessures. Les PJ devraient comprendre que ces moines étaient tous d'anciens et excellents bushi durant leur vie de samouraï.

Vous êtes libre de mener le combat comme bon vous semble. Il devrait se finir par la mort de Kitsu Iosa, la délivrance de Yoshino Kyoko et les pleurs de soulagement des parents lors des retrouvailles avec leur fille saine et sauve. Près de la bâtisse, la charrette de Sonute et les poneys rokugani de Ranato sont retrouvés.

Partie 5 : Nouvelle politique

Embuscade sur les moines d'Ebisu

Le sang des parents ne fait qu'un tour. Il reste encore en vie cinq moines d'Ebisu dans les champs. La journée étant bientôt terminée, ces derniers ne vont pas tarder à rentrer. Naoki veut qu'on les capture et qu'on les interroge. Les enlèvements étaient coordonnés pour 14 h. Ce ne peut être une coïncidence. Les usurpateurs savent probablement où a été emmenée Kyoko.

Les moines reviennent des champs

Les cinq moines d'Ebisu rentrent des champs, ne soupçonnant pas l'embuscade dont ils seront victimes au temple. Comme ils étaient aux champs, ils ne portent pas leur katana. Vous êtes libre de placer une escarmouche.

Mais à une quinzaine d'hommes pour Takaoka (en comptant les PJ et les moines) contre cinq rônins désarmés, le combat est déjà gagné d'avance pour les PJ.

Les cinq rônins Lion savent qu'ils vont mourir. Ils vont essayer d'échanger leurs informations contre le droit de faire seppuku après leurs aveux. Ce sera pour eux l'occasion de racheter leurs fautes et redevenir de véritables samouraïs, juste avant leur mort.

Les moines avouent le plan de Kitsu Iosa. Tous savent dorénavant que Yoshino Kyoko est retenue prisonnière dans la scierie abandonnée de la Forêt aux grenouilles. Il va bientôt faire nuit, il n'y a plus de temps à perdre.

Entre-temps, Naoki va mettre aux arrêts Utaku Tsuneari. Il l'interrogera plus tard.

Délivrer Yoshino Kyoko

Cette scène est la scène de combat final. Les PJ ont toutes les informations dont ils besoin, suite aux aveux des moines. Les rônins

Ambassadeurs et ambassades de Takaoka

Utaku Tsuneari

De retour à la Magistrature de Takaoka, l'ambassadeur Utaku Tsuneari est interrogé. Celui-ci n'est au courant de rien des actions de l'otokodate des Esprits d'Acier. Il est à son tour un dommage collatéral. La douleur d'Atemi est trop grande et ne veut rien entendre de l'innocence de Tsuneari. Elle veut le voir quitter Takaoka. Naoki raisonne sa femme. Il réussit à garder son sang-froid pour ne pas rendre Tsuneari responsable des malheurs de Takaoka survenus par la faute du Clan de la Licorne. Il se retient de renvoyer Tsuneari car il n'a pas encore reçu le matériel promis par le Clan de la Licorne.

Akodo Koichi

En revanche, Akodo Koichi ne bénéficie pas de la même clémence que Tsuneari. C'est à cause d'un Lion que sa fille a été enlevée. Quand on répète aux enfants qu'une fois adulte, ils devront porter le poids de leur Clan et de leurs ancêtres sur leurs épaules, ce n'est pas une vaine expression. Naoki le rappellera à Koichi. Ce soir, Koichi dormira sous bonne garde et quittera la ville demain matin pour de bon. L'ambassade du Clan du Lion sera démantelée. Bayushi Nobuatsu se réjouit du renvoi de son concurrent pour Kyoko.

Ambassade provisoire Miya

Dans le scénario #4, certains PJ sont peut-être devenus Magistrats de Takaoka et ont peut-être obtenu une propriété dans le futur quartier du port. Naoki leur propose à la place d'occuper temporairement une partie d'une ambassade qui vient tout juste de se libérer. Les PJ déménageraient donc de leur petite maison pour occuper un tiers de l'ambassade aux anciennes couleurs du Lion.

Naoki ne peut pas afficher les couleurs de la Famille Miya sur l'ambassade, car rien n'est officiel. Même les PJ Miya n'ont pas le pouvoir d'en décider. La décision revient à Miya Osami, daimyo de la Famille Miya. Ainsi, l'ambassade reste disponible pour servir les intérêts de Takaoka (scénario #6).

Partie 6 : Fin de la partie… et aussi de l'été

Fête de Setsuban

Le hatamoto Yabu a préparé dans l'ombre la Fête de Setsuban. Le 08/09, sur l'estrade de fortune du Parc des mille soupirs, Naoki révèle à sa population que la quantité de riz sera suffisante cette année grâce à la *généreuse donation des perdants du Clan du Lion*. Oui, cette année, les heimin mangeront tous du riz en plus des autres graminées et céréales !

Naoki annonce aussi que :

- L'ambassade du Clan du Lion affiche dorénavant des couleurs neutres.
- L'arrivée du matériel pour la reconstruction du port est imminente.
- Le futur quartier du port aura de la place pour accueillir toute la population heimin restante. Naoki accorde ce geste généreux pour sa population qui a tant souffert. Utsu est ravi.
- Dans l'avenir, le quartier des heimin sera réhabilité pour des usages encore inconnus.

Ces nouvelles ravissent les cœurs. Chacun se sent soulagé. La saison de la guerre est enfin terminée. La fête est joyeuse. La troupe de théâtre de Takaoka (scénario #3) divertit le public par un spectacle en plein air.

Trame secondaire 3/3 : récupérer les daisho

Les joueurs aiment connaître les tenants et les aboutissants d'un scénario. C'est d'ailleurs ce qui en fait le sel. Une pointe de frustration peut se faire sentir parmi les PJ. Car comme les esprits sont discrets, afin de respecter l'univers, tout ne doit pas être dit.

En tant que MJ, vous êtes libre de mettre un point final aux déductions et à la curiosité de vos joueurs. Vous trouverez ci-dessous une suggestion de scène finale pour que vos PJ découvrent, en même temps que Naoki, où les daisho sont rangés.

Aux dernières nouvelles, Naoki avait confié les 3 000 daisho aux moines et ces derniers ne les ont plus. 3 000 daisho ne se cachent pas sous un futon. Naoki a invité les généraux à sa Cour d'Hiver pour leur rendre les daisho et leur forcer la main pour que chaque missive non honorée le soit. S'il n'a plus les daisho, il se retrouve dans une très fâcheuse posture. Naoki veut savoir ce qu'il en est. Il se rend au temple.

Les PJ peuvent surprendre son départ pour le temple lors de la fête, être invités à l'accompagner ou l'entendre penser à voix haute.

Au temple, Jo et Kaze reçoivent Naoki et les PJ dans la grande salle ayant précédemment servi à entreposer les daisho. Ils comprennent parfaitement la demande et les craintes du daimyo. Créez une ambiance d'intimité et de confidentialité. Parlez longuement à vos PJ de l'existence des différentes magies (scénario #3) et de la topographie de Takaoka. Interrogez-les sur les noms de certains quartiers : Fleuve de la truite, Forêt aux grenouilles, Parc de la Contemplation et Parc des Cinq érables. Ils ont tous en commun un rapport à la nature, à la flore et à la faune.

Mais ces noms n'évoquent-ils que le terre à terre ? Ne suggèrent-ils pas « un ailleurs » ? Laissez monter le suspense.

Quand la curiosité des joueurs sera attisée, faites entrer le marchand Azuki… avec sa roulotte ! Celui-ci ouvre le caisson de sa roulotte. Aussitôt une vive lumière irradie par l'ouverture. L'émanation magique est de couleur terre et vert sombre, rappelant le feuillage d'une forêt. Un halo se déploie dans la salle et montre, derrière un écran flou, 3 000 daisho parfaitement rangés.

Kaze apprend alors à Naoki et aux PJ, *que par mesure de sécurité, les 3 000 daisho ont été conservés dans la tanière d'Azuki.*

Azuki confirmera qu'il peut les rendre à tout moment. Naoki préfère attendre la Cour d'Hiver. Qui sait ce qui peut se passer d'ici là. Azuki affiche un grand sourire. Il demande à l'assemblée : *voulez-vous un petit gâteau aux haricots rouges ?*

Récompenses

POINTS D'EXPÉRIENCE	GAIN
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Satisfaire les esprits	+1 PE
Comprendre que l'otokodate est formé par les trois factions perdantes de la Bataille des Petits puissants	+1 PE
Gagner au moins un combat (ex. : bateau de Kenabo, scierie abandonnée)	+1 PE

Du fait de leur ignorance de Rokugan, de l'absence d'indices dans le scénario et des faibles capacités de leur personnage, les PJ ne devraient pas trouver que les daisho ont été confiés à un esprit animal de type renard et que ce dernier les a cachés dans sa tanière dans le Royaume Spirituel de Chikushudo. Si tel était néanmoins le cas, gratifiez-les de deux Points d'Expérience supplémentaires chacun (+1 PE pour la découverte de l'esprit et +1 PE pour avoir trouvé l'emplacement des daisho).

VERTUS ET ÉVÉNEMENTS	GLOIRE	HONNEUR
Être compatissant envers les eta	+	+
Yabu demande aux PJ de prendre soin des eta	-	-
Délivrance de Yoshino Kyoko	+ +	+ +

Quelle a été l'attitude des PJ lors de la mise à mort des faux moines d'Ebisu qui revenaient des champs ? Ces rônins Lion sont tout autant coupables que les autres. Dans un dernier sursaut d'honneur, ils se souviennent du Bushido en demandant le seppuku. Cette attitude peut donner lieu au revirement de situation que voici : les PJ suggèrent à Naoki de pardonner aux rônins et de faire d'eux des samouraïs à son service. En effet, la fête de Setsuban est aussi connue pour l'amnistie des délinquants. Takaoka a besoin d'hommes. Généralement, un Lion minimise la Vertu de la Compassion. En acceptant la suggestion des PJ, Naoki donne une leçon de Bushido aux anciens membres du Clan du Lion. Les rônins ont honte et voueront par la suite une loyauté infaillible envers Naoki.
Cette suggestion des PJ leur rapportera Honneur + +.

FAVEURS ET RANCŒURS

Esprits. Voir l'encart « Satisfaire ou pas les esprits ».

Yoshino Naoki et Atemi. L'ambassade du Clan du Lion est démise de ses couleurs et est provisoirement confiée aux PJ.

Rônins Bushi Shinjo, Rang 1

Les rônins Licorne reçurent un entraînement de Bushi Shinjo. Lors du combat final dans la scierie abandonnée, ils ont le temps de prendre leur cimeterre.

* = Compétence d'École

.

Honneur : 4,0 **Statut : 0** **Gloire : 1** **Infamie : 0**

Air 3 **Terre 2** **Feu 2** **Eau 2** **Vide 2**
Agilité 3

Initiative : 5g2.

Attaque :

- Cimeterre 6g3. Dégâts 5g3.
- Katana 6g3. Dégâts 6g2.

ND d'armure : 20 (dont +5 armure légère)
Blessures : 0-14 (+0) ; 15-18 (+2) ; 19-22 (+7) ; 23-26 (+12) ; 27-30 (+17. Actions de mouvement sont un cran plus dures) ; 31-34 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).
Réduction : 3

Rang 1 : La Voie de la Ki-Rin

Quand 1 Point de Vide est dépensé pour augmenter une Compétence d'École de +1g1, ajoutez au résultat le Rang en Équitation. Ce bonus ne s'applique pas en Posture du Centre. Athlétisme* 3

- Chasse* 3
- Défense* 3
- Équitation* 3
- Kenjutsu* (Cimeterre, katana) 3
- Kyujutsu* 3
- Sincérité (Tromperie) 1

Avantage : Force de la terre (-2), Quelconque (-2).
Équipement : armure légère, vêtements robustes, daisho, yumi, cimeterre, couteau, nécessaire de voyage, 3 koku.

Rônins Bushi Hida, Rang 1

Les rônins Crabe reçurent un entraînement de bushi Hida.

* = Compétence d'École

.

Honneur : 3,5 **Statut : 0** **Gloire : 1** **Infamie : 0**

Air 2 **Terre 2** **Feu 2** **Eau 2** **Vide 2**
Consti. 3 **Agilité 3** **Force 3**

Initiative : 3g2.

Attaque :

- Tetsubo 6g3. Dégâts 7g3 (les adversaires ont -2 à la réduction)
- Katana 6g3. Dégâts 7g2.

ND d'armure : 25 (dont +10 armure lourde)
Blessures : 0-14 (+0) ; 15-18 (+2) ; 19-22 (+7) ; 23-26 (+12) ; 27-30 (+17. Actions de mouvement sont un cran plus dures) ; 31-34 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).
Réduction : 5

Rang 1 : La Voie du Crabe

- Pas de malus aux Compétences dû au port de l'armure lourde, excepté sur la Compétence Discrétion (-5 en Discrétion) (déjà inclus).
- +1g0 aux dégâts sur les Armes Lourdes (déjà inclus).Armes lourdes (Tetsubo)* 3
- Art de la guerre 2
- Athlétisme* 3
- Connaissance : Outremonde* 1
- Défense* 3
- Discrétion* 3 (-5 au résultat)
- Enquête (Sens de l'Observation)* 2
- Intimidation* 3
- Kenjutsu (Katana)* 3
- Sincérité (Tromperie) 1
- -1g0 aux Compétences Sociales.

Avantage : Force de la terre (-2).
Désavantages : Impétueux (+3) et Asocial (+3).

Équipement : armure lourde, vêtements robustes, daisho, tetsubo, tanto, nécessaire de voyage et 1 koku.

Rônin Iosa, shugenja Kitsu, Rang 1

(Kitsu) Iosa n'apparaît qu'à la fin de la partie, lors du combat final dans la scierie abandonnée. En cas de combat de masse, Iosa prendra le rôle de général de son otokodate.

* = Compétence d'École

.

Honneur : 6,0 **Statut : 0** **Gloire : 2** **Infamie : 0**

Air 2 **Terre 2** **Feu 2** **Eau 3** **Vide 3**
Intel. 3 □ □ □

Initiative : 4g2.

Katana 5g2. Dégâts 7g2.

ND d'armure : 15

Blessures : 0-10 (+0) ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. Actions de mouvement sont un cran plus dures) ; 31-34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).Art de la guerre* 3

- Art de la magie* 3
- Calligraphie (Code secret)* 2
- Conn. : Histoire* 2
- Conn. : Théologie* 2
- Enquête 2
- Étiquette* 3
- Iaijutsu 3
- Kenjutsu* (Katana) 3
- Sincérité 2

Avantage : Renommée (-3).
Désavantage : Obnubilé (+2. Retrouver un maître à servir).

Technique shugenja Kitsu (remaniée) : Les yeux des ancêtres.

Les Kitsu descendent de créatures mystiques et savent interagir avec les ancêtres. En réussissant un **Jet d'Incantation (comme s'il s'agissait d'un Sort d'Eau) sur un ND égal à la Volonté x 5 d'une cible** à moins de 4,5 m, le shugenja découvre tous ses Avantages Spirituels et ses Désavantages Spirituels. En dépensant un Point de Vide, il peut alors annuler un de ses Avantages Spirituels pendant un nombre de minutes égal à son Rang de maîtrise. Si l'adversaire ne possède aucun Avantage Spirituel, il influence l'ancêtre de sa cible à mal percevoir son descendant. En dépensant un Point de Vide, la cible subira un malus à tous ses jets de Compétences d'Écoles égal au Rang de maîtrise en Eau du shugenja Kitsu pendant une minute par Rang de maîtrise en Eau. L'activation de cette Technique s'effectue au prix d'une Action Simple et ressemble à une Incantation.

Le shugenja gagne aussi une Augmentation Gratuite sur tous les Sorts au mot-clef Art de la guerre.

Magie

Affinité : Eau + Art de la guerre (noté d'un [G]).
Déficience : Feu.

Les résumés des Sorts de Kitsu Iosa sont basés sur le Ldb 4e édition.

Eau (5g3) □ □ □

- **Cape des Miya (Eau 2).** Pendant 5 Tours, le ND d'armure augmente de l'Anneau d'Eau + Rang de maîtrise.
- **Résister aux vagues d'assaut [G] (Eau 2).** Confère une deuxième attaque à une cible pour un Tour dès le Tour suivant.
- **Voie vers la paix intérieure (Eau 1. remanié).** Soigne un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort. Remaniement : Le minimum soigné est égal à l'Anneau d'Eau du shugenja.

Terre (3g2) □ □

- **Armure de la Terre [G] (Terre 1).** Pendant 10 Tours, Kitsu Iosa gagne une Réduction égale à Anneau de Terre + Rang de maîtrise. Il subit Eau -1 pour calculer ses déplacements.

Air (3g2) □ □

- **Chercher la vérité (Air 1).** Annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes du jeu (Techniques, Rangs de Blessures et autres Sorts).
- **Héritage de Kaze-no-Kami (Air 1).** Délivre un petit message à quelqu'un grâce à un oiseau magique.

Équipement : robe, daisho, couteau, étui à parchemin, nécessaire de voyage, 3 koku.

Partie 7 : Annexes

Que deviennent les cadavres ?

En parcourant les livres de L5A, il ne m'a pas semblé lire de réponse à la question « Que deviennent les cadavres après une bataille » ? Ce scénario est pour moi l'occasion d'y répondre en intégrant plusieurs réflexions.

Je suis parti du principe que les cadavres des samouraïs les plus importants étaient ramassés par les survivants pour être rendus à leur famille. On peut aussi raisonnablement penser, qu'à l'issue de la bataille, chaque général concerné fait part du résultat à qui de droit. Les registres militaires dressent alors le bilan des vivants/blessés/morts pour apporter les nouvelles aux familles. Dans cette même logique d'après-guerre, des délégations militaires retournent sur le champ de bataille pour rapatrier les corps et les effets personnels des morts (au moins les daisho).

Mais toute cette procédure prend du temps. Un temps dont ils ne disposent pas car les cadavres se décomposent et représentent, de plus, des ingrédients de choix pour la maho. Plus le cadavre est frais, meilleur le rituel impie sera. Appliquer la loi impériale devient une priorité, ce qui renvoie à la question de la rapidité d'exécution d'après-guerre.

Alors, pendant ce temps, qu'en est-il réellement des corps laissés sur place ? Qu'en est-il des simples soldats constituant le gros de la masse ?

Dans le scénario #5, ils jonchent la plaine de leur puanteur, accentuée par la forte chaleur d'août. Quand les PJ rentrent à Takaoka, les vers rongent les cadavres et des parties de leur corps ont été mangées par les charognards. Le spectacle est horrible. Les trois Clans Majeurs ont laissé derrière eux les traces de leur soi-disant « Honneur ». Peut-être ont-ils l'intention de revenir pour ramasser les corps ? Peut-être pas ? En attendant, Takaoka subit. Le daimyo Yoshino Naoki est obligé par conséquent de charger les PJ de la sale besogne. Leur mérite n'en sera que plus grand. C'est bien là-dessus que compte Yoshino Naoki et qui annonce le scénario #6.

La joie du devoir et des mathématiques

Pendant un gros mois, les PJ vont s'occuper des cadavres de la plaine. Selon les lois et les mœurs sociales rokugani, il est important de souligner que :

- Seuls les eta peuvent toucher les cadavres,
- Seul un samouraï peut en décapiter un autre,
- Seul un samouraï peut toucher le daisho d'un défunt,
- On s'occupe d'abord des samouraïs et ensuite des heimin (hiérarchie des castes).

Autant dire que ces restrictions ralentiront sévèrement eta et PJ dans leurs tâches. La chaleur d'août accable tout le monde. Les PJ feraient bien de travailler à la fraîche dès l'aurore et reprendre deux heures avant la tombée du soir. La nuit, des heimin devraient se relayer pour alimenter les bûchers.

Le jour, les heimin sont aux champs et la petite milice de Takaoka est trop occupée avec les plaintes en ville pour venir en aide aux PJ. Ces derniers doivent se débrouiller tout seuls, bien que Yoshino Naoki leur accorde le matériel et l'eau dont ils ont besoin.

Les eta sont en nombre largement insuffisant pour s'occuper d'autant de cadavres. Ce sont eux qui vont le plus souffrir. Ils vont mettre en place des bûchers et ramasser les corps. Peut-être même enlèveront-ils les armures, ce qui prendra encore plus de temps. Le premier jour, le doshin ne se plaindra pas. Pour rappel, la population de Takaoka est vaillante et courageuse.

Mais si les PJ ne se rendent pas compte de l'énorme effort que fournissent les eta, le doshin ira se plaindre à Yabu. Celui-ci, furieux, rappellera aux PJ que si les eta meurent à cause de la canicule ou de la fatigue, plus personne ne pourra s'occuper des cadavres ! Ont-ils oublié la Vertu de la Compassion comme les trois Clans Majeurs laissant leurs défunts derrière eux ?

Une fois n'est pas coutume, les PJ feraient bien de prendre soin des eta. Leur accorder des bains, des massages, des plantes médicinales et les investir de la puissance des kami sont des choix très compatissants.

Est-ce qu'accorder les effets des Fortunes à un membre de la caste la plus inférieure est une insulte à l'Ordre Céleste ou s'explique parfaitement au vu de l'urgence de la situation ? L'interprétation du PJ est clef pour répondre à cette question ouverte. Compassion, altruisme, devoir, respect des castes et geste d'humanité s'entremêlent. Quel regard le samouraï portera-t-il sur cette réflexion ?

Les PJ ont un compte à rebours au-dessus de la tête : le 08/09, tout doit être fini pour la Fête de Setsuban. Dès lors, certaines tables calculeront sans doute l'emploi du temps à tenir.

- Eta disponibles : 20 (Takaoka, p.7, dispose de 44 eta. En enlevant les enfants en bas âge et les personnes âgées, il reste 20 hommes et femmes valides).
- Cadavres : 4 060 répartis en 2 800 soldats et 1 260 heimin.
- Temps imparti : 34 jours environ (de début août jusqu'à début septembre).

Les cadavres sont éparpillés. Il convient de mettre en place plusieurs bûchers pour faciliter les crémations. Y a-t-il 3 000 daisho, comme écrit dans le scénario, ou 2 800 cadavres, comme écrit pour les calculs ? Parmi les cadavres, il y a quelques shugenja n'ayant pas donné leur reddition et de rares courtisans. Avec de tels personnages, il ne peut y avoir de daisho, puisqu'ils ne portent pas le katana. Des survivants ont sans doute ramassé des daisho, laissant aux PJ des cadavres seuls. La précision mathématique (3 000 ou 2 800 ?) ne peut pas s'appliquer. L'important est que l'ordre de grandeur soit respecté. Soyez donc souple sur les calculs, chose que les mathématiques refusent.

Néanmoins, pour avoir une idée de la tâche à accomplir, on obtient le résultat suivant, basé sur 4 060 morts :

- Chaque eta doit s'occuper de 6 cadavres par jour
- À 6 PJ, chaque PJ doit décapiter 20 cadavres par jour
- À 5 PJ, chaque PJ doit décapiter 24 cadavres par jour
- À 4 PJ, chaque PJ doit décapiter 30 cadavres par jour
- À 3 PJ, chaque PJ doit décapiter 40 cadavres par jour

Il faut aussi prendre le temps de rassembler les daisho. La vieille bibliothécaire Isawa Ichiko ne peut pas marcher et ramasser pendant des heures tous les daisho des défunts. Une tente sera-t-elle dressée pour l'épargner un peu de la chaleur ? Un PJ devra être à ses côtés pour l'identification des daisho (Connaissance : héraldique), ce qui augmentera la cadence de décapitation pour les autres samouraïs, remettant en cause les calculs.

Les journées des PJ vont être longues, pénibles et pleines du devoir accompli. Les PJ aussi ont leur lot de souffrances (voir le « Quotidien des PJ » dans la Partie 2).

Entre incohérence et interprétation

Quand j'ai écrit l'aventure, je n'ai pas fait les calculs de manière aussi précise qu'expliquée précédemment. Ce n'est qu'au moment des parties tests où je me suis rendu compte que maths et déroulement du scénario ne s'accordaient pas. En effet, dans la chronologie (ci-après), je laisse 22 jours pour nettoyer la plaine.

Or, dans mes calculs, j'en ai compté 34.

Le facteur jours n'est finalement pas un élément important. Car l'intérêt de nettoyer la plaine des cadavres réside dans les deux premiers jours. Ce laps de temps fait ressentir aux PJ la pénibilité de leurs devoirs. Le reste n'est que répétition qui, dans le jeu, devient lassant. Une fois que les PJ ont planifié le nettoyage et interprété les actions de leur personnage, passez au 22/08, date à laquelle le nettoyage est terminé.

Voici quelques questions et exemples pour mettre en scène les deux premiers jours de devoir des samouraïs, annonçant la répétition des tâches pour les vingt jours suivants :

Apportez un cadavre devant chaque PJ. Comment va-t-il réagir ? Le cadavre est-il de son Clan ? Fortement rongé par les vers ? La tête est-elle encore entière ? L'armure lourde du cadavre oblige qu'il soit porté par 4 eta. Le PJ se rendra-t-il compte des énormes efforts physiques à fournir ? Combien de temps les eta vont-ils tenir la cadence ? Certes, il faut. Mais tout corps a ses limites. Après la décapitation par le PJ, les eta doivent porter le cadavre jusque dans une charrette, puis le décharger pour enfin le brûler. L'intense chaleur des bûchers s'ajoute à celle du mois d'août. Y a-t-il de l'eau ?

Ces réflexions sur l'interprétation de son samouraï m'apparaissent comme beaucoup plus importantes à faire vivre que de concilier 34 jours dans 22 ou inversement.

Une solution purement mathématique est d'augmenter la cadence journalière. Cependant, la cadence est-elle seulement un chiffre ? Car sinon, on peut aussi dire qu'en une heure, toute la plaine est nettoyée et que les daisho sont rassemblés.

Une solution de maîtrise est de dire que le 22/08, les PJ ont fini de décapiter les corps et de ramasser les daisho, et que le 25/08, les derniers cadavres brûlent devant les eta sur les rotules. Ces trois semaines montrent bien la longueur et la répétition des tâches. Ce dur labeur marque les corps et les esprits. Les PJ, les eta et Isawa Ichiko sont exténués.

Mais ils ont le sourire aux lèvres car le devoir est accompli !



Illu. Tiago Fernandes

Chronologie

Le scénario #5 se joue directement à la suite du scénario #4, quand les PJ reviennent d'Otosan Uchi. Il se déroule sur le mois d'août et clôt l'été par la Fête de Setsuban, le 08/09. Il suit une chronologie précise pour permettre un déroulé cohérent des actions des PNJ et des PJ.

01/08 : Début du scénario #5. Les PJ commencent à reconstituer les 3 000 daisho.

03/08 : Kitsu Iosa n'a plus de maître et finit rônin. Il contacte les perdants de la Bataille des Petits puissants qui sont devenus rônins.

20/08 : Iosa finit de rassembler son otokodate, les Esprits d'Acier.

22/08 : Les PJ finissent de reconstituer les daisho au temple de Takaoka.

23/08 : Azuki emmène les daisho dans sa tanière dans Chikushudo, le Royaume des Animaux. Les PJ se reposent.

25/08 : Les heimin et les eta finissent de nettoyer la plaine où eut lieu la Bataille des Petits puissants.

27/08 : L'otokodate prend possession de la scierie abandonnée dans la Forêt aux Grenouilles. Les rônins Lion se font passer pour des moines d'Ebisu et vont proposer leurs services à Jo.

05/09 : Les rônins Licorne des Esprits d'Acier pillent la récolte d'une ferme.

06/09 : Iosa ordonne l'enlèvement des enfants du couple dirigeant. Dôgen est sauvé par les moines de Takaoka. Délivrance de Yoshino Kyoko. Mort de Iosa et fin des Esprits d'Acier. Naoki ferme l'ambassade Lion et la confie aux PJ. Akodo Koichi est destitué de son titre d'ambassadeur du Lion à Takaoka.

07/09 : Akodo Koichi quitte Takaoka à l'aube. Préparation de la Fête de Setsuban.

08/09 : Fête de Setsuban. Fin du scénario #5.

#6 Courtisan : L'avenir de Takaoka

Ce scénario est très extensible. Il s'adresse à des MJ confirmés.

But de l'aventure

Takaoka va vivre sa première Cour d'Hiver. Pendant ce temps de négociations hivernales, les PJ doivent obtenir la plus haute reconnaissance officielle possible pour la ville.

Notions abordées

Le scénario #6 met en scène une Cour d'Hiver. Le code de l'étiquette, les mondanités et les subtilités sociales vont côtoyer les PJ tout au long de la partie. Connaître les intérêts de chacun est la clef pour arriver à ses fins.

Comme grand final de Premières Missions, ce scénario récapitule l'ensemble des actions précédemment menées pour les transformer en atout dans les mains des PJ. Les PJ commencent la Cour d'Hiver en position de force pour mener à bien leur mission.

Ce scénario fait appel à la mémoire des PJ (ou à leurs notes). Il reprend des éléments de Réponses au quiz 1 (voir Livre du Feu) pour apporter des solutions aux PJ. Il utilise les contacts des PJ pour donner vie à la campagne. Un PJ a-t-il l'Avantage Excellente Mémoire ou le Désavantage Etourdi ?

Faire vivre une Cour d'Hiver

La Cour d'Hiver est un passage incontournable dans L5A. Elle est le moment social et politique le plus important de l'année. Il convient de bien la préparer pour la mettre en œuvre.

Si les oni méchants et les samouraïs rancuniers sont les adversaires récurrents des PJ, une Cour d'Hiver est un monstre à elle toute seule. Elle possède comme caractéristique d'être complètement changeante d'une Cour d'Hiver à une autre. Sa difficulté dépend majoritairement de la puissance de l'hôte et des invités. Les dégâts qu'elle peut causer sont bien réels. Le plus célèbre est celui provoqué par les courtisans qui peuvent obtenir le seppuku de leur adversaire, avec ou sans duel iaijutsu au préalable.

PJ bushi

Le combat est au niveau de la parole, non du katana. Une Cour d'Hiver met à mal les bushi de la même façon que les guerres estivales oppressent les courtisans. Les PJ bushi qui attendent des combats resteront sur le banc de touche. Le seul moment légitime où les bushi peuvent dégainer pendant une Cour d'Hiver est lors d'un duel iaijutsu. Autant dire qu'il s'agira probablement de la dernière fois et que l'enjeu d'un duel est complètement différent de celui d'une escarmouche ou d'un combat de masse.

Un PJ bushi risque donc ne pas avoir sa dose de jets de dés à lancer. S'il est passif, il devra prendre son mal en patience car une Cour d'Hiver n'est pas faite pour lui. Cet événement montre le côté raffiné du samouraï. Il fait appel à son aisance des mondanités et aux leçons de civilité apprises au dojo. Il n'est en rien l'expression guerrière du samouraï.

Les courtisans associent au manteau blanc hivernal la paix dans Rokugan. En réalité, une Cour d'Hiver est très souvent un débit de paroles hypocrites, meurtrissant l'honneur des adversaires entre deux sourires feints. Le but de chacun est d'obtenir ce que leur daimyo respectif leur a demandé, tout en se servant au passage. Un bushi sera nettement moins préparé qu'un courtisan. Car d'une, ses Techniques d'École sont rarement orientées vers le social et de deux, les Compétences Sociales (Étiquette, Courtisan, Sincérité et Enquête) lui font souvent défaut.

Le scénario peut être joué en deux séances :

- **Séance 1,** du début jusqu'à la Partie 3. Un MJ généreux peut autoriser les PJ à investir des points dans les compétences précitées.
- **Séance 2,** de la Partie 4 à la fin. Quand débute la Cour d'Hiver (Partie 4), le combat commence ! Vous ne devriez donc plus permettre à vos joueurs de répartir leurs Points d'Expérience comme ils l'entendent.

Poser l'ambiance

Poser l'ambiance est capital pour une Cour d'Hiver. Sinon, les scènes ne seront qu'une succession de dialogues fades et de descriptions poussives.

Au départ, une Cour d'Hiver devrait être vue comme un immense puzzle informe. Chaque pièce est un samouraï avec ses désirs, ses ordres et ses couleurs. Connaître le tout permet de composer pour rendre l'image finale.

Pour éviter le danger du monologue, ponctuez votre maîtrise d'éléments permettant de faire avancer le scénario. Dans une Cour d'Hiver, l'intérêt se situe au niveau relationnel entre PJ et PNJ. Connaître les souhaits et les arguments de l'autre sont des facteurs cruciaux pour mener à bien les négociations. Leur diffusion rythme la partie et la rend dynamique. À travers eux, les nœuds de l'intrigue d'une Cour d'Hiver trouvent leur solution et les PJ s'y sentiront impliqués.

Aucun PNJ n'est infaillible ou insensible. En fait, ils cachent tous leurs émotions. Demi-sourires, sous-entendus, ambiance feutrée et non-dits sont les éléments avec lesquels vous devrez interpréter les PNJ. Employez des mots précis dans la bouche de PNJ choisis. Faites des gestes typiques que vous associerez aux PNJ souhaités. Préparez vos mots lors des descriptions. Ces astuces de maîtrise doivent servir le propos du scénario, retranscrire les émotions des PNJ et aider vos PJ à comprendre ce qu'il se passe. Par exemple, quand on repère le tic de quelqu'un, on sait davantage comment réagir en fonction de ses besoins.

Faut-il ou non faire des jets de dés lors de dialogues ? Le débat est sans fin entre les capacités de personnage et celles du joueur. Si vous pensez que le PJ a suffisamment bien interprété son personnage, faites abstraction des jets de dés. Toute information donnée fait avancer la partie.



Illu. Irwin Piot

Partie 1 : Auparavant

Les supérieurs orgueilleux

En juillet, les Clans du Crabe et de la Licorne ont perdu contre le Clan du Lion. Le Clan du Lion a perdu contre Takaoka. Les supérieurs des trois généraux sont blessés dans leur orgueil. Pour éviter d'endosser la honte de la défaite, ils font porter le chapeau à leur général. Quand ils reçurent les invitations de Yoshino Naoki à sa Cour d'Hiver, ils se sont empressés d'y répondre favorablement. D'une part, les daisho doivent être récupérés et d'autre part, c'est un bon moyen de punir son général en l'envoyant à une Cour d'Hiver provinciale.

Les trois généraux

Hida Oritamu, Matsu Namika et Shinjo Atsunabe étaient les généraux respectivement du Crabe, du Lion et de la Licorne lors de la Bataille des Petits puissants. Leur punition consiste à participer à la Cour d'Hiver de Yoshino Naoki.

Elles ont profité des mois les séparant de décembre pour se renseigner sur les invités et Takaoka. Elles apprirent l'échec cuisant de l'otokodate des Esprits d'Acier, le renvoi d'Akodo Koichi et la dégradation de la relation entre Utaku Tsuneari et Yoshino Naoki. Elles ont bien conscience qu'à cette Cour d'Hiver, aussi petite soit-elle, elles seront en position de faiblesse.

Hida Oritamu et Shinjo Atsunabe, punies repenties

Takaoka produit un très bon alcool de prunes. Sans se consulter, Hida Oritamu et Shinjo Atsunabe ont la même idée. Elles veulent obtenir un contrat d'exclusivité de distribution de l'alcool de prunes de Takaoka. Toutes deux espèrent ainsi se racheter une conduite auprès de leurs supérieurs.

Hida Oritamu est venue avec son ami Yasuki Isanake. Celui-ci est un « bienfaiteur commercial » (marchand). Shinjo Atsunabe compte sur Utaku Tsuneari.

Matsu Namika, punie emportée

Le tempérament agressif des Matsu ne peut supporter la défaite, surtout venant de samouraïs de troisième zone ! Pourtant, ces derniers ont battu à la régulière ses troupes et Namika, en général du Lion, respecte la force militaire.

Dans un premier temps, Namika fera profil bas pour récupérer les daisho. C'est le plus important.

Dans un deuxième temps, elle ne peut se résoudre à laisser Takaoka impunie ! Entre vengeance, revanche ou mesquinerie, Namika va pourrir la Cour d'Hiver de Yoshino Naoki. Elle connait ses limites et n'ira pas jusqu'à déclarer la guerre à Takaoka ou provoquer en duel Naoki. Pour elle, jamais Takaoka n'obtiendra de reconnaissance officielle ! Ce sont des samouraïs de troisième zone, qu'ils le restent !

Partie 2 : Automne

Le temps qui passe

L'automne est rapidement abordé dans ce scénario, dont l'objectif est de mettre en scène une Cour d'Hiver. Les scènes ci-dessous assurent la transition temporelle entre la fin de la Fête de Setsuban (le 08/09) et le début de la Cour d'Hiver (en décembre).

Pendant ces trois mois, le quotidien de Takaoka est revenu à la normale.

- **Paysans.** Les paysans s'occupent majoritairement du chantier du port. Deux autres groupes sont constitués où l'un fauche les dernières céréales mûres et l'autre réinvestit la scierie en prévision du chauffage hivernal.
- **Hatamoto Yabu.** Yabu rédige les brouillons des invitations pour la Cour d'Hiver, destinées à des hauts samouraïs Dragon, Grue, Mante et Phénix. Puis, il prépare le Festival Bon.
- **Ambassade temporaire**. Le Magistrat Samui Takagi s'occupe d'enlever les derniers vestiges du Clan du Lion dans l'ambassade. Les PJ s'installent. Sur ordre de Naoki, ils constatent que des pièces et des chambres se parent progressivement des armoiries des Clans Dragon, Grue, Lion, Mante et Phénix. Vers la fin de l'automne, la plus grande pièce arbore les couleurs de la Famille Miya. Naoki prépare sa Cour d'Hiver.
- **Quartier des heimin.** Naoki reconvertit progressivement une partie des maisons du quartier heimin en entrepôts. Les entrepôts de l'ouest se désengorgent et les tensions entre marchands s'estompent.
- **L'estrade de fortune.** Après plusieurs mois, l'estrade de fortune laissée à l'abandon dans le Parc aux mille sourires est enfin enlevée et rangée dans une bâtisse municipale.

L'ordre et le déroulement des scènes suivantes sont laissés à votre appréciation. À part le Festival Bon, qui marque la fin de l'automne, tout le reste se passe en même temps. La vie suit son cours.

Reconstruction du port

Le Clan de la Licorne apporte le matériel promis. Les heimin se mettent au travail sur la terre sèche du chantier du port. Les berges sont consolidées, les nouvelles maisons sont construites et les premiers pontons s'avancent dans le Lac de fer (Takaoka, p.16). Entre deux pluies fines et de courtes durées, le quartier du port est terminé.

Enfin !

La mission des PJ est menée à bien !

Les heimin prennent possession de leur nouvelle demeure. Utsu remercie chaleureusement au nom de tous les heimin Yoshino Naoki pour ce geste honorable. Il fait de même avec les PJ.

Bayushi Nobuatsu, prétendant de Yoshino Kyoko

Akodo Koichi est écarté et Utaku Tsuneari est en disgrâce auprès de Naoki. Les affaires de cœur sont belles pour Bayushi Nobuatsu ! Pendant tout l'automne, celui-ci n'a de cesse de plaire à Yoshino Atemi, mère de Kyoko, pour obtenir la main de la fille. Il a même un argument de poids. Pendant que la Bénédiction Miya se démenait, il a négocié avec son Clan l'autorisation de récupérer une centaine de heimin. Le Clan du Scorpion est prêt à les envoyer progressivement d'ici quelques mois… si le lien avec Takaoka se resserre. Le Clan du Scorpion considère que Takaoka pourra peut-être un jour leur servir de base arrière. Pour des activités clandestines ou illicites, un endroit isolé est toujours appréciable.

Pour se reconstruire complètement, Takaoka a besoin d'une nouvelle population de heimin. Avec le quartier des heimin à moitié laissé à l'abandon, la ville peut les accueillir. Si en plus, le Clan du Scorpion étale l'arrivée des paysans, il sera plus facile de les intégrer progressivement à la ville. Pour Nobuatsu, la Cour d'Hiver est synonyme de promesse de mariage avec la jolie Yoshino Kyoko.

En tant que MJ, vous devez informer les PJ des démarches romantiques de Nobuatsu envers Kyoko. Vous êtes libre de placer les allusions de votre choix au cours du scénario. Par exemple, dites à vos PJ que :

- **Pendant le mois d'octobre**, Bayushi Nobuatsu et Yoshino Atemi se sont baladés au Parc de la Contemplation. Shijiro leur rapportera qu'il s'agissait d'une affaire de cœur. Il n'a pas compris le reste des allusions à cause du double langage des courtisans.
- **Pendant le Festival Bon**, Bayushi Nobuatsu offre un lampion à Yoshino Kyoko, *pour la beauté des âmes en cet instant.*

Festival Bon

Le Festival Bon a lieu le 28/11, dernier jour de l'automne. Il célèbre les défunts en leur souhaitant un excellent voyage dans l'au-delà. Pour l'occasion, la fête a lieu au nouveau port. Les PJ ont-ils donné un nom particulier au port ? Reprendront-ils le vocable de la nature en hommage discret aux esprits animaux de Takaoka ?

Des lampions allumés flottent sur l'eau. Il est dit que leur lumière guide les âmes entre le monde des mortels et celui des défunts.

Cette année, ce festival a un ton particulier. Avec les milliers de morts de cet été, tout Takaoka est plongé dans la solennité du moment. On pleure, on prie, on se parle peu. Les mots n'ont pas besoin d'être dits. Les regards et les gestes suffisent. Naoki dit une grande prière pour Mugen, fondateur de la ville. Il en profite pour annoncer qu'après deux siècles plutôt paisibles, Takaoka va entrer dans l'histoire de Rokugan. D'ici quelques jours, la ville va vivre sa première Cour d'Hiver.

Il demande aux PJ de rester pour que la Cour d'Hiver se passe correctement.

La vision réaliste de Naoki

En août (scénario #5), Naoki a annoncé que la victoire à la Bataille des Petits puissants a fait entrer Takaoka dans une nouvelle ère. Les remous de cette victoire ont engendré des animosités, comme l'a montré l'otokodate des Esprits d'Acier. Qui sait si un samouraï influent ne demandera pas vengeance envers Naoki parce que celui-ci a tué son parent ou son ami lors de la Bataille des Petits puissants ? Les vendettas existent à Rokugan et elles peuvent être interminables. La vendetta entre les Familles Matsu et Kakita en est un parfait exemple.

Si une telle situation venait à se produire, Takaoka serait définitivement perdue. La Bénédiction Miya dont elle bénéficie cette année s'achèvera dans cinq mois (en avril). Son aura protectrice sur Takaoka partira avec elle. La Famille Miya a beau être complaisante, elle croule sous les demandes d'aide et répondra à Naoki qu'elle la lui a déjà accordée.

Naoki anticipe ce refus qu'il comprendra très bien. Il sait qu'il doit compter sur les quelques atouts en sa possession pour pérenniser l'avenir de Takaoka. Sa ville ne peut se permettre d'avoir des ennemis ou tout du moins, il lui faut des alliés puissants. Payer l'impôt impérial annuel ne suffit plus. L'indépendance de Takaoka la met trop en

porte-à-faux des susceptibilités de samouraïs capricieux et influents. C'est la raison pour laquelle Naoki a envoyé des missives aux généraux des trois Clans, en août dernier. Il souhaite faire publiquement la paix avec eux pour éviter toutes représailles de leur part.

L'hiver approche et avec lui, le temps des négociations politiques. Naoki a envoyé des invitations à des hauts samouraïs des autres Clans Majeurs. Il souhaite les prendre comme témoin de la paix signée avec les généraux. Si en plus, il peut prêter allégeance avec un de ses invités, tant mieux !

Sous son ère et avec l'aide des PJ, Takaoka va vivre sa première Cour d'Hiver !



Illu. Luca Clemente

Les atouts de Takaoka

Qui dit Cour d'Hiver, dit négociations, et donc échanges de faveurs. Si les PJ se demandent bien quelles sont les forces de Takaoka, Naoki les leur rappellera :

- **Le capitaine Yoritomo Kenabo (scénario #1).** Grâce à lui, Takaoka bénéficie d'une liaison directe avec la capitale impériale. Le Clan de la Mante est mercantile. Kenabo apportera les dernières tendances de Rokugan et assurera une partie de l'activité commerciale de Takaoka.
- **L'archiviste Ikoma Tsukan (scénario #1).** Tsukan a accès à de nombreux rapports, permettant d'en savoir plus sur leurs auteurs. Connaître ses invités s'avère précieux quand on leur demande quelque chose.
- **L'alcool de prunes (scénario #1).** L'alcool de prunes produit a Takaoka est réputé dans la région, mais pas encore dans Rokugan. Le distribuer à de riches samouraïs est l'occasion de percer le marché des liqueurs fines. Son arôme subtil plaira aux connaisseurs. Sa production limitée fera grimper les prix et attirera les convoitises pour avoir une bouteille de cet alcool.
- **La caisse remplie de koku (scénario #2).** L'argent a beau être mal considéré, il vaut mieux avoir de la trésorerie que pas.
- **Le mariage de Yoshino Kyoko (scénario #3).** Yoshino Naoki ne s'épanche pas sur le sujet. Koichi était son préféré avant que le Clan du Lion se venge sur ses enfants ! Pour l'instant, il ne se prononce pas sur un éventuel mariage avec Nobuatsu. Il attend de voir ce que proposeront les autres invités.
- **La missive pour le Clan du Lion (scénario #4).** Le Clan du Lion n'a pas payé sa dette. Pour rappel, Koichi a payé sur ses deniers personnels le riz afin d'apaiser la colère de Naoki et ne pas être renvoyé de Takaoka. Ce fut peine perdue à cause des faux moines (scénario #5).
- **La missive pour le Clan du Crabe (scénario #4).** Le Clan du Crabe n'a pas payé sa dette. Des deux autres (Licorne et Lion), il est le seul à être le plus neutre sur les conséquences de la guerre estivale. Il bénéficie de l'absence d'ambassadeur Crabe à Takaoka.
- **La colère d'Atemi envers Utaku Tsuneari (scénario #5).** Naoki a utilisé la missive de la Licorne pour obtenir du matériel. Tsuneari a bénéficié de la protection de Naoki face à la colère de l'épouse Atemi. Pour rappel, Atemi voulait renvoyer Tsuneari puisque des rônins Licorne avaient capturé sa fille. Naoki réussit à la calmer, attendant que le matériel promis par les Licorne arrive. Naoki n'a pas oublié l'enlèvement. L'image des Licorne en a pris un coup et celle de Tsuneari avec. Naoki essaie de faire la part des choses, seule raison pour le maintien de la présence de Tsuneari à Takaoka. Tsuneari se sait sur la sellette.
- **Les trois mille daisho à rendre (scénario #5).** Yoshino Naoki veut faire forte impression d'entrée de jeu lors de la Cour d'Hiver. Il va se servir du Bushido pour rappeler à tous la valeur d'un samouraï. Il espère ainsi rehausser son aura auprès de ses invités (début du scénario #6).
- **Présence d'esprits-animaux bienveillants (scénarios #3, #4 et #5).** Une forte magie animale est présente à Takaoka. Les esprits-animaux rehaussent l'image de marque de Takaoka car ils sont très bien perçus par la société rokugani. Les mariages entre esprits et humains arrivent, comme le prouvent les Clans du Renard ou de la Chauve-souris.
- **Une ambassade vide (scénario #5).** Les PJ habitent temporairement l'ancienne ambassade du Clan du Lion. La bâtisse est très grande pour eux et accueillera tous les invités de la Cour d'Hiver. C'est aussi une manière pour Naoki de dire à tous que l'ambassade est prête à accueillir de nouveaux alliés à Takaoka.

Partie 3 : Organiser la Cour d'Hiver

Cour d'Hiver de Takaoka

La Cour d'Hiver de Takaoka est une Cour provinciale (Empire d'Émeraude pour la 4e éd, p.89). Son faste et ses activités sont proportionnelles à sa taille modeste. Pour donner une échelle, une Cour provinciale constitue la plus petite cour que l'on puisse trouver dans la structure politique de Rokugan, tout en étant suffisamment d'importance pour qu'un samouraï reçoive le titre honorifique de daimyo. Ce titre est comparativement très inférieur à ceux d'autres daimyos possédant des Cours plus importantes.

Au vu de la très petite échelle de Takaoka deux semaines paraissent suffisantes pour développer la Cour d'Hiver. Ce temps n'est pas chronométré dans le jeu. La Cour d'Hiver se tiendra dans le quartier noble. L'ancienne ambassade du Lion accueillera tous les invités.

La liste des invités

Naoki a eu la réponse à ses invitations. Tous ont répondu favorablement ! Les invités sont de Statut 3. Aucun n'est plus prestigieux qu'un autre et ne possède d'influence. Ce sont des samouraïs ayant un peu réussi dans la vie, faisant d'eux de parfaits candidats pour la Cour d'Hiver de Takaoka.

Les PJ ne seront pas défavorisés s'ils ont un Statut 1. Ils sont les protégés du daimyo, appartiennent à la Bénédiction Miya et sont peut-être Magistrats de Takaoka. C'est l'une des rares occasions où ce titre leur vaut un poids très important.

Pour mettre les PJ dans le bain de la Cour d'Hiver, Naoki leur demande s'ils connaissent tout ou partie des invités. Leur meilleure source de renseignement est Ikoma Tsukan, aux Archives Impériales. De par leur statut, les invités ont peut-être dû rédiger des rapports. Tsukan rédigera une note sur chacun d'entre eux à l'attention des PJ (voir Annexes).

- Crabe : Hida Oritamu (f), général des Crabe.
- Crabe : Yasuki Isanake (h).
- Dragon : Mirumoto Hato (h).
- Grue : Asahina Daruta (h).
- Licorne : Shinjo Atsunabe (f), général des Licorne.
- Licorne : Utaku Tsuneari (h).
- Lion : Matsu Namika (f), général des Lion.
- Mante : Kitsune Shusi (f).
- Phénix : Isawa Ajiko (f).
- Scorpion : Bayushi Nobuatsu (h).

Illu. Luca Clemente

Arrivée des invités

Takaoka est une ville éloignée de tout. Les invités n'arriveront donc pas le matin même du début de la Cour d'Hiver. Ils devraient arriver environ deux jours avant l'ouverture de la Cour. Ils peuvent ainsi présenter leurs hommages à Naoki, déballer leurs affaires et jauger la situation. Ce temps est laissé à votre appréciation.

Le scénario ne prévoit pas qu'un invité arrive en retard ou soit absent.

Concours artistique

Se détendre

Le côté raffiné d'un samouraï ne peut se démontrer sans un tournoi artistique. L'organisation est confiée à Yabu. Les épreuves et les temps de jeu de ce tournoi sont laissés à votre appréciation. L'idée est qu'entre deux actions pour mener à bien leur mission, les PJ puissent souffler en lançant des Jets autres que Courtisan, Étiquette, Sincérité et Enquête.

Parce que les PJ entretiennent une excellente relation avec Yoshino Naoki, ils peuvent lui demander d'inclure une (et une seule) épreuve artistique qui les satisfasse mieux qu'une autre (Vertu de la Courtoisie). Les PJ auront ainsi plus de facilité à remporter le tournoi. Ils peuvent aussi ne rien demander (Vertu de l'Honnêteté) pour ne pas être accusés de triche si quelqu'un venait à le découvrir.

Mais, après tout, les relations entre amis ne peuvent être taxées de triche. La Cour d'Hiver en est le plus bel exemple.

Vous trouverez :

- Une proposition de tournoi parcourant la Cour d'Hiver. Cette suggestion comprend les compétences artistiques les plus usitées. Le tournoi est disséminé à travers toute la ville de Takaoka.
- En Annexes une liste très complète des différentes formes d'art avec les Compétences associées.

Tous les invités participent au tournoi artistique. L'enjeu est d'obtenir ce que chacun est venu chercher (voir Compter les points de faveurs).



Règles

Tout samouraï est sensible à l'histoire et au prestige d'un lieu. Naoki a donc axé les points du tournoi en fonction de ces éléments.

Pour remporter chaque épreuve, il faut réussir le Jet de Compétence appropriée ND15. Les points de victoire accordés par épreuve et par Augmentation sur le Jet de Compétence reflètent la culture de Takaoka.

Yoshino Naoki met l'accent sur sa victoire à la Bataille des Petits puissants pour asseoir son autorité sur tous les invités des Clans Majeurs et sur l'aide précieuse de la Bénédiction Miya.

Tournoi artistique de Takaoka

Ordre des épreuves	Lieu des épreuves	Épreuve ND15	Jet de compétence pour l'épreuve	Points de victoire	Points de victoire supplémentaire par aug.
1	La plaine	Conte	Spectacle : Art du conteur, Art de la guerre / Intuition	20	+4
2	Le port	Haïku	Art : Poésie	20	+4
3	Forêt aux grenouilles	Ikebana	Artisanat : Ikebana	15	+3
4	Arbres fruitiers	Écriture	Calligraphie	10	+2
5	Théâtre	Comédie	Comédie	10	+2

Tournoi maison

Ordre des épreuves	Lieu des épreuves	Épreuve ND15	Jet de compétence pour l'épreuve	Points de victoire	Points de victoire supplémentaire par aug.
1				20	+4
2				20	+4
3				15	+3
4				10	+2
5				10	+2

Illu. Francisco Souza Aguirre







Partie 4 : Hiver

Déroulement de la Cour d'Hiver

Présentation de la ville

La Cour d'Hiver commence ! Elle s'étale sur plusieurs jours et traverse les lieux souhaités par Naoki. Le daimyo présente sa ville à ses invités, rappelle son histoire et suscite leur intérêt en vue d'obtenir leurs faveurs.

Munissez-vous de la carte de Takaoka (p.9) pour visualiser les lieux de cette Cour d'Hiver.

Les PNJ seigneuriaux apparaîtront progressivement et à des lieux précis. Leur arrivée suscitera intérêt et renouveau à cette Cour d'Hiver. Seul le petit Dôgen est exclu en raison de son jeune âge. Il est confié à Samui Takagi.

Aide au MJ

L'intérêt d'une Cour d'Hiver se situe dans les relations entre PNJ, les suggestions et les non-dits. Deux types de paragraphes sont proposés pour aider le MJ à donner du corps à la Cour d'Hiver.

- **Comportement de PNJ.** Décrit la réaction d'un ou de plusieurs PNJ en fonction de la situation.
- **Rumeurs de courtisans.** Les rumeurs alimentent une Cour d'Hiver. Les courtisans s'épient mutuellement et constamment. Dès qu'un sujet prête à polémique, un courtisan s'en empare pour s'élever sur le cadavre de l'autre.

L'otokodate des Esprits d'Acier

Les courtisans sont les maîtres de la parole. En bien ou en mal. À plusieurs reprises pendant cette Cour d'Hiver, la situation de l'otokodate des Esprits d'Acier refera surface. Tous les courtisans ont bien conscience qu'il s'agit de rônins.

Mais tous tourneront leurs phrases pour rappeler leur passé dans un des trois Clans Majeurs. Hypocritement, ces samouraïs sans maître seront, dans la conversation, toujours assimilés à leur ancien maître. L'objectif est de décrédibiliser les trois généraux pour accomplir sa propre mission (voir Compter les points en Annexes). La « réintégration » des rônins n'est pas clairement dite, pour justement, éviter toute faute d'étiquette. Les courtisans jouent sur les mots, les tournures de phrase et les interprétations des faits.

Au temple

Azuki croise la Cour d'Hiver

Naoki emmène ses invités au temple. Quand tous montent les marches, ils croisent le marchand Azuki. Celui-ci salue bien bas la Cour d'Hiver et poursuit son chemin. Il vient de déposer les 3 000 daisho dans l'immense salle.

Comportement de PNJ. Quand Azuki croise la Cour d'Hiver, la shugenja Kitsune se retourne instantanément vers Azuki. Elle vient de sentir les effluves magiques de Chikushudo, sans être pour l'instant capable d'en savoir plus. Sa sensation ne dure que quelques secondes, le temps de croiser Azuki.

Remise des daisho

Toute la Cour d'Hiver est réunie dans l'immense salle où sont posés les 3 000 daisho. Naoki s'adresse solennellement à Hida Oritamu, Shinjo Atsunabe et Matsu Namika. Il leur remet sobrement les daisho de leurs défunts soldats, en précisant le travail accompli par la Bénédiction Miya et la bibliothécaire Isawa Ichiko. Son discours est sans fioritures. Naoki n'a fait que son devoir.

Les moines se chargeront de remettre physiquement les daisho aux généraux quand ces derniers quitteront Takaoka à la fin de la Cour d'Hiver.

Comportements des PNJ. Le discours désintéressé de Naoki touche profondément tous les invités. Ces derniers mesurent à quel point le labeur a été pénible pour reconstituer les daisho. Ils se rendent compte de la noblesse de cœur de Naoki, des PJ et d'Isawa Ichiko. Leur regard change et ils commencent à apprécier cette Cour d'Hiver. Mirumoto Hato est le plus touché par le discours de Naoki, empreint du Bushido.

La Porte Ouest

Lettre de reconnaissance officielle

La Cour d'Hiver navigue par barques jusqu'à la Porte Ouest où attendent des carrioles tirées par des poneys rokugani.

Dans le poste de garde, l'épouse Atemi sert une petite collation. Naoki en profite pour attaquer les négociations. Il rappelle devant tous à Hida Oritamu et Matsu Namika les faveurs qu'elles n'ont toujours pas honorées (celles obtenues à Otosan Uchi lors du scénario #4). L'épouse Atemi informe également Shinjo Atsunabe que ses soldats vaincus ont enlevé sa fille ! Les autres invités s'indignent de tels comportements.

Les trois généraux s'attendaient à des représailles et savent qu'elles doivent faire profil bas (pour rappel, elles vivent cette Cour d'Hiver comme une punition). Elles acceptent toutes les trois de signer la même lettre de reconnaissance officielle et de paix avec Takaoka. Naoki est ravi.

Comportement de PNJ. Matsu Namika affiche un regard méprisant vis-à-vis de Naoki. Elle prépare un sale coup.

Annonce du concours artistique

Gardant le sourire Naoki annonce que la Cour d'Hiver comporte un concours artistique. Chacun est invité à participer et chacun est heureux de ce moment de détente. Naoki présente à tous les règles du concours.

La Cour d'Hiver monte à bord des carrioles et se dirige vers la plaine.

Comportement de PNJ. Sur le trajet, Asahina Daruta aperçoit au loin les arbres fruitiers. Il demande à Naoki si ce sont les pruniers desquels est extrait l'alcool de prunes de Takaoka. Naoki confirmera. Hida Oritamu est également sensible à la réponse de Naoki.

Rumeurs de courtisans. On parle de la présence des trois généraux. Comment ont-elles osé se présenter à cette splendide Cour d'Hiver après avoir été défaites ? On a bien vu qu'elles faisaient profil bas. On sait qu'elles ne seront pas une menace, quoique rien n'est moins sûr pour Namika.



Illu. Luca Clemente

La plaine / Le conte

Arrivé à la plaine Naoki déclare : *Voyez, c'est là que Takaoka défit les Clans du Crabe, de la Licorne et du Lion, et remporta la Bataille des Petits puissants.*

L'annonce jette le froid voulu par Naoki. Désormais, tous les invités considèrent ce daimyo comme un samouraï de première zone.

Naoki se garde bien de détailler de quelle manière il remporta la victoire. Il laisse croire que ses maigres troupes sont venues à bout de 3 000 guerriers issus des plus puissants Clans militarisés. Les trois perdantes gardent le silence. Elles ont précédemment signé la paix, ont effectivement perdu la bataille et comme on dit, l'histoire est écrite par les vainqueurs. C'est de bonne guerre.

Naoki en profite pour lancer la première épreuve du concours artistique : le conte.

Comportement de PNJ. Grâce à son conte, Matsu Namika jette le trouble dans les esprits. Elle rappelle à raison que 100 hommes sous-armés ne peuvent venir à bout de 3 000 combattants déterminés.

Le MJ doit faire en sorte que l'attitude et les répliques de Matsu Namika la fassent progressivement apparaître comme la méchante inatteignable et à la puissance limitée (retranscrit par le -3 dans le tableau des points de faveurs).

Naoki prend peur

Naoki a pris peur avec le conte de Matsu Namika. Il a beau avoir signé la paix avec elle et les deux autres Clans Majeurs, il n'est plus tranquille. Il a bien vu que les autres invités sont devenus dubitatifs sur les circonstances de sa victoire à la Bataille des Petits puissants.

Il connaît de réputation la puissance diplomatique du Lion à la Cour Impériale. Ce n'est pas pour rien qu'on surnomme le Clan du Lion la « Main Droite de l'Empereur ». D'une manière ou d'une autre, le traité de paix avec Matsu Namika peut se retourner contre lui si le Lion le décide. Dès lors, il lui faut plus d'appuis. La Grue est surnommée la « Main Gauche de l'Empereur » et le Scorpion la « Main Cachée de l'Empereur ». En jouant sur les inimitiés entre ces trois Clans, peut-être y a-t-il moyen d'obtenir la protection de la Grue ou du Scorpion ?

Mission des PJ : reconnaissance officielle de Takaoka

Seul, Yoshino Naoki n'arrivera pas à convaincre les autres invités de plaider en faveur de Takaoka. Il demande l'aide des PJ. Naoki veut plus qu'une simple lettre de trois généraux lambda des Clans Majeurs. Il veut pérenniser l'avenir de sa lignée et de Takaoka.

À partir de cet instant, le scénario bascule dans le vif du sujet : connaître les pensées de chacun pour s'attirer leurs faveurs. Les PJ devront donc être attentifs aux mimiques et aux remarques des PNJ. La Cour d'Hiver se transforme en une course aux faveurs, au même titre que le tournoi artistique se mesure en points. Pour motiver les PJ, informez-les des reconnaissances possibles grâce aux points de faveurs obtenus (voir Compter les points de faveurs).

Aidez-vous des paragraphes « Comportement de PNJ » et « Rumeurs de courtisans » pour transmettre les informations à vos PJ.

Le port / Le haïku

Le quartier du port est flambant neuf !

Des tonnelles sont montées sur les pontons avec vue sur le Lac de fer et les rizières givrées. Le vue est belle. Naoki et Atemi mettent en avant le travail de la Bénédiction Miya et de ses heimin.

Yoshino Kyoko rejoint la Cour d'Hiver. Elle est accompagnée par Yabu. Sa révérence est parfaite. Si les regards admiraient encore le paysage, ils se tournent dorénavant vers la jeune fille. La vue est belle.

Comportements des PNJ. Shinjo Atsunabe a apprécié que Naoki remercie publiquement le travail des heimin. Mirumoto Hato est complètement sous le charme de Kyoko. Nobuatsu n'apprécie pas du tout.

Après les présentations, Kyoko déclare ouverte la deuxième épreuve du concours : le haïku (poèmes).

Comportements des PNJ :

- Hato s'apprêtait à déclamer son haïku quand Nobuatsu, très poliment, lui coupe l'herbe sous le pied. Le haïku de Nobuatsu parle de la beauté hivernale et en substance, de son amour envers Kyoko. Hato a compris qu'il avait un sérieux concurrent. Il ne se démonte pas et déclare aussi en filigrane son amour pour Kyoko.
- La jeune fille et ses parents comprennent parfaitement les allusions des deux prétendants. Kyoko a davantage rougi à celui de Nobuatsu. Les parents affichent un visage impassible.
- Shinjo Atsunabe parle des terres à explorer et à entretenir. En substance, elle complimente Naoki pour sa gratitude à l'encontre des heimin.

Rumeurs de courtisans. On parle de la beauté de Kyoko, de son célibat et du fait qu'elle soit en âge de se marier. On a bien vu que Nobuatsu et Hato étaient sur le coup. On dit que Hato serait prêt à proposer comme dot, l'arrivée de trois cents heimin à Takaoka, contre cent pour Nobuatsu.

Illu. Francisco Souza Aguirre



La Forêt aux grenouilles / Ikebana

Le silence de la Forêt aux grenouilles est ponctué par le crissement de la neige aplatie sous les sandales des samouraïs. Les fraîches senteurs forestières ravissent les odorats et le décor naturel enchante les yeux. Des pommes de pin et des fleurs hivernales colorent de marron et de jaune la forêt blanche. La scierie est arrêtée et une salle a été spécialement aménagée pour correspondre au confort d'une Cour d'Hiver. La salle est chauffée et beaucoup de fleurs coupées sont étalées par type sur des tables.

Kyoko lance la troisième épreuve du concours : l'ikebana.

Comportement des PNJ. Kitsune Shusi et Isawa Ajiko semblent chercher quelque chose pendant la marche forestière. Elles sont fortement intriguées par une « présence ». Elles profitent de la pause à la scierie pour s'éloigner des autres afin d'aller méditer. Chacune de leur côté, elles ont la confirmation que des esprits animaux habitent cette forêt. Shusi perçoit même que la magie de Chikushudo se prolonge jusque dans la ville de Takaoka.

Quand les deux shugenja reviennent, Naoki leur demande si leur méditation fut agréable. Elles répondent : *tout à fait. Cette forêt abrite plus d'un type d'animal.*

Rumeurs de courtisans. On dit que les deux shugenja aimeraient bien étudier davantage les mystères de cette forêt. Mais il leur faudrait posséder une bâtisse à demeure. Au vu du statut des deux shugenja, seule une ambassade aux couleurs de leur Clan pourrait convenir.

Les arbres fruitiers / Écriture

Les troncs des arbres fruitiers sont alignés sur la terre givrée. Une ferme a été préparée pour accueillir la Cour d'Hiver. Naoki fait goûter à tous son alcool de prunes.

Comportement des PNJ. Asahina Daruta, Shinjo Atsunabe et Hida Oritamu sont conquis par les subtils parfums et couleurs de l'alcool de prunes de Takaoka. Hida Oritamu demande à Yasuki Isanake si l'Empereur a apprécié les denrées acheminées par son réseau de distribution. Isanake confirme et surenchérit en disant que dans quelques mois, l'Empereur goûtera à d'autres saveurs.

Rumeurs de courtisans. Quand on pense que Hida Oritamu est venue avec un bienfaiteur commercial spécialisé en alcool. Quelle honte ! Comme si Naoki allait proposer à une perdante la distribution de son alcool alors qu'il bénéficie de la présence du très sérieux Asahina Daruta. À la place de Naoki, il vaudrait mieux servir directement les ambassades des Clans Majeurs plutôt que d'offrir à l'Empereur un alcool terni par le prestige des intermédiaires ! Sans compter que Shinjo Atsunabe à l'outrecuidance de vouloir également négocier l'exclusivité du marché de l'alcool de prunes de Takaoka. J'espère qu'elle n'est pas sérieuse et qu'il s'agit d'une blague de mauvais goût. On ne peut pas oublier que c'est par des samouraïs Licorne que la fille respectable de Yoshino Naoki a été enlevée ! Vraiment, dans quel monde vit-on ? Il n'y a plus aucun amour-propre !

Kyoko lance la quatrième épreuve : l'écriture.



Illu. Chantalle Grummet

L'île aux plaisirs / Comédie

Un soir, Naoki invite tous ses invités à assister à une représentation théâtrale de kabuki. Les deux représentants du Crabe sont contents car il est de notoriété publique que les membres du Crabe détestent le noh. Naoki prend soin de ses invités.

La représentation a lieu au théâtre de Takaoka, sur l'île des plaisirs. Elle met en scène l'histoire de l'Empire, initialement petit pour devenir flamboyant à l'époque actuelle. Si le sujet manque d'originalité, il est traité correctement et avec professionnalisme. Les participants de la Cour d'Hiver retiennent quelques touches d'humour véhiculées par la pièce. Ils ont passé une soirée correcte, sans plus. Aux yeux de Naoki, c'est déjà bien qu'ils ne se soient pas sentis insultés.

Les « Comportement des PNJ » et les « Rumeurs de courtisans » sont laissés à votre appréciation. Si les PJ veulent tenter une ultime action ou identifier un ultime désir des invités, c'est le moment ou jamais.

À la fin de la représentation, Kyoko annonce la cinquième et dernière épreuve du concours : la comédie.

Bayushi Nobuatsu, rappel d'obligation

Takaoka a besoin de heimin. Bayushi Nobuatsu ne peut en amener qu'une centaine contre trois cents pour Mirumoto Hato. La différence fait réfléchir Naoki sur celui qui pourrait devenir son gendre.

Si les PJ ont contracté le Désavantage Obligation vis-à-vis de Bayushi Nobuatsu (scénario #3), l'intéressé ira voir en privé les PJ. Il leur expliquera que pour payer leur dette, ils devront convaincre Naoki de marier Kyoko avec lui et non avec Mirumoto Hato.

Au vu de l'excellente relation entre Naoki et les PJ, le daimyo consentira à leur requête. Il connaît mieux Nobuatsu que Hato et Nobuatsu est plus au fait des préoccupations de Takaoka que Hato.

Pour ne pas perdre d'honneur, les PJ ne devront pas dire à Naoki les raisons qui les ont poussées à se prononcer en faveur de Nobuatsu plutôt que Hato.

Duel Iaijusu ?

Cette scène n'a d'intérêt que si vous avez un PJ duelliste à votre table.

Les rumeurs, la compétition artistique et l'éloignement de toute vie aux alentours peuvent provoquer chez un PNJ de votre choix, le fait de prendre sa revanche sur un PJ. La provocation de ce PNJ entraînera un duel iaijutsu au premier sang.

Le PNJ ne sera aucun des 3 généraux ni un des ambassadeurs de Takaoka. Les premiers et Utaku Tsuneari font profil bas. Bayushi Nobuatsu a mieux à faire (voir précédemment).

Fin du concours artistique

La Cour d'Hiver touche à sa fin. Avant de la clore, Naoki annonce le vainqueur du tournoi artistique (voir Résultat du tournoi artistique). Celui-ci est félicité et obtient la transaction désirée avec Naoki. Appliquez ensuite les points positifs ou négatifs envers les PJ (voir Compter les points de faveurs).

Partie 5 : Fin de la partie

Compter les points de faveurs

Les points de faveurs sont répartis en fonction de l'influence des Clans des PNJ à la Cour Impériale. Les PNJ accordent aux PJ des points de faveurs positifs ou négatifs, si leur demande a été satisfaite ou non.

Quelques explications

Les Crabe et les Licorne sont connus pour leurs difficultés en politique. Ils n'accordent qu'un point de faveur si leur demande est acceptée par Naoki. Comme ils doivent faire profil bas et ont peu de pouvoir de négociation, s'attirer leur colère n'occasionne aucun malus aux PJ.

À l'inverse, les Clans de la Grue, du Lion et du Scorpion sont les plus avancés en politique. D'emblée, le Lion est en colère contre les PJ. Sa puissance leur vaudra 3 points négatifs. Si la Grue obtient l'alcool de prunes, elle fait appel à sa puissance politique et donnera 3 points à Takaoka. Le Scorpion n'accordera que 2 points si Nobuatsu obtient la main de Yoshino Kyoko.

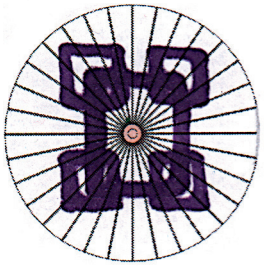
Mais sa piqûre est douloureuse si Nobuatsu n'obtient pas gain de cause. Takaoka subira 4 points de faveurs négatifs. De même avec la Grue, si le Clan ne récupère pas le marché de l'alcool de prunes, Takaoka obtiendra 2 points de faveurs négatifs.

Le Phénix est pour la paix. Les PJ ne craignent donc rien en lui refusant l'ambassade.

En revanche, la Mante est combative et agressive. Elle usera de sa légère influence politique pour imposer un point de faveur négatif à Takaoka. Si elle obtient gain de cause, sa puissance politique est hélas trop faible pour donner un avantage aux PJ.

La force de persuasion du Dragon ressemble beaucoup à celle de la Mante, excepté qu'étant un Clan Majeur des premiers temps, il a plus de poids.

Enfin, il est possible d'annuler la colère de Mirumoto Hato ou l'indifférence de Shinjo Atsunabe, tout en obtenant de grandes faveurs de leur part (voir « Spécial »).



Illu. Luca Clemente

Spécial

- **Spécial Dragon.** Mirumoto Hato a apprécié le fait que Naoki n'ait rien réclamé en retour des 3 000 daisho. Si les PJ lui rappellent l'humilité de Yoshino Naoki, Hato renoncera à Kyoko. À ses yeux, le Bushido ne fait pas bon mariage avec l'amour. Hato ne gagne rien et remercie chaleureusement les PJ de lui avoir rappelé la voie du Bushido. La faveur accordée par Hato sera alors égale à 2.

- **Spécial Licorne.** Yoshino Naoki a pris soin de ses heimin. Il a célébré avec eux deux Festivals (7-5-3 et Bon). Il leur a fait confiance au sujet de l'argent quand les heimin ont rendu la caisse de koku. Il n'en a tué aucun. Il leur a accordé de belles maisons neuves dans le flambant quartier du port. Il leur a donné du riz au lieu de céréales. Il a même promis que leur ancien quartier serait nettoyé et que les familles y habitant précédemment pourraient retourner dans leur maison initiale. Il a mis leur travail en avant sur le port. Si les PJ énoncent ces faits à Atsunabe, cette dernière renoncera à l'exclusivité de l'alcool de prunes. Atsunabe ne gagne rien et plaide en faveur de Naoki qui prend soin de ses vaillants paysans. La faveur accordée par Atsunabe sera alors égale à 2.

- **Spécial Duel iaijutsu et Concours artistique.** Les PJ doivent remporter le duel iaijutsu et le concours artistique pour obtenir les 9 points de faveurs maximum. En revanche, ils n'ont pas besoin de gagner ces épreuves pour que Yoshino Naoki devienne le Champion d'un nouveau Clan Mineur (voir ci-après).

Tableau des points de faveurs

Clan	Ambassadeur	Demande	Refuser la demande	Accorder la demande	Spécial
Crabe	Hida Oritamu	Alcool de prunes	0	1	
Grue	Asahina Daruta	Alcool de prunes	-2	3	
Dragon	Mirumoto Hato	Se marier avec Kyoko	-1	1	2
Licorne	Shinjo Atsunabe	Alcool de prunes	0	1	2
Lion	Matsu Namika	-		-3	
Mante	Kitsune Shusi	L'ambassade libre pour étudier la Forêt aux grenouilles	-1	0	
Phénix	Isawa Ajiko	L'ambassade libre pour étudier la Forêt aux grenouilles	0	2	
Scorpion	Bayushi Nobuatsu	Se marier avec Kyoko	-4	2	
Duel iaijutsu	+1 si le PJ gagne. -1 si le PJ perd.				
Concours artistique	+1 si le PJ gagne. 0 si le PJ perd. L'enjeu est moins important que pour un duel iaijutsu.				

RECONNAISSANCE DE TAKAOKA

NB DE FAVEURS	RECONNAISSANCE OBTENUE	RECONNAISSANCE ATTESTÉE PAR ?	STATUT
Négatif	-X en Honneur et en Gloire pour chaque PJ, où X est égal au score négatif obtenu.	-	-
0	Aucune	Les 3 généraux signent une même lettre de reconnaissance	-
1	Lettre de bienveillance	Un Magistrat de Clan pour chacun des 3 Clans	4
2	Lettre de bienveillance	Magistrat d'Émeraude	4,5
3	Lettre de bienveillance	Trésorier Impérial	7
4	Famille vassale d'une Famille Majeure	Daimyo de la Famille Majeure	7
5	Famille Majeure	Daimyo de la Famille Majeure	7
6	Clan Mineur	Chancelier Impérial	9
7	Clan Mineur	Miya Osami, daimyo de la Famille Miya	9,3
8	Clan Mineur	Impératrice	9,9
9	Clan Mineur	Empereur	10

Reconnaissance obtenue

Bousculer un peu l'ordre social

Plus les PJ obtiennent de points de faveurs, plus les Clans soutiendront Takaoka à la Cour Impériale. Rokugan est une société hermétique et conservatrice. Plus une chose bouleverse l'ordre social établi depuis mille ans, plus elle a besoin d'être attestée par un samouraï haut placé.

Le nombre de points de faveurs obtenu permet d'augmenter la reconnaissance officielle de Takaoka qui va de pair avec le Statut du samouraï l'accordant. Voir le tableau ci-dessus.

Takaoka : incluse dans le paysage rokugani ?

Dans les faits, l'éventuelle allégeance de Takaoka à une Famille ou que la ville devienne le fief d'un nouveau Clan Mineur ne changera rien au paysage social de Rokugan. Takaoka s'est toujours débrouillée seule, comme un Clan Mineur en réalité. Elle n'est donc un poids pour personne. Si elle est affiliée à une Famille, ses éventuels nouveaux maîtres seront même bien contents de compter sur cette ville responsable et autonome. Ils regretteront son isolement et subiront comme une corvée l'obligation de devoir s'y rendre au moins une fois par an pour les affaires.

Au final, la reconnaissance de Takaoka créera un peu de remous à la Cour sur le moment.

Mais la ville retombera bien vite dans l'oubli… jusqu'aux prochaines aventures de votre cru.

Des perspectives d'avenir

Vous êtes libre de moduler les détails des récompenses. Celles-ci posent beaucoup de questions dont les réponses devraient être laissées aux PJ. Ces réflexions peuvent même constituer la base pour de nouvelles aventures qui auront lieu avant la rencontre avec le samouraï officialisant la reconnaissance de Takaoka.

Par exemple :

- **Famille.** À quelle famille vassale ou Majeure, Takaoka va-t-elle prêter allégeance ? Un petit fief mineur, paisible et autonome peut toujours servir les intérêts de n'importe qui.

- **Clan Mineur.** Quels seront l'emblème, la devise, les couleurs et la mission de ce Clan Mineur ? Généralement, un Clan Mineur est formé pour une mission bien spécifique. Celle-ci pourrait tout simplement être de continuer à administrer la région entourant Takaoka au nom de l'Empereur. Le samouraï haut placé ayant officialisé la reconnaissance de Takaoka peut être touché par la reconstitution des 3 000 daisho. Il considère ce geste comme héroïque. Déterminera-t-il une direction pour le nouveau Clan Mineur de Takaoka ? Selon les conventions sociales, la nouvelle famille prend pour nom le prénom du fondateur de Clan Mineur. La Famille Naoki sera-t-elle plus spirituelle que la Famille Yoshino ? La Famille Yoshino deviendra-t-elle une famille vassale de la Famille Naoki ? Ou sera-t-elle absorbée dans la Famille Naoki pour renforcer les effectifs de celle-ci ?

Récompenses

POINTS D'EXPÉRIENCE	GAIN
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Finir le chantier du port	+1 PE
Utiliser les relations et les désirs des PNJ	+1 PE
Obtenir au moins 4 points de faveurs	+1 PE

VERTUS ET ÉVÉNEMENTS	GLOIRE	HONNEUR
Remporter le concours artistique	+	
Remporter le duel iaijutsu	+	+
Perdre le duel iaijutsu	-	-
Obtenir entre 4 ou 5 points de faveurs	0,1	0,1
Obtenir entre 6 ou 7 points de faveurs	0,3	0,3
Obtenir entre 8 ou 9 points de faveurs	0,5	0,5

FAVEURS ET RANCŒURS

Samouraï haut placé. Takaoka est-elle reconnue ou non ? (voir le tableau Reconnaissance obtenue, p.183).

Toute la population de Takaoka. Même si les PJ ne réussissent pas à faire reconnaître Takaoka, toute la population de Takaoka sait ce que les PJ ont accompli pour eux, ne serait-ce que la reconstruction du port. Les PJ seront toujours les bienvenus à Takaoka. Cette ville est leur alliée.

PARTIE 6 : ANNEXES

Chronologie

Le scénario #6 clôt la narration de Premières Missions. L'essentiel se passe pendant la Cour d'Hiver.

09/09/N : Début du scénario #6.

01/04/N+1 : Fin du scénario #6. Une nouvelle Bénédiction Miya est formée.

La reconnaissance écartée

Comme Premières Missions s'adresse à des joueurs débutants, je n'ai pas mis d'échelon de reconnaissance pour que Takaoka intègre un Clan Mineur déjà formé.

Je suis parti du principe qu'un Clan Mineur a déjà peu de ressources pour s'occuper de lui-même. Gérer une ville hors de sa province natale m'apparaît être voué à l'échec, malgré l'autonomie de Takaoka. Même les Clans Mineurs du Lièvre, de la Mante ou de la Tortue (les trois qui à mon sens sont les plus stables) sont trop localisés et ancrés dans leurs missions spécifiques pour accueillir la population de Takaoka.

Néanmoins, si tel est le cas dans votre campagne, quelle serait la place de Takaoka dans le Clan Mineur ? La population deviendra-elle une famille vassale d'une des familles majeures existantes ou accédera-t-elle au statut de Famille Majeure au sein de son Clan d'accueil ?



Illu. Luca Clemente

Duelliste générique

Ce duelliste est volontairement limité aux rudiments du duel iaijutsu. Il n'est en rien un professionnel. Il est là pour tester le système de duel et apporter un duel équilibré à votre PJ. De toute façon, même si le PJ perd, il ne perdra pas beaucoup d'Honneur. L'enjeu du duel est très mineur.

Adaptez l'École, les compétences, la personnalité et l'apparence en fonction des besoins.

Rang 1

Honneur : 5,0 **Statut : 1** **Gloire : 1** **Infamie : 0**

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 un 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
- Connaissance : Bushido 2
- Défense 1
- Enquête 1
- Étiquette 2
- Iaijutsu (Concentration) 1
- Kenjutsu (Katana) 3

Avantage : Rétablissement rapide
Désavantages : Idéaliste et Obtus.

Équipement duelliste : armure légère, vêtements de cours, daisho, arc, nécessaire de voyage et 5 koku.

Courtisan générique

Ce courtisan est volontairement limité aux usages d'une Cour de faible importance. De force similaire à un PJ courtisan débutant, il offre une opposition équilibrée. Sa faiblesse est qu'il ne peut s'empêcher de répéter les rumeurs, en faisant croire qu'il met son interlocuteur dans la confidence (Désavantage : cancanier).

Dans la présente aventure, ce profil convient très bien aux courtisans PNJ qui ne sont pas les trois généraux. Pour ces derniers, enlevez-leur 1 à 2 points dans chaque compétence pour refléter leur moral au plus bas à cause de leur disgrâce.

Adaptez l'École, les compétences, la personnalité et l'apparence en fonction des besoins.

Rang 1

Honneur : 5,0 **Statut : 1** **Gloire : 1** **Infamie : 0**

Air 3 **Terre 2** **Feu 3** **Eau 2** **Vide 2**

Initiative : 4g3.

Attaque :

- Katana 3g3 (pas de maîtrise). Dégâts 6g2.

ND d'armure : 20
Blessures : 0-14 (+0) ; 15-18 (+2) ; 19-22 (+7) ; 23-26 (+12) ; 27-30 (+17. Actions de mouvement sont un cran plus dures) ; 31-34 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

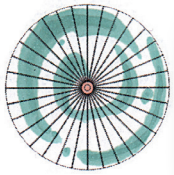
- Art (poesie) 2
- Calligraphie 2
- Connaissance (son Clan) 2
- Courtisan 3
- Enquete 1
- Etiquette 3
- Sincérite 3

Avantage : -
Désavantages : cancanier

Équipement courtisan : vêtements de cours x5, daisho, nécessaire de calligraphie, nécessaire de maquillage et 10 koku.

Trucs et astuces de base

- Ne pas porter de katana si je ne suis pas un duelliste iaijutsu.
- Des annotations à l'intérieur de mon éventail peuvent m'aider sur certains sujets.
- Môn à gauche, là où va mon cœur. Môn à droite, là où va ma détermination.
- Un cadeau utile est une insulte, et inversement.
- Adresser un mot aimable à chacun. Réserver une parole agressive à chacun.



Hôtes et invités

L'hôte a le pouvoir de refuser tel ou tel samouraï. Mais un invité n'est pas forcément apprécié. Il peut également être la victime de la Cour.

Le point clef

Tout est code et source d'informations.



Insultes

L'insulte répond à des codes bien précis. Elle doit être dite dans un langage courtois, ce qui n'empêche en rien mesquineries et bassesses. Elle cible toujours un ou plusieurs samouraïs, jamais le Clan, la Famille ou les ancêtres. Dans de tels cas, les souffre-douleur pourraient se réfugier derrière la force de la tradition, ce qui invaliderait l'insulte. Pire encore, si l'attaquant ne respectait pas le conservatisme de Rokugan, il légitimerait une contre-attaque de ses victimes. Une insulte se base toujours sur une part de vérité choisie. C'est la manière dont cette dernière est présentée qui humilie l'intéressé(e).

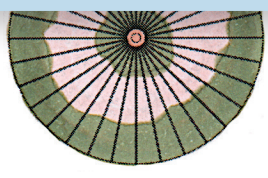
- **Crabe.** Quand je vois [Nom du samouraï], il me fait étrangement penser à un mollusque.
- **Dragon.** Le déguisement de [Nom du samouraï] en lézard est parfait.
- **Familles Impériales.** [Nom du samouraï] est né sous une bonne étoile. Il brille d'ignorance.
- **Grue.** [Nom du samouraï] est un très grand artiste. Il imite à la perfection les piaillements d'une poule quand il parle.
- **Licorne.** Est-il vrai que [Nom du samouraï] est aussi puant que son cheval ?
- **Lion.** J'ai assisté à une manœuvre militaire de [Nom du samouraï]. Je ne savais pas qu'il animait une troupe de danseurs.
- **Mante.** [Nom du samouraï] a du mal à accepter le Bushido. Sûrement parce que les pirates possèdent déjà leur propre code.
- **Ordre de Shinsei.** [Nom du moine] médite pour notre âme. Qu'il s'occupe déjà d'en avoir une !
- **Phénix.** Les kamis sont pédagogues avec [Nom du samouraï]. Jamais ils n'oseraient lui demander quoi que ce soit.
- **Rônins.** Tenez, voici un koku. (Pour rappel, l'argent est mal vu à Rokugan. Plus un samouraï s'en détache, plus sa vie est conforme à ce qu'on attend de lui).
- **Scorpion.** Je n'accepterai pas qu'on dise que [Nom du samouraï] est un assassin ! Tout le monde sait qu'il n'est qu'un simple voleur.

Débats

En fonction de la Cour et des invités, un même sujet peut devenir source de dispute ou de cordialité. Chaque sujet est aussi source d'informations sur les enjeux de la Cour. La manière dont il est abordé présente le point de vue de l'hôte.

Les sujets notés d'un astérisque ne sont pas pour des joueurs débutants. Ils sont mentionnés pour montrer l'étendue des possibilités de L5A.

- **Amour.** Les enfants du daimyo sont en âge de se marier. Quels sont donc les prétendants déjà choisis par le couple seigneurial ? Et qui sont leurs rivaux ?
- **Art.** Quel est le message caché derrière ce festival d'art ?
- **Bushido.** Telle(s) vertu(s) a/ont été mise(s) en avant. Quelle est celle qui a été oubliée ou volontairement mise de côté ? Est-ce une insulte cachée ?
- **Cadeau.** Il est intéressant de constater qu'un cadeau de moindre envergure a complètement satisfait son destinataire. Contre toute attente, le donateur dudit cadeau était le mieux renseigné.
- **Gaïjins*.** Les monstres dont parlent les villages littoraux seraient-ils en réalité des humains ?
- **Gempukku.** Les gempukku de cette année furent presque donnés. Pourquoi donc le niveau d'enseignement baisse-t-il à ce point ?
- **Guerre.** Les troupes s'entraînent durement. N'est-ce que pour honorer Bishamon, la Fortune Majeure de la Force ?
- **Inkyo.** La fresque murale dans le hall d'entrée présente un daimyo vieillissant. Le daimyo actuel voudrait-il prendre sa retraite ?
- **Kolat*.** Un athée se cache parmi les invités. Qui est donc cet hérétique de la Roue Karmique ?
- **Mort.** L'héritier de la famille est trop jeune pour prendre la relève de son père. À qui va profiter la régence ?
- **Naissance.** L'époux n'apprécie guère son nouveau-né et reste distant avec sa femme. D'où vient cet enfant ?
- **Outremonde*.** Les gobelins sont inactifs. Préparons-nous à la guerre !
- **Rokugan.** Il ne faut pas oublier que la beauté de l'Empire cache la misère des couches sociales inférieures.
- **Rumeurs.** Tel Clan s'est allié à tel autre. Pourtant les deux Champions se haïssent depuis que le premier a épousé la promise de l'autre. Bizarre, non ?
- **Seppuku.** Certes, ce samouraï a racheté sa faute. Mais qu'en est-il du reste de sa famille ?
- **Tao de Shinsei.** Commentez : tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se brise.
- **Tournoi de [nom du tournoi].** Cette année, le tournoi a lieu à cette Cour. L'invité de marque est satisfait contrairement à ses alliés. Une dissension aurait-elle lieu au sein d'un même groupe ?



L'étiquette d'une arme

Porter le daisho est un minimum pour un bushi. Bien que de nombreuses écoles de bushi n'ont pas la patience ou la tradition pour enseigner les simagrées de l'étiquette, certaines grandes lignes sont néanmoins transmises aux élèves.

Quand un bushi s'assoit, la manière dont il dispose ses lames à côté de lui en dit long sur ses intentions.

- **A droite.** Attitude agressive. Les lames sont proches du bras armé. En un geste, un bushi peut s'en emparer.
- **A gauche.** Attitude pacifique. Les lames sont proches de son cœur, à l'opposé du bras armé. Le bushi peut également exprimer par cette position qu'il est attaché aux traditions liées à sa personne, ce qui peut être vu comme une agression de la part de ses interlocuteurs.
- **Le tranchant des lames est vers soi.** Attitude pacifique. Le bushi peut également dire qu'il a commis une faute et le tranchant vers lui est sa punition.
- **Le tranchant des lames est à l'extérieur.** Attitude agressive. L'orientation du tranchant peut également désigner le traître parmi les PNJ autour du bushi.
- **La pointe est vers l'interlocuteur.** Attitude agressive.
- **La pointe est vers soi.** Attitude pacifique.

Notes :

- **L'orientation** de la pointe peut également désigner un PNJ en particulier (traître, allié, méfiance, etc.) autour du bushi.
- **Confier ses lames au hatamoto (conseiller du daimyo).** Situation très courante dès lors que l'intéressé est de haut statut. Les lames sont sous la responsabilité du daimyo qui les rendra à l'intéressé après son entretien. Dans un cas extrême (ex. : une Cour d'Hiver), le port du wakizashi peut même être refusé.
- En jouant avec les variations ci-dessus, le bushi délivre silencieusement des messages grâce à l'étiquette.

Armes secondaires

La katana est de loin l'arme principale la plus répandue et enseignée dans les dojos martiaux de Rokugan. L'arc est l'arme secondaire la plus utilisée quand elle ne devient pas la principale avec le Clan de la Guêpe. D'autres traditions spécifiques aux Clans apportent leur touche de singularité dans l'éventail des armes secondaires.

* : option avancée.

- **Crabe.** Tetsubo, dai-tsuchi, couteaux.
- **Dragon.** Wakizashi en combinaison avec le katana (technique Niten), mains nues.
- **Familles Impériales.** Rien de spécifique.
- **Grue.** Lance avec la Famille vassale Tsume *.
- **Licorne.** Cimeterre, ono (grande hache).
- **Lion.** Eventails de guerre avec la Famille Ikoma *. Lance avec la Famille Matsu
- **Mante.** Kama, couteaux, outils de paysans.
- **Ordre de Shinsei.** A la place du daisho, mains nues ou bâtons.
- **Phénix.** Naginata.
- **Rônins.** En fonction de leur confrérie, les armes grandement. Mais un rônin va au plus pragmatisme sans s'embêter avec les traditions.
- **Scorpion.** Certaines rumeurs parlent de poison et de poudre gaïjin.

La plaie des compétences sociales

Quand on voit un bushi, le préjugé social veut qu'il sache se battre en duel iaijutsu.

Mais en réalité, en 4e éd., seules les Écoles de Bushi Kakita, bushi Mirumoto et bushi Bayushi forment au duel. Pour les autres Écoles, il faut utiliser la compétence libre pour prendre Iaijutsu ou s'orienter vers les Voies Alternatives.

En effet, si un bushi répond qu'il n'a pas été formé au duel iaijutsu (ce qui est vrai pour 75% des écoles de bushi), il apparaîtra comme un faible. Pour Rokugan, il est impensable qu'un bushi arborant un katana ne sache pas se battre en duel iaijutsu, forme ultime de justice. Pire même, le sensei d'un tel bushi rejettera la faute sur cet élève, à cause du carcan social, alors que lui-même est incapable de se battre en duel étant donné qu'il n'enseigne pas ce type de Techniques. L'hypocrisie est aussi chez les bushi, pas que chez les courtisans…

De même, on attend d'un bushi qu'il soit civilisé, c'est-à-dire qu'il fasse montre d'éducation. Survivre à une Cour d'Hiver est une véritable plaie quand on interprète un bushi martial sans compétences sociales. Dès lors, pour ne pas paraître un rustre boucher avec un rasoir effilé d'un mètre de long (katana), il convient de mettre des points dans les compétences suivantes (4e éd.) :

- Art (au moins une au choix)
- Courtisan
- Etiquette
- Sincérité

Avec en plus la Compétence Iaijutsu, un PJ bushi a donc bien du mal à être sur tous les fronts. Les Points d'Expérience dépensés sont d'autant plus précis. Certains analysent cette situation comme la quête du perfectionnement, d'autres comme la soumission à une pression sociale qui empêche la transmission des traditions, quand bien même ces dernières font fi des aspects sociaux.

Résultat du tournoi artistique

CLASSEMENT FINAL	TOTAL
Grue : Asahina Daruta	76
Scorpion : Bayushi Nobuatsu	75
Dragon : Mirumoto Hato	48
Mante : Kitsune Shusi	46
Licorne : Shinjo Atsunabe, général des Licorne	44
Phénix : Isawa Ajiko	43
Licorne : Utaku Tsuneari	35
Lion : Matsu Namika, général des Lion	28
Crabe : Hida Oritamu, général des Crabe	20
Crabe : Yasuki Isanake	20

1 - CONTE	
Lion : Matsu Namika, général des Lion	28
Licorne : Shinjo Atsunabe, général des Licorne	24
Dragon : Mirumoto Hato	20
Crabe : Hida Oritamu, général des Crabe	20
Grue : Asahina Daruta	20
Licorne : Utaku Tsuneari	20
Scorpion : Bayushi Nobuatsu	0
Phénix : Isawa Ajiko	0
Crabe : Yasuki Isanake	0
Mante : Kitsune Shusi	0

2 - HAÏKU	
Scorpion : Bayushi Nobuatsu	32
Grue : Asahina Daruta	28
Dragon : Mirumoto Hato	28
Licorne : Shinjo Atsunabe, général des Licorne	20
Mante : Kitsune Shusi	0
Crabe : Yasuki Isanake	0
Phénix : Isawa Ajiko	0
Licorne : Utaku Tsuneari	0
Crabe : Hida Oritamu, général des Crabe	0
Lion : Matsu Namika, général des Lion	0

3 - IKEBANA	
Mante : Kitsune Shusi	24
Phénix : Isawa Ajiko	21
Grue : Asahina Daruta	18
Scorpion : Bayushi Nobuatsu	15
Licorne : Utaku Tsuneari	15
Crabe : Yasuki Isanake	0
Dragon : Mirumoto Hato	0
Lion : Matsu Namika, général des Lion	0
Crabe : Hida Oritamu, général des Crabe	0
Licorne : Shinjo Atsunabe, général des Licorne	0

4 - ÉCRITURE	
Scorpion : Bayushi Nobuatsu	14
Phénix : Isawa Ajiko	12
Mante : Kitsune Shusi	12
Crabe : Yasuki Isanake	10
Grue : Asahina Daruta	10
Licorne : Utaku Tsuneari	0
Dragon : Mirumoto Hato	0
Lion : Matsu Namika, général des Lion	0
Crabe : Hida Oritamu, général des Crabe	0
Licorne : Shinjo Atsunabe, général des Licorne	0

5 - COMÉDIE	
Scorpion : Bayushi Nobuatsu	14
Mante : Kitsune Shusi	10
Crabe : Yasuki Isanake	10
Phénix : Isawa Ajiko	10
Dragon : Mirumoto Hato	0
Lion : Matsu Namika, général des Lion	0
Licorne : Utaku Tsuneari	0
Grue : Asahina Daruta	0
Crabe : Hida Oritamu, général des Crabe	0
Licorne : Shinjo Atsunabe, général des Licorne	0

Illu. Francisco Souza Aguirre

Les règles de l'art

Le concours artistique est l'occasion pour les PJ de prouver que leur samouraï est un être sensible et artistique. Les références des livres ci-dessous sont celles de la 4e édition.

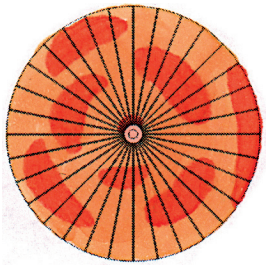
LIVRE	DOMAINE D'ART	COMPÉTENCES ASSOCIÉES
Empire d'Émeraude	Art du conteur	Spectacle (Art du conteur), Spectacle (Éloquence). En mon sens, ces deux compétences sont redondantes et vous devriez incorporer Spectacle (Éloquence) dans la première.
Empire d'Émeraude	Cérémonie du thé	Cérémonie du thé
Empire d'Émeraude	Danse	Art (Danse)
Empire d'Émeraude	Écriture	Calligraphie, Connaissance (Histoire, Géographie ou du lieu décrit, peut aussi vous aider)
Ldb, p 143.	Forge noble	Artisanat (Arc), Artisanat (Arme), Artisanat (Armure)
Empire d'Émeraude	Ikebana	Art (Ikebana) L'ikebana est l'art de l'agencement floral.
Empire d'Émeraude	Jardinage	Art (Jardinage), Art (Bonsaï)
Book of Air, p.115	Musique	Spectacle (Instruments à cordes), Spectacle (Chant), Spectacle (Instruments à vent), Spectacle (Instruments à percussion). Chaque instrument devient une capacité de maîtrise.
Ldb, p.135	Origami	Art (Origami) L'origami est l'art du papier plié.
Empire d'Émeraude	Peinture	Art (Peinture)
Empire d'Émeraude	Poésie	Art (Poésie)
Empire d'Émeraude	Sculpture	Art (Sculpture)
Empire d'Émeraude	Tatouage	Art (Tatouage)
Empire d'Émeraude	Théâtre	Comédie, Spectacle (Marionnettes)
Ldb, p.135	Variable	Contrefaçon

Réponse d'Ikoma Tsukan : Les invités

Imprimez la prochaine double page. Découpez ensuite les vignettes correspondant à l'investissement en points de faveur des PJ. **Chaque vignette vaut 2 points de Dévouement d'Ikoma Tsukan.** Les PJ peuvent cumuler leurs points entre eux.

Note : plus vous aurez de joueurs à la table, plus ils auront de points de faveurs. Ils pourront plus facilement avoir accès à toutes les informations. Pour ne pas pénaliser les tables avec peu de joueurs, servez-vous des autres aspects des règles pour transmettre les informations manquantes à vos PJ. Ex. : Techniques d'École (Enquêteur Kitsuki, Courtisan Bayushi), des Jets en Courtisan (Manipulation), mettre à 1 point au lieu de 2 le coût par vignette.

Les PJ font une erreur s'ils investissent leurs points sur Bayushi Nobuatsu et Utaku Tsuneari. D'un côté, ils côtoient ces PNJ au quotidien depuis plusieurs mois. Ils devraient donc avoir quelques informations clefs les concernant (laissées à votre appréciation). D'un autre côté, il est dit à la fin du scénario #2 (Rencontre avec les trois ambassadeurs) que ces deux PNJ ont été mutés comme ambassadeurs à Takaoka. La vie tranquille et modeste dans cette petite bourgade ne leur a jamais offert l'occasion d'écrire un rapport officiel. Les Archives Impériales ne contiennent ni rapport ni biographie à leur nom. Ikoma Tsukan ne peut renseigner les PJ. L'investissement sera perdu.



Dragon : Mirumoto Hato

Mirumoto Hato a été formé à l'École de Bushi Mirumoto. Fils aîné d'un daimyo influent, il a bénéficié d'un enseignement de qualité dans l'art du Niten. Sitôt après avoir remporté son gempukku, il se retrouva mêlé à une affaire opposant un Duelliste Kakita et un Courtisan Ide. Hato défendit l'honneur du Courtisan Ide et remporta le duel iaijutsu contre le Duelliste Kakita. Cette victoire lui valut un poste d'assistant de professeur dans un dojo Dragon.

Le travail d'Hato est ingrat. Il doit s'occuper de toutes les tâches rébarbatives, volontairement délaissées par le professeur. Hato s'en est plaint. Il a rappelé au professeur que le Bushido devait passer avant ses émotions. Le professeur joua sur les mots et détourna l'objection. Il répondit à Hato que si ce dernier était vraiment en phase avec le Bushido, il nourrirait des pensées agréables envers son supérieur. Le supérieur envoya Hato à la Cour d'Hiver de Takaoka pour qu'il « médite » sur cette leçon.

Crabe : Yasuki Isanake

Yasuki Isanake a été formé à l'École de Courtisan Yasuki. Il a grandi à Sunda Mizu Mura, capitale des Yasuki et ville la plus importante du Clan du Crabe. Isanake a profité de la législation très souple de Sunda Mizu Mura pour faire fortune. C'est un « bienfaiteur commercial » (marchand) spécialisé dans les denrées recherchées (thé, soie, alcools fins et papier).

Il a étendu son réseau de distribution jusqu'à Otosan Uchi où il y possède des entrepôts. Ce point de stockage lui permet de satisfaire les besoins de riches familles et de la Cour Impériale. Il a récemment investi dans de nouveaux bateaux achetés au Clan de la Mante. A priori, il devrait se rendre l'année suivante à la Cour d'Hiver de Yoritomo Tisaru. Tisaru est le daimyo de la Cité de la Foudre, deuxième ville la plus puissante du Clan de la Mante.

Yasuki Isanake sera accompagné de son amie, Hida Oritamu, la générale Crabe à la Bataille des Petits puissants.

Grue : Asahina Daruta

Asahina Daruta a été formé à l'École des Shugenja Asahina. Ses professeurs ont toujours trouvé chez lui un esprit curieux et calculateur. Son aisance naturelle avec les mots a fait de lui un excellent négociateur diplomate auprès des kamis.

Il est monté à la capitale pour s'élever dans la société. Ayant une haute estime de lui-même, il ne conçoit pas sa vie sans luxe et mondanités. À force de mots bien placés, son activité de « bienfaiteur commercial » (marchand) l'a propulsé comme l'un des plus grands distributeurs de denrées de luxe d'Otosan Uchi. Certaines sont même servies à toutes les ambassades des Clans Majeurs ! Il est marié à une femme Asahina, fort belle. Tous deux partagent la même appétence pour la richesse. Daruta apprécie particulièrement les alcools rares et raffinés. Il a goûté une bouteille de rhum de la fabrique Chiranase et aimerait de nouveau s'en procurer pour son plaisir personnel. La fabrique Chiranase est à la Cité de la Foudre.

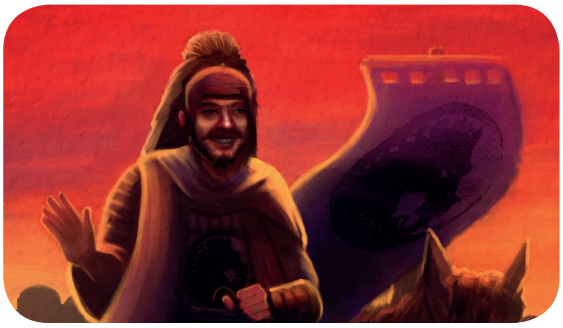
Crabe : Hida Oritamu

Hida Oritamu a été formée à l'École de Bushi Hida. Elle était en poste pendant trois ans à Sunda Mizu Mura. Elle faisait partie des forces de l'ordre et s'est rapidement imposée comme chef de sa patrouille. Ses bons états de service ont conduit à sa nomination sur le Mur.

Elle s'est distinguée par quelques faits d'armes remarquables grâce à son calme naturel. Avant d'être nommé général des armées Crabe à la Bataille des Petits puissants, Hida Oritamu gérait l'approvisionnement en riz entre Sunda Mizu Mura et le Mur. Pour la Cour d'Hiver à Takaoka, elle sera accompagnée de son ami, Yasuki Isanake, « bienfaiteur commercial » (marchand). Elle n'a aucun poids politique et est venue récupérer les daisho.

Licorne : Utaku Tsuneari

Je n'ai aucune information à son sujet.



Illu. Tiago Fernandes (en bas), Luca Clemente (en haut)



Licorne : Shinjo Atsunabe

Shinjo Atsunabe a été formée à l'École de Bushi Shinjo. Sa soif des grands espaces l'a toujours attirée près de la frontière extérieure des terres Licorne. Son aisance naturelle à nouer le contact, associée à de grands talents de cavalière, a fait d'elle une Shinjo honorable et respectée.

En charge d'un poste-frontière, elle filtrait avec vigilance les allées et venues dans Rokugan. Elle fut profondément malheureuse d'être nommée générale lors de la Bataille des Petits puissants car elle quitta l'horizon extérieur de Rokugan pour les terres intérieures. Sa tristesse intérieure explique peut-être pourquoi, elle perdit en juillet dernier. Elle n'a aucun poids politique et n'attend rien d'autre de la Cour d'Hiver de Takaoka que de récupérer les daisho.

Lion : Matsu Namika

Matsu Namika a été formée à l'École de Barde Ikoma. Âgée de trente ans, elle a tout de suite mis en pratique sa grande intelligence au service de la diplomatie. Son visage sec et peu souriant affiche d'entrée un caractère déterminé. Ce sont des qualités propres à remporter les conflits, domaine qu'elle apprécie particulièrement.

S'attaquer à plus puissant qu'elle ne lui a jamais fait peur. Elle a récemment ridiculisé un Magistrat d'Émeraude. Ce dernier était bien incapable de justifier les actes d'un de ses ancêtres et dut satisfaire aux exigences de Namika. Ce n'est là qu'une des nombreuses batailles politiques que remporta Namika. Comme le Magistrat défait possède plusieurs appuis, le daimyo de Namika a préféré l'envoyer à Takaoka, le temps que les remous s'aplanissent…

Phénix : Isawa Ajiko

Isawa Ajiko a été formée à l'École des Shugenja Isawa. Elle a remporté son gempukku et fut dans le milieu du tableau. Elle gérait les autorisations de passage entre les terres du Phénix et de la Grue. Tout se passait bien jusqu'à ce qu'éclate un violent orage. Les trombes d'eau détrempèrent le terrain. Les cheveaux furent emportés par le poids et la diligence se retrouvit au milieu de la rivière.

Pendant que l'eau montait dans la cabine, Ajiko sauva les cheveaux avant de sauver de la noyade le samouraï dans sa cabine.

De son point de vue, Ajiko a respecté l'harmonie avec la nature et les éléments. Tous les êtres vivants furent sauvés. Du point de vue du samouraï, l'ordre social n'a pas été respecté. Il usa de son influence pour punir Ajiko.

C'est ainsi que la shugenja se retrouve éloignée des terres de son Clan lors de cette Cour d'Hiver pour représenter le Phénix à Takaoka. Ses supérieurs n'attendent rien d'elle.

Mante : Kitsune Shusi

Kitsune Shusi a été formée à l'École des Shugenja Kitsune. Les Fortunes l'ont doté d'un caractère pétillant et curieux. Elle attache une grande importance à l'histoire de sa Famille. Elle fut un temps archiviste des relations diplomatiques de sa Famille. Puis, elle servit comme garde forestière de Kitsune Mori, tâche à laquelle elle s'adonne encore aujourd'hui. Ses supérieurs sont contents d'elle. « La forêt des amoureux de l'Empire », comme est parfois surnommée Kitsune Mori, possède des allées et des parterres fleuris grâce à l'entretien de Shusi.

La maîtrise de Shusi pour l'ikebana (art floral) lui vaut une excellente réputation. Elle cultive un jardin de fleurs où certains artistes y puisent l'inspiration. Quelques haïkus relatent même la vision de renards ou de ratons laveurs jouant avec des pétales de fleurs. Interrogée à ce sujet, Shuri a déclaré que *chaque artiste a sa propre vision sur le monde qui nous entoure.*

Scorpion : Bayushi Nobuatsu

Je n'ai aucune information à son sujet.



Illu. Meidelev (en bas), Luca Clemente (en haut)

#7 Intervalle

Prenez le temps de jouer ces deux scènes. Elles concluent Premières Missions et ouvrent vers de nouvelles aventures.

Déjà un an

Les PJ ont quitté Takaoka. Ils sont sur la route du retour pour Otosan Uchi. Un an vient déjà de s'écouler. Il est temps d'achever son service envers la Bénédiction Miya. Les PJ arrivent à Otosan Uchi.

À l'ambassade Miya, le vieux hatamoto Miya Hoyu est très heureux de retrouver les PJ. Après un an, ces derniers ont-ils retenu quelques enseignements sur le code de l'étiquette ou Hoyu doit-il encore les aider comme à leurs débuts ?

Les trois actions de la Bénédiction Miya se retrouvent à l'ambassade. Chacune échange sur son année et sur les difficultés rencontrées (au choix). Puis, Hoyu les invite dans la grande salle d'audience. Miya Osami va rendre son verdict sur les trois actions à mener par la Bénédiction Miya pour cette prochaine année. Au centre de la salle, une vingtaine de jeunes samouraïs adultes sont déjà assis en tailleur. Ils attendent nerveusement pour remercier celui qui leur fait l'honneur d'appartenir à la Bénédiction Miya. La relève est là.

Quand Miya Osami entre, le silence règne. Il s'adresse à Miya Sekincho. Qu'a-t-elle appris cette année ? Comment s'est déroulé son service ? Osami se tourne ensuite vers les PJ avec les mêmes questions. Laissez les PJ s'exprimer. Le ton est convivial avec Osami. Qu'ont retenu les PJ sur leur rôle et leur devoir de samouraïs ? A priori, Osami devrait être content des PJ.

Le daimyo poursuit le déroulé de la journée en énonçant les trois actions prises en charge par la Bénédiction Miya. Les samouraïs qui en bénéficient se confondent en remerciements devant la générosité du daimyo. Les autres sont amers. Osami continue en demandant individuellement à la vingtaine de samouraïs présents s'ils acceptent leur service annuel dans la Bénédiction Miya. Tous répondent favorablement. Leur voix contient un mélange de gratitude et de peur pour l'avenir. Ils se demandent s'ils seront à la hauteur.

L'audience est levée. Aussitôt, certains samouraïs amers portent réclamation auprès de Hoyu. Hoyu les comprend mais fait signe de la main qu'il ne peut plus rien pour eux. Le daimyo s'est prononcé.

La routine annuelle…

Les PJ gagnent l'Avantage Relation : Miya Sekincho (Influence, 2 points).

Illu. Luca Clemente

Esprit de Famille

Avant que les PJ ne quittent l'ambassade, Miya Sekincho les convoque dans une pièce. À l'intérieur, le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji leur sourit. Il se lève des coussins où il était assis pour les saluer. Une table basse supporte une théière fumante avec des petits gâteaux. Sekincho invite les PJ et Kaze Ji à s'asseoir.

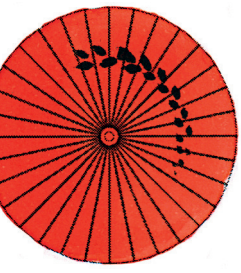
Dans le scénario #3, les PJ ont obtenu l'Avantage Relations : Kuni Kaze Ji (Influence, 4 points). Kuni Kaze Ji vient payer sa dette et présente sa demande aux PJ.

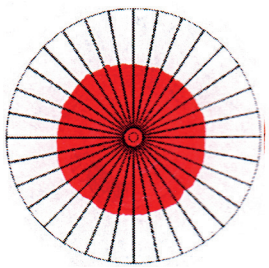
« Miya Sekincho-sama m'a beaucoup parlé de vous. Vous avez su triompher d'épreuves difficiles au cours de cette année. J'ai même pu vous voir à l'œuvre lors du Festival des 7-5-3 à Takaoka. Vous avez su renouer le dialogue avec les populations défavorisées. Vous avez rétabli le calme et m'avez aidé à emprisonner un mujina. Vous avez même été en contact avec la magie des esprits animaux. Votre profond attachement à la spiritualité de l'Empire d'Émeraude vous a poussé à reconstituer les 3 000 daisho de défunts soldats. Ce geste vous honore. J'y suis sensible. Rares sont les samouraïs qui accomplissent leur devoir avec autant de zèle. Les ancêtres vous en savent gré.

J'appartiens à la prestigieuse Magistrature de Jade, en charge des affaires spirituelles et surnaturelles de l'Empire d'Émeraude. Vous me semblez suffisamment mûrs pour comprendre que la Gloire, l'Honneur et le seppuku font partie d'un tout. Vous me semblez suffisamment réfléchis pour discerner l'équilibre des forces qui nous entourent. Enfin, vous êtes ceux dont j'ai besoin.

Si vous l'acceptez, sous ma responsabilité, vous parcourez Rokugan tout en apportant la paix des âmes. Vous irez à la rencontre de communautés diverses et découvrirez des endroits peu connus du commun des rokugani. Vous côtoierez progressivement les puissants de ce monde et approfondirez les liens qui les unissent ou les séparent. Normalement, ça devrait bien se passer.

Ça vous dirait un poste de yoriki de Jade ? »





Téléchargez gratuitement la suite des aventures de votre table :
https://www.voixrokugan.org/download/esprit-de-famille/



Esprit de Famille regroupe une dizaine d'aventures indépendantes et inédites. Deux de ces aventures ont été primées lors de concours de scénarios. Les joueurs commencent au Rang 2 et finissent après le Rang 3. Ils interprètent des samouraïs pendant le renouveau de la Magistrature de Jade.

Illu. Charlotte « Myss CC » Legay



PJ - MJ
Livre du Vide

Aides de jeu



Illu : Eren. Logo : Gwenaelle Soulard.

Aides de jeu

Saisons

Les mois des quatre saisons rokugani n'ont pas le même nom que ceux du monde réel. On peut même leur en attribuer deux pour chacun. Après le nom de notre monde réel, vous trouverez l'appellation courante en rokugani, puis sa dénomination à caractère spirituelle. Celle-ci est principalement utilisée lors de cérémonies, par des personnes croyantes, comme les shugenja ou les moines.

L'année rokugani commence le 01/04.

Printemps

- Mois d'avril / Lièvre / Dame Soleil, d'Amaterasu
- Mois de mai / Dragon / Seigneur Lune, d'Onnotangu
- Mois de juin / Serpent / Hantei

Eté

- Mois de juillet / Cheval / Akodo
- Mois d'août / Chèvre / Doji
- Mois de septembre / Singe / Shiba

Automne

- Mois d'octobre / Coq / Bayushi
- Mois de novembre / Chien / Shinjo

Hiver

- Mois de décembre / Sanglier / Hida
- Mois de janvier / Rat / Togashi
- Mois de février / Bœuf / Fu Leng
- Mois de mars / Tigre / Mois du 10e fils (Ryoshun)

Heures

Le samouraï se lève avec le soleil. Généralement, il prie ses ancêtres, adresse une prière choisie et ensuite prend son petit-déjeuner.

- 5 h (**lever du soleil**) : heure du Lièvre / heure de Dame Soleil
- 7 h : heure du Dragon / heure de Seigneur Lune
- 9 h : heure du Serpent / heure de Hanteï
- 11 h : heure du Cheval / heure de Akodo
- 13 h : heure de la Chèvre / heure de Doji
- 15 h : heure du Singe / heure de Shiba
- 17 h : heure du Coq / heure de Bayushi
- 19 h : heure du Chien / heure de Shinjo
- 21 h (**coucher du soleil**) : heure du Sanglier / heure de Hida
- 23 h : heure du Rat / heure de Togashi
- 1 h : heure du Bœuf / heure de Fu Leng
- 3 h : heure du Tigre / heure du 10e fils

Symbolique des éléments

Les éléments sont omniprésents dans L5A. On les voit surtout dans le titre du jeu, sur sa feuille de personnage et sur les listes de Sorts ou Kiho. Ils correspondent aussi à une façon de jouer et influent directement sur les dés à lancer.

Parfois au premier plan, parfois en toile de fond, ils représentent une part importante de l'ambiance. Un élément n'est pas qu'un concept dans L5A. Il s'agit d'un esprit, ayant sa propre personnalité et perception du monde. Pour interagir avec lui, mieux vaut connaître ses traits de caractères, tout comme avec les êtres humains. Des exemples vous sont donnés par Élément.

En terme de jeu, les shugenja, les moines, les Bushi Shiba et les Bushi Mirumoto sont les plus susceptibles de comprendre ces principes. Les autres Écoles de Bushi, les Courtisans, les Ninja, les Artistes et les rônins sont trop préoccupés des biens matériels pour s'intéresser aux sujets spirituels.

Air



L'Air est la présence invisible, omniprésente et insaisissable. Au repos, il est doux dans la brise et vif comme un courant d'air. En colère, il déchaîne les tempêtes et arrache les toitures les plus solides. Il est associé aux relations sociales, à la communication, à l'asphyxie, au climat et aux réflexes corporels.

Un esprit de l'Air voit le monde à travers les émotions et les sentiments. Il s'amuse avec des énigmes, des jeux de mots ou la comédie. Il apprécie les farces bon enfant et de courte durée. Il peut lui arriver de parler.

La parole d'un courtisan apaise les esprits ou violente les cœurs. Le sabre d'un bushi duelliste foudroie à la vitesse de l'éclair ou reste sans vie dans son fourreau. Les bénédictions d'un shugenja appellent un tourbillon déviant les flèches, enjolivent l'aura d'une personne ou libèrent des mauvaises pensées. L'esprit de l'Air trouve particulièrement amusant de cacher un shugenja. Ainsi, ce dernier s'enveloppe dans l'esprit de l'air, ce qui le rend invisible aux yeux des autres. La vivacité des gestes parcourent les membres du ninja. Comme ce dernier doit souvent tromper ses victimes, il est doté d'une bonne maîtrise du langage. Le rônin est comme le vent, libre et sans savoir où il va. Les moines créent des liens entre les castes. Les artistes parlent des œuvres et laissent venir à eux celle qui leur vaudra gloire et honneur.

Les armes de lancer ou d'hast peuvent être associées à l'élément de l'Air.

Eau



L'eau est changeante, modulable et vitale. Sans eau, pas de vie. Mais trop d'eau, la mort arrive par tsunami ou noyade. Elle est associée au changement, au voyage, à la guérison, la divination, l'art de la guerre, la perception, la noyade, la soif, la mer et la force physique.

Un esprit de l'Eau voit le monde à travers des images. Par exemples, il renvoie des reflets dans une mer d'huile, dévoile des formes dans des vagues ou révèle des symboles dans les vapeurs d'eau au pied d'une cascade.



Un courtisan change son discours, un coup blanc, un coup noir. Ce qui compte est d'arriver à ses fins. Un bushi préfère la lutte et le combat à mains nues que celui au katana. Un shugenja soigne, augmente la vitesse d'attaque ou de déplacement de ses alliés. Dès fois, un rônin se sent aimé du bas peuple avant d'être rejeté sur la rive de la colère ou de l'indifférence. Un ninja se déguise pour créer une diversion en attirant le regard. Un moine tournoie autour de son bâton pour asséner son adversaire dans un tourbillon de coups. Un artiste mélange outils et techniques pour refléter sa vision.

Les bâtons et les armes à chaînes peuvent être associés à l'élément de l'Eau.

Feu

Le Feu brûle de passion et éclaire sur les intentions cachées. Au repos, il est au sommet d'une bougie ou chaleureux pour faire pousser les récoltes. Il peut aussi s'avérer destructeur dans un incendie ou mortel par temps de canicule. Il est associé à la passion, à l'extravagance, à la destruction, à l'agilité physique, à la clairvoyance de l'esprit, à l'enseignement, à la fierté et à l'orgueil qui s'en suit.

Un esprit du Feu est avare de ses connaissances. Il voit le monde à travers la raison et enregistre les situations. Lui donner un parchemin précieux à brûler est une manière de l'honorer pour l'amadouer.

Un courtisan apprend par cœur des tirades ou des mots pour s'en servir lors de ses négociations. Un bushi frappe avec vigueur et précision. Un shugenja déchaîne les feux ou calme les tensions. Un rônin doit discerner en silence les dessous de son utilité pour ne pas tomber dans un piège. Un ninja a la lumière d'esprit de rester discret, en s'habillant de noir. Un moine étudie constamment le Tao de Shinsei. Il en tire sagesse et discernement. Un artiste trouve l'inspiration dans la chaleur de ses sentiments. Il veut questionner son public en l'éblouissant de clarté.

Les couteaux, les éventails de guerre peuvent être associées à l'élément du Feu.

Terre

La Terre est perpétuelle, constante et semble inaltérable. On marche dessus depuis des milliers d'années et pourtant elle nous contemple du haut de ses sommets. Au repos, elle se laisse aplanir pour construire des routes, extraire pour bâtir des maisons de pierre ou battre pour planter les semis. En colère, ses tremblements engloutissent des villes entières ou elle devient tellement dure que les outils cassent lors des extractions. La Terre est associée à la dureté, la vigueur, la détermination, la santé, la forge, l'agriculture, la nature, l'immobilité, la faim et la pureté spirituelle.

Un esprit de la Terre répond de manière précise. Il engouffre son interrogateur dans d'insignifiants détails. Plus que tout autre élément, le temps n'a aucune emprise sur lui et l'espace n'a aucun repère. Quand on est le sol du monde, on ressent en permanence des vibrations.

Un courtisan menace son adversaire par des grondements subtils. Un bushi ne fléchit jamais devant la difficulté. Il reste debout, telle la montagne dominante. Un shugenja renforce la résistance de ses alliés, les protège mentalement et est en harmonie avec la faune et la flore. Un rônin est déterminé, soit pour se venger, soit pour prouver par l'honneur les fautes de ceux qui se croient supérieurs. Un ninja concocte le poison. Un moine fortifie son corps. Aussi dur que la pierre, aussi sûr sera trouvée l'Illumination. Un artiste pigmente de minéraux ses toiles colorées, sculpte le bois ou la pierre et fleurit la maison par son talent en ikebana.

Les armures, les armes lourdes et les kimonos de soie peuvent être associés à l'élément de la Terre.

Illu. Luxorem

Vide

Le Vide est partout et dans aucun endroit à la fois. Il lie et délie ce qui peut, ce qui ne doit et ce qui n'est pas. Il est la complémentarité perpétuelle bouchant un trou ou l'opposition nécessaire créant un manque. Le Vide est l'équilibre du monde. Il est associé au rien, au tout, à la méditation, aux mystères, à l'oubli et à la concentration.

L'esprit du Vide ne répond jamais. Il peut anéantir toute chose, vivante ou morte comme si celle-ci n'avait jamais existée. Le rencontrer est forcément source d'ennuis et d'appel à la grandeur.

Un courtisan concilie les désirs de son daimyo et ceux d'autrui. Il se sert au passage, cassant de facto les accords passés. Un bushi concentre sa force, le rendant faible quelques instants. Un shugenja perçoit des mystères oubliant le monde réel. Un rônin maudit le destin de n'avoir plus de maitre à servir et bénit sa journée d'agir comme bon lui chante. Un ninja planifie son assassinat et meurt à cause de la botte secrète de sa victime. Un moine perçoit un secret de l'univers et se tait à jamais de peur d'être pris pour un fou. Un artiste s'épanche sur ce qu'il sait et son œuvre parle de tout ce qu'il ne sait pas.

Le katana et le wakizashi peuvent être associés à l'élément du Vide.

Feuille de campagne

Cette page a pour but de référencer les aspects techniques essentiels des PJ et d'aider à la planification des aventures.

Date de début de campagne : _____

Date de fin de campagne : _____

Joueur / joueuse						

Nom du personnage

Famille						
École						
Voie Alternative						
Rang						
Gloire						
Honneur						
Infamie						
Souillure						
Statut						

Anneaux

Air (Réf / Int°)	/	/	/	/	/	/
Eau (For / Per)	/	/	/	/	/	/
Feu (Agi / Int)	/	/	/	/	/	/
Terre (Con / Vol)	/	/	/	/	/	/
Vide						

Compétences

Scénarios joués

#1 Artiste : Le cadeau						
#2 Heimin - rônins : La lutte des castes						
#3 Shugenja : Confiserie exotique						
#4 Bushi : Dommages collatéraux						
#5 Moine - Ninja : Retour à la terre						
#6 Courtisan : L'avenir de Takaoka						
#7 Intervalle						

JOURNAL DE CAMPAGNE

Cette page a pour but de référencer les notes importantes du MJ sur les parties jouées.

#1 ARTISTE : LE CADEAU

#2 HEIMIN - RÔNINS : LA LUTTE DES CASTES

#3 SHUGENJA : CONFISERIE EXOTIQUE

#4 BUSHI : DOMMAGES COLLATÉRAUX

#5 MOINE - NINJA : RETOUR À LA TERRE

#6 COURTISAN : L'AVENIR DE TAKAOKA

#7 INTERVALLE

LEXIQUE

Amaterasu : Personnification féminine du Soleil. Femme d'Onnotangu. On l'appelle Dame Amaterasu ou Dame Soleil. Mère des Kami.

Articles des Cieux (Les) : Ensemble de textes rédigés à l'Aube de l'Empire, régissant les relations entre castes. Les castes supérieures (samouraïs) doivent protéger les castes inférieures (heimin et hinin). En retour, les castes inférieures doivent nourrir et parfaire au bien-être des castes supérieures. Si sur le papier il y a une réciprocité mutuelle, dans les faits, il y a très souvent abus de la part des castes supérieures sur les castes inférieures. Beaucoup de samouraïs considèrent qu'un heimin ou un hinin en vie se doit d'être amplement satisfait de cette condition. S'il est en vie, c'est qu'il est protégé. Il est donc inutile de demander plus.

Aube de l'Empire (L') : Période du début de l'Empire. Les sources fiables étant peu nombreuses, l'histoire de cette période reste assez floue.

Bénédiction Miya : Aide humanitaire dans Rokugan, inspirée de la vie et l'œuvre de Dame Miya, à l'Aube de l'Empire. La Bénédiction Miya est plus amplement décrite dans la section éponyme du Livre du Feu.

Bokken : Sabre d'entraînement en bois en forme de katana.

Bushi : Samouraï combattant.

Bushido : Littéralement la Voie (dô) du Combattant (bushi). Dans Rokugan, le Bushido a été écrit par le Kami Akodo. Il s'articule autour de sept vertus pour mesurer la moralité, l'intégrité et le comportement d'un samouraï. Les sept vertus sont : Compassion, Courage, Courtoisie, Devoir (Loyauté), Honnêteté, Honneur et Sincérité. Chaque Clan a sa propre opinion sur le Bushido. Certains l'appliquent à la lettre, tous s'en servent comme d'un outil pour justifier leurs moyens et parvenir à leurs fins.

Caste : Rokugan repose sur un système de castes appelé l'Ordre Céleste. Par ordre d'importance, on trouve : les samouraïs (nobles), les heimin (paysans, artisans, marchands et moines) et les hinin (parias).

Champion de Clan : Dirigeant du Clan. Il existe d'autres types de postes de Champion, propres à l'administration interne de Rokugan. Tous jouissent d'un immense prestige et on leur doit la plus grande déférence.

Courtisan : Pour simplifier, samouraï non-bushi et non-shugenja. Le courtisan peut être très versatile ou très spécialisé : représentant, négociateur, artiste, enquêteur, historien, conteur… Un courtisan ne porte pas le katana. Comme pour un shugenja, il devra choisir un champion s'il doit défendre son honneur.

Daimyo : Seigneur.

Daisho : Ensemble composé du wakizashi et du katana. Il symbolise l'essence même du samouraï. Tous les samouraïs reçoivent un daisho lors de la réussite de leur gempukku. Les courtisans et les shugenja le gardent généralement précieusement chez eux pour avoir la possibilité de désigner un champion s'ils doivent défendre leur honneur.

Dojo : École.

Duel iaijutsu : Art de dégainer son sabre et porter un coup dans un seul et même geste. Le duel iaijutsu est employé pour régler les différends entre samouraïs. Il est l'expression suprême de la justice à Rokugan. Le vainqueur du duel a forcément raison (indépendamment de la vérité) et l'affaire ne sera plus jugée. Il peut s'agir d'un duel au premier sang ou à mort.

Fortunes : Ensemble des êtres présents dans toute chose. Les shugenja les invoquent pour tirer des bénédictions, appelées Sorts en termes de jeu.

Gaïjin : L'étranger de Rokugan. Connotation très péjorative, voire xénophobe.

Gempukku : Cérémonie de passage à l'âge adulte. À partir de ce jour, le samouraï a le droit de porter le daisho et même de diriger un Clan entier.

Hatamoto : Bras droit du daimyo.

Heimin : Personnes de la deuxième caste, dont le travail fait vivre les samouraïs. Ce sont dans l'ordre croissant de statut / des marchands, artisans, fermiers, domestiques… Les samouraïs ont peu de considération pour eux. Ils sont littéralement le « demi-peuple ».

Hinin : Personnes de la troisième et plus basse caste. Ce sont les employés d'auberge, les artistes de rue, les prostituées, les masseurs, les bourreaux, les mendiants et les étrangers. Ils sont littéralement le « non-peuple ». Ces parias de la société sont relégués aux tâches ingrates comme nettoyer les rues des ordures, s'occuper des cadavres de tous types, tanner les peaux et sont aptes à toucher les substances considérées impures comme le sang et la sueur. On les appelle aussi eta. Ils sont rarement lettrés et vivent dans la misère. Les samouraïs n'ont aucune considération pour les hinin. Il leur arrive souvent de tester leur lame nouvellement forgée sur eux, pour voir si la lame tranche correctement. Les geisha ont pour rôle de permettre aux samouraïs de se laisser aller à des actes déshonorants (comme la prostitution). Elles excellent à incarner l'idéal en matière artistique.

Iaijutsu : Voir duel iaijutsu.

Ikebana : Composition florale artistique.

Illumination ou Voie de l'Homme : Shinsei transmit à Shiba un dernier secret spirituel avant que tous deux ne meurent. Shiba transmit ensuite ce secret à sa fidèle Asako. Le secret est qu'un rokugani honorable peut devenir une Fortune après sa mort s'il en est jugé digne. Shinsei appela cet état l'Illumination et Asako l'appelle la Voie de l'Homme.

Inkyo : Se dit lorsqu'un samouraï prend sa retraite. Généralement, l'inkyo a lieu à partir de quarante ans et le samouraï rentre dans la Confrérie de Shinsei pour devenir moine.



Illu. Francisco Souza Aguirre

Jade : Substance sacrée sous la forme de minerai de jade. Issu des larmes de Dame Amaterasu, le jade est chargé de pouvoirs spirituels capables de combattre la Souillure. Le jade est très rare et fortement recherché par le Crabe. Si l'on en possède sans autorisation, on est considéré comme hors-la-loi.

Kami : Les Kami, avec un K majuscule, font référence aux enfants de Dame Amaterasu (le soleil) et du Seigneur Onnotangu (la lune) qui créèrent les Clans Majeurs selon leur propre vision. Les dix enfants sont :

- **Akodo** (homme), qui militarisa le Clan du Lion.
- **Bayushi** (homme), qui conspira avec le Clan du Scorpion.
- **Doji** (femme), qui écrivit le Clan de la Grue.
- **Fu Leng** (homme), qui s'écrasa à Jigoku (les Enfers) et devint le dieu du mal. On ne prononce jamais son nom de peur de s'attirer ses malédictions.
- **Hantei** (homme), qui monta sur le trône en étant vainqueur du Tournoi des Kami. Il devint le premier Empereur de l'Empire d'Émeraude (Rokugan) et gouverna ses frères et sœurs.
- **Hida** (homme), qui forgea le Clan du Crabe.
- **Kaimetsu-Uo** (homme), qui navigua avec le Clan de la Mante.
- **Ryoshun** (homme), qui garde la porte du royaume des morts car il fut entièrement digéré par l'estomac de son père.
- **Shiba** (homme), qui médita sur le Clan du Phénix.
- **Shinjo** (femme), qui accueillit le Clan de la Licorne.
- **Togashi** (homme), qui réfléchit avec le Clan du Dragon.

Vous retrouverez la liste de ces Kami, avec l'ajout de leurs Familles et de leurs Écoles principales, dans les pages suivantes.

kami : Les kami, avec un k minuscule, font référence à l'ensemble des Fortunes diverses et variées. Si les shugenja les prient correctement, ils obtiendront d'eux leurs bénédictions (aussi appelées Sorts).

Kansen : Mauvais esprits de l'Outremonde ayant pour but de propager la Souillure. Généralement, la propagation passe par souiller tous les samouraïs. Plus la concentration de Souillure ou de pensées négatives est forte dans une zone, plus les kansen sont présents. Ce sont des Fortunes malveillantes et perverses. Les shugenja prennent garde à ne pas les attirer lors de leurs rituels.

Karma : Concept spirituel selon lequel est mesuré le degré de bonté ou de malfaisance d'un rokugani. Quand ce dernier mourra, son karma sera évalué par Emma-O, la Fortune de la Mort, pour l'envoyer dans le Royaume Spirituel adéquat. Les Royaumes Spirituels les plus connus sont Yomi, le royaume des Ancêtres bénis et Jigoku, le royaume du mal.

Katana : Épée longue légèrement courbée et biseautée à son extrémité. Il symbolise l'âme du samouraï et en est l'arme par excellence. Porter un katana signifie savoir s'en servir. On ne peut donc pas demander à quelqu'un d'autre d'effectuer un combat ou un duel iaijutsu à sa place. Ne pas porter de katana pour un noble signifie que l'on est un non-combattant, que le gempukku ait été effectué ou non.

Kiho. Nom donné aux effets magiques produits par les moines. En termes de règles ils sont équivalents à des « demi-Sorts ».

L5A : Abréviation du Livre des Cinq Anneaux.

Ldb : Livre de base.

Magistrat : Samouraï à l'autorité et aux responsabilités extrêmement élevées. Ils sont nommés pour appliquer les lois du Clan et de l'Empereur.

Maho : Magie du sang. Cette forme de magie noire s'enrichit des offrandes de sang de son invocateur, d'où son nom. Elle corrompt le samouraï qui l'utilise et souille son âme. L'invocateur subira des transformations physiques, morales et spirituelles telles qu'il deviendra un monstre exclu de toute réincarnation classique. Le Clan du Crabe a développé quelques techniques pour freiner la Souillure et a découvert que le jade est la meilleure protection contre elle. Voir aussi Outremonde et Souillure.

MJ : Meneur de Jeu.

Môn : Armoiries du samouraï. Traditionnellement, le grand môn dans le dos indique le Clan et le petit môn sur le devant précise la Famille. En étudiant l'héraldique, un samouraï est capable de déterminer l'éducation et l'identité du samouraï rencontré.

Moine : Il appartient à la caste des heimin. Néanmoins, de par son rôle de guider spirituel des rokugani, il est grandement respecté par les samouraïs et peut parfaitement les côtoyer au quotidien jusqu'à la Cour Impériale. Dans la plupart des cas, les moines âgés ont été des samouraïs durant leur vie et ils ont pris leur retraite (inkyo). Ils savent donc parfaitement se comporter en société et enseigner aux plus jeunes l'art et les manières des samouraïs. On distingue deux types de moines. Les principaux et les plus nombreux sont ceux de la Confrérie de Shinsei. Ce sont des moines à part entière. Les autres sont des samouraïs menant une vie très moniale, comme les Henshin Asako, les Chasseurs de Sorcières Kuni ou les samouraïs de l'Ordre Tatoué de Togashi.

Nemuranaï : artefact magique. Il a souvent une histoire précise et est doté de grands pouvoirs magiques.

ND : Abréviation du Niveau de Difficulté. Il s'agit du score à atteindre pour réussir son action.

Obi : Ceinture du kimono.

Onnotangu : Personnification masculine de la Lune. Mari d'Amaterasu. On l'appelle Seigneur Onnotangu. Père des Kami.

Ordre céleste : Conçu par les Kami Hantei et Doji, l'Ordre Céleste fixe la place de chaque humain dans l'Empire tel que Dame Amaterasu et Seigneur Onnotangu l'ont inculqué à leurs enfants. La population de l'Empire est ainsi organisée en trois castes et en clans qui doivent tous servir l'Empereur Hantei et ses descendants. L'Ordre Céleste est formé de trois castes : samouraï, heimin et hinin.

Illu. Luca Clemente



De haut en bas : tanto, ninja-to, wakizashi, bokken et katana



Illu. Chantalle Grummet

Otokodate : Fraternité de rônins.

Outremonde : Le royaume du mal, dirigé par le Dieu Sombre Fu Leng, au sud de l'Empire. C'est un des endroits les plus dangereux de L5A. On y trouve des monstres en tous genres, des choses perverties et la Souillure. Voir aussi Maho et Souillure.

PJ : Personnage-Joueur.

PNJ : Personnage-Non-Joueur. Ce sont tous les protagonistes que va interpréter le MJ au cours des parties.

Rang : Niveau de puissance allant de 1 à 5 dans L5A.

Rokugan : L'Empire d'Émeraude, cadre du jeu de L5A.

Rônin : Samouraï sans maître. Administrativement, un rônin est un samouraï car au moins un de ses deux parents l'est. Mais n'ayant aucun maître à servir, les autres samouraïs le considèrent comme un mercenaire sans honneur ou un brigand.

Saké : Boisson alcoolisée, faite à base d'alcool de riz. Elle est la boisson la plus populaire et sert pour les offrandes spirituelles.

Samouraï : Personne de la première caste, équivalente à la noblesse. Le samouraï fait partie des puissants de L5A.

Seigneur Onnotangu : Voir Onnotangu.

Sensei : Professeur.

Seppuku : Suicide ritualisé du samouraï pour se racheter d'une faute.

Shinpu : Veut dire abbé/prêtre dans la foi chrétienne.

Shugenja : Samouraï spirituel, doué de dons de magie. Il récite des prières pour obtenir les bénédictions des entités auxquelles il s'adresse. Dans le jeu, on les assimile abusivement et maladroitement à des magiciens qui lancent des sorts.

Souillure : Substance noire, malsaine et maléfique. Elle corrompt les êtres et toutes choses jusqu'à ce que tous rejoignent le Kami du mal, Fu Leng. Voir Kami, Outremonde et Maho.

Suffixes : À Rokugan, le langage s'accompagne souvent de suffixes de politesse, placés après le nom de famille, lors de la présentation entre samouraïs. La liste des plus courants est donnée ci-après.

- -chan : suffixe affectif, employé avec des personnes dont on est proche dans des circonstances informelles ou envers les enfants.
- -dono : suffixe de politesse, employé couramment envers les supérieurs.
- -kun : suffixe employé avec ceux ayant une position sociale moindre que celui qui parle, ou employé envers les jeunes garçons.
- -sama : suffixe très respectueux, employé avec les personnes âgées, extrêmement compétentes ou très haut placées (comme l'Empereur et sa famille proche).
- -san : suffixe de politesse, employé couramment entre samouraïs de même statut social.

Le classement est le suivant par ordre d'importance décroissante : sama, dono, san.

Si un suffixe est mal employé, le fautif s'expose à des réprobations. S'il est mal employé à bon escient, il devient une pique. Exemple : employer le suffixe « –kun » devant un supérieur, signifierait publiquement son immaturité. Aux risques et périls du samouraï qui utilise les suffixes comme insulte, car en ne respectant pas un supérieur, le samouraï ne respecte pas l'Ordre Céleste.

Tanto : Dague.

Voie de l'Homme (la) : Voir Illumination.

Wakizashi : Épée courte et droite symbolisant l'honneur du samouraï. Quand un samouraï faute, il doit faire seppuku. Pour se racheter, il s'ouvre le ventre avec son wakizashi. Tous les nobles portent le wakizashi. Le porter seul montre ouvertement que le samouraï n'est pas un guerrier et sera en droit de demander un champion si son honneur est attaqué.

Yojimbo : Garde du corps.

Yoriki : Assistant d'un magistrat. Il jouit d'une grande autorité dans les limites des pouvoirs conférés par le magistrat dont il dépend.

Clans Majeurs

Les Clans Majeurs font la pluie et le beau temps à Rokugan. Interpréter un samouraï issu de l'un d'eux est conseillé pour tout joueur débutant. Le personnage sera d'emblée placé sur le devant de la scène en bénéficiant des meilleures ressources.

Dans les descriptions, vous trouverez en souligné le Kami fondateur avec son sexe et marquée d'une astérisque la famille dirigeante si différente du Kami.

Crabe

Devise : Nous sommes le Mur. Couleurs : Gris-bleu, noir, rouge et brun.

- **Hida (h).** Bushi robuste et lourdement équipé.
- **Hiruma (h).** Bushi éclaireur et agile.
- **Kaiu (h).** Artisan ingénieur, consolidant le Mur.
- **Kuni (h).** Shugenja de guerre et combattant la Souillure.
- **Toritaka (m).** Bushi combattant le surnaturel et les fantômes. Ancien Clan Mineur du Faucon.
- **Yasuki (f).** Courtisan mercantile.

S'approprier les Clans et les Familles

Une première difficulté dans la découverte de L5A est de se familiariser avec les Clans et les Familles pour connaître par avance leurs principes et leurs mentalités récurrents.

En revanche, votre personnage, tout comme les PNJ, peut parfaitement échapper à la norme et avoir l'historique que vous souhaitez. Parlez-en avec votre MJ.

Cette aide de jeu vous servira également de pistes de réflexion pour affiner votre personnage après avoir répondu aux deux quiz. J'ai fait le choix de l'exhaustivité de tous les Clans et de toutes les Familles pour une meilleure visualisation d'ensemble de la richesse de L5A.

Options avancées : Certaines options de jeu sont déconseillées pour des joueurs débutants à cause de la complexité de leur historique, la manière de les interpréter et la connaissance adéquate de l'univers de L5A. Ces options sont notées « option avancée ». Quand vous aurez acquis l'expérience du jeu, rien ne vous empêchera de créer un autre personnage avec ces options avancées pour jouer des scénarios utilisant les codes de l'univers de L5A.

Dragon

Devise : Connais-toi et tu ne connaîtras pas la défaite. Couleurs : Doré avec des accents de vert sombre.

- **Hitomi (f) (option avancée).** Moine de l'Ordre Tatoué, combattant violent.
- **Hoshi (h) (option avancée).** Moine de l'Ordre Tatoué, très contemplatif.
- **Kitsuki.** Courtisan détective par la preuve.
- **Mirumoto* (h).** Bushi à deux épées. Rival de Kakita.
- **Tamori (h).** Shugenja militariste et alchimiste.
- **Togashi (h).** Moine de l'Ordre Tatoué, combattant à mains nues et contemplatif.

Familles Impériales

Devise Otomo : Chaque difficulté est une occasion à saisir.

Devise Miya : Il n'y a pas de héros Miya.

Devise Seppun : Suivez l'Empereur et suivez le Tao. Dans l'un vous trouverez l'autre.

À la connaissance de tous, il n'existe pas de devise pour les Familles Impériales suivantes : Hantei, Toturi, Iweko et Nasu.

Couleurs impériales : Vert émeraude et noir.

Les Familles Impériales sont généralement les adversaires des PJ. Leurs capacités sont globalement peu attrayantes pour les PJ. Interpréter un membre d'une Famille Impériale demande d'être au fait des jeux de la cour à Rokugan. Comme Premières Missions s'adresse à des joueurs débutants, nous vous déconseillons de les jouer.

Il existe néanmoins une exception à la règle, même pour un joueur débutant : la Famille Miya. Le Héraut Miya (appellation de l'École de Courtisan de la Famille Miya) est la meilleure option pour qu'un PJ interprète un membre d'une Famille Impériale. Il a même tout à fait sa place dans Premières Missions.

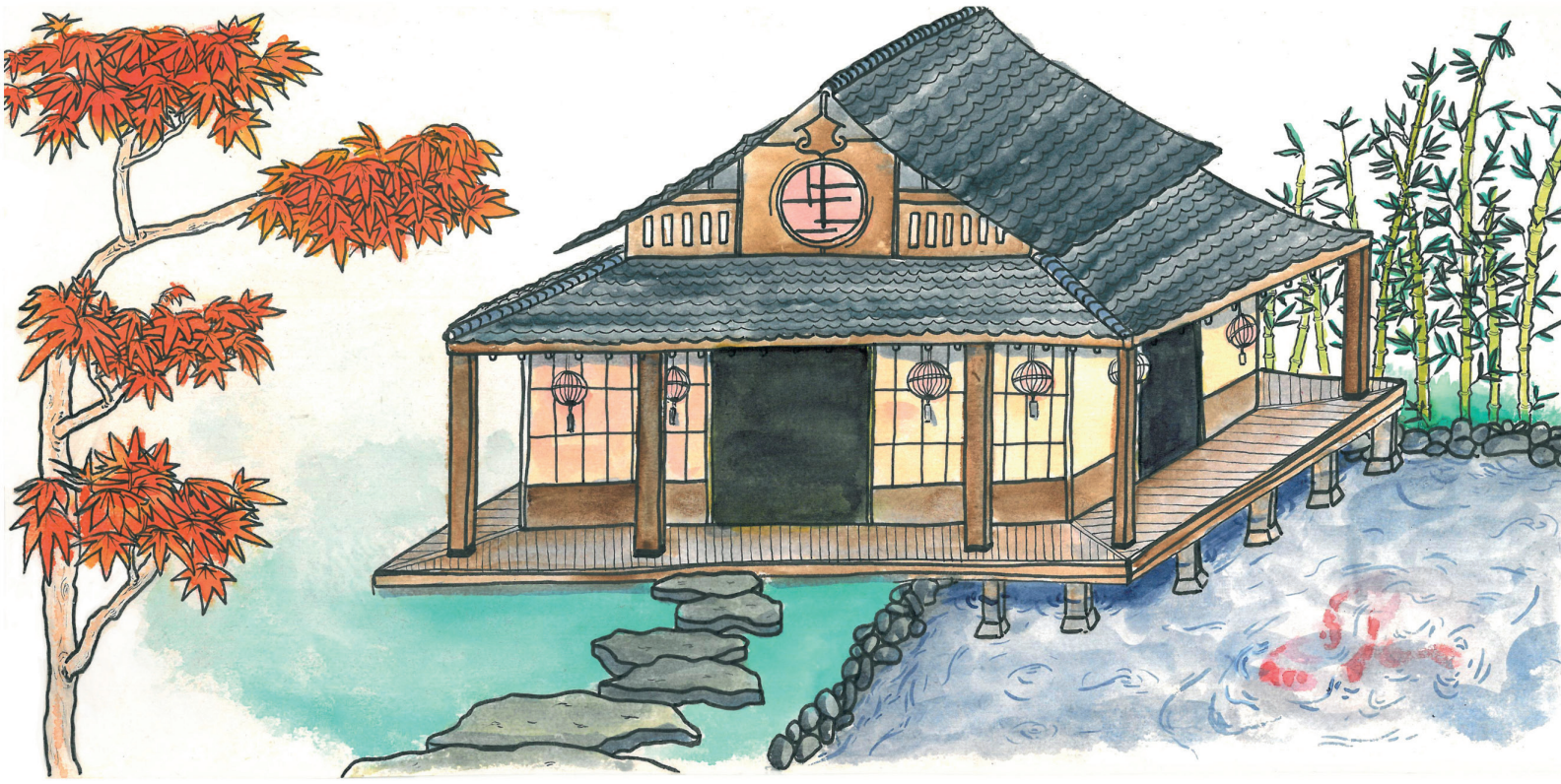
Les dynasties impériales ont changé au cours de l'évolution scénaristique de L5A. Dans l'ordre, il y eut Hantei, Toturi et Iweko.

- **Hantei (h) (option avancée).** N'importe quelle École.
- **Iweko (f) (option avancée).** N'importe quelle École.
- **Miya (h).** Courtisan voyageur, artisan et diplomate.
- **Nasu (option avancée).** Courtisan ou bushi administrateur et bureaucrate.
- **Otomo (h) (option avancée.).** Courtisan politique, la terreur des Cours.
- **Seppun (f) (option avancée.).** Bushi et shugenja, ayant pour devoir de protéger la Famille Impériale siégeant sur le trône.
- **Toturi (h) (option avancée).** N'importe quelle École.

Grue

Devise : Sois plus concerné par de bonnes actions que par de grandes actions. Couleurs : Bleu ciel et argent.

- **Asahina.** Shugenja défensif et moine pacifiste.
- **Daidoji (h).** Bushi garde du corps de la Grue.
- **Doji (f).** Courtisan politique.
- **Kakita (h).** Bushi duelliste et artiste émérite. Rival de Mirumoto.



Illu. Alice

Licorne

Devise : Nous sommes les enfants du vent. Couleurs : Mauve, blanc et doré.

- **Horiuchi (option avancée).** Shugenja créant des talismans magiques. Famille très petite.
- **Ide (h).** Courtisan négociateur, axé sur la paix et le commerce.
- **Iuchi (h).** Shugenja du voyage et de la vitesse.
- **Moto (h).** Bushi teigneux aux traditions barbares.
- **Shinjo (f).** Bushi explorateur et cavalier.
- **Utaku (f).** Bushi femme et cavalière experte.

Lion

Devise : Gloire, Honneur et Bushido. Il n'y a rien d'autre. Couleurs : Jaune, brun et ocre.

- **Akodo (h).** Bushi militaire et tacticien.
- **Ikoma (h).** Courtisan barde et historien.
- **Kitsu (f).** Shugenja de guerre et parlant aux ancêtres.
- **Matsu (f).** Bushi femme, courageuse et emportée.

Mante

Le Clan de la Mante a eu bien des difficultés à se faire reconnaître comme Clan Majeur à cause de ses origines. En effet, son fondateur **Kaimetsu-Uo** n'est pas directement un enfant de Dame Amaterasu et du Seigneur Onnotangu, contrairement aux autres fondateurs des Clans Majeurs. Il est en réalité l'arrière-petit-fils du Soleil et de la Lune. Son grand-père est le Kami Hida du Clan du Crabe, son père est Hida Osano-Wo (lui-même fils du Kami Hida) et sa mère est Matsu Kyoda.

Kaimetsu-Uo ne fonda pas de famille avec son nom. À son époque, à l'Aube de l'Empire, même le concept de Clan Mineur n'était pas né.

Devise : Nous sommes les enfants du Tonnerre. Couleurs : Vert marin, blanc et noir.

- **Gusai* (h) (option avancée).** Famille fondatrice du Clan de la Mante et a priori disparue.
- **Kitsune (f).** Shugenja écologiste. Ancien Clan Mineur du Renard.
- **Moshi (f).** Shugenja femme vénérant Dame Amaterasu. Ancien Clan Mineur du Mille-pattes.
- **Tsuruchi (h).** Bushi archer. Ancien Clan Mineur de la Guêpe.
- **Yoritomo* (h).** Bushi adaptable, courtisan mercantile et shugenja contrôlant le climat.

Phénix

Devise : Parle aux Kami et connais le monde. Couleurs : Mordoré.

- **Agasha (f).** Shugenja alchimiste, modulant les Éléments.
- **Asako.** Courtisan historien et moine mystifiant les Fortunes.
- **Isawa* (h).** Shugenja le plus polyvalent de l'Empire.
- **Shiba (h).** Bushi contemplatif et protecteur des Isawa.
- **Sesai (option avancée).** Ninja sur les champs de bataille.

Scorpion

Devise : Je sais nager. Couleurs : Pourpre et noir.

- **Bayushi (h).** Bushi manipulateur et Courtisan récupérant en douce les secrets des autres.
- **Shosuro (f).** Ninja assassin.
- **Soshi (f).** Shugenja de l'illusion.
- **Yogo (h) (option avancée).** Shugenja de protection, basé sur la magie du glyphe. Toute la Famille a été maudite par Fu Leng, le Sombre Kami.

Clans Mineurs (option avancée)

Les Clans Mineurs ne conviennent pas pour des joueurs débutants. Même si mécaniquement ils sont identiques aux Clans Majeurs, leur position sociale inférieure à celle des samouraïs de Clans Majeurs peut frustrer des joueurs débutants. À contrario, les joueurs expérimentés y trouvent une liberté, un nouveau souffle d'interprétation et un défi à relever.

Les Clans Mineurs sont créés pour diverses raisons. Exemples : récompenser un samouraï particulièrement héroïque, satisfaire une lubie impériale ou par nécessité. Les samouraïs de Clans Mineurs devront toujours prouver davantage leur valeur que ceux des Clans Majeurs. Ces derniers les traitent couramment comme des samouraïs de seconde zone.

À part le Clan de la Mante, les Clans Mineurs n'ont pas de Kami fondateur. Ce dernier fut un mortel aux actes héroïques et ayant reçu la bénédiction de l'Empereur pour fonder son propre Clan. Comme le veut le protocole, son prénom devint le nom de la Famille principale de son Clan. Le fondateur ne se fit plus qu'appeler par son prénom, devenant en même temps son nom de famille.

Si un Clan Mineur a été intégré comme Famille d'un Clan Majeur au cours de l'histoire de L5A (ex. : le Clan du Faucon avec la Famille Toritaka), ce type de samouraï ne posera aucun problème pour un joueur débutant. Il bénéficie dorénavant de la protection d'un Clan Majeur. Tous les autres samouraïs verront son personnage comme un samouraï à part entière et non plus de seconde zone.

Rokugan a sans doute comporté plus de Clans Mineurs qu'indiqué ci-dessous mais l'histoire n'en a gardé aucune trace. Est-ce un tort ou est-ce mieux ainsi ? Seules des recherches approfondies permettraient de le savoir.

Mais on peut reprocher à votre personnage de vous intéresser à des Clans Mineurs car ces derniers sont beaucoup moins prestigieux qu'un Clan Majeur.

Dans les descriptions vous trouverez marquée d'un astérisque la famille dirigeante avec le sexe du fondateur du Clan.

Blaireau

- **Ichiro* (h)**. Bushi lutteur et puissant.

Bœuf

- **Morito* (h)**. Bushi cavalier et rapide.

Chauve-souris

- **Komori* (h)**. Shugenja messager.

Libellule

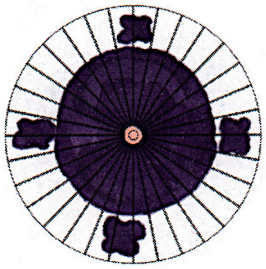
- **Tonbo* (h)**. Shugenja diplomate et devin.

Lièvre

- **Ujina (h)**. Ninja protecteur.
- **Usagi* (h)**. Bushi intrépide et souple.

Loriot

- **Tsi* (h)**. Artisan forgeron.



Illu. Luca Clemente

Moineau

- **Suzume* (h)**. Bushi conteur et combattant.

Sanglier

- **Heichi* (h)**. Bushi empêtrant ses ennemis avec une arme en forme de pince.

Singe

- **Fuzake (h)**. Shugenja expert en guérison.
- **Toku* (h)**. Bushi endurant et volontaire.

Serpent

Ce Clan Mineur a disparu, même si des bribes de leur École de shugenja doivent encore traîner quelque part…

- **Chuda* (h)**. Shugenja luttant contre l'Outremonde.

Tortue

- **Kasuga* (h)**. Courtisan douanier sur les affaires internes et illégales de l'Empire.

Autres groupes

La Confrérie de Shinsei

Devise et couleurs en fonction de l'Ordre auquel appartient votre personnage.

Un moine n'a pas de nom de famille. Ses Techniques d'École dépendent de son Ordre. Généralement, il n'en possède qu'une. Pour plus de détails sur l'aspect technique et le contexte social du moine, référez-vous au Livre du feu de ce recueil et aux pages de votre Livre de base (en 4e, p. 231).

Les rônins

Devise : Généralement celle de votre père ou de votre mentor. Couleurs : au choix, tant que leurs associations et leur présence n'insultent pas celles des Clans.

Un rônin n'a pas de nom de famille. Je conseille aux joueurs débutants d'interpréter un rônin avec une Technique, qu'elle provienne d'une École ou d'une Voie Alternative de rônin. Généralement, un rônin ne possède qu'une seule Technique. Sans Technique, un joueur débutant peut se sentir frustré par rapport aux autres.

Pour plus de détails sur l'aspect technique et le contexte social du rônin, référez-vous au Livre du feu de ce recueil et aux pages de votre Livre de base (en 4e, p. 233).

4E ED : MÉMORANDUM RÈGLES

Points de Vide

- +1g1 à un Jet. De base, seule l'utilisation d'un katana permet de placer un Point de Vide aux dégâts.
- Augmenter temporairement de 0 à 1 dans un compétence pour un jet. Permet de fait d'exploser les 10.
- Réduit immédiatement de 10 mes Blessures subies
- Augmente de 10 le ND pour le Round de Combat. Doit être fait au début du Round de combat.
- Echange l'Initiative avec un allié consentant. Doit être fait au début du Round de combat.
- Augmente de 10 l'Initiative pour toute l'escarmouche. Doit être fait au début du Round de combat.

Augmentation

- 1 Augmentation = +5 au ND du Jet.
- Nb d'Augmentation possibles = De base, son Vide.**Attaque supplémentaire :** +5 Aug.
- **Coup précis :** Torse (0), membre (1), main / pied (2), tête (3), oreille / cou / œil (4).
- **Dégâts augmentés :** +1 Aug. = +1g0 aux dégâts.
- **Désarmement :** +3 Aug, Jet de Force en Opposition. Uniquement 2g1 dégâts.
- **Feinte :** +2 Aug. Dégâts = ½ du Jet d'attaque dépassant le ND de la cible.
- **Renversement :** +2 ou +4 Aug. Dégâts normaux, Jet de Force en Opposition.

Magie

- **Jet d'Incantation :** Anneau du sort + Rang de maîtrise / garder Anneau du sort.
- **ND du jet d'Incantation :** 5 + 5 x niv sort. Si échec, le sort est décompté sans faire d'effet.
- **Affinité :** Le shugenja a un Rang de maîtrise +1 dans l'élément de son Affinité.
- **Déficience :** Le shugenja a un Rang de maîtrise -1 dans l'élément de sa Déficience.

Postures

- **Attaque (Feu).** Attaque normale.
- **Charge / Assaut (Eau).** +2g1 à l'attaque -10 ND d'armure.
- **Centre (Vide).** Passe un Tour. Au Tour suivant +1g1 + Vide à un Jet au choix et +10 initiative.
- **Défense (Air).** + Anneau d'Air à l'armure. Pas d'attaque pendant cette Posture.
- **Esquive (Terre).** La moitié du Jet de Défense / Réflexes s'ajoute à l'armure. Action Complexe, incapable de bouger. Action Gratuite uniquement.

Actions et déplacements

Voici une liste non-exhaustive des types actions et déplacements récurrents (Voir p. 85).

Actions gratuites

- Se déplacer de 1,5m x Eau.
- Dégainer une petite arme.
- Sortir un parchemin de sort.

Actions simples

- Se déplacer 3m x Eau.
- Dégainer une arme moyenne ou grande.
- Ranger un parchemin de sort.

Note : Avoir Iaijutsu 5 ou Katana 5 permet de dégainer un katana en Action Gratuite au lieu d'une Action Simple.

Action complexe

- Incapable de se déplacer. Voir p. 85.
- Attaquer.
- Lancer un sort.
- Bander un arc (Les arcs sont généralement désencordés à Rokugan).

Note : Les bushi combattants obtiennent au Rang 3, la possibilité d'attaquer par une Action Simple au lieu d'une Action Complexe. Ils peuvent donc faire deux attaques dans un même Round de combat.La distance maximale pour se déplacer dans un Tour est de 6 m x Eau.

Création de personnage

- 40 Points d'expérience pour augmenter vos compétences, traits ou prendre des avantages. Les désavantages vous donnent des points d'expérience. Pour savoir comment les dépenser, voir « Dépenser les points d'expérience. »
- Un personnage nouvellement créé au Rang 1 ne peut pas commencer avec un Trait ou une compétence au-delà de 4.

- Limites maximales des spécialisations par compétence :
  Rang 1 : 1 spécialisation.
  Rang 3 : 2 spécialisations.
  Rang 5 : 3 spécialisations.
  Rang 7 : 4 spécialisations.
  Rang 9 : 5 spécialisations. Il n'est pas possible d'avoir plus de 5 spécialisations pour une même compétence (même si cette compétence possède plus de 5 spécialisations).

- **Effet des spécialisations :** permet de relancer une seule fois tous les 1 pour un jet de dés d'une même action. Le second jet est conservé quel que soit le score obtenu.
- **Avantages :** 15 points maximum peuvent être alloués pour prendre des Avantages.
- **Désavantages :** 10 points maximum peuvent être récupérés par les Désavantages.
- Les rabais des avantages se cumulent mais ne peuvent descendre en-dessous de 1.

- **Initiative :** lancer Rang de Réflexes + Rang de Réputation / garder le Rang de Réflexes.
- **ND d'armure :** 5 + 5 x Rang de Réflexes.

- **Blessures**
  Indemne : Terre x 5
  Egratigné à Hors de combat : Terre x 2 (ou jusqu'à x 5 si vous le souhaitez. Voir p.84)
  Récupérer de ses Blessures normalement : Constitution x 2 + Rang de Réputation.

Un personnage nouvellement créé au Rang 1 a aussi un Rang de Réputation de 1.

- Le Rang de Réputation donne accès au Rang de maîtrise.
- Rang de Réputation :
  Somme de vos Anneaux x 10
  + Somme de vos Rangs de compétence.

Créer un personnage au-delà du Rang 1 : 25 points d'expérience supplémentaire par Rang au-delà du Rang 1.

Dépenser les points d'expérience

- Augmenter un Trait : 4 x Rang suivant.
- Augmenter le Vide : 6 x Rang suivant.
- Augmenter une Compétence : nombre de point d'expérience égal au Rang suivant. Passer de 0 à 1 dans une compétence coûte 1 point.
- Acheter une spécialisation : 2 points.

Combat

Jet d'attaque

- Jet d'attaque : Rang de la compétence d'arme + Trait / garder Trait
- Attaque réussie : égale ou supérieure au ND d'armure de l'adversaire.
- Attaquer au corps à corps avec une arme à distance : +10 ND à l'attaque.Jet de dégâts :
- Arme de corps à corps : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.
- Arme à distance : VD de la flèche + Force de l'arc / garder le chiffre de la VD.
- Arme de jets : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.Lancer un wakizashi ou des couteaux se fait avec la compétence Athlétisme (Lancer) / Agilité.Combat à deux armes.
  Main directrice : +5 ND à l'attaque.
  Main non-directrice.
  Petite arme : +5 ND à l'attaque.
  Arme moyenne : +10 ND à l'attaque.
  Grande arme : +15 ND à l'attaque.
  Bonus ND d'armure = Rang de réputation.

Déroulement d'une escarmouche (Voir p. 81 et 83)

- Embuscade ou pas ? Discrétion (Embuscade) / Agilité pour les embusqués, contre Enquête (Sens de l'observation) / Perception, pour les victimes.
- Choisir sa posture de combat (Attaque, assaut, esquive, défense ou centre. Voir p.84).
- Lancer l'initiative.

Si les embusqués remportent le jet, leurs victimes ont -10 à l'initiative (ou d'autres malus de votre choix selon la circonstance).

Si les embusqués ont été repérés, rien de spécial ne se passe. Jouer le combat normalement.

- Tours.
- Réactions.

Déroulement des Combats de masse (Voir p. 236 à 241)

- 1 – Déclarations

Les PJ choisissent leur place dans la bataille : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.

Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.

- 2 – Evolution : 1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre.
- 3 – Occasions héroïques.

Quelques conseils

- Une Agilité à 3 donnera aux personnages combattants une grande efficacité dès le départ
- Un Vide à 3 dès le début est toujours utile, spécialement pour les shugenja et les moines.
- Au Rang 1 pour un shugenja avoir deux Anneaux à 3 est plus rentable qu'un seul.
- Au Rang 1, mieux vaut ne pas se disperser dans les compétences et mettre des points dedans.
- Une bonne répartition des Points d'Expérience est 1/3 dans les Anneaux, 2/3 dans les Compétences.
- En 4e et au Rang 1, mettre 3 Rangs dans vos 2 à 3 Compétences principales assurera à votre personnage ses points forts stratégiques, en plus d'obtenir une Spécialisation.
- Quand vous serez à l'aise avec les règles de base de la 4e, voici une forte combinaison pour les bushi au premier Tour. Utilisez la charge (Posture du Feu), mettez 1 à 2 Augmentations aux dégâts et dépensez un Point de Vide à l'attaque. Le contrecoup se fera sentir au Tour d'après sur votre personnage du fait de -10 à votre ND d'Armure, mais vous aurez au moins mis hors circuit un adversaire dès le départ. A vous de survivre ensuite...

Duel Iaijutsu

Tiré de la page 87 du Ldb, 4e.

Round 1 (Evaluation)

- Posture Centre
  +1g1 + Vide sur un jet pour un round
  +10 Initiative
  Lancer l'initiative
- **Iaijutsu (Evaluation) / Intuition : ND = 10 + 5 x Réputation de l'adversaire.** Chaque Augmentation sur ce jet ouvre droit à connaître par rapport à l'adversaire :
  Son Vide
  Ses Réflexes
  Sa compétence Iaijutsu
  Ses capacités de maîtrise de Iaijutsu
  Son nombre de Point de Vide actuel
  Son Rang de Blessure actuel

Si le jet de Iaijutsu (Evaluation) / Intuition est réussi d'au moins 10 points par rapport à celui de l'adversaire, alors le personnage bénéficiera au Round 2 d'un bonus de +1g1 à son jet de Iaijutsu (Concentration) / Vide. Sinon, rien de spécial ne se passe.

Possibilité de concéder le duel.

Round 2 (Concentration)

Les deux adversaires effectuent un jet **Iaijutsu (Concentration) / Vide**. Celui ayant dépassé l'autre d'au moins 5 points frappe en premier. Sinon, il s'agit d'une frappe karmique. Personne ne gagne, le duel est terminé.

Pour chaque tranche pleine de 5 points, au-delà des 5 premiers pour avoir dépassé le jet de son adversaire, le combattant gagne une Augmentation gratuite sur son jet de frappe au Round 3.

Round 3 (Frappe)

Le combattant ayant remporté le jet d'Iaijutsu (Concentration) / Vide au Round 2 frappe en premier.

Le jet de frappe est un jet de **Iaijutsu / Réflexes** contre le ND normal de son adversaire. Toutes les Augmentations gratuites gagnées au Round 2 s'appliquent à ce jet.

Résolvez les Blessures infligées.

Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier combattant qui touche son adversaire remporte le duel. Sinon, le second duelliste effectue à son tour son jet de frappe (Iaijutsu / Réflexes) contre le ND normal de son adversaire, en prenant en compte les éventuels malus dus aux Blessures.Round 4 et suivants

Les rounds 4 et suivants existent tant qu'aucun des deux duellistes ne remporte les conditions de victoire du duel.

Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier qui touche son adversaire gagne.

Dans les autres cas, et suivant les conditions de victoire, le duel se poursuit sous la forme d'une escarmouche.

Vision sur le Bushido

Chaque Clan a sa vision sur les sept vertus du Bushido. Aussi n'existe-t-il pas un Clan qui les suit toutes à la lettre. De même, certains individus affectionnent tout particulièrement telle ou telle vertu, indépendamment de la tendance générale de son Clan. (Les kanji signifient Bushido).

Clan de la Grue

La Kami Doji a posé les règles de bienséance et de civilité de Rokugan. Son Clan embrasse majoritairement la vertu de la Courtoisie. Un vêtement à la mode, une coiffure traditionnelle, une cérémonie du thé menée selon un rituel bien précis sont des manières pour les samouraïs de la Grue d'honorer la vertu de la Courtoisie. Respecter son ennemi est également un gage de courtoisie. De manière générale, les courtisans de la Grue se servent très souvent du Bushido comme d'une arme sociale, contre laquelle rares sont ceux qui peuvent rivaliser. En revanche, la vertu du Courage est mise de côté, car les samouraïs Grue l'associent à la barbarie physique, indigne d'un samouraï, et ne voit pas la force mentale qui peut en découler.

Clan de la Licorne

La Kami Shinjo a parcouru des terres lointaines et rencontré diverses cultures. Très tôt, les premiers samouraïs dépendirent d'autrui pour survivre. À leur retour à Rokugan, la vertu de la Compassion fut fortement prisée par les Licorne. Écouter mensuellement les doléances d'un doshin (chef d'une communauté paysanne), défendre parfois un eta contre un samouraï ou protéger un gaïjin sont des manières d'honorer la vertu de la Compassion. De manière générale, les samouraïs Licorne observent l'ensemble du Bushido et s'amusent en privé de ce code de conduite très restrictif. Ils savent que le Bushido est loin d'être parfait, eux qui ont connu d'autres civilisations. C'est pourquoi la Courtoisie les fait doucement rire puisqu'en raison de leurs origines gaïjin, les samouraïs Licorne subissent très souvent les railleries de ceux qui se disent courtois et civilisés.

Clan du Crabe

Le Kami Hida consolida le sud de l'Empire pour affronter son frère maudit Fu Leng. La vertu du Courage héroïque est étroitement liée à son Clan. Braver des hordes de monstres, subir sans sourciller les sarcasmes des courtisans à cause de leurs manières un peu gauches ou demander pardon pour avoir privilégié la protection d'un champ de thé plutôt que l'enfant d'un daimyo sont des moyens pour les samouraïs du Crabe d'honorer la vertu du Courage héroïque. Il ne s'agit pas que de bravoure, il convient aussi d'être juste, de faire un choix et d'en assumer les conséquences, quitte à perdre de l'honneur ou demander le seppuku. Protéger l'Empire des horreurs de l'Outremonde fait immédiatement référence à la vertu du Devoir que le Clan respecte depuis sa création. L'Honnêteté est abordée avec trop de franchise à cause du pragmatisme Crabe. Un samouraï Crabe préférera dire les choses de but en blanc plutôt que de tourner autour du pot. De manière générale, les samouraïs du Crabe accordent peu d'importance aux vertus de la Courtoisie et de la Sincérité. Ils jugent ces dernières superficielles car ils savent qu'un dialogue de paix avec un oni est impossible. Le pire oni étant souvent un samouraï manipulateur.

勇

Yu

Courage

Clan du Dragon

Le Kami Togashi n'a quasiment jamais donné de direction claire à ses membres sur la morale à adopter. Il privilégiait l'approche d'un développement personnel, en accord avec son désir que chacun atteigne l'Illumination. « Joindre le geste à la parole » pourrait être la vertu des samouraïs Dragon. Dès lors, celle de la Sincérité apparaît comme la plus appropriée pour ce Clan. Comme un samouraï Dragon ne cherche pas à tromper son interlocuteur, l'Honnêteté n'est pas loin. Cette vertu fut d'une importance capitale dans la lutte séculaire du Clan contre les athées de l'Empire. La Courtoisie est également primordiale pour les Familles Mirumoto et Kitsuki qui sont le visage du Clan. Le Devoir est souvent remis en question. Non par principe d'anarchie, mais pour en trouver le sens.

礼

Rei

Courtoisie

Clan du Lion

Le Kami Akodo rédigea le Bushido. Dès lors, ses sujets se proclamèrent comme l'étalon de la moralité, bien qu'il existe fréquemment un fossé entre « faites ce que je dis, pas ce que je fais ». Pour autant, l'Honneur est le pilier central des samouraïs Lion. Dire et faire sont une même action, ce qui pousse souvent le samouraï à des raisonnements extrêmes, l'éloignant du concept d'honneur. Le Devoir est également très observé en raison du surnom du Clan, Main Droite de l'Empereur. Le Courage anime le cœur des soldats lors des batailles et dicte les comptes rendus historiques pour glorifier les vainqueurs. L'Honnêteté est donc parfois bafouée. La Compassion est vue comme une faiblesse puisque seuls les noms des forts sont retenus. La Courtoisie est un mal nécessaire, surtout face à ses ennemis traditionnels du Clan de la Grue ou du Scorpion. La Sincérité est regardée de loin et n'est utilisée qu'en extrême recours pour tromper son ennemi.

名誉

Meiyo

Honneur

Clan du Phénix

Le Kami Shiba compila sa discussion avec Shinsei dans un écrit qui devint la religion de l'empire, le Tao de Shinsei. La soif de connaissance du Clan du Phénix l'entraîne naturellement à respecter la vertu de l'Honnêteté. Les shugenja doivent être honnêtes envers les Fortunes et les kamis pour obtenir leurs bénédictions. Les membres de ce Clan répugnent à mentir par peur d'attirer les kansen ou de souiller leur âme, aussi la vertu de la Sincérité est-elle mise de côté. La vertu de la Compassion s'exprime à

travers l'enseignement spirituel que les samouraïs Phénix prodiguent aux basses castes. Il s'agit pour le Clan d'aider les populations les plus faibles à purifier leur karma pour un meilleur cycle de réincarnation.

Clan du Scorpion

Le Kami Bayushi endossa la responsabilité d'être la Main Damnée de l'Empereur, celle qui accomplit le sale boulot. Dès lors, le Devoir se transforme en Loyauté envers le trône pour le Clan. Pour ses membres, le Devoir est la seule vertu à respecter. « La fin justifie les moyens » ou « quel qu'en soit le prix » sont des adages silencieux pour les traîtres autodésignés de l'empire. L'Honnêteté est contraire à leurs agissements illégaux et criminels. La Sincérité n'est utile que pour manipuler l'ennemi. Les autres vertus sont du remplissage dans un texte écrit par le Kami Akodo pour s'arroger le beau rôle à la naissance d'un empire soi-disant parfait. Les Scorpion qui oseraient remettre en question la primauté du Devoir sont bannis du Clan, voire châtiés à jamais.

Familles Impériales

Les Familles Impériales ont été créées d'après les trois mortels à l'Aube de l'Empire dont elles portent le nom. Leur approche du Bushido est influencée de par le rôle qu'elle tient dans le cercle impérial.

Les Otomo paradent à la Cour. Diplomates chevronnés, la vertu de la Courtoisie est primordiale dans leurs paroles et dans leur façon de recevoir leurs invités. La Sincérité leur colle également à la peau. Quant aux autres, ils les utilisent le moment venu. De manière générale, au même titre que la Grue, les Otomo se servent du Bushido comme d'une arme sociale, en pointant les transgressions des autres.

Les Seppun constituent le corps militaire du trône. Ils endossent le Devoir comme leur armure. Leur katana est l'extension de leur Honneur, autre vertu à laquelle ils sont étroitement liés. Ils sont connus pour leur manque de Courtoisie et de Compassion, vertus qui les obligeraient à dialoguer avec autrui. Ils risqueraient de perdre leur air sévère, imposé par leur rôle de protecteur de l'Empereur et de sa famille.

Les Miya écoutent la société rokugani. Les plaintes, les cris et les joies du peuple sont au cœur de leurs préoccupations. La Compassion sillonne les routes en leur compagnie. Des trois Familles Impériales, elle est peut-être la seule à ne délaisser aucune vertu. Le Courage pour défendre les défavorisés, la Courtoisie pour porter haute la parole impériale, le Devoir pour affronter les difficultés entre les Clans, l'Honnêteté pour dresser un portrait de Rokugan fidèle à la réalité, l'Honneur pour montrer l'exemple et la Sincérité pour être tout entier à sa tâche.

誠

Makoto

Sincérité

仁

Jin

Compassion

義

Gi

Honnêteté

忠義

Chugi

Loyauté

Confrérie de Shinsei

Qu'un moine provienne de la caste heimin ou de samouraï après son inkyo (retraite), il doit se prémunir des bruits du monde, dont fait partie le Bushido, pour trouver l'Illumination.

Mais étant aux côtés de toutes les castes, il ne peut ignorer un texte aussi central dans la vie des rokugani puisque son rôle est de les accompagner spirituellement. Certains moines voient le Bushido comme un support conduisant à l'Illumination, là où d'autres le relèguent à un code fermé, empêchant l'âme de s'ouvrir. La Compassion et le Devoir sont les deux vertus les plus représentatives pour les moines de Shinsei. Chaque jour, ils doivent être à l'écoute et enseigner avec patience à des personnes qui souvent n'entendent rien aux choses immatérielles.

Rônins

Rejeté par les « vrais » samouraïs et n'ayant plus de maître à servir, le rônin aborde le Bushido en fonction de ses objectifs personnels.

La Compassion incite un rônin à protéger les heimin contre les bandits, voire en de rares cas, à s'ériger comme champion d'un village pour éviter le joug d'un samouraï cruel. Elle est au contraire délaissée par un samouraï amer, n'ayant reçu aucune aide au moment où il en avait le plus besoin. Un tel rônin sait qu'il ne peut compter que sur lui-même.

Le Courage s'exprime au quotidien. Chaque jour, un rônin lutte pour un bol de riz et pour s'endormir dans un refuge accueillant.

La Courtoisie est peut-être dans les paroles d'un rônin, mais celui-ci ne reçoit que railleries de la part des samouraïs. Ces derniers n'ont-ils pas reçu une éducation consistant à respecter tout interlocuteur ?

Le Devoir n'est plus, car il n'y a plus de maître à servir. Mais venger son daimyo ou trouver un nouveau maître sont des objectifs nobles correspondant à cette vertu. Un rônin accomplit avec soin le travail pour lequel il a été payé, car il sait que de son efficacité dépend sa survie pour manger un jour de plus.

L'Honnêteté n'a rien de réjouissant pour un rônin. La parole de ce dernier n'a aucun poids face à celle d'un vrai samouraï. Alors, à quoi bon dire la vérité ? Autant la garder pour soi pour éviter les ennuis ou attendre le moment propice et s'en servir comme monnaie d'échange.

L'Honneur encourage un rônin à ne pas rester dans cette situation. Racheter sa faute ou celle de l'individu l'ayant mis dans cette situation (souvent un parent ou un daimyo) est un bon moteur pour le rônin. Parfois, ce dernier se comporte même plus honorablement qu'un vrai samouraï, car il sait que c'est la seule valeur qu'un samouraï reconnaîtra.

La Sincérité s'invite plus qu'à son tour dans la vie d'un rônin. Mentir pour un bol de riz, se donner des airs pour dormir dans un endroit propre et sécurisé ou louer sa lame avec loyauté sont des situations quotidiennes pour lui.

Présentation des prétirés

Prétirés

Les 16 prétirés sont rédigés pour les 4e et 5e éditions. Mon objectif est de vous proposer un personnage répondant aux critères suivants :

- S'inscrire dans la campagne Premières Missions.
- Être facile d'accès pour des joueurs débutants, tant au niveau des règles que de l'interprétation.
- Un seul personnage représentatif par Clan, afin de ne pas vous noyer dans les choix.
- Équilibrer au maximum la répartition entre les trois balises d'École classiques : bushi, courtisan et shugenja.

Force est de constater que les bushi sont très largement représentés. Ce constat reflète bien le fait que Rokugan est un monde régi par les guerriers. Pour correspondre aux spécificités des personnages typiquement féminins, j'ai rajouté les feuilles pour la Berserker Matsu [Bushi], la Shugenja Moshi et la Bushi Utaku. Enfin, parce que Premières Missions englobe les PJ dans la Bénédiction Miya, tous les profils Miya sont présentés.

Ces prétirés ne sont en rien obligatoires pour jouer à Premières Missions. Inspirez-vous-en pour créer votre personnage de A à Z. L'idéal est d'avoir à la table au moins un personnage par balise d'École.

Un personnage est voué à évoluer. Vous trouverez sur internet des feuilles de personnages vierges pour recopier **au crayon à papier** les indications notées dans les prétirés. Voici les miennes :
https://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=7313

- **Crabe Bushi Hida.** Vous buvez du saké, vous frappez fort et vous savez analyser votre environnement. En revanche, la Cour n'est pas faite pour vous.

- **Dragon Bushi Mirumoto.** Vous êtes en retrait par rapport au monde qui vous entoure. Vous appréciez le silence et êtes de bonne compagnie. Gare à vos ennemis ! Les tranchants de vos lames sont mortels.

- **Grue Bushi Kakita.** Vous êtes un chevalier du cœur, de la cour et des arts. Rompu aux jeux de la séduction, vous ravissez votre entourage par votre raffinement.

- **Licorne Bushi Utaku (f).** Vous êtes une des meilleures cavalières de l'Empire. Votre calme n'a d'égal que votre solide éducation. Même à pied, vous avez fait mentir plus d'un guerrier sur vos compétences martiales.

- **Licorne Courtisan Ide.** Vous êtes pour la paix et le dialogue social. Vos mots ne froisseront personne et vous saurez même reprendre des paroles déplacées de vos amis. On peut compter sur vous en toute occasion mondaine.

- **Lion Barde Ikoma [Courtisan].** Votre extravagance est au service de la Gloire d'autrui. Vous divertissez votre entourage par vos contes guerriers ou spirituels. Vous connaissez quelques rudiments martiaux.

- **Lion Bushi Matsu (f).** Votre caractère tempétueux est craint. Vous frappez d'abord et posez les questions ensuite. La Cour n'est pas faite pour vous. Il n'y a que pendant la méditation envers vos ancêtres où vous vous sentez apaisée.

- **Mante Bushi Yoritomo.** Vous regardez l'avenir avec courage et optimisme. Quelle que soit la situation, vous saurez vous adapter. Vous avez le pied marin, la main sûre et la parole aisée. Vous êtes né pour être le capitaine de votre équipe.

- **Mante Shugenja Moshi (f).** Vous avez été bénie par Dame Soleil. Ses bénédictions font autant de vous une shugenja de bataille que de cour.

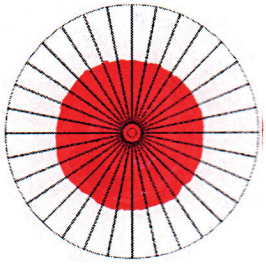
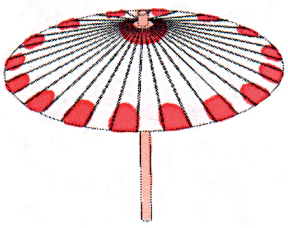
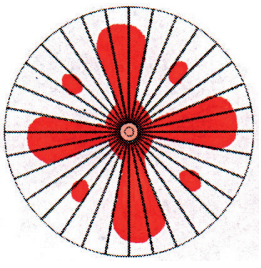
- **Miya Architecte [Courtisan].** Vous faites partie de la haute. Pourtant, vous appréciez être à l'écoute des petites gens. Vous accomplissez votre devoir avec humilité, surtout quand il faut mettre la main à la pâte.

- **Miya Héraut [Courtisan].** Vous faites partie de la haute. La paix, le dialogue et l'accomplissement de votre devoir sont au cœur de vos préoccupations. Voyager à travers l'Empire est votre quotidien.

- **Miya Protecteur [Courtisan].** Vous faites partie de la haute. Vous préférez discuter plutôt que frapper. Si vous dégainez votre katana, votre style martial défensif reflète vos idéaux de paix.

- **Moine.** Vous parcourez Rokugan à la recherche de l'Illumination. Votre solide enseignement spirituel vous apporte les ressources dont vous avez besoin pour faire face à toutes les situations.

- **Phénix Shugenja Isawa.** Vous faites partie des meilleurs shugenja de l'Empire. La magie se manifeste chez vous par une grande polyvalence. Vous apportez votre aide aux autres et laissez briller les bushi en première ligne.

TÉLÉCHARGER LES PRÉTIRÉS

Les prétirés sont en téléchargement gratuit sur le site de la Voix de Rokugan ou la scénariothèque. Le fichier est « Premières Missions - Aides de jeu ».

- **Rônin [Bushi].** Natif de Takaoka, vous êtes libre de tout engagement. Personne ne vous dicte quoi faire ou quoi dire. Votre lame et votre vie vous appartiennent. Mais vous avez appris que pour survivre un jour de plus, mieux valait être sous la protection de quelques samouraïs de confiance. Ceux-là ferment les yeux sur vos louches agissements, tant que vous servez leurs intérêts.

- **Scorpion Espion infiltré Shosuro [Ninja].** Vous êtes plus à l'aise à la Cour que dans une armée de bushi. Vous préférez rester dans les ombres et quand vous vous montrez en pleine lumière, c'est généralement pour faire diversion.

En un coup d'œil

Combat. Mesure la capacité martiale de votre personnage. Les bushi sont formés pour la guerre et seront le choix le plus adéquat pour le combat. Dans une moindre mesure, les shugenja des prétirés possèdent quelques Sorts utiles pour les combats.

Bushido. Représente la moralité et l'éthique de votre personnage. Tous les samouraïs s'inscrivent dans le code de civilité de Rokugan. Mais certains y attachent plus d'importance.

Social. Interagit avec les mondanités. Le dialogue, l'étiquette et les manipulations sociales sont l'apanage des courtisans. Les autres types de personnages doivent aussi se conformer aux coutumes de Rokugan sous peine de passer pour des samouraïs rustres et indignes de servir leur daimyo.

Spiritualité. Intériorise la spiritualité de votre personnage. Voir Moine ou shugenja ? et Magie et spiritualité dans le Livre du Feu.

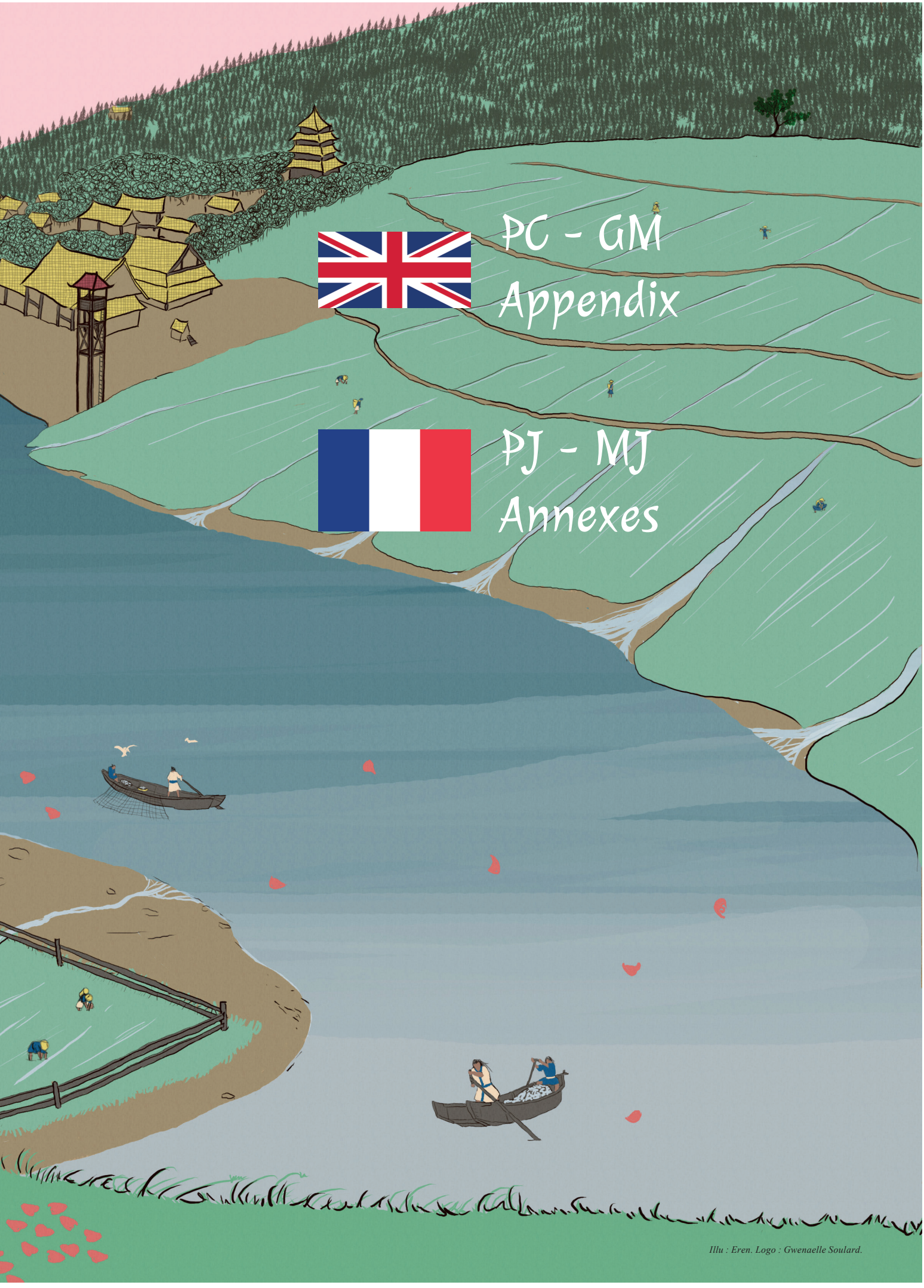
Statut. Impose le respect par une position sociale élevée. À L5A, la hiérarchie est très réglementée. Quand on est au-dessus, ne serait-ce qu'un peu, on détient un pouvoir énorme. Jouer de son Statut est l'apanage des puissants, comme les Familles Impériales.

Prétirés Matsu, Moshi, Utaku. Ces prétirés sont des personnages féminins. Voir Matsu, Utaku et Moshi dans le Livre du Feu.

CHOISIR SON PERSONNAGE

ECOLES	COMBAT	BUSHIDO	SOCIAL	SPIRITUALITÉ	STATUT
Crabe Bushi Hida	●●●	●○○	○○○	●○○	●○○
Dragon Bushi Mirumoto	●●●	○○○	●○○	●○○	●○○
Grue Bushi Kakita	●●○	●●○	●○○	○○○	●○○
Licorne Bushi Utaku (f)	●●○	●●○	●○○	○○○	●○○
Licorne Courtisan Ide	○○○	●○○	●●●	●○○	●○○
Lion Barde Ikoma [Courtisan]	●○○	●●○	●○○	●○○	●○○
Lion Bushi Matsu (f)	●●●	●○○	○○○	●○○	●○○
Mante Bushi Yoritomo	●●●	○○○	●○○	○○○	●●○
Mante Shugenja Moshi (f)	●●○	○○○	○○○	●●●	●○○
Miya Architecte [Courtisan]	○○○	●●○	●●○	○○○	●●○
Miya Héraut [Courtisan]	○○○	●○○	●●●	○○○	●●○
Miya Protecteur [Courtisan]	●○○	●○○	●●○	○○○	●●○
Moine	●○○	○○○	●●○	●●●	○○○
Phénix Shugenja Isawa	○○○	○○○	●●○	●●●	●○○
Rônin [Bushi]	●●●	○○○	○○○	○○○	○○○
Scorpion Espion infiltré Shosuro [Ninja]	●●○	○○○	●●●	○○○	●○○





PC - GM
Appendix

PJ - MJ
Annexes

Illu : Eren. Logo : Gwenaelle Soulard.

Appendix - Annexes

Traduction Introduction

Foreword

While I was mastering 'Family Spirits and Customs', I realised I had widely written for advanced tables, or experts, rather than beginners for L5R. The testers' feedback and the questions Marc asked me confirmed this feeling. Nans and Kevin also told me L5R had too few introductory scenarios. I added that role-playing games had too few of them.

So was born the title 'Stories to have a look', later replaced with 'First Missions', shorter and more meaningful. At the time, I had written nothing but I knew the content already: a collection of scenarios for beginners. I wanted something brief, simple, and heroic. I hoped the players would learn the bases of L5R before the end of this future collection, to access more complicated and interactive stories more interesting to master and follow, from my point of view. That's probably why the two final scenarios of 'First Missions' are so detailed and need more experience.

I went back to my early challenges with L5R. I started in this universe as GM with beginners. We were all facing the same questions. What is Bushido? How to balance the fights? What topics are more suited for new players?

All of these thoughts drove me to write an introductory campaign. A recurring setting seemed perfect to accustom the PCs with the rules and the atmosphere of the game. As I planned to relay the basics of L5R through my scenarios, a saying of my father came to my mind, 'Teaching is the art of repetition'. I reluctantly put myself in the shoes of a teacher scriptwriter for beginner tables.

This definition of my role led to the six stories of this collection. On the one hand, I had to avoid recreating a Core Book; on the other hand, I had to sort the countless themes of L5R to retain those specific to beginner tables. You will find my classification at the start of each scenario and in the Book of Air.

I laid the foundations for 'First Missions' in January 2018 and finished it on 15 June 2018. Story #4 was the shortest (one week of thinking, two days of writing) and #5 the longest (six weeks).

My work is complete, this collection is now yours. Play it as intended or use what you need. Thank you for taking part in 'First Missions', reading it or running it. I wish you great game sessions!

Sébastien Mège, author

What is in this book?

'First Missions' presents the Legend of the Five Rings to new game masters and players. Through six introductory scenarios with suitable challenges, the PCs will gradually shape the life and deeds of their samurai. Each adventure includes useful information and additional references. You only need the Core Book of any edition and the free guide of Takaoka available here (French only):

https://www.voixrokugan.org/download/webzine-takaoka

'First Missions' is suitable for every edition of L5R.

Abbreviations: PC (Player-Character), GM (Game Master), NPC (Non-Player-Character, interpreted by the GM), L5R (Legend of the Five Rings).

For PC

The Book of Fire: Character Creation reveals the context the characters will begin adulthood into. The PCs will learn the social codes of L5R through two quizzes, discover new creation rules (for the 4th and 5th editions) and receive a lot of role-playing tips.

For PC and GM

The Book of Earth: Novelette is a short story to discover the responsibilities and duties of a young samurai. This novelette can even serve as a background for the PCs or an adventure for the GM.

The Book of Void: Play Aids will escort the PCs and the GM in their study of L5R. You will find sixteen pregens for the 4th and 5th editions, campaign sheets for the GM, a glossary, and a short introduction to the Clans of the Emerald Empire (available online).

For GM

The Book of Air: Mastering First Missions includes useful information to run the adventures. It contains secrets and suggestions for the GM to plan the sessions.

The Book of Water: Adventures gathers all the stories. The GM will find various creative scenarios, detailed in a normalised way to ease the game. Each adventure has its share of fight, tradition, investigation, diplomacy and spirituality. It matches the beliefs of the Miya's Blessing, Rokugan's humanitarian aid. The stories are disconnected from the timeline of L5R to simplify immersion, average duration 5 hours each.



Traduction Synopsis

#1 Artist: The Present

Takaoka is a low-prestige non-aligned river town. The snowmelt triggered a flood, and the rising waters washed away the harbour.

The campaign begins in Otosan Uchi, the capital, on the 1st of April, New Year's Day in Rokugan. The PCs are enlisted in the Miya's Blessing, Rokugan's humanitarian aid. They must rebuild the port of Takaoka. During the annual selection hearing for the three benevolent actions of the Miya's Blessing, the PCs meet Miya Sekincho, their supervisor.

Miya Sekincho wants to make the right impression with Yoshino Naoki, the daimyo of Takaoka. She entrusts the PCs with a task: finding the perfect present, a stone extracted from a quarry of Otosan Uchi. An old building of Takaoka was erected with these stones. Offering one is a highly valuable present, full of symbolism and history, a reminder of the capital.

But the quarry is closed, the vein is exhausted. It is no longer possible to get one.

Isawa Tatsi and Doji Ato are frustrated when the Miya's Blessing rejects the candidacy of their respective province. They will make their way to outpace the PCs in search of a beautiful stone from the quarry. During their investigation, the PCs will help the archivist Ikoma Tsukan and travel with the captain Yoritomo Kenabo.

Doji Ato is more subtle than Isawa Tatsi. He used favours to collect the last extracted stone first. The present is even more valuable! He will not yield it to the PCs under any circumstances. However, if they disclose his gambling debts, Ato will try to protect his honour. Consequently, he will buy the PCs' silence for the gift.

Eventually, the PCs will sail to Takaoka thanks to Yoritomo Kenabo. They will offer the stone to Yoshino Naoki. The daimyo of Takaoka will be delighted. The PCs will finally begin their humanitarian mission under favourable auspices.

#2 Heimin–Ronin: Caste Struggle

Some heimin found a crate full of koku. The samurai caste has far more wealth than theirs. In front of this treasure, they have a deep sense of injustice. Their efforts are not appropriately rewarded. Comrades, it's time to revolt!

The heimin loudly claim that Yasuki Tanabe is stealing their daimyo. They are careful not to say how they know it and don't talk about the crate full of koku. Does the samurai really pay his taxes or is that another privilege of the rich?

The PCs belong to the Miya's Blessing. They must keep order and listen to the people. The daimyo Yoshino Naoki asks them to peacefully end this revolt: without heimin, no manpower and no reconstruction of the port.

The PCs are close to the goal. They discover the whole content of the crate, entrusted to the monks.

However, they have no evidence and no authority to incriminate anyone of financial embezzlement. They put the blame on dead ronins, perfect culprits. They will provide new housing to the heimin in the harbour district if they stop their revolt. The heimin accept, they won and get back to work. They drain the marsh to reclaim the port.

#3 Shugenja: Exotic Sweets

Benefiting from their good influence with the heimin, the daimyo Naoki entrusts the PCs with the coordination of the spring 7-5-3 festival, consecrated to children. The heimin have faith in their daimyo, joy reigns.

But a mujina, a mischievous spirit, try to disturb the celebration. He messes with a taboo magic called maho (blood magic). He tries to convince the people of Takaoka that the cotton candy is tainted. At first, the kids eat it and nobody suspects anything … until the scandal breaks out.

Two official ambassadors of the city recognise the flavour of blood in the exotic sweets. Worse, Yoshino Kyoko, the daughter of Takaoka's seigniorial couple, tasted the cursed cotton candy following the advice of the third diplomat, Bayushi Nobuatsu. The ambassador with the falsetto voice, Akodo Koichi, is happy to discredit his rival. He intends to win the favours of Kyoko.

Since the PCs are the coordinators of the festival, they are accused of maho. Arrested, they must protect their honour or commit seppuku. Kuni Kaze Ji, a Jade Magistrate, saves them at the last moment during their trial. He knows very well the nature of the mujina. He figures the flavour of blood is just an illusion.

He heads to the theatre, lair of the mischievous spirit, with the PCs. They must bind it to Ningen-do (Rokugan) to put an end to its jokes. The PCs are then cleared of all charges. No one will burn Takaoka to prevent the spread of the Taint today. The festival carries on in a merry atmosphere. The harbour banks are solidified.

#4 Bushi: Collateral Damage

It's July, the first month of the war season. The Crab, Unicorn and Lion Clans clash in a plain near Takaoka. They plunder Takaoka to fuel their conflict. The PCs have no more heimin, materials, or food now! The reconstruction of the port is compromised. Takaoka is an independent city, unable to protect itself against the Great Clans.

The PCs go back to Otosan Uchi to complain to the aggressors' embassies. They complete some missions on behalf of powerful Magistrates. Thanks to their efforts with the assailants, they can claim compensation from each of the three generals.

However, when the PCs come back to Takaoka, the war is already over. The forcibly enlisted heimin are dead, the materials destroyed and the food eaten. The PCs have nothing but hopeless missives and a plain filled with three thousand daisho, lying next to their lifeless owner.

Naoki gets revenge on the last Lion soldiers still alive in the plain. His victory comes as small consolation in front of his physically and morally devastated city. Moreover, it has just propelled Takaoka to the front of the rokugani stage.

#5 Monk–Ninja: Back to the Land

It's August, still summer, still at war. Takaoka is facing alone the aftermaths of the last conflict between the three Great Clans. The collateral victim, Takaoka must rise again and move forward.

However, the population of Takaoka is decimated, new crises emerge daily and the harbour is still in ruins. Food rationing does not feed empty bellies, and the war-torn families have no more hope for the future.

Naoki orders the heimin to take care of the fields. They must save the crops, or no one will survive winter. According to social conventions, only samurai may touch a katana or a wakizashi. Naoki commissions the PCs to clear the plain and gather the three thousand daisho of the late soldiers.

The PCs complete the collect of the daisho. Naoki sends missives inviting the generals to retrieve them. By the end of summer, Takaoka welcomes Ebisu's monks, the Fortune of Honest Work. But in reality, they are survivors of the war, disguised after their demotion to the rank of ronins. Gathered around a former Lion shugenja, they form an otokodate. They want to recover the daisho to make amends.

The demotion sometimes leads to mindless acts, attested by the feats of the otokodate. They set aside the Code of Bushido by kidnapping Naoki's children. The monks save the son Dogen, while the ronins abduct Kyoko in broad daylight. The PCs rescue her and get rid of the otokodate. Naoki is fed up with the Lion Clan. He takes it out on Akodo Koichi, banishing him from the city. He shuts the Lion embassy, and temporary entrusts it to the PCs.

Autumn is already coming and with it the bandits' raids on the crops. Despite all these misfortunes, the port banks are finally dry. It's time to welcome the foundations of the new district.

#6 Courtiers: The Future of Takaoka

Autumn is a peaceful time, winter planning. Two important celebrations take place during the season: the Bon Festival and the harbour's reconstruction. The Bon Festival is dedicated to reflection on the afterlife and devotion to the ancestors. After the events of last summer, the instant is solemn. Meanwhile, the PCs finally complete their mission! Takaoka has a brand new port. The heimin settle in their new home.

After two centuries of anonymity, Takaoka will experience its first Winter Court! Besides the three generals of the previous war, Naoki invites a samurai from every other Great Clan. He aims for the official recognition of Takaoka. The imperial tax no longer protects the city from the selfish and resentful samurai. The events of last summer prove it.

He asks the PCs for assistance and tells them about his assets. They start the Winter Court with the upper hand. Ikoma Tsukan even helps them to investigate their guests in advance. They all live in the neutral embassy entrusted to the PCs.

Thanks to a historic tour of the city and an artistic tournament, the PCs can use etiquette codes and favours. If they convince all the guests to plead for Takaoka, they will even meet with the Emperor. The future of Takaoka is in their hands.

After the Winter Court, their year within the Miya's Blessing is over. Back to the Miya embassy in Otosan Uchi, they report on their activities. When the hearing ends up, the Jade Magistrate Kuni Kaze Ji moves towards them. He is pleased with the PCs; they helped him to jail the mujina. He needs them to carry out some missions on behalf of the Jade Magistracy. If the PCs agree, they will become Jade yoriki.

Illu. Charlotte « Myss CC » Legay



The next adventures are available in 'Family Spirits and Customs' / Esprit de famille (French only).

Get your free copy here: https://www.voixrokugan.org/download/esprit-de-famille

Click on the blue button 'Télécharger' (download in French)

Sébastien Mège

Premières Missions

Premières Missions regroupe six scénarios d'initiation. Il s'adresse tout particulièrement aux meneurs et joueurs souhaitant débuter dans le Livre des Cinq Anneaux. Les personnages viennent de réussir leur gempukku et sont de Rang 1. Ils sont enrôlés dans la Bénédiction Miya, l'œuvre humanitaire du jeu, pour effectuer leurs premiers devoirs de samouraïs adultes.

Takaoka, la ville des premiers pas. La ville de Takaoka a été choisie comme cadre pour la grande majorité des aventures. Cette ville fluviale et d'importance modeste s'affranchit de tous les Clans et de toutes les époques. Son cadre à échelle humaine est idéal pour commencer et peut être facilement transposé dans un cadre géopolitique plus complexe de votre choix. Tous les conseils sont fournis pour que MJ et PJ débutants prennent facilement en main la campagne.

Campagne d'initiation. Les six scénarios ont été écrits pour être simples, très souvent jouables en 5 h et favorisant l'immersion immédiate dans Rokugan. L'ensemble forme une campagne d'initiation. Ce recueil est conçu pour enseigner les subtilités et les codes de l'univers. Des conseils pédagogiques et des difficultés adaptées aideront meneurs comme joueurs à mieux interpréter le rôle du samouraï dans L5A.

Pour tous les goûts. Du dialogue, des combats, de l'enquête, de la magie et des faux-semblants parsèment les scénarios. Les joueurs seront plongés dans le quotidien du samouraï classique pour comprendre les différences entre les castes sociales et se faire leur propre opinion sur le Code du Bushido, livre de chevet de tout samouraï honorable.

Toutes les informations utiles et références complémentaires sont intégrées dans les aventures pour n'avoir recours qu'au Livre de base 4e éd. A télécharger gratuitement sur le site de La Voix de Rokugan : le guide sur Takaoka et les aides de jeu.