

EN LA CINQUIEME ANNEE
DU REGNE DE TOTURI PREMIER

PALAIS D'HIVER

KYUDEN IKOMA





Préface

Kyuden Ikoma était à l'origine une simple introduction à une campagne de mon cru pour des pjs nouvellement créés qui s'y retrouvaient pour des raisons diverses. En la faisant jouer et en développant ses protagonistes, il m'a semblé qu'en proposer une version finalisée et rédigée à l'usage d'autres maîtres de jeu pourrait être une bonne idée.

Le scénario d'origine a lieu cinq ans après le couronnement de l'empereur Toturi mais ne respecte pas la storyline officielle. J'ai cependant expurgé toutes les références personnelles de manière à ce qu'aucun travail d'adaptation ne vous soit nécessaire. A une exception près.

En effet, un des pnj présents parmi les invités, Dame Kenji Mariko, se trouve être l'épouse d'un personnage que j'ai joué jusqu'à la fin de l'Ere du Vide. Kakita Kenji qui devait plus tard devenir le fondateur du Clan de la Phalène, n'apparaît pas ici. Ses aventures peuvent être consultées sur mon site dans la rubrique, les Carnets de Kakita Kenji. Qu'il suffise de dire que si son épouse est présente, elle n'est pas censée être un protagoniste majeur et peut en fait aisément être oubliée ou remplacée. Dans le scénario que j'ai fait jouer, elle intervient à plusieurs reprises mais les accroches de Kyuden Ikoma ont été rédigées afin que vous puissiez aisément vous passer de sa présence.

A l'opposé, si l'Empire d'Emeraude et de Jade dans lequel je fais évoluer mon groupe de joueurs vous intéresse, il est progressivement rédigé en ligne sur mon site et une annexe concernant le Clan de la Phalène apparaît en fin du présent document. A vous de voir si cela peut s'avérer être d'un intérêt quelconque.

Officiellement, ce palais d'hiver est l'occasion pour le daimyo du Clan du Lièvre de marier sa sœur à un représentant de la famille Ikoma. Depuis sa restauration, le clan mineur souhaite en effet redonner toute sa vigueur à cette alliance d'autrefois et le clan du Lion quant à lui souhaite également disposer d'alliés à proximité des terres du Scorpion.

Mais cet événement est d'une importance toute relative en fait. Et vous ne trouverez pas dans ces pages de complot susceptible d'ébranler l'Empire. Ikoma Ujiaki, Usagi Ozaki et Usagi Tomoe sont les seuls pnj des suppléments AEG à y apparaître. Kyuden Ikoma est avant tout conçu comme une introduction à une campagne correspondant à vos préférences et là encore, j'ai fait mon possible pour mettre les miennes entre parenthèses.

Le reste est entre vos mains.

Rédaction, mise en page et publication : Pénombre
Relecture et suggestions diverses : Seppun Okama
Illustrations : Nico et Light





SOMMAIRE

Chapitre Premier – Se Rendre au Palais d'Hiver

<i>Nouvelle : La Route de l'Hiver</i>	5
L'Empereur et les Cours d'Hiver	8
Champions et Daimyo	8
Participer à un Palais d'Hiver	8
Arriver au Palais d'Hiver	10
L'Entourage d'un Invité	11

Chapitre Deuxième – Conventions Sociales

<i>Nouvelle : Phalènes</i>	13
Evoluer dans un Palais d'Hiver	17
Le Thé et le Saké	18
Les Repas	19
La Nuit	20
La Sexualité	20
Les Rumeurs	23
Les Heureuses Coïncidences	23
Daisho et Duels	24
Le Seppuku	25
La Mort	25
Magistrats	26

Chapitre Troisième – Kyuden Ikoma

<i>Nouvelle : Futilités</i>	29
Le Château de l'Equilibre Sacré	31
Dans l'enceinte des murailles	32
Le village hors des murs	34
Population	36
Les Heimin	36

Chapitre Quatrième – Activités et Occupations

<i>Nouvelle : Il est bien des scènes...</i>	39
Affrontements amicaux, affrontements officiels	42
Renommée de Cour	42
Banquets de l'Eau Sinueuse	43
Concours artistiques	44
Un mot sur les Pjs et leur participation	45
Kemari	45
Pari des Archers	46
L'Echange de Lettres	46
Le Jeu de Go	47
Parties de Chasse	48
Les Pique-niques	48
Spectacles et Représentations	49
Un mot sur la magie	49

Chapitre Cinquième – Dramatis Personae

<i>Nouvelle : Pour la gloire du Lion</i>	51
Remarques préliminaires	54
Agasha Tomaru	55
Akodo Goemon	56
Asahina Shizuka	57
Asako Suana	58
Bayushi Haruko	59
Bayushi Naru	60
Daidoji Toshikazu	61

Hida Sanosuke	62
Ide Ietsuna	63
Ikoma Akira	64
Ikoma Tenru	65
Ikoma Tobei	66
Ikoma Ujiaki	67
Isawa Butsuwa	68
Isawa Kawako	69
Kakita Mofuno	70
Kakita Tetsuo	71
Kenji Mariko	72
Kitsu Reika	73
Kitsune Daisuke	74
Matsu Itani	75
Matsu Katsu	76
Mirumoto Ryoko	77
Otaku Tsai	78
Seppun Okama	79
Shiba Kojiro	80
Usagi Ozaki	81
Usagi Tomoe	82
Yasuki Kaede	83
Yoritomo Korubei	84

Chapitre Sixième – Défis, Foci, Frappes

<i>Nouvelle : Noir</i>	86
Pourquoi et comment ?	88
Souvenir d'une autre vie	88
Le Duelliste	89
Toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire	90
Liaison dangereuse	91
Nous avons tous une ombre	92
Une question de réputation	94
Les flammes souillées du Phénix	94
L'étreinte de la Mante	96

Annexes

- Récapitulatif des Pnjs pour le MJ	99
- Calendrier des événements	100
- Nouveaux Ancêtres	105
- le Clan de la Phalène	107
Le Mot de la Fin	109





CHAPITRE PREMIER

Se rendre au Pal ais d'Hiver



Suis ta propre voie, ou tu tomberas dans les pièges tendus par les autres.
Le Tao de Shinsei



La route de l'hiver

Il commence à faire rudement faim songea le vieux Takei en posant sa brassée de bois mort sur le sol. Il se redressa en réprimant un gémissement tandis que la vieille douleur familière lui poignardait les reins.

Mais il lui faudrait encore marcher un bon moment avant de pouvoir enfin se reposer et manger quelque chose de chaud. Le froid devenait de plus en plus mordant et les derniers feuillages d'automne disparaissaient rapidement des arbres de plus en plus dénudés.

Il avait commencé à neiger par intermittence depuis deux semaines et demain, ce serait le premier jour de l'hiver d'après le calendrier.

Takei eut une brève prière intérieure à l'attention des Fortunes. Pourvu que cette année, les brigands et les créatures souillées se montrent plus rares que les années précédentes.

L'empire avait beau avoir survécu au Second Jour des Tonnerres, des provinces entières avaient été dépeuplées par la maladie, la famine et la guerre. Et malgré la victoire des Tonnerres, le nouvel Empereur devait mener une nation exsangue, livrée au brigandage et aux maraudeurs de l'Outremonde qui s'étaient dispersés après la mort du Sombre Seigneur.

Il y avait bien des choses que le vieil aubergiste ne pouvait comprendre et l'idée même que l'ennemi suprême de l'empire soit mort faisait frémir.

Le dernier des Hantei et le frère maudit de son ancêtre étaient tombés ensemble, l'un possédant le corps de l'autre selon les histoires. Tués par Toturi et les autres Tonnerres.

Et depuis, même si le chaos des années de la grande guerre entre les clans avait disparu, l'empire continuait à périlcliter. Pendant que de l'autre côté du Mur, là bas très loin au sud des terres de la famille Ikoma, on disait que des oni monstrueux s'affrontaient pour s'emparer des terres corrompues et prendre la place du kami déchu.

Tout fout le camp pensa le vieil homme en se massant les reins et en savourant quelques instants de halte. *Les Kami sont tous morts, l'Empereur n'est plus un Hantei, des clans tombent en disgrâce et sont remis au pouvoir ensuite. Un ronin devient empereur et un empereur devient le pantin du Sombre Seigneur.* Les histoires que racontaient les voyageurs étaient souvent exagérées, bien sûr, mais certaines se recoupaient et les rares annonces officielles étaient aussi concises que troublantes.

Mille ans de paix, disait on. Mille ans de paix et le doute en héritage. Le doute, la faim et la mort.

Mais de ce côté ci de la mort, il y avait encore certaines choses que même Takei pouvait comprendre, fort heureusement. Comme la nécessité d'approvisionner correctement son établissement en bois. Il y a encore quelques années, il avait eu deux fils et trois serviteurs pour veiller à ce que son auberge soit tenue correctement. Suffisamment correctement pour que le magistrat de province accepte de la faire figurer sur les rôles des relais officiels. Deux chevaux frais attendaient les messagers en permanence alors qu'une petite chambre proprette était destinée à les accueillir. Et la cuisine de l'épouse de

Takei était suffisamment fameuse pour qu'à l'occasion ses propres voisins viennent prendre un rapide repas dans sa salle commune.

Avant.

Takei se baissa en serrant les dents et souleva son fardeau avant de reprendre sa marche.

Désormais veuf, l'aubergiste avait également perdu un de ses fils tandis que l'autre travaillait avec acharnement pour remplacer les employés qui les avaient abandonnés. Les gobelins, la peste, la peur... ce qui ne tuait pas les gens les rendait méfiants et craintifs. Certains partaient malgré la loi qui leur interdisait de quitter les terres du clan qu'ils servaient. D'autres rejoignaient les bandes de brigands. Il ne restait plus pour tenir l'auberge que le vieil homme et son unique fils. Heureusement que Kato allait enfin se marier. Une femme ferait le plus grand bien à la pauvre auberge et Takei avait hâte de voir ses futurs petits-enfants. Certains jours, l'aubergiste avait l'impression qu'il connaissait plus de villageois morts que vivants. Des maisons demeuraient toujours désespérément vides et un étranger qui aurait eu l'idée saugrenue de venir s'installer dans le village aurait eu plus de peine à mémoriser les noms de tous les morts de ces dernières années que ceux des survivants.

Aki semblait être une jeune femme solide et peut-être qu'ils seraient à l'abri de la malédiction du Sombre Seigneur qui rendait plus fréquentes fausses-couches et malformations. Il fallait des gens solides pour rebâtir et si officiellement la paix était revenue depuis bientôt cinq ans, dans les faits tout restait à reconstruire.

Les samurai étaient toujours riches mais moins nombreux qu'avant. Eux aussi avaient payé le prix fort car s'ils avaient été épargnés par la famine la plupart du temps, les hordes de l'Outremonde, l'épidémie et leurs propres rivalités avaient moissonné leurs rangs sans discrimination.

Le vieil homme finit par atteindre le chemin de terre gelée. Il aurait pu couper à travers champs et arriver plus vite à l'auberge mais cheminer ainsi chargé se serait avéré bien plus pénible.

Comme chaque année, on pouvait apercevoir de temps en temps sur les routes quelques groupes de nobles samurai en route vers le Château de l'Équilibre Sacré, la demeure des puissants Ikoma que servait Takei et tous les habitants de son village. Ils étaient moins nombreux que dans sa jeunesse mais pas aussi rares que durant les dernières années de la guerre. Ils venaient du nord, des terres du Dragon ou du Phénix quand ils n'étaient pas originaires d'autres provinces du Lion. Quelques uns parmi les plus modestes s'étaient arrêtés chez lui et s'étaient contentés de la pauvre hospitalité qu'il pouvait offrir mais la plupart avaient préféré chevaucher rapidement pour traverser le village ou réquisitionner la demeure du patriarche à leur propre usage, cantonnant leurs serviteurs chez Takei et dans les maisons abandonnées.

Quand les courtisans des grands clans commencent à compter leurs koku, c'est que tout va mal. Le vieil adage populaire s'était révélé parfaitement exact, une fois de plus.

Takei franchit le coude du chemin et posa les yeux sur son village.



Toutes ces maisons vides qui tombaient en ruines...

Et pourtant, la vue était encore belle malgré les arbres dénudés et le linceul de la neige. Là bas vers le sud, on devinait les montagnes et le Pic des Sept Tonnerres, un des endroits les plus sacrés de l'Empire. Takei avait souvent songé à prendre un jour la route pour aller au mémorial des Tonnerres, au moins une fois. Pour prier dans ce lieu saint avant d'être trop vieux pour se déplacer. Mais il n'avait jamais été assez riche pour pouvoir se permettre une absence de plusieurs semaines. Il y pensait de plus en plus souvent depuis que les nouveaux Tonnerres avaient vaincu le Sombre Seigneur mais il était encore moins riche qu'avant.

Pour tout dire, Takei était au bord de la ruine et sa situation était encore parmi les plus enviables au village. Il passa devant les maisons vides et finit par arriver devant son auberge alors que ses seuls clients du moment en sortaient.

Le grand samurai balafre du clan du Crabe et la petite fille s'arrêtèrent en bas des marches. L'enfant au regard si triste le salua avec respect bien qu'il ne soit qu'un aubergiste tandis que le grand homme borgne dont la moitié du visage était ravagée de cicatrices se contentait d'un bref hochement de tête.

Takei n'avait jamais aimé les samurai du clan du Crabe bien qu'il ait rarement eu l'occasion d'en rencontrer. Même avant qu'ils s'allient avec l'ennemi suprême, leur réputation était celle de gens brutaux et frustrés. Ils avaient beau avoir été officiellement réhabilités par l'Empereur, Takei comme bon nombre d'autres gens préférait autant que possible éviter ce genre d'individu. Eux et les anciens ronins du Clan du Scorpion.

Il avait cependant pris l'argent que l'homme avait posé sur son comptoir deux jours plus tôt. Le grand type balafre était muet et se contenait de froncements de sourcils, de sons inarticulés et de gestes pour communiquer. Les choses auraient pu s'avérer très difficiles mais la petite fille avait bien plus que lui l'habitude du grand bushi qu'elle accompagnait et dont elle semblait capable de comprendre jusqu'à la moindre respiration. Elle l'appelait "mon oncle" et si elle n'était ni enjouée, ni bavarde, elle était en cela fort semblable à la plupart des enfants de la nouvelle génération.

Par pitié pour l'enfant qui parlait parfois pour son "oncle" lorsque ni les signes, ni les mimiques ne suffisaient, Takei avait logé l'étrange couple sans hausser les prix ou tricher sur ses prestations bien qu'il soit très loin de patauger dans les koku. Le vieil aubergiste n'avait jamais fait de mal à quiconque durant toute sa vie pour autant qu'il s'en souvienne et si ses bonnes actions passées lui avaient épargné la mort ou une interminable agonie causée par la maladie, alors un peu plus de piété ne ferait pas de mal, loin de là.

« Vous nous quittez, petite demoiselle ? »

La fillette s'inclina de nouveau et répondit d'une voix claire

« Oui, aubergiste. Il faut repartir ».

Takei laissa un instant son fardeau de côté et attendit tranquillement pendant que le samurai allait chercher le vieil âne qu'il avait payé un prix exorbitant au brasseur de saké lorsqu'il était arrivé au village. L'enfant demeura debout près de lui et s'absorba dans la contemplation des montagnes qui barraient l'horizon. Aujourd'hui, le ciel était dégagé et d'un bleu si pur qu'on aurait pu se croire en été.

Le samurai muet revint en tirant l'âne derrière lui. Il chargea les baluchons sur le dos du pauvre animal décharné et tapa deux fois dans ses mains.

La fillette lui sourit et tendit les bras pour qu'il la soulève avant de la déposer sur le dos de l'âne. L'homme était un guerrier et Takei ne doutait pas une seconde que ses balafres et son œil mort aient été causés par quelque chose de bien plus dangereux qu'un gobelin. Et pourtant, ses gestes secs se faisaient doux et même tendres alors qu'il veillait à ce que l'enfant soit bien installée au milieu de leurs affaires.

Il fit alors quelques signes accompagnés de mimiques à l'enfant qui l'observa avec attention avant de s'adresser à Takei.

"Combien de jours jusqu'au château ?"

Le vieil homme hésita.

"Le château Ikoma" précisa la fillette.

Takei fronça les sourcils.

"Deux jours je pense. Trois si la route est mauvaise. Vous allez là-bas ?"

Un simple froncement de sourcils de la part du samurai fit office de réponse affirmative.

L'aubergiste se tourna, perplexe, vers l'enfant.

"Vous... excusez moi mais vous n'avez pas l'air d'être des invités."

Elle ne dit rien mais il crut discerner quelque chose d'étonnant dans ses yeux.

De la peur.

Elle tourna alors son regard vers son compagnon sinistre, comme à la recherche d'un soutien. Takei déglutit, persuadé qu'il venait de commettre un impair qui allait lui coûter très cher. Un samurai du Crabe...

Mais l'œil valide qui l'examinait ne recelait ni colère, ni arrogance. Un long moment, le samurai borgne dévisagea le vieil homme qui ne savait plus s'il frissonnait à cause du froid ou à cause de la peur.

Puis, le regard sombre se détourna de lui et le samurai pencha la tête vers la petite fille. Il eut une sorte de sourire pincé et un mouvement du menton indiquant qu'il donnait son assentiment à quelque chose.

L'enfant reprit alors la parole.

"Non. Nous ne sommes pas invités".

Takei allait lui répondre lorsqu'il décida qu'il ferait mieux de garder la bouche close. La peur ou plus exactement l'inquiétude n'avait pas quitté le regard de la fillette.

L'homme était samurai et puisqu'il savait apparemment qu'il ne serait pas le bienvenu à une cour d'hiver ou il n'était pas invité, Takei préférait ne pas le lui rappeler inutilement. Il n'était qu'un heimin et les affaires de ce genre n'étaient pas de celles dont il avait à se soucier.





Il garda donc le silence tandis que le bushi balafré prenait les rênes de l'âne et entraînait l'animal sur la route.

Mais ils n'avaient pas fait une dizaine de pas que la curiosité reprenait le dessus et Takei ne put alors s'empêcher de les interpeller.

"Samurai-sama ?"

L'homme s'arrêta et l'âne avec lui. Le samurai se retourna lentement, l'air tout aussi intrigué que la petite fille qui tordait le cou pour voir Takei.

"Je... pardonnez moi mais je me demandai... si vous n'êtes pas des invités, pourquoi vous rendez-vous là-bas alors ?" balbutia l'aubergiste tout en se maudissant pour sa langue trop bien pendue.

Le samurai fit une sorte de grimace ironique avant de taper sèchement du doigt sur l'emblème qui ornait son armure marquée par les ans.

Le *mon* de la famille Hida.

"Je... je ne comprends pas " articula Takei.

" La devise " énonça la fillette.

" La devise ?"

L'enfant eut un triste sourire.

"Je ne faillirai pas. C'est ce qu'a dit le premier Hida " précisa la petite fille d'un ton docte. Et son compagnon d'approuver en retroussant à peine les lèvres.

Alors, Takei comprit.

Il s'approcha et fit ce que peu de heimin osaient jamais faire. Il dévisagea le grand samurai et la petite fille. Longuement.

Alors, il s'inclina profondément devant eux. Avec plus de respect qu'il n'était nécessaire. Pour qu'ils comprennent qu'il leur rendait hommage.

Et ils se détournèrent pour reprendre leur route.

Il resta un long moment à les suivre du regard tandis qu'ils approchaient du petit bosquet de sapins à quelques centaines de pas de là. Il les observa jusqu'à ce qu'ils disparaissent derrière les arbres et il resta ensuite devant la porte de son auberge, les yeux songeurs.

A environ une heure de là, les deux voyageurs allaient trouver une petite chapelle près de la route, à moitié en ruines. Mais même en partie détruit, l'endroit était toujours consacré et peut-être que le samurai borgne couvert de cicatrices s'y arrêterait quelques instants avec sa minuscule compagne.

Peut-être...

En reprenant son bois pour le traîner jusqu'à la réserve, le vieil aubergiste songea qu'il lui faudrait lui aussi se rendre à la petite chapelle abandonnée. Demain. Ou le jour suivant. Avant que la petite fille et son compagnon arrivent à Kyuden Ikoma.

En les regardant tout à l'heure, il avait soudainement compris que tous deux s'attendaient à y trouver la mort car pour une raison que Takei ignorerait toujours, ils n'y seraient pas les bienvenus.

L'homme et l'enfant étaient bien loin des terres du clan du Crabe. Et s'il n'y avait pas de femme avec eux, si le grand samurai était bien l'oncle de la fillette, alors il était douteux qu'il leur reste des parents en vie quelque part.

Douteux que quelqu'un se souvienne d'eux et prenne le

temps de brûler quelques bâtonnets d'encens pour les aider à trouver leur chemin jusqu'à leur vie future.

Takei n'était qu'un aubergiste mais même les heimin du clan du Lion prenaient très au sérieux les questions de cet ordre. Toujours.

L'homme avait payé sans faire preuve ni de mépris, ni d'arrogance. Il s'était montré moins hautain que bien des samurai de clans réputés plus honorables. Et la petite fille... Takei avait encore des nausées en pensant à ce que les gobelins avaient fait aux enfants qui étaient tombés entre leurs mains il y a sept ans.

S'il ne leur restait nul parent pour prier après leur mort et si vraiment ils allaient tranquillement vers elle pour une question d'honneur...

Alors...

Takei pouvait perdre quelques heures et faire une petite halte à la chapelle en ruines. Demain, par exemple. Oui, demain serait parfait.

Il irait prier un moment pour le samurai et la petite fille.

Parce qu'il n'y avait personne d'autre pour le faire.

Et que trop de gens dans l'Empire n'avaient désormais plus de parents pour veiller sur eux de cette manière.

Takei eut un sourire plein de douceur, et de tristesse.

Oui, il pouvait faire cela. Ces gens ne lui étaient rien. Et prier pour eux n'apporterait pas grand-chose.

Mais c'était nécessaire.





L'Empereur et les Cours d'Hiver

En plus de la cour mobile de l'Empereur à laquelle ne sont conviés que des gens triés sur le volet qui auraient bien du mal à décliner cet honneur, la plupart des anciennes familles des nobles clans majeurs et souvent mineurs de l'Empire procèdent à leurs propres cours d'hiver afin de montrer leur richesse, témoigner de leur puissance, resserrer certains liens d'amitié et plus généralement faire de la politique et profiter de la vie pendant que Rokugan se blottit à l'abri du vent et de la neige. L'usage veut qu'en dehors des faire-parts adressés par l'Empereur aux Champions de Clans et diverses autres personnalités, un certain nombre d'invitations soient "anonymes" : chaque clan reçoit une ou plusieurs invitations en blanc et se débrouille pour envoyer les gens les plus dignes de le représenter à cette occasion (ou ceux qui ont le bras assez long pour passer devant les autres).

En dehors de quelques habitués qui sont invités personnellement auprès du maître de Rokugan ou qui parviennent systématiquement à arracher leur place parmi le quota d'invitations en blanc, la grande majorité des petits seigneurs de l'Empire n'assistent durant leur vie qu'à un, voire deux et plus exceptionnellement trois Palais d'Hiver en compagnie de leur maître absolu. Certains naissent, vivent et meurent sans même avoir ce privilège.

A un niveau moindre, les différentes Cours d'Hiver reproduisent ce principe et chacune possède ses propres habitués ainsi que ses hôtes occasionnels. Certains individus en vue "écument" les cours de l'Empire d'année en année tandis que d'autres trouvent diverses satisfactions à revenir au même endroit ou à évoluer parmi un panel restreint de palais.

Comme on le sait, l'Empereur passe chaque hiver dans une cour différente et depuis des générations, on a tendance à rechercher les invitations aux cours dans lesquelles un empereur régnant est passé les années précédentes. Il s'agit en fait d'une manière détournée et animiste de chercher à bénéficier de la présence et de l'influence mystique du Fils du Ciel en le suivant dans un lieu qu'il a honoré pendant toute une saison. Les daimyo qui hébergent l'Empereur peuvent donc s'attendre à voir leurs palais d'hiver très convoités durant les années que leur souverain passera encore sur le trône.

Champions et Daimyo

Le champion d'un clan majeur étant normalement invité auprès de l'Empereur, il laisse à un proche conseiller (karo ou hatamoto) la charge de son propre palais ainsi que l'organisation de la cour d'hiver qui se tiendra chez lui pendant son absence. Bien qu'il ne soit effectivement pas présent, il serait en effet indigne d'une des grandes maisons de ne pas à l'image de toutes les autres familles procéder à une cour d'hiver en règle.

De même, si le daimyo d'une famille de clan majeur (comme les Kakita, les Matsu, les Shosuro, etc...) ou celui d'un clan mineur est invité par l'Empereur ou au palais de la famille régnante de son propre clan, il laissera son bras droit le représenter chez lui en son

absence. Bien que la plupart des clans mineurs n'organisent pas de véritables cours d'hiver ou se contentent d'inviter quelques délégués envoyés par leurs voisins immédiats, le Renard et par le passé la Mante ont toujours mis un point d'honneur à lancer de nombreuses invitations à l'attention de tous les autres clans de l'Empire.

Participer à un Palais d'Hiver

La coutume veut qu'une invitation à un palais d'hiver rende superflue tous les papiers de voyage et autorisations habituels pour l'invité et son entourage à partir du moment où il se trouve sur une route menant ou revenant du lieu de la cour hivernale.

Invité du Daimyo

C'est toujours un insigne honneur d'être invité personnellement par le seigneur d'un Palais d'Hiver. Bien évidemment, un tel honneur ne peut donc être décliné à la légère. Traditionnellement, la coutume veut que si un notable reçoit des invitations pour plusieurs palais, il participe à celui dont il a été informé en premier. Il est obligatoire d'accepter ou de décliner une invitation par écrit et en termes tout aussi courtois que ceux de la dite invitation.

La coutume veut également que les invitations soient transmises avec un délai suffisant pour parvenir à leur destinataire et lui permettre de répondre. Elles sont donc envoyées en plusieurs vagues selon la proximité de la résidence des invités. Ainsi, un seigneur du Clan du Dragon qui souhaiterait inviter un ami du Clan du Crabe enverrait certainement son invitation au plus tard au début de l'été pour laisser le temps à son émissaire de se rendre sur place et en revenir avec la réponse.

Envoyer une invitation personnelle par pigeon voyageur, par magie ou toute autre forme de communication rapide est réservé aux amis très proches car sur un plan protocolaire, inviter un noble personnage sans prendre le temps de lui envoyer un messenger est assez peu flatteur... il en va bien évidemment de même pour la réponse à l'invitation.

Enfin, se voir invité à l'issue d'un palais d'hiver pour celui de l'année suivante est une marque d'estime indéniable car votre hôte ne s'est même pas donné le délai de réflexion de plusieurs mois habituel. Cela indique clairement qu'on vous apprécie beaucoup ou qu'on attend bien des choses de votre part....

Parmi les invités personnels d'un daimyo (ou de l'Empereur), on compte de prestigieux artistes, des guerriers qui se sont illustrés aux côtés du seigneur invitant (ou parfois à la tête d'une armée ennemie et qui ont ainsi conquis le respect de leur adversaire), des courtisans avec lesquels on souhaite demeurer ou entrer en bons termes et ainsi de suite.

La plupart des cours d'hiver ont lieu dans des châteaux sièges d'écoles réputées de bushi, shugenja, courtisans., etc..., Les sensei résidants de rang élevé (Rang de Maîtrise 4 ou plus) sont bien évidemment comptés au nombre des invités. De même, la famille proche, les karo,





hatamoto et généraux du seigneur hôte sont également conviés à demeurer auprès de lui à moins qu'un autre seigneur ne souhaite les inviter en sa demeure.

Si à la suite d'une invitation acceptée un personnage reçoit une autre invitation pour une autre cour d'hiver envoyée par une personne dont le rang de Gloire est supérieur d'un rang complet ou plus de celui du seigneur dont il avait accepté l'invitation, la coutume veut qu'il s'excuse auprès de son précédent hôte et honore cette nouvelle invitation à la place. Nul ne saurait lui en faire le reproche car il serait très malvenu pour un seigneur de prétendre que sa cour vaut mieux que celle d'une personne de plus grande importance que lui. Evidemment, décliner une invitation pour cette raison passe bien mieux si l'invité qui a du décommander envoie à sa place un vassal présentant particulièrement bien ou dont on sait qu'il a toute sa confiance. Cette tradition permet aux clans majeurs de conserver leur influence en privant les maisons mineures de certains invités de choix.

Invité par un Notable

Dans la plupart des clans, certains membres de l'entourage du seigneur invitant (famille proche, conseillers fidèles...) ont le droit d'inviter en leur nom une ou deux personnes de leur choix qui ne serait pas au nombre des invités de leur seigneur. Il s'agit en fait d'une pratique qui vise à satisfaire plusieurs objectifs :

- donner au fidèle serviteur du seigneur une certaine "autonomie" à cette occasion en récompense de ses loyaux services le reste de l'année. Une marque d'estime en quelque sorte.
- permettre à un conseiller avisé de faire venir auprès de son maître une personne avec laquelle il pense qu'il serait utile d'entretenir de bonnes relations. Cette technique est particulièrement utile aux conseillers lorsque l'on ne sait pas encore quelles sont les intentions ou le potentiel de l'invité et qu'il s'agit en fait de le garder sous la main afin de le sonder discrètement pour éventuellement le présenter au seigneur si cela correspond aux intérêts personnels de celui-ci ou à la politique qu'il a définie pour le clan. Les invités des notables savent donc que potentiellement on attend quelque chose d'eux mais dans le même temps, n'étant pas invités par le daimyo en personne ils savent également que leur attitude déterminera bien des choses.

Diplomate

En tant que représentant officiel de son clan ou de sa famille, le diplomate est généralement désigné par son Daimyo et il existe bien évidemment une compétition féroce entre les diplomates au service d'un même seigneur afin de s'accaparer les invitations à certaines cours. Le palais d'hiver de l'Empereur est bien évidemment le plus convoité mais les palais des familles Doji, Kakita, Ikoma, Isawa et Bayushi sont également très courus. A l'opposé, se retrouver expédié en mission diplomatique auprès des familles Hida, Yogo ou Kitsuki n'est pas très flatteur et un diplomate qui a tendance à "tourner" d'année en année sur des invitations de ce type saura à quoi s'attendre sur ses perspectives de carrière. La

seule exception à cette règle est bien évidemment le contexte politique : se rendre au palais d'hiver de l'allié du moment ou d'un allié traditionnel de votre Clan est toujours bien vu et valorisant sur un plan politique, quel que soit le clan concerné.

Comme leur statut l'implique, les diplomates sont essentiellement en service commandé durant la saison froide. Ils sont d'ailleurs les seuls à être officiellement conviés "pour affaires" et il arrive que certains seigneurs préfèrent inviter des diplomates précis qu'ils ont déjà côtoyé. Selon les aptitudes des diplomates en question, il peut s'agir d'une bonne ou d'une mauvaise nouvelle pour leur clan et s'il arrive parfois qu'on propose au seigneur invitant un nouveau nom parce que son invité est brusquement gravement tombé malade, il est de bon ton de ne pas abuser de cette astuce trop souvent...

On fait preuve d'un respect particulier envers les diplomates qui sont invités à un palais d'hiver précis alors qu'ils ont par le passé mis en difficulté leur hôte ou contrecarré les ambitions de sa famille. Dans l'esprit de l'éthique samurai, inviter un tel personnage signifie qu'on respecte énormément ses talents et une telle marque de respect de la part d'un ennemi est un véritable honneur. Bien évidemment, il est rare que plus d'un diplomate affilié à un clan donné se rende à un palais d'hiver, à moins qu'il ne représente que sa famille et pas l'ensemble de son clan ou qu'il seconde l'ambassadeur en titre.

Membre de l'entourage d'un Invité

Vous trouverez plus loin dans ce chapitre tous les détails sur les modalités en fonction desquelles un invité peut se faire accompagner à un palais d'hiver.

Un Pj qui fait partie de l'entourage d'un invité peut se retrouver dans plusieurs cas de figure :

- en tant que membre de la famille d'un invité, il est lui aussi considéré comme tel
- en tant que yojimbo ou suivant d'un invité, il est considéré également comme invité mais il a aussi un certain nombre d'obligations et de devoirs à remplir qui justifient sa présence en tant que garde du corps, secrétaire particulier, médecin attitré, etc...

Envoyé par son Clan

Comme on l'a vu, la grande majorité des invitations à un palais d'hiver ne sont pas nominatives et chaque clan possède ainsi une certaine latitude pour remplir son "quota". On désigne donc pour des raisons variées certains samurai afin qu'ils profitent d'une invitation et honorent l'invitant en représentant leur clan. Il n'y a guère que les invitations auprès de l'Empereur qui soient plus étroitement surveillées.

De tels invités ne sont pas en mission diplomatique mais doivent simplement faire acte de présence et ne rien commettre d'irréparable. Ils possèdent une certaine latitude que n'ont pas les personnages officiels mais en contrepartie, ils sont presque toujours considérés comme des invités "de deuxième main" et il est rare qu'ils soient de rang élevé ou qu'ils retiennent l'attention des gens de haut rang.

Certains samurai se voient chargés d'honorer une





invitation parce qu'ils sont dignes de confiance ou prometteurs, d'autres parce qu'on souhaite leur donner l'occasion de se faire oublier quelques temps loin de chez eux et certains enfin parce que personne dans leur clan ne souhaitait aller à ce palais d'hiver précis (les gens ne se bousculent pas vraiment pour aller à proximité du Mur des Bâisseurs ou pour crapahuter parmi les cols enneigés des montagnes du Clan du Dragon...). On remplit donc l'invitation en blanc avec le nom et la description de son heureux bénéficiaire et le sceau de son seigneur. Les personnages bénéficiant de ce type d'accès à un Palais d'Hiver peuvent être accompagnés de serviteurs heimin mais ne sont pas censés s'y rendre en famille ou avec des suivants de la caste des samurai. Ils peuvent cependant être accompagnés de leur épouse et de leurs enfants en bas âge mais frères, sœurs, oncles, parents et grands-parents sont à proscrire. Cette règle est cependant abolie pour les personnages de rang de Gloire 5 ou plus qui sont après tout des notables à part entière et bénéficient donc des prérogatives des invités en titre en ce qui concerne leur suite.

Normalement, vos Pjs entrent a priori dans les deux dernières catégories de personnes conviés à un palais d'hiver. Si comme je l'ai fait en élaborant cette aide de jeu vous utilisez Kyuden Ikoma en tant qu'aventure d'introduction pour des personnages fraîchement créés, un minimum de préparation vous sera nécessaire pour :

- intégrer éventuellement leurs histoires personnelles avec celles de certains pnjs proposés
- éviter de les placer dans une situation où ils n'auront a priori aucune raison de lier vraiment connaissance. (voir "l'Astuce de l'Aile des Jeunes Invités" dans le chapitre traitant des conventions).

A l'opposé, un Palais d'Hiver est à mon sens idéal pour permettre à des pjs issus de clans différents de se rencontrer sans forcément passer par l'astuce bien connue de la Magistrature d'Emeraude (bien que les deux ne soient pas du tout incompatibles).

Arriver au Palais d'Hiver

La tradition veut que le daimyo qui fait office d'hôte en sa demeure accueille personnellement ses invités à leur arrivée en les attendant dans la cour principale de son château.

Il est évident que dans la réalité, les choses ne sont pas aussi rigides. Tout d'abord, le daimyo, son épouse, son héritier et ses proches conseillers ne campent pas jour et nuit dans cette cour glacée en attendant que leurs invités daignent bien arriver. Ensuite, seuls les invités personnellement conviés par le daimyo et les représentants officiels des clans sont accueillis en personne par le seigneur des lieux. Les arrivants qui ont été invités par un des membres de l'entourage du daimyo ou désignés par leur clan ne bénéficient normalement pas d'un accueil aussi courtois.

Par habitude, l'accueil des invités a lieu à partir de la semaine précédant le premier jour de l'hiver et jusqu'au lendemain de la Fête de Seigneur Lune (le 10^{ème} jour du

mois du Rat en clair). Arriver après cette date limite sans avoir fait prévenir votre hôte est très mal considéré et il y eut durant les siècles plusieurs exemples d'invités accueillis à coups de flèches pour s'être montrés aussi indélicats...

L'Accueil des Invités du Daimyo et des Diplomates

Il est de coutume lorsqu'un invité du seigneur ou un diplomate arrive qu'il se fasse annoncer. Par habitude, on procède de la manière suivante la plupart du temps : l'invité et sa suite s'arrêtent lorsqu'ils peuvent apercevoir au loin l'entrée du château ou ils passeront l'hiver. Ils envoient alors un héraut annoncer leur arrivée et attendent en le suivant du regard que les portes du château lui soient ouvertes. Ils reprennent alors leur route à une allure digne et modérée.

De cette manière, lorsque le héraut arrive à grande allure et annonce fièrement l'identité de celui qui l'envoie en entrant dans la cour principale, les sentinelles sur les murailles peuvent apercevoir au loin le noble invité en question et son entourage.

Les daimyo récemment intronisés apprennent rapidement à estimer le temps que mettra un invité pour arriver à allure modérée lorsque son héraut l'annonce et ils ont ainsi le temps de se préparer pour le recevoir dignement. Ainsi, lorsque l'invité arrive, le seigneur qui l'accueille est en grande tenue et son visage digne et serein inspire le respect. Ses proches conseillers sont près de lui, les invités de rang moindre qui seraient arrivés dans l'intervalle ont été escamotés avec promptitude et courtoisie et tout le monde est prêt à sortir le grand jeu.

Il est très mal vu lorsqu'on arrive à proximité du château de doubler un autre invité, qu'il soit seul ou accompagné. Quel que soit le rang des gens qui vous précèdent ou qui vous suivent alors que votre cortège arrive en vue du château, il vous faut progresser d'une allure sereine et ne pas arriver aux portes en même temps qu'un autre groupe d'invités ou qu'un homme isolé. La notion de "en même temps" est très élastique en ce sens que vous pouvez très bien arriver une ou deux minutes après ceux qui vous précèdent. Bien que rien de sérieux ne soit abordé lors de l'accueil d'un invité, il est toujours judicieux de voler la vedette à vos rivaux en toutes occasions et d'arriver sur leurs talons afin d'éviter qu'ils n'accaparent trop le noble daimyo.

L'Accueil des Invités Mineurs

Il est bien évidemment moins formel. Si d'aventure le daimyo est dans la cour lorsque vous arrivez, il vous recevra bien évidemment avec courtoisie mais comme vous n'êtes pas de ses "intimes" ni en mission officielle, il se montrera plutôt distant et impersonnel et il est de bon ton de garder la bouche fermée tant qu'on ne vous adresse pas la parole et de disparaître ensuite rapidement dans le décor. Le noble seigneur qui vous accueille a peu de temps à perdre et vous ne voudriez bien évidemment pas le déranger...

S'il n'est pas là à votre arrivée, un officier de la garde s'enquerra de votre identité. Si c'est un notable qui vous a envoyé votre invitation, on le prévient avant de vous montrer vos quartiers. Si ce n'est pas le cas et que vous





bénéficiez d'une invitation "anonyme", on vous indiquera ou vous logerez et un secrétaire du daimyo prendra note de votre arrivée dans le registre prévu à cet effet.

L'Entourage d'un invité

Un invité ne peut venir accompagné de toute son armée et de toute sa maisonnée à un Palais d'Hiver. On sait depuis longtemps qu'une tactique évidente pour ruiner un ennemi potentiel (surtout quand c'est un de vos vassaux) est de s'inviter chez lui avec une horde de gens et d'y rester le plus longtemps possible. Par conséquent, la plupart des occasions où l'on invite des gens sont marquées par la coutume afin d'encadrer le nombre de personnes qui accompagnent l'invité. La coutume encourage les chiffres suivants :

- Parents, subalternes et vassaux de l'invité : une personne par rang de Gloire jusqu'au rang 3, deux personnes par rang de Gloire à partir du rang 4, trois personnes par rang de Gloire à partir du rang 5.

- Yojimbo : un garde du corps par rang de gloire. De nombreux ambassadeurs préfèrent cependant se cantonner à deux ou trois yojimbo pour bien montrer qu'ils s'estiment en "territoire ami" même quand cela n'est pas le cas. Les daimyo de famille ou de clan ont droit à deux yojimbo par rang de Gloire.

- Escorte : les samurai ou ashigaru chargés d'escorter les invités ne peuvent dépasser trois combattants par invité. Cependant, les daimyo de famille ou les champions de Clan peuvent se faire escorter par beaucoup plus de monde : jusqu'à dix samurai/ashigaru par rang de Gloire. Ces personnes ne sont pas des yojimbo mais forment simplement l'escorte de l'invité ainsi qu'une démonstration de son prestige durant le voyage et jusqu'à son arrivée au palais d'hiver. Elles ne sont pas autorisées à évoluer dans les zones réservées aux invités et sont cantonnées avec les soldats du château.

- Serviteurs : bien que les heimin soient quantité négligeable du point de vue social, il serait bien évidemment inconvenant d'envahir les dépendances du château de votre hôte avec vos serviteurs... on considère donc souvent comme "convenable" de se cantonner à un nombre de serviteur ne dépassant pas le rang de Gloire de l'invité lui-même ainsi que deux serviteurs par personne de son entourage proche (parents, vassaux, yojimbo...) quel que soient leur rang de Gloire respectifs..

L'Empereur n'est absolument pas concerné par ces contraintes et ses chanceliers sont même affligés du problème inverse : parvenir à cantonner le nombre de pique-assiettes et parasites divers à une proportion raisonnable pour ne pas ruiner la famille qui héberge la cour impériale. Il serait bien évidemment très humiliant que l'Empereur soit obligé de déboursier des koku parce qu'il a totalement ruiné ses hôtes à cause de l'inconséquence de ses conseillers. Il existe certainement

une multitude de contraintes politiques, personnelles et conventionnelles qui guident ces honorables personnages dans le choix des gens qui accompagneront le souverain mais sur un plan officiel, rien n'est censé restreindre l'Empereur dans quelque domaine que ce soit.

Quel que soit son statut, un invité peut se faire accompagner de membres de sa parentèle dans la limite des quota autorisés mais *uniquement s'ils ont un rang de gloire égal ou inférieur au sien*. On évite ainsi de cette manière qu'un notable indésirable s'incruste en profitant du fait qu'un parent de moindre importance soit officiellement invité.

Evidemment, un invité peut toujours décliner et proposer que son parent plus prestigieux se rende au palais à sa place. Et personne ne songerait à dénigrer à cette personne le droit de par son rang de Gloire supérieur à se rendre à une invitation en lieu et place de son parent.

L'imbécile s'y rendra sûrement sur le champ pour humilier l'hôte de son parent. Le sage quant à lui se demandera d'abord deux choses :

- pourquoi avoir invité ce parent en particulier et pas un autre ?

- pourquoi agir ainsi en sachant que je risque fort d'y aller à sa place ?

L'homme d'expérience trouvera aisément des réponses à ces questions et choisira sa ligne de conduite en conséquence...

Il est à noter que les règles indiquées ici ne sont qu'un "cadre guide" qui vise deux objectifs : éviter de transformer les palais d'hiver en caravansérails ou tout un chacun peut débarquer sous le prétexte le plus mince qui soit et en même temps donner un aperçu de l'étiquette rokugani très formaliste et emplie de conventions parfois arbitraires. Certains seigneurs sont connus pour avoir des vues plus larges dans ce domaine et les grandes familles de l'Empire comme les Doji, les Bayushi, les Otomo ou les Seppun par exemple n'appliquent pas forcément ces règles à la lettre pour plusieurs raisons :

- pour montrer leur richesse et leur largesse d'esprit en accueillant des hordes de gens pas forcément désirables sans broncher

- afin de rappeler subtilement à ceux qui passent souvent outre ces coutumes qu'ils ne sont tolérés que parce que leurs hôtes sont des gens qui eux savent ce que sont les bonnes manières...

Celui qui veut impressionner ses hôtes et les autres invités cherchera certainement à s'entourer du plus grand nombre de gens possible.

Celui qui y parviendra effectivement saura quant à lui s'entourer du plus grand nombre de gens intéressants.

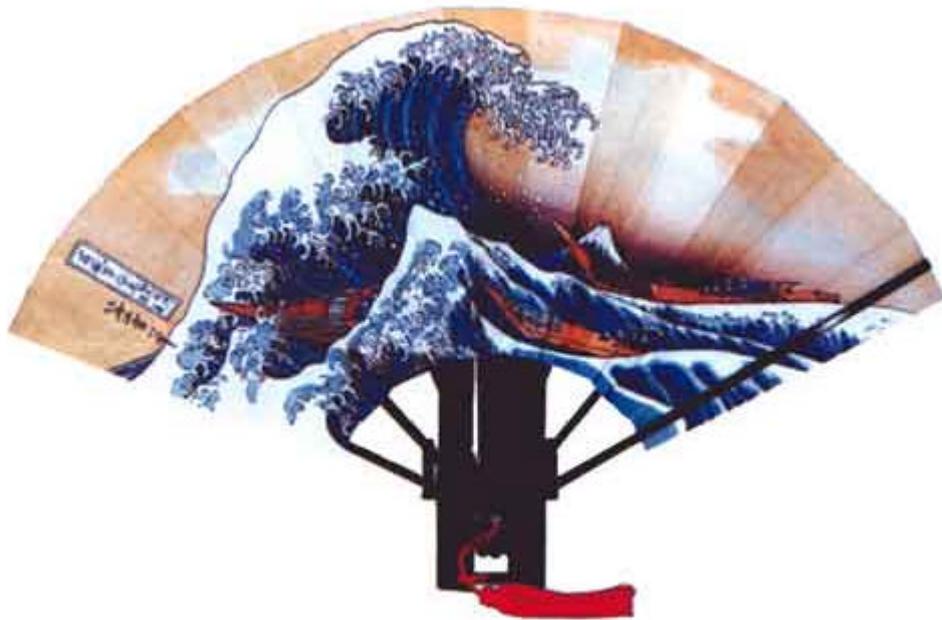
Arriver au palais d'hiver avec une escorte de cent samurai est impressionnant, certes, mais que sont ces cent bushi anonymes comparés à votre jeune frère réputé pour en valoir vingt à lui seul ?





Chapitre deuxième

Les Conventions Sociales



Je sais nager
Devise de la famille Bayushi



Phal ènes

Le glissement à peine perceptible de la porte et la voix du samurai de garde.

"Madame, le seigneur Ikoma Ujiaki-sama souhaiterait vous présenter ses respects du soir."

Plongée dans les ténèbres, Dame Kenji Mariko se contenta d'acquiescer avec un air serein.

Le pas d'un homme recèle des indices sur sa nature profonde et lorsqu'elle l'entendit entrer dans ses appartements, Mariko eut la confirmation de ce que la voix de leur hôte lui avait déjà soufflé par ses intonations et les tournures de ses phrases.

"Le bonsoir, Kenji Mariko-sama".

"Le bonsoir, Ikoma Ujiaki-sama. Quelle délicate attention de votre part de venir me présenter vos respects."

Elle eut un sourire empreint d'une sincérité et d'une spontanéité aussi convaincantes que factices avant de reprendre.

"J'ose espérer que vous ne souffrirez d'aucun désagrément à me parler dans mon état normal. Comme je crois vous l'avoir dit, la seule manière dont je puisse voir le monde qui m'entoure s'avère receler un certain inconfort pour mon entourage".

"Mais pas du tout, Mariko-san". Un changement très net du niveau de formalisme et une intonation à peine altérée. Des mots qui suggéraient une certaine familiarité alors que leur ton indiquait tout autre chose.

Méfie toi de lui, les bardes savent utiliser leur voix comme peu d'hommes en sont capables.

Mariko demeura extérieurement imperturbable et calqua son comportement sur celui de l'homme. Offenser le principal conseiller du Champion du Lion dans sa propre demeure était quelque chose à garder pour plus tard, si cela s'avérait absolument inévitable.

Mariko n'était pas la bienvenue ici et elle le savait. Invitée personnelle d'Usagi Tomoe et d'Usagi Ozaki, l'épouse du seigneur du clan de la Phalène n'aurait normalement pas eu la moindre opportunité de se rendre au palais de la famille Ikoma dans des circonstances normales.

Et Ujiaki, ce fat, cet imbécile, le lui faisait clairement sentir avec sa sollicitude empoisonnée et sa douceur sous laquelle sommeillait l'homme autoritaire et égocentrique qu'il était en réalité.

Sa femme ne semble pas si effacée par hasard. Il a du raboter sa volonté jusqu'à en faire sa chose. A coups de colères, de crises d'autoritarisme et de douceur sirupeuse.

Elle faillit frémir mais parvint à demeurer impassible. Il fallait à tout prix qu'elle continue à se comporter de manière à ce que ce crétin finisse par se rendre compte qu'il ne s'adressait pas à la femme d'un daimyo frustré et provincial mais à une ancienne fille de la famille Doji. Qui plus est la femme d'un homme que l'on plaçait assez haut dans le panthéon de tous les héros qui s'étaient révélés ces dernières années.

S'il croyait tomber sur une pauvre fille mal dégrossie élevée dans un donjon perdu et mariée à un seigneur de pacotille résidant dans un des lieux les plus inhospitaliers de l'Empire, Ujiaki risquait de subir une ou deux cuisantes surprises.

"Pardonnez moi, Dame Mariko, mais si vous le désirez vous pouvez allumer votre lanterne magique. Je serai honoré que nous partagions la splendeur du monde ensemble et l'inconfort qui en résultera sera absolument négligeable je vous l'assure".

Encore des mensonges. Camouflant à peine sa curiosité indécente et malsaine. Il ne faisait guère d'efforts pour le cacher, fait suffisamment pour en dire long sur ce qu'il pensait d'elle.

La famille Ikoma n'était pourtant pas l'ennemie de son minuscule clan. Bien au contraire, du temps où il portait encore le nom de Kakita, son Kenji avait plus d'une fois conquis le respect des samurai du Lion sur le champ de bataille ou dans leurs propres palais. Les ennemis de Kenji n'avaient pas grand-chose à voir avec ceux de son ancien clan. Pas du tout.

Alors...

Elle réalisa qu'il lui fallait répondre à la prière aimable de son hôte car maintenir ce masque serein trop longtemps dans le silence risquait d'être considéré comme insultant.

"Etes vous certain que cela ne vous incommodera pas trop, noble seigneur ?"

"Absolument certain, madame".

Sans la moindre hésitation, elle déplaça sa main vers l'arrière, là où elle savait trouver l'étrange petite lanterne faite de cristal qui ne la quittait plus depuis quelques années.

Avec des tâtonnements rapides, témoignant d'une grande pratique, elle trouva la mèche et frotta légèrement son index sur l'étrange étoupe qui ne brûlait jamais.

L'instant suivant, ses yeux clos se mirent à picoter. Elle attendit quelques secondes avant de les ouvrir.

Dans l'étrange lueur spectrale de la lanterne de cristal, Ikoma Ujiaki apparaissait comme un homme épuisé ou malade, plutôt palot. Même la teinture dorée de ses longs cheveux semblait curieusement irréaliste, trop factice. Comme à l'accoutumée, la petite flamme d'argent pur diffusait sa lueur tremblante sur quelques pas avant que son rayonnement semble brusquement s'interrompre.

Au delà n'existaient pour Mariko que des ténèbres parfaitement opaques formant comme une demi-sphère parfaite l'entourant de toute parts. Mais là où les étranges rayons vibraient doucement comme pour répondre aux murmures silencieux du kami de la lampe, elle pouvait observer le monde comme à l'époque où elle n'était pas aveugle. Avant la maladie.

"Fascinant" murmura Ujiaki qui pour une fois semblait sincère. Ses yeux devaient déjà commencer à le piquer alors qu'au contraire ceux de Mariko s'accoutumaient rapidement à sa vision magique.

Il y avait deux raisons pour lesquelles la dame du seigneur Kenji utilisait sa lanterne avec parcimonie.

La première était une affaire de courtoisie. Pour qu'elle puisse voir une autre personne, celle-ci devait se trouver à l'intérieur de la sphère de lumière dégagée par la lanterne de cristal. Et chaque instant passé dans cette zone perturbait davantage la vision de ses interlocuteurs. La gêne initiale devenait irritation, puis picotements et enfin brûlures et ceux qui restaient trop longtemps dans le rayonnement du nemuranai se retrouvaient les yeux bouffis de larmes. Leur vision demeurait trouble quelques instants après qu'ils soient sortis du pâle rayonnement.



L'autre raison était plus intime. Mariko avait passé près d'une longue décennie dans le noir avant qu'on lui offre la lanterne de cristal. Elle savait très bien ce qu'elle avait perdu à cause de la maladie et si l'objet étrange était une source de joie et un moyen de compenser son handicap, elle savait aussi qu'il recelait ses propres pièges.

La nostalgie d'une vision parfaite, d'un monde coloré et vivant qui ne se limiterait pas à quelques mètres autour de la lanterne était parfois plus poignante que jamais. L'objet était petit et léger mais se déplacer avec lui n'apportait guère de plaisir. Comme de voir le monde morceau par morceau sans jamais pouvoir découvrir autre chose que son voisinage immédiat et sans jamais pouvoir se retourner pour contempler le chemin parcouru, les merveilles aperçues un bref instant avant de disparaître à nouveau dans les ténèbres.

Et parfois, Mariko se sentait plus libre dans ces ténèbres qui l'entouraient que lorsqu'elle pouvait voir leurs limites autour d'elle.

Comme en ce moment par exemple.

Aveugle, elle pouvait toujours prétendre qu'Ujiaki n'était qu'une présence parmi d'autres. Plus proche mais rien qu'une présence.

Tandis que maintenant, elle se retrouvait un peu comme enfermée dans une bulle de clarté environnée de vide en sa compagnie.

Une prison sans issue.

Intellectuellement, la jeune femme savait très bien que le reste du coussin dont elle apercevait un morceau sur le sol ne disparaissait pas dans le néant. Elle savait l'existence d'autres sortes de ténèbres mais celles qui l'environnaient n'en faisaient pas partie la plupart du temps. Et elle savait que la lueur de la lanterne la protégerait de ce qui demeurerait caché dans une certaine sorte d'obscurité.

Intellectuellement, elle savait que son samurai de garde pour la nuit se tenait à quelques pas de là, derrière la porte. Mais malgré cette présence rassurante à proximité, la sensation d'être emprisonnée seule avec Ujiaki ne disparaissait pas.

"Puis-je vous offrir un rafraîchissement, seigneur ? A moins que quelques notes de musique ne parviennent à égayer votre esprit et l'éloigner un temps des tristes rivages de ce monde ?"

Il sourit, de manière assez appréciatrice. Elle marquait des points grâce à ses bonnes manières et à défaut de faire apprécier sa personne ou son clan, peut-être parviendrait-elle à neutraliser le mépris de cet homme.

"Pas du tout, Mariko-san. Laissez moi simplement goûter aux plaisirs de la conversation quelques instants et je vous laisserai ensuite savourer le calme nocturne à l'approche du sommeil".

"Vous êtes d'une grande indulgence Ujiaki-sama".

A moins qu'il ne soit ainsi envers elle pour des raisons politiques ? Elle aurait plutôt tendance à accuser l'égoïsme d'Ujiaki et sa fierté mais il se pouvait qu'en fait son comportement ne soit qu'un indicateur d'intentions bien précises mais encore dissimulées.

Et Kenji qui n'était pas là. Entre l'épouse du fondateur d'une maison mineure entraînait un certain nombres de

contraintes et un certain nombre de dangers. A plusieurs reprises déjà, Kenji avait pris de grands risques alors que son pouvoir était fragile. Comme de dissimuler sur ses terres les héritiers du Clan du Lièvre en disgrâce. Cela ne pouvait que déplaire à certaines personnes même si les Usagi avaient été rétablis en leurs domaines et qu'ils soient justement en train de renouveler leur ancienne alliance avec le clan du Lion par le biais d'un mariage. Ou comme d'envoyer des hommes portant ses couleurs aider un général ronin à une époque ou personne ne pouvait deviner qu'il serait un jour empereur.

Mais son mari était aussi un personnage plus... improbable. Une sorte de héros populaire qui passait un temps incroyable sur les routes de tout l'Empire, résolvant des mystères, affrontant des oni ou démasquant de dangereux criminels. Depuis qu'il avait été remarqué par la fortune Megumi bien des années plus tôt, l'époux de Mariko avait tendance à se retrouver impliqué dans des événements qui rompaient fréquemment sa routine déjà fort bien remplie. Alors, il faisait contre mauvaise fortune bon cœur et partait accomplir ce que les puissances célestes voulaient qu'il accomplisse.

Mariko n'avait guère de peine à croire que dans beaucoup d'endroits, même ceux qui connaissaient l'existence du minuscule clan de la Phalène avaient du mal à admettre qu'un homme comme Kenji puisse exister.

Et pourtant...

Kenji ne viendrait pas cette fois. Megumi seul savait où se trouvait un des mortels que la fortune des actes héroïques sollicitait le plus souvent. Sa dame avait donc du quitter leurs terres pour se rendre au mariage de Tomoe avec un jeune représentant de la famille Ikoma. Le clan du Lièvre voulait honorer ceux qui lui avaient offert l'asile et outre qu'elle appréciait Tomoe, Mariko n'aurait pas permis qu'en l'absence de son époux le petit clan de la Phalène soit représenté par un samurai de moindre importance.

La famille Ikoma avait gracieusement accepté que le daimyo allié Usagi Ozaki puisse inviter quelques personnes de son choix au mariage de sa sœur. Et maintenant qu'elle était là, Mariko devait découvrir ce que les Ikoma lui réservaient ainsi qu'à son époux.

Mais elle doutait sérieusement de l'apprendre ici et maintenant.

Il apparaissait maintenant clairement à Mariko qu'il ne s'agissait là que des manœuvres préliminaires. On tâtait le terrain, essayant de savoir jusqu'à quel point l'épouse du seigneur de la Phalène exerçait un pouvoir effectif sur le clan.

Le fait qu'Ujiaki en personne soit l'instigateur de cette entrevue informelle était un bon point à son égard. Il préférait vérifier rumeurs et informations lui-même.

Mariko ne doutait pas un instant que d'autres entrevues de ce genre auraient lieu avec le karo d'Ikoma Tsanuri. Ujiaki avait été longtemps un ambassadeur et il était bien plus rompu qu'elle aux intrigues diplomatiques.

Il lui faudrait prendre garde à ne pas se laisser entraîner sur certains terrains.

"Dites moi, Mariko-san..."

"Ujiaki-sama ?"





"Si mes souvenirs sont exacts, cette curieuse lanterne est bien une création de la famille Isawa, n'est ce pas ? Elle vous fut remise en cadeau sur ordre de l'Empereur lui-même à ce que l'on m'a dit".

"Pas exactement, noble sire. Mon époux a été personnellement félicité par notre souverain lorsqu'il fut couronné après la bataille qui vit la fin du kami déchu. Vous n'êtes pas sans savoir qu'ils se connaissent depuis un certain temps déjà et il s'agit en fait d'une marque d'estime de la part de notre bien-aimé empereur. Le nouveau Maître du Feu et ses suivants ont œuvré pendant près d'un an pour réaliser cet objet."

"Oui, sa forme et le concept qui est à l'origine de son existence sont indéniablement curieux mais cela ne fait que rendre votre noble maison plus... disons, plus intrigante".

Aaaahh. Intrigante ? Parce que contrairement à vous nous avons pensé que malgré sa disgrâce votre ancien champion était demeuré un homme honorable ? Parce que contrairement à vous qui n'avez eu que quelques belles paroles, nous avons bel et bien offert refuge et amitié à vos "alliés" du Lièvre ? Ou est ce pour autre chose que nous vous intriguons ?

"Je vous assure que nous n'avons rien de particulièrement... intrigant, noble sire Ujiaki. Mon époux est en bons termes avec le puissant clan du Phénix. Malgré les imperfections qui le touchent comme elles touchent chacun de nous simples mortels, il essaye d'honorer ses ancêtres et de faire en sorte que nos descendants n'aient pas honte de suivre nos traces. L'un de vos propre élèves a fait ses louanges il y a quelques années et plusieurs nobles samurai du puissant clan du Lion le comptent au nombre de leurs amis"

Le sourire d'Ujiaki se modifia à peine mais Mariko comprit alors une partie des intentions de l'homme tandis qu'il lui répondait.

"Oui, Ukiar-san devrait d'ailleurs nous rejoindre pour cette cour d'hiver dès que certains impératifs familiaux le lui permettront. Je pense qu'il aura grand plaisir à se rendre auprès de vous pour prendre des nouvelles de votre seigneur".

Et essayer d'en savoir plus sur la profondeur des liens entre nous et votre propre clan. Si vous sondez le terrain pour savoir quels sont ces liens, c'est que vous nous jugez soit capables d'avoir des influences occultes sur les vôtres, soit en mesure d'apprendre certaines choses que vous préféreriez garder secrètes. Et j'imagine aisément que pour vous, notre alliance avec Usagi Ozaki pourrait représenter un autre moyen d'en savoir plus sur les Ikoma ou de leur glisser en douceur certaines informations à l'oreille sans qu'ils puissent en découvrir la provenance Notre puissance politique est quasiment nulle et nous sommes isolés. Mais l'ascension de Kenji, ses liens avec certains de vos frères et avec l'Empereur vous inquiètent, n'est ce pas ? .

L'intention profonde d'Ujiaki pouvait alors aisément être déduite. Il souhaitait surveiller un clan minuscule fondé

par deux natifs de ses ennemis du clan de la Grue. La rivalité entre Ikoma Ujiaki et Kakita Yōshi ne datait pas d'hier et Kenji conservait d'excellents rapports avec son ancienne famille. De plus, si le daimyo de la Phalène n'avais jamais tiré partie de son lien privilégié avec l'empereur jusqu'à présent, rien ne garantissait au clan du Lion qu'il ne le ferait pas un jour.

Un homme qui était allié à vos ennemis et comptait des amis au sein de votre propre clan ou parmi vos propres alliés pouvait s'avérer dangereux. Surtout s'il pouvait prétendre demeurer à l'écart des principaux conflits.

Il est temps d'attirer le papillon vers la lumière.

"Noble sire Ujiaki, il est une petite question absolument triviale sur laquelle j'aimerais que vous puissiez me donner un avis car votre sagesse est bien connue".

Il fit semblant de considérer la chose avec modestie et il fallait avouer qu'il jouait son rôle à la perfection.

"Vraiment ? Permettez moi de vous dire de ma maison à la vôtre que je suis profondément touché par cette marque de confiance".

Elle baissa les yeux avec humilité.

"Vous m'honorez grandement Ujiaki-sama et mon seigneur sera lui aussi très touché par votre estime."

Il eut un geste courtois.

"Et quelle est cette affaire triviale qui vous préoccupe ?"

Il continuait à demeurer aimable et serein mais intérieurement, la curiosité et la gêne causées par les rayons de la lanterne de cristal devaient le ronger.

Un homme vain et stupide mais aussi un très bon acteur.

La vanité n'est jamais aussi puissante que lorsqu'elle se dissimule sous l'apparence de la modestie et malgré vos dons, Ujiaki-sama, vous êtes un personnage bien trop public pour que la vérité ne soit pas connue depuis longtemps. Mais continuons donc à prétendre le contraire.

"Comme vous le savez, la famille Usagi m'a jugée suffisamment maîtresse des arts du conte et de l'origami pour me demander de participer aux soirées de beauté qui auront lieu dans le cadre magnifique de votre ancienne et noble demeure."

Un hochement de tête pour l'inciter à continuer tout en acceptant le compliment.

"J'avais donc l'intention de mettre en scène un événement historique important pour votre puissant clan ainsi que celui du Lièvre. Plus spécifiquement, je souhaite conter l'histoire de la bataille contre les serviteurs de Iuchiban qui vit naître l'alliance entre le Lièvre et le Lion".

Le sourire d'Ujiaki se fit plus sincère mais il ne put s'empêcher de fermer brièvement un œil, rouge d'irritation à cause de la lumière du cristal.

"Je me demandai une chose. Comme vous le savez, lorsque dame Usagi Furiko se rendit auprès des clans voisins du sien pour obtenir de l'aide, elle fut courtoisement éconduite par le clan de la Grue et par le clan du Scorpion qui avaient tous deux d'autres préoccupations. Seul le Lion répondit à sa demande."

La Grue ne voyait aucun intérêt à aider le clan mineur et





les Scorpions auraient bien laissé le Lièvre disparaître pour pouvoir récupérer ses terres. Et si Furiko n'avait pas traîné la Grue et le Scorpion dans la boue en défiant le Lion de faire mieux que ses ennemis, il n'y aurait plus de clan du Lièvre depuis des siècles.

Ujiaki en savait aussi long qu'elle à ce sujet mais il ne broncha pas.

"Pensez vous que je doive faire preuve de courtoisie envers vos invités de la Grue et du Scorpion en éludant leur implication dans cette affaire ou dois-je au contraire m'appuyer sur la vérité historique dans sa totalité et risquer de leur causer un certain désagrément ?"

Il faillit mordre à l'hameçon mais il se retint.

"Voilà une question qui n'a rien de trivial, madame."

Il plissa les yeux à plusieurs reprises, de plus en plus gêné par une lumière dont il avait lui-même sollicité la présence.

"Oui... une question non dénuée d'importance. Peut-être pourrions nous en reparler demain ? Mes obligations m'appellent et comme je vous l'avais dit, ma visite de courtoisie ce soir n'aurait du être qu'un bref moment de joie tranquille précédant un sommeil réparateur et serein".

"Assurément noble seigneur. Je vous prie d'ailleurs de me pardonner de vous importuner avec des questions si... féminines. Vous me flattez outrageusement en donnant à mes doutes de faible femme une importance qu'ils n'ont pas forcément à avoir et je n'oublierai pas vos sages paroles lorsque vous pourrez prendre le temps de me conseiller".

Il s'inclinèrent tous deux respectueusement et il se releva pour sortir.

Le samurai devant la porte se prosterna pour le laisser passer puis regarda sa dame afin de savoir si elle avait besoin de quelque chose mais un sourire le rassura et après une inclination de la tête polie, l'homme fit doucement glisser la porte et rendit l'épouse du seigneur Kenji au silence de ses appartements.

Mariko frôla alors la "mèche" de sa lanterne, passant le doigt à travers la flamme d'argent qui ne produisait jamais la moindre chaleur.

Elle se retrouva plongée dans les ténèbres et bien que cela soit inutile, elle ferma les yeux. Une vieille habitude. Les gens n'aimaient pas croiser un regard fixe incapable de les voir et fort heureusement, l'étiquette féminine qui incitait les dames à garder aussi souvent que possible les paupières modestement baissées représentait un atout en la matière.

Mariko respira lentement à plusieurs reprises et rapidement, l'odeur d'Ujiaki se dissipa et laissa la place aux senteurs discrètes des herbes sèches dont plusieurs sachets parsemaient ses appartements.

Oui, même si elle les avait longtemps haïes et qu'elle savait désormais quelle puissance sans nom pouvait se tapir en leur sein, les ténèbres avaient aussi quelque chose de... reposant. Rassurant. Immuable. Au milieu de la nuit éternelle, elle n'avait plus que ses propres pensées à affronter.

Ses questions, ses doutes. Mais aucune menace venue du dehors. Aucun seigneur arrogant et fier.

J'attendrai vos conseils, Ujiaki-sama. Nous verrons alors si vous saisissez cette opportunité d'humilier la Grue et le Scorpion. Et si vous jugerez que le prix en vaut la peine. Si je présente les faits dans leur exactitude, mon ancien clan et les envoyés du Scorpion risquent de ne guère apprécier. Un camouflet minime mais il aura lieu dans votre propre palais et avec votre permission. Susciter des tensions entre votre clan et un autre clan majeur est une chose. Ajouter un clan de plus dans l'équation en est une autre, n'est ce pas ?

Alors, Ujiaki-sama. Quelle faveur allez vous demander au Clan de la Phalène ? La beauté artistique qui passe sous silence certaines choses mais préserve aussi l'honneur de tous ou la vérité qui n'a guère d'importance mais peut piquer douloureusement certaines personnes ? Moi, j'opterai pour la beauté mais je doute que ce soit pour les mêmes raisons que vous. Oui, noble gardien des chroniques officielles. J'en doute vraiment.

Comme l'a dit quelqu'un de bien plus sage que nous, la vérité est un katana qui possède deux tranchants. Celui qui manie une telle arme ne doit jamais l'oublier car tout son entraînement le poussera à négliger sa nature profonde et les conséquences pourraient en être... douloureuses.

Savez vous manier correctement le katana, Ujiaki-sama ?



Evoluer dans un Palais d'Hiver

Qu'il s'agisse d'un séjour prolongé durant la saison froide ou d'une visite à un autre daimyo, il est des endroits où on ne peut pénétrer à sa guise.

Bien que cela semble un peu abstrait au premier abord, les différentes parties du château ou à lieu le Palais d'Hiver peuvent être divisées en plusieurs types de zones à l'attention du MJ afin qu'il gère plus aisément les déplacements de ses joueurs :

Zones Restreintes

Il s'agit des endroits où la permission explicite du seigneur invitant est requise pour pénétrer ou séjourner.

Les appartements du seigneur du château, de sa famille et toute pièce ou partie de sa demeure qu'il considère comme telle à son entière discrétion entrent dans cette catégorie.

Par convention, même le seigneur du château ne pénètre pas dans les appartements d'un de ses invités sans sa permission mais il y a bien des manières de l'obtenir... de même, les invités ne sont pas censés pénétrer dans les appartements d'autrui. Seule une enquête officielle ou un ordre direct du seigneur peut outrepasser cette convention et la plupart des seigneurs évitent de recourir à une telle manœuvre sans de bonnes raisons apparentes. Les *yojimbo* sont autorisés à pénétrer dans les appartements de la personne qu'ils protègent mais la plupart du temps, on les trouve assis en *cesa* devant la porte y menant afin d'accueillir les personnes désireuses de s'entretenir avec leur maître. Les serviteurs d'un invité peuvent également pénétrer dans ses appartements mais pas dans ceux des autres invités sans leur permission.

Les serviteurs du palais autorisés à accéder à certaines zones restreintes pour des raisons de service (serviteur personnel du daimyo, chambrière de son épouse...) sont bien évidemment triés sur le volet.

Zones de Cour

Les jardins, les salles de banquet, les salles de spectacle et autres endroits destinés à faciliter les rencontres des invités sont ouverts à tous ceux qui ont reçu une invitation ainsi qu'à leur entourage proche (parents et vassaux) et leurs gardes du corps mais pas à leur escorte. Les seuls *heimin* autorisés à y pénétrer sont ceux du seigneur invitant ou ceux requis pour une raison spécifique avec sa permission (pour aider une vieille dame invitée à se déplacer par exemple).

Zones Évènementielles

Il s'agit de zones de cour temporairement dotées d'un statut particulier qui en restreint l'accès. Par exemple, le seigneur du château peut souhaiter organiser un dîner où ne seront conviés que les ambassadeurs officiels des autres clans et ses proches conseillers. Ou encore, une terrasse peut être temporairement réservée aux invités férus d'astrologie pour qu'ils puissent utiliser leurs dons dans le calme avant de faire leurs prédictions. Les Zones Évènementielles sont normalement créées dans un cadre officiel et avec l'approbation tacite ou explicite du seigneur hôte. Une fois l'événement motivant leur existence terminé (ou l'heure quotidienne où il a lieu passée), ce type d'endroit redevient une simple Zone de Cour.

Zones Réservées

Des conventions tacites existent également en ce qui concerne les grands châteaux pourvus de nombreux jardins ou pavillons. La coutume veut que si un groupe d'invités se manifeste pendant plus de trois jours consécutifs à un endroit précis et une heure précise, l'endroit en question leur sera "réservé" chaque jour à la même heure pour toute la durée du palais d'hiver. Néanmoins, cette "réservation" est annulée si aucun des membres du groupe d'invité en question n'est présent pendant plus de sept jours consécutifs à cet endroit.

Venir seul pour "représenter son groupe" ne suffit pas à "réserver" une zone. De même, il est impoli de réserver cette zone pour une durée dépassant une heure *rokugani* (120 minutes).

Cette coutume n'est rien de plus qu'une tolérance. Les invités qui "occupent" une zone réservée peuvent en jouir à leur guise mais ne peuvent prétendre empêcher d'autres personnes de la traverser pour se rendre à un autre endroit. Certains invités soucieux de respectabilité veillent à n'utiliser que des endroits où ils demeurent visibles et peuvent ainsi être observés dans des circonstances qui montrent qu'ils ne commettent rien de déshonorant mais dans le fond, le seul effet d'une telle zone est surtout social. Traîner de manière visible dans les parages, venir souvent ou sous des prétextes futiles interrompre les gens est très très incorrect. L'usage veut que si vous n'êtes pas invité dans une zone réservée et n'avez aucune raison officielle ou vraisemblable d'y passer, vous n'avez donc rien à y faire.

L'intérêt pour vos pjs est qu'il leur est donc possible d'établir un lieu de rendez-vous précis où ils pourront se rencontrer ainsi que diverses autres personnes avec lesquelles ils se sont liés dans des circonstances publiques mais dépourvues de formalisme excessif. Pensez à une simple promenade quotidienne dans les jardins par exemple... ou à une dégustation de saké tous les soirs au coucher du soleil.

Evidemment, un *pnj* ou un *pj* de Gloire supérieure à celle des habitués d'une Zone Réservée peut s'y rendre à sa guise et se mêler de ce qui s'y passe comme il lui plaît. Il peut même reprendre sur le champ cette zone à son propre usage et faire déguerpir ceux qui s'y trouvaient avant lui. Il existe des gens importants qui sont courtois et aimables, d'autres qui sont des rustres qui savent profiter du moindre privilège de leur rang. Les uns comme les autres sont cependant des personnes à ne jamais offenser.

L'astuce de l'Aile des Jeunes Invités

La plupart du temps, cette technique aussi efficace que rudimentaire vous permet d'intégrer facilement des personnages de faible rang de gloire d'origines différentes. Alors que les diplomates et autres invités de haut rang disposent d'appartements privés (près desquels résident leurs *yojimbo*), une série de chambres est prévue pour les invités de rang moindre, nommément les personnes Envoyées par leur clan ou appartenant à l'entourage d'un Invité mais dont les fonctions sont dépourvues de réel prestige. L'appellation "aile des jeunes invités" est une allusion directe au fait que les gens au rang de Gloire faible sont généralement (mais pas toujours) ceux qui ont le moins d'expérience, la



société rokugani favorisant non seulement la tradition mais aussi les aînés.

Vos Pjs peuvent donc séjourner dans des chambres voisines les unes des autres. On attend bien évidemment d'eux qu'ils mettent de côté leurs querelles personnelles ou politiques où qu'ils les règlent conformément aux règles de l'honneur.

Cela n'est normalement pas le cas à Kyuden Ikoma (sauf si vous le décidez bien sûr) mais certains palais ont une organisation différente durant les cours d'hiver : au lieu de regrouper les gens par statut (aile des invités, aile des jeunes invités, baraquements des serviteurs et des escortes...), on abandonne certains secteurs du palais aux divers clans invités, la taille du secteur et son orientation par rapport au vent ou au paysage dépendant bien évidemment à la fois de l'importance du clan qui y réside et des relations qu'il a en ce moment avec le clan hôte.

Dans chaque zone de clan invité, on reproduit en miniature l'organisation type : séparation des castes, attribution des appartements privés selon le rang et ainsi de suite.

Lorsque les relations entre clans sont hostiles ou assez froides, certains n'hésitent pas à transformer leur petit coin de palais en véritable camp retranché juste au cas où bien que les véritables batailles rangées durant une cour d'hiver se comptent à peine sur les doigts des deux mains en plus de onze siècles d'histoire. Les assassinats par contre...

L'inconvénient de cette façon de faire est bien évidemment que cela restreint les possibilités d'interactions entre pjs et pnjs de clans différents en dehors des occasions sociales. De même, pas question d'apprendre quelque chose d'intéressant "par inadvertance" au beau milieu de la nuit...

A priori, Kyuden Ikoma n'inclut donc pas cette organisation mais vous jugerez peut-être plus à votre goût de remanier les choses comme il vous convient.

Le Thé et le Saké

Très souvent dans une séance de L5A, vos pjs ont l'occasion de proposer à autrui de partager un thé ou une flasque de saké.

Il existe plusieurs manières d'organiser de telles occasions que nous allons brièvement aborder. Qu'il soit bien entendu qu'il ne s'agit pas là d'étaler une pseudo-connaissance de la culture japonaise mais simplement de broder un peu sur les conventions rokugani...

Le Thé

Il existe à la base cinq manières de boire le thé :

- seul, pour se désaltérer
- seul, avec la compétence Cérémonie du Thé
- en groupe, pour se désaltérer
- en groupe, de manière formelle
- en groupe, à travers le Cha-no-yu.

Les trois premières manières s'expliquent d'elles-mêmes. Il est à noter que le thé utilisé pour se désaltérer n'est pas le même que le thé cérémoniel et qu'il existe une multitude de thé, certaines occasions et certains clans favorisant l'usage de l'un d'eux en particulier. Le Manuel

de Survie du Maître de Jeu fournit plus de précisions à cet égard pour ceux qui souhaitent ce type de détails.

La cérémonie du thé "formelle" en compagnie (ou "petite cérémonie" dans le langage courant) est accomplie en présence d'amis, d'habitues, de parents ou pour marquer une heureuse rencontre. Elle prend environ une demi-heure et se découpe selon un rituel de base : entrée des participants, conversations anodines, examen des ustensiles et du service à thé avec commentaires appropriés, préparation du thé par l'hôte, service, dégustation, pause et conclusion. Cette manière de faire connaît cependant presque autant de variantes légères qu'il y a de clans dans l'Empire et dans l'absolu, aucune n'y correspond totalement. Le fait qu'elle soit nommée "petite cérémonie" ne la rend pas moins précise et c'est de cette manière que les maîtres du thé montrent généralement leur art à leurs invités durant les cérémonies publiques. Le soin pris à sa réalisation et la pureté de l'officiant dans ses gestes, attitudes et paroles se traduisent par des augmentations au ND de base.

Le Cha-No-Yu aussi nommé "grande cérémonie" est une occasion soit de montrer son immense estime pour les personnes qu'on invite, soit de sceller de manière très esthétique un accord ou une discussion sérieuse, ou encore de créer un sentiment de paix profonde et doucement sublime. C'est aussi une occasion de montrer sa parfaite maîtrise de cet art délicat et des conventions sociales. Le cha-no-yu a toujours lieu dans une petite maison spécialement réservée à cet usage et comportant deux pavillons dans un petit jardin clos. A l'origine, une seule façon de procéder existait, établie par Dame Doji elle-même, mais pas moins de quatre variantes existent à l'heure actuelle. Certaines durent une heure rokugani (120 minutes) et d'autres atteignent même le double de cette durée.

Sans en reprendre tous les détails (in "La Voie de la Grue" p.125) voilà comment les choses se déroulent si l'on suit le rituel de Dame Doji :

- rassemblement des invités dans le petit pavillon d'attente. Ils déterminent ensemble leur ordre d'entrée (normalement en fonction des rangs de Gloire respectifs.
- sur un signe de l'hôte, ils traversent le petit jardin qui les sépare du pavillon de thé lui-même en marchant sur les pierres plates qui forment le chemin allant d'un pavillon à l'autre.
- les invités se lavent les mains et la bouche au petit bassin creusé dans une pierre près de l'entrée
- par ordre de préséance, ils pénètrent dans le pavillon par une embrasure dont l'étroitesse symbolise la coupure d'avec le monde profane.
- toujours par ordre de préséance, on admire la décoration (calligraphies, arrangements ikebana) en commentaires judicieux et courts (un poème improvisé est du plus bel effet) avant de s'asseoir aux places déterminées par l'arrangement des tatami du pavillon
- la cérémonie commence alors par un repas léger pris en silence
- l'hôte prépare le charbon de bois et fait une pause.
- les invités retournent au jardin





- les invités reviennent et l'hôte sert le thé en terminant par lui même
- chacun prend la tasse de la main droite et la pause sur sa paume gauche avant de la faire tourner trois fois vers la droite lentement en admirant silencieusement l'objet.
- on boit le thé en quelques gorgées bruyantes mais pas trop ostentatoires puis l'on essuie avec le pouce et l'index droits le bord ou l'on a posé les lèvres avant d'utiliser une feuille de papier pour nettoyer ses doigts de la main droite pendant que la tasse repose toujours sur la main gauche
- on fait alors tourner la tasse sur la paume gauche trois fois de la droite vers la gauche avant de la prendre de la main droite pour la reposer devant soi
- l'hôte passe aux invités les ustensiles et ceux ci admirent leur perfection ou leur simplicité, silencieusement ou par le biais de courts mais subtils commentaires
- on conclut alors par une dégustation de sucreries fines accompagnées d'un thé léger et d'une conversation également légère pour savourer ces derniers instants loin du monde

Le Saké

En dehors des repas, on propose rarement à quelqu'un de boire un saké si ce n'est lors d'une rencontre dans un relais sur la route. Cette boisson a un caractère dual en ce sens qu'elle est à la fois cérémonielle et profane. La plupart du temps, inviter quelqu'un à sortir boire un saké signifie en fait se rendre ensemble à une maison de geisha pour goûter à la fois aux plaisirs de la boisson, de la musique et de la grâce féminine. Le samurai n'est pas censé se rendre dans des débits de boisson qui sont surtout fréquentés par les heimin uniquement pour descendre quelques flasques tout seul bien qu'un grand nombre le fasse cependant car la loi ne le leur interdit pas. Evidemment, l'ivresse publique est une toute autre affaire en termes d'Honneur et de Gloire...

Il est très impoli de proposer du saké à une dame si elle n'est pas samurai-ko (donc bushi ou shugenja la plupart du temps). En dehors des repas officiels, les femmes ne boivent généralement pas en public ou en compagnie bien qu'un certain nombre d'épouses qui jouent de la musique pendant le repas de leur conjoint partagent parfois une ou deux coupelles de saké avec lui, s'il le désire. On peut cependant proposer du saké au mari de la dame et lui demander gracieusement si elle souhaite se joindre à vous et à son époux. Celui-ci garde bien évidemment le dernier mot en la matière et la presque totalité des dames qui participent à ce genre d'occasion se contentent en fait de tremper à peine leurs lèvres dans la boisson pour honorer leur hôte et se réfugient ensuite derrière les formules et tournures de courtoisie féminines pour expliquer qu'elles sont très honorées mais ne sauraient apprécier à sa juste valeur cette boisson trop forte pour une faible femme...

L'exception notable est bien évidemment de nature cérémonielle. Un bon nombre de cérémonies sont marquées par un ou plusieurs toasts de saké et en ces circonstances, les femmes et même les enfants s'ils sont présents peuvent participer et boire.

Les Repas

Il existe deux types de repas durant un palais d'hiver : les repas d'hospitalité et les repas officiels.

Les repas d'hospitalité sont là pour rappeler qu'en théorie, une cour d'hiver est surtout un lieu de plaisir et de distraction. Bien que l'étiquette soit toujours observée durant ces occasions et que tout le monde prenne grand soin à se vêtir convenablement, l'ambiance y est moins pesante que durant les occasions officielles. La ponctualité est toujours de mise, de même que la courtoisie mais sur un plan officiel, il s'agit tout simplement d'une occasion de manger en agréable compagnie. Certains invités proposent alors de déclamer des poèmes, ou demandent à leur hôte la permission de montrer un objet ou un artiste distrayants. Souvent, une musique discrète ou au contraire très entraînante se fait entendre. Alors que la soirée s'avance, l'hôte finit par se retirer ainsi que les invités les plus respectables mais les samurai plus jeunes ou la famille de l'hôte demeurent encore plusieurs heures. On peut boire, chanter, danser même du moment que l'on ne s'enivre pas outrageusement et que l'on ne fait rien d'indécent. Passée la mi-nuit, quelques irréductibles descendent parfois au village proche du château pour poursuivre les réjouissances dans un cadre plus informel mais la plupart des gens qui attachent un minimum d'importance à leur réputation ou à l'allure de leur figure le lendemain préfèrent quitter alors les fêtards pour aller se coucher après avoir modérément goûté aux plaisirs du rire et de la boisson.

A l'opposé, les repas officiels sont des occasions très cérémonieuses qui ont lieu le plus souvent au moins une fois par semaine ou à certaines dates bien précises (anniversaire d'un ancêtre de l'hôte, fête commémorative importante pour son clan, etc...). Contrairement aux divers festivals rokugani qui ont chacun leurs propres modalités et que nous verront plus loin, les repas officiels sont des manifestations très encadrées et stéréotypées. Tout d'abord, à moins d'être malade ou à l'article de la mort, il est fortement déconseillé de ne pas y assister. Une poussée de fièvre subite est toujours possible mais il faut prendre soin de sa santé pour éviter que ce genre d'accès fiévreux se reproduise trop souvent... tous les invités, les diplomates et les membres des suites de ces personnes qui jouissent également de l'hospitalité du château doivent donc participer aux repas officiels. L'étiquette y est rigoureusement observée. Il n'y a pas de musique ni de poèmes et tout le monde mange le plus souvent dans un silence digne ou ne prend la parole qu'à l'invitation de l'hôte pour se cantonner dans des sujets choisis par celui-ci. Bien évidemment, l'hôte clôt le repas à sa convenance et personne ne reste après lui.

Manger durant la journée.

La grande majorité des repas collectifs sont en fait les soupers. Les gens qui mangent à la mi-journée le font généralement en privé ou lors d'un pique-nique avec d'autres invités mais il peut arriver que l'hôte décide par





exemple d'organiser un repas d'hospitalité ou officiel durant la journée à l'occasion d'un tournoi ou parce que le temps s'avère particulièrement clément. Les invités sont tenus informés du calendrier des repas et de son évolution par des affichettes soigneusement réalisées ou des proclamations à voix haute faites par les hérauts de l'hôte lorsqu'il "improvise" un repas durant la journée. Ces proclamations ont généralement lieu au moins deux heures avant le repas pour s'assurer que les invités auront le temps de se préparer.

Détails techniques

Les repas d'hospitalité ont généralement lieu autour de longues tables basses tandis que durant les repas officiels, chaque invité mange dans un plateau individuel posé à même le tatami. Alors que les banquets autour de la table laissent à chacun l'occasion de se resservir ou de goûter à différents mets, les repas officiels incluent un menu spécifique et des quantités également spécifiques de chaque élément, y compris le saké.

Rappelons que le clan de la Licorne est le seul à manger de la viande rouge, les autres se contentant de volaille. Les menus des cours d'hiver de la Licorne sont donc assez particuliers mais les cuisiniers du clan de Shinjo veillent à ce que leurs préparations soient soignées sur un plan esthétique. La viande n'y est jamais présentée seule mais sous forme de fines lamelles ou copeaux mélangés à des haricots, du riz ou même des lamelles de poisson. Durant les repas officiels, les seigneurs de la Licorne ont également la délicatesse de veiller à ce que les mets servis soient conformes aux habitudes alimentaires rokugani afin de ne pas offenser leurs hôtes. Les amateurs de cuisine exotique (couscous...) ou d'alcools venus d'au delà des frontières de l'Empire prendront donc soin de participer aux repas d'hospitalité de la Licorne et plus spécifiquement aux heures qui les suivent... A l'opposé, les inconditionnels de la cuisine traditionnelle feraient bien de se remplir le ventre durant la journée afin d'éviter d'avoir à prendre plus que le strict minimum de ces étranges préparations.

La Nuit

La grande majorité des rokugani répugnent à se retrouver dehors la nuit. Les ténèbres au delà des murs de la maison ou du palais sont le domaine des fantômes, des esprits errants, des légendaires ninja et parfois même d'un oni égaré ou de quelque autre abomination. Alors que dans l'enceinte de la maison les lanternes et les bougies procurent une lueur rassurante, là dehors il n'y a guère que les étoiles lointaines ou ce qui n'est pas forcément mieux l'œil vigilant de Seigneur Lune.

Bien que le nombre donne du courage, les sorties nocturnes après les repas d'hospitalité rassemblent surtout des jeunes gens assez téméraires et coutumiers du fait. La loi n'interdit pas de se déplacer la nuit mais un homme seul, armé et ayant des habitudes nocturnes pourrait à priori être soupçonné de bien des choses : d'avoir des intentions louches, d'éprouver une fascination inquiétante pour l'obscurité, d'être autre chose qu'un humain et ainsi de suite...

Quelle que soit leur caste, les fêtards et autres habitués de la vie nocturne prennent garde à s'aventurer le moins possible en dehors des zones éclairées. Comme la plupart des villes sont dépourvues d'éclairage public ou qu'il est cantonné aux principaux carrefours, on préfère se déplacer à plusieurs avec une lanterne ou un serviteur chargé d'éclairer son maître. En dehors de certains esprits particulièrement curieux, la plupart des gens ne s'arrêtent jamais la nuit lorsqu'ils entendent un gémissement suspect ou un bruit étrange venant de la pénombre.

Les sentinelles sont les seules à faire exception à cette habitude car leur mission est bien évidemment de veiller à ce que ni les serviteurs de l'Outremonde, ni les assassins ou les voleurs ne puissent sévir. Cependant, la majorité des soldats ou des ashigaru affectés aux gardes nocturnes préfèrent demeurer près d'une lanterne ou d'un brasero si possible. Si leur garde inclut une patrouille mobile, il est fréquent que les intéressés se déplacent avec force lumière et cliquetis, pour que les criminels ou les abominations nocturnes aient...disons, le temps de fuir à leur approche de peur d'affronter la loi. Les soldats qui décident de patrouiller seuls la nuit, surtout sans lanterne ou autre source de lumière sous prétexte de surprendre plus aisément les criminels, s'attirent souvent des regards curieux, voire parfois inquiets de la part de leurs camarades.

Evoquer la nuit ou le ciel nocturne de manière poétique est un art délicat car si les beautés que l'on peut y trouver sont indéniables, les préjugés sociaux sont très forts à cet égard et les rares poètes qui se distinguent pour leurs évocations de la nuit sont particulièrement respectés. La grande majorité des amateurs de poésie préfère cependant se tenir à l'écart de tels thèmes ou ne les inclure que brièvement dans une création évoquant un tout autre sujet.

La Sexualité

Contrairement à ce qui est dit dans Kyuden Seppun, on n'utilise pas de chaperons heimin pour surveiller les samurai. Cela reviendrait à dire que si deux samurai de sexe opposé prétendent se rencontrer de manière conforme à l'étiquette et qu'un heimin est présent pour surveiller leurs faits et gestes, son honneur et sa loyauté sont potentiellement supérieures à ceux des deux samurai... alors que dans le même temps, la coutume et le code juridique rokugani insistent lourdement sur le fait que la parole d'une personne d'un rang donné l'emporte toujours sur celle d'une personne de rang inférieur...

Voici donc ma proposition alternative à la solution officielle :

Les Chaperons

La coutume veut qu'une personne d'âge respectable veille sur les invités célibataires de sexes opposés. Il peut s'agir d'un samurai proche de la retraite ou d'un parent mais normalement, deux personnes célibataires de sexe opposé ne sont pas censés se trouver seules ensemble. Dans la plupart des cours d'hiver, cette interdiction se limite en fait à se trouver seuls dans une même chambre ou un





même bain. On considère que même des jeunes gens impétueux et irresponsables ne le seront pas au point de se livrer à des actes impudiques ou à des propositions indécentes dans un lieu où n'importe qui peut survenir à tout moment (les Zones de Cour notamment). Certaines familles plus conservatrices veillent cependant à ce que même dans des endroits apparemment publics et anodins des chaperons soient toujours dans les parages.

A priori, n'importe quel samurai peut faire office de chaperon improvisé mais on attache plus de crédibilité aux personnes qui sont mariées ou veuves. Les pères, mères, oncles et tantes sont considérés comme des chaperons tout à fait valables puisqu'ils sont censés veiller aux intérêts de leur famille et sur son honneur. A défaut, aller rendre visite à la dame de vos pensées en compagnie d'un ami ou faire en sorte de lui parler en présence de sa sœur suffit à remplir l'obligation de chaperonnage. Cependant, plus vous serez souvent en sa présence et plus il sera judicieux de choisir des personnes dont la respectabilité est indéniable pour vous servir de chaperons.

Les geisha, chambrières, valets et autres membres des castes inférieures ne sauraient servir de chaperons puisque n'importe quelle accusation gratuite lancée par le samurai le plus insignifiant qui soit suffit à invalider leurs témoignages.

A contrario, vous pouvez même sans chaperon attiré vous trouver seul avec votre mie en présence d'un autre samurai dont le rang de Gloire est supérieur au votre et à celui de la demoiselle. Sa simple présence suffit à vous mettre à l'abri des ragots.

Enfin, certains courtisans sont réputés comme intermédiaires et faiseurs de mariages. Faire appel à leurs services comme chaperon est non seulement une garantie de bienséance mais également une première approche afin de signaler à la famille de la dame que vous aimeriez discuter plus avant des possibilités d'une union avec elle. Généralement, si la jeune fille ne refait plus surface dans votre voisinage pendant quelques jours ou que votre chaperon reçoit un billet poli de la famille, vous pouvez faire une croix sur un mariage avec votre belle. A contrario, s'il est convié dans les heures ou les jours qui suivent à une invitation quelconque, aussi anodine qu'elle puisse être, par la famille de la jeune fille, cela signifie que l'on est prêt à considérer votre candidature et que les vraies négociations ne vont pas tarder. Evidemment, cela ne saurait vous garantir qu'elles aboutiront forcément.

Le Sexe

Avoir des relations sexuelles ou même se contenter d'une excessive familiarité avec une autre personne que votre conjoint légitime est un acte honteux s'il vient à être connu. Même entres fiancés, les rapports doivent demeurer excessivement distants et formels jusqu'à la nuit de noces et très souvent les deux époux passent le reste de leur vie commune en maintenant certaines barrières l'un envers l'autre. L'univers du chef de famille et celui de son épouse sont deux mondes bien à part qui n'ont d'étroites interfaces qu'à travers les occasions officielles ou les rapports sexuels. Un certain nombre de

couples n'ont d'ailleurs aucune vie commune réelle en dehors de leur vie publique et d'épisodiques rapports intimes visant généralement à produire des héritiers.

L'exception notable est bien évidemment les rapports qu'un samurai peut entretenir avec une geisha. Bien qu'il ne soit pas censé coucher avec elle, la maison d'une geisha est le seul endroit où un samurai peut se comporter comme un homme libre de toute obligation. Selon les samurai et les geisha impliqués, les choses peuvent donc aller plus ou moins loin mais sur un plan officiel et même traditionnel, le sexe n'est pas censé entrer en ligne de compte. La loi n'interdit pas à un samurai la fréquentation des maisons de geisha mais bon nombre de gens considèrent que si vous n'êtes pas invité par un autre samurai à vous y rendre, une fois marié et ayant atteint l'âge de la maturité vos visites aux "maisons du monde flottant" doivent être aussi discrètes que rares. Une astuce courante chez les hommes mariés est donc de former une coterie d'amis qui inviteront à tour de rôle les autres à la maison de geisha voisine. De cette manière, chacun peut prétendre ne s'y rendre que pour accepter l'invitation d'un autre...

La coutume autorise comme on le sait le samurai à racheter le contrat d'une geisha lui convenant et à en faire sa concubine mais il ne peut lui donner le statut d'épouse ni l'élever au rang de samurai en s'unissant officiellement à elle.

Bien qu'une concubine soit susceptible de porter les héritiers d'un samurai, elle ne peut espérer elle-même hériter de son compagnon et assez souvent après la mort de l'intéressé, la famille se débarrasse rapidement de sa compagne en la renvoyant. Du point de vue des autres personnes habitant dans la maison du samurai, sa concubine n'est respectée que parce qu'elle est sa compagne. Une fois qu'il est mort ou qu'il l'a répudiée, elle n'est plus rien.

Les prostituées sont généralement des eta et bien que leurs services soient également requis par certains samurai, la plupart considéreraient comme abominable l'idée d'avoir des rapports intimes avec un être aussi impur. Les seuls avantages qu'offrent ces femmes sont de ne pas coûter grand chose (quelques zeni pour la nuit tout au plus) et d'être si bas dans l'échelle sociale que personne ne fera attention à leurs déclarations. Evidemment, être surpris dans une maison close ou en compagnie d'une putain est quelque chose de suffisamment honteux pour que même dans le cas d'un célibataire on exige assez souvent du coupable qu'il lave cette offense dans son propre sang.

D'un clan à l'autre, les tolérances en matière de sexualité varient assez peu. Le clan de la Licorne permet une proximité un peu plus grande que les autres pour des raisons culturelles, de même que le clan du Crabe par pragmatisme mais ces tolérances ne transparaissent généralement qu'à travers un comportement public à peine plus familier, voire des contacts physiques restreints un peu plus fréquents tandis que les autres rokugani répugnent le plus souvent à toucher leurs semblables ou à les laisser les toucher. Les membres de





la Grue ou du Scorpion sont également réputés pour leurs poèmes au double sens parfois très érotique et pour leurs jardins au nombreuses alcôves tandis que certaines "cérémonies privées" sur les terres du Dragon ou du Phénix n'ont jamais trompé personne... Mais du point de vue d'un étranger à l'empire, si l'avis d'une telle personne avait la moindre importance, tous les samurai sont aussi formalistes et distants en public et leurs seules distinctions apparentes relèvent davantage de tournures de phrases plus ou moins familières et de formalisme plus ou moins raffiné. Même les samurai du clan du crabe se montrent courtois bien que leur courtoisie soit assez basique et dépourvue de fioritures.

Evidemment, certaines familles et certaines personnes ont une réputation plus "sulfureuse" que d'autres qui pèchent au contraire par excès de rigidité en ce qui concerne les mœurs. Cependant, la sexualité reste assez codifiée durant les palais d'hiver qui hébergent après tout une multitude de gens venus de clans aux différences indéniables. Orgies et copulation en public sont virtuellement interdits durant les cours d'hiver même si le reste de l'année certains châteaux ont en la matière une réputation bien établie (et pas toujours fondée : l'histoire est peut-être écrite par les vainqueurs mais les calomnies sont elles propagées par les envieux...). Rappelons que les palais d'hiver sont avant toute chose une occasion de montrer aux autres à quel point le clan qui les héberge est noble et respectable, pas d'organiser des parties de jambes en l'air ou d'inciter la jeune génération à la débauche par des marques d'affection déplacées.

Celui qui veut vraiment savoir à quels genre d'hôtes il a affaire saura se faufiler durant la nuit à l'extérieur pour suivre certaines personnes alors qu'elles se rendent dans des endroits discrets ou des gens tout aussi discrets veilleront à dissimuler certaines choses... parfois de manière très brutale et définitive, est-il besoin de le préciser ?

L'homosexualité

La plupart des clans ont tendance à fermer les yeux si deux samurai célibataire de même sexe et au service du même seigneur entretiennent une relation charnelle. Après tout, il n'y a absolument aucun risque de conflit d'intérêt politique ni de grossesse accidentelle. La coutume veut qu'une fois l'un des deux amants marié, la relation soit censée s'interrompre définitivement. Là encore, certains clans sont plus ou moins tolérants que d'autres mais officiellement, donc publiquement, aucun samurai marié ne saurait entretenir de rapports intimes avec une autre personne que son conjoint légitime, la seule exception étant bien évidemment ce qui peut se passer dans l'intimité d'une maison de geisha. Rappelons qu'il existe bel et bien des geisha des deux sexes et que si d'une façon générale ces personnes sont censées s'occuper d'amuser et de distraire d'honorables samurai du sexe opposé, on peut tout à fait envisager que si des "rencontres sur l'oreiller" hétérosexuelles puissent avoir lieu, des rencontres homosexuelles soient également vraisemblables. Cela ne veut pas dire que tous les samurai qui se rendent dans des maisons de geisha y vont

pour coucher, que ce soit avec quelqu'un de sexe opposé ou non, il est parfois utile de le rappeler. C'est d'ailleurs cette fiction plus ou moins valable selon les gens impliqués qui rend la chose possible.

Comme je ne sais rien à priori de votre manière de considérer les relations sexuelles hétérosexuelles ou non dans le cadre d'une partie de jeu de rôles, les opinions ci-dessus ne reflètent rien de plus que ma manière de voir les choses. Je ne prétendrai pas vouloir reconstituer les mœurs des anciens samurai pour les transposer même adaptées à L5A. On a dit et on dira encore sans doute longtemps bien des choses à ce sujet et je ne saurais prétendre être mieux informé qu'un autre.

A vous donc de voir si ma manière de traiter ces questions correspond à vos besoins (en termes de jeu de rôle s'entend...) ou si vos propres préférences et sources d'information vous suggéreront une autre approche.

Les Conséquences

Les relations intimes entre jeunes gens invités à un palais d'hiver sont donc normalement interdites, quels que soient leurs clans respectifs. Depuis des siècles, les femmes connaissent les herbes et potions qui peuvent permettre d'éviter certains "accidents" mais elles ne sont pas parfaites et il s'avère parfois nécessaire d'arranger rapidement une union entre la jeune femme enceinte et un homme convenable avant que son état ne devienne apparent. L'homme en question n'a pas forcément à être le père biologique de l'enfant mais du point de vue de la loi, il sera bel et bien son géniteur. Cela signifie donc que si un samurai met une femme enceinte durant une liaison clandestine et que celle-ci était mariée ou se marie ensuite, il n'aura normalement jamais la possibilité de reconnaître son enfant à moins de souhaiter causer un grand embarras à l'objet de sa passion et à son conjoint. Comme on peut le supposer, il existe toujours des rumeurs malveillantes qui accusent l'épouse d'un samurai de lui être infidèle si jamais leur progéniture semble montrer le moindre signe de ressemblance avec un autre homme. Mais ces rumeurs sont sans importance du point de vue légal et on peut tout à fait légitimement défier en duel et tuer un homme qui les répandrait.

A contrario, il y a parfois des maris qui accusent leur épouse d'infidélité lorsque leur enfant naît malformé ou handicapé, voire même s'il porte une marque de naissance. Ce type d'accusation est particulièrement odieux parce que, en dehors des familles Matsu et Otaku, l'épouse étant d'un statut moins important que le chef de famille, sa parole n'a aucune valeur comparée à celle du mari.

Cependant, l'homme avide de dénoncer des indécitesses conjugales réelles ou supposées doit bien prendre garde à ce qu'il fait. Si renier son épouse et son enfant est un bon moyen d'éviter que certaines marques de naissance fassent dire aux gens que vous avez certainement attiré le courroux d'une Fortune sur vous ou même qu'un de vos ancêtres avait fricoté avec la maho, il n'est pas non plus particulièrement glorieux de passer pour un cocu. Et selon les relations que votre femme entretient avec son ancienne famille, l'accuser d'être infidèle n'est pas non plus forcément très judicieux sur un plan politique.





Les Enfants

Certaines personnes se rendent aux palais d'hiver accompagnés de parents proches, y compris parfois leurs enfants en bas âge. Il n'existe pas de concept correspondant à l'adolescence à Rokugan, c'est à dire qu'il n'y a pas de période dans la vie où l'on considère que l'individu n'est pas encore soumis aux obligations adultes mais peut cependant s'exprimer devant ses aînés et s'opposer à eux. Avant son gempukku, l'individu est un enfant, il peut donc se comporter de manière sensiblement moins formelle que l'adulte, crier, rire, courir mais il sera quand même tenu de manifester son respect envers les personnes de haut rang. Avant dix ans, un garçon pourra se baigner avec sa mère mais après cet âge, cela sera mal vu. De même, si les rokugani font leur possible pour ignorer la nudité au cours d'un bain ou lorsque des enfants en bas âge jouent, dix ans représente pour beaucoup une sorte de palier au delà duquel on attendra de l'enfant qu'il obéisse soigneusement aux instructions de ses parents en matière vestimentaire.

De dix ans au gempukku, l'individu est toujours un enfant mais il doit progressivement cesser de se comporter comme tel et se préparer à son futur statut d'adulte. Il peut toujours jouer, crier, courir mais les jeux véritablement infantiles lui sont désormais déconseillés ou interdits. Il devra s'habiller correctement et ne pourra plus se rendre aux bains mixtes sans un chaperon. C'est en quelque sorte la seule "adolescence" qu'il vivra.

Et après son gempukku, l'enfant ne sera bien évidemment plus un enfant mais un samurai. Loin de le libérer, le passage à l'âge adulte sera pour lui l'occasion d'assumer le fardeau de son nouveau statut : servir sans jamais faillir. Très souvent, ce passage à l'âge adulte sera suivi d'un mariage si un conjoint convenant aux parents a pu être trouvé auparavant ou qu'un arrangement de longue date entre deux familles liées avait été conclu lorsque les deux futurs époux étaient encore occupés à apprendre à parler.

Les Rumeurs

Officiellement, les samurai sont au dessus des racontars et ne sont pas censés accorder foi à une déclaration qui n'émane pas d'une autorité reconnue dans des circonstances officielles.

Il existe bien évidemment plusieurs moyens de se tenir informés des événements en cours, de certaines choses concernant les autres invités et ainsi de suite.

- l'échange d'information direct : qu'elles soient vraies ou fausses, les informations peuvent s'échanger entre invités.

Et si vous racontez des mensonges à un autre samurai en prétendant l'informer de quelque chose, il ne saurait officiellement vous accuser de l'avoir trompé. Après tout, sur un plan officiel ni lui ni vous n'êtes censé vous livrer à des échanges dont la véracité serait sujette à caution. La sincérité est une vertu et les samurai n'ont que faire des rumeurs, n'est ce pas ?

- les échanges écrits : nous verrons dans le chapitre quatre que de nombreuses missives circulent entre les nobles invités aux cours d'hiver. Les informations qu'elles recèlent sont cependant particulièrement

déliçates à appréhender et à utiliser comme vous le verrez en lisant la rubrique appropriée.

- les heimin : une section entière est réservée à la présence, l'influence et les usages des nombreux serviteurs de l'hôte ou de ses invités au palais d'hiver.

Quoi qu'il en soit, il ne faut jamais oublier plusieurs choses importantes concernant les informations émanant de "circuits parallèles". Tout d'abord, seul un témoignage direct est reconnu par le système judiciaire. Ensuite, la notion de témoignage s'accompagne de celle de rang et celui qui a le rang le plus élevé est en principe celui qui dit la vérité.

Enfin, l'homme qui prête attention à la rumeur et se laisse trop souvent aller à suggérer qu'il tire ses suppositions et ses hypothèses de racontars anonymes fait également la preuve qu'il attache trop d'importance à des choses qui n'en ont censément aucune pour les samurai... un tel homme est donc lui-même sujet à caution, tout autant que les choses qu'il peut déclarer.

En clair, prétendre quelque chose alors qu'on ne peut le prouver par des moyens "honorables" et tenir pour véridiques des racontars malveillants est un excellent moyen d'obtenir rendez-vous avec quelqu'un au petit matin pour une petite joute sans aucun caractère amical.

Alors, à quoi servent les rumeurs et toutes les autres informations dépourvues de caractère officiel si ce n'est à contenter les acharnés du sabre ou ceux qui cherchent désespérément à insulter leur hôte afin de subir une exécution honteuse ?

Principalement à arranger d'heureuses coïncidences.

Les heureuses coïncidences

Comme le rang prime sur tout dans le cadre des rapports entre rokugani, on pourrait au premier abord penser que toute personne d'un rang de gloire plus élevé que le votre aura toujours raison contre vous, quelles que soient les circonstances ou la véracité de vos propos.

C'est effectivement le cas d'une manière générale.

Sauf que...

Sauf que parfois, les actes de la personne en question viennent confirmer vos paroles. D'ailleurs, il arrive même assez souvent que quelqu'un dont le rang est comparable ou supérieur à celui de cette personne assiste à certains faits troublants alors qu'il passait là "par hasard".

Qu'il suffise de dire que les véritables maîtres de l'usage des rumeurs n'invitent quasiment jamais une personne précise à venir les rencontrer à un endroit spécifique et à une heure donnée pour rien.

De même, ces personnes qui aiment assez souvent à se promener découvrent parfois fort opportunément des faits troublants commis par des gens de rang inférieur à elles. Des faits qu'elles ont bien évidemment pour devoir de signaler ou de châtier le cas échéant.

Les fortunes veillent sur les mortels et qui peut affirmer que l'honneur d'un samurai est sujet à caution parce que sa destinée semble être de découvrir périodiquement et de manière absolument fortuite des choses ou des informations qui intéressent certaines personnes influentes ou même la justice ?





D'ailleurs, l'Ordre Céleste n'est-il pas absolument parfait puisque la plupart de ces personnes finissent un jour ou l'autre par entrer dans les rangs de la magistrature impériale ou par exercer de lourdes mais glorieuses responsabilités au sein de leur clan ?

L'Empire est une nation gigantesque et tous ses habitants portent un masque. Certains sont faibles de caractère, d'autres ont une âme grossière ou simplement mauvaise. Il en est qui commettent des actes criminels et d'autres qui dissimulent des manquements honteux sous l'apparence de la respectabilité.

Les cours des grandes maisons ne sont malheureusement pas à l'abri de cette sorte d'individu. Mais fort heureusement, il existe des gens que les Fortunes favorisent et qui peuvent soulever à l'occasion un coin du voile pour révéler des choses qui ne devraient pas rester cachées. Parfois, le scandale qui en découle est pénible mais nécessaire afin que l'honneur souillé soit purifié. A d'autres moments, du doigté et quelques négociations discrètes permettent de préserver la réputation de chacun. Dans le fond, l'essentiel est que l'empire continue à exister, que la gloire de ses nobles maisons soit perpétuée et que des gens dignes de confiance soient récompensés pour leurs actes.

Des gens qui ont tout simplement une certaine pension à vivre d'heureuses coïncidences...

Daisho et Duels

Le port du daisho dans l'enceinte d'un palais d'hiver est une tolérance conditionnelle et elle est donc cantonnée par certaines limites.

Comme le veut l'étiquette, nul en dehors des yojimbo des participants à une audience officielle et le seigneur accordant la dite audience ne peut y assister en armes s'il n'en a pas reçu la permission explicite. Si une telle autorisation est donnée, la plupart des invités ont d'ailleurs pour habitude de ne porter que leur wakizashi dans ce genre de circonstances.

Les samurai ne sont pas non plus autorisés à venir en armes aux banquets, tournois et concours *officiels*. Le reste du temps, ils peuvent arborer leur daisho en public mais on examinera minutieusement leur comportement à la recherche d'une preuve qu'ils ont des intentions obscures.

Il faut préciser que dans l'optique de l'étiquette de cour, le daisho n'est pas uniquement considéré comme un couple d'armes passées à la ceinture d'un samurai mais surtout comme partie intégrante de son image publique. Les bushi portent donc leurs deux sabres, les shugenja ou courtisans ont pour habitude pour la plupart de se contenter du wakizashi ou même de venir apparemment désarmés. On ne s'attend pas à ce qu'un samurai aille tailler ses ennemis en pièces au beau milieu d'un palais et quiconque le ferait en dehors d'un duel en bonne et due forme ou d'une insulte publique exigeant réparation immédiate serait certainement considéré comme un criminel par les gens présents et traité en conséquence. Le duel formel ou duel d'honneur se livre selon les règles Iaijutsu habituelles. Dans un cadre officiel, il impose que

les deux participants aient l'autorisation expresse ou tacite d'une personne de leur propre clan de rang supérieur au leur. Techniquement, lorsque un défi est lancé le duel doit avoir normalement lieu le lendemain au petit jour. Si d'ici là personne n'est intervenu pour interdire à un des participants de s'y rendre, on considère qu'il y a accord tacite et cela suffit à rendre le duel légal.

Les daimyo et ambassadeurs n'ont pas besoin de telles autorisations puisqu'ils représentent leur famille ou leur clan mais le champion de leur clan peut cependant leur interdire de participer à un duel s'il est présent et souhaite le faire. L'Empereur ou toute personne parlant en qualité d'émissaire de l'Empereur peut interdire un duel et même outrepasser en la matière l'autorité d'un champion de clan.

Cas particuliers

Livrer un duel illégal, c'est à dire sans autorisation, est normalement puni par le bannissement (le coupable devient ronin) ou la mort, quelle que soit l'issue du duel. Il existe cependant plusieurs exceptions à cette règle :

- lorsque un samurai insulte personnellement et directement un autre samurai et met publiquement (c'est à dire en présence de témoins) en doute sa loyauté ou son courage, l'offensé peut répondre directement par le sabre sans avoir besoin ni de permission, ni de rendez-vous préalable. De telles insultes aussi évidentes sont comme on s'en doute assez rares dans les cours d'hiver ou même dans des circonstances moins formelles mais les samurai ne sont pas à l'abri de la colère ou de l'arrogance et il existe bien évidemment des gens assez subtils pour pousser les autres à des paroles aussi fatales qu'insultantes tout en apparaissant comme d'honorables personnages. Ils peuvent alors rapidement tuer un ennemi avant que les lourdeurs protocolaires usuelles permettent de se rendre compte que cela peut dissimuler quelque chose de moins honorable. Evidemment, ce genre d'affrontement impromptu ne peut avoir lieu qu'en présence de témoins, à moins de vouloir risquer d'être accusé à la fois de duel illégal et de meurtre. Cette tolérance découle du vieux principe selon lequel un samurai est seul juge de son honneur.

- lorsque deux samurai de clans ennemis en voyage se rencontrent, il se peut qu'il y ait échange d'insultes ou de provocations. Si l'un des deux samurai est sur les terres de son clan, il doit en passer par les obligations habituelles mais l'autre n'est pas tenu de demander la permission à son seigneur. Si aucun des deux n'est sur les terres de son clan, ils peuvent livrer duel à leur convenance. Un samurai en voyage hors des terres de son clan peut toujours refuser un duel en déclarant qu'il doit attendre la permission de son seigneur mais il sera généralement copieusement insulté par son adversaire jusqu'à ce qu'il se sente suffisamment offensé pour se résoudre à l'inévitable. Cette tolérance existe parce que si un samurai respecte le protocole, il peut devoir attendre plusieurs jours ou semaines avant d'avoir une réponse de son seigneur qui ne sera pas là pour déterminer les circonstances exactes et devra donc de toute manière se fier au seul témoignage dont il dispose. Bien que certains seigneurs soient plus tatillons que d'autres, la plupart





sont assez réalistes pour souhaiter se passer de ce genre de tracasseries. Si un de leurs suivants est en voyage, c'est pour les servir et il est inutile de perdre plus de temps que nécessaire. La grande majorité des samurai en voyage qui se retrouvent impliqués dans un duel veillent cependant à ce que l'affrontement soit reporté le temps de trouver un magistrat qui pourra au moins attester qu'il a eu lieu dans des circonstances conformes à l'étiquette Iaijutsu. S'il y a eu des témoins de l'échange qui mène au défi, il est de bon ton de récolter leurs témoignages à toutes fins utiles.

- une autre exception notable concerne bien évidemment les ronin. Un ronin ne peut prétendre avoir besoin d'une permission pour livrer duel et certains se livrent volontiers à la provocation afin de subsister en revendant les biens de samurai mal entraînés qu'ils défient sur la route (l'expression consacrée étant "trancher à la croisée des chemins"). De fait, la plupart des seigneurs donnent toute latitude à leurs samurai pour défier et tuer un ronin sur la route, que la rencontre ait lieu ou non sur leurs terres. Les répercussions politiques de la mort d'un ronin étant presque toujours nulles, autant régler l'affaire rapidement et sans délai.

Comme de juste, un courtisan ou un shugenja peut utiliser les services d'un champion mais sera tenu par le résultat du duel. S'il s'agissait d'un duel à mort et que le champion perde, celui qu'il représentait devra alors organiser son propre seppuku pour le lendemain.

Si une personne défiée en duel ne possède pas de champion, n'importe qui peut se porter volontaire, y compris un membre du clan de son adversaire. L'honneur n'empêche pas ce genre d'initiative mais si le champion volontaire remporte la victoire, il peut gagner certaines inimitiés en échange... si de plus il a combattu contre un représentant de son propre clan, sa situation peut devenir sensiblement plus précaire. Officiellement par contre, tout est parfaitement légal.

L'étiquette du duel est très précise: toute insulte ou accusation entraînant un duel qui se solde en la faveur de l'insulté/accusé rend les déclarations de son ennemi totalement invalides. Si on l'accusait d'un crime, il sera *définitivement innocenté* même si des témoignages ou des preuves l'incriminant surviennent ensuite. Son accusateur avait une occasion de prouver ses dires et puisqu'il n'y est pas parvenu, ils n'ont aucune importance. Comme de juste, si un innocent accusé d'un crime tente de se défendre par le duel et est vaincu, il sera considéré comme le coupable même si des preuves du contraire apparaissent par la suite. Tout au plus, un seigneur particulièrement honorable ou indulgent pourra-t-il accepter de le réhabiliter à titre posthume. L'honneur personnel du seigneur en question est officiellement son seul guide en la matière bien que des facteurs politiques jouent certainement un rôle majeur dans ce genre d'occasions fort heureusement assez rares.

Le Seppuku

Il est normalement interdit à un samurai de se donner la mort sans permission explicite de son seigneur. Comme

un diplomate est le représentant officiel de son clan, la voix même de son seigneur, il est dispensé de demander cette permission car tout acte ou manquement dont il se rendrait coupable déshonore l'ensemble de son clan et son champion. A l'opposé, le déshonneur d'un simple samurai rejaille bien évidemment sur le clan qu'il représente mais il n'en est pas le porte-parole.... Il existe donc des gens adeptes de diverses manœuvres visant à inciter un adversaire à commettre une indécence ou une faute qui le poussera au seppuku afin d'effacer sur le champ le déshonneur qui pourrait frapper son clan ou sa famille. Comme on le voit, la carrière de diplomate est loin d'être une sinécure à Rokugan.

Accessoirement, se suicider sans permission ou malgré un ordre direct de son seigneur est un acte totalement déshonorant du point de vue du bushido. Les ancêtres d'une telle personne se refuseront certainement à l'accueillir parmi eux et de toute manière, son âme est condamnée d'office à des tourments supplémentaires avant de passer dans sa prochaine vie qui risque bien de l'amener à s'incarner comme eta ou quelque chose du même genre. Sans aller jusque là, le MJ aura à cœur d'appliquer les règles du karma de manière à pénaliser le joueur qui agirait de manière aussi égoïste.

La coutume veut qu'en dehors des samurai-ko ainsi que des femmes mariées portant le nom Matsu ou Otaku, les femmes ne puissent se donner la mort sans la permission de leur époux. A l'opposé, le mari d'une "simple" épouse peut lui ordonner de se donner la mort et elle ne peut se soustraire à cet ordre. Les samurai-ko font seppuku comme les hommes et celles qui n'ont que le statut d'épouse peuvent utiliser leur kaiken, le petit poignard des dames, pour se trancher la gorge (jigai). Par convention, les femmes bushi ou shugenja sont considérées comme des samurai-ko alors que les femmes courtisanes ou artisans ne le sont pas mais d'un clan à l'autre, d'une famille à l'autre et même d'un couple à l'autre, il existe un certain nombre d'exceptions à cette règle.

La Mort

Si pour une raison ou une autre un samurai meurt durant un palais d'hiver, sa suite est censée quitter les lieux rapidement.

Par "suite", on entend toutes les personnes accompagnant le défunt sans bénéficier d'une invitation nominative ou individuelle. Cela peut inclure son épouse si elle n'est pas invitée mais seulement autorisée à l'accompagner, ses subalternes de la caste des samurai et ses serviteurs.

Si une cérémonie de funérailles officielles est prévue sur place, l'hospitalité accordée à la famille et aux subalternes se prolonge en attendant qu'elle ait lieu. La suite du défunt est alors autorisée à partir en emmenant ses affaires qui doivent être rendues à la famille. Le daisho du samurai sera bien évidemment soigneusement emballé et béni pour qu'il ne soit pas souillé durant le périple du retour si aucun proche présent ne peut légitimement prétendre en hériter. La mort naturelle, le décès durant un duel d'honneur, le seppuku ou les accidents fatals entrent dans ce cadre.





Par contre, si le samurai est mort de manière ignominieuse, son entourage doit partir le jour même. Selon les circonstances du décès, il peut ou non y avoir des funérailles et le seigneur invitant peut ou non autoriser l'entourage à emmener les affaires du défunt pour la famille. L'étiquette veut que si l'on accepte de rendre à la famille du défunt le daisho du mort on prenne les mêmes précautions que s'il était décédé de manière respectable. Si un seigneur considère que seul le samurai mort l'a offensé, il témoigne ainsi de son respect pour la famille et les ancêtres du défunt alors que celui-ci est traité pire qu'un chien. Si à l'opposé il considère que les parents du défunt sont également méprisables, le fait de refuser de rendre le daisho (ou de le briser, le souiller, etc...) suffit à annoncer clairement son opinion. Quoi qu'il en soit, l'entourage du samurai mort ne peut demeurer dans le château. S'il part avec le daisho du mort, ce départ est considéré comme une marque de politesse et de respect mutuel: l'hôte veille à ne pas souiller l'honneur de la famille du criminel qui quant à elle lui sait gré de cette marque de courtoisie.

Les autres représentants du clan du samurai peuvent normalement continuer à profiter de leurs invitations jusqu'à la fin de la saison et résider au palais. Leur ordonner d'en partir parce qu'une personne ayant la même affiliation qu'eux a été l'objet d'un jugement est considéré comme une déclaration de guerre en bonne et due forme. Cependant, personne ne dira rien si les intéressés décident "spontanément" de quitter les lieux très poliment et discrètement pour ménager la susceptibilité de leur hôte. Quitter les lieux sans faire preuve d'une exquise politesse est évidemment une toute autre affaire...

Les morts ignominieuses sont relativement rares mais pas du tout impossibles. Lorsqu'un samurai est jugé coupable d'un crime, le daimyo local peut rendre justice à sa convenance. Si aucune autorité supérieure de son propre clan ou aucun envoyé impérial de rang suffisant ne lui recommande une ligne de conduite précise, il est même en droit si la loi l'y autorise de faire exécuter le criminel sans avoir à craindre ni réclamations, ni représailles de la part du clan de l'intéressé. Evidemment, certains daimyo peuvent juger plus opportuns de régler les choses en toute discrétion avec le représentant du clan du criminel...

Ce sont des eta qui procèdent aux exécutions et incinèrent le corps. A moins que les cendres soient l'objet de funérailles officielles, ce qui n'a généralement lieu que dans un souci d'apaisement politique, elles ne sont pas placées dans une urne mais sont dispersées au vent ou mélangées à des cendres d'origine quelconque pour marquer le fait qu'aux yeux de la justice rokugani, le mort n'avait droit à aucun respect.

En dehors des exécutions, le suicide est également considéré comme ignominieux s'il n'est pas réalisé en tant que seppuku.

Rappelons que le seppuku (ou le jigai pour les dames qui ne sont pas samurai-ko) ne peut normalement être accompli que dans le souci d'épargner la honte et le déshonneur à sa famille ou à son clan. Bien qu'il arrive qu'un seigneur accorde cette forme de suicide à un vassal fidèle coupable d'un crime, ce qui est une marque

d'estime indéniable, il est beaucoup plus rare que l'hôte d'un palais d'hiver accepte qu'un ambassadeur d'un autre clan permette ce genre de sortie à un invité.



Magistrats

Deux cas de figure se présentent selon que vos pjs sont magistrats impériaux ou pas.

Dans le cas où ils servent directement l'Empereur, tout fait de nature criminelle ou potentiellement criminelle qui se produirait durant la cour hivernale de la famille Ikoma est susceptible de provoquer leur implication. Le magistrat de Kyuden Ikoma, Akodo Goemon, jouera carte sur tables avec eux et leur fournira l'assistance de ses propres hommes ainsi que la coopération de la garnison locale. La seule exception à cette règle concerne bien évidemment toute affaire qui serait potentiellement embarrassante pour la famille Ikoma ou le clan du Lion au point qu'il soit regrettable que des envoyés de l'Empereur en soient tenus informés... l'accroche intitulée "Toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire" peut vous intéresser à cet égard.

Que des magistrats portant le *mon* du Champion d'Emeraude s'impliquent dans des enquêtes criminelles (assassinat, vol, enlèvement...) ou sur des questions juridiques est une chose. Qu'ils s'intéressent à des péripéties comme le manque d'honneur d'un duelliste ou la liaison amoureuse de deux samurai fait d'eux des gens aussi tatillons que bornés aux yeux des notables présents et cela se traduira par leur manque de coopération à peine voilé. Les autorités de la famille Ikoma sont là pour ce genre de délits mineurs et passer par dessus elles à chaque broutilles ou dés que quelqu'un tousse de travers est pour tout dire assez insultant. Les gens importants n'aiment pas que des personnes de rang inférieur fouinent à droite et à gauche en cachant leurs manières douteuses derrière leur statut de magistrats. Ils n'apprécient guère ce genre de choses et à plus forte raison s'ils n'ont rien à se reprocher ou en tous cas n'ont rien commis qui constitue une infraction à la loi impériale. Ils ne peuvent officiellement s'opposer à des envoyés de l'Empereur





mais ils feront leur possible pour ne jamais leur donner entièrement satisfaction. Et si vos pjs persistent à enquiquiner le monde avec leurs questions stupides et leur statut de magistrat, ils risquent fort de se mettre à dos un certain nombre de personnes qui ne manqueront pas dans leurs lettres et leurs discussions à la suite de cet hiver de leur faire une réputation sur mesures...

Evidemment, même un magistrat impérial ne peut prétendre se cacher derrière son statut s'il est défié en duel par un homme qui s'estimerait gratuitement insulté ou accusé. Tant qu'il agit en tant que magistrat de l'Empereur, un personnage ne peut prétendre non plus à devoir demander la permission à son daimyo pour livrer duel puisqu'il est en fait "détaché" de son service. Si aucun magistrat ou envoyé impérial de rang approprié n'est présent ou ne peut être contacté dans des délais raisonnables, le personnage doit alors se débrouiller seul pour assumer les conséquences de ses actes...

Si à l'opposé et comme je l'ai fait en testant cette aide de jeu vous faites participer à ce palais d'hiver des personnages au rang de gloire faible et dépourvus du statut de magistrats impériaux, les choses devraient à mon sens s'avérer plus intéressantes et amener vos joueurs à se casser un peu plus la tête. Parce qu'ils n'ont pas de statut leur permettant de tableur dessus, ils ne peuvent compter sur la coopération officielle de la plupart des personnes présentes. Si un acte criminel a lieu, ils seront tenus à l'écart par les autorités locales et on apprécierait assez peu qu'ils fassent preuve d'une curiosité trop évidente. En clair, ils restent officiellement noyés dans la masse s'ils ne sont ni personnellement impliqués ni témoins dans un crime.

S'ils semblent dignes de confiance et discrets, on peut leur révéler incidemment un certain nombre de choses sur des affaires "mineures" comme la plupart de celles proposées en accroches. Ils ont également un peu plus d'opportunités de nouer des relations cordiales (ou basées sur le chantage...) avec certaines personnes et également d'obtenir des informations dont ils ne pourront dans l'immédiat pas faire grand chose car personne n'attachera d'importance à leur témoignage mais qui pourraient constituer pour vous autant d'amorces vers des trames de campagne futures.



Chapitre Troisième

Kyuden Ikoma



L'homme n'a qu'une faiblesse
Il oublie
Ikoma



Futilités

"Un crime sans importance, donc." énonça Matsu Itani d'un ton indifférent.

Akodo Goemon retint un soupir et se contenta de répondre d'un ton factuel.

"Oui, rien d'autre que les conséquences de la jalousie et de l'ignorance".

Le capitaine de la garde renifla d'un air méprisant avant de se détourner sans jeter le moindre regard sur la dépouille.

Goemon le regarda s'éloigner d'un air songeur, partagé en lui-même sur cette affaire. L'attitude d'Itani-sama était prévisible. Maintenant qu'il était clairement établi que le serviteur de l'ambassadeur du clan du Dragon avait été tué par un des heimin du château pour des raisons tout à fait banales, le reste ne le concernait pas.

Goemon était lui aussi soulagé, à cet égard. Durant les cours d'hiver, certains invités jugeaient parfois nécessaire de mettre en œuvre de tortueuses machinations qui aboutissaient parfois à une ou plusieurs morts. Le fait que le premier meurtre de cette saison soit le résultat d'une simple et stupide rivalité amoureuse permettrait de rassurer le seigneur Ujiaki, son noble entourage et les non moins nobles personnages hébergés à Kyuden Ikoma. Le coupable ayant déjà été identifié et son châtiment n'allant pas tarder à avoir lieu, tout rentrerait dans l'ordre très bientôt.

Jusqu'à la prochaine fois... songea le jeune magistrat. Car malheureusement, il y avait toujours une prochaine fois. Et si déjà à deux reprises par le passé Goemon avait pu démasquer les commanditaires de certains actes visant des notables du clan du Lion ou leurs invités, rien ne lui garantissait qu'il pourrait toujours y parvenir. Surtout que bien souvent, il devait se contenter d'agir *après* que le crime ait été perpétré.

Il soupira et se retourna vers le corps. L'homme avait été jeune et plutôt beau garçon, ce qui expliquait certainement pourquoi la douce amie de Komu le charpentier avait trouvé un certain attrait à l'étranger. De plus, tout le monde savait très bien que Komu avait tout d'une brute et qu'il comptait plusieurs maîtresses parmi les domestiques du château. L'un dans l'autre, il était aisé de comprendre pourquoi la fille avait répondu favorablement aux avances du serviteur d'Agasha Tomaru.

Goemon fit un signe aux deux eta qui se saisirent du corps encore dégoulinant d'eau et entreprirent de l'enlever.

Une affaire banale... et dissimuler le corps sous un tas de neige après avoir étranglé la victime s'était avéré aussi maladroit que stupide.

Le magistrat de Kyuden Ikoma se détourna et prit la direction de son bureau. Il lui fallait préparer son rapport officiel et le remettre en main-propre au karo d'Ikoma Tsanuri-sama. Vu le statut des personnes impliquées et ce qui avait motivé le crime, Ujiaki-sama ne manquerait pas lui aussi de renifler d'un air méprisant avant d'entamer une diatribe visant à faire comprendre en termes très directs à Goemon que le puissant conseiller du champion

du Lion avait autre chose à faire que de s'occuper d'affaires aussi triviales.

De même, Goemon ne doutait pas un instant que le noble Agasha Tomaru accueillerait lui aussi son rapport avec indifférence, si ce n'est exaspération.

Dans le fond, Akodo Goemon était bien le seul qui attache la moindre importance à cette affaire. Non pas qu'il soupçonne l'acte criminel de dissimuler autre chose pouvant impliquer les nobles samurai présents au palais. Mais tout simplement parce qu'à ses yeux, les motivations du charpentier ne différaient guère de celles de certains courtisans.

Bien qu'il ait (fort heureusement) peu d'affaires à son actif, Goemon lisait avec attention les proclamations officielles et les compte-rendus de ses collègues magistrats. Et si l'on rassemblait toutes les affaires impliquant un ou plusieurs samurai qui s'étaient soldés par des morts d'homme... on se retrouvait rapidement avec des attitudes, des pulsions et des intentions qui ressemblaient fort à celles de simples heimin.

Cupidité, jalousie, luxure, rivalité, désir de vengeance, peur et haine animaient à des degrés divers tous ceux qui a un moment ou à un autre décidaient de prendre les choses en main afin d'obtenir satisfaction par tous les moyens nécessaires.

Les choses étaient bien évidemment plus complexes dans les affaires impliquant des samurai car le droit à la rétribution, l'humiliation publique, les haines ancestrales, la sincérité apparente et les vengeances-suicides constituaient une part non négligeable des traditions et des motivations de ceux de sa caste.

Même des gens comme Ikoma Ujiaki-sama ou Matsu Itani-sama n'étaient pas si irréprochables que cela quand on examinait certains faits d'un peu plus près. Leur statut les exemptait de certaines accusations et certains soupçons tant qu'ils affichaient une intégrité apparente inattaquable mais quand comme Goemon on évoluait un certain temps dans leur voisinage, on découvrait rapidement quel genre d'hommes ils étaient en réalité.

Des hommes assez semblables en réalité au charpentier qui serait décapité en fin de journée.

Le magistrat pénétra dans son bureau mais ne referma pas le panneau de bois derrière lui. L'air était glacial et sa fraîcheur vivifiante donnait une certaine illusion de pureté, comme si elle pouvait chasser du château les effluves de jalousie et d'envie qui y traînaient. Pour un peu, Goemon aurait presque certains jours pu donner une odeur à ces effluves psychiques et il ne doutait pas que d'une certaine manière, cette odeur fictive aurait eu un vague air de famille avec celles que les samurai sur le Mur des Bâisseurs pouvaient sentir tous les jours.

On était bien loin de l'empire de lumière et des samurai de vertu dépeints par les archives officielles. Très loin des actes courageux et désintéressés qu'on lui avait raconté encore et encore dans le hall des ancêtres de sa famille, bien avant l'exil.

Il battit des paupières, réalisant qu'il était assis depuis longtemps devant le parchemin vierge qui attendait encore son pinceau.





Un nouveau soupir.

Akodo Goemon ne se faisait aucune illusion sur son rôle ou sur les gens qu'il servait. Il y avait des personnes d'une noblesse d'âme indéniable et d'autres qui n'étaient en fait samurai que parce que les Fortunes capricieuses avaient jugé bon de leur accorder ce privilège.

Bien évidemment, l'Ordre Céleste garantissait que certaines erreurs ne puissent se produire mais il suffisait de consulter la liste des grands criminels de l'empire au cours des siècles pour se rendre compte qu'il y avait eu bien des hommes pour suivre des voies tortueuses ou sanglantes. Tous ne s'étaient pas voués au kami déchu mais la plupart avaient sacrifié les autres sur l'autel de leur propre ambition. De leurs propres désirs.

Goemon ne pouvait prétendre comprendre l'Ordre Céleste ou ce que l'on attendait de lui à des niveaux dépassant ceux de cette simple existence. Il ne pouvait que s'efforcer d'agir avec loyauté et impartialité. Essayer à défaut de toujours pouvoir punir les coupables d'empêcher que trop d'innocents soient châtiés parce que cela correspondait davantage aux attentes des gens qui comptaient vraiment.

"Goemon-san ?"

La voix douce le tira brutalement de son marasme intérieur. Il leva les yeux vers la silhouette familière emmitouflée dans son épais manteau aux armes de la famille Kitsu, la capuche fourrée soigneusement abaissée jusqu'au niveau des yeux dissimulant les cheveux teints.

"Reika-san ! Toutes mes excuses, j'étais absorbé dans..."

"Dans des pensées bien sinistres " interrompit la jeune femme en s'avançant de son pas lent, suivie par l'acolyte qui veillait à garantir sa respectabilité. Ses lèvres ne souriaient pas mais Goemon savait reconnaître l'intonation de son interlocutrice.

" Hrrmfff... oui. "

Il réalisa qu'il serait impoli de la faire attendre debout et d'un geste vif accompagné d'une inclinaison respectueuse de la tête, il lui fit signe de s'asseoir. L'adolescente qui l'accompagnait s'installa discrètement dans un coin de la pièce, près de l'entrée mais pas sous le vent.

Malgré les épais vêtements d'hiver qui recouvraient Kitsu Reika, il ne put qu'admirer discrètement sa grâce lorsqu'elle s'installa de l'autre côté de son bureau.

Elle repoussa alors son épaisse capuche pour dévoiler les traits qui obsédaient souvent ses pensées. Et pour lui tout au moins, les yeux vairons de la sodan-senzo n'avaient rien de repoussant.

"Comment vous portez-vous Reika-san ?"

" Fort bien, Goemon-san, fort bien. Et vous même ?"

Il eut envie de dire que tout allait pour le mieux depuis quelques secondes mais il se contenta d'un sourire indiquant que cela pourrait aller pire.

" Je vous prie d'excuser ma distraction, Reika-san. Comme vous le savez, les cours hivernales sollicitent toujours certaines personnes de manière accrue ".

Elle eut un sourire compréhensif.

" Je comprends tout à fait. Nos devoirs sont parfois... si prenants. Mais je ne pensai pas que vous en omettiez pour autant de fermer votre porte ".

Il resta pétrifié un instant avant de se reprendre.

" Oui, oui... évidemment " Goemon se leva précipitamment pour aller fermer le panneau donnant sur la cour, s'attirant au passage un bref regard empli de gratitude de la part de la jeune novice.

Reika-san était de santé fragile et craignait énormément le froid et il avait été assez rustre pour... enfin, nourrir ses regrets ne servirait pas à grand chose.

Il retourna s'asseoir, son attention désormais pleinement en éveil et focalisée sur la sodan-senzo.

Celle-ci garda les yeux chastement détournés comme il convenait, se contentant de l'observer par dessous ses cils baissés.

"Alors, Reika-san, que pensez vous de ce palais d'hiver ? Le temps que le nouveau titulaire de votre poste arrive, c'est bel et bien vous qui exercez la charge de prêtresse des ancêtres pour ce château".

Elle le regarda d'un air songeur.

"Vous essayez de me sonder pour voir si le décès de mon prédécesseur est vraiment dû à des causes naturelles, Goemon-san ?"

Tous deux sourirent à cette vieille plaisanterie entre eux. Goemon n'avait pas le moindre soupçon à l'égard de la jeune femme et quand bien même, le décès du vieil homme à peine quelques semaines plus tôt avait été très officiellement attribué à l'âge. Bien qu'il n'ait jamais reçu l'ordre formel d'enquêter, Goemon mettait un point d'honneur à faire certaines vérifications et les eta qui avaient examiné le corps avant son incinération avaient été absolument certains du bien-fondé de leurs conclusions.

Il était quand même étrange de songer que la mort d'un samurai ne pouvait à certains moments que susciter des soupçons vers d'autres samurai et qu'il fallait employer des eta pour établir la vérité sur certaines rumeurs. A défaut de pouvoir toujours utiliser la dite vérité, bien évidemment...

Il faudrait qu'un jour je trouve enfin l'occasion d'étudier de près les méthodes des Kitsuki.

Goemon savait lire entre les lignes et il avait compris depuis longtemps que ces méthodes donnaient parfois des résultats très... inattendus. Et dérangeants.

Il réalisa tout à coup que Reika-san le regardait d'un air faussement sévère et il se retint à grand-peine de rougir.

"Pardonnez moi. Je n'arrive pas à me libérer l'esprit de certaines choses".

"Soyez en heureux, Goemon-san"

"Heureux ?"

"Mais oui" reprit-elle avec une ironie légère et teintée de tendresse "Vos seuls soucis concernent cette existence. Les voix de vos ancêtres ne vous assaillent pas et ne réclament rien de vous que vous ne soyez en mesure de faire tout seul. Il est des gens qui donneraient beaucoup pour disposer d'autant de quiétude".

Il fronça les sourcils, avant de rire d'un ton las.

Elle avait encore raison, bien sûr.

Le magistrat se rendait rarement au temple du château et encore moins souvent à la petite chapelle dédiée au





premier Ikoma au milieu du petit lac artificiel. Bien que Reika soit désormais la maîtresse des lieux, Goemon n'aurait pour rien au monde joué d'une piété hypocrite afin de demeurer plus souvent en sa présence. Il respectait ses ancêtres mais rares étaient les occasions où il éprouvait le besoin de leur rendre hommage autrement qu'en privé devant le petit autel de ses appartements.

Akodo Goemon pensait agir avec justesse, et justice, la plupart du temps. Il faisait son possible pour être pondéré, maître de lui, avisé, courtois et efficace. L'assentiment silencieux de ses ancêtres lui suffisait.

Il eut soudain une idée.

"Reika-san, il me semble bien que l'ambassadeur du Dragon a prévu de faire éclater ses feux d'artifice dans le ciel ce soir".

Elle hochait la tête pour confirmer.

"Je me disais... je me disais que cela faisait bien longtemps que je n'étais pas allé me promener dans les jardins. Et plus longtemps encore que je n'avais pas admiré la petite chapelle d'Ikoma. Peut-être que vous pourriez (son inclinaison de la tête englobait la jeune acolyte près de la porte) juger assez futile et agréable de profiter du spectacle de ce soir en ma compagnie. Nous pourrions parcourir les jardins ou demeurer un moment près du lac gelé, Reika-san".

Elle fit semblant de réfléchir pendant un instant et bien qu'il ne soit pas trompé le moins du monde par sa petite comédie, les battements de son cœur devenaient si forts qu'il craignait qu'elle puisse tout à coup les entendre.

"Oui, ce serait une belle soirée à n'en pas douter. Je vais maintenant vous laisser, Goemon-san. En attendant de vous revoir après le départ de Dame Soleil. A ce soir, donc ?"

Il sourit avant d'acquiescer et elle se retira suivie de sa jeune compagne.

Oui, une belle soirée en vérité. D'ailleurs, il pourrait aussi lui déclamer le petit poème qu'il avait composé la veille au soir en son hommage. Quelque chose de très convenable, bien sûr. Mais qui en dirait long sur ses intentions si on y ajoutait les précédents poèmes et les présents qu'il lui avait offerts.

Au printemps, après que les invités seront partis. J'irai voir l'intermédiaire et je proposerai à sa famille de l'épouser.

Et il savait déjà que la jeune femme quand à elle serait favorable à leur union.

Oui, une petite soirée de détente lui ferait le plus grand bien. Non pas qu'il se sente particulièrement surmené ou fatigué. Non. Mais dans les semaines à venir, il ne doutait pas que ses services allaient être requis. Avec autant de délégations, de samurai et de heimin d'origines différentes, peccadilles et affaires plus sérieuses n'allaient pas manquer.

Autant profiter de certaines joies simples pendant qu'on en avait l'occasion.

Le Château de l'Équilibre Sacré

Lorsque le foyer de la famille Ikoma fut bâti, il n'était à l'origine qu'une modeste forteresse située sur les marches occidentales d'un empire naissant. À l'époque, le premier Ikoma vivait encore et servait Akodo. Ce n'est qu'après sa mort qu'il fut décidé de faire de la petite forteresse un lieu en sa mémoire.

On fit creuser à l'extérieur des murailles un petit lac artificiel au centre duquel fut érigé un petit temple dédié au fidèle lieutenant du frère de Hantei. Rapidement, l'endroit devint un lieu où vinrent des gens de toutes parts pour partager leurs histoires des années de la grande guerre qui se termina avec le Jour des Tonnerres. On fit sur parchemin leurs récits et très vite, certains se penchèrent sur les batailles elle-mêmes, reconstituant les événements et tentant de tirer des leçons des affrontements afin que le grand Akodo puisse perfectionner encore ses stratégies. Certains suivants d'Ikoma se rendirent de même dans tout l'empire pour récolter les histoires oubliées et nombre d'entre eux revinrent porteurs de hauts faits réalisés par des hommes bien vivants et auxquels ils avaient personnellement pu assister.

C'est ainsi que les bardes omoidasu et les tacticiens de la famille Ikoma virent le jour avant même qu'un décret impérial confère à cette famille la charge des chroniques officielles de l'Empire. Au cours des siècles qui suivirent, Kyuden Ikoma fut rapidement connu sous son surnom de Palais de l'Équilibre Sacré car ses maîtres se révélèrent aussi dévoués à l'histoire qu'au présent. De même, les archives impériales et les bardes formèrent le pendant de l'École des Tacticiens, associant les chroniques de faits passés avec l'élaboration de nouvelles techniques militaires, l'érudition avec l'invention, l'art de la guerre avec celui des lettres.

Durant les siècles pendant lesquels le Clan de la Licorne demeurait loin de Rokugan, la famille Ikoma représenta la principale force veillant sur les frontières occidentales de l'Empire et si à l'époque actuelle ses domaines et ceux de la Licorne s'étendent bien à l'ouest du Palais, il fut un temps où celui-ci se trouvait littéralement au bord des terres hostiles, peuplées de tribus barbares qui furent lentement repoussées au cours des générations.

Moins d'un siècle après la mort d'Akodo, la petite forteresse Kyuden Ikoma avait déjà été rebâtie deux fois, considérablement agrandie. Le mémorial d'Ikoma fut inclus dans l'enceinte des murailles, de même que les premiers bâtiments abritant les archives impériales, les maîtres tacticiens et la puissante garnison.

Durant toute son existence et bien après que les frontières de l'empire se soient déplacées bien plus loin vers le couchant, Kyuden Ikoma demeura une forteresse et cela apparaît encore clairement dans son architecture. La famille Ikoma inclut des diplomates, des bardes, des historiens, des tacticiens, des courtisans, des érudits mais sa demeure ancestrale demeure avant tout un château près à accueillir d'éventuels envahisseurs venus de l'occident. Kyuden Ikoma est cependant plus agréable que le Château du Dernier Soupir de la famille Matsu et allie





une certaine esthétique à sa nature fonctionnelle.

En plus de onze siècles, la forteresse n'a jamais été prise et le village installé à ses pieds est en fait devenu un bourg important.

On arrive généralement par l'est ou l'ouest à Kyuden Ikoma qui fait également face au nord et s'appuie au sud contre les premiers contreforts de la Chaîne du Toit du Monde.

Depuis qu'elle a été nommée Champion du Lion par l'Empereur, dame Ikoma Tsanuri exerce à la fois cette responsabilité et celle de daimyo de la famille Ikoma. Kyuden Ikoma est donc le nouveau centre effectif du Clan du Lion mais Tsanuri-sama ne s'y trouve pas en ce moment car elle est bien évidemment auprès de l'Empereur pour sa cour d'hiver. Son bras droit, Ikoma Ujiaki, fait office de daimyo en son absence comme à l'accoutumée.

Dans l'Enceinte des Murailles

La Chapelle d'Ikoma

Il s'agit en fait d'un petit temple dédié à ce prestigieux ancêtre. Il apparaît sur la photo de couverture. A l'intérieur, on peut trouver de nombreuses fresques représentant diverses scènes en rapport avec la légende d'Ikoma avant qu'il rencontre Akodo. Ikoma était apparemment un personnage aux talents multiples, un guerrier accompli, un fin tacticien, un orateur brillant et bien que l'on ignore dans quelle mesure l'exagération et le passage des siècles ont altéré sa légende, ses descendants considèrent qu'elle est entièrement authentique et leur prise de position a non seulement modelé l'intérieur de cet endroit mais leur mentalité et jusqu'aux archives impériales elles-mêmes.

Pour autant, peu de gens rendent visite à cet endroit. La coutume veut que lors de son intronisation, le nouveau daimyo de la famille s'y rende afin de passer une nuit à prier pour que le fondateur de sa lignée le guide, qu'il le compte ou non parmi ses ancêtres directs. En dehors de cette occasion, on procède également à une grande cérémonie lors de la date anniversaire de la mort d'Ikoma qui a été déterminée comme étant le 12^{ème} jour du mois du Coq.

Le reste de l'année, la chapelle ne reçoit que quelques visiteurs occasionnels. Parfois, un omoidasu vient y prier avant de partir en mission pour accompagner un noble samurai dont il est chargé de rapporter les hauts faits. Le sodan-senzo du château et quelques moines veillent à soigneusement entretenir l'endroit mais il demeure désert la plupart du temps. Cela s'explique peut-être par le fait que la légende d'Ikoma le dépeint aussi comme un vieil homme irascible, occasionnellement violent, au caractère vif et au langage parfois très grossier qu'il valait mieux éviter de déranger pour rien...

Le Temple de la forteresse

Consacré aux Sept Fortunes ainsi qu'aux Kami fondateurs de l'Empire, il s'agit du véritable cœur religieux de Kyuden Ikoma. Les prêtres en charge de cet endroit sont tous membres de la famille Kitsu et un sodan-senzo est traditionnellement affecté par les siens à la forteresse de

leurs cousins Ikoma. La famille Ikoma elle-même n'est représentée que par quelques moines attachés au temple qui portaient autrefois ce nom. Bien qu'il existe des endroits bien plus prestigieux dans les environs de Kyuden Ikoma comme le Pic des Sept Tonnerres ou Bishamon Seido, on considère comme un grand honneur le fait qu'un fidèle samurai de la famille se voie accorder la permission de demeurer ici pour ses dernières années.



Les Jardins ouest

Les jardins d'agrément du château et tout y a été réalisé dans l'optique d'enchanter le promeneur. Bon nombre de végétaux qui s'y trouvent sont censés venir des terres barbares occidentales bien qu'il s'agisse en fait depuis des siècles de plantes poussant exclusivement sur les territoires frontaliers de la famille Ikoma ou les territoires du clan de la Licorne.

Les Jardins est

Ces jardins incluent en leur centre le petit lac artificiel qui entoure la chapelle dédiée à Ikoma. A leur extrémité, sous les murailles, on trouve également le temple du château. Ils sont par conséquent plus souvent utilisés comme lieu de méditation, de discussion ou de réflexion plutôt que pour les promenades ou les pique-niques. On trouve pas moins de quatre petits jardins de pierre shintao à l'abri d'alcôves discrètes et deux minuscules maisons pour le cha-no-yu, la cérémonie du thé.

L'Ecole de Tactique

Pendant des siècles, l'Ecole de Tactique Ikoma était considérée comme une simple branche de la prestigieuse Académie Militaire Akodo. Une branche dédiée à l'étude des batailles historiques afin d'approfondir les concepts et les idées des théoriciens Akodo en les comparant à des situations ou des idées semblables furent mises en œuvre, ou auraient pu l'être. Alors que l'Académie Militaire était la voie royale pour former des généraux, des stratèges, des commandants de garnison selon les principes élaborés par le grand Akodo lui-même, les Ikoma eux s'intéressaient à la tactique "spéculative". Gardiens d'un des exemplaires non-expurgés de l'ouvrage "Commandement", ils avaient également l'occasion de comparer les véritables déclarations du kami avec la version enseignée à ses descendants et de passer le tout à l'épreuve des faits. Alors que les élèves de l'Académie Militaire étaient avant tout des soldats formés aux





arcanes de la stratégie, les élèves tacticiens étaient quant à eux avant tout des planificateurs et des concepteurs.

Pendant longtemps, la plupart des états-majors du Lion dirigés par des généraux Akodo issus de l'Académie incluait également un élève de l'Ecole de Tactique comme second mais la grande majorité des stratèges du Lion continuèrent à sortir de l'Académie Militaire.

Lorsque la famille Akodo tomba en disgrâce, les Ikoma se retrouvèrent brutalement à la tête de l'enseignement stratégique et tactique du clan. Un certain nombre de sensei Akodo furent autorisés à les rejoindre et à être par la suite adoptés dans la famille et d'un point de vue pratique, l'Académie Akodo cessa simplement d'exister.

Depuis la restauration des Akodo, les choses ont encore changé. L'Académie Militaire Akodo a été rétablie mais la plupart de ses anciens sensei sont désormais des Ikoma et enseignent à l'Ecole de Tactique qui jusqu'à présent comptait peu de maîtres. Par ailleurs, lorsqu'il était encore champion du Lion, l'empereur Toturi lui-même bien qu'élève de l'Académie eut l'occasion d'étudier l'exemplaire intégral de "Commandement" et de le mettre en pratique durant les premiers affrontements contre le clan de la Grue et par la suite en tant que général ronin.

Désormais, le palais de la famille Ikoma héberge en fait une antenne de l'Académie Militaire dont le siège est toujours à Shiro Akodo. Les palais des familles Matsu et même Kitsu sont également fournis en la matière. Mais les élèves les plus prometteurs des différentes familles se voient désormais autorisés à parfaire leur formation dans l'Académie Tactique, qui représente en fait maintenant une sorte de cursus réservé aux jeunes gens les plus intéressants. On leur permet d'étudier la version intégrale de "Commandement" ainsi que d'apprendre les techniques de l'école Ikoma.

L'Ecole de Tactique se présente plus comme un dojo qu'une académie. Un petit groupe de bâtiments bas autour d'une cour de sable battu et de gravier abrite les neuf sensei de l'école et la cinquantaine d'élèves qui viennent y apprendre les arcanes de la stratégie. Ces bâtiments forment à la fois l'Ecole de Tactique et l'antenne locale de l'Académie Militaire basée à Shiro Akodo.

L'Ecole de Déclamation

Comme on s'en doute, ce petit bâtiment est celui où les bardes Ikoma sont formés à l'art du conte. Leur cursus inclut également l'histoire, la généalogie, l'héraldique et toutes les autres notions qui leur permettront ensuite de saisir les moindres nuances des événements dont ils seront témoins et de les replacer dans une perspective globale à l'échelle d'un clan ou de l'empire. Un certain nombre d'élèves de l'Ecole de Déclamation préfère par choix ou par tradition familiale s'orienter vers une spécialisation durant leur dernière année de formation qui les amènera à devenir par la suite archivistes.

Les Archives Impériales

Seuls les appartements des dirigeants de la famille Ikoma sont mieux surveillés que cette bâtisse d'apparence austère. N'y entrent que les archivistes eux-mêmes, les seigneurs de la famille Ikoma, le champion du Lion, les

émissaires de l'Empereur (y compris les champions d'émeraude ou de jade) ou certaines personnalités triées sur le volet. Même les magistrats impériaux, les membres des nobles familles impériales ou les champions des autres clans majeurs ne peuvent pénétrer en ces lieux sans la permission du daimyo de la famille Ikoma ou celle du champion du Lion.

Officiellement, nul n'a jamais pu dérober, détruire ou falsifier le moindre document des archives. En réalité, les daimyo Ikoma savent que durant leur existence, elles furent à plusieurs reprises visitées par des gens qui n'y étaient pas autorisés. A six reprises durant les siècles, on a trouvé des preuves patentes que certains événements historiques avaient été "révisés" sans l'aval du maître des archives. De même, bien que personne ne le sache en dehors d'une infime poignée de gens qui se transmettent le secret de génération en génération, plusieurs rouleaux parlant des premiers temps de l'Empire, de Iuchiban, des gajin venus du grand océan oriental ou du Premier Jour des Tonnerres sont manquants. Les archivistes veillant à ce que l'histoire officielle de l'Empire soit toujours conforme à l'image que l'empereur souhaite transmettre à la postérité, il est peu probable qu'ils soient impliqués dans ces anomalies puisqu'ils sont après tout ceux là même qui rédigent les chroniques.

Les baraquements

Réalisés de manière tout à fait classique, ils hébergent dans des bâtiments séparés les samurai de la garnison et les serviteurs heimin de moindre importance (aides-cuisiniers, balayeurs, lingères...). Les eta ne résident pas au château mais à l'extérieur des murailles. Actuellement, les baraquements sont presque surpeuplés car on a essayé d'y entasser les membres de l'escorte et la domesticité des invités.

La grande cour

C'est sur elle que s'ouvrent les portes principales du château qui font face au nord. A son extrémité on peut trouver l'antichambre dans laquelle le daimyo reçoit durant les audiences publiques. La Grande Cour donne également sur les écuries du daimyo, le corps de garde, le bureau du magistrat résidant et l'Aile des Jeunes Invités.

La petite cour

Elle fait face à l'est, entre la cour principale et les jardins orientaux et donne à la fois sur la grande cour, sur les jardins et sur la porte orientale du château.

La cour de la mort

La minuscule cour au sud du château est le lieu où se déroulent les exécutions ainsi que la crémation des dépouilles, qu'elles soient d'origine noble ou non. Les eta pénètrent dans l'enceinte de Kyuden Ikoma par la petite poterne de cette cour, font leur travail et repartent sans avoir le moindre contact avec les habitants du château si ce n'est les personnes impliquées dans les formalités mortuaires ou judiciaires. Etre affecté comme sentinelle à cet endroit est une mesure disciplinaire et le commandant Matsu Itani est suffisamment sévère et tyrannique pour





qu'il y ait toujours quelques bushi honteux condamnés pour une semaine ou deux à cette sanction. Le paysage n'a rien de très engageant puisque la petite cour fait face aux montagnes et de plus, le sud est la direction dans laquelle se trouve l'Outremonde. Ce fait anodin ainsi que la nature du lieu amènent parfois certains bushi à prendre diverses précautions (amulettes porte-bonheurs, prières..) avant de venir prendre leur service.

Le Jardin du Daimyo

Cet endroit qui fait face au nord-ouest se divise en deux parties : un arboretum et un jardin de pierre shintao. Ikoma Ujiaki l'utilise peu contrairement à dame Ikoma Tsanuri. Le karo du champion du Lion sait par contre se servir de cet endroit pour recevoir certains invités triés sur le volet pour des conversations informelles, la tradition voulant qu'être convié dans le jardin privé du seigneur d'un château soit un privilège et une marque d'estime.

Le donjon

Le cœur militaire de la forteresse abrite des réserves de provisions et d'armes ainsi que plusieurs appartements destinés à accueillir les notables durant un siège. Il est à lui tout seul plus spacieux et plus solide que bien des châteaux de familles mineures de l'Empire. Il a très peu servi durant les siècles mais la discipline militaire propre au clan du Lion fait que le donjon est toujours soigneusement approvisionné et gardé. En temps de paix, un certain nombre d'archives de faible importance et des bureaux de fonctionnaires mineurs administrant les terres de la famille Ikoma y sont installés. Plusieurs appartements pourraient accueillir un temps une partie des notables du château afin de libérer leurs appartements plus confortables et moins humides pour un visiteur prestigieux et sa suite si la capacité d'accueil du château était dépassée.

Les quartiers des notables

Sis dans le bâtiment principal, ils comprennent bien évidemment les appartements du champion du Lion, Ikoma Tsanuri se trouvant également être le daimyo de la famille Ikoma. Ikoma Ujiaki, Matsu Itani, Akodo Goemon et quelques autres personnalités ainsi que leurs familles y résident également bien que Kitsu Reika préfère demeurer dans les modestes appartements du temple. Il s'agit bien évidemment d'une zone étroitement gardée et ne sont normalement autorisés à y entrer que les serviteurs personnels des notables, leurs gardes du corps et une poignée de soldats au dévouement irréprochable.

Les quartiers des invités

Voisins des quartiers des notables, il sont d'ailleurs parfois reconvertis à leur usage en dehors de la saison hivernale. Le reste de l'année, le château reçoit en effet sensiblement moins de visiteurs et certains parmi les principales personnalités qui y résident aiment à se changer les idées en procédant parfois à un déménagement pour quelques mois. On peut aussi facilement les transformer en salles de banquet secondaires et autres lieux collectifs s'ils s'avèrent peu

peuplés. Un certain nombre de minuscules cellules de style monacal sont également destinées non pas à accueillir les adeptes de la méditation mais les yojimbo des différents invités afin qu'ils dorment à proximité de leurs protégés.

Les appartements de cette zone sont normalement occupés par des personnes de rang de gloire 4 ou supérieur et leurs gardes du corps bien que certains invités admettent des proches de rang inférieur dans leur voisinage permanent.

L'Aile des Jeunes Invités

On y accueille les messagers, les officiers de passage dont les hommes dorment dans les baraquements et également durant les cours hivernales les porteurs d'invitations individuelles de faible rang ou certains membres mineurs de l'entourage d'un invité que l'on ne peut héberger près de leur supérieur. L'Aile des Jeunes invités est l'endroit où vos pjs demeureront pour la plupart. Durant ce palais d'hiver, on y trouvera également plusieurs pnjs parmi lesquels : Asahina Shizuka, Isawa Kawako, Kakita Tetsuo, Matsu Katsu, Mirumoto Ryoko, Yasuki Kaede et Otaku Tsai. Hida Sanosuke et sa fillette seront également hébergés ici à contrecœur.

Durant les palais d'hiver, bon nombre d'invités de rang modeste sont également jeunes et célibataires, d'où le nom que porte cet endroit. Afin que les convenances soient respectées, tous les hommes occupent des chambres du même côté du couloir central et les femmes celles d'en face. Au fond du couloir, une petite loge abrite un vieux samurai de la famille Matsu irascible chargé de scruter avec attention les personnes qui s'avèreraient assez tête en l'air pour se tromper de côté et pénétrer dans des appartements qui ne sont pas les leurs ou qui se trouveraient par une curieuse coïncidence du mauvais côté du couloir... l'homme n'est plus très jeune et s'endort parfois sur son petit tabouret mais comme il demeure la plupart du temps dans la pénombre, encore faut-il s'en apercevoir. La nuit, un autre samurai le remplace et bien qu'il soit plus vigilant que son confrère, il est aussi d'esprit un peu plus ouvert et fermera les yeux sur certaines entorses aux conventions tant qu'on aura pas la mauvaise idée de passer trop de temps dans une chambre en charmante compagnie ou qu'on ne s'y aventurera pas à des heures anormalement tardives...

Les Bains

Les talentueux architectes du clan du Lion ont ingénieusement détourné le cours de la seule source d'eau chaude des environs et il existe en fait trois zones de bains situées respectivement près du jardin du daimyo, près des jardins ouest et à côté de l'aile des invités. On peut également réquisitionner des serviteurs pour se faire porter un baquet d'eau chaude dans ses appartements ou profiter du modeste mais très propre et respectable établissement qui se trouve au village.

Le Village hors des Murs

Si Kyuden Ikoma comme tous les châteaux de Rokugan et ceux du Lion en particulier peut soutenir un siège





durant plusieurs mois, il ne s'agit pas d'un bastion militaire isolé avec des effectifs réduits à l'extrême. Une bonne partie de sa population a donc des besoins que seuls des heimin en grand nombre peuvent satisfaire. Le petit village au pied des murailles en est en fait éloigné de plusieurs centaines de mètres de manière à ce qu'aucun assaillant ne puisse utiliser le couvert des maisons pour s'avancer jusqu'au pied du château ou installer ses hommes à pied d'œuvre à l'abri des archers sur les murailles. Depuis les murailles nord du château, on voit très bien la plupart des détails du quotidien de ses habitants.

L'appellation village est en soi peu flatteuse car la population qui se masse au pied du château avoisine les six cent âmes, ce qui en fait un bourg respectable.

Le village hors des murs est parfois nommé "Le village de l'Equilibre Sacré" dans certains rapports fiscaux et autres paperasses mais il ne figure sur aucune carte puisque seul le château ancestral de la famille Ikoma intéresse les cartographes. D'ailleurs, pour la plupart de ses habitants, il est simplement "le village" ou à la limite "le village de Kyuden Ikoma".

Le village possède bien évidemment son propre chef, le négociant Katou, mais il est placé sous la juridiction d'un samurai yoriki dépendant d'Akodo Goemon le magistrat du château en raison de son importance. Goemon demande à tour de rôle à un de ses quatre adjoints de prendre cette responsabilité pour la durée d'une saison afin que chacun soit familiarisé avec la population locale et pour éviter également certains risques de corruption (mais il ne mentionne jamais cette seconde raison). Le yoriki est secondé par une dizaine de samurai et deux fois plus d'ashigaru pour assurer le maintien de l'ordre.

Une trentaine de samurai et leurs familles habitent également au village. Il s'agit d'hommes au service du château de rang intermédiaire (Gloire : 2 à 3) qui ont obtenu la permission de demeurer hors des murailles avec leurs familles. La plupart des samurai de la garnison qui demeurent au château sont soit encore célibataires, soit de rang assez élevé pour disposer de leurs propres appartements dans lesquels leur famille proche peut résider en se serrant un peu.

Le village possède un petit monastère dédié à Bishamon mais seuls les samurai les plus modestes y rejoignent les moines lorsque leur heure est venue. Le Palais de l'Equilibre Sacré possède en effet son propre temple et se trouve dans une région où les sites religieux importants ne manquent pas (Le Sanctuaire du Mont des Sept Tonnerres tout proche et le grand temple de Bishamon entres autres).

Economie

La principale auberge du village, l'Auberge des Bardes, s'avère relativement onéreuse. Le service, la qualité des mets, des chambres et du saké sont par contre totalement irréprochables. Elle peut accueillir une quinzaine de voyageurs et environ une demi-douzaine de montures. Peu de gens le savent, mais le négociant Katou est en fait le propriétaire de l'auberge en plus de son propre magasin.

Katou est un homme d'âge mur très populaire auprès des autres heimin principalement parce qu'il est facile à vivre et que ses taux d'intérêts (il est également usurier à ses heures) sont tout à fait corrects.

Une deuxième auberge plus modeste, l'Auberge de l'Ouest, peut accueillir des voyageurs moins fortunés mais ne peut loger qu'une dizaine de personnes et quatre chevaux au grand maximum. Plusieurs heimin assez aisés louent également des chambres ou des apprentis aux gens du peuple et ronins de passage.

Il y a six tavernes dans le village de l'Equilibre Sacré et elles reflètent à peu près tous les goûts et tous les styles. On peut également trouver un bel établissement de bains, une maison de thé convenable et deux petites maisons de geisha aux pensionnaires et distractions tout à fait correctes. Sur la vingtaine de filles qui travaillent là, trois se distinguent par leur grâce ou leur talent mais elles sont très sollicitées par divers notables du château et leurs tarifs sont donc devenus prohibitifs pour la plupart des autres bourses. Une troisième maison de geisha a ouvert récemment mais sa réputation encore fragile et ses pensionnaires visiblement moins bien éduquées ne sauraient pour l'instant causer de souci aux mama-san des établissements les plus anciens, d'autant plus qu'elles sont alliées contre la nouvelle venue.

Il y a bien évidemment divers artisans chargés à la fois de fournir les samurai et le reste de la population heimin. Le bambou, le thé, le riz et un coton de qualité médiocre représentent l'essentiel de la production locale bien que la famille Ikoma ait veillé depuis des siècles à ce que son domaine soit autonome pour ses approvisionnements. Le château est donc fourni essentiellement grâce à l'élevage et l'agriculture locales et une petite industrie spécialisée du parchemin parvient tout juste à satisfaire les besoins des archivistes impériaux.

Criminalité

En fait, il n'y pas de véritable maison close, salle de jeu ou fumerie secrète dans le village (les autorités y ont veillé et Akodo Goemon a une certaine expérience des heimin) mais un réseau de gens complaisants qui hébergent pour quelques nuits les amours tarifés, les jeux d'argent ou les amateurs d'opium dans diverses maisons isolées, entrepôts rarement utilisées et cabanons dispersés. La pègre locale s'est organisée en une sorte d'association d'intérêts parfois divergents qui en est venue à établir un complexe système de mots de passe et de contacts permettant aux gens bien informés de rencontrer aisément ceux qui sauront leur indiquer ou trouver ce qu'ils recherchent et à quel prix. Evidemment, les prix en question reflètent le fait que les "prestataires" doivent consentir des efforts logistiques supplémentaires pour éviter les autorités. En cas d'urgence, la pègre locale peut compter sur une douzaine d'hommes rodés au maniement des armes et quelques ronins résidant dans les environs mais les cinq personnes les plus influentes du "milieu" local (les deux tenancières des maisons de geisha les plus anciennes, le propriétaire de l'Auberge de l'Ouest, un fabricant de parchemin et un des ashigaru chargés de maintenir l'ordre) sont assez rusées pour éviter d'entrer en





conflit trop violemment de peur d'attirer l'attention des autorités. Ces gens préfèrent demeurer relativement tranquilles et tisser leurs réseaux d'influence dans les villages plus éloignés du château. Il y a donc parfois des actes criminels ou des règlements de compte très violents dans la campagne avoisinante. Plusieurs de ces petits malfrats ont également divers liens assez lâches avec des organisations plus puissantes (comme les Yakuza de Ryoko Owari) mais ils ne représentent pas de débouchés suffisamment intéressants pour ces groupes importants.

Dans l'ensemble, la population locale est respectueuse des lois mais n'apprécie pas plus les vauriens que les délateurs. En surface, tout est donc totalement conforme aux objectifs des autorités mais on retrouve parfois des cadavres dans la rivière proche ou abandonnés dans les bois et certains villages relativement isolés hébergent régulièrement de petites et discrètes caravanes. Les principaux trafics locaux sont l'opium, divers tissus précieux et épices importés par le clan de la Licorne et normalement frappés de lourdes taxes, des pierres semi-précieuses récoltées clandestinement dans les montagnes voisines et quelques fillettes destinées à devenir putains ou geisha pour les plus chanceuses. A l'occasion, des armes destinées à certains groupes de bandits de la Chaîne du Toit du Monde sont également convoyées.

Population

Durant la cour d'hiver, il y a plus d'une cinquantaine d'invités et leur entourage qui résident à Kyuden Ikoma. On peut ajouter à ce nombre les sensei des écoles de barde et de tacticien, les deux cent bushi de la garnison permanente, les différents notables du château et leurs familles pour un total d'environ 350 âmes à l'abri des murailles. Si on ajoute les nombreux serviteurs qui résident sur place, on atteint les 500 personnes.

Le village quant à lui abrite comme on l'a déjà vu près de six cent personnes dont une trentaine de samurai et leurs familles. Une division de cavalerie (50 hommes) a également pris ses quartiers d'hiver au village et les samurai y passeront l'ensemble de la saison froide. Cet usage militaire du Clan du Lion vise à faire tourner de manière aléatoire un certain nombre d'unités en armes afin de les affecter en garnison temporaire à divers points du territoire. L'objectif visé est à la fois de réserver quelques surprises à un éventuel assaillant hivernal mal préparé mais aussi de veiller à ce que la population heimin ne fasse rien de regrettable sous prétexte que les samurai sont censés rester calfeutrés dans leurs châteaux durant tout l'hiver. La nature particulière des territoires du Lion qui sont bordés de toutes parts par les autres clans majeurs a depuis longtemps incité ses dirigeants à prélever sur les troupes de chaque daimyo des unités affectées directement à l'état-major du Champion et chargées en fait de se déplacer régulièrement sur les terres du clan afin de former autant de forces d'intervention pouvant rapidement agir si quelque chose survient dans leur voisinage.

Bien que personne ne s'interroge jamais à leur sujet, il y a également une communauté d'une quarantaine d'eta qui vivent à l'extrémité occidentale du village, derrière une

petite ligne d'arbres qui permet de ne pas gâcher la vue du reste de la population.

Les Heimin

Les heimin du château sont placés sous l'autorité de contremaîtres également heimin qui ont la responsabilité de tâches spécifiques : les cuisines, l'entretien des jardins, la literie, les lanternes et torches et ainsi de suite. Un bataillon spécial d'eta est également employé pour vider les pots de chambre, prendre soin des cadavres et autres tâches dégradantes. Ils logent hors du château et se rendent à la petite porte de la Cour de la Mort chaque matin pour prendre leur service. Ces hommes possèdent leur propre contremaître également eta qui rend quand à lui compte à un heimin généralement temporairement placé à ce poste en punition d'une brouille mineure.

La totalité des heimin de la famille Ikoma travaillant dans son château sont placés sous l'autorité d'un intendant. Cette fonction est généralement assumée par un samurai d'âge respectable qui passe quelques années à ce poste avant de se retirer dans un monastère. Comme chez la plupart des seigneurs, le poste d'intendant fait de son titulaire un conseiller du daimyo car il a en charge non seulement la domesticité mais également l'approvisionnement et l'entretien de la demeure seigneuriale. Dans les faits, la grande majorité des seigneurs délèguent comme de juste à leur épouse la supervision de l'intendant et de ses troupes. C'est elle qui gère en réalité la cassette seigneuriale de laquelle sont sortis les fonds nécessaires aux dépenses courantes et la noble dame dispose de son propre secrétaire pour l'aider à superviser l'intendant du château. Ainsi, une jeune épouse verra durant sa vie se succéder plusieurs intendants à son service pour quelques années mais elle demeurera encore la personne la mieux informée de toutes les questions pratiques et financières concernant le domaine de son seigneur.

En plus des heimin appartenant à la famille Ikoma, on trouve durant la cour d'hiver les serviteurs des nobles invités. La famille Ikoma est de celle qui souhaite simplifier les choses au maximum durant ces périodes où nombre d'étrangers résident dans son château. Ainsi, chaque heimin au service d'un invité se voit remettre un brassard aux couleurs de la famille et du clan du noble samurai qu'il sert. On peut ainsi aisément distinguer les serviteurs personnels des invités de la domesticité locale. Leur statut est identique du point de vue du samurai et un heimin obéira normalement toujours à un ordre donné par un membre de la caste supérieure, quel qu'il soit. Néanmoins, ce principe demande quelques clarifications.

Un petit mot sur l'obéissance

Un heimin peut légalement refuser d'obéir à un ordre donné par un samurai s'il entre en contradiction avec un ordre donné par son propre maître. En théorie, le rang de gloire du samurai n'entre pas en ligne de compte mais dans les faits, les heimin ont tendance à obéir sans discuter à tout ordre venant d'un samurai de rang





supérieur à celui qu'ils servent en partant du principe qu'en refusant de le faire, ils embarrasseraient leur maître face à un samurai d'ascendant plus important faisant partie de la même famille, du même clan ou surtout exerçant une autorité sur le maître du heimin. Evidemment, plus un ordre est explicite et ferme ("je vous interdis de parler de cela à quiconque, y compris au seigneur Ujiaki-sama"), plus un heimin aura la possibilité de se retrancher derrière l'autorité de son maître pour refuser un ordre d'un autre samurai. Il lui faudra bien évidemment le faire avec humilité et soumission et agir avec grand soin lorsqu'on le sommer de s'exécuter.

Du point de vue du samurai, la désobéissance mérite la mort. D'un autre côté, tuer un heimin qui sert un autre samurai revient au même que d'endommager sa demeure ou blesser son cheval. Ça n'a rien d'un crime mais c'est bel et bien un délit puisqu'il s'agit de rendre inutilisable la propriété d'autrui.

En dépit des croyances populaires, rares sont donc les samurai qui dégainent brutalement leur katana afin de tuer un heimin qui n'est pas à leur service et n'obéit pas à leurs ordres.

A l'opposé, exécuter un de ses propres serviteurs ou un passant dans la rue qui vous aurait manqué de respect est un acte que l'on peut considérer comme banal. D'ailleurs, bien qu'il ne soit pas particulièrement *poli* de le faire publiquement, tout le monde fera comme si de rien n'était. Il est cependant judicieux d'éviter les repas, les manifestations artistiques ou les commémorations officielles pour laisser s'exprimer son courroux légitime envers la racaille des basses castes.

La domesticité du château doit obéissance aux nobles invités à partir du moment où il s'agit de veiller à leur confort ou de porter leurs missives, voire d'aller chercher les serviteurs des dits invités. Ils peuvent être réquisitionnés dans une certaine mesure car mis gracieusement à la disposition des invités par leurs hôtes mais on ne peut pas les emmener avec soi, pas plus qu'on ne peut prendre à son service les serviteurs d'autrui.

Amener son grain à moudre

On ne le dira jamais assez, les heimin voient et entendent bien des choses. Et tandis que les serviteurs des invités et ceux du château cohabitent pour plusieurs mois tout en vaquant à leurs occupations pour leurs nobles maîtres, il est inévitable que divers "échanges informels d'informations" aient lieu. L'expression "amener son grain à moudre" signifie en fait dans le jargon local heimin qu'il faut donner des informations et/ou de l'argent si l'on veut en apprendre plus sur les autres invités. Plusieurs personnes au service de la famille Ikoma sont les véritables maîtres de ce trafic d'informations. Bien que les témoignages des heimin soient indéniablement négligeables, ils peuvent cependant indiquer bien des choses qui pourraient donner un avantage à leur maître.

Lorsqu'un invité arrive, il ne se passe pas deux jours avant que l'on approche l'un de ses serviteurs s'il semble ouvert à certaines propositions à caractère purement

commercial. Evidemment, ce type de transaction peut être assimilé à une véritable trahison si l'informateur transmet des choses non seulement véridiques mais importantes. Pour cette raison, l'essentiel de ces échanges tourne en fait autour d'informations relativement mineures, génératrices de rumeurs. Certaines, vraies ou fausses, sont souvent lancées par certains serviteurs sur ordre même de leur maître pour brouiller les pistes ou amener ceux qui prendraient éventuellement connaissance de ces informations à agir d'une certaine manière en étant persuadés d'en savoir plus long que les autres...

Le petit monde des informateurs de la caste des serviteurs est donc généreusement fourni en personnages plus ou moins honnêtes, plus ou moins menteurs et plus ou moins manipulés par les nobles samurai. Parmi le fatras de fausses rumeurs ou de faits d'un intérêt pour le moins douteux, on trouve souvent quelques bribes d'information permettant parfois d'apprendre ou de déduire des choses utiles, voire de saisir une opportunité intéressante ou de recouper d'autres informations. Et de temps en temps, on peut effectivement apprendre quelque chose de vraiment intéressant.

A l'opposé, un serviteur qui commence à vendre des informations importantes et authentiques concernant son maître peut éventuellement être incité à aller plus loin si l'on exerce sur lui les mesures d'intéressement ou d'intimidation appropriées. Il arrive même parfois qu'on finisse ainsi par recruter un homme ou une femme pour qu'il ou elle assassine son propre maître...

Bien que l'univers des heimin soit dépourvu du raffinement et de l'étiquette des samurai, il n'est pas moins trouble pour autant avec ses trahisons, ses complots, ses mensonges et parfois même ses victimes.





Chapitre Quatrième

Activités et Occupations



La solitude de l'hiver
Dans un univers de couleur
Le bruissement du vent
Rezan, le poète ronin





Il est bien des scènes...

"Que les hommes sont idiots"

déclame l'actrice sur la scène, en aparté de ses partenaires masculins qui jouent les rôles des courtisans entourant le champion d'émeraude Doji Komatsu.

"Ils volettent comme des papillons, poursuivant toujours les ailes les plus colorées.
Leur récompense sera ce joli visage, et pourtant ils ne savent pas
Que le prix à payer sera bien plus élevé".

Elle minaude alors devant les autres acteurs et laisse tomber son éventail. Un de ses partenaires le ramasse et la suit hors de la scène pendant qu'un autre enchaîne sur sa réplique.

Ide Ietsuna pince légèrement les lèvres. Choisir cette pièce est une insulte calculée de la part de la famille Ikoma. Une insulte lancée au clan de la Grue qui comme de juste n'est représenté par personne ce soir.

La Vertu, qui raconte la déchéance du champion d'émeraude Doji Komatsu et celle d'une bonne partie de sa cour par la faute d'une femme est une pièce éminemment politique. Evidemment, nul ne saurait nier l'existence de ce personnage controversé que fut Doji Nashiko, dont certains murmurent qu'elle vit encore là-bas, dans l'Outremonde.

Nul ne saurait nier son existence mais il n'en demeure pas moins vrai que la version d'Ikoma Jijo fut en son temps une attaque aussi mesquine que vulgaire contre les descendants de Dame Doji. On serait après tout en droit d'attendre plus d'objectivité et moins de sensationnalisme de la part des Ikoma, a fortiori lorsqu'ils invitent plusieurs membres du clan de la Grue dans leur propre demeure.

Sur scène, l'actrice est revenue pour entraîner dans les coulisses sa deuxième victime.

Ietsuna fait mine de demeurer attentif mais il a déjà vu cette pièce il y a des années. Le jeu des acteurs est très bon mais ne saurait égaler ni les maîtres de la famille Shosuro, ni ceux de la famille Kakita.

Un discret coup d'œil en coin, pour voir l'attitude du seigneur Ikoma Ujiaki. Ietsuna sait depuis bien longtemps que le visage d'un homme peut montrer certaines choses alors que ses postures, ses gestes, en dévoilent d'autres.

Le sensei de Ietsuna a veillé à le sensibiliser à certaines choses il y a des années et l'expérience ainsi que les techniques secrètes de son école n'ont fait que renforcer ses aptitudes.

Pour l'émissaire de la Licorne, il est d'une évidence incontournable qu'Ikoma Ujiaki apprécie ce petit spectacle, qui n'a de toute manière pas pu se produire sans qu'il en donne l'ordre.

Les représentants de la Grue présents au palais d'hiver ne sont pas d'un rang suffisamment élevé pour défier Ikoma Ujiaki dans sa propre demeure alors qu'il accueille ses hôtes au nom du clan du Lion tout entier.

Et si non seulement les Ikoma mais aussi les autres familles du Lion dévoilent leurs intentions à travers cette pièce rarement jouée, alors... peut-être que de nouveaux affrontements militaires ou politiques entre le Lion et la Grue sont à redouter dans un avenir proche.

Cette perspective n'a rien qui puisse réjouir l'ambassadeur de la Licorne, pas plus que ses supérieurs.

La représentation en est presque à la fin. Au moment où Doji Nashiko incite les courtisans et Komatsu éblouis par sa beauté et par leurs nuits de passion suggérées par les brefs séjours en coulisse à lui donner volontairement leurs noms pendant que derrière eux se tiennent les acteurs dont les masques indiquent qu'ils jouent des oni.

Une fois que ses victimes ont accompli l'acte qui scelle leur destin, les oni les emportent encore hurlantes et l'actrice qui incarne Nashiko entame sa dernière tirade.

"Conservez bien vos souvenirs et retenez-les.

Afin de vous consoler lorsque vos bras et vos âmes seront vides.

Venez à mois mes bien-aimés lorsque vos lits seront froids.

Vous me donnerez le dernier présent qui fera de vous mes esclaves.

Et je serai là"

Applaudissement polis alors que les heimin tirent le rideau. Ide Ietsuna quant à lui ne bronche pas et ne tourne pas les yeux bien qu'il sente le regard de plusieurs personnes dont Ujiaki l'observer.

Si j'applaudis, je nous engage clairement aux côtés de nos alliés du Lion. Et nous ne le souhaitons pas. Pas question non plus de faire comme les invités de la Grue et se défilier sous divers prétextes. Non pas qu'ils aient vraiment eu le choix. Rester aurait signifié se dresser contre les Ikoma dans leur propre palais car aucun des représentants de la Grue n'aurait accepté de regarder cette pièce sans rien dire.

Tout se passait décidément trop bien jusqu'à présent.

Alors, il va falloir se préparer à une entrevue difficile.

Ide Ietsuna se leva avec les autres spectateurs qui formaient déjà les divers petits groupes qui échangeaient potins et commentaires perfides pendant un moment en prenant prétexte de la pièce pour ouvrir les discussions. Ce qui était sans aucun doute la deuxième raison pour les Ikoma de procéder à la représentation de *La Vertu*.

Une manœuvre comme une autre pour sonder les intentions et les opinions de chacun.

A plusieurs reprises déjà, le clan du Lion avait insinué par le biais de ses représentants qu'il "regrettait la neutralité trop prononcée" de la Licorne durant les années de la Guerre des Clans. Jusqu'à la bataille du Col de Beiden ou Toturi alors ronin et son armée composite avaient affronté les forces de Hida Sukune, Shinjo Yokatsu avait en effet fait son possible pour que son clan demeure à l'écart des principaux affrontements. Et les événements durant les mois qui suivirent et jusqu'à la défaite du Sombre Seigneur avaient été souvent si... chaotiques qu'il ne manquait pas de gens pour les réinterpréter à leur convenance.

"Ide Ietsuna-sama ?"





Il se retourna avec un sourire de commande.

"Ikoma Kaeru-sama, quel plaisir inattendu !"

Le plaisir n'était peut-être pas réel mais il n'avait pas besoin de feindre sa surprise polie. L'épouse du seigneur Ujiaki participait rarement aux manifestations et autres occasions rassemblant les hôtes de Kyuden Ikoma en dehors du strict minimum protocolaire.

"Je vous remercie Ietsuna-sama. J'espère que tout correspond à vos désirs et que notre insignifiante demeure vous convient".

"Assurément, il me faudrait me montrer d'une grande impolitesse et faire des efforts surhumains pour trouver quoi que ce soit à redire en ce qui concerne votre hospitalité".

Elle rit à sa répartie qui n'avait pourtant rien de bien spirituel. Mais il fallait bien qu'elle réagisse d'une manière ou d'une autre.

Non pas que l'on guette spécialement ses réactions d'ailleurs, bien qu'elle soit l'épouse du bras droit d'Ikoma Tsanuri. Kaeru-sama n'avait rien sur le plan physique qui puisse susciter l'intérêt et elle ne témoignait pas non plus d'un esprit particulièrement éveillé, ni des talents pour la répartie qui rendaient parfois le plus insipide courtisan digne d'un bref mais réel intérêt. Durant sa carrière, Ietsuna avait déjà côtoyé des épouses de daimyo dotées d'un charme physique certain et d'autres avec un esprit particulièrement vif ou une grande maîtrise des subtilités de l'étiquette. Rares, rarissimes même, étaient les dames qui combinaient toutes ces qualités. Et bien que cela semble difficile à croire, il y en avait au moins une qui semblait bel et bien n'en posséder aucune.

Elle n'était pas laide, n'avait pas la voix criarde, ni n'était affligée d'une bêtise qui aurait contraint son époux à la garder cloîtrer de peur qu'elle commette quelque catastrophe diplomatique de grande envergure. Cela s'était déjà vu après tout.

Non, elle était simplement... quelconque. Insipide. Présente mais inexistante.

Ide Ietsuna n'était pas né de la dernière pluie et savait observer les gens. Il avait depuis longtemps appris qu'il était plus aisé à une personne intelligente de passer pour idiot que l'inverse.

Mais la dame Ikoma Kaeru ne jouait aucun jeu de la sorte. Aucun.

Et l'intérêt qu'elle lui portait était aussi évident que gênant.

"Dame Kaeru, je me demandai si vous accepteriez de faire quelques pas en ma compagnie".

Elle essaya de lui sourire de manière formelle et convenable mais aux yeux de Ietsuna, la femme était absolument ravie de cette occasion.

Il devait avancer à pas précautionneux. Très précautionneux. Entre sa réaction à la pièce de théâtre et le fait qu'il parte en compagnie de la dame du château, il émettait des signaux contradictoires à l'intention de ceux qui l'observaient. Et lorsque les gens ne parvenaient pas à deviner vos intentions parce que vous parveniez à les dissimuler derrière un rideau opaque, ils se mettaient alors à supposer, imaginer, laisser libre cours à leurs craintes.

Et parfois, des faits apparemment anodins étaient réinterprétés et devenaient autant de poignards dont on pouvait frapper l'imprudent au bon moment.

Ils franchirent tous deux la porte menant au grand hall dans lequel les premiers invités à être sortis de la salle se rassemblaient déjà par petits groupes, à découvert mais en même temps dissimulés derrière les murailles de leurs éventails respectifs.

Ikoma Kaeru suivit l'ambassadeur de la Licorne d'un air courtois et convenable à la fois, se demandant comment elle parviendrait à l'amener sur un terrain plus... personnel.

Kaeru n'était pas une de ces beautés fatales qui attirent tous les regards durant les cours d'hiver et elle n'avait jamais souhaité l'être. Pas plus qu'elle ne souhaitait se montrer infidèle envers son époux.

Jusqu'à ce qu'elle rencontre Ietsuna.

Il était... fascinant. Oui, faute d'un terme plus approprié, fascinant conviendrait. Si vivant comparé aux autres samurai compassés et si protocolaires. Encore qu'ils soient des hommes bien plus acceptables que son mari.

Kaeru avait aussi peu de réelle personnalité que d'ambition et elle l'avait toujours su. Simplement, on lui avait appris très tôt ce qu'être une jeune fille bien née signifiait et ce qui l'attendrait plus tard. Elle avait été préparée et s'était elle-même préparée à épouser un homme, à porter ses enfants et à demeurer dans son ombre jusqu'à la fin de ses jours.

Parce que tel était son rôle. Plus que son rôle, son destin. Son essence même.

Mais l'homme dont elle partageait la vie était Ujiaki.

Ujiaki le coléreux, l'impétueux, le méprisant et le vantard. Orgueilleux, agressif, insensible, impitoyable. Un lion en vérité bien plus proche de l'animal lui-même que de sa représentation idéalisée.

Kaeru haïssait son mari depuis des années. Seule la terreur qu'il lui inspirait était plus forte que cette haine.

La terreur provoquée, entretenue, nourrie par ses crises de violence. Kaeru avait depuis longtemps perdu le compte du nombre de coups qu'elle avait reçu depuis son mariage avec cet homme il y a plus de quinze ans.

Elle avait perdu le compte des brimades, des insultes et des hématomes. Perdu le compte des regards neutres de leur entourage et de leurs coups d'œil furtifs, méprisants ou apitoyés. Perdu le compte de leurs étreintes violentes dans lesquelles elle n'avait jamais vu autre chose qu'un simple accouplement bestial, ou le plaisir était noyé par la honte et les regrets.

S'il n'avait été contraint de recevoir ses invités en grande pompe et selon les règles du protocole, Ujiaki l'aurait abandonné dans leurs appartements. Il attachait plus d'importance à son cheval, à ses enfants et même aux catins qu'il fréquentait ou à son kimono qu'à son épouse légitime.

"Vous semblez soucieuse, dame Kaeru"

Elle manqua sursauter mais parvint à se reprendre à temps.

"Pas du tout, Ietsuna-sama. En fait je me demandai si vous auriez plaisir à assister au feu d'artifice en ma compagnie, demain soir".





Il lui était difficile de contrôler sa voix et ses attitudes pour ne pas se trahir mais il semblait ne rien remarquer. Et surtout, son regard parfois soucieux ne laissait pas transparaître la moindre pitié.

Il était... si... si...

"Hé bien... oui. Cela serait un véritable plaisir en fait." Et le sourire qu'il lui adressa bien qu'il soit parfaitement innocent aux yeux d'autrui fit battre le cœur de Kaeru comme jamais.

Elle ne voulait pas coucher avec cet homme. Non. D'ailleurs, elle n'avait jamais eu d'autre amant que son époux.

Mais la douceur de Ietsuna... cette gentillesse qui transparaissait derrière la courtoisie toute protocolaire de ses phrases. Cette douceur... ses yeux au regard si troublant, ses lèvres...

"Hé bien..." elle manqua s'étrangler lorsqu'elle se rendit compte qu'elle rougissait. *Contrôle toi, pauvre idiot !! Il va te prendre pour une de ces femmes libertines !! Une Doji, une Shosuro !!*

Mais d'un autre côté, cela pourrait...

Non.

Non. Non. Non. Non.

"Je... j'en suis heureuse, Ietsuna...sama." Elle inspira profondément en bougeant son éventail de manière à ce que cela ne se voie pas trop si l'on n'y prêtait attention.

Pourvu que personne n'ait rien remarqué. Et surtout pas...

Mais son époux ne regardait même pas dans leur direction. Il discutait avec l'ambassadeur du Phénix, désignant quelque chose dans les jardins tout proche de son bras tendu.

Il fallait profiter de l'occasion avant de commettre quelque chose d'irréparable.

"Je... je suis assez fatiguée, Ietsuna-sama."

Il eut un regard compréhensif.

"Bien sûr, madame, organiser une telle cour d'hiver demande beaucoup de dévouement et j'imagine bien que vos devoirs nombreux vous accaparent tellement qu'il est d'autant plus rare de pouvoir goûter à votre présence... auprès de votre honorable époux".

Elle faillit lui sourire tellement il avait été parfait. Il l'excusait tout en la flattant sans oublier Ujiaki et leur lien de manière à ce que personne ne puisse douter de ses intentions.

C'est un homme comme celui-là qu'il m'aurait fallu.

Rester dans son ombre n'aurait posé aucun problème car il aurait sur s'intéresser à son propre foyer.

Alors que son mari lui ne pensait qu'à la politique ou à la guerre, ce qui dans le fond revenait au même.

"Avec votre permission, je vais me retirer. Afin de régler quelques petites choses... pour demain soir".

Elle sourit enfin, mais sans y mettre rien de trop personnel.

Il s'inclina sans mot dire mais avec grâce et elle se détourna.

Il la regarda partir, songeant à part lui qu'elle était une bien pauvre femme. Mais il détourna rapidement les yeux, le visage apparemment serein. Comme si leur

échange avait été tout à fait conventionnel.

Demain soir, Ietsuna devrait prendre garde à ne pas s'isoler avec cette femme. Et à surveiller le moindre de ses mots car après sa réaction devant la pièce de théâtre, on ferait attention à lui. Et Ujiaki en particulier.

Dame Kaeru ne semblait pas se rendre compte des risques qu'elle prenait. Et qu'elle lui faisait prendre.

Mais d'un autre côté, elle avait si évidemment, si désespérément besoin de quelqu'un qui lui attache un semblant d'attention indépendamment du fait qu'elle soit l'épouse d'Ikoma Ujiaki. De quelqu'un qui s'intéresse à elle parce qu'elle était Ikoma Kaeru et pas seulement l'épouse du bras droit du Champion du Clan du Lion.

Ietsuna n'avait jamais pensé à cet aspect de la vie des femmes. Préparées, éduquées dès l'enfance dans la perspective de devenir mères et épouses.

Et rien d'autre.

Toutes les fillettes avec un peu trop d'imagination pour se contenter de leur vie de compagnes dévouées n'avaient pas la chance de naître chez les Matsu ou les Otaku. Oh non. Et si certaines parvenaient à devenir samurai-ko parce que leurs parents les y autorisaient, la plupart devaient sans doute s'estimer heureuses si les écoles de courtisanes ou d'artisans leur étaient ouvertes.

Ietsuna ressentait encore la douleur lorsqu'il évoquait l'image de sa propre épouse disparue. Mais même s'il avait éprouvé quelque chose de très profond pour elle, il était des pans entiers de sa vie, de sa personnalité même qu'il avait toujours ignorés.

Qu'il ignorerait toujours.

Et cela le troublait.





Introduction

En dehors des véritables accroches scénaristiques, un palais d'hiver qui dure près de toute une saison est surtout l'occasion pour les participants de s'impliquer dans une multitude d'activités plus ou moins importantes sur un plan social. Un certain nombre de ces activités sont reprises du supplément officiel "Kyuden Kakita" auquel cas les pages sont indiquées en référence avec la mention (PHKK – page X) car elles font généralement l'objet de quelques modifications personnelles.

Affrontements Amicaux, Affrontements Officiels

Qu'il s'agisse de s'opposer par les armes, le verbe, l'art ou tout autre moyen, les occasions de se mesurer à d'autres ne manquent pas et peuvent être de deux sortes.

Les affrontements dits amicaux ont généralement lieu en privé ou avec un petit groupe de spectateurs. S'il y a un enjeu, il est généralement symbolique mais surtout, ce type d'affrontement ne permet normalement ni gain, ni perte de Gloire. Il s'agit en fait simplement de mesurer son talent à celui d'autrui et ce sans chercher publiquement à en retirer prestige ou humiliation de l'adversaire. Pratiquement toute forme de compétition, de partie, de concours peut servir de prétexte à un affrontement amical du moment que les participants se mettent d'accord sur les conditions. Bien que les samurais soient par nature des gens assez compétitifs qui ratent rarement l'occasion de montrer leur supériorité, on pourrait penser qu'un affrontement sans gain de gloire ni renommée n'aurait guère d'intérêt ni pour eux, ni pour la réputation de leur clan. C'est effectivement le cas mais ce type d'occasions permet en fait deux choses : d'abord de lier connaissance plus facilement dans le cadre d'une activité relativement "conviviale" et surtout de jauger les autres participants par divers moyens plus ou moins anodins...

A l'opposé, les affrontements officiels eux sont beaucoup plus sérieux. En dehors des duels de Iaijutsu dont les règles vous sont déjà connues, il existe également un grand nombre d'activités aux enjeux élevés : concours officiels, championnats, etc... dans ce genre d'occasion, la Gloire peut être acquise ou perdue selon comment on se comporte face à ses adversaires ou face à l'obstacle à surmonter. L'enjeu peut également s'avérer beaucoup plus sérieux comme dans un véritable duel d'honneur par exemple...

Le plus souvent, chaque type d'affrontement possède ses propres règles d'attribution de Gloire et de Cour. Au minimum, être pris en train de tricher ou d'œuvrer pour aider un candidat se traduit par une perte automatique de 5 points de Gloire et de Cour, voire davantage... être pris à tricher ou à aider quelqu'un dans le cadre d'un duel d'honneur est puni par une exécution immédiate.

La Renommée de Cour

(Une règle optionnelle)

Un palais d'hiver est un véritable microcosme ou pendant des mois, quelques dizaines de personnes vont cohabiter,

négocier, flatter, s'affronter, comploter, séduire, défier etc...

La notion de Renommée de Cour me semble intéressante car elle permet de refléter le statut d'un samurai durant la cour d'hiver et aux yeux des autres participants, sans pour autant influencer réellement sur son statut véritable.

Ainsi, chaque gain ou perte de points de Gloire s'accompagne d'un nombre équivalents de points de Cour. Si on gagne par exemple, un point de Gloire, on gagne donc en même temps un point de cour.

A quoi servent les points de Cour ?

On peut les ajouter au score en Gloire du personnage pour déterminer sa renommée à l'intérieur du palais d'hiver, c'est à dire son statut à la fois en fonction de qui il est réellement (sa Gloire) et de qui il est aux yeux des autres participants (ses points de Cour).

Les points de Cour n'ont besoin d'aucune validation effective. Cela signifie que même si vous êtes bloqué à un rang de Gloire, toute activité qui vous en rapporterait normalement et qui ne le fera pas en attendant la validation de votre nouveau rang générera cependant quand même des points de Cour.

Votre autorité et votre place dans l'ordre social ne sont pas du tout modifiés par votre Cour mais par contre, en s'ajoutant à votre Gloire elle vous permet d'adresser la parole (en tant qu'inférieur bien évidemment) à des gens puissants qui normalement n'auraient même pas relevé votre présence.

Par exemple :

Mirumoto Ryoko possède 1.0 en Gloire. Elle participe à plusieurs concours de poésie qu'elle remporte haut la main et accumule 8 points de Gloire supplémentaires. Sa Gloire est donc désormais de 1.8. Elle gagne également 8 points de Cour et par conséquent, sa renommée interne au palais d'hiver est de $1.8 + 0.8 = 2.6$.

Ryoko n'est toujours qu'une samurai de rang de Gloire 1 mais du point de vue des participants au palais d'hiver, elle se distingue sensiblement du lot et bien qu'elle ne gagne ni autorité, ni autre avantage, elle est un peu moins quelconque. Les samurais de Gloire supérieure à elle ne lui parleront pas comme aux autres individus de rang 1 et ceux-ci la considéreront comme l'une des leurs mais sensiblement au dessus de la moyenne.

Maintenant, notre amie Ryoko a l'occasion d'affronter en duel Iaijutsu officiel un autre samurai qui s'est montré un peu trop empressé envers elle et elle parvient à le vaincre. Elle gagne donc son rang de Gloire + 1 point. Son adversaire avait une Gloire de 3.5 et Ryoko gagne donc 4 points de Gloire, ce qui devrait l'amener au rang de Gloire 2.

Mais l'ambassadeur de son clan n'apprécie pas ses actes et bien qu'il ne puisse la récuser et n'ait pas osé refuser sa demande de livrer duel, il refuse de valider son passage au rang supérieur. Elle est donc bloquée à son rang actuel.

Ryoko est donc toujours une samurai de rang 1 en Gloire, quelqu'un de très banal. Mais comme son duel lui a





rapporté autant de points de Cour, sa renommée dans le palais d'hiver qui était déjà de 2.6 passe à 3.0.

Elle est donc quelqu'un que l'on commence à remarquer...

La Renommée de Cour est temporaire et très volatile puisque toute perte de Gloire entraîne également celle d'autant de Cour jusqu'à ce qu'elle revienne à zéro.

Une fois le palais d'hiver terminé, Ryoko repartira chez elle et sera toujours une samurai avec le même rang de Gloire, attendant que ses supérieurs lui reconnaissent quelque mérite qui lui permettra de passer au rang supérieur.

Mais durant ces quelques mois, elle a eu l'occasion de parler avec des gens ou d'être invités par eux alors que son simple statut l'aurait normalement mise de côté.

Il y a cependant un léger bénéfice réel à l'accumulation de points de Cour après la fin d'un palais d'hiver : si un pj accumule 10 points de Cour, il peut les transformer en 2 points de Gloire effectifs une fois le palais terminé. Malheureusement, il ne peut toujours pas passer au rang de Gloire supérieur sans validation par son seigneur ou un représentant de son clan.

A la discrétion du MJ, une autre option est envisageable si un PJ accumule plus de 10 points de Cour : si un autre personnage influent du clan du PJ se trouve présent à la cour ou apprend quelle est sa renommée par la suite et que cet autre personnage est de rang supérieur au seigneur du PJ, il peut lui demander de lui "céder" un samurai qui a marqué favorablement les esprits. En clair : le supérieur du seigneur du pj lui demande de lui envoyer un samurai qu'il juge digne de le servir, ce qui est également un honneur pour le seigneur du dit PJ. Notre PJ gagne alors ses deux points de Gloire, peut effectivement se voir valider son rang supérieur le cas échéant et son seigneur quant à lui gagne également un point de Gloire parce qu'un samurai à son service s'est suffisamment distingué pour qu'un influent personnage de son propre clan daigne le prendre dans sa maison.

L'Empereur se sert de cette coutume pour nommer divers samurai au rang de magistrats impériaux ou pour les récupérer au sein de ses Légions Impériales. Dans les clans majeurs, les daimyo ou Champions se servent également de telles occasions pour sélectionner ceux qui les serviront et dans le même temps resserrer un peu les liens avec certains seigneurs de moindre importance de leur propre clan ("j'ai jugé que ce samurai qui vous avait fidèlement servi représentait bien les valeurs du bushido et serait digne d'être de ma suite et c'est certainement à vous qu'il doit d'avoir pu développer ses qualités").

Pour conclure, la règle entièrement optionnelle de Renommée de Cour n'est en fait qu'une astuce pour codifier un peu l'impact des PJs sur le milieu fermé d'un palais d'hiver ou tout le monde apprend rapidement à savoir qui fait quoi et qui est intéressant. Elle ne doit pas se substituer ni au roleplay, ni à vos propres exigences. Il ne s'agit que d'un outil qui peut ou pas vous être utile.

Les Banquets de l'Eau Sinueuse

(PHKK – p.66)

Cette forme de repas d'hospitalité est relativement fréquente mais rassemble en général les inconditionnels car il s'agit moins d'une occasion de deviser que d'une occasion de faire étalage de son talent de poète.

A Kyuden Ikoma, les banquets de l'eau sinueuse ont généralement lieu deux fois par semaine et toujours dans les jardins ouest du palais, près d'un petit étang artificiel principalement réservé à cet usage et dépourvu de tout poisson contrairement aux autres étangs et bassins du château qui renferment souvent leur contenu de carpes rouges et autres espèces délicates mais magnifiques. Il arrive parfois que certains soirs ou les banquets "officiels" n'ont pas lieu le petit étang soit réquisitionné par quelques adeptes bien connus de ce genre de manifestations qui se réunissent en petit comité pour se livrer à leurs propres banquets improvisés.

Pendant que les invités à un banquet de l'eau sinueuse pique-niquent, les serveurs placent à la surface de l'eau des tasses spéciales emplies de saké qui vont alors doucement dériver durant toute la durée du banquet. Lorsque le hasard, les fortunes et le courant amènent une tasse à proximité d'un invité, celui-ci doit prendre la tasse, se lever, boire le contenu et déclamer un poème. Un serviteur remplit alors la tasse qui est à nouveau posée à la surface de l'eau et poursuit son chemin. Entre deux déclamations, les invités parlent uniquement à voix basse ou de la manière la plus douce et mélodieuse possible.

Une fois le banquet terminé (généralement après trois bonnes heures), on plie bagages et tout le monde s'en retourne à ses occupations. Les serveurs éteignent les nombreux lampions de papier multicolore artistiquement déposés dans les parages qui donnent à la scène son ambiance si particulière.

Contrairement à ce qui est indiqué dans Kyuden Kakita, je suggère le système de résolution et d'attribution de gloire suivant :

On procède à quatre tours de table des pjs participant au banquet : à chaque tour de table, le PJ a une chance sur 10 de voir une tasse dériver jusqu'à lui. Si aucun PJ ne fait de 1 sur ses quatre jets, seuls des pnjs ont eu l'occasion de déclamer leurs poèmes à cette occasion. Rien empêche un PJ de devoir déclamer plusieurs poèmes dans la même soirée, voire de manière consécutive.

Lorsqu'un PJ doit déclamer un poème, il peut le faire de trois manières possibles :

- Déclamer un poème existant : Intelligence + Conn. Littérature ND = 10
- Improviser un poème : Intuition + Poésie ND = 15
- Improviser sur un thème choisi par un autre invité : Intuition + Poésie ND = 25

La première formule est bien évidemment la plus répandue et nombre de courtisans possèdent un vaste répertoire de poèmes qu'ils ont composés au préalable, tirés d'œuvres connues ou réalisés sur commande par un artiste anonyme.





Gains de Gloire et de Cour :

- échec au jet : perte d'1 point + 1 par augmentation tentée
- réussite sans augmentation : ni gain, ni perte
- réussite avec augmentations : 1 point par augmentation
- improviser sur un thème choisi par un autre invité : 1 point supplémentaire

Enfin, tout joueur qui improvise ou écrit un poème pour que son personnage le déclame et qui semble convaincant aux autres joueurs ou au MJ, il bénéficie d'un bonus de +5 (ou plus) à son jet de dés, ou des effets d'une augmentation gratuite (ou plus), au choix.

Généralement, lorsque l'on adopte la formule de l'improvisation sur un sujet choisi par un autre invité, le seigneur invitant ou la personne de plus haut rang s'il est absent détermine quel invité choisira le sujet en question. Il peut également le faire lui-même. Il y a bien évidemment souvent des raisons politiques ou personnelles qui motivent ce type de choix. Si c'est le seigneur invitant ou la personne de plus haut rang qui doit déclamer un poème, la coutume veut qu'il demande au personnage présent de rang inférieur à lui le plus élevé de désigner pour lui l'invité qui choisira le thème.

Une autre forme de banquet de l'eau sinieuse implique un véritable concours entre les participants. Le premier a devoir déclamer un poème choisit son mode parmi ceux proposés comme à l'accoutumée. L'invité suivant à devoir déclamer doit alors impérativement réussir avec un ND plus élevé que celui de son prédécesseur. Il peut le faire soit en prenant un mode plus difficile, soit en prenant des augmentations sur le même mode que son prédécesseur. Celui qui suivra cet invité devra à son tour le surpasser et ainsi de suite... Contrairement à la règle usuelle, ce type de concours n'applique pas la règle limitant les augmentations au rang de Vide du personnage. En termes de jeu, le premier poète fixe le ND de base et chaque participant qui suit l'augmente. Les gains et perte en Gloire et en Cour sont les mêmes que pour les banquets de l'eau sinieuse classiques mais le déroulement n'est pas identique : au lieu d'avoir une seule succession de poèmes de styles et formes diverses, il y a escalade rapide jusqu'à ce qu'un des participants s'avère moins bon que ceux qui l'ont précédé. Le concours s'arrête alors et le dernier participant à avoir pu déclamer à la satisfaction du public est le vainqueur. C'est lui qui sera alors le premier à ouvrir le nouveau concours après que les autres invités lui aient témoigné leur appréciation.

Concours Artistiques

(PHKK – p.64)

Plusieurs personnes qui se vouent à un art précis s'affrontent pour déterminer lequel possède la maîtrise la plus parfaite. Il y a autant de modalités d'affrontements qu'il existe d'arts et les participants peuvent également improviser à leur guise en se mettant d'accord sur un enjeu officiel et des contraintes spécifiques.

Aucun concours artistique officiel ne peut avoir lieu sans constitution d'un jury neutre. Le seigneur invitant est automatiquement membre du dit jury mais peut déléguer quelqu'un à sa place, ce qui est une marque de confiance indéniée vu les répercussions politiques éventuelles. Autant que possible, on recrute les autres membres du jury parmi les notables présents (rang de Gloire supérieur à 4.0) mais en essayant de ne pas favoriser un des candidats en incluant par exemple dans le jury un de ses parents ou l'ambassadeur de son clan. Il est donc malaisé d'organiser des concours opposant plus de deux ou trois participants et parfois, des samurai à peine capables de comparer les performances des participants se retrouvent impliqués dans un jury parce qu'il n'a pas été possible de faire autrement. Comme la tradition veut que les samurai soient experts dans tous les domaines au moins sur le plan théorique, personne ne mettra bien évidemment publiquement en doute ce type de choix. La plupart des jury comptent de trois à cinq membres.



Les concours artistiques se déroulent un peu comme des duels Iaijutsu dans un premier temps : le ND de base est de 15 et chaque participant peut surenchérir de 5 points à son tour. On détermine qui est le premier à ouvrir les enchères selon la formule suivante : plus haut rang d'Intuition, puis plus haut rang de compétence et enfin plus haut rang d'Intelligence. Si malgré cette formule les participants sont à égalité, le MJ désigne au hasard ou à sa convenance le premier à enchérir.

La progression des "enchères" se fait selon les règles de Iaijutsu jusqu'à ce qu'un des participants ne puisse plus enchérir ou décide de laisser l'autre "frapper", c'est à dire achever son travail.

Une fois les enchères terminées, les choses deviennent intéressantes car l'art est après tout un domaine très subjectif : chaque participant doit effectuer son jet contre le dernier ND ou il a amené sa création (lorsqu'il a cessé d'enchérir donc). Il peut utiliser un point de Vide pour majorer son jet selon les règles usuelles.





Si le jet est réussi, l'œuvre est considérée comme digne d'intérêt. S'il est raté, le candidat est automatiquement perdant du concours.

Lorsque plusieurs candidats ont réussi leur jet, c'est généralement l'œuvre la plus achevée (celle au ND le plus élevé) qui est la gagnante, celle qui a le plus de valeur sur le plan artistique.

Mais en fait, plusieurs facteurs influent sur cette valeur artistique. Ces facteurs se traduisent par une augmentation de cette valeur bien que le ND quant à lui ne change pas.

- un artisan de la famille Kakita, la plus réputée de l'Empire, ajoute (2 x Rang de Maya) à la Valeur de son œuvre s'il maîtrise effectivement une maya en rapport avec le concours artistique.

- un artisan connaissant les goûts d'un ou plusieurs membres du jury peut tenter de les "flatter" en incluant dans son œuvre certaines variations, à condition (au choix du MJ) que les modalités du concours permettent des improvisations vraisemblables. Dans ce cas, la valeur de son œuvre augmente de 1 à 5 points.

- si un ou plusieurs des juges sont partisans d'un candidat, la valeur de son œuvre peut être augmentée de 5, 10 ou 15 points maximum.

- le rang de Gloire de chaque participant est ajouté à la valeur de son œuvre

Oui, cela signifie qu'un artiste reconnu a généralement moins de difficultés à gagner des concours qu'un jeune novice talentueux mais qui ne possède ni les appuis, ni la réputation nécessaire.

Gains de Gloire et de Cour :

- échouer à son jet de compétence artistique : perte de 1 point +1 par augmentation

- réussir son jet sans que son œuvre soit considérée comme gagnante : pas de gain

- gagner le concours : 1 point par augmentation

Qui dit concours dit presque toujours réaliser une œuvre selon un sujet imposé par le jury. Deux poètes devront composer sur un thème commun, deux acteurs devront jouer le même rôle et ainsi de suite. Certains concours durent peu de temps, d'autres (surtout les concours de peinture) peuvent durer plusieurs jours.

Si un concours implique l'opposition de groupes de participants (par exemple, des troupes d'acteurs), chacune possédera un "leader" qui sera en fait le seul à enchérir et à faire le jet final pour déterminer le vainqueur. Ce leader n'a pas forcément à être le chef officiel de la troupe, il peut tout à fait s'agir d'un membre particulièrement réputé pour son talent.

Si un concours artistique a lieu de manière à procéder par élimination jusqu'à ce que deux artistes s'affrontent en finale, les gains de Gloire et de Cour sont divisés par deux sauf pour cette finale. Les pertes de Gloire et de Cour ne changent pas. Ce type de concours s'étale sur plusieurs jours même si chaque "manche" ne dure que cinq minutes par participants. Cela permet en effet de

meubler le calendrier du palais d'hiver...

Un mot sur les PJs et leur participation.

Un Pj ne peut participer qu'à un seul concours à la fois. Pour limiter les fluctuations trop importantes de Gloire, je suggère également de limiter la participation d'un personnage joueur ou non-joueur à un concours par semaine maximum. Cette règle est valable pour les concours artistiques ou physiques mais ne s'applique pas aux Banquets de l'Eau Sinueuse puisque vous fixez vous-même leur calendrier.

Ne pas assister à un concours auquel on devait participer pour une raison quelconque revient à se désister. Si c'est un cas de force majeure (mission officielle, blessure causée par un assassin, maladie gravissime), l'honneur est sauf. Si par contre il s'agit d'un de ces prétextes si pittoresques dont raffolent les pjs, la perte d'un point de Gloire peut sembler appropriée (voire davantage s'ils s'emmêlent dans des explications rocambolesques, sans parler des offenses qu'il peuvent commettre en criant sur tous les toits qu'ils n'ont pas pu aller au concours parce qu'ils livraient combat contre un oni dans le palais même des Ikoma, un oni qui en plus a pris la fuite...).

Le Kemari

(PHKK – p.65)

Ce sport introduit par les Shinjo dans l'Empire il y a plusieurs générations est considéré comme une bonne métaphore de la vie du samurai car il permet de combiner adresse et dignité.

Le Kemari se joue à dix personnes, chaque joueur étant seul face aux neuf autres. On doit également porter ses vêtements de cour, c'est à dire une tenue peu pratique et relativement fragile qui n'est a priori pas destinée à servir pour exercer une activité sportive.

Les dix joueurs sont rassemblés dans un cercle tracé à même le sol (généralement dans la Petite Cour de Kyuden Ikoma) et doivent se passer un ballon en cuir sans le faire tomber, le but de chaque joueur étant bien évidemment de rendre la tâche la plus difficile possible au suivant.

Que l'on parvienne ou non à rattraper le ballon, il est également crucial de ne pas salir ni abîmer ses vêtements de cour. La métaphore sur la vie du samurai réside en cela : accomplir des choses impossibles en restant ferme et digne en toutes circonstances.

Les Mécanisme du Jeu

Le ballon est lancé au hasard par un spectateur ou un serviteur qui a les yeux bandés. Lorsque la balle retombe le MJ tire 1d10 pour savoir vers quel joueur elle se dirige. Le ND est alors de 5 mais augmente de 1d10 à chaque fois qu'un joueur réussit à renvoyer le ballon vers les autres.

Rattraper le ballon (shooter dedans en clair) demande un jet en Réflexes+Kemari contre le ND du moment. A défaut, la compétence Athlétisme peut être utilisé avec un ND majoré de +5 uniquement pour les joueurs qui n'ont pas Kemari. Sans Kemari ni Athlétisme, le ND est ajusté à +10 pour les joueurs concernés. Dès qu'un participant





rate son jet, il a perdu la partie qui recommence à zéro.

De plus, chaque tentative de rattraper le ballon impose également un jet en Réflexes + Etiquette pour ne pas commettre une maladresse (se prendre les pieds dans son kimono, perdre son chausson, faire tomber son chapeau, salir ses pieds, déchirer son vêtement...).

A chaque fois qu'un joueur parvient à renvoyer le ballon, 1d10 détermine le joueur le plus proche. Si le dé indique le joueur qui vient de relancer le ballon, on ne tient pas compte du résultat. On peut envoyer le ballon vers un joueur précis en augmentant de 10 le ND de son propre jet de Kemari au moment où on réceptionne le ballon. Un échec signifie soit qu'on a loupé la balle, soit qu'on l'a envoyée en dehors du cercle.

Envoyer la balle en dehors du cercle signifie perdre la partie. Les joueurs ne doivent pas sortir du cercle, à moins qu'ils soient obligés de se déplacer à l'extérieur pour rattraper une balle qui tomberait sinon à l'intérieur et leur échapperait, ce qui est assez exceptionnel.

Il est également possible de compliquer la tâche du joueur suivant (et uniquement de lui) : lorsque un PJ reçoit la balle, s'il parvient à la renvoyer avec une augmentation au ND, le ND du joueur auquel il l'envoie sera majoré d'un dé supplémentaire pour ce joueur et cet envoi uniquement.

On peut aussi au prix d'une augmentation obliger le prochain joueur à faire son jet d'étiquette avec un ND de 20 pour cette fois uniquement.

Il n'y a pas de véritables championnats de Kemari mais l'on compte soigneusement le nombre de balles renvoyées, de parties perdues et de fautes d'étiquettes commises par chaque joueur. Durant la dernière semaine de chaque mois du palais d'hiver, on totalise alors les points de tous ceux qui ont participé épisodiquement ou régulièrement au Kemari.

La personne ayant renvoyé le plus de fois le ballon est déclarée champion du mois et reçoit alors 3 points de Gloire.

Les deuxième et troisième joueurs en nombre de ballons rattrapés reçoivent respectivement deux points et un point de Gloire.

La personne ayant commis le plus de fautes d'étiquette perd un point de Gloire (même s'il s'agit d'un des trois premiers joueurs).

Celle qui a perdu le plus de parties perd deux points de Gloire.

Tous les autres joueurs ne gagnent ni ne perdent aucune Gloire.

Les parties de Kemari ont généralement lieu trois fois par semaine en milieu d'après-midi.

Le Pari des Archers

(PHKK – p.65)

Il n'est pas une cour dans l'Empire qui ne se déroule sans au moins un tournoi de tir à l'arc. Traditionnellement, le tir à l'arc se déroule en quatre manches.

Chaque archer dispose de vingt flèches avec lesquelles participer au tournoi. A chaque fois qu'une de ses flèches touche sa cible, il gagne un point. Normalement, il y a

seize participants aux tournois de tir à l'arc mais cela peut varier. Chaque participant doit remettre un présent au jury qui sert à la fois de droit d'entrée et de trophée pour le vainqueur, qui récupère donc son présent et ceux des quinze autres participants. Gagner un Pari des Archers rapporte également un point de Gloire.

Tant qu'un archer possède des flèches, il est encore en lice pour le tournoi, à l'exception de la dernière manche décrite plus loin.

1^{ère} manche : tir sur cible classique (ND=20)

Chaque archer doit toucher quatre fois la cible.

2^{ème} manche : tir sur cible depuis cheval au galop. (ND=25).

Là encore, il s'agit de faire mouche quatre fois mais il faut également tenir compte des pénalités appropriées en ce qui concerne le combat à cheval.

3^{ème} manche : tir sur cibles vivantes

On rassemble les archers à l'extérieur du château avant de procéder à un lâcher d'animaux divers, de petite taille.

Le premier tour, le ND pour toucher un animal n'est que de 5 mais il augmente de 1d10 par tour au fur et à mesure qu'ils s'éloignent. Il faut impérativement conserver au moins une flèche pour participer à la finale.

4^{ème} manche : finale

On totalise les points de tous les archers encore en lice. Les deux participants ayant le plus de points sont seuls admis en finale. Celui des deux qui a le plus de points propose "le pari de l'archer" à son adversaire : il lui demande de réaliser un tir difficile selon les modalités de son choix, à condition qu'une flèche suffise pour réussir. L'autre finaliste doit alors s'efforcer d'atteindre la cible indiquée avant d'être à court de flèches. S'il échoue, il a perdu.

S'il réussit, c'est alors son adversaire qui lui a imposé cette épreuve qui doit à son tour réussir le pari. Si le samurai qui avait lancé le pari échoue alors, il a perdu.

Si les deux samurai réussissent et qu'il leur reste des flèches, celui qui a le plus de points propose alors un autre défi à son adversaire.

Etre à court de flèche ou déclarer forfait revient à donner la victoire à l'adversaire.

L'Echange de lettres

(PHKK – p.67)

Quasiment tous les participants à un palais d'hiver communiquent quotidiennement entre eux par le biais de missives. Comme dans tout échange impliquant des samurai, il y a bien évidemment une multitude de choses apparentes qui dissimulent assez souvent d'autres choses ou attirent l'attention du lecteur sur des points précis.

Nous n'évoluons pas là dans le domaine de la correspondance classique ou bureaucratique mais dans les arcanes d'une véritable étiquette de cour avec ses règles et ses interdits.

Le choix du papier en lui-même est crucial. Il ne s'agit pas d'utiliser du parchemin d'épicier mais de fins papiers





souvent colorés et portant fréquemment de délicats motifs évocateurs en filigrane. La couleur, la richesse, la texture du papier indiquent déjà bien des choses. De même, utiliser une très grande feuille de papier onéreux pour une simple phrase est un signe d'estime indéniable alors que gribouiller de manière serrée des mots sur un minuscule morceau de papier sans fioritures est une marque de mépris insondable.

Le choix de l'encre et celui du pinceau à calligraphier sont également importants. Encre, caractères et papier forment un ensemble qui a lui seul évoque, suggère et met en évidence ce que l'auteur de la missive veut dire. Ou tout au moins, ce sur quoi il veut attirer l'attention.

Le contenu même de la lettre peut s'avérer en contradiction apparente avec cet ensemble papier/encre/calligraphie ou même s'avérer codé, rédigé sous forme d'anecdotes privées incompréhensibles à la majorité des gens et ainsi de suite.

Quel que soit le message qui apparaît sur une missive qu'un samurai reçoit, il lui faut savoir si ce message correspond à ce que veut vraiment lui dire son correspondant ou ne vise en fait qu'à attirer l'attention d'un éventuel lecteur sur quelque chose pendant que d'autres informations sont transmises à celui qui saura vraiment lire ce qu'il a sous les yeux. On peut même bien évidemment rédiger des messages à double sens, voire à triple ou quadruple sens si le papier évoque une chose, le texte semble ambigu au point d'apparaître duel, la calligraphie décalée etc...

Les compétences Calligraphie ou les dons comme Chiffre sont utiles mais permettent rarement d'obtenir autre chose que des informations vagues du style "le papier utilisé évoque l'automne, saison de la mélancolie douce-amère à la beauté si attirante tandis que les élégants kanji suscitent une impression de beauté et que les mots me convient à contempler le soleil couchant plus souvent. Sachant que la dame qui m'a envoyé ceci m'a également déjà fait quelques battements de paupières discrets mais très évocateurs derrière son éventail, je dirai qu'il s'agit en fait de me convier à un rendez-vous galant. Le lieu et le moment sont évidents, la calligraphie évoque sans les préciser des plaisirs intellectuels ou physiques tandis que l'automne suggère qu'il s'agira de quelque chose d'éphémère." Dans notre exemple, si le samurai reçoit un tel message d'une dame mariée, cela signifiera qu'elle compte entamer une liaison discrète et brève avec lui.

La symbolique n'est pas toujours aussi évidente et les véritables adeptes des "lettres de cour" veillent à compliquer la tâche d'éventuels indiscrets par le biais de poèmes, d'évocations d'anecdotes bien précises, en ne jouant jamais deux fois sur le même registre quand ils veulent dire la même chose et ainsi de suite.

Ce qui rend les choses si délicates réside sur un fait tout simple : la plupart des missives sont portées par un serviteur depuis l'expéditeur jusqu'au destinataire. Rien n'empêche qu'on arrête ce serviteur le temps de lire le courrier en question qui n'est pas censé être secret contrairement à une correspondance officielle (qui attire l'attention d'une autre manière...). Il faut donc dire ce que l'on veut dire à la personne souhaitée sans que d'autres

puissent comprendre. Dissimuler la vérité en pleine lumière.

Pour brouiller encore un peu les pistes, les aficionados du genre n'hésitent pas à mélanger missives importantes et missives dénuées d'ambiguïté afin de perturber davantage les indelicats.

Evidemment, il faut que votre interlocuteur parvienne cependant à comprendre ce que vous voulez dire. Une correspondance de ce type entre deux inconnus donnera rarement du fil à retordre à des petits curieux expérimentés dans le langage du courrier de cour. A l'opposé, deux amis qui correspondent ainsi depuis des années possèdent pratiquement leur propre langage secret qu'eux seuls peuvent comprendre puisqu'il repose bien plus sur des anecdotes partagées et ce que chacun sait de la sensibilité de l'autre que sur un véritable code au sens classique du terme.

Evidemment, il est toujours possible de cacheter une lettre mais cela signifie clairement que l'auteur a quelque chose à cacher et donc, qu'il n'est peut-être pas aussi honorable qu'il souhaite. Néanmoins, certains courtisans qui maîtrisent la compétence Origami prennent un certain temps à plier et replier leurs lettres de manière à obtenir un résultat esthétique tout en garantissant que seul un individu particulièrement adroit pourra lire leur courrier sans le déchirer. Cela ne change rien du point de vue du curieux en question puisque les lettres sont quasiment "publiques" mais il passera sans doute pour quelqu'un d'aussi grossier que maladroit s'il est identifié.

Le fait d'échanger des lettres n'est en soi générateur ni de Gloire, ni de Cour mais selon le contenu des missives et l'identité des gens qui parviendraient à les intercepter, une interprétation aussi partielle que publique de certains propos peut s'avérer lourde de conséquences. Une interprétation plus privée sera sans aucun doute moins spectaculaire mais permet parfois l'apparition spontanée d'une série "d'heureuses coïncidences" qui peuvent quant à elles avoir des répercussions publiques bien plus importantes, comme on peut s'en douter.

Le jeu de go

(PHKK – p.51)

La plupart des palais d'hiver disposent de plateaux de go posés un peu partout à divers endroits stratégiques : jardins, vérandas, salons... il peut s'agir soit de plateaux mobiles en bois soit de plateaux fixes sculptés dans de petits piliers de pierre. Bien que de nombreux participants goûtent aux plaisirs du jeu lui-même, le go est également un instrument social qui possède trois usages :

- tout d'abord, on peut utiliser le prétexte d'une partie pour pouvoir discuter tranquillement avec quelqu'un. Evidemment, rien n'empêche d'autres courtisans de regarder les intéressés sous le prétexte (véridique ou non) d'admirer leurs styles respectifs et il y a presque autant de gens qui apprennent à lire sur les lèvres que de gens qui apprennent à murmurer du coin de la bouche dans les palais d'hiver... l'usage veut par contre qu'on ne commente jamais en bien ou en mal les mouvements d'un





des participants ou de son adversaire durant la partie. Les joueurs de go qui ne souhaitent pas demeurer silencieux échangent donc des propos sur une multitude de sujets mais ne font jamais référence directement à ce qui se passe sur le plateau.

- comme bien d'autres activités auxquelles se livrent les samurai, le go est aussi prétexte à toumois. Tous les trois ans, les meilleurs joueurs de l'Empire s'affrontent à la cour de l'Empereur.

- comme toute compétition, le go permet également de régler certaines questions de rivalité de manière non-mortelle. Dans ce cas de figure, il s'agit bel et bien de vaincre symboliquement son adversaire pour établir publiquement sa supériorité ou son intégrité.

Une partie de go peut ne durer que quelques minutes ou au contraire s'étaler sur des jours, voire des semaines ou même des mois selon le rythme des deux joueurs. Une proportion notable de joueurs de go procède selon la règle dite du "mouvement unique" : chaque jour, on bouge une et une seule pièce et l'adversaire fait de même. Le lendemain, on bouge une autre pièce et ainsi de suite... le "mouvement unique" n'est comme on peut s'en douter que rarement pratiqué en dehors des palais d'hiver bien qu'il existe des joueurs qui prennent prétexte ainsi à rendre visite quotidiennement à un voisin ou au contraire à recevoir quotidiennement leur adversaire si le plateau de jeu se trouvent chez eux.

Les parties de go n'ont normalement pas d'effet sur la Gloire ou la Renommée de Cour. Cependant, un joueur qui aurait remporté *toutes* les parties formelles ou non qu'il aurait livrées durant un palais d'hiver sera automatiquement crédité d'un point de Gloire par tranche de dix parties remportées (à partir de cinq parties minimum).

Dans le cadre d'un tournoi de Go officiel par contre, le vainqueur remporte toujours un point de Gloire.

De même, défier de manière formelle un autre invité à une partie de Go se soldera par le gain d'un point de Gloire pour le vainqueur et d'une perte comparable pour le perdant. Ce type de défi est en fait de manière très symbolique l'équivalent d'un duel en bonne et due forme : une fois le différend réglé par l'issue de la partie, le vainqueur est considéré comme celui qui avait raison, point final. Evidemment, on ne défie pas quelqu'un au go pour prouver qu'il est coupable d'un crime, pour défendre sa propre innocence et autres démarches qui relèvent davantage du duel Iaijutsu. Le duel au Go est plus approprié pour déterminer par exemple qui aura le droit de courtiser telle jeune dame, qui pourra prétendre à une meilleure compréhension de la stratégie et ainsi de suite.

Parties de Chasse

Selon les régions de l'empire et le climat, des parties de chasse peuvent ou non être organisées durant les palais d'hiver. Dans les régions au nord de la Chaîne du Toit du Monde, il n'y a guère que le littoral qui soit encore relativement tempéré et peu de gens se réjouissent à l'idée de sortir dans la neige dans l'espoir de tuer un des rares animaux qui ne soit pas en train d'hiberner ou qui serait en retard dans sa longue migration vers le sud. Au sud de

la chaîne du toit du monde, les chasses sont un peu plus fréquentes essentiellement pour des raisons climatiques mais l'empire tout entier est recouvert par la neige et dés que l'on atteint les limites des terres du Clan du Crabe, l'influence de l'Outremonde dont le climat n'a rien de tropical se fait sentir et les températures baissent à nouveau.

De plus, à l'époque où se déroule Kyuden Ikoma, l'empire de Rokugan n'est pas encore parvenu à retrouver un niveau de sécurité et de paix comparable celui que l'on connaissait encore une génération plus tôt. Bandits, créatures de l'Outremonde et dangers similaires ne sont pas à négliger.

Les parties de chasse sont donc des occasions rarement préparées à l'avance. Elles sont cependant activement recherchées car non seulement elles peuvent représenter une diversion agréable à la routine plus pesante du palais d'hiver mais aussi leur nature "improvisée" rend peu probable l'organisation d'un assassinat ou d'une tricherie élaborés.

En dehors de certains oiseaux, les proies ramenées par les chasseurs ne sont pas destinées à être mangées ni même conservées sous forme de trophées. Les rokugani n'apprécient guère la chair morte, même empaillée. Les proies sont donc données aux chiens du château ou simplement abandonnées une fois que les puissants personnages présents ont pu attester des mérites de chaque chasseur.

Les Pique-niques

On pique-nique à toute occasion et sous les prétextes les plus divers du plus officiel (anniversaire de l'ancêtre de l'hôte) au plus banal (la seule journée ensoleillée de la semaine) en passant par le plus incongru (conjuré le sort en dînant avec des amis parce qu'on a eu la malchance de voir une étoile filante dans le ciel la veille). Les pique-niques ne sont jamais des repas formels. Les participants choisissent un endroit agréable à leur convenance, dans les jardins du château ou à l'extérieur des murs et s'installent pour deux ou trois heures. Les samurai aux dons de poètes, de conteurs, de musiciens veillent à susciter l'intérêt et à distraire les autres participants mais l'on s'intéresse bien plus aux plaisirs de la conversation.

Considérer les pique-niques comme des occasions innocentes est une erreur fatale car ils sont un bon prétexte pour glisser diverses suggestions, menaces, insultes et fausses informations dans la conversation. Cependant, le fait même qu'un pique-nique soit une occasion relativement informelle incite les gens à se regrouper par affinités ou par affiliation et il est assez rare par exemple que des samurai de la Grue et du Crabe aillent s'asseoir ensemble dans les jardins pour passer un moment. En fait, les pique-niques sont aussi un bon moyen de valoriser sa propre image et de soigner sa réputation par le biais des potins de palais sans prendre trop de risques : untel qui va jouer de la musique ce soir pour le daimyo a littéralement ébloui les participants du pique-nique d'hier. Unetelle possède une conversation particulièrement enjouée et le moindre de ses gestes est véritablement gracieux et ainsi de suite.





Fondamentalement, un pique-nique est donc un excellent moyen de briller devant un petit comité restreint et de peaufiner son personnage public : un peu de publicité ne fait jamais de mal et mieux vaut commettre des impairs devant des "amis" en privé plutôt que durant un repas officiel...

Spectacles et Représentations

En dehors des véritables concours artistiques, il est rare que des invités soient laissés entièrement désœuvrés après le souper. Le soir est le moment idéal pour assister à une petite représentation théâtrale, un récital de poème ou de musique ou pour profiter des feux d'artifice. Pratiquement un soir sur deux, une manifestation artistique officielle est organisée mais les réunions improvisées dans le palais pour écouter un poète ou goûter au talent d'une musicienne sont monnaie courante. En dehors des manifestations officielles auxquelles tout le monde est le bienvenu, nombre de courtisans cherchent assidûment à se faire inviter dans diverses réunions privées ou les admirateurs d'un artiste réputé ont le plaisir de pouvoir contempler son talent dans une certaine intimité au sein d'un cercle choisi.

Un mot sur la magie

Que ce soit dans leur quotidien ou à l'occasion d'une des activités mentionnées dans ce chapitre, il est fort probable que les participants à un palais d'hiver recourent à la magie s'ils en ont l'opportunité.

Sur un plan technique, on peut distinguer plusieurs usages possibles, plus ou moins tolérés :

- sécurité : comme on peut s'y attendre, le seigneur invitant et son entourage sont soigneusement protégés contre diverses formes d'attaque magique. Les invités qui ont également accès à la magie peuvent procéder de même mais il est fortement recommandé de procéder avec discrétion afin d'éviter d'offenser l'hôte. Après tout, même si un minimum de précautions est nécessaire, il n'est pas question de montrer publiquement qu'on ne fait pas confiance au noble seigneur pour assurer la sécurité de ceux qu'il a conviés dans son propre château.

- divination : l'usage de la magie pour obtenir des prédictions, des oracles, des informations d'ordre spirituel est valorisant et certains devins sont particulièrement réputés à cet égard. A contrario, se servir de la magie pour découvrir des choses sur les autres participants ou pour les espionner n'est pas admissible si cela est découvert

- illusion : la Tejina et plus généralement certains sortilèges aux effets intéressants sont encouragés et l'usage des illusions magiques est même considéré comme une discipline artistique à part entière. Il s'agit bien évidemment de montrer des choses éblouissantes, intéressantes, exotiques... pas de les dissimuler.

Pour le reste, toute forme d'agression magique envers l'esprit ou le corps demeure potentiellement un crime au même sens que de tuer une autre personne avec son

sabre. Blesser, mutiler, tuer, empoisonner, manipuler les pensées d'autrui sont des actes répréhensibles et déshonorant. Les affrontements magiques ne peuvent avoir lieu que par le biais d'un duel de shugenja formel ou à travers un concours artistique.





Chapitre cinquième

Dramatis Personae



L'herbe ressent le vent, comme la pierre, l'arbre et même nous.
Mais chacun ressent-il vraiment le même vent ?
Le Tao de Shinsei





Pour la gloire du Lion

"Quelles sont les nouvelles du jour ?" demanda Ikoma Ujiaki à son secrétaire personnel. Le vieux Goro avec ses cheveux dégarnis et son air de poisson crevé ne payait pas de mine mais il connaissait ce qu'on attendait de lui sur le bout des doigts.

"L'honorable sire Kakita Mofuno est comme à l'accoutumée affairé à peindre le tableau promis, Ujiaki-sama".

Le karo d'Ikoma Tsanuri plissa les lèvres mais ne daigna pas pour autant s'interrompre alors qu'il portait le thé vert encore brûlant à ses lèvres.

"Son fils, le très honorable Kakita Tetsuo, semble de fort mauvaise humeur. Je pense qu'un nouveau duel ne tardera pas, Ujiaki-sama".

Un plissement de paupières derrière les deux mains levées pour tenir le bol en céramique. Les deux hommes étaient si typiques du clan de la Grue. Prisonniers de leurs rêves et de leurs contes quand ce n'était pas de leur fierté imbécile. Bien sûr, le père était un maître-peintre extrêmement doué et son fils un duelliste très prometteur mais en dehors de cela, qu'aurait-on pu attendre d'autre de la part de deux envoyés de la Grue ? De l'honneur ? De la décence ? L'un était un fat tout entier investi dans son rôle de peintre, l'autre un idiot orgueilleux auquel on avait comme de juste appris à tuer des gens en duel pour défendre ce qui lui servait d'honneur.

Ujiaki grogna de manière à peine perceptible en reposant le bol mais Goro le pratiquait depuis assez longtemps pour savoir ce que cela signifiait et il reprit son exposé.

"Diverses informations nous indiquent que les envoyés des autres clans qui ont assisté à la représentation de *La Vertu* l'autre soir ont tout à fait compris le message que vous vouliez faire passer, seigneur".

Encore heureux... à part le leur dire ouvertement, Ujiaki ne voyait pas très bien comment il aurait pu faire comprendre à ses invités que le puissant clan du Lion avait quelque chose à régler avec son vieux rival et qu'il apprécierait assez peu les interférences.

Au vu des objectifs visés et des enjeux, il y avait cependant peu de chance que les affrontements deviennent militaires. Les armées de la Grue avaient été décimées par les années de guerre mais au grand regret d'Ujiaki, celles de son propre clan avaient eu bien du mal à se reconstituer tant les pertes avaient été élevées.

Non, une campagne militaire ne rapporterait pas grand chose et coûterait beaucoup. Et il était encore trop tôt pour tester aussi ouvertement l'autorité de l'Empereur. A l'opposé, il était plus que temps de profiter de la vulnérabilité des Grues maintenant que les arrières financiers et politiques du clan du Lion étaient assurées. L'impératrice n'était plus une fille de la Grue et bien que Doji Kuwanan se soit avéré être un adversaire redoutable sur un plan stratégique, il n'avait jamais été vraiment préparé à diriger le clan des héritiers de Dame Doji. Sans qu'une seule arme ne sorte de son fourreau, le clan de la Grue pouvait se retrouver davantage marginalisé si les Ikoma et les autres familles du Lion manœuvraient de concert. Mais les choses seraient encore plus simples s'ils

pouvaient effectivement compter sur leurs alliés.

"Ide Ietsuna ?"

"L'ambassadeur de la Licorne s'est révélé réticent aux approches transversales réalisées et sa réaction l'autre soir se passe de commentaires" précisa Goro. "Cependant, il y a peut-être une possibilité de renforcer nos liens de manière... détournée".

"Vraiment ?"

"Oui Ujiaki-sama. Cela demande confirmation mais il semble bien que la jeune Otaku Tsai ait entamé une liaison avec... Matsu Katsu-san".

"Katsu ? En voilà une nouvelle !". Le jeune bushi Matsu était aussi atypique qu'insolent. Très éloigné en esprit du nom que ses ancêtres lui avait confié. D'ailleurs, Ujiaki n'avait toujours pas pris le temps d'envoyer aux Matsu une petite lettre bien sentie pour leur expliquer ce qu'il pensait de leur initiative. Matsu Katsu était bien des choses et aucune d'elles ne pouvait rendre honneur à sa famille. D'un autre côté, il y avait certainement moyen de tirer partie d'une liaison entre lui et une vierge de bataille. Qui plus est une vierge de bataille faisant partie de l'entourage d'Ide Ietsuna.

"Confirmez moi cela. Si rien de ce genre n'a effectivement lieu mais que leur comportement est suffisamment... ambigu, faites circuler les rumeurs appropriées".

Goro inclina la tête en silence pour marquer son obéissance.

"La suite ?"

"Votre honorable invité Usagi Ozaki-sama nous a fait part de son inquiétude depuis qu'il se confirme que plusieurs entrevues ont eu lieu entre Kitsune Daisuke-sama et Bayushi Haruko-sama".

Prévisible. Le clan du Renard et le clan du Scorpion avaient tous deux quelques contentieux avec le clan du Lièvre et une alliance de circonstance pendant que leur ennemi commun était encore très faible était du domaine du vraisemblable. Ces dernières années, les émissaires du clan du Scorpion qui avaient pendant leurs années d'exil déserté les cours de l'Empire étaient revenus en force. Ujiaki haïssait ces traîtres qui avaient l'audace de venir au cœur des palais des autres clans comme si rien ne s'était passé. Comme s'ils n'avaient pas été responsables de la mort d'un empereur. Mais le souverain actuel de Rokugan avait réhabilité les descendants de Bayushi le dix mille fois menteur et bien que Toturi ne soit pas un Hantei, il était bel et bien le maître de l'Empire. Les clans lui avaient tous prêté allégeance sans aucune exception.

Il faudra que je reparle de Toturi avec Tsanuri-sama dès son retour de la cour impériale. Cela fait déjà un moment que nous ne l'avons pas fait et s'il est assez facile de dresser le portrait de notre ancien Champion, il peut s'avérer crucial de découvrir à quel point le trône a pu changer cet homme. Plus le temps passe et plus certaines choses deviennent visibles mais il ne faut pas attendre trop longtemps...

Jusqu'à présent, l'Empereur Toturi s'était montré relativement impartial en ce qui concernait son ancien clan. Pour la plus grande frustration des intéressés d'ailleurs. Pas de purge, pas de décret impérial, aucune





indication qui pourrait donner à penser qu'il songeait encore à certaines insultes et certains actes qu'Ujiaki et d'autres avaient commis lorsque les Akodo avaient été disgraciés.

Malheureusement, le souverain s'était aussi montré peu enclin à favoriser ses anciens frères. Sa garde personnelle comptait plus de ronins qui avaient suivi la bannière du Loup que de samurai du Lion. Et si bon nombre de ces ronins avaient autrefois porté le nom d'Akodo, la plupart étaient aussi éloignés en esprit des *miharu* qu'un heimin pouvait l'être d'Ujiaki.

L'entourage d'un homme en dit souvent très long sur l'homme lui-même.

L'impression qui ressortait des événements, des décisions impériales et des rapports qu'avait lu Ujiaki était facile à résumer : l'Empereur traitait son ancien clan avec une indifférence prononcée car tous les yeux de l'Empire étaient braqués sur lui et tous attendaient de voir si cela cachait quelque chose. Ujiaki pensait qu'il fallait s'engouffrer dans cette brèche mais Tsanuri-sama qui connaissait bien Toturi était nettement plus circonspect. Peut-être même un peu trop circonspect...

Mais une chose à la fois.

"Kitsune Daisuke-sama éprouve toujours un intérêt certain pour la gent féminine, n'est ce pas ?" Goro confirma d'une nouvelle inclinaison de la tête.

"Cherchez à découvrir si quelque chose a lieu entre lui et Bayushi Haruko. Profitez en pour faire le point sur les jeunes femmes qu'il a approchées depuis son arrivée. Je veux savoir si ces rencontres sur l'oreiller ne sont pas en fait destinées à masquer des discussions bien plus sérieuses. Pendant que j'y suis... avez vous veillé à ce que l'information concernant les liens entre Bayushi Haruko et le clan du Lièvre soit répandue ?"

"Oui, Ujiaki-sama. Quasiment tout le monde à l'heure actuelle est au courant que l'oncle de l'émissaire du Scorpion commandait l'armée qui a rasé Shiro Usagi".

Fascinant. Le clan du Scorpion n'avait pas pour habitude de commettre des erreurs aussi grossières. A moins de souhaiter délibérément sacrifier Bayushi Haruko, ce qui de toute manière ne pourrait que lui être préjudiciable.

Il fallait agir de manière à ce que les inquiétudes d'Usagi Ozaki soient confirmées de manière directe et indirecte. Après tout, quelques dizaines de samurai du Lion pouvaient facilement lui être prêtés pour assurer la sécurité de ses terres et éviter que ses ennemis n'arrangent quelque chose d'aussi fâcheux qu'accidentel. Et parmi les samurai que l'on prêterait à Ozaki, certains pourraient en profiter pour mener diverses opérations plus discrètes à l'encontre du Scorpion. D'ailleurs, on pouvait peut-être envisager de créer quelque chose de fortuit qui amènerait le Renard à se méfier de son nouvel allié. Et approcher ce même clan du Renard en parallèle dans le souci de préserver la paix. Le clan du Renard était une voie d'approche vers l'Alliance Tripartite et par là même une source d'information au sujet du clan de la Mante.

Ujiaki avait du mal à croire qu'un homme aussi frustré que Yoritomo Korubei puisse être ambassadeur. Même les émissaires du Crabe pouvaient sembler raffinés comparés à cet espèce de...

Mais l'ambitieux daimyo de la Mante s'était souvent montré aussi direct que dangereux et si le clan du Lion n'avait que peu de liens directs avec l'archipel lointain, la puissance croissante de la Mante et les affrontements souterrains qui l'opposaient à la fois aux Yasuki, aux Ide et aux Doji ne pouvaient à terme que dégénérer d'une façon ou d'une autre.

Il fallait absolument découvrir les réseaux d'influence que Yoritomo avait tissé chez ses ennemis. Derrière des hommes comme Korubei et ses manières de porc se cachaient des intérêts puissants et un daimyo déterminé qui était parvenu à fédérer un temps la plupart des clans mineurs pour se propulser au pouvoir.

Il ne pouvait y être parvenu sans avoir des agents infiltrés chez ses adversaires *et* chez ses alliés. Il fallait découvrir qui étaient ces agents ainsi que la nature exacte de certains liens entre les alliés de Yoritomo. Puis, faire en sorte de rompre ces liens et rendre les ennemis déclarés de la Mante responsables.

Ujiaki hésitait encore entre faire porter la responsabilité de certains accidents à venir aux Doji ou aux Yasuki. Les uns comme les autres étaient des cibles bien tentantes.

Ou alors...

Peut-être que cela serait l'occasion d'initier un rapprochement entre le Lion et ses alliés de la Licorne somme toute. Un rapprochement motivé par une nouvelle inimitié entre la Licorne et la Mante déjà rivaux sur le plan économique.

Fais en sorte que ton ennemi jette son ennemi dans tes bras et tu gagneras un allié.

Bien sûr, la Licorne était *déjà* un allié, pas un ennemi. Mais un allié parfois difficile à cerner et qui faisait de son mieux pour tirer partie de sa puissance relativement intacte en comparaison des pertes que les autres clans majeurs avaient subi. Il serait ennuyeux mais pas du tout improbable que dans les années à venir un Champion d'Émeraude issu de la Licorne seconde l'Empereur. Mais cela ne devait pas survenir avant que les liens entre le Lion et les fils de Shinjo soient beaucoup plus resserrés qu'à l'heure actuelle. Si par la suite la Licorne parvenait à remplacer les Grues comme "main gauche" de l'Empereur et que leur alliance s'avère durable, alors ni le Scorpion, ni la Grue, ni la Mante ne pourraient s'opposer au clan du Lion.

Le bref règne de Matsu Tsuko avait éveillé la faim du Lion et nombreux étaient ceux qui partageaient encore les rêves de gloire de la championne défunte.

Restait à écarter les indésirables susceptibles de s'allier aux Scorpions, aux Grues ou à la Mante.

L'ambassadeur Isawa Butsuwa ne lui apporterait rien à cet égard. D'ailleurs, le vieil homme qui prendrait sa retraite à l'issue de ce palais d'hiver n'était déjà plus vraiment dans le coup et venait en fait faire de la figuration pour effectuer sa sortie en beauté. De plus, l'alliance entre les Grues et les Phénix était toujours d'actualité et sur ce point, il n'y avait malheureusement guère de bonnes nouvelles à attendre.

Le Clan du Crabe ne prêtait guère à conséquences. Seuls les Yasuki et leur maudit réseau d'espionnage pouvaient poser problèmes mais les pertes des Crabes et leur désir renouvelé par la honte d'en découdre avec l'Outremonde





nécessitaient de grands efforts financiers qui monopolisaient une bonne partie des ressources humaines et des richesses des Yasuki qui avaient en même temps déjà fort à faire avec leurs concurrents des autres clans majeurs.

Les clans mineurs étaient quantité négligeable. Le Faucon, la Libellule, la Tortue et la Phalène étaient trop insignifiants ou isolés. Tout au plus, la Libellule ou la Phalène pourraient peut-être de par leurs alliances respectives et leur pacte mutuel faire front commun, ce qui ne poserait pas de réel problème. A moyen terme, l'Alliance Tripartite pourrait sans doute être retournée contre Yoritomo. Il fallait simplement les persuader que le daimyo de la Mante avait des vues sur eux, ce qui n'était guère éloigné de la réalité d'une certaine façon. Le Blaireau pouvait tout aussi bien disparaître, cela ne changerait absolument rien pour personne. Quant au Lièvre, son sort était déjà réglé. Les Naga de leur côté n'entendaient rien à la politique rokugani et préféraient rester dans leurs cités ou aller aider le clan du Crabe contre l'Outremonde. Et personne ne les laisserait jamais s'impliquer plus avant dans la politique impériale quoi qu'il en soit.

Restait le clan du Dragon...

"Rien de nouveau concernant Agasha Tomaru ?"

"Non seigneur. Akodo Goemon-san a confirmé que le meurtre de son domestique n'était que le résultat d'une querelle entre heimin. Aucune implication politique vraisemblable".

"Et l'ambassadeur lui-même ?"

"Pas de vice connu ou de secret à garder dans l'ombre."

"Votre impression ?"

Goro ne parvint pas à se retenir de le dévisager avec surprise.

"Hé bien... Ujiaki-sama, je dirai que le clan du Dragon n'a toujours pas assimilé la vérité sur son champion et qu'il se cache derrière ses énigmes et son mutisme habituel faute de pouvoir arrêter une véritable ligne de conduite".

Une bonne analyse. D'ailleurs, peu de gens pouvaient assimiler cette vérité concernant "Togashi Yokuni".

Onze siècles. Onze siècles passés à nous surveiller, à nous manipuler en attendant le retour de son frère...

Mais quels qu'aient pu être les pouvoirs de Togashi, son clan ne pourrait plus en bénéficier désormais et il s'avérerait beaucoup moins dangereux que par le passé.

En fait, l'écran de fumée du clan du Dragon ne servait pas qu'à masquer son indécision. Il visait surtout à dissimuler leur nouvelle vulnérabilité.

Un signe de tête sec pour congédier Goro qui quitta la pièce sans demander son reste.

Ujiaki contempla un moment le mobilier de son bureau sans le voir.

Il se reprit

Il faut passer à l'action. D'abord, punir cette idiote de Kaeru qui faisait les yeux doux à Ide Ietsuna. Goro ne lui avait rien dit mais Ujiaki n'était pas aveugle. Il se fichait

pas mal de son épouse mais il fallait déstabiliser l'ambassadeur de la Licorne en soufflant le chaud et le froid. Jouer l'amitié et en même temps faire comprendre que cette amitié avait un prix.

Punir Goro aussi, pour son silence sur cette question.

Ignorer un temps les envoyés de la Grue mais en les méprisant de manière à peine voilée. Pour que personne n'ait aucun doute.

Se montrer compréhensif avec Usagi Ozaki et nourrir ses craintes.

Pousser Bayushi Haruko à faire quelque chose de regrettable qui par ricochet amènerait le clan du Renard à souhaiter s'assurer l'amitié du Lion en abandonnant son allié contre le Lièvre. Cela s'avérerait difficile mais il fallait que ce quelque chose incrimine à la fois le Scorpion et le Renard, de manière à ce que ce dernier se retrouve en situation inconfortable et que Kitsune Daisuke se sente obligé de donner des garanties à Ujiaki.

Attirer l'attention sur Yoritomo Korubei pour que tout le monde en vienne à le considérer comme une menace, tout en attirant son attention à *lui* sur le clan du Dragon et le clan de la Phalène. Cela ne mènerait pas à grand-chose mais pendant ce temps, il ne les aurait pas dans les pattes. Une journée bien chargée en perspective.

Ujiaki eut un sourire. Ce soir, il se délasserait avec la belle Sakura. Et peut-être bien qu'il ferait aussi venir Norisuko. Elle était moins jolie mais une fois dans l'obscurité, cela n'avait plus guère d'importance.

Il avait bien mérité un peu de détente après tout.





Remarques Préliminaires

Les Pnjs décrits ici sont pour la plupart des créations personnelles et reflètent donc une certaine vision du jeu et de la caste des samurai. Par avance, je m'excuse auprès de vous ami lecteur si cette vision ne correspond pas à la vôtre.

Cela est d'autant plus vrai pour la minorité de pnjs qui sont bel et bien repris de suppléments officiels. Bien des événements et des années ont passé depuis leur description initiale et certains ne sont pas forcément tels que vous pourriez les imaginer...

L'Ere du Vide et en particulier la période de la Guerre des Clans a marqué bien des existences et plusieurs des personnages présents à Kyuden Ikoma ont eu l'opportunité de connaître la disgrâce ou même de vivre des événements qu'ils se garderaient bien de mentionner à d'autres.

Il n'y a pas de naga dans cette galerie de personnages. D'abord parce que leur éventuelle implication dans une cour d'hiver dépend en grande partie de la manière dont vous les intégrez à votre propre contexte de jeu. Ensuite parce qu'il existe plus d'un MJ qui refuse tout simplement de tenir compte de leur existence. J'ai donc adopté une solution de compromis : les naga sont peu impliqués dans les affaires des humains et préfèrent leurs cités aux palais des hommes.

Par ailleurs, je n'ai décrit qu'un seul et unique représentant des familles impériales. Celles-ci ont été durement malmenées durant la guerre des clans et en particulier durant l'occupation d'Otosan Uchi par l'Outremonde. Les Miya, les Seppun et les Otomo sont toujours bel et bien actifs mais l'Empire restauré est bien fragile et si bon nombre d'entres eux demeurent auprès de leur souverain durant l'hiver, l'Empereur Toturi fait son possible pour que chaque cour, chaque palais du clan le plus insignifiant reçoive la visite d'un émissaire impérial officiel afin de resserrer les liens avec le trône. Le château des Ikoma qui fait désormais office de "capitale" du Clan du Lion n'a reçu qu'un seul visiteur impérial cette année mais pas le plus insignifiant, loin de là.

Je ne révélerai pas grand chose en vous recommandant de consulter attentivement ces fiches de pnjs plus assidûment que tout le reste du supplément. Les chapitres précédents sont surtout techniques et les accroches scénaristiques proposées plus loin dépendent en grande partie des pnjs en question. Selon la constitution de votre groupe de pjs, certains d'entres eux peuvent même s'avérer incompatibles avec vos exigences personnelles mais vous verrez que les écueils sont rares et que j'ai fait le maximum pour éviter d'impliquer un trop grand nombre de pnjs d'un seul coup dans une idée de scénario pour vous laisser autant de liberté que possible sans vous obliger à tout chambouler.

A vous de meubler et de modifier cette galerie à votre convenance.

Notes Techniques

Les pnjs sont décrits selon les règles de la 1^{ère} édition en D10. Pourquoi ? Parce que bien peu de gens jouent à

L5A en embrassant entièrement une des deux éditions en D10 et qu'il est plus facile d'extrapoler de la 1^{ère} vers la 2^{nde} que l'inverse de mon point de vue.

Non, pas de version D20.

A titre purement personnel, la version D20 de L5A ne me convient pas. Notez bien que je ne dis pas qu'elle n'est *pas bonne*, je dis *qu'elle ne me plaît pas*. Par conséquent, plutôt que de passer beaucoup de temps à convertir des personnages dans un système que je n'ai pas envie de maîtriser assez bien pour éviter tout impair, j'ai préféré laisser de côté cette adaptation.

Si vous jouez en D20, vous allez donc devoir procéder aux conversions nécessaires vous-même.

Règle Optionnelle : Points de Blessure

Les points de blessure des pnjs ne sont pas calculés selon le système usuel Terre x 2 mais selon une règle personnelle : chaque rang de blessure compte un nombre de points égal à Constitution + Volonté du personnage. Ceci afin de refléter le fait qu'on peut être à la fois un monstre d'endurance et un couard fini ou inversement qu'une forte volonté peut transcender les limites d'un corps malingre. Faites de cette proposition ce que vous voulez, comme pour le reste.

Pnjs shugenja

Les sortilèges maîtrisés par un pnj (mémorisés selon l'appellation 2^{nde} édition) sont indiqués en italique dans sa description.

Je n'ai pas repris les ajustements d'école puisqu'ils divergent sensiblement de la première à la seconde édition.





Agasha Tomaru

Air	3			Blessures	
Eau	2			0	4
Feu	4	Intelligence	6	-1	8
Terre	2	Volonté	4	-2	12
Vide	3			-3	16
Gloire	5.1	Honneur	2.6	-4	20
N.D	15			Epuisé	24
Ecole	Shugenja Agasha	3		Coma	28
				Mort	32

Avantages : Clairvoyant, Eloquent, Quelconque

Désavantages : aucun

Compétences : Calligraphie 2, Histoire 3, Méditation 3, Shintao 3, Art Oratoire 5, Manipulation 4, Kagaku 4, Conn. Shugenja 4, Conn. Art de la Magie 3, Médecine 2, Conn. Ancêtres 1, Conn. Maho 1, Conn. Fantômes 1, Conn. Clan de la Licorne 1, Conn. Clan du Phénix 1, Conn. Clan de la Libellule 2, Conn. Clan du Lion 1, Mizugusuri 3, Nazodo 3, Equitation 1, Etiquette 4, Sincérité 5, Courtisan 4, Héraldique 1, Tantojutsu 2

Sorts : (les sorts Maîtrisés sont indiqués en italiques)

- Air : Lumière de Seigneur Lune, *Tranquillité de l'Air*, *Secrets du Vent*, Invocation du Vent

- Eau : Revers de Fortune, *Purification de l'Eau*, Voie du Scorpion

- Feu : Katana de Feu, *Aura de Flammes*, *Flamme Morte*, Marche avec le Feu

- Terre : Volonté Absolue, *Protection de la Terre*

Description

Tomaru est un homme d'apparence excessivement banale au point que des relations qui ne l'ont pas aperçu depuis des années ont parfois un instant d'hésitation en le rencontrant, se demandant s'ils ne l'ont pas déjà vu quelque part. Mais cette apparence quelconque cesse d'être anodine dès que le shugenja ouvre la bouche. Tomaru possède en effet une voix absolument magnifique avec une tessiture très riche qui est par contre quant à elle difficile à oublier. Comme de nombreux shugenja de la famille Agasha, Tomaru dégage souvent une douce fragrance faites des odeurs mêlées de ses expériences alchimiques.

Personnalité

Il y a une vingtaine d'années Tomaru fut requis par ses supérieurs de l'école Agasha afin d'entamer une carrière diplomatique. Quelqu'un avait décidé que le paradoxe de son apparence quelconque et de sa voix si riche serait suffisamment déroutant pour renforcer l'image déjà mystérieuse du Clan du Dragon. D'ailleurs, Tomaru n'a jamais regretté d'avoir pris la voie de la diplomatie car elle lui offre de nombreuses occasions agréables. Tout d'abord, il y a bien sûr le plaisir d'observer les réactions de nouveaux interlocuteurs qui ne l'ont jamais rencontré. Il y a aussi tous ces gens fascinants que l'on peut découvrir. Accessoirement, il est toujours bon de se tenir

au courant des découvertes techniques ou magiques faites par les autres clans, en particulier l'exotique Clan de la Licorne ou le très pragmatique Clan du Crabe.

Tomaru est lui-même presque aussi versé dans les arts de la Kagaku que dans ceux de la prêtrise et on peut sans difficulté retenir son attention pendant des heures si on lui parle d'objets gaijin, de nouveaux sortilèges ou d'une décoction alchimique inédite. Bien qu'il ne se soit jamais senti l'âme d'un magistrat, certains membres de la famille Kitsuki ont parfois croisé son chemin durant sa carrière diplomatique et lui ont demandé conseil. La curiosité éclectique de Tomaru fait en effet de lui une sorte de... "dilettante expert", un individu qui possède des notions peu profondes mais très variées sur la plupart des mystères de la science ou de la magie. Bien évidemment, il arrive quand il garde la bouche close pendant de longues heures qu'on finisse par oublier qui il est et l'étendue réelle de ses responsabilités.

Tomaru joue avec plaisir sur cet état de fait. Après avoir amusé la galerie à travers quelques énigmes ou anecdotes comiques, il finit presque toujours par se fondre dans la masse des "gens amusants sans réelle importance" que l'on oublie pour le reste de la soirée. Ce qui lui permet alors de tendre l'oreille afin de récolter quelques informations utiles.

En fait, Agasha Tomaru est un courtisan véritablement paradoxal puisqu'il agit toujours ouvertement tout en demeurant assez en retrait pour pouvoir être oublié quand cela lui est utile. Il y a des gens coutumiers des cours et ambassades qui seraient surpris du nombre de choses qu'ils ont révélé à Tomaru sans le savoir en oubliant tout simplement que l'homme assis à côté d'eux n'était pas une potiche.

Comme en toute chose ou presque, Tomaru agit à cet égard sans aucune méchanceté ni intention délibérée de nuire.

Pour tout dire, il s'amuse beaucoup. Comme l'a dit un jour un sage du clan du Dragon "la sérénité s'acquiert lorsque l'on devient capable de considérer avec sérieux les affaires légères tout en prenant avec légèreté les affaires sérieuses". Agasha Tomaru en a toujours été intimement convaincu.





Akodo Goemon

Air	4			Blessures	
Eau	3	Perception	4	0	4
Feu	3	Intelligence	5	-1	8
Terre	2			-2	12
Vide	3			-3	16
Gloire	5.5	Honneur	3.7	-4	20
N.D	20			Epuisé	24
Ecole	Bushi Akodo	3		Coma	28
				Mort	32

Avantages : Intègre, Résistance Magique (4 PP)

Désavantages : Idéaliste

Compétences : Art de la guerre 2, Barde 1, Défense 3, Histoire 1, Kenjutsu 4, Kyujutsu 2, Enquête 4, Droit 3, Etiquette 3, Courtisan 2, Sincérité 2, Manipulation 4, Poésie 1, Equitation 2, Conn. du Bushido 2, Conn. Père 2, Conn. Heimin 2.

Description

Goemon n'est pas vraiment bel homme mais ses traits réguliers n'ont rien de laid ou de quelconque. Dans ses actes, ses paroles et sa tenue, il fait toujours preuve d'une certaine précision austère bien qu'il lui arrive de sourire d'un air engageant.

Personnalité

Goemon venait d'accomplir son gempukku lorsque le coup d'état eut lieu et que sa famille se retrouva déclarée hors la loi. Le père et l'oncle du jeune homme eurent une violente dispute car le géniteur de Goemon souhaitait que sa famille fasse seppuku tandis qu'il rejoindrait les rangs des Quêteurs de Mort. L'oncle Ryo quant à lui était bien déterminé à ce que même ronin, les Akodo continuent à se comporter avec honneur. Il partit avec son neveu, abandonnant son frère et sa belle-sœur "à leur morts de lâches".

Ryo ne souhaitait pas rejoindre son seigneur sur la route de l'exil et il se rendit donc sur les terres du clan du Scorpion, désormais à la merci des brigands et des maraudeurs.

Pendant deux ans, Goemon et son oncle vécurent en louant leurs épées à des villageois et à des marchands. C'est en sauvant un village de pillards du Crabe que Ryo trouva la mort et son neveu jeta alors ses armes dans la poussière pour prendre celles de l'homme qu'il admirait. Quelques jours plus tard, il était devenu le protecteur du petit village.

Lorsque les armées en guerre semèrent la destruction, Goemon combattit aux côtés de paysans et de ronin pour protéger le peu de choses qu'il était en mesure de défendre mais il ne put sauver le village où il vivait. Il reprit donc la route et il n'hésita guère avant de rejoindre l'armée de Toturi.

Après la guerre, il postula pour rejoindre sa famille rétablie dans son statut et n'eut guère de difficultés à prouver ses origines car il avait encore son certificat de naissance et le daisho de son oncle avec lui.

Marqué par ses années passées à rendre la justice parmi les villageois, il devint magistrat et après quelques mois à exercer sur les terres de la famille Akodo, il fut promu au Château de l'Equilibre Sacré.

Goemon sait que sa promotion est un acte politique, probablement un geste de la part d'Ikoma Tsanuri à destination de la famille Akodo et de l'Empereur. Il sait aussi que ses frères de clan sont encore divisés à propos de sa famille. Ni la décision de l'empereur Hantei XXXIX de la dissoudre ni celle de son successeur Toturi 1^{er} de la rétablir n'ont fait l'unanimité dans les rangs du Lion. Il doit donc agir avec prudence afin que l'on ne se serve pas de ses propres échecs pour souiller le nom des siens.

Goemon ne croit pas vraiment en la justice traditionnelle. Il est personnellement très au fait de ce qui peut arriver à des innocents lorsque la subjectivité règne et que tout dépend du rang de l'accusateur.

Il est cependant assez subtil pour éviter de prendre de front le système qu'il a juré de défendre. Bien qu'il n'éprouve pas la fascination méthodique des Kitsuki pour les preuves matérielles, il sait s'en servir pour étayer ou infirmer des témoignages dans les très étroites limites que la coutume et la loi lui autorisent.

Depuis son arrivée il y a trois ans à Kyuden Ikoma, il a su gagner la confiance d'une bonne partie des heimin et des samurai de rang modeste du château par son impartialité et le fait qu'il s'intéresse aux affaires les plus minimes que son prédécesseur laissait à des subalternes lorsqu'il les jugeait indignes de son rang. Il doit par contre prendre garde à ne pas offenser Ikoma Ujiaki ou ses intimes dont bien peu apprécient sa manière de faire. Mais jusqu'à présent, il a toujours obtenu des résultats et ce simple fait lui épargne bien des désagréments.

Il est également en très bons termes avec la sodan-senzo du château, Kitsuki Reika. Tous deux ont souvent l'occasion de parler des mystères de l'âme humaine, lui à travers ses enquêtes et elle à travers ses expériences avec les Ancêtres. Les échanges de présents et de poèmes courtois sont arrivés au point où le jeune magistrat ne va pas tarder à prendre contact avec un intermédiaire réputé pour qu'il propose sa candidature à la famille de Reika.





Asahina Shizuka

Air	2	Intuition	3	Blessures	
Eau	2			0	4
Feu	2	Intelligence	3	-1	8
Terre	2			-2	12
Vide	2			-3	16
Gloire	2.2	Honneur	3.6	-4	20
N.D	10			Epuisé	24
Ecole	Shugenja Asahina	1		Coma	28
				Mort	32

Avantages : Intègre, Clairvoyante

Désavantages : Asociale (2 PP - Timide), Cœur Tendre

Compétences : Calligraphie 3, Etiquette 1, Méditation 3, Shintao 3, Tsangusuri 4, Sculpture sur bois 2, Peinture 2, Poésie 1, Sincérité 2, Conn. Littérature 3, Ikebana 2, Origami 1

Sorts :

- Air : *Brise Sonore*, Invoquer un Esprit de l'Air, *Sagesse des Kami*

- Feu : Bénédiction d'Amaterasu

- Terre : Prot. Bienveillante de Shinsei, Voie de la Terre

Description

Asahina Shizuka est âgée de 17 ans et aime à se teindre les cheveux en blanc comme la plupart des membres du Clan de la Grue. Elle n'est pas d'une beauté époustouflante mais ses traits sont délicats et elle possède le charme fascinant de la jeune biche effarouchée.

Personnalité

Jusqu'à l'an dernier, Shizuka vivait dans un monde serein et oeuvrait à perfectionner ses talents de créatrice. Elle adore toutes les activités manuelles demandant patience et précision ainsi que les ouvrages littéraires en tous genres. Si on lui avait demandé son avis, elle aurait certainement annoncé vouloir devenir nonne dans un petit temple de sa famille pour passer sa vie à créer des tsangusuri, nettoyer des objets sacrés, prendre soin des jardins potagers, étudier le Tao et restaurer de précieux manuscrits. Mais son oncle (les parents de Shizuka ont été massacrés par les Egarés du faux Doji Hoturi il y a des années) a jugé plus utile de marier la jeune femme au fils d'un personnage dont il recherche les faveurs.

Asahina Shizuka a donc été fiancée à Kakita Tetsuo, un jeune duelliste dont le père est un peintre si réputé que cela lui ouvre bien des portes. L'oncle de Shizuka espère ainsi bénéficier des relations du beau-père de sa nièce car sa carrière de courtisan n'a pour l'instant pas été des plus satisfaisantes à ses yeux.

Shizuka ne connaît son futur époux que depuis trois mois et ils se sont rarement parlés seul à seul. Tetsuo s'est montré galant et attentionné mais Shizuka ne s'y trompe pas : il n'éprouve rien pour elle.

D'ailleurs, elle n'éprouve rien pour lui non plus. Elle a vite cerné le personnage et sait à quel point il est égocentrique et dépourvu de réelle noblesse d'âme.



Elle n'a jamais songé à l'amour, au mariage, aux enfants et à ce genre de choses avant d'y être contrainte et dans ces domaines, elle demeure très naïve, presque ingénue. Elle aurait préféré un homme qui lui aurait au moins inspiré un peu d'affection mais elle espère que son sens du devoir et sa loyauté lui permettront de traverser l'épreuve qui l'attend pour les nombreuses années à venir : vivre avec un homme qui ne représente absolument rien pour elle.

Elle espère de toutes ses forces qu'il la laissera au moins continuer à travailler son art et à communier avec les kami.

D'une nature douce et compatissante bien que très peu habituée au contact avec les autres, Shizuka pense naïvement que sa patience et sa douceur pourront lui permettre de trouver sa place dans ce monde à l'écart duquel elle a vécu jusqu'à aujourd'hui.

La jeune fille ignore encore sa propre force car si d'aventure elle décidait de prendre sa destinée en mains, son oncle opportuniste mais foncièrement couard battrait rapidement en retraite.

Mais pour ce faire, il faudrait que quelque chose la force à sortir des étroites limites mentales à l'intérieur desquelles elle a toujours vécu.





Asako Suana

Air	3			Blessures	
Eau	2			0	5
Feu	3	Intelligence	5	-1	10
Terre	2	Volonté	3	-2	15
Vide	3			-3	20
Gloire	4.6	Honneur	2.5	-4	25
N.D	15			Épuisé	30
Ecole	Henshin Asako	2		Coma	35
				Mort	40

Avantages : Jeune Prodige (Histoire), Statut Social (célèbre historienne)

Désavantages : Vaniteuse, Mauvaise Réputation (Intransigeante)

Compétences : Calligraphie 3, Jujutsu 2, Défense 2, Histoire 5, Médecine 3, Méditation 2, Shintao 1, Contes et Légendes 5, Conn. Littérature 4, Art Oratoire 1, Manipulation 1, Barde 2, Piège Rhétorique 3,

Mystères Henshin : Feu, Air

Description

Suana est d'apparence austère et si elle n'était pas obligée de porter ces ridicules kimonos mondains que le protocole lui impose, elle s'habillerait sans aucun respect pour la sensibilité des autres. La jeune femme n'est pas très attirante et son corps sec évoque sans peine l'ascétisme et le jeûne. Ses lèvres souvent pincées et son regard fixe témoignent d'un esprit tranchant peu porté à la concession ou à la politesse.

Personnalité

Suana a toujours su qu'elle serait une femme exceptionnelle bien que personne ne lui ait jamais fait le moindre louange sur son apparence. Petite fille, elle n'avait rien de ce charme mignon qui amène nombre de pères à considérer avec une tendresse indulgente leurs fillettes. Les années qui suivirent ne l'arrangèrent pas et tandis que ses camarades de jeu se mettaient à imiter les intonations et les gestes de leurs sœurs aînées en rêvant de devenir femmes, Suana s'investissait dans l'étude avec tellement d'application que ses parents qui la considéraient souvent avec une certaine froideur jugèrent qu'elle serait digne de rejoindre les rangs des Henshin.

Il ne fallut guère de temps à ses professeurs pour comprendre que Suana avait un véritable don pour l'histoire. Esprit pénétrant, elle mettait sans effort en évidence la plupart des incohérences des chroniques officielles, relevait des détails oubliés pour éclairer d'un jour nouveau certains faits avérés, mettait en corrélation des faits disparates pour brosser des tableaux saisissants du passé et réécrivait même certains récits en améliorant incontestablement le style originel.

A l'âge de treize ans, Suana était déjà considérée comme un des grands esprits de sa famille. Deux ans plus tard, sa renommée s'étendait sur tout son clan et elle commençait

à correspondre avec divers chroniqueurs officiels impériaux ou non alors qu'elle venait à peine d'accomplir son gempukku.

La plus jeune des historiennes de la famille Asako n'a que dix huit ans mais sa réputation a fait le tour de l'Empire. Il était donc inévitable qu'elle finisse par se voir conviée à venir au Palais de l'Equilibre Sacré. De nombreux historiens réputés du noble clan du Lion attendent avec impatience de pouvoir confronter leurs vues avec ce jeune génie venu des terres isolées du Clan du Phénix.

Suana est prête à les rencontrer. Elle s'attend bien évidemment à tomber sur de vieilles barbes ennuyées, de jeunes fats inexpérimentés mais désireux d'impressionner les femmes et plus généralement sur des incapables.

Les "bardes" de la famille Ikoma ne sont pas des personnes auxquelles elle vouerait son respect. Un respect pour leur position, oui. Mais pas pour leurs réalisations.

Sans être une réformatrice ou une contestataire, Suana sait qu'il existe deux manières d'examiner les faits passés : sa manière et la mauvaise manière.

Et les Ikoma ne pratiquent visiblement que la mauvaise manière. Il est donc temps de leur mettre le nez sur quelques façons de faire dont les résultats se sont avérés désastreux. Non pas sur un plan de la vérité historique (Suana connaît bien le proverbe sur ceux qui écrivent l'histoire...) mais simplement désastreux par manque de sérieux, de rigueur pour que l'ensemble des relations, rapports, récits et témoignages du passé forment un ensemble cohérent, dépourvu de toute contradiction.

Du point de vue de Suana, les chroniques Ikoma sont entachées d'incohérences, d'omissions, souvent maladroitement et sont en clair incomplètes, inexactes et surtout très souvent ineptes. N'importe quel individu avec des tendances séditieuses pourrait facilement dévoyer ce qui s'y trouve et se servir des chroniques officielles pour recruter des partisans alors qu'elles sont censées garantir la grandeur de l'Empire.

La jeune femme sait manier le verbe quand cela l'intéresse et elle n'est pas idiote. Pour elle, les mois qui s'annoncent à Kyuden Ikoma seront faits d'escarmouches et de batailles verbales qu'elle compte bien remporter sans aucune exception.





Bayushi Haruko

Air	4			Blessures	
Eau	2	Perception	3	0	4
Feu	4			-1	8
Terre	2			-2	12
Vide	2			-3	16
Gloire	4.0	Honneur	1.6	-4	20
N.D	20			Épuisé	24
Ecole	Court. Bayushi	2		Coma	28
				Mort	32

Avantages : Bénédiction de Benten, Ingénieuse, Relations Mineures (plusieurs)

Désavantages : Amour Sincère (Bayushi Naru)

Compétences : Courtisan 3, Droit 2, Enquête 4, Etiquette 3, Séduction 3, Sincérité 4, Poison 1, Kenjutsu 2, Equitation 1, Poésie 2, Shintao 1, Tantojutsu 3, Discrétion 1, Manipulation 2

Description

A l'image de bon nombre de courtisanes du Clan du Scorpion de la génération montante (elle a 20 ans) et également pour imiter la très honorable Dame Kachiko, Haruko affectionne le port de masques minimalistes qui flattent son visage plutôt qu'ils ne le dissimulent. Elle n'est certainement pas la fille de la famille Bayushi la plus sensationnelle à regarder mais sa beauté un peu plus subtile attire son content d'admirateurs.

Personnalité

Haruko sais très bien dissimuler ses véritables sentiments sans avoir besoin de se cacher derrière un masque de soie et la politique du "visage découvert" qui gagne chaque jour des émules dans son clan n'est bien évidemment qu'une manœuvre de plus afin de redorer un peu son image si malmenée par le Coup d'Etat.

Après une enfance dans la clandestinité en compagnie de sa mère et de son frère jumeau Naru, Bayushi Haruko compte bien passer le restant de ses jours à vivre dans des conditions matérielles très satisfaisantes et à l'abri d'un certain nombre de complications. Elle est actuellement courtisée par pas moins de trois hommes : un diplomate mineur de la famille Doji, un courtisan de sa propre famille et un tensai du Clan du Phénix. Haruko n'est pas spécialement attachée à ces hommes et compte les faire attendre encore un moment avant de faire son choix. Après tout, une meilleure opportunité se présentera peut-être ? C'est dans cette perspective qu'elle a intrigué pendant des mois afin de pouvoir enfin représenter elle-même son clan lors d'un palais d'hiver, ce qui lui offre bien plus de possibilités d'alliances matrimoniales (ou autres) qu'en faisant simplement partie de la suite d'un personnage officiel.

Evidemment, elle n'avait pas prévu qu'elle serait envoyée à Kyuden Ikoma. Et elle se retrouve désormais avec deux problèmes sur les bras.

En premier lieu, le frère de sa mère commandait l'armée

qui mit à sac le château du Clan du Lièvre il y a des années. Si ce lien est découvert, Usagi Ozaki risque de faire quelque chose de décisif et de regrettable, pour Haruko en tous cas. Et ses hôtes de la famille Ikoma ne feront rien qui puisse décevoir leur allié, à moins qu'ils soient certains de pouvoir obtenir bien plus de la part du Clan du Scorpion.

Ce simple fait est une indication cruciale pour Haruko : si elle est ici, c'est que quelqu'un d'influent dans sa propre famille souhaite se débarrasser d'elle et elle redoute que la vérité soit révélée "incidemment" à Ozaki par un membre de son propre clan. Haruko a également une autre source d'inquiétude et il lui faut tous ses talents de courtisane pour ne pas laisser paraître sa peur.

Peu de temps après la réhabilitation du Clan du Scorpion il y a cinq ans, son frère Naru qui venait d'entrer à l'école récemment reformée des bushi Bayushi fut sélectionné par ses sensei et envoyé dans un dojo secret. Depuis qu'il en est revenu, son frère jumeau dont elle a toujours été très proche s'est avéré de plus en plus difficile à comprendre. Il y a eu les cauchemars, les moments d'absence, les regards étranges et cela n'a fait qu'empirer avec le temps.



Haruko a tiré bien des ficelles et obtenu très peu en échange de ses efforts mais c'est déjà plus qu'il ne lui en fallait pour sentir un frisson glacé la parcourir. Elle sait désormais que Naru fut sélectionné afin d'intégrer un groupe spécial supervisé par les Shosuro et qu'il a été marqué par les redoutés maîtres tatoueurs shinobi de l'école Soshi.

Haruko ne sait pas grand chose de plus : son frère est sous la coupe d'une entité, d'un esprit ou d'une force qui semble exister à travers les ombres et poursuivre des buts mystérieux. L'existence de cet être mystérieux est connue d'un nombre restreint de personnes et ces personnes n'apprécient guère la curiosité, ce qui explique peut-être (ou peut-être pas) qu'elle ait été envoyée à Kyuden Ikoma. Droit dans les bras de ses ennemis.

Quand son frère la regarde, elle sait que quelque chose d'autre aussi l'observe à travers ses yeux.

Et parfois, elle y devine comme un sombre sourire secret.





Bayushi Naru

Air	3	Réflexes	4	Blessures	
Eau	3	Force	4	0	5
Feu	3			-1	10
Terre	2	Constitution	3	-2	15
Vide	2			-3	20
Gloire	1.2	Honneur	1.0	-4	25
N.D	20			Épuisé	30
Ecole	Bushi Bayushi	2		Coma	35
				Mort	40

Avantages : Marque d'Ombre 1, Points d'Ombre 2

Désavantages : Faiblesse de Caractère, Fascination (Bayushi Haruko), Couard (modérément : +5 au ND)

Compétences : Défense 3, Discrétion 3, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Poison 3, Sincérité 2, Kyujutsu 3, Tantojutsu 3, Serrurerie 2, Contrefaçon 1, Hiquette 2, Escalade 2, Equitation 3, Athlétisme 3

Pouvoirs de l'Ombre :

+ 0g1 aux jets effectués dans l'obscurité

+ 2g2 aux jets de Discrétion

- aller d'ombre en ombre deux fois par jour sur 60 m

Description

Naru affectionne le port d'un masque de tissu noir veiné de rouge vif qui couvre la moitié inférieure de son visage, ne laissant exposé que le haut du nez, les yeux, les oreilles et le front. C'est un jeune homme de stature mince et athlétique qui se déplace avec assurance.

Personnalité

Il y a longtemps, Naru vivait dans la crainte, le désir et le regret. Crainte que lui et les siens soient retrouvés par les légionnaires impériaux alors que son clan était déclaré hors la loi. Désir de toujours demeurer avec sa sœur jumelle et de la protéger. Regret de sa trop brève enfance idyllique à l'abri de certaines réalités.

Crainte, Désir et Regret ont façonné la substance du Néant d'après les sages. Et d'une façon ou d'une autre, l'Ombre qui est tout ce qui reste de ce Néant originel a reconnu en Bayushi Naru quelque chose qui lui appartenait.

Des années plus tard, Naru vit la gloire des siens restaurée et rejoignit l'école où on lui apprendrait à défendre cette gloire. Mais il vivait toujours dans la crainte, le désir et le regret. Crainte de ne pas être à la hauteur des sacrifices de ses parents et des attentes de ses maîtres, Désir sans cesse croissant de demeurer à jamais près de sa jumelle, encore plus près, toujours plus près... Regret pour son enfance définitivement perdue sur les routes et dans les planques.

Et là encore, l'Ombre le reconnut comme sien.

Alors, la destinée de Bayushi Naru finit par se réaliser.

L'Ombre l'accueillit en elle et se fondit en lui.

Elle lui donna la force, le pouvoir, l'assurance.

Et en échange, elle ne demandait vraiment pas grand chose en fait. Elle le débarrasserait de sa Crainte, elle

étoufferait son Désir et elle lui ferait même oublier ce qui avait bien pu l'inciter au Regret.

Comme on pourrait s'y attendre, l'Ombre tient effectivement toutes ses promesses.

Naru ne craint plus de décevoir ses maîtres.

Il ne désire plus que très rarement se brûler à la flamme de sa sœur comme le papillon de nuit à celle de la chandelle.

Et surtout, il ne regrette rien.

La plupart du temps.

Et l'Ombre s'étend lentement en lui. Il n'est qu'une extension parmi bien d'autres mais elle l'utilise pour mener à bien quelques expériences, provoquer des réactions et déchiffrer ensuite ce qu'elle observe.

La véritable cible de l'Ombre n'a jamais été Naru mais sa sœur. Plus précisément, la relation qui unit les jumeaux. En plus de mille ans d'existence, l'Ombre a eu plusieurs occasions d'approcher et d'assimiler en elle un ou deux jumeaux d'un même couple. Mais toutes les expériences qu'elle absorbe se fondent dans un néant infiniment vaste et leur essence même n'est plus qu'un reflet palot et incompréhensible, dépourvu de la saveur et de la force de la vie même.

Assimilation après assimilation, siècle après siècle, elle tente de comprendre. Et rien ne change. Rien ne bouge. Seul le Néant continue à régner en elle. Elle absorbe mais ne se transforme pas. Elle assimile, imite, reproduit mais ne change pas.

Elle ne fait que grandir.

Si les stimuli que l'Ombre cherche à provoquer à travers Naru donnent des informations intéressantes avant que l'absorption efface sa personnalité, alors cette expérience parmi tant d'autres n'aura pas été totalement inutile. Tout ce qui peut l'aider à se rapprocher de son objectif est intéressant. Pour un temps.

Car dans le fond, l'enjeu est minime. Insignifiant même. Tout cela n'a guère d'importance. Naru et sa sœur ne sont que des choses infimes à détruire parmi une multitude d'autres choses infimes à détruire. La curiosité n'est qu'un instrument parmi d'autres. La connaissance n'est qu'une arme parmi d'autres.

Et il y a toujours d'autres occasions.

D'autres victimes.

L'Ombre a tout son temps.





Toshi (Daidoji Toshikazu)

Air	2	Réflexes	3	Blessures	
Eau	2	Force	3	0	6
Feu	2	Agilité	3	-1	10
Terre	2			-2	14
Vide	2			-3	18
Gloire	(1.3)	Honneur	2.3	-4	22
N.D	15			Epuisé	26
Ecole	Bushi Daidoji		1	Coma	30
				Mort	34

Avantages : Rapide, Tacticien

Désavantages : Brebis Galeuse (temporaire), passe pour un heimin avec une gloire effective de zéro

Compétences : Art de la Guerre 2, Défense 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Mizu-do 2, Enquête 1, Tantojutsu 2

Description

Actuellement, Toshi est un jeune homme d'apparence banale vêtu de manière sobre et correcte mais visiblement de rang très modeste. Il prend soin de sa chevelure qui a une tendance naturelle à se rebeller et à lui donner une apparence négligée.

Personnalité

Lorsqu'un samurai fait preuve d'insubordination, il est généralement condamné à devenir ronin ou même à être exécuté. S'il a servi avec honneur et loyauté, on peut éventuellement l'autoriser à faire seppuku pour que son acte honteux ne déshonore pas sa famille.

Le fait qu'il ait eu raison de désobéir et que ce faisant il ait permis d'éviter qu'une escouade entière soit envoyée à une mort certaine et inutile n'entre bien évidemment pas en ligne de compte.

Mais le Clan de la Grue a perdu plus de la moitié de ses combattants dans la Guerre des Clans et les Daidoji ont toujours fait preuve d'un certain pragmatisme sur les questions d'honneur et d'éthique. Une sanction douloureuse et humiliante mais temporaire est parfois plus judicieuse car elle permet de renforcer la résolution d'un samurai en faisant passer son âme par le rabot de l'humilité et de la honte.

Daidoji Toshikazu a passé trois mois à nettoyer des fers de lance, porter des seaux d'eau pour les bains ou du bois pour la forge. Puis, on a fait de lui un simple heimin au service de Kakita Mofuno sans révéler à l'intéressé que son nouveau serviteur était en fait chargé de veiller sur lui.

Pendant tout ce palais d'hiver et jusqu'à la fin du printemps, "Toshi" est donc condamné à vivre comme un heimin, subissant l'indifférence glacée de samurai qui ignorent sa véritable identité et attendent de lui qu'il obéisse promptement à leurs moindres caprices. Parce que la philosophie même des Daidoji est de tout sacrifier y compris leur honneur pour assurer la sauvegarde de

leur clan, ceux qui ont infligé ce châtement à Daidoji Toshikazu attendent de lui qu'il fasse le nécessaire pour éviter tout ennui à Mofuno. Dans certaines limites, cette protection peut s'étendre à son fils et la fiancée de celui-ci mais seul Mofuno est véritablement important aux yeux de ceux qui ont confié cette mission au samurai disgracié. Le cas échéant, peu importe que l'intervention de Toshi doive nuire aux proches de Mofuno, provoque la mort du "heimin" ou le fasse passer pour un criminel.

Comme à l'accoutumée, seul le résultat compte.

Bien évidemment, Toshi ne doit révéler la vérité à personne et dissimuler avec soin les tatouages Daidoji qui ornent ses bras. Il doit donc protéger un homme à son insu, sans son daisho et sans les avantages usuels de sa condition de samurai. Et on lui a clairement fait comprendre qu'il ferait mieux de ne même pas songer à échapper à son châtement en se donnant la mort ou en arrangeant un "accident social" qui amènerait un samurai à le tuer.

Armé d'un simple tanto dissimulé, le samurai Daidoji garde les yeux ouverts, tend l'oreille et se concentre sur sa mission pour oublier l'humiliation permanente qu'il est en train de vivre.

Toshikazu n'a jamais douté qu'il avait fait ce que lui dictait son devoir mais il sait qu'il lui faut aussi payer pour s'être montré meilleur tacticien que son supérieur et avoir agi en conséquence. Il savait ce qu'il risquait en faisant son choix et il est prêt à en assumer toutes les conséquences.

Il n'aurait jamais imaginé qu'il puisse subir une telle déchéance et il sait que même s'il survit à cette honte, le souvenir ne l'abandonnera jamais.

Mais il fera ce qu'on attend de lui.

Malgré cette brûlure corrosive qui le ronge à chaque instant.

Parce qu'il est un Daidoji et que les Daidoji ne reculent jamais devant les sacrifices, il fera ce qu'il faut.

Les Daidoji le font toujours.





Hida Sanosuke

Air	3			Blessures	
Eau	3	Force	4	0	10
Feu	3			0	20
Terre	5			0	30
Vide	2			0	40
Gloire	2.4	Honneur	4.1	-1	50
N.D	15			Épuisé	60
Ecole	Bushi Hida		3	Coma	70
				Mort	80

Avantages : Grand, Lien Karmique (3 – la petite Hitomi), Ancêtre - Hida Masiko (cf. Appendice), Force de la Terre 3, Trompe-la-mort

Désavantages : Borgne, Cicatrices, Asocial (Muet), Personne Dépendante (la petite Hitomi), Désavantage Social

Compétences : Art de la Guerre 2, Connaissance : Outremonde 3, Défense 2, Jujutsu 4, Kenjutsu 4, Subojutsu, 3 Kyujutsu 3, Comédie 1, Chasse 3, Equitation 2, Athlétisme 5, Discrétion 1

Description

Sanosuke est sensiblement moins massif mais tout aussi grand si ce n'est plus que bon nombre des bushi de la famille Hida. De profondes cicatrices de griffes ou d'ongles marquent sa joue droite du front au menton et descendent en fait jusqu'à la clavicule. Bien qu'il ait conservé son œil par miracle, il n'est plus bon à rien. Le sévère samurai du Crabe prend grand soin de sa barbe méticuleusement taillée et possède une hygiène personnelle irréprochable. Sanosuke ne parle pas bien qu'il puisse émettre quelques grognements expressifs. Il porte en permanence sur lui un parchemin indiquant son identité et le fait qu'il est muet.

Personnalité

A l'âge de dix ans, Sanosuke voyageait avec les siens pour aller au mariage de sa sœur aînée à Shiro Kuni lorsque un groupe de créatures de l'Outremonde les attaqua. La mère, la sœur et les deux frères de Sanosuke périrent mais son père et les autres samurai parvinrent à repousser les monstres. Cependant, un oni parvint à blesser sérieusement le petit garçon qui s'était dressé devant lui pour tenter en vain de protéger sa mère et depuis ce jour, Sanosuke garde sur le visage les traces de cet affrontement qui lui coûta un œil ainsi que la parole.

Il y a sept ans, le jeune homme venait juste d'accomplir son gempukku lorsque Hida Kisada ordonna à ses hommes de marcher vers le nord aux côtés des gobelins, des oni et des cadavres de leurs propres frères d'armes.

Et Sanosuke refusa d'obéir. On lui ordonna alors de faire seppuku. Il se contenta de hausser les épaules et de leur tourner le dos. Deux bushi essayèrent de l'arrêter mais il les massacra. Par la suite, il suivit les armées du Crabe et leurs alliés maudits, s'en prenant aux traîneurs, aux maraudeurs isolés et à tous ceux qui semblaient contaminés par l'Outremonde.

Bien qu'il ait un temps été considéré comme un ronin, voire même pire, Hida Sanosuke ne s'est jamais vu comme tel. Pour lui, ce sont *les autres* qui ont bafoué leur honneur, qui ont commis l'impensable et qui ont pactisé avec Fu Leng, l'ennemi contre lequel depuis mille ans leurs ancêtres se sont battus. Contre lequel ils sont tombés. Le *seul* ennemi du premier Hida. Sanosuke sait que ni ceux qui suivaient Kisada, ni ceux qui prétendaient garder l'empire en restant sur le Mur n'étaient encore de vrais samurai du Clan du Crabe.

Le seul vrai samurai du Clan du Crabe s'appelait Hida Sanosuke. Il ne pouvait pas suivre Kisada et pourquoi serait-il resté sur le mur alors que l'ennemi s'engouffrait avec laide de ses frères par légions entières dans les territoires de l'empire qu'il avait juré de protéger ?

Sur la route, il trouva un bébé vagissant parmi les cadavres d'une escarmouche. Il ne savait pas qui était la petite mais quelques indices lui indiquèrent qu'elle faisait partie de la famille proscrite Akodo. Il prit l'enfant avec lui et il poursuivit sa route. Parce que son serment le poussait à protéger l'empire et que l'empire c'était aussi la petite fille vagissante d'une famille en disgrâce. L'âme de son ancêtre ne l'a jamais abandonné et lui n'a jamais eu à regarder le *mon* de sa famille et le serment de Hida inscrit dessous autrement qu'avec fierté.



Après la victoire des Tonnerres, le Clan du Crabe a fait amende honorable et l'a convié à revenir. Hida Sanosuke est donc retourné auprès des siens mais il n'y est pas resté. Il ne les aime pas et ils ne l'aiment pas non plus car il leur rappelle leur propre faute.

Son clan fait de son mieux pour l'ignorer. Il ne sert aucun daimyo et dépend directement de la garnison de Kyuden Hida, quand ils daignent se souvenir de lui. Il sait que nulle femme de son clan ne le prendra jamais pour époux et que son nom sera oublié dès qu'il sera mort.

Mais il ne faillira pas. Jamais.

Après des années de recherches patientes, il a enfin trouvé qui était le père de la fillette qu'il a nommée Hitomi en hommage à la célèbre samurai-ko d'autrefois. Il semble que l'ancien samurai Akodo ait rejoint la famille Ikoma après plusieurs années passées comme ronin et qu'il participe à leur prochaine Cour d'Hiver.

Une fois sur place, Hida Sanosuke compte lui présenter sa fille et voir de quoi est fait l'honneur du clan du Lion.





Ide Ietsuna

Air	4	Intuition	5	Blessures	
Eau	3	Perception	5		0 4
Feu	5				-1 8
Terre	2				-2 12
Vide	4				-3 16
Gloire	5.2	Honneur	2.6		-4 20
N.D	20			Epuisé	24
Ecole	Emissaire Ide	4		Coma	28
				Mort	32

Avantages : Clairvoyant, Bénédiction de Benten, Don Inné : Hypnotiseur (nécessite la coopération de sa cible)
 Désavantages : Cœur Tendre, Fragile, Sombre Secret (connaît l'existence d'une conspiration impliquant son propre clan), Mauvaise Fortune

Compétences : Commerce 2, Courtisan 3, Droit 2, Etiquette 4, Equitation 3, Kenjutsu 1, Sincérité 4, Manipulation 2, Poésie 4, Conn. Clan de la Grue 2, Conn. Clan du Lion 3, Conn. Clan du Dragon 1

Description

Ide Ietsuna est un homme mince au charme indéniable, toujours courtois, amical et visiblement digne de confiance. Il a le regard limpide de ceux qui évitent autant que possible le mensonge et la fourberie.

Personnalité

Les années de la Guerre des Clans n'ont pas épargné Ietsuna qui fut blessé à plusieurs reprises et ne put empêcher la mort de son épouse et du plus jeune de ses enfants. L'aîné qui devrait passer l'année prochaine son gempukku semble décidé à suivre les traces de son père avec diligence et il est une source de satisfaction et de bonheur pour le diplomate du Clan de la Licorne. Malheureusement pour lui, Ietsuna a également des sources d'inquiétude assez sérieuses.

Le talent d'hypnotiseur avec lequel il est né et qu'il découvrit fortuitement lui a souvent permis de susciter la curiosité et l'intérêt dans les cours. Etant un homme honorable, il s'en est toujours servi uniquement pour amuser ses relations. Evidemment, l'usage d'un tel don doit se faire avec beaucoup de prudence car peu de samurai accepteraient de perdre momentanément le contrôle de leur corps pour amuser de nobles invités. Fort heureusement, Ietsuna ne peut hypnotiser que des sujets coopératifs et cela réduit considérablement les risques d'impair. Après tout, il ne s'agit pas de mettre à l'épreuve la volonté ou la résistance mentale mais simplement d'éveiller des souvenirs enfouis, des images oubliées. Ietsuna prend bien garde à ne rien suggérer qui puisse poser problème. Et pourtant...

A sept reprises ces dernières années, Ietsuna a pu constater que certains de ses sujets semblaient déjà sous l'effet d'une compulsion de nature inconnue. Et fort curieusement, trois d'entre eux se livrèrent par la suite à des actes inqualifiables et déloyaux. Le seul qui survécut

pour être capturé prétendit en dépit de la torture qu'il n'avait aucun souvenir de ses crimes et le criait encore lorsqu'il fut exécuté.

A force de recouplements, Ietsuna commence à entrevoir la vérité.

Il existe un groupe de gens qui semble capable par la magie, la torture ou autre chose d'imprimer dans l'esprit subconscient de certaines personnes des consignes, des ordres qui demeurent là à l'insu de la victime, dans l'attente de circonstances qui leur permettront de prendre le dessus et de forcer leur pantin à des actes bien précis.

Ses propres frères de clan l'ont souvent interrogé durant toutes ces années à propos de son don, de ses limites, de son caractère reproductible. Il a toujours cru que c'était parce que ses supérieurs voulaient éventuellement lui trouver un usage peu honorable qu'il aurait personnellement réprouvé mais il semble que cela soit bien pire.

Les questions se multiplient depuis que Ietsuna a commencé à découvrir des samurai affectés par ces étranges compulsions. Et on ne lui demande jamais rien officiellement. Seulement dans des circonstances informelles, au détour d'une conversation, en passant... un nombre incroyable de ses frères de clan tentent d'en savoir plus à son sujet et à deux reprises déjà, le même genre de questions apparemment décousues et anodines lui ont été posées par de parfaits étrangers qui ne font même pas partie du clan de la Licorne.

Ide Ietsuna n'est encore sûr de rien mais il lui apparaît évident qu'il existe un complot aux objectifs et à l'étendue inconnus. Un complot bien ancré dans son propre clan et qui a des partenaires ou des alliés dans le reste de l'Empire.

Ide Ietsuna est un fils loyal du Clan de la Licorne et un samurai. Il n'est pas du tout à l'aise avec l'idée qu'en faisant son devoir, il peut également servir des intérêts anonymes dont les méthodes sont totalement à l'opposé des valeurs du bushido. Il ignore ce que veulent ces gens mais leur façon de faire est déjà haïssable à elle seule. Et même s'il est peu probable qu'il en apprenne davantage sur leurs objectifs, il est de plus en plus évident pour Ietsuna qu'il ne tardera pas à découvrir quelles sont leurs intentions à son égard.

(Ide Ietsuna apparaît, aux débuts de sa carrière, dans le scénario "Le Masque de la Vengeance" inclus dans le supplément "La Voie de la Grue")





Ikoma Akira

Air	3			Blessures	
Eau	3	Perception	4	0	4
Feu	3	Intelligence	4	-1	8
Terre	2			-2	12
Vide	2			-3	16
Gloire	5.0	Honneur	1.6	-4	20
N.D	15			Épuisé	24
Ecole	Tacticien Ikoma	2		Coma	28
				Mort	32

Avantages : Bénédiction de Benten, Disciple de l'Eau, Honneur Apparent (3.5)

Désavantages : Idéaliste, Sombre Secret (Kolats)

Compétences : Art de la Guerre 4, Conn. du Bushido 4, Défense 2, Histoire 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Barde 2, Calligraphie 2, Manipulation 1, Recherche 3, Jeu de Go 3, Fauconnerie 1

Description

Ikoma Akira est un jeune homme d'abord agréable et qui inspire spontanément la sympathie. Il s'habille et se comporte comme on l'attend d'un digne représentant de la famille Ikoma et porte fièrement la tonsure des samurai.

Personnalité

Akira est un homme qui attache beaucoup d'importance au sens du devoir. Enfant déjà, les histoires glorieuses du Clan du Lion et les visites au mémorial des ancêtres l'avaient fortement impressionné au point que s'il l'avait pu, il aurait rejoint les rangs des sodan-senzo pour pouvoir rencontrer les vénérés ancêtres et guider les glorieux guerriers sur le chemin de leur prochaine vie. Akira s'est investi dans l'étude des grandes batailles ou les héros de son enfance mouraient glorieusement et il est devenu par la suite un élève respecté de l'Ecole de Tactique. Il se peut même qu'il devienne un jour l'un des plus jeunes sensei de la prestigieuse institution.

Toute sa vie, Akira a écouté les bardes de sa famille, lu les chroniques officielles et s'est enflammé à la simple évocation des vertus du bushido. Et finalement, ce sont ces mêmes vertus qui l'ont pris au piège.

Il y a quatre ans, le père d'Akira l'a initié au plus ténébreux secret qu'un membre du Clan du Lion puisse dissimuler : depuis des générations, leur famille est au service des Kolats. Akira a été horrifié lorsque son géniteur lui a donné un bref aperçu du but de l'organisation : éradiquer jusqu'au souvenir des valeurs que les kami et la lignée Hantei ont légué aux hommes pour leur substituer une utopie imaginée de toutes pièces par des hommes morts depuis mille ans. Servir une telle cause tout en appartenant au Clan du Lion, à ceux qui ont juré de protéger l'Empereur et l'Empire, est une abomination sans nom pour le jeune homme.

Ikoma Akira a toujours rêvé de vivre avec honneur et prends très au sérieux ses devoirs de samurai. Tellement au sérieux qu'il ne peut pas trahir la confiance de son

père et fait désormais partie de l'organisation. Il souffre de cette situation mais comment pourrait-il trahir sa propre famille ? Comment renier une longue lignée qui compte son pesant de soldats glorieux ou de diplomates reconnus et pouvoir encore prétendre respecter ses ancêtres ?

Ikoma Akira est donc devenu un traître malgré lui. Il fait ce que ses parents et leurs parents avant eux ont fait et il ne se le pardonnera jamais car en le faisant, il trahit tout ce qu'il est censé défendre.

Pour l'instant, les Kolats n'attendent pas grand chose de lui : qu'il épouse Usagi Tomoe et se serve de cette union pour espionner le Clan du Lièvre. Il éprouve un attachement certain pour la jeune femme et il sait que dans d'autres circonstances, il aurait vraiment pu l'aimer. Malheureusement, Akira est assez intelligent pour savoir qu'un jour ou l'autre, son beau-frère fera quelque chose de décisif et que ses maîtres auront une autre tâche à lui confier. Ce jour-là, Ikoma Akira devra faire un choix et il sait déjà que quelle que soit sa décision, il risque bien de tout perdre en la prenant.

Il a scellé dans son cœur cette vérité. Il l'a enfouie profondément avec l'amitié qu'il porte à Usagi Ozaki et la tendresse qu'il ressent pour sa future femme. Il continue à sourire, à parler avec dignité et courtoisie, à se comporter comme le noble samurai qu'il a toujours rêvé d'être.

Et il attend.





Ikoma Tenru (Akodo Tenru)

		Blessures	
Air	4		
Eau	3	0	7
Feu	4	Intelligence	6
Terre	3	Volonté	4
Vide	3		
Gloire	5.1	Honneur	3.2
N.D	20		
Ecole	Académie Akodo	3	Epuisé 42
	Tacticien Ikoma	2	Coma 49
			Mort 56

Avantages : Connaissance du Terrain (Chaîne du Toit du Monde), Ecoles Multiples

Désavantages : Adopté

Compétences : Art de la guerre 6, Barde 2, Défense 3, Histoire 4, Kenjutsu 5, Kyujutsu 4, Iaijutsu 3, Equitation 2, Chasse 2, Art Oratoire 2, Etiquette 3, Conn. Bushido 5, Conn. Tao 3, Bojutsu 2, Héraldique 3

Description

Ikoma Tenru est un homme d'âge mur, l'air élégant. Cependant, son regard est souvent soucieux et il lui arrive parfois de soupirer quand il pense que personne ne l'observe.

Personnalité

Tenru enseignait à l'Académie Militaire Akodo lors du coup d'état du Scorpion. Comme beaucoup, il attendait dans l'angoisse que le sort de l'Empereur et du traître Shoju soient connus mais il n'aurait jamais imaginé ce qui allait se produire.

L'édit impérial qui mit fin à l'existence de sa famille fit l'effet d'un coup de tonnerre à l'Académie. Nombre des samurai Akodo refusèrent dans un premier temps de croire la proclamation faite par le héraut impérial tandis que d'autres erraient hébétés ou se laissaient aller à la colère, voire aux larmes.

Tenru ne se souvient pas très bien de ce qu'il fit lui-même à ce moment là. Il se rappelle parfaitement par contre le moment où il sortit de chez lui avec son daisho et quelques affaires pour prendre la route.

Il partit sans se retourner, abandonnant sa vie, son nom, son épouse, ses enfants et il ne jeta pas un regard en arrière.

Il avait trop peur de renoncer s'il le faisait.

Durant les premiers mois de son exil, la vie de ronin fut bien des choses mais ni agréable, ni honorable. On tenta de le gruger, de le tuer, de le voler. Des samurai de son propre clan le défièrent mais Tenru n'était pas un novice dans l'art du sabre et il put survivre.

Il loua ses services à des yoriki de villages insignifiants pour les conseiller afin de fortifier leurs domaines contre les brigands et les renégats du Scorpion. Il protégea des caravanes, escorta de riches bourgeois dans des lieux de déprivation et une foule d'autres choses qu'il aurait jugé impensables dans sa précédente vie. Et le regret se mit à le ronger.

Finalement, n'y tenant plus, il revint chez lui. Espérant qu'on le tuerait au moins sur les terres de sa famille.

Sur la route, il apprit que son épouse vivait toujours. Elle avait autrefois fait partie de la famille Ikoma et l'un de ses frères l'avait prise sous sa protection. Non seulement ses enfants étaient morts de la Consommation mais sa femme n'était plus considérée comme une samurai puisqu'il l'avait abandonné et elle servait son frère comme une simple servante. Deux ans plus tôt, Tenru aurait dû l'emmener avec lui ou lui ordonner de se donner la mort mais il avait pris la fuite et il lui fallait maintenant réparer ses fautes.

Son beau-frère lui proposa de rejoindre l'Ecole de Tactique de sa famille comme d'autres anciens Akodo l'avaient fait mais Tenru était encore trop fier pour voir la sagesse de cette proposition.

Il fallut plus d'un an au ronin pour finir par se résoudre à l'inévitable. Lorsque son épouse lui annonça qu'elle était à nouveau enceinte, Tenru sut qu'il lui fallait se décider s'il ne voulait pas que son nouvel enfant connaisse une vie comme la sienne.

Il quitta donc son beau-frère et sa femme pour se rendre à Kyuden Ikoma. Il y fut bien mieux accueilli qu'il ne le pensait car certains de ses anciens amis étaient parvenus à gagner quelque influence dans l'Ecole de Tactique. Comme eux, Tenru subit avec succès plusieurs épreuves avant d'être déclaré digne de redevenir samurai sous le nom d'Ikoma Tenru.

Il fit prévenir son épouse qui annonça alors qu'elle le rejoindrait avec la petite fille qui était née quelques semaines plus tôt.

Il ne vit jamais le visage de sa fille car un parti de samurai du Crabe et de gobelins en maraude massacra la petite caravane et ne laissa aucun survivant.

Tenru passa plusieurs jours en état de choc, persuadé que les Fortunes l'avaient ainsi puni pour sa lâcheté d'autrefois.

Lentement, douloureusement, il remonta la pente. Deux ans après le couronnement de Toturi, Ikoma Tsanuri l'autorisa à rejoindre les Akodo s'il le désirait mais Tenru déclina cette offre. Il ne voulait pas revenir en arrière. Contre l'avis d'Ujiaki, Tsanuri l'autorisa alors à épouser la fille d'un de ses confrères Ikoma afin de formaliser sa nouvelle allégeance.

Tenru est à nouveau père, de deux garçonnetts dont l'aîné n'a pas encore trois ans. Certains le détestent encore ou le méprisent mais bien plus nombreux sont ceux qui le respectent et qui font comme s'il n'avait jamais porté un autre nom.

Et pourtant... alors que les premiers invités au palais d'hiver arrivent et que l'automne touche à sa fin, Ikoma Tenru n'est pas tranquille.

Depuis quelques jours, une inquiétude sourde le gagne et il en ignore la raison. Prier devant l'autel de ses ancêtres adoptifs ne lui a rien apporté, pas plus que de faire de discrètes offrandes aux ancêtres Akodo..

Quelque chose va se passer.

Bientôt.

Mais quoi ?





Ikoma Tobei

Air	4			Blessures	
Eau	3	Perception	5	0	6
Feu	5	Intelligence	6	-1	12
Terre	3			-2	18
Vide	4			-3	24
Gloire	4.6	Honneur	2.9	-4	30
N.D	20			Épuisé	36
Ecole	Omoidasu Ikoma	5		Coma	42
				Mort	48

Avantages : Rang Social (Sensei Omoidasu)

Désavantages : Possédé (Ikoma Dayu), Mauvaise Réputation (excentrique et irrévérencieux)

Compétences : Barde 5, Calligraphie 4, Conn. Du Bushido 4, Contes & Légendes 5, Droit 3, Héraldique 3, Histoire 5, Equitation 4, Kenjutsu 3, Jujutsu 4, Bojutsu 3, Kyujutsu 2, Défense 1, Chasse 1, Etiquette 3, Courtisan 2, Enquête 3, Shintao 4, Théologie 2

Description

Tobei vient de dépasser la cinquantaine mais demeure en excellente santé. C'est un homme jovial et au sens de l'humour tranquille mais à l'esprit très pénétrant. Il porte la tonsure et le toupet typiques des samurai.

Personnalité

Bien qu'Ikoma Tobei soit un homme d'excellente nature, cela ne lui a pas épargné nombre de problèmes. Depuis son plus jeune âge, il a toujours été à la recherche de choses que les autres bardes jugeaient peu importantes. Durant ses jeunes années, il accomplit son devoir d'omoidasu en accompagnant divers personnages dont il fit les louanges de manière mémorable mais ses confrères et ses supérieurs ne l'appréciaient que modérément. La fascination de Tobei pour le folklore local, les légendes paysannes et les chroniques de petits seigneurs insignifiants oubliés par l'histoire officielle n'était guère partagée.

Cela n'a pas empêché le jeune barde de grimper dans les échelons de l'école des Omoidasu bien qu'à plusieurs reprises il eut à subir les conséquences de ses affinités si... particulières. On avait beau l'envoyer auprès de seigneurs du clan du Crabe ou du Dragon, de daimyos insignifiants de la famille Moto ou même du Clan de la Mante, il revenait toujours avec des relations si élogieuses et émouvantes de leurs hauts faits que la réputation des intéressés et celle de Tobei ne pouvaient que croître. On ne l'a jamais laissé séjourner plus d'une ou deux nuits dans le Palais de l'Équilibre Sacré avant de le renvoyer sur les routes sous un prétexte ou un autre et à plus d'une reprise, il dut se contenter d'envoyer de ses nouvelles ou de transmettre ses chroniques par le biais d'autres bardes, de messagers ou de pigeons voyageurs. Il errait encore de château en château à un âge où d'autres commençaient sérieusement à songer à leur retraite et il n'eut jamais ni épouse, ni enfants.

Il y a neuf ans, il fut finalement admis comme sensei de la prestigieuse école qu'il avait servi toute sa vie. Là encore, sa réputation frondeuse lui attira son content d'ennuis et d'ennemis.

Mais en revenant là où il était né, il revenait aussi là où quelqu'un l'attendait depuis sa naissance. Quelqu'un qui n'a jamais trouvé le repos et qui veut absolument obtenir quelque chose de son descendant.

Le spectre de Ikoma Dayu (voir l'annexe sur les ancêtres) hante Tobei nuit après nuit depuis neuf longues années. Le vieil homme sait que son ancêtre est mort dans la disgrâce, affligé d'une réputation douteuse. Et il sait pourquoi. Quelque part dans ce château se trouve un document qui pourrait ternir sensiblement l'honneur du Clan du Lion et celui de la famille Matsu si certains faits étaient révélés. Depuis neuf ans, Ikoma Dayu harcèle son descendant pour qu'il révèle la vérité et lui permette ainsi de trouver le repos.

Depuis neuf ans, Ikoma Tobei est déchiré par son devoir : doit-il choisir son ancêtre ou doit-il choisir son clan ?

Ces dernières années, il a eu l'occasion de reprendre la route à plusieurs reprises pour des raisons officielles. Il a ainsi découvert que le yorei ne peut quitter le Palais de l'Équilibre Sacré et ne peut se manifester que si son descendant y demeure plus de quelques jours. Il a donc multiplié les voyages sous les prétextes les plus variés : pour rencontrer un historien, pour lire une chronique conservée dans un autre château, pour rendre visite à sa famille, pour approfondir quelques bribes d'informations sur une légende paysanne ou une bataille oubliée et ainsi de suite.

Mais au fond de lui, Tobei sait qu'il ne fait que reculer l'inévitable. Cette année, il n'a pas pu se dérober au Palais d'Hiver car Ujiaki-sama trouve indigne d'un sensei qu'il n'assiste pas à la cour d'hiver de sa propre famille lorsqu'elle se tient dans le palais même où il réside. Ikoma Tobei est donc rentré chez lui en sachant qu'il allait séjourner à Kyuden Ikoma pendant des mois sans pouvoir en sortir.

Et depuis son retour, le fantôme de son ancêtre vient chaque nuit lui rendre visite.





Ikoma Ujiaki

Air	4	Intuition	6	Blessures	
Eau	4			0	8
Feu	3	Intelligence	6	-1	16
Terre	4	Volonté	5	-2	24
Vide	3			-3	32
Gloire	(8.0)	Honneur	1.2	-4	40
N.D	20			Epuisé	48
Ecole	Omoidasu Ikoma	5		Coma	56
				Mort	64

Avantages : Ancêtre (Ikoma), Contact à la Cour, La Haine au Cœur (Clan de la Grue), Lire sur les Lèvres, Relations (nombreuses), Statut Social (Hatamoto du Champion du Lion)

Désavantages : Blessure permanente, Impétueux, Mauvaise Réputation (coléreux), Némésis (Kakita Yoshi), Présomptueux, Vaniteux

Compétences : Art Oratoire 4, Barde 6, Bojutsu 3, Calligraphie 2, Conn. Bas Fonds 4, Conn. Bushido 4, Conn. Jigoku 4, Courtisan 5, Défense 4, Droit 4, Enquête 4, Héraldique 4, Histoire 3, Intimidation 7, Jeu 2, Kenjutsu 4, Manipulation 5, Shintao 3, Sincérité 4

NB : en tant qu'hôte des invités et Hatamoto du Champion du Lion, Ujiaki est considéré comme ayant une Gloire de 8 durant ce palais d'hiver mais sa Gloire effective est de 7.6.

Description

Ujiaki est un homme vieillissant mais vigoureux, dans ses gestes comme dans ses paroles. Il teint barbe et cheveux qu'il porte longs et il apprécie parfois d'échanger ses kimono de cour contre la simple tenue du bushi.

Personnalité

Le caractère emporté d'Ujiaki et son courage personnel qui lui a coûté très cher sur le plan physique lui ont permis de conquérir le respect de ses pairs du Clan du Lion et plus particulièrement de la famille Matsu. La nature agressive et vengeresse d'Ujiaki qui lui a attiré son content d'ennemis et de problèmes lorsqu'il officiait comme ambassadeur a toujours été perçue en fait comme un atout par ceux qu'il servait. Le vénéré champion Akodo Arasou comprenait bien l'essence du Clan du Lion et Matsu Tsuko également, contrairement à l'homme réservé devenu empereur qu'Ujiaki servit l'espace de quelques années, il y a longtemps.

Ujiaki ne regrette pas le départ de cet homme. Bien qu'une élève de son empereur préside désormais à la fois aux destinées du Clan du Lion et de sa propre famille, Ikoma Ujiaki sait que l'héritage spirituel d'Arasou et celui de Tsuko sont bien présents dans l'âme d'Ikoma Tsanuri. Il est déterminé à l'aider à éveiller cette nature impétueuse et irrésistible qui sommeille en elle.

Désormais conseiller personnel de la jeune femme et sans doute la personne la plus puissante de la famille Ikoma,

Ujiaki envisage de demander prochainement à Tsanuri-sama la permission de prendre en main les rênes de sa famille afin qu'elle puisse se concentrer sur son devoir de Champion. Pendant qu'elle représentera le Clan du Lion auprès d'un empereur qui a beaucoup d'affection et de respect pour elle, la nouvelle Dame des Lions pourra ainsi compter sur Ujiaki pour veiller à la pureté spirituelle de ses suivants.

Ces dernières années ont été éprouvantes pour les samurai du Lion qui ont dû choisir entre servir l'empereur et servir l'empire. Les respectés sodan-senzo qui auraient du leur prodiguer les conseils des ancêtres vénérés n'ont pas toujours été à la hauteur, pas plus que les historiens de sa propre famille. Mais désormais, Ikoma Ujiaki sait que les choses vont changer. Elles ont déjà commencé à le faire.

Il faut que les enseignements et les valeurs du Lion soient purifiés et deviennent un instrument parfait qui servira à forger un clan encore plus grand et plus fort. Les bardes, les historiens et par la suite les shugenja de la famille Kitsu ne doivent pas chercher l'honneur ou la vérité mais veiller à renforcer les âmes et les esprits de tous les samurai du seul clan majeur qui importe vraiment. Les Grues ne sont rien d'autres que des parasites qu'il sera temps un jour de remettre à leur place. Avec délectation. Les Scorpions auraient pu rester en disgrâce pour ce qu'ils ont à offrir. Les Dragons ou les Phénix peuvent aussi bien retourner dans leurs montagnes. Le Crabe a montré les limites de son honneur en trahissant le seul serment derrière lequel il s'abritait. Quant aux Licornes et aux Mantes, ils n'ont de clans majeurs que le nom et ne comprendront jamais l'essence de cette grandeur car ils ne comprennent pas les valeurs à travers lesquelles elle peut vivre.

Des valeurs qu'il est plus que temps de restaurer. Et à cet égard, Ujiaki est convaincu qu'il est l'homme de la situation. Ceux qui le connaissent bien savent que ses mérites personnels sont très loin d'égaliser l'idéal du samurai qu'il professe et qu'il aurait même plutôt tendance à prendre la direction opposée. Après tout, le Clan du Lion n'a jamais fait l'apologie du jeu, des maisons de geisha, du mensonge et autres choses du même genre... mais qui osera dire publiquement ce que quasiment tout le monde sait ? Que l'orateur le plus vigoureux et le plus agressif de la famille Ikoma, proche conseiller du Champion du Clan et ardent défenseur de ses intérêts n'est en fait qu'un individu égoïste, borné, intolérant et si imbu de sa personne qu'il n'a même pas compris à quel point il était éloigné des idéaux que sa famille tente de transmettre aux générations futures. Ikoma Ujiaki est totalement dépourvu de réelle noblesse, d'esprit de sacrifice ou même d'humanité. Il n'est qu'un homme si avide de croire en ses propres illusions qu'il est devenu incapable de regarder la réalité en face : le clan du Lion aurait bien plus à gagner s'il n'était pas au pouvoir.





Isawa Butsuwa

Air	5	Intuition	6	Blessures	
Eau	3	Perception	5	0	6
Feu	3	Intelligence	6	-1	12
Terre	2	Volonté	4	-2	18
Vide	4			-3	24
Gloire	6.6	Honneur	1.2	-4	30
N.D	20			Épuisé	36
Ecole		Isawa Shugenja	4	Coma	42
				Mort	48

Avantages : Clairvoyant

Désavantages : Sombre Secret (maho-tsukai)

Souillure : 1.6

Pouvoirs de l'Outremonde : Maître du Sang, Sentir la Souillure

Compétences : Calligraphie 3, Enquête 2, Méditation 3, Shintao 3, Théologie 2, Courtisan 4. Etiquette 5, Comédie 4, Equitation 1, Connaissance : Maho 1, Clan du Crabe 1, Clan de la Grue 2, Discrétion 1

Sorts : (les sorts Maîtrisés sont indiqués en italiques)

- Air : *Essence de l'Air*, *Influence de Benten*, Lumière du Seigneur Lune, *Percer l'Esprit*, *Secrets du Vent*

- Feu : Glyphe de Protection contre le Mal

- Terre : Frappe de Jade, Protection Bienveillante de Shinsei, *Toucher de Jurojin*

- Maho : Invoquer Oni, Sang de Minuit

Description

Isawa Butsuwa est un digne vieillard qui affectionne le port d'une barbe bien taillée et de longues moustaches pour faire pendant à son crâne désormais dénudé. Il est encore assez vigoureux pour son âge bien qu'il se plaigne souvent de douleurs articulaires et qu'il soit sujet à des saignements de gencives très fréquents.

Personnalité

Après trente six longues années de service, Butsuwa est sur le point de prendre une retraite honorable avec la bénédiction de son clan et de sa famille. Durant sa longue carrière, Isawa Butsuwa a dû à de nombreuses reprises mettre de côté ses devoirs religieux car ses talents diplomatiques étaient requis pour de longues négociations durant parfois des semaines et se prolongeant à des heures très tardives. Il n'a jamais pu devenir le grand shugenja qu'il aspirait à être durant son apprentissage mais en contrepartie, il est devenu un grand diplomate dont les conseils sont parfois écoutés par le Conseil des Cinq ou le Champion du Phénix.

Et pourtant, malgré cette renommée et le pouvoir qui l'accompagne, Isawa Butsuwa a toujours regretté de ne pouvoir se pencher davantage sur les écrits ésotériques, de ne pouvoir s'isoler aussi souvent qu'il le désirait des courtisans et des daimyo durant de longs mois de retraite spirituelle ou de recherche. Il aurait pu devenir un

homme très sage et sans doute même un créateur de sortilèges réputé, capable d'inciter les kami à dévoiler de nouvelles facettes de leur pouvoir à travers des prières inédites.

Il a vu ses enfants grandir et certains suivre la voie qu'il n'a pu emprunter jusqu'où il l'aurait désiré. Les années puis les décennies ont passé et doucement, le regret et la révolte ont macéré sous la surface des eaux tranquilles.

Il y a sept ans, Isawa Butsuwa était en ambassade à Kyuden Kakita lorsque les forces de Hida Kisada et leurs alliés maudits utilisèrent la magie noire pour s'approcher de la forteresse sans donner l'alarme et la prendre d'assaut au milieu de la nuit. Il utilisa ses pouvoirs pour aider les défenseurs et parvint avec une poignée d'entre eux à sauver sa vie.

Dans le feu des combats et celui de la fuite, alors qu'ils étaient pourchassés par leurs ennemis, personne n'a pu trouver le temps de s'occuper de ses blessures et il se débrouilla tout seul pour les soigner malgré sa grande faiblesse.

Et ainsi, personne ne soupçonna que Butsuwa était désormais porteur de la Souillure.

Le fer de lance noir qui transperça son flanc cette nuit là venait d'une forge maudite, de l'autre côté du Mur des Bâtisseurs. La corruption a rapidement empoisonné son sang avant d'attaquer son âme.

Lentement, insidieusement, les désirs oubliés et à demi confits de Butsuwa ont refait surface, plus forts, plus pressants. Il se sent vieux, amer et trahi. Il a servi toute son existence et n'aura droit qu'à une retraite dans un monastère ou personne ne s'intéressera jamais au grand magicien qu'il aurait pu être. Au créateur de sortilèges inoubliables qu'il ne sera jamais.

Et la Souillure gagne du terrain. Inexorablement mais sans guère de résistance en fait. Le rang de Butsuwa et ses dons de psychologue lui ont permis de trouver les gens qu'il fallait pour lui apprendre à tirer le meilleur parti de sa corruption. Il protège ces personnes en échange de leur savoir impie.

Le Sombre Seigneur est peut-être mort mais ses promesses quant à elles sont toujours bien vivantes. Promesses de puissance, de longévité, de vigueur, de pouvoir...

Isawa Butsuwa veut croire à ces promesses. Il veut trouver une autre alternative, un autre destin que l'oubli et l'humilité d'un monastère en attendant le moment où la mort viendra le chercher.

Il veut y croire.

Désespérément.

(Isawa Butsuwa apparaît comme figurant dans le scénario "Le Masque de la Vengeance" inclus dans le supplément "La Voie de la Grue")





Isawa Kawako

Air	2	Intuition	3	Blessures	
Eau	2	Perception	3	0	4
Feu	2			-1	8
Terre	2			-2	12
Vide	2			-3	16
Gloire	1.6	Honneur	2.4	-4	20
N.D	10			Épuisé	24
Ecole	Tensai Isawa	1		Coma	28
(Tensai de l'Eau)				Mort	32

Avantages : Bénédiction de Benten, Beauté du Diable, Dessein Supérieur (restaurer la puissance du Conseil des Cinq), Harmonie Élémentaire (Eau), Ancêtre : Kitsu Taiko (Phénix p. 90)

Désavantages : Indifférente, Epileptique, Petite

Compétences : Calligraphie 1, Histoire 1, Méditation 1, Shintao 1, Théologie 1, Equitation 1, Séduction 2, Etiquette 2, Sincérité 3, Courtisan 2, Haute Médecine 2

Sorts : (les sorts Maîtrisés sont indiqués en italiques)

- Air : Lumière de Seigneur Lune
- Eau : *Bénédiction de la Pureté*, Derrière le Voile du Sommeil, Voie vers la Paix Intérieure
- Terre : Toucher de Jurojin

Description

Kawako est l'incarnation même de l'idéal féminin rokugani : menue, un visage de porcelaine délicate, une longue chevelure d'un noir absolu et des yeux sombres envoûtants dissimulés sous des cils élégants. Sa voix est douce sans être mièvre et suffit à elle seule pour susciter l'attention.

Personnalité

Derrière ce joli masque se cache une personne manipulatrice et ambitieuse. Kawako a deux objectifs dans la vie et elle compte bien faire en sorte qu'ils soient tout à fait compatibles : elle souhaite restaurer le pouvoir du Conseil des Cinq et accéder elle-même aux plus hautes charges. Dans l'absolu, devenir le prochain Maître de l'Eau lui conviendrait tout à fait mais elle accepterait (à contrecœur) de le seconder si d'autres formes de pouvoir pouvaient lui être accordées en échange.

Lorsqu'elle était une petite fille, Kawako surprit énormément ses parents. Lorsqu'un incendie ravagea leur demeure, la fillette pria désespérément les kami de l'eau d'une rivière toute proche de venir l'aider et ils lui répondirent, jaillissant du lit de la rivière pour venir remplir les seaux des heimin affairés à éteindre les flammes.

Quelques semaines plus tard, la fillette quittait ses parents en compagnie d'un tensai. Avec les années, ses dons ne firent que croître et elle dépassa rapidement les autres élèves de sa promotion. Son apparence sensationnelle suscita également beaucoup de jalousie ou de rêves à caractère érotique et elle sut très vite en tirer

partie pour éviter de devenir victime des machinations fréquentes qui règnent parmi les élèves de l'école Tensai.

Kawako maintient avec soin une apparence de jeune femme digne et respectable. De guérisseuse douce et compatissante. Jamais un mot plus haut que l'autre, pas d'écarts de langage ou de faute d'étiquette. Mais elle sait également jouer de son éventail et de ses yeux magnifiques pour rendre fiévreux les hommes quand elle en éprouve le besoin. Bien qu'elle n'ait rien contre les plaisirs des amours clandestines, elle fait son possible pour s'en garder la plupart du temps car ce type de situation peut facilement dégénérer en complications multiples et parfois irréparables.

Néanmoins, les gens qui la connaissent se doutent bien de la manière dont elle a procédé pour parvenir à récupérer une des invitations destinées à sa famille. Après tout, elle n'a pas de position particulière, n'exerce aucune responsabilité d'importance et ne possède pas d'appui politique influent. Pas encore...

En ce qui concerne la magie, Isawa Kawako est une shugenja accomplie et elle éprouve un réel respect pour les kami de l'eau qui ont toujours veillé sur elle. Ils sont d'ailleurs à peu près la seule chose au monde qui soit en mesure de l'émouvoir mais bien évidemment, il est extrêmement rare qu'ils s'adressent directement à elle.

En comparaison, les hommes sont des créatures souvent luxurieuses ou au contraire obnubilées par leurs passions pour des choses abstraites sans réel intérêt. Les femmes sourient mais si leurs regards pouvaient défigurer Kawako, il ne fait aucun doute que les abominations de l'Outremonde auraient bien meilleur allure qu'elle.

Alors que les kami de l'eau... leur présence silencieuse, distante et proche, sereine et vibrante à la fois... les esprits qui veillent sur elle l'aideront à accomplir de grandes choses. Elle en est convaincue et elle leur en sait gré. D'ailleurs, devenir le prochain Maître de l'Eau ne serait-il pas le meilleur moyen de leur témoigner sa gratitude ?





Kakita Mofuno

Air	3	Intuition	4	Blessures	
Eau	5			0	5
Feu	3	Intelligence	4	-1	10
Terre	2	Volonté	3	-2	15
Vide	5			-3	20
Gloire	5.0	Honneur	3.7	-4	25
N.D	15			Épuisé	30
Ecole	Artisan Kakita	4		Coma	35
	(Peinture 3, Poésie 1)			Mort	40

Avantages : Protecteur (le daimyo de la famille Miya), Relations (dans son propre Clan ainsi que chez les Scorpions, les Phénix et les Licornes)

Désavantages : Obnubilé (par son art)

Compétences : Calligraphie 4, Conn. Mythes & Légendes 2, Courtisan 3, Etiquette 5, Peinture 5, Poésie 5, Ikebana 2, Art Oratoire 1, Conn. de la Littérature 4, Cérémonie du Thé 4, Origami 2, Sincérité 3

Description

Mofuno est un homme assez âgé (44 ans) au port très digne. Il est toujours élégamment vêtu et se comporte en toutes choses avec une politesse exquise et impersonnelle, presque pédante. Lorsqu'on le contredit, il devient de plus en plus glacial et méprisant mais n'en perd pas pour autant le sens des convenances.

Personnalité

Mofuno avait des dons pour la peinture dans son enfance mais il n'avait pourtant rien d'exceptionnel et plusieurs enfants de son âge semblaient destinés à le surpasser. C'est à force de travail et de dévouement envers son art qu'il est arrivé à devenir un des peintres les plus réputés de l'Empire. Bien qu'il soit tout à fait capable d'exécuter des portraits ou des scènes véritablement sublimes, Mofuno est bien évidemment un artiste au style traditionnel et il excelle particulièrement dans les natures mortes aux évocations subtiles qui correspondent aux canons esthétiques classiques. Il a fourni tellement d'efforts pour devenir un maître de son art qu'il en est arrivé à ce point où l'effort et la concentration sont devenus une seconde nature qui l'imprègne tout entier dès qu'il touche à ses pinceaux. En résumé, Kakita Mofuno n'a peut-être pas été un véritable génie mais il est effectivement devenu un véritable maître. Sa dévotion à son art est totale et il ne cherche ni à la partager, ni à prendre d'élèves bien qu'il soit occasionnellement obligé d'en accepter de par son appartenance à une école de peintres prestigieuse. La poésie est un passe-temps agréable pour lui, une sorte de délassement lorsque l'inspiration lui manque et, bien qu'il ne veuille pas l'admettre, il semble en réalité qu'il possède davantage de prédispositions pour les vers que pour la toile. En fait, si son statut de maître peintre est reconnu, nul ne saura jamais ce qu'il aurait pu donner s'il avait préféré utiliser d'autres pinceaux pour écrire des vers.

Mofuno est un habitué des cours d'hiver de tout l'empire et on lui demande souvent de réaliser un tableau tandis que les autres invités viennent jour après jour le contempler silencieusement alors qu'il travaille. Sa concentration est si grande qu'on pourrait le toucher ou lui parler sans même qu'il s'en aperçoive. Homme expérimenté, il pourrait également rivaliser avec la plupart des courtisans sur le terrain de la politique ou des jeux d'influence mais il est rare qu'il daigne s'y intéresser.

Mofuno n'a jamais été proche de son fils, pas plus que de sa défunte épouse. Il s'est laissé persuader qu'un mariage entre Tetsuo et la jeune Asahina Shizuka serait une bonne chose mais dans le fond, il s'en moque totalement. Sa seule exigence envers son unique enfant est qu'il se montre digne de ses ancêtres et de son père, quelle que soit la voie qu'il a choisie. Et bien qu'il l'ignore encore, il n'est pas impossible qu'une forte déception l'attende à ce sujet.

Bien qu'il puisse sembler totalement indifférent au monde qui l'entoure, Mofuno est en effet un digne fils de la Grue qui tient à vivre et à agir aussi honorablement que possible. Et s'il est parfois d'une suffisance indéniable, il veille à demeurer courtois et ne se vante que de choses dont il est effectivement capable. Il sait aussi ne pas dénigrer les mérites des autres, à défaut de les encourager à s'épanouir. Seul son aveuglement l'a empêché jusqu'à présent de voir que son fils unique était bien loin de suivre son exemple et il risque de ne pas apprécier ce que les événements l'amèneront peut-être prochainement à découvrir.





Kakita Tetsuo

Air	2	Réflexes	3	Blessures	
Eau	2			0	4
Feu	2	Agilité	5	-1	8
Terre	2			-2	12
Vide	2			-3	16
Gloire	1.2	Honneur	3.0	-4	20
N.D	15			Épuisé	24
Ecole	Bushi Kakita	1		Coma	28
				Mort	32

Avantages : Calme, Cœur de Pierre

Désavantages : Indifférent, Obnubilé (égaler les plus grands sabreurs de l'histoire), Vaniteux

Compétences : Etiquette 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 2, Sincérité 2, Kyujutsu 1, Défense 2, Danse 3, Mizu-Do 2

Description

Un jeune homme à la fière allure qui porte les cheveux longs noués et teints en blanc à la manière des duellistes de l'école Kakita. Tetsuo se déplace de manière déterminée et semble très concentré sur chacun de ses gestes.

Personnalité

Ses sensei ont toujours considéré Tetsuo comme un jeune homme sérieux et concentré, intensément voué à l'art du sabre. Et ils avaient raison.

Le fait est qu'ils avaient bien plus raison qu'ils ne le pensaient : Tetsuo a vite éprouvé une véritable fascination pour le kenjutsu ainsi que pour les légendes de Kakita et des maîtres-duellistes qui suivirent sa voie. Dans ses rêves, il se voit comme la réincarnation de cet homme légendaire : noble, invincible, imperturbable et inégalable.

Tetsuo n'éprouve aucun intérêt pour la vie de son géniteur et les activités artistiques. Il est considéré comme un excellent danseur de cour mais pour lui, cela ne représente qu'un moyen d'affiner encore et encore sa maîtrise de l'espace et du mouvement. Quand personne ne le regarde, il aime à s'exercer de diverses manières jusqu'à l'épuisement et il a entièrement fait sien le vieil aphorisme de Shinsei "pendant que vous vous reposez, vos ennemis s'entraînent".

Tout entier voué à devenir un sabreur de légende, Tetsuo s'est en fait complètement détourné de la voie qu'il recherche sans même s'en apercevoir. Comme de nombreux hommes avant lui, il oublie que Kakita et la plupart des autres personnages de légende étaient de redoutables guerriers parce qu'ils étaient surtout des hommes accomplis dans tous les domaines. A force de privilégier l'art de l'épée et de négliger le reste, Tetsuo est devenu comme les armes qu'il affectionne tant : précis et froid. Il n'est pas grand chose d'autre et ne ressent rien pour les autres hommes. Il n'a que des duellistes comme "amis" et ne ressent rien de réel envers eux bien qu'il soit scrupuleusement fidèle à sa parole.



Son père lui a annoncé qu'il se marierait avec Asahina Shizuka au printemps prochain et Tetsuo lui obéira bien que cela l'indiffère au plus haut point. La jeune fille est jolie mais totalement dépourvue d'intérêt. En fils obéissant, il lui fait sa cour dans les règles mais si son père ne l'y avait pas incité, jamais il n'aurait ne serait-ce que posé les yeux sur elle. Une fois marié, il se dépêchera de lui faire autant d'enfants que nécessaire pour assurer la continuité de la lignée et il retournera s'occuper de ce qui l'intéresse vraiment. Le sabre. Pour l'instant, il n'a eu que quelques duels illégaux livrés dans des ruelles obscures ou des champs isolés pour satisfaire sa soif de glorieuses batailles.

Tetsuo ne veut pas passer le restant de ses jours à combattre des ronins ou des imbéciles. Il veut devenir un sabreur de légende et il est déterminé à "arranger les choses" pour obtenir l'admiration des gens influents qui participent à ce palais d'hiver.

Et tant pis pour ceux qui se dresseront sur son chemin.





Kenji Mariko

Air	5			Blessures	
Eau	2	Perception	5	0	4
Feu	4	Intelligence	6	-1	8
Terre	2	Volonté	5	-2	12
Vide	5			-3	16
Gloire	7.0	Honneur	3.9	-4	20
N.D	(5)			Epuisé	24
Ecole		Artisan Kakita	5	Coma	28
(Origami 3, Conte 2)				Mort	32

Avantages : Bénédiction de Benten, Clairvoyante, Eloquente, Rang Social (Epouse de Daimyo)

Désavantages : Aveugle (sauf avec la Lanterne de Cristal), Amour Sincère (son époux et sa fille)

Compétences : Calligraphie 1, Cérémonie du Thé 4, Connaissance : Mythes et Légendes 4, Courtisan 3, Etiquette 5, Artisanat : Origami 5, Barde 5, Equitation 1, Histoire 3, Musique 4, Poésie 4, Shintao 3, Sincérité 5, Manipulation 3

Description

A l'aube de la trentaine, Kenji Mariko possède la beauté épanouie des filles de la famille Doji dont elle est originaire. Contrairement à de nombreuses femmes de personnages importants, elle aime porter ses longs cheveux dénoués et simplement peignés. Lorsqu'elle n'utilise pas la Lanterne de Cristal qui lui permet de voir, Mariko garde les yeux fermés et modestement baissés par politesse. Elle aime à porter un magnifique mais sobre kimono de cour noir parsemé de phalènes d'argent.

Personnalité

Frappée par la maladie à l'âge de seize ans, peu de temps avant son mariage, Mariko a passé les quatorze dernières années à surpasser ses limites et ses convictions. Il lui a fallu longtemps pour comprendre que son époux (à l'époque un simple samurai du Clan de la Grue) n'avait pas épousé une femme aveugle et stérile par simple respect pour les engagements de leurs parents mais parce qu'il éprouvait un réel amour pour elle. Il lui a fallu plus longtemps encore pour admettre qu'elle éprouvait les mêmes sentiments à son égard.

L'ascension fulgurante de Kenji a fait de sa femme une personne d'une importance qu'elle n'aurait jamais rêvé avoir un jour. Elle pensait se résigner à son rôle d'épouse effacée et avait intérieurement renoncé à son amour pour l'origami et l'art du conte mais lentement, l'insistance et le soutien de Kenji l'ont amené à reprendre goût à la vie. Elle voue un amour profond à son époux et à leur fille adoptive Imiko qui a subi son gempukku avec succès l'année dernière, faisant la fierté de ses parents.

Après des années passées à veiller sur ses intérêts, Mariko partage désormais les vues idéalistes de son mari bien qu'elle soit un peu plus pondérée que lui. Les deux époux se font une confiance totale et elle conseille fidèlement l'homme dont elle partage le destin. De bien

des manières, Mariko est une femme que de nombreux samurai souhaiteraient avoir pour épouse : discrète, attentionnée, subtile, douée, belle et fidèle. Elle suscite l'admiration (parfois jalouse) de bien des femmes de sa génération et plusieurs jeunes filles la considèrent comme un modèle. A leurs yeux, la cécité de Kenji Mariko ne fait que lui donner un "cachet romantique" supplémentaire.

Bien que le Clan de la Phalène soit des plus insignifiants car trop récent et trop petit pour attirer vraiment l'attention, Mariko veille avec beaucoup de soin à ce que son image soit aussi parfaite que possible.

Les valeurs de la Phalène sont simples à résumer : ne jamais être à l'initiative d'un conflit, rechercher une solution acceptable pour toutes les parties impliquées, soutenir ses amis même dans la difficulté, frapper vite et fort lorsqu'il n'y a plus d'autre option.

Que d'autres clans méprisent le sien indiffère Kenji Mariko. Le respect de leurs amis est bien plus important. La Phalène est encore jeune (une dizaine d'années) et n'a pas de rôle défini mais cela signifie aussi que tout est possible si l'on sait agir au bon moment et de la bonne manière. L'histoire est peut être écrite par les vainqueurs mais la légende, elle, l'est par les héros.

Et si l'époux de Mariko est parvenu aussi loin en si peu de temps, qui peut dire jusqu'où leur clan ira dans les années et les décennies à venir ?



La Lanterne de Cristal

Ce petit objet est un cadeau de la famille Isawa réalisé à la demande de l'Empereur pour marquer son appréciation personnelle à l'égard de Kenji. La petite flamme blanche de la lanterne permet à Mariko de voir normalement dans un rayon de deux mètres mais la lueur magique est inconfortable pour les autres qui voient cette zone comme à travers un mur de chaleur. Ceux qui sont à l'intérieur ont également les yeux rapidement irrités (le ND de tous les jets en Perception impliquant la vue augmente de 1 par minute d'exposition aux rayons de la Lanterne de Cristal). Par courtoisie envers les autres, Mariko veille à utiliser la lanterne le moins souvent possible.





Kitsu Reika

Air	2			Blessures
Eau	3			0 6
Feu	4	Intelligence	5	-1 12
Terre	2	Volonté	4	-2 18
Vide	4			-3 24
Gloire	4.0	Honneur	3.5	-4 30
N.D	10			Épuisé 36
Ecole	Sodan-Senzo	3		Coma 42
				Mort 48

Avantages : Lignée Kitsu : Sang Pur, Grande Lignée
 Désavantages : Douillette, Mauvaise Fortune (yeux vairons)

Compétences : Calligraphie 2, Etiquette 3, Héraldique 1, Histoire 4, Méditation 3, Conn. Des Ancêtres 5, Théologie 3, Shintao 3, Poésie 1, Conn. Littérature 2

Description

Si on fait exception de ses yeux vairons, Reika est une jeune femme au milieu de la vingtaine qui pourrait avoir une certaine beauté discrète si elle quittait son masque permanent de dignité distante et impersonnelle. Elle teint ses cheveux comme bon nombre de samurai du Clan du Lion et s'habille toujours très chaudement.

Personnalité

Reika a été nommée de manière abrupte à son poste de sodan-senzo principal de Kyuden Ikoma. Son maître qui a officié pendant des années est mort dans son sommeil le mois dernier et elle doit assurer l'intérim jusqu'à ce que la famille Kitsu puisse nommer un sodan-senzo à titre permanent à Kyuden Ikoma.

Evidemment, cela n'aurait pu tomber plus mal et si le vieux maître était proche d'Ikoma Ujiaki, son élève quant à elle n'a jamais été bien vue, surtout depuis qu'elle a refusé de s'unir à un neveu du puissant seigneur. Mais elle ne s'attendait pas à ce qu'Ujiaki comprenne alors, ni même qu'il comprenne quoi que ce soit en fait.

Ils ne comprennent pas. Et malheureusement, ils ne comprendront jamais.

Pour les non-initiés, les sodan-senzo sont des gens qui parlent aux esprits des ancêtres et transmettent leurs volontés afin de faire perdurer les valeurs essentielles. Voilà pourquoi ils sont parmi les shugenja les plus traditionalistes de l'Empire.

Les non-initiés ont raison. Mais ils ont également tort. S'il est souvent fascinant d'écouter les Ancêtres, de discuter avec eux, de comparer leurs expériences avec les chroniques officielles parlant de leur vie et de leur mort, ils sont également un véritable fardeau.

Les autres ne comprennent pas que c'est leur dévotion rigide à la tradition qui permet à nombre de sodan-senzo de trouver la force de vivre avec leur héritage millénaire. Ils ne comprennent pas que les Ancêtres *ne sont pas la vérité*. Il est nécessaire de les écouter, de les respecter, de les vénérer mais ils ne sont pas des absolus. Simplement

d'innombrables pièces d'un même ensemble, tout comme chaque rokugani fait partie d'un vaste empire qu'on ne peut comprendre vraiment si l'on n'écoute que sa seule voix.

Reika a juré de guider les âmes des morts mais aussi d'aider celles qui voulaient rester en arrière pour veiller sur leurs descendants. Les sodan-senzo vouent leur vie à aider des esprits qui ont préféré continuer à s'intéresser aux affaires des mortels plutôt que d'aller de l'avant, de se laisser guider jusqu'au pont des morts et à la nouvelle vie qui les attend au delà. Certains de ces esprits sont emplis d'amour, de loyauté, de courage et d'autres de jalousie ou de haine mais tous ont refusé d'aller là où ils devaient se rendre, pour un temps. Et pour cela, ils doivent être écoutés et compris.

Les sodan-senzo sont là pour que les vivants se souviennent des morts, puissent leur parler, les comprennent et n'oublient pas qu'un jour, d'autres vivants se souviendront d'eux. Il appartient à chacun de savoir comment. De savoir si l'héritage qu'il leur léguera pourra les aider dans leur propre quête ou les mènera à leur perte. De savoir s'il pourra partir en paix ou devra encore un moment rester près de ceux qui le suivront. A chaque âme de suivre sa voie.

Et voyez vous, personne n'a jamais dit que suivre sa voie serait chose facile.

Prenons Ikoma Tobei par exemple, qui fait tout son possible pour éviter Reika. Il est évident qu'un de ses ancêtres le tourmente mais tant qu'il ne cherchera pas de l'aide, Reika ne pourra pas l'aider. Elle ne peut l'inciter à obéir à son ancêtre. Elle n'en a pas le droit. Elle ne peut que lui donner les moyens de faire face à son héritage. D'écouter et de comprendre pour pouvoir enfin choisir. Mais c'est à lui de faire le premier pas.

Et cela, les autres ne le comprennent pas, ne peuvent pas le comprendre. A une exception près.

Akodo Goemon, le magistrat du palais, fascine la jeune femme depuis qu'elle le connaît. Il cherche à aller au cœur des choses, à comprendre les pourquoi et pas uniquement les comment. Pas forcément pour porter ensuite un jugement, contrairement à ce que l'on pourrait croire, mais aussi et surtout pour simplement découvrir les raisons et les motivations. Elle s'intéresse aux désirs des morts et lui a ceux des vivants. Tous deux vivent dans un monde où l'on attend des choses bien précises de leur part alors que la vérité est souvent très éloignée de ces attentes.

Le respect, la confiance et finalement l'affection se sont installés entre le magistrat et la sodan-senzo. Goemon ne semble pas avoir d'ancêtre qui veille personnellement sur lui mais cela ne veut pas dire qu'il soit un homme indigne ou médiocre. Du point de vue de la jeune femme qui connaît bien certains ancêtres, il semblerait même qu'il soit plutôt le contraire.

Il ne devrait pas tarder à se déclarer et elle compte lui répondre favorablement. Elle sait déjà que ni sa famille, ni ses propres ancêtres ne désapprouveront sa décision. Les autres n'ont pas besoin de comprendre.





Kitsune Daisuke

Air	3			Blessures
Eau	3	Perception	4	0
Feu	3	Intelligence	4	-1
Terre	4			-2
Vide	2			-3
Gloire	4.7	Honneur	1.3	-4
N.D	15			Epuisé
Ecole	Shugenja Kitsune	3		Coma
				Mort

Avantages : Eloquent

Désavantages : Joli Cœur

Compétences : Calligraphie 3, Chasse 2, Défense 2, Herboristerie 3, Kenjutsu 2, Méditation 3, Kyujutsu 2, Séduction 4, Conn. Shugenja 3, Courtisan 3, Etiquette 4, Sincérité 3, Conn. De la Littérature 1, Poésie 2

Sorts : (les sorts Maîtrisés sont indiqués en italiques)

- Air : *Œil Du Corbeau*, Secrets du Vent

- Eau : Voie vers la Paix Intérieure

- Feu : Katana de Feu

- Terre : Paralyse de la Terre, *Protection Bienveillante de Shinsei*, Toucher de Jurojin

Description :

Daisuke est un homme d'âge moyen aux traits anguleux. Il a tendance à faire de petits gestes saccadés avec ses mains pour ponctuer ses déclarations les plus emphatiques mais prend bien garde à ne pas outrepasser les règles de la bienséance. Il se sert de ses mains avec finesse et subtilité, pour suggérer, évoquer, mais rarement pour ponctuer ou souligner vigoureusement.

Personnalité :

Quand il est en mission diplomatique pour son clan, Daisuke ne peut s'empêcher de se sentir un peu dans le rôle du renard poursuivi par les chasseurs. Il préférerait mille fois rester près de Kyuden Kitsune et arpenter ses forêts ancestrales mais il est samurai et les samurai vont là où leur devoir le commande.

Daisuke aimerait profiter davantage de ces moments de beauté si poignante que l'on ne peut voir qu'aux palais d'hiver des cours de l'Empire. Il demeure méfiant car les concours de poésie et les banquets sont autant d'occasions de prendre l'homme négligent en défaut en trompant sa vigilance et en l'amenant à se ridiculiser.

A l'opposé, il savoure sans retenue les représentations théâtrales, les feux d'artifice, les décorations, les concerts et surtout la compagnie des belles dames.

Kitsune Daisuke est un grand séducteur car il sait jouer à merveille de ses propres tics et travers pour se rendre attendrissant et susciter ainsi l'indulgence des dames. Il n'en est pas pour autant un homme imprudent. Daisuke est tout sauf imprudent.

Il prend donc grand soin d'éviter les femmes mariées ou les séductrices à la réputation établie car il sait qu'elles sont sources de problèmes. Les courtisanes samurai sont

également à fuir car dans le fond elles ne sont rien d'autre que les gardiennes des intérêts de leurs clans et de leurs familles.

Par contre, les samurai-ko qui se vouent aux arts de la prêtrise ou du combat sont souvent plus intéressantes, moins ternes et surtout moins au fait de certains enjeux. En résumé, plus attirantes et moins dangereuses.

C'est la quatrième fois que Daisuke se rend au palais d'hiver des Ikoma. Cette année s'annonce particulièrement intéressante car le "parterre" de jeunes filles célibataires et attirantes est particulièrement bien fourni. Et fort heureusement, aucune de ses anciennes conquêtes n'est dans les environs.

Mais il faut se montrer vigilant. Des ennemis se cachent toujours derrière les sourires et cette année plus que toute autre. L'inimitié qui oppose le Renard et le Lièvre depuis des générations est ancienne et toujours vivace. Daisuke ne complot rien contre Usagi Ozaki ou sa sœur et il a reçu des ordres explicites de son daimyo : ne pas faire de vagues et laisser l'alliance entre les Ikoma et les Usagi aboutir malgré l'atout qu'elle confère à leurs ennemis.

Cependant, il est évident qu'on s'attend à ce qu'il fasse *quelque chose*. Et Daisuke est assez au fait des mœurs de cour pour savoir que s'il ne prend pas les précautions adéquates, quelqu'un quelque part pourrait bien trouver judicieux d'agir à sa place et de faire en sorte que la responsabilité en retombe sur le Clan du Renard.

Cela ne doit pas arriver.





Matsu Itani

Air	4	Intuition	5	Blessures	
Eau	3			0	6
Feu	4	Agilité	5	-1	12
Terre	3			-2	18
Vide	3			-3	24
Gloire	5.4	Honneur	3.1	-4	30
N.D	20			Épuisé	36
Ecole	Matsu Bushi	4		Coma	42
				Mort	48

Avantages : Cœur de Pierre, Force de la Terre 2

Désavantages : Mauvaise Réputation (tyrannique, trop intéressé par les geisha), Cicatrice, Cruel

Compétences : Art de la guerre 2, Jiu-jitsu 4, Histoire 2, Kenjutsu 5, Kyujutsu 5, Equitation 4, Défense 2, Iaijutsu 3, Athlétisme 5, Enquête 1, Chasse 1, Forge 1, Conn. Bushido 4, Conn des Ancêtres 2

Description

Matsu Itani est un homme trapu au corps puissant et une mince balafre orne son front. Il se déplace comme s'il retenait une énergie immense sur le point de se déchaîner et son regard est le plus souvent d'une fixité inquiétante.

Personnalité

Itani est un homme totalement dévoué à sa mission qui est de veiller sur la sécurité de Kyuden Ikoma. Les habitants du château ont vite compris que le commandant de la garnison n'a aucun centre d'intérêt, aucune passion, aucune curiosité en dehors de son devoir. Bien sûr, on ne saurait en attendre moins d'un samurai et en particulier d'un samurai Matsu avec d'aussi importantes responsabilités mais Itani n'éprouve pas non plus le moindre intérêt pour les histoires de bataille ou les exploits des autres samurai. Les discussions sur les techniques de forge ou la stratégie le laissent totalement indifférent. Pour bien des gens, il n'est ni plus ni moins que le capitaine de la garde et rien ne semble exister en dehors de cette fonction.

Ceux qui ont accès à des informations moins publiques savent pourtant que Matsu Itani n'est pas un homme aussi entier qu'il n'y paraît. Il lui arrive fréquemment de faire entrer discrètement des geishas du village proche durant la nuit et il semble en faire une régulière "consommation". Evidemment, ce genre d'information n'a filtré qu'à la suite d'observations "fortuites" puisque les subordonnés de Matsu Itani sont pour la plupart terrorisés par leur chef. En dehors de ce "vice" au demeurant légal, le capitaine de la garde semble en effet d'une vigilance si efficace qu'on lui attribue souvent une capacité surnaturelle à tomber au pire moment lorsqu'un garde s'endort à son poste ou se montre laxiste dans sa mission. Il est parfois d'un zèle si extrême que si l'on se donnait la peine de faire le compte on découvrirait rapidement qu'il a fait exécuter plus d'hommes durant ses dix années à Kyuden Ikoma que tous ses prédécesseurs

durant le siècle écoulé.

Le résultat s'est avéré plus ambigu qu'on pourrait le penser : si en apparence les samurai de Kyuden Ikoma forment une unité extrêmement disciplinée et motivée, bon nombre d'entre eux sont en fait emplis de haine à l'égard de leur supérieur et plusieurs n'ont pas oublié que certains de leurs amis sont morts de manière ignominieuse pour des prétextes parfois bien futiles.

Itani lui-même est parfaitement au courant des sentiments de ses subordonnés à son égard et n'en prend que plus de plaisir à les briser et à les persécuter.

De même, il se fiche totalement des rumeurs qui le lient aux geishas du village car en réalité, il fait pénétrer les femmes dans le château pour son seigneur, Ikoma Ujiaki. De cette manière, le hatamoto d'Ikoma Tsanuri peut se détendre en toute tranquillité car tout le monde pense que c'est son capitaine de la garde qui se livre à la débauche. Seuls les gardes personnels des deux hommes connaissent la vérité et le samurai Matsu est prêt à tuer pour que cela continue.

Mais même son seigneur ignore les motivations réelles de Matsu Itani qui se complait à le voir agir en dissimulant ses vices.

Matsu Itani éprouve en fait un profond mépris pour ceux qui l'ont placé là où il se trouve. Durant les années de la Guerre des Clans, il demanda à plusieurs reprises en vain qu'on lui permette d'aller en première ligne contre les armées de la Grue puis celles du Crabe et de l'Outremonde.

Mais au lieu de reconnaître ses qualités de guerrier, on le nomma à la tête de la garnison de Kyuden Ikoma, une des rares forteresses de l'Empire qui demeura à l'écart des conflits. Le château des Ikoma ne subit aucun siège, ne fut jamais attaqué par personne. Et Matsu Itani n'eut jamais l'occasion de montrer sa valeur, de leur prouver à tous qu'ils avaient eu tort d'écarter un guerrier comme lui. Les années ont passé et Itani sait que les jeux sont faits désormais. Une telle occasion de trouver la gloire ne se représentera jamais et il devra passer le reste de ses années de service en tant que protecteur de Kyuden Ikoma, en attendant l'âge de la retraite et l'oubli.

Mais il lui reste le plaisir de la vengeance. D'aider le "noble et puissant" Ujiaki à s'enfoncer dans le vice. De terroriser les samurai sous ses ordres. De ramener tous ces imbéciles plus bas que terre. Même s'il est le seul à savoir la vérité, même s'il est le seul à sourire en les voyant, quel plaisir de les faire trembler de peur. Quel plaisir de voir le bras droit du champion du Lion se cacher derrière lui pour commettre ses escapades aussi affligeantes que pitoyables.

A défaut de la gloire, la vie recèle peut-être encore certaines satisfactions après tout...

Si seulement ces imbéciles avaient bien voulu reconnaître ses mérites.





Matsu Katsu

Air	2	Réflexes	4	Blessures	
Eau	3			0	7
Feu	3			-1	14
Terre	3	Volonté	4	-2	21
Vide	2			-3	28
Gloire	2.6	Honneur	3.7	-4	35
N.D	20			Epuisé	42
Ecole	Bushi Matsu	2		Coma	49
				Mort	56

Avantages : Eloquent, Risque-tout, Trompe la Mort

Désavantages : Compulsif (plaire aux femmes), Idéaliste, Mauvaise Réputation (marginal)

Compétences : Art de la guerre 2, Jiu-jutsu 1, Histoire 1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 3, Yarijutsu 1, Armurier 1, Etiquette 2, Séduction 2, Courtisan 1, Héraldique 2, Iaijutsu 2, Sincérité 2, Equitation 1

Apparence :

Matsu Katsu est un bel homme d'une vingtaine d'années qui prend grand soin de sa courte barbe noire. Son sourire franc aux dents blanches exerce une fascination certaine sur de nombreuses jeunes femmes et de bien des manières, il semble être un individu exubérant et joyeux assez atypique pour un samurai Matsu.

Personnalité :

Fondamentalement, Matsu Katsu n'a jamais pu s'imprégner totalement de l'austérité fanatique que lui ont inculqué les sensei Matsu. Sur un plan spirituel, Katsu serait en fait bien plus proche de Kakita que de sa glorieuse ancêtre. Il estime qu'un samurai doit être préparé à mourir à chaque instant de sa vie sans le moindre regret mais qu'il doit également goûter chacun de ces instants fugaces car en dehors de son devoir, ils sont la seule chose qui lui appartienne jamais.

Matsu Katsu est un homme intense dans tous les sens du terme. Il est prêt à tuer et à mourir à tout moment mais il est également prêt à vivre. Il peut comme ses frères et sœurs Matsu subir les épreuves et les privations les plus dures sans frémir mais il n'a jamais dissimulé l'intérêt qu'il portait à la bonne chère, au théâtre kabuki et aux jolies femmes.

De fait, alors qu'il a eu son content de combats glorieux, Matsu Katsu est encore à son rang de Gloire actuel à un âge relativement avancé (23 ans) alors que la plupart des autres élèves de sa promotion sont lieutenants ou même capitaines pour certains. Il est considéré comme un esprit rebelle, insouciant et manquant de sérieux mais sa volonté de fer lui a toujours permis jusqu'à présent d'endurer privations disciplinaires et châtiments corporels. Ses aptitudes martiales ne sont plus à prouver et son avantage Risque-tout lui a permis plus d'une fois d'accomplir des prouesses que les autres jugeaient impossibles.

Katsu est foncièrement convaincu qu'on peut être un véritable samurai, dévoué jusqu'à la mort, sans pour autant avoir à se mortifier le corps et l'esprit lorsque cela n'est pas nécessaire. D'ailleurs, si ces mortifications incessantes étaient vraiment utiles, pourquoi les Matsu après des siècles de lutte et d'efforts ne sont-ils toujours pas parvenus à écraser les bushi des clans ennemis qui sont à la fois inférieurs en nombre et dépourvus d'un tel entraînement ?

Katsu aime beaucoup la compagnie des femmes. Il ne recherche pas forcément le sexe mais l'admiration féminine (qui lui manque parfois cruellement dans sa propre famille) est extrêmement importante pour lui. Malgré cet intérêt prononcé qui lui a déjà attiré quelques ennuis, il est également digne de confiance et d'une noblesse d'âme certaine.

Cependant, cet homme honorable ne "convient pas" aux Matsu et il est donc souvent envoyé à droite ou à gauche sous des prétextes futiles afin d'accomplir des missions sans importance que les autres samurai de sa famille jugent indignes. Il était donc un choix tout trouvé pour ce palais d'hiver et l'envoyer permettra au moins à un "véritable" Matsu de passer l'hiver à s'occuper de choses "plus importantes". Comme il n'est pas un diplomate officiel on considère que de toute manière, il ne pourra normalement ridiculiser personne d'autre que lui.





Mirumoto Ryoko

				Blessures	
Air	2			0	4
Eau	2			-1	8
Feu	2	Agilité	4	-2	12
Terre	2			-3	16
Vide	3			-4	20
Gloire	1.2	Honneur	2.2	Epuisé	24
N.D	(15)			Coma	28
Ecole	Mirumoto Bushi		1	Mort	32

Avantages : Bénédiction de Benten, Calme

Désavantages : Aucun

Compétences : Connaissance Shugenja 3, Défense 1, Kenjutsu 3, Méditation 2, Kyujutsu 1, Poésie 4, Equitation 1, Iaijutsu 3, Sincérité 1, Shintao 1

Description

A l'image de la très respectée Hitomi, Tonnerre Du Dragon, de nombreuses jeunes guerrières de son clan se rasent complètement le crâne et c'est le choix de Ryoko. Bien que d'apparence sensiblement plus frêle que la moyenne (d'aucuns diraient "mal nourrie"), elle est en fait aussi robuste et rapide que pourraient le souhaiter ses maîtres et paradoxalement, son crâne nu ne fait que rehausser sa beauté discrète.

Personnalité

Comme bien des membres de son clan, Ryoko affectionne un comportement distant et apparemment imperturbable qui peut sembler mystérieux à l'observateur profane. En réalité, la jeune femme est une personne sensible qui contrairement à de nombreux samurai du Dragon ne se retire pas à l'écart pour méditer avec austérité et sérieux mais surtout pour goûter aux joies simples de la nature qui l'entoure.

Ryoko est à l'affût de tous ces petits détails qui font que l'hiver sur ses montagnes lointaines et l'hiver dans les plaines de la famille Ikoma sont deux choses très différentes. Bien que personne n'en sache rien, elle aime à composer de courts poèmes parlant de toutes ces petites choses insignifiantes qu'elle voit, sent et entend chaque jour.

Mirumoto Ryoko est profondément attachée à l'animisme empirique sur lequel repose la religion rokugani et les rapports entre mortels et kami. Elle respecte bien évidemment les Fortunes et vénère les enseignements du Petit Maître mais elle prend surtout plaisir à murmurer doucement ses poèmes aux feuilles mortes, aux ruisseaux qui chantonnent sous la glace et à la brise froide venue des hautes montagnes où elle est née

Ryoko n'a aucun effort à faire pour se convaincre qu'elle vit au milieu des kami, dans un monde magique. Elle l'a toujours su avant même de savoir parler. Si quelqu'un lui disait qu'elle est très douée pour composer ses petits poèmes, elle rougirait certainement avec modestie car en vérité, elle est convaincue que se sont tous ces petits

kami anonymes autour d'elle qui lui soufflent les mots et lui donnent l'inspiration.

Elle a toujours accepté avec plaisir d'escorter des shugenja ou des moines et écoute avec avidité leurs paroles. Elle a d'ailleurs sauvé la vie d'un jeune shugenja du Clan du Phénix lors de sa première mission à l'issue de son gempukku il y a un an. En dépit de son profond respect envers les questions religieuses, Ryoko n'éprouve par contre pas d'attachement réel envers la prêtrise hiérarchisée, les temples et les cérémonials élaborés. Elle se plie à ses devoirs religieux comme tout vrai samurai mais c'est devant l'autel de ses ancêtres ou en pleine nature qu'elle se sent le plus à l'aise. Quand elle peut communier en paix et goûter à la saveur de l'instant au sein de l'éternité.



Elle accompagne l'ambassadeur de son clan car celui-ci a été fortement impressionnée par la conviction pure de la jeune femme lorsqu'il l'a aperçue en discussion avec un groupe de moines sur la route. Un autre samurai aurait considéré la situation avec amusement ou indifférence avant de poursuivre son chemin mais Agasha Tomaru n'est pas n'importe quel homme. Il est lui aussi un samurai du Clan du Dragon.

Mirumoto Ryoko qui devait monter la garde au pied d'une forteresse de peu d'importance a donc été réquisitionnée et fait désormais partie de l'escorte d'un personnage important en mission officielle. Ses supérieurs ne regrettent pas la jeune femme rêveuse car ils la jugent (à tort) trop négligente et indisciplinée. Fort heureusement, Ryoko ne regrette pas davantage ses supérieurs et son ancienne affectation. Après tout, il y a certainement une foule de choses fascinantes qui l'attendent sur la route et dans les couloirs de Kyuden Ikoma.





Otaku Tsai

Air	4	Réflexes	5	Blessures	
Eau	3	Perception	4		0 6
Feu	3				-1 12
Terre	3				-2 18
Vide	2				-3 24
Gloire	3.0	Honneur	3.0		-4 30
N.D	25			Epuisé	36
Ecole	Vierge de Bat.	2		Coma	42
				Mort	48

Avantages : Beauté du Diable, Rapide

Désavantages : Grande, Nom Gaijin

Compétences : Art de la Guerre 1, Défense 2, Equitation 4, Kenjutsu 4, Tir à l'arc monté 3, Yarijutsu 3, Armurier 2, Fauconnerie 2, Conn du Bushido 2, Iaijutsu 1, Etiquette 1

Description

Nettement plus grande que la moyenne (1,71 m), Tsai a la peau halée des femmes qui vivent surtout à l'extérieur, un des signes distinctifs de la famille Otaku. Evidemment, ni son apparence, ni son nom exotique ne sont des atouts en société mais la jeune femme possède également une beauté magnétique et légèrement exotique qui lui attire bien des regards concupiscents. Sur les terres de sa famille, son regard farouche, sa fierté manifeste et ses longs cheveux noirs lui valent une profusion de poèmes anonymes et de cadeaux déposés devant sa porte.

Personnalité

Tsai est la cadette de trois sœurs et comme ses aînées, elle est Vierge de Bataille. La plus âgée des trois sœurs, Shiko, fut tuée en duel au cours du Tournoi de Topaze il y a des années par Bayushi Sugai, un neveu de la redoutée Kachiko. Shiko avait imprudemment accusé le jeune homme d'avoir assassiné le daimyo du Clan du Blaireau durant le tournoi. Depuis, la famille de Tsai voue une haine féroce au Clan du Scorpion et ses membres pourchassèrent activement les samurai déchus durant leurs années d'exil. Tsai n'était qu'une enfant à l'époque mais elle a été élevée dans cette haine et bien que Sugai ait été tué par des légionnaires impériaux, elle surveille attentivement tous ceux qui appartiennent à son clan. (La mort d'Otaku Shiko et l'implication de Bayushi Sugai sont abordés dans l'aventure d'introduction de L5A 1^{ère} édition).

L'autre sœur de Tsai, Taehime, fait partie des héroïnes du clan de la Licorne et s'est illustrée contre les suivants maudits de Moto Tsume ainsi qu'à la bataille d'Otosan Uchi. Elle est un véritable modèle pour Tsai.

En fait, la jeune femme n'avait à l'origine aucune intention de venir à Kyuden Ikoma et elle ne s'y est rendue que pour assumer sa disgrâce. Il y a quelques mois, elle a en effet perdu son destrier en combattant contre un groupe de maraudeurs ogres près des frontières

du Clan du Dragon. Comme le veut la coutume, elle doit attendre deux années que sa nouvelle monture soit convenablement dressée et préparée à l'accompagner. Bien que la mort de son fidèle étalon soit honorable, les Shiotome vouent un tel respect à leurs montures qu'il serait impensable pour Tsai de ne pas racheter sa faute d'une manière ou d'une autre. En plus des nombreuses cérémonies d'accompagnement auxquelles elle a procédé et des rites quotidiens qu'elle continue à suivre, Tsai a donc accepté avec empressement d'escorter Ide Ietsuna, l'ambassadeur de son clan au Palais d'Hiver de Kyuden Ikoma. Le fait de devoir chevaucher un "simple" étalon de guerre au lieu de sa monture Otaku est pour elle comme une plaie à vif saupoudrée de sel mais elle est déterminée à faire pénitence jusqu'à ce que sa nouvelle monture soit prête.

Otaku Tsai est donc une jeune femme assez préoccupée mais sa fierté est demeurée intacte. Elle ne cherche pas une épaule pour pleurer, ni à impressionner des courtisans ou à se trouver un époux convenable et elle sait très bien que les subtilités des intrigues de cour lui sont totalement étrangères. Elle a accompli sa mission d'escorte avec diligence et compétence et compte bien faire de même pour le voyage du retour.

Elle préfère garder la bouche close pour éviter de commettre un impair et elle a rapidement découvert que la plupart des gens qui voulaient "l'aider à se familiariser avec les mœurs de la cour" pouvaient se classer en deux catégories tout aussi méprisables : les femmes jalouses de sa beauté et les hommes désireux de partager son lit.

Cependant, les charmes des cours d'hiver sont aussi nouveaux qu'attrayants pour la jeune femme qui doute de pouvoir échapper à tous les pièges qui l'attendent. Elle espère simplement que dans le pire des cas, son déshonneur ne rejaillira pas sur le clan de la Licorne.





Seppun Okama

Air	5			Blessures	
Eau	4	Perception	5	0	9
Feu	4	Intelligence	5	-1	18
Terre	3	Volonté	6	-2	27
Vide	4			-3	36
Gloire	6.1	Honneur	4.7	-4	45
N.D	25			Épuisé	54
Ecole		Miharu Seppun	2	Coma	63
		Seiyaku Otomo	3	Mort	72

Avantages : Calme, Clairvoyant, Grande Destinée (à déterminer), Ecoles Multiples, Contact à la Cour

Désavantages : Asocial (Intimidant), Sombre Secret (à vous de décider ce que Togashi lui a appris)

Compétences : Art de la Guerre 3, Défense 3, Etiquette 4, Iaijutsu 4, Kenjutsu 5, Obiesaseru 5, Kyujutsu 3, Calligraphie 2, Courtisan 5, Droit 4, Manipulation 5, Equitation 3, Conn. Clan du Dragon 3, Enquête 4, Méditation 4

Description

Okama est un homme au maintien digne dont le regard perçant dérange souvent ses interlocuteurs, de même que sa capacité à demeurer parfois des heures totalement silencieux sans laisser voir ses émotions.

Personnalité

Okama n'était qu'un jeune miharu lorsqu'il fut chargé par le Fils du Ciel d'accompagner une délégation impériale à Kyuden Togashi. L'Empereur venait d'apprendre que Togashi Yokuni avait décidé de confier quarante mille de ses samurai au ronin Toturi et il exigeait des explications immédiates. Au début, on inventa divers prétextes pour éviter de les recevoir et pour repousser leurs demandes d'audience auprès du champion du Dragon. Puis, on prétendit que Togashi Yokuni n'était pas présent au château. Enfin, même les chanceliers du Dragon refusèrent purement et simplement de leur parler.

Le seigneur Otomo Kaneda et la dame Miya Sakura qui dirigeaient la délégation avaient bien évidemment tout essayé pour faire pression sur le clan du Dragon mais lorsque le Fils du Ciel gravement malade les somma d'obtenir des résultats rapidement ou de mourir dans le déshonneur, ils se retrouvèrent dans l'impasse.

Miya Sakura partit avec la plupart de leur entourage pour rejoindre la capitale et tenter d'expliquer leur échec à l'empereur de fort mauvaise humeur. Seppun Okama demeura auprès de Kaneda et alors que son âme était accablée par le poids de l'échec, il trouva dans le courage et la persévérance du vieux seigneur la volonté de ne pas succomber à la honte.

Il vit Otomo Kaneda redoubler d'efforts et utiliser tous les stratagèmes de son répertoire pour tenter à nouveau d'arracher des explications, voire un semblant d'excuse, au clan du Dragon. Pour sauver l'honneur de la délégation à défaut de réussir sa mission.

En vain.

Le printemps leur apporta la nouvelle de l'exécution humiliante de Miya Sakura et de tous ceux qui l'avaient accompagné. Le Fils du Ciel avait ordonné que leurs noms soient rayés des registres impériaux ainsi que ceux des survivants demeurés sur les terres du Dragon.

Quelques jours plus tard, il ne restait plus qu'Okama et Kaneda. Les autres s'étaient donné la mort ou avaient pris la route de l'errance, les abandonnant derrière eux.

Le désespoir et l'âge finirent par avoir raison de Kaneda qui tomba malade et succomba dans l'indifférence quasi-générale. Avant de mourir, il pria Okama de continuer à sa place, de ne pas renoncer.

Douze jours plus tard, Togashi Yokuni vint voir Seppun Okama, le seul membre de la délégation impériale encore dans son château. Le champion du Dragon expliqua un certain nombre de choses au jeune homme et celui-ci apprit ainsi avant la plupart des rokugani que le Second Jour des Tonnerres approchait à grands pas. Puis, Yokuni déclara à Okama qu'il avait réussi sa "véritable mission" et lui confia plusieurs centaines de samurai. Pour sauver l'Empire. Après quatre années d'attente.

Par la suite, on vit le jeune miharu à la tête des samurai du Dragon lorsqu'ils combattirent contre les serviteurs du Sombre Seigneur. Il sauva de nombreuses vies et tua de nombreux serviteurs du mal. Il rassembla des ronins et des paysans, encouragea des fuyards à s'arrêter pour combattre et se montra en tout point héroïque.

Une fois sur le trône, Toturi fut impressionné par le dévouement du jeune homme ainsi que par son histoire. Il estima nécessaire de réhabiliter la délégation oubliée et de placer Okama auprès des Otomo afin qu'ils lui enseignent leurs techniques.

Désormais, Seppun Okama est un agent de l'empereur respecté. Un guerrier aux exploits bien connus et un diplomate aussi perceptif qu'insondable. Les années sur les terres du Dragon ont fait de lui un homme plus sage, plus résolu et plus dangereux qu'il n'aurait pu espérer l'être. Comme si le kami Togashi avait utilisé l'attente, le désespoir et le doute pour forger un homme nouveau.

Okama n'a jamais révélé certaines choses abordées par le kami durant leur discussion mais il sait très bien où va son devoir. Et son devoir lui commande de se rendre auprès des Ikoma afin de regarder et d'écouter. L'Empereur attache une grande importance à son ancienne protégée Tsanuri mais il n'est pas pour autant stupide et il connaît bien certains personnages.

Seppun Okama est donc là pour observer. Autant que possible, il ne doit pas intervenir ni provoquer quoi que ce soit mais apprendre le plus de choses possibles sur les intentions du Clan du Lion, en partant du principe que le champion du clan elle-même n'est pas forcément au courant de tout. Quels que soient les manœuvres de ses hôtes, Okama sait qu'il finira par aboutir. Dans le fond, tout n'est qu'une question de vigilance et de patience et dans ces domaines, il n'a plus aucune leçon à recevoir depuis longtemps.





Shiba Kojiro

Air	3			Blessures	
Eau	2	Perception	3	0	8
Feu	2	Agilité	3	-1	16
Terre	4			-2	24
Vide	2			-3	32
Gloire	2.2	Honneur	3.0	-4	40
N.D	15			Epuisé	48
Ecole		Shiba Yojimbo	2	Coma	56
				Mort	64

Avantages : Résistance Magique (1), Rétablissement Rapide

Désavantages : Sombre Secret (méprise celle qu'il doit protéger)

Compétences : Défense 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Méditation 4, Shintao 2, Jujutsu 4, Tantojutsu 3, Equitation 3, Kyujutsu 2, Conn. Du Bushido 3, Enquête 3

Description

Kojiro est tellement investi dans son rôle de yojimbo qu'il semble dépourvu de réelle personnalité. Ses traits pourraient être agréables à regarder s'il n'était pas aussi sérieux la plupart du temps et il faut reconnaître qu'en dehors de ce que l'on attend de lui dans le cadre de ses fonctions officielles, il ne semble guère versé dans quoi que ce soit.

Personnalité

La mission actuelle de Kojiro est délicate mais source d'honneur. Il doit en effet veiller sur la vie d'Asako Suana, un des plus grands génies de son époque s'il faut en croire tous les éloges que l'on fait sur la jeune femme.

Cela fait déjà quelques mois que le jeune samurai suit sa protégée pas à pas et alors qu'ils font route vers le palais de la famille Ikoma, il ne peut manquer de sentir l'inquiétude étreindre son cœur. L'inquiétude et également, mais il ne le reconnaîtra pour rien au monde, une certaine dose d'amertume.

Voyez vous, on prends rarement en compte le fait qu'un yojimbo n'est pas un simple meuble mais bel et bien une personne. Une personne qui accompagne celui qu'elle doit protéger durant tous ses déplacements, en présence de sa famille, de ses amis, en public, en privé, à la maison et dans la rue.

Avec le temps, on finit rapidement par connaître celui que l'on doit protéger bien mieux que le reste de son entourage.

Et jusqu'à présent, Kojiro a été plutôt déçu, c'est le moins que l'on puisse dire, par ce qu'il a vu. Ses maîtres ont fait tout leur possible pour le préparer à certaines choses mais parfois, cela ne suffit pas.

Le fait que Suana-sama ne daigne même pas lui jeter un regard la plupart du temps ne lui pose aucun problème. Après tout, n'en déplaise à certains romanciers au style douteux, il n'est pas censé devenir une sorte de "grand-

frère", ou de confident, pour la jeune femme. Et encore moins un ami ou un amant.

Mais il sait à qui il a affaire et pour tout dire, Asako Suana semble être bien des choses mais certainement pas une chercheuse de vérité, comme on pourrait l'attendre d'une historienne aussi réputée. Elle n'avance pas sur le chemin de la connaissance avec humilité, comme on avancerait sur le chemin de l'illumination. Non, elle préfère se complaire dans son égocentrisme et dans sa vanité. Kojiro ne prétend pas connaître l'histoire aussi bien que la jeune femme mais il sait qu'il connaît certainement Suana mieux que l'intéressée elle-même. Si seulement les gens ne devenaient pas aussi fanfarons et orgueilleux lorsqu'ils obtiennent un peu de notoriété, ils se feraient beaucoup moins d'ennemis. Suana jubile à la perspective des affrontements verbaux à venir. Kojiro, lui, redoute que certaines personnes finissent par se sentir offensées par le ton hautain à peine voilé de celle qu'il doit protéger.

Evidemment, en tant que yojimbo il doit non seulement veiller sur elle mais aussi sur son honneur et si par malheur les choses dégénèrent au point que la colère pousse quelqu'un à dire ou faire quelque chose de regrettable, le jeune samurai se tient prêt à en assumer les conséquences.

Mais quelle déception ! Parce que dans le fond, ça n'est pas la jalousie des autres, leur cruauté ou leur ambition qu'il faut le plus craindre. Non, Kojiro sait que s'il doit combattre, s'il doit mourir, il est fort probable que ce soit pour protéger Suana-sama des conséquences de sa propre bêtise, de son propre orgueil.

Shiba Kojiro a juré de protéger quelqu'un qu'il ne peut estimer. Quelqu'un qui pourrait déjà s'attirer bien des inimitiés par son talent et qui par son orgueil va certainement en susciter bien davantage.

Il espère simplement que lorsque le moment sera venu, parce qu'il est persuadé que le moment viendra, il ne faillira pas.

Heureusement, il ne doit pas suivre en permanence la jeune femme. Deux yojimbo subalternes partagent cet honneur et lui laissent un peu de temps libre.

Kojiro participe pour la première fois à un Palais d'Hiver. Il sait que les dangers sont multiples dans ce type d'endroit. Il doit se montrer vigilant pour lui-même et pour Asako Suana puisqu'elle semble incapable de veiller sur elle-même.

La seconde bonne nouvelle, c'est qu'il n'aura à supporter la jeune femme que jusqu'au printemps. Kojiro fait partie de la garde du seigneur de la jeune historienne et s'il a été détaché auprès d'elle le temps de son séjour chez les Ikoma, il est prévu qu'il réintègre ses fonctions une fois revenu chez lui.

Il faut donc faire au mieux pour qu'il n'arrive rien de fâcheux à l'autre... à l'autre idiot.





Usagi Ozaki

Air	5			Blessures
Eau	2	Perception	3	0
Feu	3	Agilité	4	-1
Terre	3			-2
Vide	2			-3
Gloire	8.0	Honneur	2.1	-4
N.D	25			Épuisé
École	Usagi Bushi	3		Coma
				Mort

Avantages : Ancêtre (Usagi), Épée Ancestrale du Clan du Lièvre, Rapide, Risque-tout, Sens de l'Équilibre

Désavantages : Borgne, Obnubilé (se venger des Kolats)

Compétences : Art de la Guerre 2, Athlétisme 3, Chasse 3, Conn. : Iuchiban et les Adeptes du Sang 3, Conn. : Kolats 1, Jiujutsu 4, Défense 3, Discrétion 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 5, Enquête 2, Etiquette 2, Manipulation 1

Description

Autrefois, Ozaki était plutôt bel homme mais ce n'est plus le cas bien qu'il soit très loin du ronin pitoyable qu'il fut pendant des années. Il est mince et nerveux et porte les cheveux mi-longs. Ozaki fait son possible pour présenter son profil intact à ses interlocuteurs et porte un cache-ouvrage sur lequel figure le *mon* de son clan pour dissimuler la plaie de son œil manquant.

Personnalité

Depuis qu'il connaît l'existence d'un groupe se faisant appeler "les Kolats" qui a causé la dissolution temporaire de son clan, la mort de son père et de la plupart de ses amis d'enfance, Ozaki voue son existence à trois choses dans cet ordre d'importance : la vengeance, le bien-être de sa sœur jumelle et enfin ses responsabilités de daimyo. Il a séjourné pendant près de deux ans sur les terres du Clan de la Phalène et considère le seigneur Kenji comme un véritable ami puisqu'il l'accueillit avec sa sœur alors que leurs têtes étaient encore mises à prix.

A l'opposé, Usagi Ozaki est parfaitement lucide en ce qui concerne son alliance avec le Clan du Lion : le clan majeur souhaite disposer d'alliés à proximité des territoires du Scorpion ainsi que des Naga de Shinomen. Lorsque les Kolats se servirent du Clan du Scorpion pour éradiquer le Lièvre, le Clan du Lion qui aurait dû venir au secours de son ancien allié ne leva pas le petit doigt et plusieurs personnages impliqués dans l'affaire à l'époque sont morts durant les années sombres qui précédèrent le Second Jour des Tonnerres. Ozaki pense bien évidemment que la mystérieuse organisation est responsable de plusieurs de ces décès mais il ne peut le prouver. Officiellement, il n'a jamais mentionné l'existence des Kolats à qui que ce soit en dehors du seigneur de la Phalène et ses propres investigations ne lui ont rien fourni de bien intéressant. Il ne connaît ni la puissance, ni l'objectif de ce groupe mais plusieurs embûches et fausses pistes sur son chemin l'ont au moins

convaincu d'une chose : ils ont le bras très long. Bien que ses "alliés" du Clan du Lion aient autrefois été défaillants au moment le plus critique, Usagi Ozaki fait mine de jouer les naïfs afin de reconstituer cette alliance car il lui faut des relations s'il veut éviter que le prochain complot visant sa vie ou son clan aboutisse aussi aisément.

Il a su jouer les uns contre les autres le Lion, la Grue et le Scorpion jusqu'à ce que le seul des trois clans qu'il estimait lui être utile finisse par officialiser leur alliance. Il espère que les liens matrimoniaux qu'il tisse avec la famille Ikoma par le biais de sa sœur feront la différence par rapport à la dernière fois mais il est loin d'en être certain. Par contre, il sait que tôt ou tard, il croisera à nouveau le chemin des Kolats et que ce jour-là, même des alliés récalcitrants s'avèreront plus utiles que pas d'alliés du tout.

La seule faiblesse d'Ozaki est Tomoe, sa jumelle. Tous deux ont toujours été très attachés l'un envers l'autre et indépendamment de ses vues politiques, il souhaitait sincèrement lui trouver le meilleur époux possible. Ozaki pense qu'Ikoma Akira est un homme comme il les respecte. Il est soucieux des traditions et en tant qu'élève de la prestigieuse école de tactique du Clan du Lion, Akira est également sensibilisé aux diverses implications de l'alliance passée entre sa famille et le Clan du Lièvre.

NB : cette version d'Usagi Ozaki est inspirée de celle de La Voie des Clans Mineurs, pages 119 et 120. Il n'est plus possédé par le fantôme de son père depuis que le Clan du Lièvre existe à nouveau. Dans le cadre de ce supplément, Ozaki et sa sœur n'ont jamais été séparés et ont trouvé refuge sur les terres de la Phalène jusqu'à ce que leur clan soit rétabli, en 1128.

Kennô - L'Épée Ancestrale du Clan du Lièvre

Cette arme servit il y a cinq siècles à vaincre un puissant Adeptes du Sang lorsqu'il assiégea le château du Clan du Lièvre avec ses suivants. Certains affirment même qu'il s'agissait de Iuchiban en personne. Elle fut perdue un temps dans l'Outremonde mais Ozaki la retrouva quelques jours avant que son clan soit dissout.

L'esprit du Lièvre qui habite la lame lui confère de grands pouvoirs :

- le porteur de l'Épée ajoute +10 à ses jets d'Initiative
- aucun projectile normal ne peut le toucher
- les projectiles enchantés et les sorts peuvent encore l'atteindre mais le ND pour y parvenir est ajusté à +15

L'épée fut maudite par l'Adeptes du Sang qu'elle permit de vaincre. A la fin de chaque tour de combat contre un Adeptes du Sang, le porteur de l'épée perd automatiquement 5 points de blessure alors que son ennemi en gagne autant, à concurrence de son nombre de points de blessure maximum. Si le porteur de l'épée affronte plusieurs Adeptes de Sang, chaque tour verra le "transfert" de vie s'effectuer au bénéfice d'un ennemi tiré de manière aléatoire.





Usagi Tomoe

Air	3					Blessures
Eau	3					0 5
Feu	3	Intelligence	5			-1 10
Terre	2	Volonté	3			-2 15
Vide	4					-3 20
Gloire	4.3	Honneur	2.6			-4 25
N.D	15					Epuisé 30
Ecole		Shugenja Kitsu	3			Coma 35
						Mort 40

Avantages : Bénédiction de Benten, Ecole Différente (shugenja Kitsu), Statut Social (sœur du Daimyo du Lièvre)

Désavantages : Amour Sincère (son frère), Crédule

Compétences : Calligraphie 4, Etiquette 3, Héraldique 2, Histoire 2, Méditation 1, Chasse 2, Défense 2, Tantojutsu 3, Kenjutsu 2, Sincérité 3, Courtisan 1, Médecine 3, Code Secret 2

Sorts : (les sorts Maîtrisés sont indiqués en italiques)

- Air : *Secrets du Vent*

- Eau : Liens Spirituels, Transferts d'Energie, *Voie Vers la Paix Intérieure*

- Feu : Ailes de Feu, *Cœur de l'Enfer*, Fureur d'Osano-Wo, Katana de Feu

- Terre : *Toucher de Jurojin*, Tremblement de Terre

Description

Les années et l'errance ont épargné la beauté de Tomoe qui fut autrefois âprement courtisée. Néanmoins, la jeune femme est d'une certaine manière moins attirante que par le passé, son regard et ses gestes trahissant une inquiétude sourde.

Personnalité

La jeune femme innocente d'autrefois n'est plus. Tomoe est encore une personne généreuse et compatissante mais les années d'exil l'ont durement marquée. Son frère lui voue toujours autant d'affection mais il est désormais à la tête de leur maison et son cœur est rempli par le désir de vengeance. Elle se rappelle très bien d'une époque où la vie était plus simple, où rien ne l'obligeait à se marier et où elle vivait avec les siens dans leur petite forteresse, entourée de gens loyaux qui la connaissaient depuis sa naissance.

Nombre des sujets actuels du clan du Lièvre sont des paysans venus de tout l'Empire qui ont fui les épidémies et la guerre des années plus tôt. Parmi les samurai, rares sont ceux qui étaient déjà au service de son père et la plupart ne sont que leurs parents éloignés ou des ronins qui ont prêté allégeance à Ozaki. La minuscule forteresse familiale elle-même n'a plus grand chose à voir avec le bâtiment sur les ruines duquel elle a été bâtie.

Alors, Tomoe a fait son deuil de ses années d'enfance, de ses proches et de sa maison. Il n'y a guère que son frère qui ait encore de l'importance à ses yeux et elle espère

bien continuer à entretenir des liens étroits avec lui malgré la distance.

Parce que l'avenir du Clan du Lièvre en dépend, elle a fini par se résoudre à accepter la main d'un de ses prétendants. Fort heureusement, elle aurait pu tomber bien plus mal et il semble déjà acquis que son futur mari ne verra aucune objection à ce qu'elle puisse continuer ses études à l'école des shugenja de la famille Kitsu. Objectivement, Ikoma Akira semble être un homme très courtois, bienveillant et intelligent. Leurs rapports sont pour l'instant aussi agréables que possible pour deux jeunes gens unis par leurs familles et il a toujours été clair aux yeux de l'exigeante Tomoe qu'il dépassait de loin les autres candidats au mariage qu'elle a rencontré ces dernières années. Elle pense que leur union ne sera jamais comme celles des romans où l'on idéalise tant l'amour mais elle sait aussi qu'il existe bien des manières de trouver le bonheur.

Après les années d'innocence et les années d'exil, Tomoe veut croire que ce sont enfin des années de bonheur qui l'attendent. Dans quelques mois elle sera mariée et alors que les invités de cette cour d'hiver repartiront chez eux, y compris son propre frère, elle restera à Kyuden Ikoma pour y commencer sa nouvelle vie.





Yasuki Kaede

Air	2	Intuition	4	Blessures	
Eau	4			0	6
Feu	3	Intelligence	5	-1	12
Terre	3			-2	18
Vide	3			-3	24
Gloire	3.8	Honneur	1.1	-4	30
N.D	10			Epuisé	36
Ecole	Négociante		3	Coma	42
	Yasuki			Mort	48

Avantages : Chanceuse (2 jets), Riche (très riche...)

Désavantages : Sombre Secret (son mari), Obligation (les Chasseurs de Sorcières Kuni)

Compétences : Artisanat 2, Commerce 4, Défense 2, Etiquette 4, Héraldique 3, Jeu 2, Sincérité 4, Courtisan 3, Danse 3, Manipulation 3, Enquête 2, Séduction 2, Tantojutsu 2, Jujutsu 1

Description

Yasuki Kaede est une femme d'âge moyen d'apparence très digne. Afin d'impressionner ses hôtes et les autres invités, elle a fait faire à grand prix de magnifiques tenues qu'elle arborera durant tout le palais d'hiver. Et contrairement à ce que l'on pourrait croire, elle n'a pas du tout l'air emprunté ou surfait lorsqu'elle les porte.

Personnalité

Kaede n'avait pas la moindre envie de venir à Kyuden Ikoma mais son époux n'a pu surmonter la grave maladie qui l'affecte. Tout au moins, telle est la version officielle.

Les Chasseurs de Sorcières ont fait du bon travail et Kaede aussi : tous ceux qui savaient sont soit morts, soit devenus membres d'une des brigades de damnés qui demeurent à l'ombre du Mur des Bâtitisseurs.

Les Yasuki n'ignorent pas que leurs méthodes commerciales ont généré à travers les siècles un certain nombre de problèmes judiciaires plus ou moins graves et que si leur réputation n'était pas aussi dénigrée par leurs concurrents plus "respectables", leur puissance serait encore bien plus grande. Mais le fait est que ces mêmes méthodes ont généré des bénéfices suffisamment considérables pour contrebalancer les problèmes judiciaires en question. A condition de prendre un certain nombre de précautions...

Après la débandade des armées de l'Outremonde à la suite de la mort du Sombre Seigneur, une dangereuse mais prospère industrie a vu le jour : certains groupes de maraudeurs gobelins, ogres et oni sont demeurés dans les frontières de l'Empire. Certains de ces maraudeurs comptent également des samurai corrompus dans leurs rangs, des Egarés. Et une proportion non négligeable de ces Egarés est constituée par des samurai du clan du Crabe, souillés par leur années de campagne aux côtés des abominations de l'Outremonde.

Même les Yasuki possèdent une certaine morale, n'en déplaît aux autres samurai. Et lorsque l'un d'entre eux

s'avère impliqué dans un dangereux trafic avec des Egarés de son propre clan, un trafic dont la nature est aussi immonde que les partenaires douteux, alors...

Kaede ne voulait pas y croire mais le Chasseur de Sorcières lui a prouvé que son époux vendait des enfants et des jeunes filles nubiles à un groupe de maraudeurs, en échange d'une partie de leur butin. Les orphelins oubliés, les familles heimin ruinées qui vendent leurs filles ne manquent pas car l'Empire est encore bien mutilé par les années de guerre ou les samurai se sont entretués avant de s'entredéchirer avec les hordes maudites. Nombreux sont les gens qui peuvent disparaître sans même que l'on s'en rende compte.

Kaede a tergiversé un moment, se demandant s'il ne valait pas mieux tuer le Chasseur de Sorcières. Mais dans le fond, elle n'aurait alors guère eu plus d'honneur que son époux qui lui-même n'en avait pas plus que les Egarés qui lui servaient d'intermédiaires dans ses rapports avec... avec ces créatures.

Avant qu'ils n'emmènent son époux il y a quelques semaines, les Chasseurs de Sorcières ont confirmé que l'homme était lui aussi désormais atteint par la Souillure. Ses "partenaires" lui avaient délibérément fourni un certain nombre d'objets précieux corrompus en échange de ses "marchandises". Kaede remercie chaque jour ses ancêtres et les traditions rokugani qui l'ont amené depuis des années à faire chambre à part... au moins, elle n'a pas été atteinte à son insu par la corruption. Lorsqu'elle a quitté les terres de sa famille pour répondre à la place de son époux à l'invitation de la famille Ikoma, un parti de samurai était en route pour le repaire des maraudeurs et Kaede espère qu'ils ont complètement nettoyé l'endroit.

Son époux détenait la majorité des parts dans la principale fabrique de papier locale et de ce fait, les Ikoma qui constituaient ses principaux clients se sentaient tenus de l'inviter à leurs palais d'hiver depuis quelques années, en dépit du mépris qu'ils éprouvaient certainement pour lui.

Son mari étant officiellement malade (et probablement déjà mort...), Kaede est donc venue à sa place et espère donner le change assez longtemps pour qu'on puisse trouver une explication plausible à l'issue fatale d'une "maladie" qui résiste si bien aux efforts des shugenja.

Si jamais la vérité venait à être découverte par les Ikoma, ils pourraient l'utiliser comme prétexte pour faire pression sur Kaede afin qu'elle leur cède ses parts dans la petite entreprise

A toutes fins utiles, l'objectif essentiel de Yasuki Kaede est donc d'obtenir des informations sur les personnages les plus influents parmi les Ikoma. Des informations qu'elle pourrait utiliser comme monnaie d'échange afin de préserver à la fois sa réputation et ses intérêts locaux si jamais le besoin s'en fait sentir.

Et si personne ne parvient à découvrir la vérité avant que la fiction expliquant le décès de son époux devienne publique, qui sait ? Elle pourra toujours se servir de ce qu'elle a appris à son avantage.





Yoritomo Korubei

Air	3	Réflexes	5	Blessures	
Eau	4	Force	5		0 8
Feu	3	Intelligence	4		-1 16
Terre	4				-2 24
Vide	2				-3 32
Gloire	5.2	Honneur	1.2		-4 40
N.D	25			Epuisé	48
Ecole		Bushi Yoritomo	4	Coma	56
				Mort	64

Avantages : Cœur de Pierre, Excellente Mémoire, Sens de l'Equilibre

Désavantages : Asocial (Vulgaire)

Compétences : Art de la guerre 3, Athlétisme 4, Commerce 2, Défense 3, Kenjutsu 4, Navigation 4, Bojutsu 3, Tsubojutsu 3, Jujutsu 3, Courtisan 1, Sincérité 4, Etiquette 1

Description

Korubei est un homme trapu au corps puissant qui semble bien plus à sa place sur le pont d'un navire que dans un palais. Il a d'ailleurs la peau halée et fripée par plus de vingt ans passés à commander des navires pour le seigneur du Clan de la Mante. Il maîtrise l'étiquette de cour mais n'en connaît visiblement pas les nuances les plus subtiles.

Personnalité

Derrière son apparence de marin bourru plus habitué aux transactions commerciales qu'aux délicates manœuvres diplomatiques des cours impériales, Korubei est un homme froid et méthodique qui ne laisse jamais les sentiments dicter sa conduite.

C'est précisément pour cette raison qu'il a fini par obtenir le rang d'ambassadeur : en jouant de son aspect bourru et de ses "maladresses" occasionnelles, il amène les autres à se découvrir quelque peu. Ce type de méthode ne marche pas systématiquement (il est loin d'être le premier à s'en servir) mais elle donne cependant des résultats intéressants.

Peu de gens le savent en dehors de l'archipel du Clan de la Mante mais le capitaine Korubei était autrefois surnommé "la Raie Emeraude" par ses hommes. L'animal qui lui a donné son surnom reste souvent immobile pendant des jours, caché dans le sable et attendant patiemment que sa proie s'approche assez pour frapper un seul coup décisif.

L'avantage que Korubei possède sur ce prédateur, c'est qu'il a appris à provoquer les autres de manière à attendre moins longtemps...

Les intérêts de Yoritomo-sama en ce qui concerne les cours impériales sont simples à résumer mais plus difficiles à concrétiser : le Clan de la Mante s'est déjà taillé sa place parmi les grandes maisons grâce à sa puissance militaire et surtout économique. Il lui faut maintenant faire le vide autour de lui, amener ses

ennemis à s'entredéchirer avant qu'ils ne s'allient pour le détruire ou le soumettre. Tous les responsables de la Mante savent bien que les autres clans majeurs les ont à l'œil et les surveillent étroitement. Leur puissance inspire la méfiance et la crainte, leurs méthodes le mépris et la colère.

Korubei a payé à prix d'or les services de quelques hommes aussi compétents que dépourvus de scrupule. Plusieurs sont dissimulés parmi sa suite et son escorte tandis que d'autres attendent dans un village proche, déguisés en patrouilleurs du Clan du Lion qui auraient établi là leur base hivernale. Les véritables patrouilleurs, eux, pourrissent quelque part sous la neige dans un petit bois tranquille.

Yoritomo Korubei n'a pas encore de plan bien établi mais cela ne saurait tarder. Il peut agir dans et hors du Palais de l'Equilibre Sacré. Il lui reste à savoir quelles actions seraient les plus efficaces et les moins risquées. La Raie Emeraude peut se montrer très patiente si cette patience lui permet de découvrir une occasion d'amener sa proie à sa portée...

Korubei se délecte déjà des perspectives que lui offrent cette cour d'hiver : le Clan du Lièvre est l'ennemi du Clan du Renard et la représentante du Clan du Scorpion est parente du général qui détruisit Shiro Usagi et tua le daimyo régnant il y a des années. Il a rencontré plusieurs des autres personnalités l'année précédente à la même occasion et sait à quoi s'en tenir à leur sujet. Ikoma Ujiaki est un imbécile présomptueux, Isawa Butsuwa un vieux crétin à moitié sénile et Agasha Tomaru un homme insignifiant sans réel pouvoir. Il lui faut se mettre dans la poche Ide Ietsuna afin que le Clan de la Licorne n'interfère pas car l'alliance entre les descendants de Shinjo et le clan du Lion est toujours vivace. Un rapprochement temporaire avec la Licorne pourrait permettre de causer quelques problèmes aux cartels Daidoji et Yasuki. Plus tard, il sera temps de laisser tomber ce partenaire puissant, si possible en faisant en sorte que ses ennemis l'occupent un moment.

Korubei dispose bien évidemment d'une part insignifiante mais bien réelle des richesses du Clan de la Mante et il est prêt à débours des sommes significatives pour atteindre ses objectifs. Dans l'absolu, il en fait prêt à tout y compris à sacrifier sa propre vie si cela peut vraiment faire avancer les intérêts de son seigneur.

Après tout, quoi que puissent en dire les autres, le Clan de la Mante est bel et bien composé de samurai et la loyauté de Korubei envers son maître est sans faille.

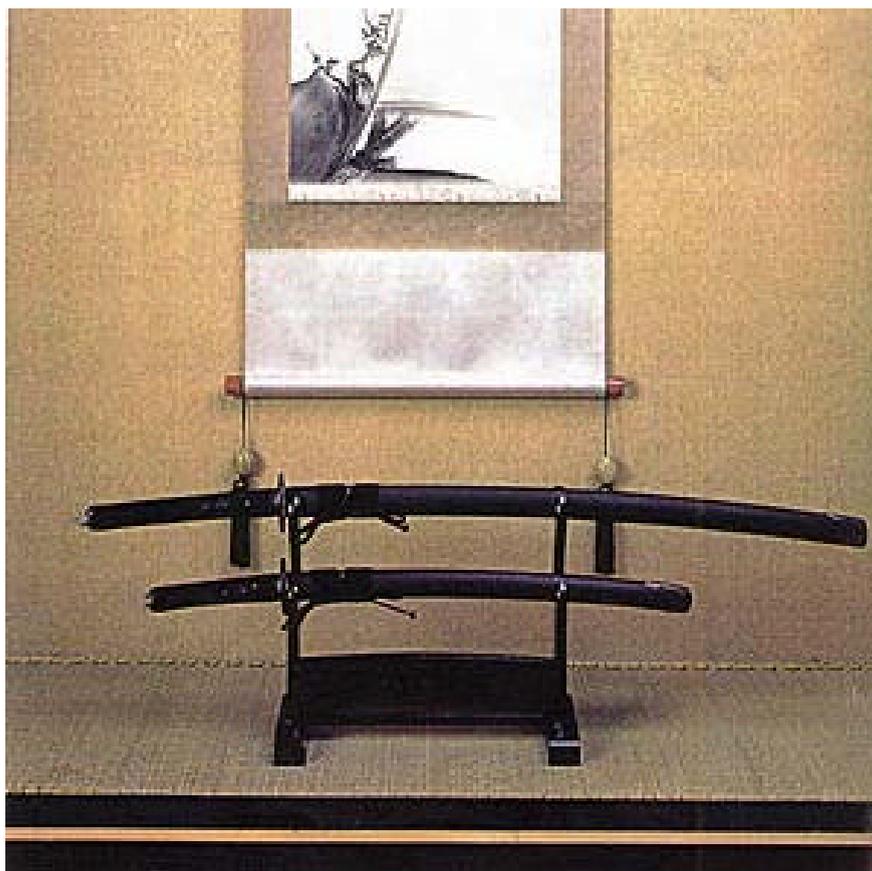
Ceci étant, il est toujours préférable d'amener les autres à se jeter dans les bras de la tempête sans avoir à le faire soi-même.





Chapitre sixième

Défis, Foci, Frappes



L'honneur ne résulte pas d'une action isolée
Mais de la vie dans laquelle elle s'inscrit
Dame Doji





NOIR

Comme à l'accoutumée, le samurai ne le vit pas alors qu'il se faufilaît pratiquement sous son nez en passant la poterne.

Il fallait juste prendre garde à ne pas faire crisser le gravier sur le sol mais pour le reste, la sentinelle fatiguée ne saurait lui poser le moindre problème. Il aurait facilement pu tuer l'homme mais cela aurait été inutile. Il ne faudrait frapper qu'une seule fois, au bon moment.

Un regret diffus l'effleura brièvement. Le pouvoir d'être invisible aux autres, de passer près d'eux sans qu'ils vous voient, de les scruter sans qu'ils s'en aperçoivent... et ne rien faire. Rien si ce n'est observer encore et encore.

Le regret disparut aussitôt, comme une volute de fumée dispersée par le vent qui s'évanouit dans l'air. Une brève impulsion venue des profondeurs de son être l'incita à poursuivre son chemin et il lui obéit docilement.

Il progressa silencieusement à travers les jardins, longeant le mur sur sa droite. A priori, il ne devrait normalement pas y avoir grand-monde au beau milieu de la nuit mais on avait parfois des surprises. Derrière lui, la lueur du brasero auquel se réchauffait la sentinelle solitaire ne parvenait pas à percer l'obscurité et ce soir, le croissant de la lune était souvent masqué par les nuages. Un homme dépourvu de ses aptitudes aurait pu évoluer au sein des jardins sans que la sentinelle ne l'aperçoive à cette distance mais il aurait été lui aussi quasiment aveugle.

Bayushi Naru ne souffrait pas de ce handicap et avançait d'un pas aussi sûr que furtif. Les ténèbres n'avaient plus aucun mystère pour lui et il voyait ce qu'elles dissimulaient comme si le rideau de la nuit avait la transparence du cristal le plus pur.

Il ne craignait plus l'obscurité que les autres redoutaient. Tout au moins, l'obscurité autour de lui.

La présence ténébreuse tapie au cœur de son âme lui ordonna d'avancer et il obéit. Il savait depuis longtemps que résister serait futile car la présence savait susciter rêves et hallucinations horribles jusqu'à ce qu'il finisse par lui céder. De temps en temps, elle se manifestait durant son sommeil pour lui rappeler qu'elle le surveillait, l'accompagnait partout et jusque dans ses pensées les plus intimes.

Naru n'aurait plus jamais à redouter d'être seul. Désormais, quelqu'un vivait tout contre lui, en lui. Et même si parfois la sensation de ce grand vide tout proche, cette *absence* pourtant si *présente* l'amenait à reconsidérer sa situation, il se persuadait assez souvent lui-même qu'il avait fait le bon choix.

Oui, il ne se rappelait plus à quelle occasion mais il était certain qu'il avait fait le bon choix.

Il parvint à l'endroit qu'il avait déjà repéré lors de ses précédentes visites. En levant les yeux, il vit les rares étoiles qui perçaient à travers les nuages masquées par le rebord du toit, à six hauteurs d'homme. Sous ce rebord, le balcon et la fenêtre qui menaient aux appartements de sa cible. De sa victime.

Il songea un instant aux difficultés qu'il aurait fallu surmonter pour escalader la paroi car il ne disposait d'aucun sortilège pour l'aider à imiter les oiseaux.

La présence sans nom lui souffla que c'était en fait totalement inutile.

Il sourit car il partageait cette opinion.

Il se redressa et écarta légèrement les mains comme pour agripper le lointain rebord du toit.

Naru scruta attentivement la paroi au dessus de lui. Il se concentra et attendit patiemment qu'un nuage masque une nouvelle fois la lune qui éclairait cette façade du bâtiment.

Maintenant, ordonna la voix silencieuse lorsque le mur se retrouva dans l'ombre.

Il cessa un instant d'exister et n'en eut même pas conscience puis il se retrouva suspendu par les mains au rebord du toit. Ses jambes pendaient dans le vide à quelques centimètres de la rambarde du balcon.

Il attendit quelques longues secondes, se concentrant à la fois sur ses mains et sur sa respiration pour ne pas trahir sa présence.

Rien ne bougea.

Alors, il déplaça doucement ses pieds et se cambra de manière à passer les jambes de l'autre côté de la rambarde. Lorsqu'il fut parfaitement certain d'avoir atteint son équilibre, suspendu dans le vide et le corps tendu vers l'avant, il déplia progressivement ses bras de manière à descendre doucement vers le plancher de la petite terrasse d'agrément.

Sa main gauche se détacha doucement et l'un de ses pieds toucha le parquet froid. Il guetta la nuit le temps de quelques douloureuses mais silencieuses respirations avant de lâcher sa deuxième prise et de se retrouver sur la terrasse.

Il lui fallut un moment pour reprendre son souffle mais moins qu'un autre homme aussi entraîné que lui. Tout le monde n'avait pas le genre d'aide dont il disposait au sein de l'obscurité.

Il avança alors précautionneusement jusqu'au panneau de verre.

Quelque chose en lui considéra un instant le matériau transparent et le rideau qui masquait la pièce derrière lui avec méfiance mais tous deux furent rapidement rassurés. Le verre était un signe de puissance car il était un signe de richesse. Mais les créations des artisans de la Licorne n'avaient rien en commun avec le cristal. Avec les larmes mille fois maudites d'Amaterasu. Dame Soleil. L'Ennemi.

Le verre témoignait certainement de la puissance des Ikoma mais contre Bayushi Naru et l'Ombre, il n'avait aucun pouvoir.

Il prit donc le temps d'examiner plus attentivement la fenêtre vitrée. Assez longtemps pour s'apercevoir en fait qu'il avait failli commettre une erreur lourde de conséquences.

Le glyphe magique était quasiment invisible mais luisait faiblement dans le coin inférieur droit de la fenêtre. Ni Naru ni l'Ombre ne pouvaient connaître sa nature exacte mais il n'était guère difficile de deviner qu'il avait soit pour rôle d'alerter l'occupant de la chambre, soit d'inciter





les kami présents dans les parages à s'en prendre directement à l'intrus.

Sans le rideau, Naru aurait pu utiliser le pouvoir de l'Ombre pour passer à travers la fenêtre, voyageant au sein de l'obscurité jusqu'à l'intérieur de la pièce.

Mais le rideau était bien ajusté. Les gens qui veillaient sur sa victime avaient fait preuve de prudence et souhaité réduire au maximum les risques qu'un archer ou un shugenja puisse voir sa cible depuis l'autre extrémité des jardins ou le chemin de ronde sur le mur du château.

Naru ne pouvait passer sans donner l'alerte.

A moins d'accepter ce que l'Ombre lui offrirait...

Mais justement, il hésitait encore. Naru n'éprouvait plus grand chose la plupart du temps mais assez cependant pour comprendre à quoi il essayait de se raccrocher.

En renonçant petit à petit à son corps, il renonçait aussi à.. autre chose. Ses souvenirs se faisaient de plus en plus imprécis, flous, rares.

Il lui arrivait parfois de craindre ce qui l'attendait. Pas souvent mais parfois cependant.

Malgré tout, l'Ombre était fermement ancrée en lui, se nourrissait de ses peurs, de ses doutes.

Il se détourna de la fenêtre et attendit encore quelques minutes, la lune étant de nouveau visible. De là où il était, nulle ombre ne pourrait le conduire jusqu'au sol tant que l'astre nocturne demeurerait dans le ciel.

Naru détourna les yeux car la lune semblait le scruter avec un regard mauvais. Onnotangu n'avait jamais apprécié de partager l'obscurité avec quelque chose d'aussi fuyant et douteux que l'Ombre.

Lorsque à nouveau le croissant pâle fut dissimulé, il se concentra une nouvelle fois et les ombres du bâtiment l'amenèrent jusqu'au sol.

Il entreprit alors de retourner jusqu'à la poterne et au garde solitaire.

Un bruissement dans les buissons et un bref murmure rieur l'arrêtèrent.

Quelques mouvements à travers les feuilles lui dévoilèrent le couple enlacé alors que pour tout autre que lui, il n'y aurait eu que du bruit dans le noir.

Il n'eut guère besoin de s'approcher pour reconnaître l'homme, bien qu'il n'ait jamais vu sa compagne.

Ce qui était certain, c'est que l'épouse de ce notable de la famille Ikoma ne se trouvait pas avec lui dans les buissons.

Et la complicité du garde était facile à comprendre quand on savait qui lui avait demandé de fermer les yeux

Naru eut un sombre sourire. Si les deux amants venaient à connaître un sort funeste et inexplicable au beau milieu des jardins... les vagues qu'un tel événement pourrait causer seraient certainement minimales mais non dénuées d'intérêt.

Et puis, il se sentait frustré de cette visite infructueuse sur la terrasse de sa future victime.

Oui, cela serait si amusant...

Non.

Il lutta silencieusement mais la volonté de l'Ombre avait toujours surpassé la sienne et il dut rapidement s'avouer vaincu.

Il poursuivit sa route, les lèvres grimaçantes sous son masque. Le cœur rempli de frustration... et de peur. L'Ombre lui avait offert une certaine forme de pouvoir et de sécurité dont il n'avait jamais osé rêver.

Mais en échange, petit à petit, elle faisait de lui sa chose.

Où était-ce vraiment le cas ?

Il ne savait plus vraiment quoi penser en fait.

Par moments, les choses étaient si... horriblement claires. Limpides. Inexorables. Terrifiantes.

Tout ce vide, cette absolue et infinie noirceur qui n'avait qu'une seule pensée, une seule idée, une seule raison d'être.

Détruire.

A d'autres moments, il se sentait pourtant si exalté. Rapide, invisible, invincible. Ombre parmi les ombres que tout le monde craint mais que personne ne peut définir, délimiter, dominer.

Et le plus souvent, comme maintenant par exemple, tout semblait si... si neutre. Comme s'il assistait à quelque chose qui arrivait en fait à une autre personne. Un spectacle de marionnettes dépourvu d'émotion ou de beauté. Des faits sans véritable saveur ni réalité.

Comme s'il n'était déjà plus rien qu'une ombre avec le visage et le nom de Naru.

Ce soir, l'Ombre lui tenait la main et il ne lui restait plus qu'à rentrer dans ses appartements, aussi furtivement qu'il en était sorti. Rentrer pour s'allonger quelques heures dans la petite chambre voisine de celle de sa sœur.

Et prier pour que les cauchemars ne viennent pas.





Pourquoi et Comment ?

Bien que le format de ce chapitre obéisse d'une certaine manière aux standards du DFF (Défi, Focus, Frappe), il est en fait un moyen de suggérer non pas des intrigues mais surtout les *conséquences* de ces intrigues. Le but n'est pas tant de vous dire "s'ils font cela il se passera telle chose" mais surtout de coucher par écrit des idées, des suggestions et des propositions qui devraient aider à rendre les pnjs et leurs réactions plus cohérents et crédibles pour vos joueurs.

Il ne s'agit donc pas de suivre ces idées comme un jeu de piste ou un scénario linéaire. Dans l'idéal, vous devriez même *ne pas* vous en servir directement mais y préférer vos propres idées et conservez ces DFF en arrière-plan pour donner plus de vie et de présence aux pnjs et aux événements. Dans ce chapitre plus que partout ailleurs dans cette aide de jeu, il vous est fortement suggéré de tout chambouler, modifier, mélanger, supprimer afin qu'en fait la seule chose vraiment importante puisse naître de vos cogitations : une histoire, un cadre, des événements et des pnjs qui accrochent toutes les personnes autour de la table.

Accessoirement, presque tous ces DFF ont été utilisés dans la version test de Kyuden Ikoma et certains sont quasiment conçus pour renvoyer à d'autres. Ils n'ont pas été placés ici dans un ordre précis parce que l'intérêt est d'impliquer plusieurs de vos pjs dans plusieurs de ces accroches simultanément, quitte à inciter justement vos pjs à tirer partie de leurs liens pour s'appuyer les uns les autres.

Ce qui signifie donc qu'en fait, l'essentiel n'est pas de savoir ce que vous comptez leur faire mais comment les amener par ce biais à former un véritable groupe. De même, il serait dommage de passer à côté des réactions des pnjs et pour ce faire, je vous propose une astuce simple et facile à mettre en œuvre.

Bien que son rang de gloire l'amène à résider dans l'aile des invités avec son frère qui lui sert aussi de garde du corps, Bayushi Haruko souhaite ne pas perdre contact avec les samurai d'ascendance plus modeste qui participent au palais d'hiver. Haruko propose donc à l'ensemble des pnjs et pjs logés dans l'Aile des Jeunes Invités de se rencontrer quotidiennement dans les Jardins Ouest afin de discuter et se livrer à des joutes amicales dans divers domaines. De cette manière, les jeunes samurai peuvent lier connaissance, se confronter les uns aux autres avant de tenter d'obtenir de la Gloire dans des compétitions plus formelles et Bayushi Haruko peut à la fois satisfaire son ego en menant sa petite "cour" et repérer les jeunes gens prometteurs ou suffisamment malléables, à toutes fins utiles...

Vos pjs, surtout si les joueurs sont assez peu familiarisés avec l'étiquette rokugani ou les différents clans, pourront ainsi tisser des relations, se faire des ennemis et plus généralement s'intégrer à ce contexte de jeu sans forcément devoir commencer par risquer leur vie et leur honneur devant les puissants personnages de Kyuden Ikoma.

Souvenir d'une autre vie

Défi

À l'occasion d'une manifestation officielle à laquelle participent l'ensemble des invités (banquet officiel, concours, etc...), on vient prévenir Ikoma Ujiaki de l'arrivée d'Hida Sanosuke et de sa petite protégée.

Ujiaki a un sourire mauvais en lisant le parchemin froissé sur lequel le samurai du crabe explique les raisons de sa venue, avant de prendre à partie Ikoma Tenru pour lui annoncer devant tout le monde la bonne nouvelle : la petite fille qui accompagne le samurai du clan du Crabe est la sienne.

Ikoma Tenru hésite un moment avant de faire son choix : il renie publiquement l'enfant afin, dit-il, de ne pas offenser sa nouvelle famille par des actes résultants de sa précédente vie. Il est marié et possède deux petits garçons qui sont désormais ses héritiers légitimes et il ne souhaite pas offenser les Ikoma en reconnaissant une fillette qu'il n'a jamais vue et qui a été élevée par un samurai de la famille Hida.

En clair, et cela sera évident pour tous : la fillette n'est personne et si elle n'est pas adoptée en bonne et due forme, elle ne fait même pas partie de la caste des samurai.

Focus

Cette décision satisfait la nouvelle famille de Tenru mais crée quelques remous parmi les invités. Lorsque Ujiaki annonce que la question est désormais réglée et que Sanosuke et la fillette n'ont plus qu'à repartir, les pjs ou pnjs ayant un certain sens de l'honneur ne devraient pas manquer d'intervenir.

Si aucun de vos pjs n'en est à l'initiative, des gens comme Usagi Ozaki ou Kenji Mariko dont le rang est comparable à celui d'Ujiaki prennent les choses en main. Le seigneur du Lièvre sait ce que vivre dans la disgrâce signifie et est impressionné par la dévotion d'Hida Sanosuke qui a traversé la moitié de l'Empire pour amener la petite fille à son père. Kenji Mariko quant à elle a eu l'occasion de côtoyer des proscrits (dont Ozaki) et les manières d'Ujiaki commencent sérieusement à lui taper sur les nerfs.

L'un des deux proposera alors à Ujiaki d'accorder au moins l'hospitalité de son château le temps du Palais d'Hiver, ne serait-ce que pour remercier le samurai du Crabe de son comportement assez atypique de son clan.

Ujiaki est parfaitement en droit de refuser mais si plusieurs pjs ou pnjs appuient (respectueusement) la requête, il cédera, de fort mauvaise humeur.

Frappe

Les conséquences n'ont rien d'immédiatement apparent mais d'une certaine manière, la réaction de vos pjs conditionnera l'attitude d'Ujiaki à leur égard, ainsi que celle d'Ozaki et de Mariko ou de personnes comme Akodo Goemon et Asahina Shizuka. S'ils se sont réfugiés dans le silence ou ont donné raison à Ikoma Tenru, nul ne les inquiétera.

À l'opposé, il se peut que l'un de vos pjs soit d'un rang suffisant pour intervenir afin de prendre l'enfant sous sa





protection. Ou de ridiculiser les Ikoma. Ou encore, vos pjs peuvent appuyer les pnjs qui interviendront en la faveur de Sanosuke et sa protégée.

Indépendamment du fait que vos pjs attireront alors sur eux l'attention (guère bienveillante) d'Ikoma Ujiaki, leur intervention peut également les placer en délicatesse avec leur propre clan selon leur affiliation et le contexte politique qui vous semblera adapté à votre campagne. A terme, ils peuvent donc s'attendre à des réprimandes publiques ou même à une dégradation. Et il n'est pas impossible qu'on leur demande de présenter des excuses officielles aux Ikoma.

S'ils font partie du clan du Lion, les choses sont encore plus délicates. Parce que dans le fond, Ikoma Tenru n'a pas tort. Il a choisi de sacrifier son honneur de père pour ne pas offenser sa nouvelle famille.

Si vos pjs interviennent, ils gagneront plusieurs points d'honneur en contrepartie des ennuis qui les attendent. A moins qu'il soit dans l'intérêt de leur clan ou dans leur intérêt personnel de mettre des bâtons dans les roues des Ikoma, bien évidemment.

Quoi qu'il en soit, Sanosuke attendra la fin du Palais d'Hiver pour adopter la petite fille et il fera entériner cette décision par un magistrat impérial mais certainement pas par un représentant du clan du Lion. Le samurai du Crabe et la petite fille seront logés dans l'Aile des Jeunes Invités et vos pjs verront rapidement que son propre clan préfère éviter Sanosuke autant que possible. Le samurai mutilé n'oubliera pas lui non plus les paroles et les actes de certaines personnes.

Le Duel I iste

Défi

Fait rarissime s'il en est, Kakita Tetsuo a été obligé de concéder la victoire à Matsu Katsu lors d'un assaut amical au boken. Si les pjs ont pu assister à l'échange, ils ont pu voir que Katsu a gagné à la loyale et s'est montré un vainqueur gracieux et modeste.

Ce qui bien évidemment ne peut que vexer Tetsuo qui s'imagine être un des futurs maîtres d'armes de la famille Kakita... et l'amener à chercher à se venger. Il a donc défié Katsu pour une autre joute amicale et il entend bien lui donner une leçon que le samurai Matsu n'oubliera pas.

Focus

La vengeance de Tetsuo n'est pas en soi particulièrement odieuse mais elle est assez déshonorante si l'on se place du point de vue de l'éthique du duelliste.

En effet, Tetsuo va discrètement mais très consciencieusement affûter son boken de manière à ce qu'il cause des blessures plus douloureuses (2g1 au lieu de 1g1). A tout le moins, il espère ainsi infliger une leçon cuisante à son adversaire, voire même le blesser sérieusement "par maladresse".

Le boken est prêt à servir et l'affrontement aura lieu le lendemain.

Frappe

Si un de vos PJs compte au nombre des "amis" de Tetsuo,

il se peut qu'il découvre le pot aux roses tout seul. Sinon, Daidoji Toshikazu (le samurai déguisé en heimin) se sentira tenu d'intervenir afin de prévenir discrètement un PJ qui lui semble digne de confiance tout en demeurant dans l'ombre. Pour ce faire, il va bien évidemment sélectionner de préférence un autre samurai du Clan de la Grue, si possible un duelliste Kakita. A défaut, n'importe quel bushi semblant assez honorable fera l'affaire.

Un bon moyen d'alerter la cible du "heimin" est pour lui d'attendre à proximité des appartements de Tetsuo et de passer dans le champ de vision du PJ en portant ostensiblement les copeaux du boken. Un jet de Perception + Kenjutsu (ND=15) fera l'affaire, assorti éventuellement d'un jet en Intuition + Enquête si votre PJ cible est particulièrement obtus. L'affûtage d'un boken est une pratique réprouvée dans tous les dojos même les moins respectables mais tout le monde sait qu'elle existe. Le reste de l'affaire est entre les mains du PJ. Fondamentalement, n'importe quel duelliste devrait considérer la conduite de Tetsuo comme foncièrement immature, égoïste et dépourvue de la noblesse associée au duel.

Accessoirement, que les Pjs interviennent ou pas, Tetsuo gagnera cette nouvelle manche.

Conséquences possibles :

a) les PJs interviennent :

- une intervention discrète peut amener Tetsuo à renoncer à la dernière minute mais uniquement pour éviter de perdre la face en public. Evidemment, il saura désormais qu'au moins une personne sait à quoi s'en tenir en ce qui concerne son honneur... s'il s'agissait d'un ami, leur amitié risque à tout le moins d'en pâtir.

- Une intervention publique avant ou après l'affrontement sera bien évidemment nettement plus humiliante pour Kakita Tetsuo et il n'est pas près d'oublier l'affront qu'il aura subi (perte de 3 points de Gloire et d'Honneur).

- Si c'est un PJ du Clan de la Grue qui intervient, il peut s'attendre à un peu de mauvaise publicité de la part de Tetsuo et sa famille. N'a-t-il pas soutenu un samurai de la famille Matsu contre un élève respecté de l'école Kakita ? C'est le cas de figure typique où l'honneur du samurai s'oppose à sa loyauté envers les siens et bien que ce dilemme ne soit pas aussi lourd de conséquences que d'autres, il est un bon moyen de familiariser un joueur débutant à l'honneur rokugani ou de sonder un PJs affublés de certains défauts (Idéaliste, Indiscret, Faible, Contrariant...).

b) les pjs n'interviennent pas.

Au cours de l'affrontement, un jet d'Intuition + Iaijutsu (ND =20) ou Intuition + Kenjutsu (ND = 25) peut permettre à un PJ ou un PNJ qui n'était pas au courant de découvrir la tricherie.

Matsu Katsu perdra le duel et saura à quoi s'en tenir sur son adversaire. Il cherchera alors à le pousser à la faute et passera le reste du Palais d'Hiver à envisager une manière d'humilier à son tour son ennemi de manière à ce que son caractère apparaisse au grand jour.

A votre discrétion, d'autres pnjs présents pourront





éventuellement réaliser ce qui s'est passé et décider d'en tirer partie d'une manière ou d'une autre.

Si le scandale devient public :

- Mofuno refusera d'adresser la parole à son fils durant le reste du Palais d'Hiver et prendra très mal tout commentaire au sujet de cet incident. Humilié par sa progéniture de laquelle il attendait bien plus en matière d'honneur et de dignité, il rompra immédiatement les fiançailles du jeune homme et se fendra d'une lettre d'excuses particulièrement longue à destination de l'oncle de sa fiancée. Il ne daignera pas adresser la parole à celle-ci et fera tout son possible pour l'éviter par la suite. De même, il fuira comme la peste toute tentative d'approche de la part de Matsu Katsu ou d'un PJ impliqué dans le scandale.

- Asahina Shizuka se cloîtrera dans le mutisme. Elle ne portait aucune affection envers son futur époux et désormais, il apparaît clairement qu'il est un samurai médiocre qui déshonore sa caste pour une simple question d'orgueil. Elle aussi écrira à son oncle pour rompre ses fiançailles.

- Tetsuo quant à lui se montrera d'autant plus hautain et sec qu'il sait bien à quel point son acte est indigne d'un élève de l'école d'escrime la plus réputée de tout l'Empire. Sa Gloire et son Honneur pâtiront du scandale et il n'est pas dit que son passage au rang de Maîtrise ou de Gloire supérieur s'avère aussi aisé lorsque le moment sera venu. Il n'oubliera ni ses amis, ni ses ennemis et il se peut que par la suite, ses propres actes l'amènent à s'enfoncer davantage dans le déshonneur. Si Tetsuo était un ami d'un PJ, il serait même plus intéressant qu'il finisse par devenir sa nemesis, surtout si c'est son ami qui l'a "trahi".

- Matsu Katsu fera comme si de rien n'était car le déshonneur public de son adversaire est conforme à son sens de la justice ainsi qu'aux convenances.

Toutes les vérités... ne sont pas bonnes à dire.

Défi

Constamment harcelé par son ancêtre, Ikoma Tobei est à bout et il a décidé de passer à l'action : la vérité sera révélée et tant pis pour les conséquences.

Tobei ne s'attend pas à survivre à sa décision et il sait qu'il risque non seulement la mort mais aussi le déshonneur.

Malheureusement, il est encore trop empreint de respect et de loyauté pour se décider à jeter le pavé dans la mare. Il décide donc de faire la seule chose qui lui semble possible, même s'il sait parfaitement que cela le condamne.

Il en parle à Ikoma Ujiaki.

Celui-ci, de manière fort surprenante, l'encourage alors à intervenir de manière publique, tout en l'assurant de son soutien.

Tobei n'est pas totalement stupide et il comprend alors que son seigneur s'apprête à démonter ses arguments afin de le mettre en difficulté devant le reste des historiens et

maitres-archivistes. Il prend donc la précaution de garder secrète la localisation du manuscrit d'où il tire ses informations.

Ce faisant, il espère que dans le pire des cas, quelqu'un d'autre pourra un jour retrouver le dit manuscrit et parvenir à réussir là où il a échoué.

Focus

Comme il le redoutait, un certain nombre de "preuves" et de "témoignages" sont exposés lorsqu'il tente d'avancer ses arguments et il est soumis à une véritable attaque en règle de la part de ses pairs. Les rares historiens qui pourraient le soutenir préfèrent se taire face à la fureur d'Ujiaki. Cette affaire se règle hors des oreilles d'Asako Suana ou des pjs mais des rumeurs se répandront dans les heures qui suivront.

Néanmoins, Ujiaki accorde à Tobei une "retraite honorable" en le conviant après des années de service irréprochable à se retirer dans un monastère proche de son choix. Bien évidemment, cette retraite est effective immédiatement. Quelques samurai l'escorteront jusqu'au monastère. Officiellement, Tobei est simplement arrivé à un moment où il a décidé de se retirer mais les gens avisés ne manqueront pas de trouver curieux de procéder ainsi avant le début de la nouvelle année comme la plupart des samurai le font afin de marquer un nouveau départ dans leur vie. Et ceux qui auront entendu les rumeurs ne pourront qu'avoir des doutes supplémentaires. C'est à partir de là que vos PJs entrent en jeu. Pour ce faire, vous avez plusieurs moyens de les impliquer :

- tout PJ en bons termes avec Matsu Katsu apprendra que celui-ci a été désigné pour escorter Tobei jusqu'à son monastère. (Du point de vue d'Ujiaki, les routes n'étant pas forcément sûres, mieux vaut que quelqu'un comme Katsu prenne ce risque plutôt qu'un homme de valeur...). Un véritable ami ou un homme d'honneur souhaiterait certainement se joindre à cette petite sortie. Accessoirement, se porter volontaire pour escorter un honorable samurai jusqu'à son lieu de retraite en bravant le froid hivernal est indubitablement un acte honorable et une marque de respect envers la famille Ikoma ainsi que Tobei.

- tout PJ en bons termes avec Tobei lui-même pourra être convié directement par le barde à l'accompagner. Dans cette éventualité, il n'est pas obligatoire que Matsu Katsu soit chargé de la mission d'escorte mais selon les caprices d'Ujiaki ou les rapports entre Katsu et vos PJs, il peut cependant être impliqué.

- si vous avez utilisé l'accroche intitulée "souvenir d'une autre vie" et que durant son déroulement ou par la suite un ou plusieurs de vos Pjs se sont montrés favorables à Hida Sanosuke, Ikoma Ujiaki a désormais un moyen de se débarrasser d'eux pendant quelques jours en les envoyant sur les routes enneigées, ce qui n'a rien d'une balade agréable. Oui, Ujiaki est mesquin à ce point là, en aviez-vous douté ?

Frappe

En fait, cette accroche se décompose en deux parties : le voyage et ce que les pjs décident après leur retour à Kyuden Ikoma.





En ce qui concerne le voyage, il est à envisager comme une petite parenthèse afin que vos pjs sortent un peu de leur palais et ses intrigues pour arpenter les routes. Que ce soit à l'aller ou au retour, c'est l'occasion de les laisser se défouler avec un ou deux petits combats. Depuis la défaite de Fu Leng, l'Empire est en cours de reconstruction et entre les brigands et les serviteurs de Fu Leng qui ne sont jamais rentrés chez eux, il y a quelques opportunités de faire des mauvaises rencontres sur les routes, y compris durant la saison morte.

Des pjs un tantinet subtils ou versés dans l'Etiquette comprendront avant même leur départ que la retraite honorable du vieil historien est en fait un exil discret. Gageons que la personnalité si ... "attachante" et "généreuse" d'Ikoma Ujiaki aura déjà marqué vos joueurs et que de plus ils suivront leurs tendances naturelles et se poseront des questions que la plupart des samurai ne se posent normalement jamais.

Il faudra tirer un peu les vers du nez à Tobei mais il finira par dévoiler une partie de la vérité. En substance, il reconnaîtra être effectivement mis à la retraite forcée pour avoir dit des choses qui ne plaisaient pas à ses confrères. Poussé plus avant, il ajoutera simplement qu'il est certaines vérités historiques que sa famille porte comme fardeau depuis plusieurs générations et qui ne plaisent pas au reste de son clan.

En ce qui le concerne, Tobei ne peut plus faire grand chose. Mais dissimulé dans le château, il y a plusieurs rouleaux de vieux parchemin qui détiennent la vérité.

A vos pjs de savoir maintenant où l'honneur se trouve :

- faire comme si de rien n'était et s'en retourner tranquillement au palais, mission accomplie
- aider un vieil homme qui ne peut plus rien y faire à donner le repos à son ancêtre sachant qu'ils risquent fort de se retrouver avec un fardeau très lourd sur les bras.

Le fantôme a presque réussi à retrouver le chemin du Pont des Morts dans le Meido lorsque Tobei a tenté de révéler la vérité et une seconde tentative, réussie ou non, lui permettra enfin de quitter ce monde. En fait, en acceptant le fardeau de Tobei, les pjs deviennent en quelque sorte les héritiers de la malédiction familiale et il doivent alors faire un nouveau choix : révéler la vérité avec ce que cela peut impliquer ou garder le silence et passer le restant de leurs jours à écouter les accusations du mort... si un pj accepte de prendre ce fardeau, il sera sur un plan spirituel le "descendant" de Dayu qui pourra alors se manifester en sa présence tant qu'il demeurera dans les murs de Kyuden Ikoma ou à proximité des parchemins. Mais ne le lui dites pas.

Révéler la vérité durant le Palais d'Hiver serait aussi dangereux qu'inutile. Même en prétendant agir de manière innocente ou "à la suite d'un heureux concours de circonstances", vos pjs peuvent s'attendre à des réprimandes publiques et l'affaire sera promptement enterrée. Comme de juste, le fantôme ne sera pas libéré de sa malédiction.

Les "faux documents mensongers" seront rapidement démentis et détruits si les historiens Ikoma parviennent à

mettre la main dessus. Un témoignage verbal sera aisément tourné en dérision et dans tous les cas, vos pjs vont perdre plusieurs points de Gloire à cette occasion. Ils seront également dans le collimateur d'Ujiaki ce qui peut leur causer d'autres problèmes durant le reste de la cour d'hiver... voire au delà.

Si vos pjs ont les appuis nécessaires ou attirent l'attention des bonnes personnes (comme Bayushi Haruko par exemple), ils jugeront certainement plus prudent de faire circuler la vérité après la fin du Palais d'Hiver, en procédant de manière à ce que l'on ne remonte pas jusqu'à eux. Le problème sera bien évidemment de supporter le fantôme dans l'intervalle.

C'est sensiblement moins honorable mais certainement plus efficace puisque de fait, la vérité que détenait Ikoma Dayu sera partagée par un certain nombre de gens et ne sombrera jamais dans l'oubli même si on ne reconnaîtra jamais ces affirmations comme une vérité historique.

Enfin, bien que vos pjs ne le sachent pas, il leur suffit en fait de quitter Kyuden Ikoma sans prendre les parchemins avec eux pour ne pas avoir à supporter le spectre d'Ikoma Dayu. Evidemment, agir ainsi délibérément ne serait pas un acte très honorable, surtout si vos pjs n'ont pas l'intention de révéler la vérité et abandonnent ainsi volontairement le fantôme derrière eux.

Liaison Dangereuse

Cette accroche est surtout utile si aucun PJ ne s'intéresse à Otaku Tsai. Si c'est néanmoins le cas, elle demeure utilisable mais la situation peut se compliquer un peu, peut-être même de manière assez intéressante.

Défi

Dés qu'il a fait sa connaissance, Matsu Katsu a été fasciné par la jeune shiotome. Avec le temps, il est fort probable que les pjs auront remarqué son intérêt prononcé pour Tsai.. Les plus observateurs auront certainement constaté qu'à partir d'un certain moment, les deux jeunes gens échangent parfois des sourires complices bien que leur comportement public demeure irréprochable en dehors de ces échanges furtifs.

Bien qu'au départ Tsai ait considéré Katsu comme un homme luxurieux de plus parmi tant d'autres, la nature ouverte et le franc sourire du samurai du Lion n'ont pas tardé à occuper ses pensées. Finalement, ce qui devait arriver arriva.

Bien qu'ils prennent un certain nombre de précautions, il n'est pas impossible que les deux amants soient surpris ou à tout le moins observés lorsqu'ils s'isolent dans un recoin des jardins. Malgré le froid, les cours d'hiver sont après tout remplies de gens avides de découvrir les petits secrets des uns et des autres...

Focus

L'affection grandissante que les deux jeunes gens éprouvent l'un pour l'autre est sincère et aucun des deux n'est actuellement engagé de quelque manière que ce soit.





Mais cela pose pourtant quelques problèmes.

Tout d'abord, les liaisons amoureuses ne sont pas vraiment tolérées au sein de la caste des samurai et le Clan du Lion n'est pas des plus tolérants en ce domaine. Que les deux amoureux demeurent à distance respectable l'un de l'autre et passent par un intermédiaire réputé avec l'accord de leurs familles pour conclure une union est tout à fait envisageable. Qu'ils succombent tout simplement à leur attirance mutuelle est par contre indécemment.

Il est donc crucial que leur liaison demeure secrète et c'est là que vos pjs entrent en jeu.

Frappe

Ou plutôt, c'est là que vos pjs feraient mieux de ne pas entrer en jeu.

Parce que pour une fois, les choses iront sans doute bien mieux s'ils n'interviennent pas.

D'une façon ou d'une autre, vos pjs sont en effet les seuls à avoir découvert la vérité, dans un premier temps. S'ils ne disent rien et se montrent discrets, Katsu et Tsai se rendront auprès des représentants de leurs clans respectifs après plusieurs semaines et demanderont officiellement la permission de se marier.

Selon les traditions de la famille Otaku, une telle union implique que le fiancé rejoigne le clan de la Licorne et prenne le nom de sa promise.

Du point de vue de la famille Matsu, un individu comme Katsu est un fardeau plus qu'un atout et si on peut s'en débarrasser tout en se servant de l'occasion pour renforcer les liens entre le Lion et la Licorne, alors...

Du point de vue d'Ide Ietsuna et de la famille Otaku, Katsu est au contraire un samurai convenable, tout au moins selon les critères de la Licorne : ouvert, spontané et aimant la vie bien que parfaitement disposé à la perdre, il représente un parti acceptable qui ne devrait pas poser de problème et s'intégrera sans doute aisément.

Bien que cette union ne soit pas prévue, il n'y a donc en fait aucune raison que la demande des deux amants soit repoussée... sauf si...

Sauf si vos pjs ont eu le malheur de révéler la vérité aux mauvaises personnes et ont ainsi dévoilé que les deux fiancés étaient déjà amants.

Si vos pjs agissent de manière à ce que le scandale éclate, ou menace d'éclater, les deux amants feront marche arrière.

Malgré leur amour réciproque, ni Katsu ni Tsai ne sont prêts à jouer les amants maudits et si on les mets au pied du mur, l'un comme l'autre finiront par déshériter à leurs familles et se quitteront.

Si les deux amants ne savent rien de l'implication des Pjs, ils passeront le reste de leur vie dans le souvenir d'un amour qui n'a jamais pu se réaliser. Ils ne se reverront sans doute jamais.

Mais si l'implication de vos pjs est découverte, ils ont désormais deux problèmes sur les bras. Les Matsu et les Otaku sont réputés pour l'impulsivité et la forte personnalité de leurs représentants. Otaku Tsai et Matsu

Katsu pourraient alors devenir chacun un ennemi déterminé à ce qu'un ou plusieurs de vos PJs connaissent une fin rapide et déshonorante. Si cette éventualité se profile, à vous de voir si vous voulez encore compliquer les choses à loisir : les deux amants peuvent se retrouver ensemble à travers leur désir de vengeance et leur obsession peut même les amener à abandonner leurs familles après plusieurs années passées à ruminer leur passion contrariée. Ils feront alors tout leur possible pour se retrouver et pourchasser ensemble ceux qui les auront "trahi" auparavant... la fin de cette petite histoire au départ insignifiante est alors entre vos mains. L'issue risque fort d'en être tragique.

Parfois, on ferait mieux de ne pas se mêler de certaines choses car la vertu poussée à l'extrême peut générer autant de maux que le vice.

Nous avons tous une ombre

Défi

Un soir, les pjs tombent sur Haruko, agonisante. Au détour d'un couloir, dans un des jardins, dans le petit salon ou ils avaient rendez-vous pour un thé ou tout autre endroit de votre convenance.

Lorsque Naru a compris ce que l'Ombre attendait de lui, il a tenté de prévenir sa sœur mais la chose à l'affût dans son esprit s'est servi de son corps pour la frapper. L'Ombre a ensuite forcé son pantin à exécuter son plan.

Le poison qui court dans les veines d'Haruko est particulièrement virulent. Bien qu'il soit tout à fait possible de neutraliser ses effets et d'empêcher qu'il achève la jeune femme, les dommages déjà infligés ne pourront être soignés qu'avec du repos et un traitement approprié.

Haruko sera (bien évidemment) encore assez consciente pour prévenir les pjs que son frère s'appête à commettre un assassinat et leur révéler l'identité de la cible.

Focus

A vous de choisir la victime de l'Ombre.

- Usagi Ozaki : le daimyo du Lièvre représente une bonne cible car c'est l'oncle de Naru qui commandait les troupes qui détruisirent la forteresse du Lièvre. Bien qu'officiellement les deux clans soient désormais en termes courtois à défaut d'être amicaux, tout le monde suppose qu'Ozaki finira bien un jour par se venger de la mort de son père et de ses années d'errance. De même, tout le monde suppose que les raisons officielles qui provoquèrent la destruction du Lièvre sont comme à l'accoutumée des écrans de fumée dissimulant les véritables motivations des Scorpions. Il serait donc logique de penser qu'eux aussi préparent quelque chose... par conséquent, tout le monde s'attend à ce que le clan du Scorpion (et plus particulièrement la famille du général Bayushi Tomaru) prenne des mesures pour se prémunir de l'inévitable vengeance du Lièvre. Sinon, pourquoi sa nièce et son neveu seraient-ils venus au mariage de la sœur d'Ozaki ?

En fait, l'Ombre se livre encore à une petite expérience de son cru. Quelques années plus tôt, elle utilisa Kitsu Goden, Bayushi Sozui et les âmes perdues du Meido pour





tenter de faire éclater le conflit larvé entre la Grue et le Lion. Mais si les batailles de Toshi Ranbo et Shiro no Yojin eurent effectivement lieu, les efforts de l'Ombre n'ont en fait pas vraiment provoqué la guerre entre les deux grands clans. Ils ont bien évidemment facilité cette guerre mais d'autres facteurs politiques et militaires furent sa véritable cause.

Cette fois, l'Ombre sait que les protagonistes ont des raisons vraisemblables d'être impliqués dans un conflit de manière personnelle. Et par le biais de Naru, elle est en quelque sorte aux premières loges. Afin de tirer les leçons de sa précédente tentative et également de mieux appréhender l'influence que des individus peuvent avoir sur des événements à grande échelle, elle souhaite donc sacrifier son pion afin de raviver la haine entre le Lièvre et le Scorpion. Le Lièvre est allié au Lion et également en mauvais termes avec le Renard qui dispose aussi d'un ambassadeur à Kyuden Ikoma. Si Naru survit à sa tentative, l'Ombre ne doute pas de parvenir à le dissimuler au beau milieu des autres samurai afin d'observer la suite des événements mais dans le fond, il importe peu que cette expérience porte ses fruits, que son assassin réussisse ou même qu'il survive. Il y aura toujours d'autres occasions.

- Kenji Mariko : le daimyo de la Phalène suscite la curiosité de l'Ombre. Kenji fut en partie responsable de l'échec du plan qu'elle avait monté à travers Bayushi Sozui et Kitsu Goden. Plus curieux encore, depuis qu'il a vaincu son double d'ombre il y a des années, ce qui n'était jamais arrivé jusqu'à présent, Kenji disparaît lentement et progressivement de la conscience de l'Ombre. Elle ressent la présence de chaque être vivant et peut se glisser dans l'esprit de nombre d'entre eux afin de les corrompre mais désormais, elle ne sent même plus la présence du daimyo de la Phalène. Sans doute parce que désormais Kenji n'a plus d'ombre. Elle ne peut le percevoir qu'à travers les yeux de ses pions et son esprit lui demeure totalement opaque. Même la nouvelle impératrice qui résulte d'une union entre Isawa Ujina et la partie de l'Ombre qui portait le nom de Doji Ninube lui est plus connue que le seigneur de la Phalène. Elle peut percevoir certaines choses à travers la Marque d'Ombre apposée sur la fille adoptive de Kenji mais rien de plus.

L'Ombre n'est pas inquiète le moins du monde. Elle est simplement curieuse. Kenji ne peut lui faire aucun mal et il n'est pas en mesure de transmettre sa curieuse immunité à d'autres personnes. Il se trouve simplement que son chemin a déjà croisé celui de l'Ombre, qu'il semble un peu mieux protégé contre elle que les autres mortels et elle a appris également que la fortune Megumi semblait s'intéresser depuis longtemps au jeune daimyo. Bien que sur le long terme cela ne fasse guère de différence et que d'ici quelques décennies tout au plus le seigneur de la Phalène aura cessé d'exister, l'implication d'une fortune et l'étrangeté de Kenji sont cependant intéressantes.

L'Ombre pensait à un certain moment se servir d'Imiko, la fille de Kenji. Mais celle-ci s'est révélée très difficile à

influencer. La jeune femme fait attention depuis des années à ne pas se laisser entraîner sur certaines voies et elle parvient désormais facilement à séparer ses propres désirs de ceux que l'Ombre tente de lui insuffler.

Maintenant, il serait intéressant de voir les réactions de Kenji et de sa fille si Mariko décédait prématurément. Comme son époux et son héritière, la dame de la Phalène s'est avérée très résistante aux murmures de l'Ombre et la Lanterne de Cristal n'est pas faite pour arranger les choses. Mais elle demeure cependant vulnérable. Sa mort dramatique pourrait peut-être donner à l'Ombre l'occasion de resserrer son emprise sur sa fille. Le désespoir et le chagrin ont souvent montré leur utilité par le passé...

Frappe

L'idéal serait bien évidemment du point de vue de vos pjs qu'ils empêchent Naru de tuer sa victime. Si d'aventure ils peuvent le vaincre et voir son corps se dissoudre sous leurs yeux, cela pourrait leur donner un petit aperçu d'une force dont ils ne soupçonnent probablement même pas l'existence.

Néanmoins, il peut s'avérer tout aussi intéressant pour vous de les amener à entrevoir l'implication de l'Ombre après qu'elle ait pu frapper sa victime.

Que la tentative soit une réussite ou non, le sort de Bayushi Haruko dépend lui aussi de vos pjs. S'ils sauvent la jeune femme et révèlent qu'elle a tenté de s'opposer à son frère, Haruko et les pjs se retrouvent dans une situation des plus paradoxales : tout d'abord, elle sera redevable aux pjs de lui avoir sauvé la vie. S'ils sont également parvenus à empêcher l'assassinat, ils ont désormais un membre de la famille Bayushi au nombre de leurs débiteurs. Haruko est loin d'être l'incarnation des vertus du bushido mais elle sait ce qu'avoir une dette veut dire et si vos pjs la traitent courtoisement et avec les précautions adéquates, elle peut à l'occasion leur rendre un service ou un autre. Après tout, le clan du Scorpion sait tellement de choses...

D'une façon ou d'une autre, si vos pjs témoignent qu'Haruko a tenté d'arrêter son frère, l'acte de Naru sera perçu comme l'acte d'un homme isolé, probablement obsédé par la peur de voir Ozaki se venger de sa famille. Par contre, si la cible était Mariko les questions ne manqueront pas de jaillir à propos des motivations probables de Naru bien que là encore on considère son acte comme une initiative personnelle regrettable.

Le clan du Scorpion quant à lui adoptera la version officielle mais si Haruko a survécu, elle sera soigneusement interrogée à son retour chez elle. Si ceux qui seront en charge de son "débriefing" sont des pions de l'Ombre, les rares informations utiles seront rapidement altérées de manière à ce que le reste du clan du Scorpion continue à ignorer son ennemi intérieur. A l'opposé, si les personnes qui interrogent Haruko ne sont pas au service de l'Ombre, cet événement pourrait mettre la puce à l'oreille de certaines personnes car au cours de ces dernières années, quelques autres faits curieux de ce genre se sont déjà produits et semblent suggérer l'existence d'un groupe ou d'une cabale avec des





objectifs encore indéterminés au sein même du clan. Haruko ne révélera pas ce qu'elle sait déjà à sa propre famille a moins d'être intimement persuadée de pouvoir faire confiance à ses interrogateurs ou d'être sommée de prouver sa loyauté.

Les conséquences politiques à long terme de l'assassinat sont laissées à votre initiative en fonction des besoins de votre campagne. De même, le fait que Naru réussisse ou non dépend de vous et de vos besoins.

Mais pour l'Ombre, l'identité de la victime et le fait que la tentative aboutisse ou non importent peu en réalité. D'un certain point de vue, la survie de Bayushi Naru peut même s'avérer superflue. L'Ombre n'a rien à craindre mais elle aimerait assez voir comment réagiraient les invités de la famille Ikoma si on leur mettait sous le nez la preuve qu'il existe quelque chose de puissant et de dangereux dissimulé parmi eux et qui n'a rien à voir avec l'Outremonde. Presque toujours, l'Ombre préfère agir de l'intérieur, furtivement, plutôt qu'au grand jour. Elle préférerait garder son existence secrète le plus longtemps possible mais il faut parfois avancer à visage découvert si on veut tester l'adversaire. La mort de Fu Leng et de Togashi lui permet désormais d'agir sans avoir à craindre l'intervention directe d'un kami. Quand bien même on parviendrait à dévoiler son existence et à mobiliser tout l'Empire contre elle comme cela fut fait contre l'Outremonde, nul ne pourra jamais surveiller tous les humains et les protéger de ce qui peut ramper dans leurs rêves les plus secrets. Nul ne pourra les séparer de ce qui ne les quitte jamais.

A une exception près, nous avons tous une ombre.

Une question de réputation

Défi

Mirumoto Ryoko s'est à plusieurs reprises faite remarquer pour la qualité de ses poèmes improvisés durant les Banquets de l'Eau Sinueuse ainsi qu'au détour de certains concours amicaux. La jeune femme est parvenu à passer au rang de Gloire 2 et approche du rang 3. Malheureusement, elle a aussi attiré l'attention de Kitsune Daisuke.

Focus

Les avances de l'ambassadeur du Clan du Renard ont choqué la jeune samurai-ko par leur caractère aussi direct qu'insultant et elle a publiquement accusé Daisuke de lui avoir fait des avances. Toute personne connaissant un peu la jeune femme ou la réputation de Daisuke se doutera bien que cette accusation est fort probablement fondée mais l'ambassadeur du clan du Renard persiste à nier et à considérer en public la jeune femme comme une "paysanne mal dégrossie qui prend ses désirs puérils pour la réalité".

Ryoko a donc demandé, et obtenu, d'Agasha Tomaru la permission de défier l'ambassadeur du Renard en duel. Elle ne désire pas un affrontement à mort mais simplement prouver qu'elle dit la vérité conformément à

la coutume et à son droit à faire respecter son honneur de samurai.

Kitsune Daisuke étant incapable de combattre au katana, il décide de faire appel à un champion pour défendre son honneur.

Frappe

Si aucun de vos pjs ne semble être un duelliste compétent ou n'a de raison d'aider l'ambassadeur du clan du Renard, celui-ci se rabattra alors sur Kakita Tetsuo qui ne passera pas à côté de cette occasion d'humilier publiquement une tenante de l'école du Niten. Et contrairement à Ryoko, Tetsuo lui est tout à fait disposé à tuer son adversaire...

Il se peut d'ailleurs si vous avez utilisé le DFF "le Duelliste" que vos pjs aient déjà une petite idée du genre de personne qui va défendre l'honneur de Kitsune Daisuke et même que l'un d'eux se propose afin d'affronter Ryoko sans biaiser sur l'éthique du duel et son caractère symbolique.

Si la jeune femme remporte la victoire, elle acceptera le jugement des armes sans commentaires et Daisuke n'aura plus qu'à se faire oublier car il sera désormais publiquement connu comme un coureur de jupons. Sa réputation étant désormais établie, il n'est pas impossible que d'anciennes histoires réelles ou inventées de toutes pièces fassent d'ailleurs surface durant le reste du palais d'hiver ou même bien après... gageons que certaines personnes sauront trouver le moyen d'exploiter la situation à leur avantage.

Si Ryoko perd et si elle survit, elle présentera ses excuses publiques et passera donc effectivement pour une jeune campagnarde un peu trop naïve bien qu'elle compose de très jolis poèmes. Sa Gloire en pâtira sensiblement mais surtout, elle n'oubliera pas qui a combattu pour défendre "l'honneur" de Daisuke. Et si de plus elle a des raisons de penser que le champion de l'ambassadeur du Renard l'a affronté en sachant très bien qu'il défendait un menteur, vous avez désormais la possibilité de faire en sorte que la jeune femme réapparaisse un jour dans la vie de son adversaire.... Le "champion" de Daisuke quant à lui perdra dans tous les cas des points d'Honneur s'il soupçonnait la vérité ou même s'il a décidé de prendre la place de Tetsuo (ce qui revient à dire qu'il estimait la jeune femme incapable de défendre son honneur face à un tel adversaire ...).

Evidemment, si Ryoko est tuée durant le duel (ce qui sera probablement le cas si elle affronte Kakita Tetsuo), la question sera réglée une fois pour toutes.

Les flammes souillées du Phénix

Défi

Il y a quelques semaines, une patrouille du Lion est tombée fortuitement sur un village anodin des domaines de la famille Ikoma ou une cellule de maho-tsukai se livrait à une cérémonie impie impliquant un objet maléfique très puissant.

Le village en question a été discrètement rasé, les cahutes incendiées et les champs salés afin que pendant des années rien ne puisse vivre à cet endroit. La totalité de la population du village a été passée par les armes mais





l'objet maudit à été tout aussi discrètement ramené jusque à Kyuden Ikoma. Il est actuellement à l'abri dans un coffret recouvert de jade et de cristal et soigneusement gardé par deux Quêteurs de Mort du Lion.

Focus

L'objet lui-même peut être n'importe quoi qui vous convienne : un des Parchemins Noirs, une arme maudite appartenant à un puissant Maho-bujin, un morceau d'aile d'Akutsukai, un œil d'oni ou pourquoi pas la tête momifiée de Fu Leng/Hantei le 39^{ème} que l'on ne retrouva jamais car l'homme autrefois appelé Kuni Yori la prit avec lui lorsqu'il s'enfuit dans l'Outremonde à l'issue du Second Jour des Tonnerres.

Ce qui est important, c'est que par le biais de son pouvoir Sentir la Souillure ainsi que par divers rêves prémonitoires, Isawa Butsuwa est au courant de sa présence dans le palais des Ikoma et compte bien s'en emparer.

Selon la puissance de vos Pjs, vous pouvez juger que Butsuwa n'est pas un opposant convenable. Vous pouvez par ailleurs constater qu'il connaît le sort permettant d'invoquer un Oni et bien qu'a priori il ne s'y soit pas encore résolu dans ma version de cette aide de jeu, vous pouvez juger plus intéressant qu'un Oni no Butsuwa se promène dans la nature sur les terres voisines de Kyuden Ikoma, prêt à agir pour aider son invocateur, en faisant diversion par exemple. Si cela vous intéresse, les caractéristiques de l'Oni sont laissées à vos bons soins mais il est plus que probable par conséquent que le rang de Souillure de Butsuwa soit sensiblement plus élevé que dans sa fiche d'origine. A toutes fins utiles, je vous suggère s'il passe au rang de Souillure supérieur de lui accorder le pouvoir de l'Outremonde "Ténèbres Voilées" qui le rendra plus difficile à repérer en tant que mahotsukai (le ND des pouvoirs et sorts permettant de détecter la présence de la Souillure est augmenté de +15 quand on est ainsi protégé).

Frappe

Ce DFF est le plus délicat à mettre en œuvre car si possible, Butsuwa fera en sorte que quelqu'un d'autre fasse le sale travail à sa place. Un pj membre du Clan du Phénix pourrait ainsi être incité à agir sous le prétexte que les Isawa sont certainement plus aptes que les Ikoma à assurer la garde d'un tel objet. Butsuwa ne dira pas comment il sait que l'objet existe et il ne connaît pas sa nature exacte mais il sait qu'il est là.

L'ambassadeur du Phénix procédera aussi subtilement que possible afin d'inciter son agent à chercher l'objet au bon endroit sans avoir à révéler qu'il sent sa présence. L'objet et les deux samurai qui le gardent se trouvent dans un petit local de l'Ecole de Tactique.

Dans un premier temps, Butsuwa ou son agent devra localiser l'objet et s'assurer qu'il n'existe pas de protection en plus des deux gardes (à vous de voir lesquelles mais il est très probable que les Ikoma ne se sont pas contentés de deux Quêteurs de Mort pour garder une chose aussi puissante...). Si l'ambassadeur du Phénix pense qu'il peut voler/faire voler l'objet et le faire sortir du château avant

qu'on remonte jusqu'à lui, il tentera sa chance. Un de ses serviteurs pourrait par exemple avoir pour consigne de partir la veille du vol, censément pour délivrer un message au clan du Phénix. L'homme aura pour consigne d'attendre à proximité du château un mystérieux paquet que Butsuwa lui donnera durant la nuit du vol, avant que l'alerte ne soit donnée. Par la suite, il sera aisé de retrouver l'homme et de le réduire au silence... et si vous utilisez l'option Oni no Butsuwa, les choses seront encore plus simples...

Si Butsuwa parvient à utiliser les services d'un pj, celui-ci pourra en toute "innocence" aider un mahotsukai en croyant servir son clan, ce qui ne manquera pas d'avoir d'autres conséquences pour lui. Butsuwa tentera de voir jusqu'à quel point il peut inciter un pj à agir à sa place, l'idéal étant que le pauvre idiot se débarrasse lui-même des gardes et s'empare de l'objet maudit.

Si aucun pj ne semble faire un bon candidat, l'ambassadeur se rabattra sur Isawa Kawako mais celle-ci n'a rien d'un ninja ou d'une tueuse et il est très peu probable qu'elle fasse autre chose que de chercher des informations plus précises sur la localisation de l'objet et ses protections. Il n'est pas du tout dit qu'elle parvienne à ses fins car même si la jeune femme est d'un charme difficile à ignorer, elle ne peut se permettre de poser des questions sur quelque chose dont personne n'est censé connaître la présence.

A toutes fins utiles, Butsuwa prendra une dernière précaution afin de faire retomber la faute sur son pion s'il parvient à en trouver un. L'ambassadeur invitera quotidiennement sa victime à prendre le thé en sa compagnie, expérimentant à chaque fois des mélanges différents. Le mahotsukai aura au préalable ajouté dans l'eau un peu de son propre sang souillé dans l'espoir de contaminer sa victime. Ainsi, si jamais les choses tournent mal il pourra prétendre être innocent et accuser le pauvre dupe d'être un adepte des arts noirs, ce qu'un simple test avec du jade pourra "confirmer" si suffisamment d'infusions contaminées ont été prises par la victime au point qu'elle ait contracté la Souillure. Une fois le pauvre pion démasqué comme un mahotsukai tentant de faire accuser l'honorable ambassadeur du Phénix d'un crime dont il est certainement le seul auteur et initiateur, l'affaire sera entendue et Butsuwa sortira sans doute grandi de cette histoire.

En termes de jeu, je suggère que chaque jour ou un personnage prend du thé "à la Butsuwa", il accumule un point de virulence jusqu'à atteindre une valeur de dix points. A partir de ce seuil, le personnage devra alors faire chaque semaine un jet en Terre contre la virulence du thé qui continuera à croître de jour en jour tant qu'il continuera à honorer l'invitation de l'ambassadeur. L'idéal pour Butsuwa est de choisir sa victime et de l'inciter à passer à l'action après 15 ou 20 jours, c'est à dire quand elle a déjà des chances raisonnables d'avoir été contaminée à son insu.

Si pour une raison ou une autre la victime cesse de prendre du thé, chaque jour sans sa "dose" fait baisser d'un point la virulence et le jet hebdomadaire contre la Souillure n'est plus nécessaire dès que la victime est en





dessous de dix points de virulence, ce qui permet ainsi d'éviter un risque permanent de contamination.

Par contre, si la victime ne parvient pas à résister à la contamination, la progression de la Souillure et ses effets sont tels que décrits dans les manuels idoines et le thé "à la Butsuwa" n'a plus aucun effet contre le personnage.

Il est à noter qu'il n'y a aucun symptôme ou signe reconnaissable qui trahisse une tentative d'infection par la Souillure. Pas de fièvre, pas de vertiges ou de sueurs... le joueur doit effectuer ses jets en Terre sans forcément savoir à quoi ils correspondent parce que son personnage ne remarquera normalement rien de particulier tant qu'il ne sera pas souillé. Le MJ peut même décider de faire secrètement lui-même les jets et d'en noter les résultats jusqu'à la contamination... effet garanti lorsque le pauvre joueur découvre a) qu'il est porteur de la Souillure et b) la petite feuille de papier ou figurent les résultats de tous ses jets de dés pour résister à une contamination dont il ne soupçonnait même pas l'existence.

L'Etreinte de la Mante

Défi

Après plusieurs semaines durant lesquelles ses suivants ont collecté le maximum d'informations possible sur les autres participants au Palais d'Hiver, Yoritomo Korubei décide de passer à l'action. L'idéal serait bien évidemment qu'un ou plusieurs de vos Pjs aient attiré sur eux l'attention de Korubei et de ses agents ou qu'ils se trouvent par inadvertance ou à la suite d'une de ces "heureuses coïncidences" sur le chemin de l'ambassadeur de la Mante alors qu'il entreprend de mettre en œuvre un de ses plans.

Focus

L'instrument principal de Korubei est son entourage officiel. Alors que dans de nombreuses délégations les ambitions, caprices et désirs des membres et les habitudes de leurs suivants font que les samurai d'un même clan n'agissent généralement ensemble que face à une adversité publique et déclarée, les envoyés de la Mante à Kyuden Ikoma forment une véritable équipe. Il n'y a guère que le clan du Scorpion ou celui de la Grue qui agissent parfois de manière aussi précise et planifiée. En dehors de Korubei et de ses yojimbo, le reste de la délégation n'est pas du tout composée de samurai de la Mante mais de ronins se faisant passer pour tels. Ces individus ont été recrutés et sélectionnés pour leur compétence, leur familiarité avec les moyens les plus vils ainsi que pour leur ambition et il leur a été très clairement expliqué ce qu'on attendait d'eux : s'ils savent servir le clan de la Mante avec tout le dévouement nécessaire, il se peut qu'on leur permette de le rejoindre effectivement, voire même qu'on accorde aux plus méritants quelques gratifications supplémentaires. Dans le cas contraire, leur mort n'aura rien de très agréable... il est de leur responsabilité collective de satisfaire Korubei et par conséquent, ils sont condamnés à réussir ou à tomber ensemble.

Korubei et ses yojimbo ont pris le temps durant le voyage jusqu'à Kyuden Ikoma de faire un ou deux exemples afin

de s'assurer que les ronins comprenaient parfaitement qui ils servaient et comment. Le message est passé et bien qu'ils ne soient pas des fanatiques, les agents de la Mante sont prêts à beaucoup de choses grâce à ce mélange d'ambition, de peur, d'argent et de cynisme.

Durant le Palais d'Hiver, les agents de la Mante vont donc collecter le maximum d'informations et faire pression (aussi discrètement que possible) sur des heimin ou des samurai mineurs afin d'obtenir les moyens de satisfaire leur maître. En tant que ronins sélectionnés pour leur capacité à envisager les actes les plus terribles sans éprouver le moindre remord, ils sont en pratique prêts à tout pour parvenir à leurs fins, y compris à aller bien plus loin que ne le feraient des samurai du Scorpion.

A l'extérieur de Kyuden Ikoma, Korubei possède également une petite escouade d'une dizaine d'hommes se faisant passer pour des patrouilleurs du Lion ayant établis leurs quartiers d'hiver dans un petit village à quelques heures de route du château. Ces hommes pourraient recevoir l'ordre d'intercepter des voyageurs ou des pjs en promenade et d'arranger une petite bavure ou une "attaque de brigands" fort opportune. La population du petit hameau ou se sont installés les "patrouilleurs" a rapidement compris qu'ils étaient bien autre chose que des samurai du Lion mais la peur les empêche d'agir et ils doivent donc supporter la bande de soudards qui passe le temps à boire et à persécuter les villageois ou leurs filles. Evidemment, si les heimin savaient que les ronins comptent incendier leur village et les massacrer avant de disparaître, ils verraient certainement d'un autre œil la situation.

Une petite chose demeure à préciser : si l'un de vos pjs est membre du clan de la Mante, je vous recommande de ne pas l'inclure dans la délégation officielle et de ne pas le tenir au courant des intentions de Korubei. L'idéal serait qu'il soit membre de l'entourage d'un autre invité (en tant que yoriki d'un pj magistrat par exemple), invité à titre personnel ou l'heureux bénéficiaire d'une des invitations anonymes. Il peut avoir fait route avec la délégation officielle et éventuellement s'être rendu compte du comportement un peu curieux des "samurai" qui escortent Korubei mais si vous ne lui en révélez pas plus, le plaisir de la surprise ne devrait en être que plus grand.

Frappe

Il est plus que probable qu'à un moment ou un autre au moins un des "samurai" de la Mante fasse une erreur ou soit accusé par quelqu'un. Mais comme aucun d'eux ne reculera devant le meurtre pour couvrir ses traces il n'est pas impossible qu'ils compliquent encore les choses involontairement. Comme toujours dans ce genre de circonstances, l'intéressé prétendra avoir agi seul et fera le maximum pour que sa disgrâce ne retombe pas sur l'ensemble du clan de la Mante. En l'occurrence, Korubei a pris la précaution de recruter dans la mesure du possible des hommes ayant une famille. L'intérêt de son point de vue est double : ses agents savent que s'ils le déçoivent il se vengera sur les leurs. Dans le même temps, bien qu'ils soient des tueurs à gages, la plupart des ronins de la





Mante ont des épouses et/ou des enfants qu'il faut nourrir et cela ne fait que les motiver davantage : un samurai de la Mante n'a pas à se soucier de certaines contraintes financières qui forment le quotidien des ronins.

Il sera donc difficile d'obtenir que ces hommes trahissent leur employeur car même s'ils ne sont dans le fond que des mercenaires, ils savent très bien ce qu'ils risquent et pourquoi ils le risquent. Evidemment, leur dévouement n'est pas sans faille et la magie ou la torture permettent bien des choses ...

Les choses vous seront facilitées si l'un ou plusieurs de vos pjs attirent l'attention sur eux par leurs actes et deviennent alors des cibles potentielles pour Korubei. Eventuellement, si vous faites jouer le DFF "Toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire" qui leur donne l'occasion de sortir de Kyuden Ikoma, ils pourraient aussi faire escale dans le petit village occupé par les "patrouilleurs" et quelque chose pourrait leur mettre la puce à l'oreille. A moins que Korubei juge utile de profiter de leur périple pour se débarrasser d'eux et lance ses hommes à leurs trousses.

L'ambassadeur de la Mante peut communiquer avec ses hommes par le biais d'un shugenja ronin dans son entourage mais à l'opposé, les patrouilleurs sont contraints d'utiliser des pigeons voyageurs qui volent jusqu'à un négociant itinérant qui a établi ses quartiers dans une des auberges du Village de l'Equilibre Sacré. Le négociant transmet ensuite les messages aux serviteurs heimins de Korubei et la chaîne peut donc être remontée jusqu'à lui ou à défaut jusqu'à un de ses suivants destiné à servir de bouc émissaire si les choses tournent mal. Contrairement aux ronins qui accompagnent Korubei, les "patrouilleurs" ne savent pas qui est leur employeur et ne peuvent donc rien révéler d'intéressant. Ils ont simplement été généreusement payés pour massacrer une patrouille, prendre sa place et passer l'hiver au chaud en attendant les ordres. Une fois le printemps revenu, ils sont censés disparaître dans la nature et comme ils ne savent rien il est peu probable que le clan de la Mante se donne la peine de les traquer pour les faire taire. Dans le fond, des pjs peu subtils pourraient tout simplement prendre ces hommes pour des brigands qui ont eu l'idée de se faire passer pour des samurai du clan du Lion afin d'opérer en toute impunité.

Plusieurs pnjs constituent également pour Korubei des cibles intéressantes mais certains d'entre eux peuvent s'avérer bien plus dangereux qu'il ne le pense et lui coûter très cher.

- Ikoma Tobei : son trouble grandissant jusqu'à ce qu'il cède à son ancêtre (DFF " Toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire") attirera l'attention sur lui. Un ou plusieurs agents de Korubei pourraient décider de l'espionner et découvrir qu'il possède quelque chose d'important (les parchemins d'Ikoma Dayu) sans forcément apprendre l'existence du spectre. Korubei pourrait alors décider de récupérer les parchemins afin de s'en servir. Il aurait ensuite à décider soit de les remettre directement et discrètement à Ikoma Ujiaki et faire ainsi des Ikoma ses

débiteurs ou au contraire de garder le silence afin de les utiliser plus tard, une fois loin de Kyuden Ikoma. Evidemment, les pjs pourraient en savoir trop long à ce sujet et à cette occasion les Ikoma et Korubei pourraient avoir une raison commune de vouloir les réduire au silence puisqu'il n'est pas possible de les "inciter" comme Ikoma Tobei à se retirer du monde...

- Yasuki Kaede : une fois qu'il aura découvert les intérêts des Yasuki dans l'économie locale, Korubei souhaitera bien évidemment affaiblir leur position. Si dans un premier temps il n'est pas souhaitable que les courtiers de la Mante remplacent ouvertement les Yasuki au pied du château des Ikoma, des pressions officielles discrètes exercées sur Kaede pourraient par contre l'amener à commettre volontairement des "erreurs" qui mettraient sa petite entreprise en difficulté et l'obligeraient à terme à vendre... au clan de la Mante. Ce plan implique bien évidemment que les Yasuki ne jugent pas utile de soutenir leur parente lorsqu'elle rencontrera ses premières difficultés financières et il faudra déployer des écrans de fumée importants dans cette optique. A la limite, les supérieurs de Korubei seront sans doute prêts à perdre cette opportunité si elle leur permet a contrario d'inciter les Yasuki à concentrer leurs efforts sur Kyuden Ikoma au détriment de certains de leurs intérêts situés ailleurs et également convoités par le clan de la Mante. Découvrir ce qui est arrivé à l'époux de Kaede serait certainement très utile à l'ambassadeur de la Mante mais cela s'avèrera long et difficile : il lui faudra prendre contact avec d'autres agents installés sur les terres des Yasuki et leur demander de se livrer à une discrète enquête. Enquête qui attirera certainement l'attention des Chasseurs de Sorciers qui risquent fort de régler le problème de manière très expéditive et Korubei a donc peu de chances de découvrir la vérité avant la fin du Palais d'Hiver. A moins que d'autres personnes à Kyuden Ikoma semblent également s'intéresser à cette question et que Korubei ait un moyen de pression sur elles.

Pour une raison ou une autre vous pouvez juger intéressant que l'ambassadeur de la Mante apprenne la vérité malgré les obstacles. Lorsque ses agents approcheront Yasuki Kaede pour la faire chanter, elle pourrait quant à elle juger préférable de faire appel à des samurai discrets et n'ayant pas froid aux yeux pour transmettre une réponse aussi claire que définitive à ceux qui tentent de la faire chanter.

- Matsu Itani : quasiment n'importe quel invité de Kyuden Ikoma pourra aisément découvrir qu'Itani est un grand consommateur de geisha. Des geisha réputées pour être nettement moins "convenables" que leur profession l'exige. Le fait est que les geisha en question savent très bien qu'il pourrait leur arriver des choses fort vilaines si jamais l'implication d'Ikoma Ujiaki était révélée et elles se garderont bien d'en parler à moins d'être vraiment soumises à de fortes pressions. Quel que soit celui qui tenterait de profiter de la situation pour faire chanter Itani, il risque d'aller à une déconvenue aussi rapide que brutale. D'abord, le chef de la garnison il se fiche pas mal





de ce genre de menaces et surtout, il est prêt à tuer quiconque oserait l'aborder dans cette idée. Sauf si pour une raison ou une autre il juge nécessaire que la honte d'Ujiaki éclate enfin au grand jour.

Si cela lui semble préférable, Matsu Itani sera tout prêt à jouer le samurai honteux et repentant mais muet. Juste assez muet en fait pour ne rien révéler mais inciter les bonnes personnes à se poser les bonnes questions... et à trouver les bonnes réponses. Sans le savoir, Korubei pourrait très bien en fait rendre un fier service à Itani en lui permettant de laisser éclater le scandale sans qu'on puisse forcément le lui reprocher. Après tout, il n'a fait que servir son seigneur et protéger sa réputation en laissant croire que c'était lui qui fréquentait si assidûment les jeunes femmes...

- Matsu Katsu et Otaku Tsai : la liaison des deux jeunes samurai ne peut qu'intéresser le clan de la Mante qui souhaite à la fois se rapprocher des Licornes et ménager les Lions, donc se rendre utile aux deux. En gardant le secret sur un petit scandale de ce genre par exemple. Malheureusement pour Korubei, les deux jeunes gens décideront rapidement de demander l'autorisation de se marier et il ne pourra plus rien contre eux ou leurs familles. Par contre, il n'est pas dit que la tentative du clan de la Mante reste sans conséquences car les deux amants sont issus de familles où l'on encourage fortement les gens à prendre leur destinée en main et à résoudre les problèmes d'offense par le sabre.

Autres Protagonistes

- Akodo Goemon : parce qu'il a su s'attacher l'estime de la plupart des habitants de Kyuden Ikoma, le magistrat sera rapidement informé que les suivants de Korubei agissent de manière bien plus coordonnée et méthodique qu'il n'est de coutume. Tout le monde durant un Palais d'Hiver fait en sorte de se tenir au courant de diverses choses mais il est assez rare qu'une délégation entière agisse de manière aussi déterminée pour y parvenir. En tous cas, le clan de la Mante n'avait jamais agi ainsi. Goemon procédera donc à ses propres investigations et recoupera systématiquement toutes les informations qu'il pourra obtenir par le biais des heimin du château, des samurai de la garnison ou des représentants des autres délégations. Il agira le plus subtilement possible car en tant que magistrat, il est officiellement censé veiller à certaines choses et les autres quant à eux ne manqueront pas d'agir en tenant compte de cela. Assez rapidement, le jeune magistrat risque de découvrir les différents chantages que Korubei tente de mener à bien et il se peut même que son attention soit suffisamment éveillée pour qu'il soupçonne la véritable nature de l'entourage de l'ambassadeur. Si cela arrive, Goemon fera mine de rien et n'hésitera pas à jouer les idiots si nécessaire. Mieux vaut passer pour un imbécile jusqu'au bon moment plutôt que d'avoir l'air d'en savoir trop long et se retrouver victime d'un regrettable accident...

Lorsqu'il estimera s'être fait une assez bonne idée de ce qui se passe, des gens et méthodes impliqués, il en parlera à Ujiaki qui décidera le cas échéant de se servir des informations obtenues par le magistrat. Il est à noter

que le jeune homme est suffisamment intègre pour ne pas *tout* raconter à son seigneur.

Goemon est convaincu que le Lion ne devrait pas s'abaisser à utiliser certains moyens comme le chantage et autres dont d'autres clans moins honorables n'hésitent pas à se servir... il est assez expérimenté et réaliste pour savoir de quoi il retourne vraiment dans les faits mais dans la mesure où il peut y faire quelque chose, il préférera sans doute agir de manière à nuire à Korubei sans forcément donner à Ikoma Ujiaki l'occasion d'utiliser les armes que l'ambassadeur du clan de la Mante s'est forgé contre les autres invités. Parce qu'il sait ce qu'est l'honneur, Goemon est prêt à mentir à son seigneur plutôt que de laisser Ujiaki déshonorer le clan du Lion en se servant de ce qu'il a découvert. Espérons que si l'un de vos pjs se retrouve victime de Korubei, il saura apprécier à sa juste valeur la discrétion d'Akodo Goemon.

- Bayushi Haruko : tout le monde s'attend à ce que les Scorpions se tiennent parfaitement au courant de ce qui se passe durant les Cours d'Hiver et tout le monde fait donc son possible pour le leur dissimuler. Ce qui ne sert à rien en l'occurrence puisque Haruko n'a que des moyens très réduits et d'autres problèmes plus personnels en suspens. La jeune émissaire n'est pas idiote ni novice en la matière et elle pourra tout de même apprendre certaines choses et deviner ou supposer une bonne partie du reste. Elle a la tournure d'esprit et la formation pour ça après tout. Mais du point de vue d'une campagne et en parallèle avec les événements du DFF "Nous avons tous une ombre", vous jugerez peut-être plus intéressant de créer une relation d'intérêt mutuel entre la jeune femme et vos pjs. Avoir des contacts dans le clan du Scorpion est toujours une bonne chose. Et dans le fond, mieux vaut les cultiver avant qu'eux ne vous cultivent...

Haruko quant à elle a quelques doutes sur la bienveillance que lui témoignent ses propres parents. À l'issue de ce palais d'hiver il sera clair à ses yeux que son clan souhaite discrètement se débarrasser d'elle ou en tous cas lui mettre des bâtons dans les roues. En attendant de trouver un parti vraiment intéressant qui lui permette d'aller s'installer sous des cieux plus propices à ses ambitions, la jeune femme sait que son avenir chez les siens dépend en grande partie de l'utilité qu'elle a pour eux. Et posséder des canaux d'information exclusifs est un atout très précieux dans cette perspective. Les manigances de Korubei pourraient représenter un bon moyen pour vos pjs et pour Haruko d'entamer une relation "commerciale" mutuellement satisfaisante au détriment du clan de la Mante, voire d'un certain nombre d'autres personnes.

Comme on peut le voir, bien que Yoritomo Korubei dispose des moyens adéquats pour atteindre ses objectifs, il lui sera en fait difficile de réussir et assez aisé de se faire prendre ou de tomber. Le clan de la Mante est de plus en plus ambitieux depuis qu'il a accédé au rang de clan majeur mais parfois, ni l'ambition ni l'argent ne permettent de garantir la victoire.





Annexes

Tableau Récapitulatif des Principaux PNJs à l'intention du Maître de Jeu

NOM	Statut	Gloire	Honneur	Ecole
Agasha Tomaru	Ambassadeur Dragon	5.1	2.6	Shugenja Agasha 3
Akodo Goemon	Magistrat de Kyuden Ikoma	5.5	3.7	Akodo Bushi 3
Asahina Shizuka	Invitée – fiancée de Kakita Tetsuo	2.2	3.6	Shugenja Asahina 1
Asako Suana	Invitée – historienne Asako	4.6	2.5	Henshin Asako 2
Bayushi Haruko	Emissaire Scorpion	4.0	1.6	Courtisane Bayushi 2
Bayushi Naru	Frère de Bayushi Haruko	1.2	1.0	Bushi Bayushi 2
Daidoji Toshikazu	Samurai infiltré (passe pour heimin)	(1.3)	2.3	Bushi Daidoji 1
Hida Sanosuke	Invité imprévu	2.4	4.1	Bushi Hida 3
Ide Ietsuna	Ambassadeur Licorne	5.2	2.6	Emissaire Ide 4
Ikoma Akira	Invité – fiancé d'Usagi Tomoe	5.0	(3.5)	Tacticien Ikoma 3
Ikoma Tenru	Invité - ancien samurai Akodo	5.1	3.2	Acad. Akodo 3, Tact. Ikoma 2
Ikoma Tobei	Invité – sensei Ikoma	4.6	2.9	Omoidasu Ikoma 5
Ikoma Ujiaki	Hatamoto de Ikoma Tsanuri - Hôte	(8.0)	1.2	Omoidasu Ikoma 5
Isawa Butsuwa	Ambassadeur Phénix	6.6	1.2	Shugenja Isawa 3
Isawa Kawako	Invitée – tensai de l'Eau	1.6	2.4	Tensai Isawa 1 (Eau)
Kakita Mofuno	Invité – maître peintre	5.0	3.7	Artisan Kakita 4
Kakita Tetsuo	Invité – fils de Kakita Mofuno	1.2	3.0	Bushi Kakita 1
Kenji Mariko	Invitée – épouse daimyo Phalène	7.0	3.9	Artisan Kakita 5
Kitsu Reika	Sodan-senzo de Kyuden Ikoma	4.0	3.5	Sodan Senzo Kitsu 3
Kitsune Daisuke	Ambassadeur du Renard	4.7	1.3	Shugenja Kitsune 3
Matsu Itani	Capitaine de la Garde	5.4	3.1	Bushi Matsu 4
Matsu Katsu	Invité – envoyé Matsu	2.6	3.7	Bushi Matsu 2
Mirumoto Ryoko	Suivante de Agasha Tomaru	1.2	2.2	Bushi Mirumoto 1
Otaku Tsai	Suivante de Ide Ietsuna	3.0	3.0	Shiotome Otaku 2
Seppun Okama	Emissaire Impérial	6.1	4.7	Miharu 2/Seiyaku 3
Shiba Kojiro	Yojimbo de Asako Suana	2.2	3.0	Yojimbo Shiba 2
Usagi Ozaki	Invité – Daimyo Clan du Lièvre	8.0	2.1	Bushi Lièvre 3
Usagi Tomoe	Invitée – fiancée d'Ikoma Akira	4.3	2.6	Shugenja Kitsu 3
Yasuki Kaede	Invitée – financière Yasuki	3.8	1.1	Négociante Yasuki 3
Yoritomo Korubei	Ambassadeur Mante	5.2	1.2	Bushi Yoritomo 4





Calendrier DES EVENEMENTS

Le Palais d'Hiver dure toute la saison homonyme et commence donc le premier jour du mois du Rat pour se terminer le premier jour du mois du Lièvre.

Rappelons que le nouvel an rokugani est le moment où chaque personne fête également son anniversaire. Il n'existe pas de "date anniversaire de naissance" en Rokugan et en dehors du jour de l'an, on commémore plutôt les événements historiques ou les dates officielles auxquelles certains glorieux ancêtres et personnages historiques sont décédés

Kitsu Reika, la sodan-senzo de Kyuden Ikoma, met bien évidemment un point d'honneur à faire des offrandes appropriées lors des commémorations des ancêtres. La plupart ont lieu sans que personne en dehors de leur clan ou leur famille s'en souvienne mais les sodan-senzo n'ont pas l'habitude de s'attacher à ce genre de détails. Le temple de Kyuden Ikoma est donc ouvert à tous ceux qui viennent faire des offrandes à un ancêtre ou lui rendre hommage même s'ils n'en sont pas les descendants et Reika se tient prête à aider les intéressés dans leur pieuse démarche. A la discrétion du MJ, ce genre d'occasion peut également permettre de délivrer des présages, avertissements, conseils si un pj se montre suffisamment respectueux envers un ancêtre qu'il admire sincèrement, auquel cas l'esprit du mort pourrait habiter le corps de Kitsu Reika le temps d'une petite conversation à caractère ésotérique, profitant de la présence de la jeune femme et du fait qu'on lui fasse une offrande le jour officiel de son décès...

Le calendrier inclut en italique certaines suggestions afin de placer les événements des DFF proposés ainsi que diverses propositions d'événements artistiques ou autres. Ces dates sont fournies à titre indicatif puisqu'elles ne tiennent pas compte des actions de vos joueurs qui peuvent bouleverser ce calendrier avec leurs propres décisions ou rendre certains DFF impossibles, par exemple en éliminant un des protagonistes.

Petit rappel :

Les douze mois du calendrier rokugani comptent chacun 28 jours. La dénomination la plus commune est mise en avant et la correspondance *approximative* est la suivante : le début de l'année rokugani est marqué par le Mois du Lièvre qui est le premier mois du printemps et correspond chez nous au mois d'Avril. Le reste du calendrier suit, ce qui fait qu'en Rokugan, l'année se termine en même temps que l'hiver à la fin du mois du Tigre qui correspond chez nous au mois de Mars.

Les premiers noms de mois indiqués ci-après sont en vigueur depuis le règne de Hantei XXXV. Les noms indiqués d'après l'ordre des combats entre les Kamis Fondateurs ne sont guère utilisés que par les moines et pour certains documents officiels. Enfin, chaque clan

possède ses propres appellations traditionnelles pour tout ou partie du calendrier.

Printemps (début officiel de l'année calendaire)

Mois du Lièvre/ du Soleil

Mois du Dragon/de la Lune (parfois de la Tortue)

Mois du Serpent/de Hantei

Eté

Mois du Cheval/de Akodo

Mois de la Chèvre/de Doji

Mois du Singe/de Shiba

Automne

Mois du Coq/de Bayushi (parfois de la Grue)

Mois du Chien/de Shinjo

Mois du Sanglier/de Hida

Hiver

Mois du Rat/de Togashi

Mois du Bœuf/ de Fu Leng

Mois du Tigre/du Dixième Fils (parfois du Lion)

Le Mois du Rat

1^{er} jour –

Commémoration de la mort de Mirumoto Tokeru (La Voie du Dragon p.63)

C'est à partir de cette date que les invités sont censés arriver au Palais d'Hiver. Matsu Katsu (ainsi que tout autre notable du Lion que vous voudriez insérer), Ide Ietsuna (avec sa suite incluant Otaku Tsai), Agasha Tomaru (et ses suivants comptant Mirumoto Ryoko) ainsi que Usagi Tomoe et Usagi Ozaki arrivent tous ce jour.

2^{ème} jour – arrivée de Yasuki Kaede

3^{ème} jour – arrivée de Bayushi Haruko et Naru. Yoritomo Korubei survient en fin d'après-midi avec son escorte.

4^{ème} jour – Arrivée de Seppun Okama et Kitsune Daisuke

5^{ème} jour – arrivée de la délégation du Phénix (Isawa Butsuwa, Asako Suana, Shiba Kojiro et Isawa Kawako) ainsi que des envoyés de la Grue (Kakita Mofuno, Kakita Tetsuo, Asahina Shizuka...).

Du 7^{ème} au 9^{ème} jour –

Festival du Courroux de la Lune

Dans la mythologie Rokugani, Seigneur Lune est un être haineux dont on essaye de se tenir à l'écart. Du crépuscule 7^{ème} jour à l'aube du 9^{ème} jour du mois du Rat, les rokugani parlent le moins possible et évitent encore plus qu'à l'accoutumée de sortir le soir de peur de s'attirer son courroux. Les commerces sont fermés, les gens se claquemurent chez eux en dehors de ceux qui n'ont pas le choix ou des sentinelles désignées pour des raisons disciplinaires.





A noter que même dans l'Outremonde, on redoute l'intercession du père de Fu Leng et que par conséquent gobelins, ogres et même oni se gardent bien pour la plupart de quitter les terres corrompues ou ils sont chez eux. Il s'agit quasiment du seul jour de l'année ou les vastes territoires désolés de l'Outremonde s'avèrent quasiment vides et ne retentissent pas des hurlements, bruits, tambours et cris des hordes du Sombre Seigneur.

De nombreux temples sont ouverts et il existe plusieurs groupes de moines ou de dévots qui s'habillent de blanc et font des prières incessantes durant cette période afin d'amadouer l'esprit d'Onnotangu mais la plupart des gens ont bien trop peur d'attirer son attention.

Enfin, les rares adeptes du Seigneur Lune en profitent a contrario pour redoubler d'efforts et se livrer à des actes criminels, jouant de la prédominance de leur seigneur et de la désertification quasi-totale des rues et des routes pour agir en relative impunité.

Les invités à un palais d'hiver qui ne sont pas arrivés à destination à cette date feraient bien de se méfier des étrangers croisés sur la route et ceux qui planifient bien leur voyage choisissent leur escorte en conséquence...

10^{ème} jour – Kakita Mofuno entame la réalisation d'un triptyque représentant la première rencontre entre Akodo et Ikoma. Il lui faudra quasiment toute la durée du Palais d'Hiver pour terminer son œuvre qui sera ensuite placée dans le Mémorial d'Ikoma. Durant le reste de la saison, on pourra observer le maître peintre au travail dans la salle qui lui a été réservée.

16^{ème} jour – arrivée d'Hida Sanosuke et de sa petite protégée. DFF "Souvenir d'une Autre Vie".

20^{ème} jour – Kakita Tetsuo perd en duel contre Matsu Katsu, ce qui ouvre le champ au DFF "le Duelliste"

28^{ème} jour –
Commémoration de la mort du seigneur Daidoji Masashigi (La Voie de la Grue p .91)

Mois du Bœuf

3^{ème} jour – *Ikoma Tobei finit par se résoudre à tenter de dévoiler la vérité comme le souhaite son ancêtre (DFF "toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire).*

4^{ème} jour – *Ikoma Tobei est convié à prendre une "retraite honorable" dans un monastère. Ceux qui l'accompagneront sont susceptibles d'être absents jusqu'au 14^{ème} jour du mois.*

8^{ème} et 9^{ème} jour -
Festival du Second Jour des Tonnerres et du Nouvel Empire

C'est le 9^{ème} jour de ce mois que les Sept Tonnerres ont abattu Fu Leng dans le palais impérial et que le général ronin Toturi a été couronné empereur. On y commémore également les décès de Doji Hoturi et Isawa Tadaka, les deux Tonnerres tombés face au

Sombre Seigneur. Le clan du Phénix fait aussi des offrandes à son ancien champion, Shiba Ujimitsu.

Cette occasion est sans doute sur un plan spirituel le deuxième festival le plus important de l'Empire avec le Festival du Chrysanthème qui survient le sixième jour du mois du Cheval et marque la chute des kami sur terre. Il est cependant nettement moins exubérant : la huitième journée du mois est considérée comme fériée pour les heimin, le soir venu des cérémonies sont faites dans tout l'Empire pour rappeler le rôle glorieux des Hantei et tout Rokugan est plongé dans la tristesse d'avoir perdu sa lignée fondatrice ainsi que les Tonnerres de la Grue, du Phénix et tous les braves samurai tombés contre le Sombre Seigneur. Rappelons que Fu Leng était également parfois nommé "le huitième kami".

Le lendemain est également une journée fériée mais de nombreux temples organisent des cérémonies publiques ou des collectes d'argent afin d'aider la population éprouvée par les années de guerre. De nombreux seigneurs terriens ouvrent leurs greniers pour que leurs paysans puissent traverser le reste de l'hiver en mangeant à leur faim.. Durant l'après-midi, de nombreuses parades militaires suivies de feux d'artifices jusque tard dans la soirée et de danses populaires célèbrent la défaite du Sombre Seigneur.

De l'autre côté du mur, on fait résonner les tambours de guerre en permanence pour rappeler aux faibles mortels que tout n'est pas encore écrit et que l'Outremonde n'a pas été défait avec son ancien maître. Et malheur à ceux qui tombent entre les griffes des serveurs de la corruption.... Le clan du Crabe se montre également très vigilant à cette occasion car il n'est pas rare qu'un oni ou des ogres, voire un bataillon de gobelins pris de furie et de haine s'attaquent à la muraille pour tuer quelques samurai en hommage à leur maître mort.

Si vos pjs escortent Ikoma Tobei jusqu'au monastère ou il doit se retirer, il est fort probable qu'ils soient sur place pour assister aux diverses cérémonies avant de prendre le chemin du retour.

14^{ème} jour – Dame Kenji Mariko met en scène avec ses aptitudes à l'origami et au conte la légende qui évoque la participation du clan du Lièvre dans la Guerre du Sang (voir la nouvelle d'introduction au chapitre II et le scénario de l'Ecran du MJ). Dans sa version, Mariko veille à ne pas parler du fait que ni la Grue ni le Scorpion ne proposèrent leur aide au Clan du Lièvre quand il leur annonça que les Adeptes du Sang passeraient sur ses terres.

19^{ème} jour – *Durant la soirée, Bayushi Naru empoisonne sa sœur et entreprend sa tentative d'assassinat comme l'indique le DFF "Nous avons tous une ombre".*

26^{ème} jour – représentation de la pièce intitulée "la Vertu" (cf. la nouvelle d'introduction au chapitre IV). Aucun des représentants du clan de la Grue n'est présent : officiellement, Mofuno souffre de





rhumatismes. Tetsuo s'est arrangé pour livrer un duel à mort le lendemain contre un samurai de l'escorte de Yoritomo Korubei qui l'a insulté et passe donc la soirée en méditation. Enfin, Asahina Shizuka est victime de problèmes physiologiques typiquement féminins. Il est plus que souhaitable qu'un pj membre de ce clan se trouve lui aussi un bon prétexte pour snober le Clan du Lion plutôt que d'assister à une pièce au caractère si politique.

Mois du Tigre

2^{ème} jour – *Début de l'aventure amoureuse entre Matsu Katsu et Otaku Tsai. DFF "une liaison dangereuse".*

10^{ème} jour –

Mirumoto Ryoko accuse l'ambassadeur Kitsune Daisuke de lui avoir fait des avances. Les détails apparaissent dans le DFF "une question de réputation".

14^{ème} jour –

Otaku Tsai et Matsu Katsu se rendent auprès des représentants de leurs clans respectifs (Ide Ietsuna et Ikoma Ujiaki) pour obtenir la permission de se marier.

15^{ème} jour – Festival d'Akodo

On commémore la mort du kami fondateur du Clan du Lion. A cette occasion, Kyuden Ikoma est bien évidemment le théâtre de plusieurs manifestations importantes : pas moins de trois pièces de théâtre, deux reconstitutions de batailles historiques et plusieurs panégyriques publics.

Contrairement aux autres commémorations des ancêtres, il est comme on peut le supposer difficile d'avoir un contact avec l'esprit du Borgne à cette occasion, au vu de la quantité de samurai du Clan du Lion qui assourdissent les environs de leurs prières constantes afin de s'attirer ses bonnes grâces...

18^{ème} jour –

A priori, c'est au plus tard à cette date qu'Isawa Butsuwa finira par passer à l'action pour s'emparer de l'objet maudit qu'il convoite. L'envie ronge le shugenja qui n'a plus la patience d'attendre les derniers jours du Palais d'Hiver. Les détails apparaissent dans le DFF "les Flammes souillées du Phénix".

23^{ème} jour –

Kakita Mofuno termine son triptyque. Le tableau représentant la rencontre entre Akodo et Ikoma est alors offert au Clan du Lion dans le cadre d'une cérémonie officielle avant d'être emmené par Kitsune Reika et ses assistants jusqu'au Mémorial d'Ikoma pour y être exposé.

24^{ème} jour –

Quels que soient les plans de Yoritomo Korubei, si vos pjs n'interviennent pas c'est Akodo Goemon qui finit par découvrir que l'ambassadeur de la Mante est accompagné en secret d'un shugenja ronin et de plusieurs tueurs à gages. Ikoma Ujiaki le chasse

officiellement du château, ce qui ouvre une période de froid très net dans les relations entre les deux clans majeurs.

28^{ème} jour –

Toshi no Ichi (foire de fin d'année)

Le dernier jour du Mois du Tigre marque la fin de l'année civile rokugani. Les villes et villages de tout l'Empire sont pendant cette journée transformés en véritables marchés où l'on vend et achète à foison. La grande majorité des seigneurs terriens de l'Empire en profitent pour offrir quelque chose à leurs sujets heimin : un vêtement, du riz, un instrument ou un outil, etc... et les heimin n'en respectent que davantage leur seigneur si celui-ci leur fait des présents appropriés à leurs besoins car à cette occasion l'étiquette des présents classiques n'est pas de mise et l'on peut offrir des objets à caractère très utilitaire à ses vassaux. Une autre coutume très répandue dans l'Empire consiste à attacher devant sa porte une corde de paille tressée, la *shimenawa*, afin d'interdire l'accès aux mauvais esprits de l'année écoulée. Le soir venu, on fait de nombreuses offrandes sur l'autel familial pour accueillir les esprits du nouvel an qui viendront le lendemain pendant que les moines de tout l'Empire nettoient leur temples à l'eau douce et se livrent à de nombreux rites de purification en faisant sonner quarante-neuf fois les cloches de leurs demeures.

Le soir venu, tous les shugenja présents à la cour de l'Empereur sont invités à passer la soirée en méditation collective et à préparer les sorts puissants qui chasseront les mauvais esprits et garantiront que le Fils du Ciel fasse un bon voyage de retour à sa capitale. Durant cette soirée, chaque shugenja lancera son sort le plus puissant et celui qui se sera avéré être le plus spectaculaire deviendra pour quelques heures le Chasseur Démoniaque.

Mois du Lièvre

1^{er} de l'an – comme déjà évoqué, tout le monde fête son anniversaire à ce moment là.

On brûle les cordes de paille shimenawa pour chasser définitivement les esprits de l'année écoulée.

Au matin, le Chasseur Démoniaque à la cour de l'Empereur revêt le costume sacré gardé par le Clan du Phénix qui l'a spécialement amené auprès du souverain de l'Empire à cette occasion. Cet ensemble exotique qui aurait paraît-il appartenu à Dame Asako elle-même est formé d'un masque doré, d'une étrange jupe rouge clair, d'un arc et d'un bouclier. Aidé de vingt assistants, le Chasseur Démoniaque devra courir dans les couloirs du château en faisant vibrer la corde de l'arc et en tapant celui-ci contre le bouclier. Une fois son parcours terminé, il rend les Reliques au Conseil des Cinq et les participants au Palais d'Hiver se préparent au départ. Ce cérémonial est censé faire fuir les oni et si beaucoup le voient comme une simple superstition amusante, le Conseil des Cinq a toujours insisté pour qu'il ait lieu. Pour en savoir plus sur les Reliques de la Chasse Démoniaque, je vous invite à consulter Le Livre des





Nemuranai qui se trouve également sur www.penombre.com

En ce qui concerne Kyuden Ikoma, l'attention est focalisée sur le mariage entre Usagi Tomoe et Ikoma Akira. Ce sont les deux familles qui ont jugé intéressant de commencer la nouvelle année par cette union qui se trouve également survenir le premier jour du mois du Lièvre, clan auquel appartient encore Usagi Tomoe jusqu'à son mariage.

Le déroulement du mariage.

Comme cela a été abordé dans Kyuden Seppun, il existe plusieurs variantes à la cérémonie de mariage entre deux samurai. Le clan du Lion est connu pour ses cérémonies très formelles dans lesquelles on s'attache moins aux réjouissances qu'aux aspects religieux et traditionnels.

A moins qu'un de vos pjs soit un shugenja du clan du Lion de rang supérieur à Kitsu Reika, c'est la sodan-senzo de Kyuden Ikoma qui présidera durant le mariage d'Usagi Tomoe et Ikoma Akira.

La journée commence alors qu'Akira est en grande tenue et sa promise entièrement vêtue de blanc. Au fur et à mesure que les heures passeront et que le mariage progressera d'étape en étape, la mariée changera à plusieurs reprises de costume, le blanc laissant progressivement la place au rouge alors que la "mort" de la jeune femme pour sa famille deviendra aussi sa "naissance" en tant qu'épouse d'Akira. Techniquement, quoi qu'il arrive durant la journée les deux jeunes gens seront officiellement considérés comme mariés dès l'aube mais les gens superstitieux prendraient avec beaucoup d'inquiétude toute mort "prématurée" qui surviendrait alors que la jeune femme est encore en partie vêtue de blanc.

De l'aube à la fin de l'heure qui suit, les deux époux, la sodan-senzo, Usagi Ozaki et Ikoma Ujiaki (Ikoma Akira n'a plus de parent proche depuis quelques années) seront en prières dans le temple du château pour se concilier les faveurs des Ancêtres. Après les prières, une jeune novice passera à Akira une coupe de saké qu'il devra vider en trois fois avant qu'elle soit remplie de nouveau pour Tomoe. La coupe sera ensuite passée à Ujiaki puis Ozaki qui feront de même.

Durant tout ce temps, les invités attendront dans les jardins tout proches.

Après cette première phase, les deux époux sortiront alors et seront "officiellement" présentés à l'assistance par leurs parents.

Akira recevra les félicitations officielles des émissaires et ambassadeurs tandis que Tomoe se retirera discrètement avec ses servantes pour se changer une première fois.

La seconde cérémonie aura alors lieu à nouveau dans le temple mais cette fois, tous les invités dont le rang de Gloire est égal ou supérieur à 4 y assisteront. Il s'agira là encore de prières mais à l'intention des Sept Fortunes et plus particulièrement de Bishamon qui est traditionnellement considéré comme le protecteur du

clan du Lion. A l'issue de cette cérémonie qui dure une bonne heure, les mariés et les invités se rendront alors au banquet dans la grande salle préparée à cet effet.

Tout le monde retournera dans les jardins ou les invités qui ne sont ni ambassadeurs ni émissaires officiels pourront alors par ordre de préséance remettre leurs présents au jeune couple.

Viendra alors le moment du banquet et Tomoe procédera à un rapide changement de costume pendant que les autres participants seront installés avec toute la pompe nécessaire. Elle apparaîtra alors en même temps que son époux, le suivant à trois pas en arrière comme le veut la coutume des femmes mariées.

Le banquet lui-même durera trois bonnes heures. Les Ikoma (et plus généralement le clan du Lion) prennent très au sérieux les vertus traditionnelles des samurai qui incluent la bienséance et la parfaite maîtrise d'arts de cour comme la danse, le chant et la poésie. Il n'y aura donc aucun "artiste professionnel" des castes inférieures et un certain nombre de samurai s'illustreront ainsi que leurs familles par des démonstrations "spontanées" en tous genres. Vos pjs pourraient souhaiter participer et se livrer à une danse gagaku ou à un chant traditionnel, voire à déclamer quelques vers ou à mimer une petite saynète. Considérez les gains et pertes de gloire comme analogues à ceux des concours de poésie. Seuls les samurai de rang de gloire 3.1 ou supérieur peuvent proposer leur candidature aux deux époux durant le banquet.

A l'issue du banquet officiel, les deux époux se retireront séparément, permettant comme de juste un troisième changement de costume. La pause durera une bonne heure avant que l'on se retrouve devant le Mémorial d'Ikoma.

Tomoe prendra alors officiellement son nom de femme mariée et sera "présentée" au fondateur de la famille Ikoma par l'intermédiaire de prières spécifiques reprises en cœur par tous les membres présents de sa nouvelle famille. Les autres participants garderont un silence respectueux durant la demi-heure que nécessite cette cérémonie. Il faut noter que Kitsu Reika ne tentera pas d'entrer effectivement en contact avec l'ancêtre prestigieux car aucun des deux époux ne descend directement de lui par le sang ou ne peut prétendre être personnellement lié à Ikoma (contrairement à Ujiaki par exemple). Une telle démarche serait alors aussi maladroite que présomptueuse.

Suivra une petite collation légère ainsi qu'une nouvelle série de "démonstrations artistiques spontanées" qui rassembleront les samurai de rang modeste (de rang 1 et 2) et seront en apparence un peu moins formelles que celles du banquet. On pourra d'ailleurs, dans les limites de la bienséance, déclamer des vers humoristiques ou mimer des scènes issues de la vie quotidienne mais fondamentalement, gains et pertes de gloire demeureront les mêmes.

A l'issue de cette collation, une pause d'une heure aura lieu et les invités se retrouveront une dernière fois pour





le banquet du soir qui sera suivi de feux d'artifices. Pendant que les invités observeront le spectacle dans le ciel nocturne, Ujiaki, Ozaki, Kitsu Reika et deux novices du temple accompagneront les deux jeunes époux jusqu'à la porte de leur chambre nuptiale avant de rejoindre le reste des participants. La dernière nuit que passeront vos pjs à Kyuden Ikoma sera marquée par un certain relâchement. On aura tendance à fermer les yeux si de jeunes samurai chantent un peu fort ou descendent bruyamment au village et il n'est pas impossible que plusieurs comportements malséants et entorses aux bonnes mœurs se produisent à l'écart de la salle de banquet une fois la nuit bien avancée.

2^{ème} jour du mois du Lièvre

Les invités commencent à quitter les Palais d'Hiver avec leurs escortes et s'en retournent chez eux. En ce qui concerne Kyuden Ikoma, tout le monde sera reparti avant le 5^{ème} jour du mois du Lièvre à l'exception de la nouvelle mariée et de son frère qui demeurera encore une petite semaine sur place pour finaliser certains arrangements avec ses alliés.





NOUVEAUX ANCETRES

Hida Masiko - 7 PP

(Dates de naissance et de mort inconnues, probablement décédée en 42, accessible aux PJ portant le nom de famille Hida uniquement)

L'histoire n'a pas conservé le nom de la première épouse du kami Hida, la mère d'Atarasi le Tonnerre du Clan du Crabe. Hida lui-même aimait profondément sa dame et fut grandement affecté par sa perte au point qu'il refusa que quelqu'un d'autre parle d'elle ou prononce son nom et le prénom "Masiko" lui-même tomba pratiquement dans l'oubli.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Masiko n'avait rien de l'épouse qu'on aurait pu imaginer pour le frère frustré et brutal de Hantei. Elle était effacée, fragile et courtoise, le genre de femme que l'on aurait plutôt imaginé aux côtés de Doji ou de Shiba. Et pourtant, elle sut toucher au plus profond de Hida sa part la plus noble et l'éveiller au grand jour.

Durant les années de leur union, elle représenta aux yeux de son époux une véritable oasis dans sa vie de guerre et de violence et le seul palais que construisit jamais le clan du Crabe selon les canons esthétiques des autres clans fut celui que fit ériger Hida en l'honneur de sa dame.

C'est dans ce même palais qu'elle trouva la mort lorsque les hordes de Fu Leng le prirent d'assaut. Hida et Atarasi se trouvaient très loin de là, occupés à défendre la vie de Hantei et bien que les samurai laissés au palais soient dévoués et résolus, ils ne pouvaient que succomber sous le nombre en emportant autant d'ennemis que possible avec eux.

Lorsqu'elle comprit que les serviteurs de Fu Leng allaient l'emporter malgré la vaillance de ses samurai, Masiko fit en sorte que leur victoire soit vide de sens. Elle mit le feu au château et lorsque les flammes l'entourèrent, elle se prépara avec grand soin avant de faire jigai, le suicide honorable des dames. Ainsi disparurent l'épouse de Hida et le seul palais du Clan du Crabe ou demeuraient la paix et la beauté.

Le seul enfant par le sang de Masiko fut Atarasi mais l'âme de l'épouse du kami Hida continue à veiller sur ceux qui portent le nom de son époux à travers les siècles. Les rares samurai qui l'ont comme ancêtre ne parlent jamais d'elle car ils respectent le vœu du premier Hida mais ils n'en agissent pas moins inspirés par l'esprit de la noble dame.

Bien qu'ils ne puissent officiellement prétendre agir par respect pour leur ancêtre, les descendants spirituels de Masiko sont indéniablement au nombre des combattants les plus honorables du Clan du Crabe et ils prennent à la lettre le serment de Hida "je ne faillirai pas".

En plus de mille ans, beaucoup d'entre eux sont morts avec courage en faisant la preuve d'un dévouement et d'un honneur que n'auraient pas renié les samurai du clan du Lion mais personne n'a jamais su pourquoi ils

agissaient ainsi.

Cependant, de vie en vie, de siècle en siècle, l'âme de Masiko continue à susciter les traits de caractère les plus nobles de ceux sur lesquels elle veille et ils n'ont pas failli.

En mille ans, pas un seul n'a failli.

Jamais.

Les descendants d'Hida Masiko peuvent ainsi lancer (mais pas garder) un dé supplémentaire pour résister à la Souillure et également pour empêcher sa progression s'ils sont infectés.

Il peuvent aussi lancer et garder un dé supplémentaire pour tous leurs jets d'Honneur mais en contrepartie, ils sont automatiquement marqués par le défaut "Idéaliste" sans bénéficier des PP correspondants.

A la création, un personnage ne peut avoir à la fois Hida Masiko comme ancêtre et être marqué par la Souillure.

(La fin de Hida Masiko est racontée dans le supplément "Les Porteurs de Jade")

Ikoma Dayu – 0 PP

(812 – 843, spécial – voir Kyuden Asako p.25)

Dayu n'est pas exactement ce que l'on pourrait appeler un "ancêtre" mais plus précisément un fantôme ou yorei. De son vivant, il eut la malchance de découvrir un témoignage très compromettant concernant un personnage historique célèbre de son propre clan.

En 412, le champion du Lion Matsu Itagi décida de se rendre seul dans l'Outremonde pour tuer Fu Leng et libérer ainsi l'Empire de la menace du Sombre Seigneur. Selon la version officielle de l'histoire, la sœur d'Itagi se rendit à sa suite jusqu'aux terres du clan du Crabe lorsqu'il ne revint pas et accusa les descendants de Hida de l'avoir laissé aller à une mort certaine. Le champion Hida Tadaka se rendit alors dans l'Outremonde et parvint à en ramener le courageux guerrier Matsu. Tous deux périrent côte à côte des suites de leurs blessures après être parvenus à retourner jusqu'aux terres de l'Empire.

Mais la vérité est sensiblement différente... bien que l'orgueil de Matsu Itagi n'ait jamais fait le moindre doute, on a continué à célébrer son courage à travers les siècles et il continue à être présenté comme un guerrier fier et honorable.

Ce que Dayu découvrit, c'est que le champion du Lion avait ordonné à un jeune barde Ikoma de l'accompagner dans l'Outremonde. L'histoire n'a pas gardé le nom du jeune homme qui périt avant que Hida Tadaka ne trouve celui qu'il cherchait. Dayu lui-même n'a jamais su comment les notes du barde parvinrent jusqu'à sa famille mais ce fut lui qui les découvrit au cœur des archives, là où une main anonyme les avaient abandonnées.

Ikoma Dayu fut horrifié de voir que le jeune barde dépeignait le puissant champion du Lion comme un homme dont l'orgueil rivalisait avec la bêtise et





l'entêtement. Tel que le décrivait le barde anonyme, Matsu n'apparaissait plus du tout comme un noble guerrier peut-être un peu trop fier mais plutôt comme un simple idiot imbu de lui-même et trop aveugle pour se rendre compte que son statut de daimyo ne le rendait pas moins vulnérables que les autres hommes. Le récit de l'expédition d'Itagi dans l'Outremonde mentionnait à plusieurs reprises des déclarations du grand homme qui montraient clairement à quel point il s'était montré obtus et orgueilleux, jusqu'à mettre sa propre vie en péril pour rien.

Lorsque les Matsu découvrirent ce qu'Ikoma Dayu avait mis à jour, ils firent pression pour que cela soit dissimulé, oublié, réfuté. Le barde finit par mourir dans des circonstances mal élucidées mais l'on ne put jamais trouver les mystérieux écrits qu'il avait parcouru.

Avant sa mort, Dayu dissimula en effet les notes du barde dans les jardins de Kyuden Ikoma et elles y sont demeurées depuis des siècles. Le spectre de Dayu est demeuré avec elles et il ne peut quitter le château qu'en suivant les parchemins qui ont causé sa perte.

Ikoma Tobei est à l'heure actuelle le seul descendant de Dayu qui soit resté suffisamment longtemps à Kyuden Ikoma pour non seulement découvrir ce qui était arrivé à son ancêtre mais aussi céder à ses exigences. Le spectre de Dayu ne trouvera le repos que si d'une manière ou d'une autre les écrits qui l'ont mené à la mort sont à nouveau exposés au grand jour. Que les Matsu parviennent ou pas à réfuter ce qui est inscrit sur les parchemins n'a aucune importance. La vérité elle-même n'a aucune importance. La seule chose importante pour le fantôme d'Ikoma Dayu, c'est que ce savoir ne soit pas oublié. Qu'il s'agisse bien de faits réels ou d'une création des séides de Fu Leng, Dayu n'a pas oublié qui a causé sa perte. Les Matsu doivent payer. Et toute personne qui s'emparera des parchemins sera hantée par Dayu jusqu'à sa mort à moins de l'aider à se venger.

Sauf que...

On peut se débarrasser du spectre en abandonnant les parchemins, ce qui revient à dire qu'on le laisse continuer à endurer son éternel tourment, un acte qui n'est ni honorable, ni bienséant. Une solution simple et totalement indigne d'un samurai.

La seule autre solution consiste à conserver les parchemins par devers soi et supporter tant bien que mal les visites nocturnes du spectre jusqu'à ce que d'une façon ou d'une autre, on puisse parvenir à rendre publique les informations qu'ils contiennent. Il est à noter que seul le détenteur des parchemins voit et entend le spectre qui ne peut communiquer avec personne d'autre et refusera d'adresser la parole à un sodan-senzo.

Le MJ a toute latitude pour déterminer à partir de quel point le spectre s'estime satisfait des actes de sa "victime" visant à rendre publique l'existence du témoignage anonyme.

Si le spectre s'estime satisfait, il pourra alors reprendre sa route sans jeter un œil en arrière et l'âme d'Ikoma Dayu pourra enfin accomplir son destin en suspens depuis deux siècles.

A la discrétion du MJ, Dayu peut cependant décider de rester encore un temps en arrière non pas comme fantôme mais comme ancêtre. Il ne le fera a priori que si le mortel qui l'a libéré s'est montré digne de son respect.

Si c'est le cas, le MJ peut alors à titre exceptionnel accorder au PJ concerné le droit en dépensant plusieurs points d'expérience d'acquérir Ikoma Dayu comme ancêtre, ce qui donnerait quelque chose comme ceci.

Ikoma Dayu – 2 PP

Le personnage qui bénéficie de cet ancêtre peut lancer un dé supplémentaire lorsqu'il cherche à savoir si un document est authentique ou pour trouver une information obscure en cherchant parmi une bibliothèque ou des archives.





Le Clan de la Phalène

Vers la lumière

Quitte à s'y brûler

Kenji, fondateur de la Phalène.

Histoire

En 1123, l'Empereur Hantei XXXVIII considéra que le magistrat d'émeraude Kakita Kenji était digne de la faveur impériale. Entre autres raisons officielles, le jeune magistrat avait rempli ses diverses missions à la satisfaction de ses supérieurs mais également accompli des actes particulièrement remarquables. Déjà remarqué par le Fils du Ciel au tournoi de Topaze qu'il avait remporté en 1120, Kakita Kenji avait également été au nombre d'un petit groupe de jeunes samurai participants au tournoi qui furent publiquement bénis par la fortune Megumi. La carrière du jeune homme (racontée dans Les Carnets de Kakita Kenji sur www.penombre.com) s'avéra souvent riche en actes exceptionnels et sur la recommandation personnelle du Champion d'Émeraude, l'Empereur fit convoquer le jeune samurai en sa présence.

Faisant preuve d'une audace inouïe, Kakita Kenji demanda la permission de fonder une maison mineure pour mieux servir son souverain. Amusé et intrigué par l'intérêt que les puissances célestes semblaient porter au jeune magistrat, l'Empereur décida d'accéder à son désir. A sa manière...

Durant la guerre des clans, le nouveau seigneur Kenji hébergea les survivants du Clan du Lièvre sur ses terres. Il fournit également de la nourriture à ses anciens parents du Clan de la Grue et envoya trois de ses hommes servir le général ronin Toturi aux côtés duquel il combattit à Beiden et à Otosan Uchi.

Depuis la fin de la guerre, le Clan de la Phalène ne fait guère parler de lui bien que son fondateur et son épouse soient bien connus dans certains cercles. Il compte moins d'une centaine de samurai et environ trois fois plus de heimin, ce qui est loin d'en faire une maison importante même au regard de certains autres clans mineurs.

Les Terres de la Phalène

L'Empereur ordonna à plusieurs centaines de heimin et à quelques samurai de la Grue à peine sortis de leur gempukku de suivre le nouveau seigneur jusqu'à un petit vallon près du Grand Précipice. Les terres du clan s'étendent sur l'ensemble d'un val au relief peu accidenté mais parsemé de quelques fissures profondes. La proximité d'une zone volcanique autrefois active a permis à la terre d'être rendue très fertile par les projections de cendre et durant les premières années de son existence, le Clan de la Phalène put ainsi assurer sa subsistance.

A l'heure actuelle, le val ne compte qu'un seul village et un petit château qui abrite le seigneur, sa famille et une partie de ses samurai. Des échanges commerciaux réguliers ont lieu avec le clan de la Libellule voisin ainsi que le clan de la Grue et celui du Phénix. Le Clan

de la Phalène parvient à exporter du bambou, du riz et brasse également du saké en petite quantité.

On suppose que le seigneur Kenji serait très intéressé par les terres abandonnées du Clan du Serpent au nord de son domaine mais il semble pour l'instant s'être contenté d'y envoyer de brèves missions de reconnaissance.

Les hivers sont très froids et humides dans la région mais le voisinage des montagnes protège les terres de la Phalène d'un bon nombre de tempêtes. Il est rare qu'on ne sente pas la terre frémir au moins une fois par semaine et plusieurs maisons ont déjà été détruites par des secousses plus violentes mais aucun véritable séisme n'est pour l'instant à déplorer.

La nature particulière des terres de la Phalène est souvent perçue par ses habitants comme une preuve de l'humour un peu particulier dont feu l'Empereur Hantei le trente-huitième faisait parfois preuve.

La Famille Kenji

Légalement, il n'existe pas encore de famille Kenji à proprement parler et par conséquent, bien que le nom Kenji soit utilisé par tous les samurai du clan de la Phalène comme nom de famille, il ne figure pas dans les registres impériaux. Il n'y a donc pas de bonus familial pour les samurai du clan de la Phalène.

Les couleurs du Clan sont le noir et l'argent.



L'Ecole de Bushi du Clan de la Phalène

Bonus d'Ecole : Vide +1

Compétences : Iaijutsu, Kenjutsu, Méditation, Connaissance du Bushido + une compétence Valorissante ou de Bugei

Technique de Rang 1 : Sous le regard des étoiles

A ce rang, le bushi travaille pour l'essentiel à l'éveil de sa conscience en regardant le monde qui l'entoure. Il peut ajouter la valeur de (rang de Vide + rang de Maîtrise) au résultat de ses jets en Intuition et Perception tant qu'il s'agit d'observer ou d'appréhender les choses (mais pas pour convaincre autrui avec Intuition + Sincérité par exemple).

Il peut également ajouter son rang de Vide à son ND pour être touché.





Technique de Rang 2 : Entouré par la Nuit

A ce rang, le Bushi fortifie son esprit et cherche à identifier pour mieux les comprendre ses propres faiblesses. Il peut ajouter la valeur de son (rang de Vide + Rang de Maîtrise) au résultat de ses jets en Intelligence et en Volonté.

Il peut désormais ajouter son rang de Vide au résultat de ses jets d'Initiative.

Technique de Rang 3 : Vole vers la Lumière

Le bushi cherche à réaliser une plus grande harmonie entre son esprit et son corps, faisant de l'action et de la pensée une seule et même chose.

Il peut ajouter la valeur de son (rang de Vide + rang de Maîtrise) au résultat de ses jets en Agilité et en Réflexes (mais pas aux jets d'Initiative).

Futures Techniques (elles n'existeront probablement pas sous une forme définitive avant plusieurs décennies et ne sont à l'heure actuelle que de simples ébauches)

Technique de Rang 4 : Sur les ailes de la destinée

Le bushi peut désormais attaquer deux fois par tour.

Technique de Rang 5 : Jusqu'à l'apothéose

Les dés lancés pour les jets de compétence, de traits ou d'anneaux ne peuvent pas avoir un résultat inférieur au rang de Vide du bushi. Tout dé dont le résultat est inférieur à son Vide est donc considéré comme ayant la valeur de ce rang.

Relations avec les autres clans

Les clans de la Grue et de la Libellule sont les plus fidèles alliés de la Phalène. Le clan du Phénix et celui du Dragon sont en bons termes avec lui mais ont peu de relations réelles. Bien qu'il soit fort éloigné, le clan du Lièvre compte également parmi les alliés de la Phalène depuis sa restauration.

Le Clan de la Phalène n'a pas d'ennemi officiel. Son fondateur est respecté par nombre de samurai du clan du Lion et bien qu'il se soit parfois heurté avec le clan du Scorpion, il ne semble y avoir aucune inimitié entre eux.

Les relations avec la Licorne ou le Crabe sont plutôt rares, voire exceptionnelles, mais courtoises.

Enfin, le clan de la Phalène n'a jamais rejoint l'alliance fondée par Yoritomo et n'est donc pas considéré comme un ami par ses membres. De toute manière, l'influence de la Phalène est très faible, voire quasiment insignifiante et il demeure géographiquement assez isolé pour qu'on puisse se contenter de l'ignorer la plupart du temps.

A contrario, le seigneur Kenji compte quelques amis très influents parmi lesquels l'Empereur Toturi lui-même, Iuchi Karasu et plusieurs généraux de clans majeurs. Un certain nombre de ses propres samurai sont d'anciens ronins qui peuvent à juste titre raconter qu'ils n'ont jamais été méprisés ou traités avec méfiance par leur seigneur ou sa dame. Bien que cela

ne soit pas officiel, il y a quelques discrets échanges d'informations et de marchandises entre la Phalène et les ronins de Nanashi Mura.

Enfin, un des samurai de la Phalène était autrefois membre de la famille Hiruma et plusieurs familles de Nezumi formant la Tribu de la Dent Noire résident secrètement à l'extrémité septentrionale des terres du clan. Les relations avec les nezumi sont circonspectes mais plutôt bonnes et basées sur un simple troc nourriture contre surveillance des frontières qui semble pour l'instant satisfaire les deux parties et qui a permis d'éviter plusieurs attaques surprises de brigands ou de gobelins.

Le Clan de la Phalène vu par les autres clans

Crabe

Le clan de quoi ? Ah, eux. Il n'y a rien à en dire. Ils n'ont aucune importance et vivent dans un trou perdu. Que pourrait-on ajouter ?

Dragon

Les fortunes favorisent les mortels mais nous ignorons toujours pourquoi. Voilà peut-être une occasion de soulever un coin du voile.

Grue

Notre seul regret est qu'un homme comme le seigneur Kenji ne soit plus des nôtres. Il suit sa voie et demeure un allié fidèle mais qui peut dire combien de temps cela durera ?

Licorne

Des gens bien plus ouverts d'esprit que la moyenne, ce qui ne leur garantira pas pour autant un avenir radieux, voire même un avenir tout court.

Lion

Si son clan est à l'image de son fondateur, alors je veux bien croire qu'ils n'ont pas peur de se brûler en cherchant la lumière.

Mante (et ses alliés)

Ils auraient pu être un allié mineur mais utile. En demeurant les laquais du Dragon et de la Grue, ils ont surtout fait la preuve de leur manque de grandeur.

Phénix

Quel dommage qu'ils se soient commis avec la Libellule et ses vues peu orthodoxes. A force de fixer la lumière, il est plus que probable qu'ils en deviendront aveugles.

Scorpion

Nous sommes redevenus puissants et eux ne le seront jamais. Mais ils nous respectaient pourtant durant notre disgrâce. Une telle soif de vertu et d'impartialité ne peut que dissimuler des choses bien sombres. Et pourtant, nous n'avons rien trouvé. Pour l'instant...





Le Mot de l a Fin

Si vous êtes arrivés jusque à cette page, alors vous méritez au moins d'être comparé au grand Hida à l'endurance légendaire... oh oui.

Ma petite campagne se poursuit alors que j'écris ces mots. Après avoir quitté Kyuden Ikoma, mes pjs continuent leurs aventures et il n'est pas impossible que deux ou trois ans après les événements proposés ici, ils soient à nouveau conviés à un Palais d'Hiver.

Pour l'instant j'hésite encore... vais-je les envoyer à nouveau à Kyuden Ikoma ou plutôt ailleurs ? Et si c'est ailleurs, je me demande si je préférerais qu'il s'agisse de Kyuden Doji ou de Kyuden Bayushi. L'un comme l'autre ont été saccagés durant la Guerre des Clans et tous deux étaient des lieux où la beauté n'avait d'égal que le danger. Ils le sont redevenus d'ailleurs.

Nous verrons bien... et si l'inspiration me visite assez souvent, qui sait ? Cette aide de jeu aura peut-être une suite ?

Mais dans l'intervalle, il me faut vous laisser en espérant que vous aurez trouvé quelque plaisir à parcourir ces pages. Et des idées pour vos propres palais d'hiver.

Mais avant de vous quitter, il me faut procéder à quelques remerciements supplémentaires qui n'ont rien à voir avec ceux qui concernent les gens qui m'ont aidé à réaliser ceci et qui apparaissent dûment nommés au tout début de cet ouvrage.

Alors...

Merci à Dame Soleil parce que sans elle, chaque jour serait bien plus triste qu'il ne l'est.

Merci à Seigneur Lune, éternel incompris, jaloux et meurtrier sans lequel rien n'aurait pu commencer. Ce qui en dit long sur nos motivations, n'est ce pas ?

Merci à Hantei, pour avoir su sacrifier ses rêves et fonder un Empire qui m'a inspiré

Merci à Akodo. Pas de victoire sans bataille. Pas de bataille sans plan. Et le plan a fonctionné.

Merci à Doji, parce que chaque instant est unique et que nous l'oublions bien trop souvent.

Merci à Shiba, pour avoir su mettre un genou à terre. Je devrais suivre ton exemple, de temps en temps.

Merci à Bayushi, pour la fourberie, le mensonge, les masques et le reste... sans tout ça, ils auraient quitté la table au bout de dix minutes.

Merci à Shinjo, qui m'a appris que l'on pouvait voyager très loin sans jamais partir et pour sa phrase que personne ne cite jamais
"We left Home, but Home never left our hearts".

Merci à Hida, pour m'avoir prêté sa patience et son endurance. J'en ai eu plus que besoin.

Merci à Togashi. Qui ne dit mot consent et comme d'habitude, tu n'as jamais rien dit.

Et aussi...

Merci à Shinsei, parce que nous sommes tous un peu comme toi... mais un tout petit peu seulement.

Merci à mes chers amis Kolats, qui ne comprendront que bien trop tard une vérité toute simple : toute création une fois finie n'appartient plus à son créateur.

Merci à Fu Leng, sans lequel ils se seraient tous autant qu'ils sont ennuyés à mourir tous les week-end de ces mille dernières années.

Enfin, merci à l'Ombre. Parce que toutes les choses ont une fin... et finir, c'est pas mal de temps en temps.

Voilà, c'est T-E-R-M-I-N-E (oh joie...)

A vous de faire au mieux pour la suite.

FIN

Projet initialisé le 12 septembre 2003
Rédaction terminée le 20 décembre 2003
Publié sur www.penombre.com le 11 janvier 2004

Vous pouvez trouver d'autres illustrations de Light ici :

<http://membres.lycos.fr/adelielight57/pageprincipale1.htm>

