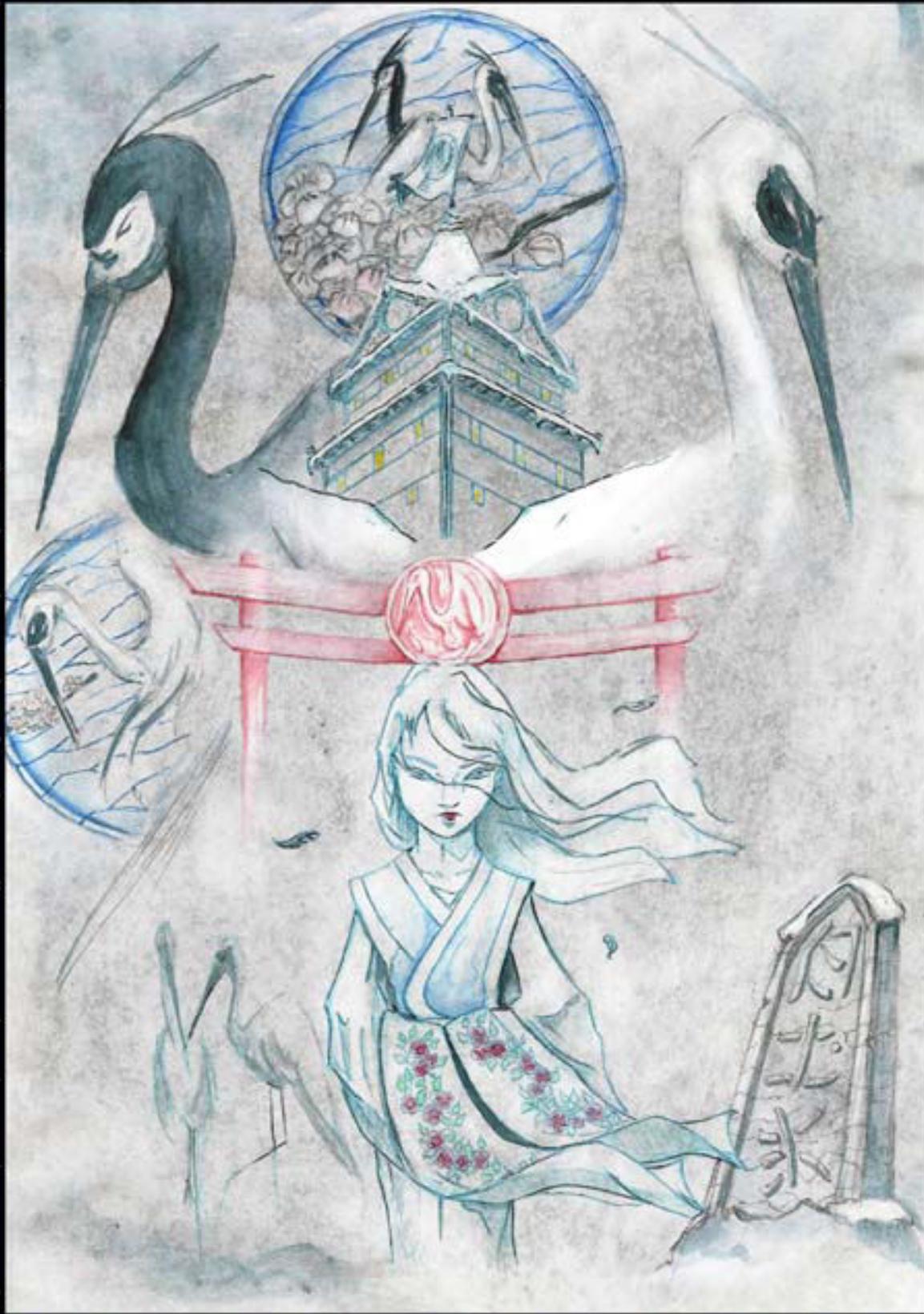


PALAIS D'IVER SHINDEN ASAKINA



Introduction

Palais d'Hiver – Shinden Asahina, est un projet qui aurait du voir le jour sous sa forme actuelle il y a presque deux ans. Mais à l'époque, il n'aurait été qu'une ébauche assez grossière pour tout dire. Ce long retard n'a pas été des plus oisifs car outre certaines corrections, il a permis notamment que ce supplément soit illustré par Shosuro Akae, dont je ne peux que me féliciter de la bonne volonté.

Shinden Asahina a été conçu comme une "suite" à Palais d'Hiver – Kyuden Ikoma. Comme son prédécesseur, il se déroule dans une vision personnelle de Rokugan après l'Ere du Vide, détaillée plus avant dans la section Empire de mon site, www.penombre.com.

Ce que cela implique, c'est qu'il est très peu probable que tel quel cet ouvrage vous soit utile, en tous cas pas dans son intégralité. Sa spécificité sera certainement perçue comme un obstacle, voire incitera certains lecteurs à ne pas aller plus loin pour passer à des choses qui les intéressent davantage. Au risque de décevoir, je dirais que cela n'a pas le moins du monde remis en cause ma ligne éditoriale.

J'ai l'espoir que vous trouverez peut-être ici des choses qui vous seront d'un intérêt immédiat. Ou qu'à défaut, vous ferez comme je le fais souvent et désosserez avec plaisir mon petit travail pour en récupérer des éléments qui vous plaisent comme sources d'inspiration, protagonistes, situations... mais vous seul serez juge au final.

Shinden Asahina est un condensé de plusieurs séances de jeu, comme le fut en son temps Kyuden Ikoma. Une partie des idées qui s'y trouvent furent utilisées durant les parties que j'ai animées et d'autres me furent inspirées par la suite. J'aurai pu en faire un vivier d'idées éparses et j'ai préféré le présenter sous une forme plus construite, plus aboutie. Quitte à ne pas séduire mais pour au moins avoir une certaine clarté.

J'ai aussi pris la liberté de tirer partie de ce qui était arrivé durant les séances ou je fis jouer Kyuden Ikoma pour bâtir cette suite. Ainsi, certaines trames et certains protagonistes sont décrits en fonction d'une certaine optique. Or, si vous avez vous aussi fait jouer Kyuden Ikoma, il est peu probable que nous soyons en phase sur ce que devinrent certains des personnages qui y apparurent. Là encore, c'est un choix délibéré qui m'a incité à procéder ainsi. Parce qu'il me semblait évident que la plupart des situations pouvaient être réutilisées sans forcément qu'elles fassent appel aux mêmes protagonistes. J'ai pris l'angle d'attaque le plus simple et le moins abrupt. En tentant de présenter un mélange de situations déjà établies et d'opportunités à concrétiser. Le tout forme un ensemble qui a sa cohésion et donc les contraintes qui vont avec. Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, je n'ai pas tenté de raconter une histoire déjà écrite que le lecteur serait obligé d'accepter en bloc. Simplement de raconter *des* histoires dont *vous* pourriez vous emparer selon vos envies. Prenez, utilisez, modifiez, jetez. Tout est là pour ça. Et rien que pour ça.

Si votre impression une fois que vous en aurez terminé avec votre lecture conforte mon opinion, je ne pourrais que m'en réjouir. Dans le cas contraire, mon seul souhait est que vous n'ayez pas perdu trop de temps. Mais dans le fond, cela n'est pas d'une importance excessive. Comme disait un vieil ami commun appelé Shinsei :

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

Bonne lecture

Pénombre

Sommaire

Chapitre 1 – La Famille Asahina

Préambule	5
L'esprit des Asahina	5
La magie des Asahina	5
Les Asahina et la guerre	6
L'histoire des Asahina	6
Jouer un shugenja Asahina	8

Chapitre 2 – Le Temple du Petit Matin

Enceinte du complexe principal	10
A l'extérieur du temple	11
Le village	11

Chapitre 3 – Présents et Promotions

Les mandats officiels	14
Du point de vue du Mj	14
Les Tsangusuri	15
De l'usage des Tsangusuri	15
Les Tsangusuri et la politique	17
Nouveaux Tsangusuri	18

Chapitre 4 – Les Plumes Noires

Le dojo des Plumes Noires	20
L'organisation des Plumes Noires	20
Les travaux des Plumes Noires	21
Rappel : les sorts secrets de la Grue	21

Chapitre 5 – La vie spirituelle

Shugenja puis moine	24
Heimin puis moine	25
La vie monastique	26
Forme et substance	26
Les Moines et les autres	27
La notion rokugani du péché	28

Chapitre 6 – Personnages

Agasha Tomaru	30
Asahina Iemasa	31
Asahina Shizuka	32
Asahina Tomo	33
Bayushi Tadoshi	34
Bayushi Tomita	35
Daidoji no Hiramichi Shigemori	36
Daidoji no Hiramichi Shigenaga	37
Daidoji no Hiramichi Shigenobu	38
Daidoji Sakura	39
Daidoji Toshikazu	40
Doji Fujiko	41
Ide Takashi	42
Ikoma Shogo	43
Isawa Kawako	44
Kaiu Okuda	45
Kakita Hajime	46
Kakita Katsushige	47
Kakita Ryu	48
Kitsune Daisuke	49
Mirumoto Ryoko	50
Miya Makoto	51

Moshi Kaori	52
Seppun Okama	53
Shosuro Denzaemon	54
Suzume Ayame	55
Yasuki Yumiko	56
Yoritomo Junko	57
Yoritomo Kazue	58

Chapitre 7 – Défis, Foci, Frappes

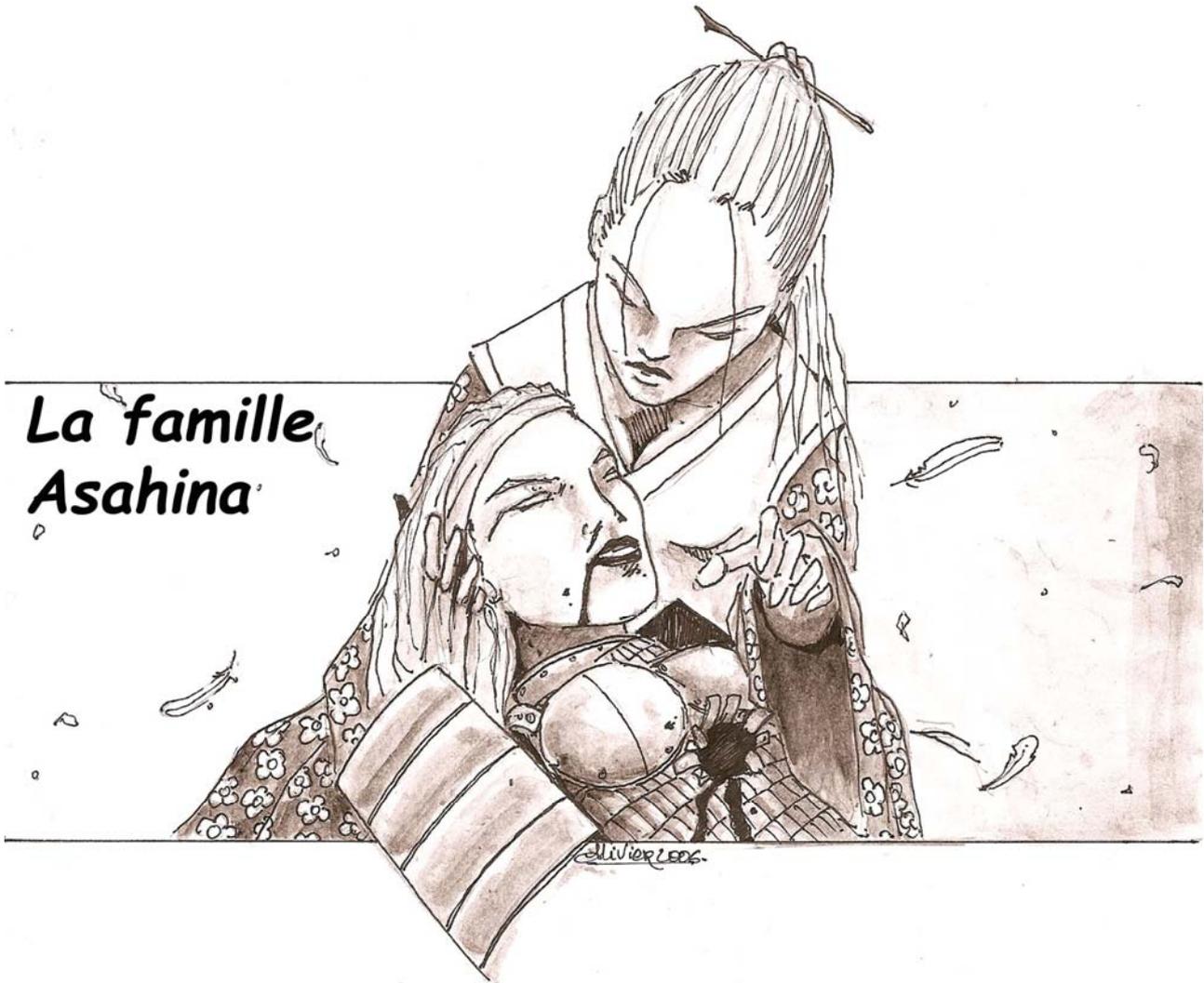
Les chasseurs de sabres	60
L'aube des Mille Ans d'Acier	60
Liaison funeste	62
L'honneur de mon père	63
Secrets militaires	63
Un mot sur... Kakita Hajime	64
Un mot sur... Seppun Okama	65
Un mot sur... Daidoji Sakura	65
Les autres	65

Tableau récapitulatif des PNJ	67
-------------------------------	----

Chapitre 1

Chap I

**La famille
Asahina**



Préambule

Ma vision de la famille Asahina n'est pas forcément compatible ni avec certains passages de La Voie du Shugenja ou de Secrets of the Crane, ni avec vos propres habitudes. Pour moi, et quoi qu'on puisse en penser, les Asahina sont bel et bien des pacifistes et souhaitent le demeurer. Les joueurs qui souhaitent incarner un personnage pacifique mais susceptible d'utiliser la magie pour prendre la vie d'autrui disposent d'autres clans et écoles pour ce faire et j'ai délibérément axé tout ce qui suit dans cette perspective. Il y a une exception, bien sûr, mais si vous en tenez compte elle représente je crois bien plus un challenge en terme de jeu de *rôle* qu'un prétexte pour jouer un shugenja Asahina guerrier. Les sohei Asahina de "La Voie du Shugenja" qui combattent au wakizashi ne sont donc pas pris en compte dans ce qui suit car le concept même ne m'a jamais intéressé.

L'attitude des Asahina est commune à de nombreuses familles de shugenja mais se trouve exacerbée par leur situation géographique et leur philosophie. Ainsi, si d'une manière générale la plupart des shugenja sont plus préoccupés par les questions d'ordre religieux ou spirituel, les Asahina ont depuis leurs origines cultivé leur isolement et veillé à se maintenir autant que possible à l'écart de ce qui pourrait les distraire de leurs devoirs. Cette attitude marquée a cependant été sensiblement tempérée par leur appartenance au Clan de la Grue qui se préoccupe essentiellement d'affaires politiques ou économiques. Plusieurs évènements historiques ont eu quelque influence sur les convictions des Asahina mais il fallut attendre la Guerre des Clans et la Bataille de l'Honneur Ensanglanté (1128) pour que leurs yeux s'ouvrent enfin collectivement à des réalités bien sordides.

L'Esprit des Asahina

A l'exception de certaines écoles comme les Soshi ou les Kuni à la réputation parfois ambiguë, la plupart des shugenja privilégient effectivement leurs devoirs religieux et un certain pacifisme passif aux autres aspects de leur vie de samurai. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les shugenja Kitsu du Lion sont quant à eux tellement empreints de tradition qu'ils sont parfois presque le pendant de leurs cousins Ikoma, Matsu et Akodo. Les diverses recherches ésotériques (sortilèges, tsangusuri, mizugusuri, glyphes...) sont considérées comme partie intégrante de ces devoirs religieux et le temps que tout cela nécessite ainsi que le faible nombre de shugenja par rapport à l'ensemble de la caste des samurai font que peu de prêtres même s'ils en ont la vocation ont l'occasion de vivre une vie aventureuse ou militaire. Les traditions, les impératifs religieux et les réalités "démographiques" sont à cet égard difficiles à contourner.

C'est d'autant plus vrai avec les Asahina qui non seulement n'éprouvent aucun intérêt pour les activités militaires mais également pour toutes les activités susceptibles de les exposer à la violence. Ils font bel et bien partie de ces ordres religieux qui vivent cloîtrés si ce n'est qu'ils se replient sur des provinces et pas uniquement derrière des murs. Avec le temps, ils auraient sans doute développé pour la plupart un style de vie assez proche de celui des moines s'il n'y avait leur statut de

famille d'un clan majeur et l'intérêt prononcé de ce clan pour les arts et la politique. Les Asahina participent pleinement à travers leur statut de prêtres, leurs aptitudes créatrices et leur éducation à la perpétuation des valeurs culturelles rokugani et si les champs de bataille ne les intéressent pas, leur présence dans les cours n'a rien d'exceptionnel. Comme nombre de samurai de leur clan, une forte proportion d'Asahina se considère d'ailleurs comme les gardiens des valeurs de la civilisation impériale. Le fait qu'ils soient également des shugenja et donc les gardiens de valeurs religieuses ne fait que renforcer leur conviction à cet égard. Bien qu'ils soient certainement plus à l'écart du monde (géographiquement et traditionnellement) que les autres familles de leur clan, on aurait tort de considérer les Asahina comme des naïfs ou des novices en matière de politique.

La Magie des Asahina

L'affinité des Asahina avec la magie de l'Air a incité certains d'entre eux à se tourner vers la magistrature mais ils sont peu nombreux et la plupart préfèrent les missions où le risque de devoir combattre est réduit. Les Doji ayant tendance à travers leur école de magistrats à monopoliser la magistrature du clan de la Grue et divers groupes comme les Inquisiteurs ou les Chasseurs de Sorciers semblant désireux de conserver la haute main sur les enquêtes à caractère ésotérique, les Asahina n'éprouvent d'ailleurs pas de réels regrets à cet égard. Certaines familles au sein des Asahina considèrent même d'un assez mauvais œil les jeunes shugenja qui souhaitent se lancer dans une telle carrière, n'y voyant qu'un prétexte pour contourner leurs devoirs religieux. Bien sûr, les Asahina sont des samurai et en tant que tels, ils font toujours ce que leurs supérieurs leur ordonnent. Mais au cours des siècles, le clan de la Grue a fini par comprendre qu'il était inutile d'attendre d'un shugenja réellement pacifique qu'il sache se comporter sur le champ de bataille. Obéir aux ordres est une chose, en avoir les capacités en est une autre...

Les Champions de la Grue parvinrent cependant à obtenir que les Asahina créent des Tsangusuri qui pouvaient servir à la guerre à défaut de s'impliquer directement dans les conflits. La plupart de ces objets à usage unique furent conçus en fonction de l'éthique de leurs créateurs et de même, le clan de la Grue ne put utiliser qu'un nombre très restreint de nemuranai aux pouvoirs offensifs durant son histoire. Pour ses besoins magiques offensifs, le clan de la Grue procéda souvent de manière détournée, recrutant des shugenja ronin ou jouant de son influence considérable dans les cours (notamment celles de son allié le Phénix) pour obtenir potions et nemuranai en échange d'objets plus pacifiques créés par les Asahina... Il serait aussi futile que délicat de décrire ces tractations et les jeux d'influence qui en découlent et dans le fond, cela n'eut qu'un impact marginal sur le destin de la Grue. Ce sont les Kakita et non les Asahina qui parvinrent à exceller dans l'art de la forge au point de créer armes et armures d'une qualité exceptionnelle et parfois même quasi-légendaire. Les nemuranai offensifs de la Grue sont bien plus souvent des objets dont le kami s'est éveillé "spontanément" que le résultat de prières et tractations ésotériques. D'une certaine manière, l'image que la Grue

se renvoie à elle-même en tant que clan honorable n'en est que davantage magnifiée puisque ses épées les plus célèbres par exemple ne furent jamais créées par des shugenja mais doivent leur pouvoir à l'excellence et à la vertu de leurs créateurs.

Les Asahina et la Guerre

L'extrême pacifisme des shugenja Asahina dépasse de loin celui ouvertement affiché par les shugenja du Phénix ou du Dragon. Dans une moindre mesure, l'histoire de Rokugan montre que pour la plupart des clans majeurs l'idée d'utiliser sur le champ de bataille des shugenja n'était pas aussi évidente et banale qu'on aurait pu le croire bien qu'elle soit à peu près passée dans les mœurs durant les années qui précédèrent la Guerre des Clans. La plupart des shugenja que l'on peut rencontrer sur le champ de bataille n'ont pas un rôle aussi critique en terme d'assaut qu'on pourrait le croire et leurs pouvoirs servent surtout à soigner les blessés, surveiller les points stratégiques, espionner le commandement ennemi ou protéger le commandement de leur propre armée. Les sorts véritablement offensifs qui peuvent frapper plus d'une cible et agir à grande distance sont peu nombreux et difficiles à mettre en œuvre, ce qui restreint d'autant le nombre de gens capables d'y faire appel. Le faible nombre de shugenja et le fait qu'il s'agisse avant tout de prêtres accaparés par leurs devoirs religieux (y compris sur le champ de bataille) rend très difficile la constitution de "brigades de combat magiques". Même le clan du Phénix qui compte un grand nombre de shugenja dans ses rangs et leur accorde beaucoup d'importance n'a que très rarement été en mesure de faire appel à leurs aptitudes à grande échelle, la destruction du Clan du Serpent demeurant l'événement qui pour diverses raisons a marqué le plus les mémoires à cet égard.

Durant son histoire, la famille Asahina envoya de nombreux shugenja sur les champs de bataille ou le clan de la Grue affrontait ses ennemis mais ces prêtres se vouèrent exclusivement à des pratiques sans portée offensive. Ils soignaient les blessés, priaient pour les défunts et acceptaient parfois d'utiliser la magie de l'Air pour dissimuler un messenger ou protéger un général important. Nombres d'entre eux allèrent jusqu'à périr plutôt que d'utiliser leurs pouvoirs pour se défendre et depuis les origines de leur famille, on compte sur les doigts d'une seule main les shugenja Asahina qui prirent la vie d'un autre homme sur le champ de bataille, que ce soit avec leur magie ou leur wakizashi.

L'Histoire des Asahina

Jusqu'à la Guerre des Clans, le foyer de l'école de shugenja fondée par Isawa Asahina en 353 ne subit jamais la moindre attaque et ne disposait même pas d'une garnison pour assurer sa défense. Cependant, malgré son isolement et son apparente indifférence, la famille Asahina n'a jamais traversé les grands événements qui marquèrent l'histoire de son clan sans en être affectée d'une manière ou d'une autre.

La sécession des Yasuki

Les Asahina n'existaient que depuis peu lorsque leurs voisins Yasuki changèrent d'allégeance (en 387) mais ils

furent ignorés par les belligérants et pour l'essentiel laissés à leurs occupations. On se contenta de leur attribuer à l'issue de cette crise une partie des terres anciennement aux mains des Yasuki et qui étaient demeurées sous la coupe de la Grue. De cette manière, les Asahina pouvaient devenir (dans la mesure où ils voulaient bien s'y intéresser) une famille à part entière de leur clan, avec des terres plus conséquentes ainsi qu'un poids politique et économique réel. L'embargo décrété par la Grue contre les Yasuki fut pour l'essentiel respecté et les Asahina dans l'ensemble ne souhaitèrent pas s'impliquer plus que nécessaire dans ces considérations. Leur famille encore jeune et peu nombreuse devait à la fois s'établir réellement en tant que lignée et développer sa propre philosophie spirituelle ainsi que ses propres talents magiques. En dehors de quelques responsables, les Asahina laissèrent donc leurs cousins Daidoji gérer l'essentiel de leurs relations avec les Yasuki et le reste du clan du Crabe.

On l'a oublié mais à l'époque, il y eut pourtant une poignée de shugenja Asahina qui aidèrent leurs frères de clan en utilisant leurs pouvoirs à des fins d'espionnage ou de dissimulation. Cependant, ils étaient trop peu nombreux et surtout trop peu au fait de toutes les facettes du conflit pour avoir un impact significatif sur son déroulement et sur ses conséquences.

Cependant, à l'insu de ces "précurseurs", leurs décisions modelèrent pour des siècles l'attitude des Asahina envers le clan de la Grue dont ils sont vassaux.

La trahison de Yajinden

Bien que cela n'ait jamais été reconnu officiellement, il est parfois mentionné que le Temple du Petit Matin abrite certaines connaissances peu en rapport avec les convictions des Asahina. Ces connaissances furent sans doute glanées durant les recherches des héritiers d'Isawa Asahina (il arrive souvent quand on cherche quelque chose que l'on trouve autre chose que l'on ne cherchait pas...) et elles furent certainement partagées par certains sensei non pas pour être développées mais pour mieux "baliser" l'enseignement dispensé à leurs élèves afin de reconnaître certains signes indiquant que l'on s'approchait de quelque chose de potentiellement très dangereux. Contrairement aux Kuni par exemple, les Asahina n'expérimentèrent probablement jamais ce que leurs découvertes suggéraient et les prirent comme autant de signes indicateurs de danger.

A la suite de la chute d'un jeune homme prometteur que l'on pensait destiné à de grandes choses, les Asahina se montrèrent encore plus farouches dans leurs convictions, douloureusement conscients qu'un des leurs avait totalement dévoyé leurs enseignements.

Si vous retenez cette idée d'un corpus de connaissances interdites détenu par les Asahina, il serait logique de penser qu'il fut encore plus surveillé après la déchéance de Yajinden, de même que les élèves les plus prometteurs qui avaient tendance à prendre des chemins marginalement différents des traditions Asahina. Que ce corpus ait ou non été connu du créateur des Épées de Sang est sans importance, libre à vous de considérer ce qui vous plait en la matière si cela vous intéresse. Ceci étant, il est également possible que plusieurs bribes des travaux de Yajinden aient été récupérées par ses anciens

parents et ajoutées à cet ensemble de connaissances interdites.

Daidoji Masashigi, la Bataille de la Crête de la Vague et Mangeur

La guerre contre le seigneur oni Mangeur amena le Clan de la Grue à se préoccuper davantage de ses frontières australes avec le clan du Crabe. La mort héroïque de Daidoji Masashigi en 715 montra clairement que les avant-postes Daidoji autour de la péninsule de Kekkai Hanto se trouvaient dangereusement près de l'Outremonde. Un an plus tard, les faits ne firent que confirmer cette prise de conscience lorsqu'à l'issue de la Bataille de la Crête de la Vague, la perte du domaine des Hiruma rapprocha encore les étendues corrompues des terres de la Grue.

Les Asahina bien à l'abri de leur temple n'accordèrent pas grande importance à ce fait et dans leur majorité, ils ne réalisèrent pas qu'ils avaient été bien près de voir leurs domaines insuffisamment protégés dévastés par les hordes de l'Outremonde.

Ceux qui voulurent bien regarder la vérité en face se rapprochèrent à nouveau des Daidoji et participèrent (dans le strict respect de leurs traditions et de leurs convictions) au renforcement des défenses de leurs terres. La Grue, à l'instar des autres clans, avait soutenu le Crabe durant cette crise même si par la suite cette alliance de circonstances devint l'occasion pour de nombreux courtisans d'échanger accusations et calomnies en tous genres...

Les shugenja Asahina ne furent jamais directement impliqués dans les batailles de cette période à de rares exceptions près mais les décennies suivantes virent un accroissement notable du nombre de tsangusuri et nemuranai réalisés par leurs soins et qui pourraient s'avérer utiles contre l'Outremonde (on peut citer entre autres la Gerbe de Blanches Céréales ou l'Amulette de Jade, deux types de Tsangusuri décrits dans la Voie de la Grue).

La Bataille de l'Honneur Ensanglanté

Lorsque la horde d'Egarés et d'Oni menés par le double maléfique de leur Champion donna l'assaut au Temple du Petit Matin en 1128, les shugenja Asahina touchèrent le fond du désespoir. La plupart ne connaissaient aucune prière susceptible d'aider les bushi et les ronin qui les protégeaient à blesser les monstres souvent insensibles aux armes ordinaires et avaient déjà bien du mal à sauver leurs propres existences. Ils firent de leur mieux pour protéger et soigner, pour tromper et dissimuler mais jamais leurs convictions ne furent autant mises à mal que durant cette bataille ou ils virent tomber un grand nombre de samurai ou de ronin inconnus sur le sol même de leur site le plus sacré.

A la suite du Second Jour des Tonnerres, les sensei de l'école Asahina débattirent pendant des mois et souvent de manière houleuse des leçons à tirer de ce traumatisme. Asahina Tomo qui avait si ouvertement fait l'usage de sa magie de bataille devint un personnage très controversé, à la fois craint, méprisé et considéré avec fascination. Lui-même bien que convaincu de la justesse de sa voie n'était d'ailleurs pas exempt de doutes et d'angoisses.

Lorsque son frère Tamako renonça par dépit à sa charge de daimyo et quitta Shinden Asahina pour se retirer dans un monastère isolé en 1129, Tomo se retrouva bien malgré lui en position de devenir le nouveau daimyo des Asahina. Une perspective qui ne le réjouissait pas plus que ses nombreux opposants.

Le Clan de la Grue avait monstrueusement souffert sur tous les plans des années de la Guerre des Clans. L'impératrice n'était plus issue de la famille Doji, la population et les armées du clan avaient été décimées par la Consommation et les batailles, les terres fertiles en partie ravagées et la puissance commerciale de la Grue sérieusement entamée par l'essor de la Mante et l'influence croissante de la Licorne.

Doji Kuwanan n'était pas comme son frère aîné un homme de cour, un guerrier poète. Formé aux écoles Daidoji, Akodo et Hida, il était totalement imprégné des impératifs militaires et tactiques. Bien qu'il ne soit pas novice en politique et qu'il soit également sensible aux valeurs de son clan, il considéra que certaines priorités devaient prendre le pas sur les habitudes et il en vint rapidement à songer aux Asahina. D'une manière générale, il fallait concilier les valeurs et les talents de la Grue avec certaines réalités et certaines nécessités. Soit la Grue parvenait à conserver son pouvoir, soit elle risquait fort de continuer à perdre en influence et en puissance. Kuwanan entérina donc la nomination d'Asahina Tomo à la tête de sa famille, à la plus grande horreur de nombre de ses vassaux.

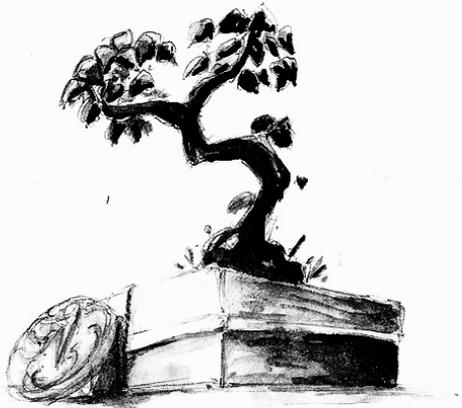
Mais le Champion de la Grue ne s'arrêta pas là. Il eut plusieurs entrevues avec Tomo et Daidoji Uji durant lesquelles tous trois débattirent de la direction à donner aux Asahina et au clan de la Grue en général. Il fallait adapter le clan à cette nouvelle époque ou nombre d'anciens atouts et anciennes alliances n'étaient plus de mises ou devaient être réétudiés. Et dans le même temps, il fallait éviter à tout prix de dénaturer les valeurs et l'éthique de la Grue qui se devait de perpétuer la volonté de ses fondateurs. Lorsqu'un jeune sensei Asahina récemment nommé vint voir Tomo avec une proposition un peu particulière, le daimyo des Asahina et son Champion virent là l'unique issue à leur problème. Une issue étroite et peu praticable mais qui éviterait au moins de créer trop d'antagonismes et pourrait porter ses fruits sans pour autant rejaillir sur le reste du clan.

Les Plumes Noires

Depuis trois ans, quelques shugenja sont écartés des rangs de leurs confrères et placés sous la tutelle d'Asahina Iemasa, le sensei à l'origine de cette idée. On les reconnaît facilement car ils portent désormais deux plumes noires sur le revers de leur kimono et chacun d'eux est suivi pas à pas par un samurai de la famille Daidoji.

La mission de ces jeunes shugenja est simple mais ce qui en découle est beaucoup plus complexe. Leur rôle est d'œuvrer afin que le clan de la Grue dispose désormais de Tsangusuri et de sortilèges offensifs. Et pour accomplir ce rôle, ils doivent s'engager sur une voie des plus particulières. Un chapitre entier est dédié aux Plumes Noires, au prix de leurs travaux et aux résultats qu'ils ont obtenus.

Quoi qu'il en soit, le gempukku au sein des Asahina et l'entrée à l'école de Shugenja pour ceux qui possèdent l'aptitude à susciter l'intérêt des kami sont des affaires très méticuleuses depuis l'affaire de Yajinden. Il s'agit en effet de s'assurer que le jeune samurai est dépourvu des tendances ou des idées qui seraient susceptibles de le mener à négliger l'éthique des Asahina. Dès leur plus jeune enfance, tous ceux qui semblent avoir le don d'attirer l'attention des kami sont donc l'objet d'une éducation très surveillée afin de pouvoir correspondre aux critères d'entrée à l'école. Plutôt que de rejeter les élèves "douteux", les Asahina axent leur enseignement sur la formation éthique de ces élèves avant même qu'ils ne rejoignent leur école. A cet égard, l'école de shugenja Asahina est une des plus exigeantes de l'Empire car elle s'intéresse bien plus au respect de ses valeurs qu'aux aptitudes magiques de ses élèves. Les jeunes gens membres d'autres familles de la Grue chez lesquels on décèle sur le tard des aptitudes à la prêtrise sont bien souvent étroitement surveillés pendant des années si on les accepte à l'école Asahina et plus d'un s'en est vu refuser l'entrée par rapport à son caractère ou ses antécédents familiaux. L'admission de ronin ou de membres d'autres clans est des plus rares car quel étranger, quel adulte pourrait faire la preuve indéniable qu'il comprend et accepte pleinement l'éthique des Asahina ?



Jouer un shugenja Asahina

Les valeurs pacifistes des Asahina sont inculquées à tous leurs enfants mais seuls ceux destinés à la prêtrise sont concernés par ce qui suit.

En termes de jeu, tous les personnages de l'école de shugenja Asahina doivent prendre un Désavantage un peu particulier. Ceux qui sont issus d'autres familles ou d'autres clans doivent également acquérir ce Désavantage mais il est plutôt rare qu'on les admette au sein de l'école de shugenja.

Esprit d'Asahina (0 PP – obligatoire pour les shugenja de l'école Asahina)

Ceux qui tentent de perpétuer les valeurs d'Isawa Asahina n'ont pas le droit de prendre la vie d'un autre homme, même pour se défendre. Ils répugnent également à prendre la vie des animaux mais peuvent s'y résoudre

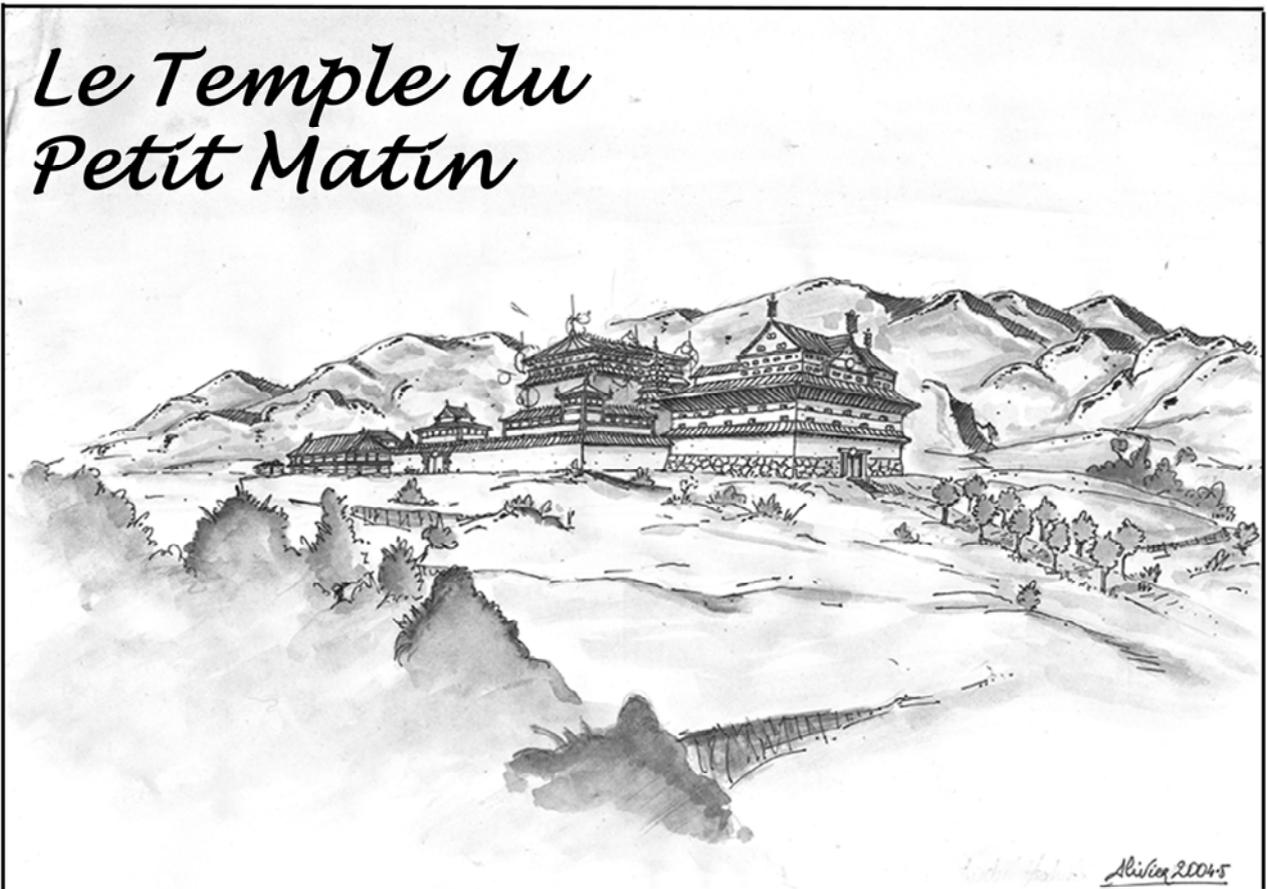
pour survivre ou pour se protéger s'ils n'ont pas le choix. Cette restriction ne concerne pas les oni, gobelins et autres créatures de l'Outremonde. Depuis la Bataille de l'Honneur Ensanglanté, elle n'est officiellement plus applicable aux Egarés, aux individus Souillés et aux maho-tsukai reconnus comme tels par le shugenja (même si par le passé il y eut quelques exemples d'Asahina qui précédèrent officieusement ce changement d'éthique).

Toute infraction envers ce commandement rigide attire le courroux de tous les ancêtres Asahina sur le shugenja qui voit le ND de tous ses sorts augmenter de 5 jusqu'à ce qu'il ait trouvé un moyen d'expier publiquement sa faute ou qu'il renie définitivement son école.

Esprit d'Asahina n'est pas à confondre avec Coeur Tendre qui témoigne d'une trop grande sensibilité bien que ce travers affecte également de nombreux shugenja Asahina. Esprit d'Asahina est plutôt à concevoir comme une obligation éthique très rigide et non un trait de caractère. A la création, un personnage affecté par Esprit d'Asahina qui prend également le désavantage Coeur Tendre peut considérer que ce dernier lui "rapporte" 3 PP au lieu des 2 PP qu'il vaut habituellement. Ce "gain" reflète le fait que pour une telle personne, même la mort d'un maho-tsukai ou d'un Egaré est un douloureux cas de conscience.

Chapitre 2

Le Temple du Petit Matin



Shinden Asahina se présente en fait comme un groupe de petits bâtiments plutôt que comme une structure unique. Certains de ces bâtiments, les plus anciens et les plus rapprochés, ont été au fil du temps incorporés dans un même ensemble par le biais de cours et de chemins intérieurs. Ils forment un complexe centré autour du temple principal et pourvu d'un mur d'enceinte plus symbolique qu'utilitaire. Depuis la Bataille de l'Honneur Ensanglanté, l'entrée principale s'est vue adjoindre une structure plus fonctionnelle qui est à la fois un fortin et un petit château.

L'Enceinte du complexe principal

Le cœur de Shinden Asahina est constitué par le temple voué à Isawa Asahina, le fondateur de la famille des shugenja de la Grue. Il s'agit d'un bâtiment de pierre gris sombre dont les murs sont ornés des fameuses fresques de Shinden Asahina. Ces fresques célèbrent la vie, la paix et la beauté mais l'on prétend qu'elles changent d'elles-mêmes et montrent parfois des choses plus troublantes. Quoi qu'il en soit, nul n'est jamais parvenu à guetter avec succès un tel changement que l'on ne peut paraître constater qu'à posteriori. Les habitants de Shinden Asahina ont coutume d'appeler cet endroit le Temple Gris.

Les Temples

L'intérieur du Temple Gris abrite l'école des Shugenja Asahina, les réserves de matières premières pour la création des Tsangusuri et les bibliothèques. Les élèves et les sensei de l'école n'habitent pas dans le Temple Gris lui-même mais dans des petites annexes, seuls les moines voués à l'entretien du bâtiment y demeurent en permanence. Il n'est cependant pas rare qu'une classe ou un sensei absorbé par ses recherches demeurent jusqu'à des heures bien avancées de la nuit à l'intérieur des salles.

Si le Temple Gris est le centre de Shinden Asahina, ses extrémités sont tout aussi importantes. Trois temples mineurs entourent le Temple Gris et s'appuient sur le mur d'enceinte du complexe principal. Ces bâtiments sont de pierre plus claire que celle du Temple Gris et dépourvus des fresques de celui-ci bien qu'il soit impossible de les confondre entre eux car chacun possède son propre style.

A l'est du Temple Gris se trouve le Temple de Dame Doji, tandis que le mur d'enceinte nord abrite le Temple de Seigneur Kakita. L'est marque ainsi la mer dans laquelle Dame Doji s'abandonna lorsqu'elle quitta ce monde tandis que le nord indique les provinces lointaines desquelles serait venu Kakita à l'aube de l'Empire. Le mur d'enceinte ouest abrite le temple de Hayaku, le fils de Dame Doji et Kakita qui fonda la famille Daidoji. Ce temple est ainsi situé face à la direction approximative de l'Outremonde ou Hayaku se rendit et dont il ramena l'épée ancestrale de son clan qui abrite encore l'âme de sa sœur Kunishiko, le Tonnerre de la Grue.

Le Château

L'entrée principale du complexe est située au sud et est occupée depuis la Bataille de l'Honneur Ensanglanté par un petit château. Celui-ci est considéré par les Asahina comme une annexe extérieure mais abrite en fait la

garnison que le clan de la Grue a jugé préférable d'installer pour protéger Shinden Asahina. Bien que petit, ce château est assez conséquent pour abriter la plupart des activités de la Cour d'Hiver de Shinden Asahina et il garde l'entrée du complexe principal. De fait, il filtre surtout les voyageurs car la majorité des shugenja Asahina préfèrent emprunter les entrées secondaires plutôt que de devoir traverser le bâtiment militaire. Le gouverneur militaire de ce château est soumis à l'autorité du Daimyo des Asahina et doit composer avec cette situation bien qu'il soit évident sur un plan tactique que cela ne fasse que nuire à l'efficacité de la garnison. Les entrées secondaires du complexe abritent des guérites de garde mais en cas de véritable attaque, elles constituent autant de points vulnérables dont les officiers de la garnison sont douloureusement conscients.

Le château lui-même est un bâtiment sans guère de fioritures qui comprend trois étages. Le rez de chaussée abrite les logements des serviteurs, les cuisines, dépendances, réserves... Il y a un petit dojo destiné aux samurai Daidoji qui occupent le château et à leurs enfants mais il est des plus réduits et accueille relativement peu d'élèves.

Le premier étage est ordinairement occupé par la majeure partie des samurai faiblement gradés (Statut 1 à 3) et des fonctionnaires mineurs. Pour la Cour d'Hiver, ces personnes ont été en partie déplacées pour accueillir les invités de gloire comparable. Les conditions d'hébergement sont sensiblement plus spartiates que dans les autres cours d'hiver et il n'existe pas de réelle "Aile des Jeunes Invités" (cf. Kyuden Ikoma). Le troisième et dernier étage du petit château abrite normalement les appartements du gouverneur militaire du château qui sert de karo au daimyo des Asahina. L'entourage proche du gouverneur est également installé ici. Ce dernier étage est encore partiellement inoccupé et permet donc d'accueillir les invités de rang de Statut 4 ou supérieur.

Les Dépendances

L'intérieur de l'enceinte n'est pas seulement occupé par les temples de Shinden Asahina mais aussi par un certain nombre de bâtiments mineurs. Les baraquements abritent les élèves les plus jeunes de l'école de shugenja ainsi que la plupart des salles destinées aux formations de base dans les compétences artistiques et artisanales qui constituent les prémices de l'art Tsangusuri. De même, on trouve plusieurs petites cours qui permettent les classes de plein air durant la saison chaude. Généralement, les jeunes apprentis shugenja passent quatre à cinq ans dans ces dépendances extérieures ainsi qu'aux différents temples avant d'atteindre le niveau de compréhension nécessaire à leur admission au Temple Gris ou ils achèvent leur formation.

Comme on l'a déjà dit, le Temple Gris n'abrite que quelques moines et tous les shugenja quelle que soit leur expérience résident parmi les dépendances. Il existe ainsi dans l'enceinte de Shinden Asahina plusieurs petites enclaves de maisons particulières entourant une cour ou adossées à un réfectoire.

Bien que l'ensemble des dépendances ne constitue pas un véritable labyrinthe, il faut faire preuve d'un peu de pratique pour se repérer parmi les porches, cours, jardins, bâtiments et maisons qui entourent le Temple Gris. Les

nouveaux venus ont tendance à adopter une technique simple : utiliser les différents temples (quasiment les seuls bâtiments dans l'enceinte à posséder plus d'un étage) comme points de repère.

Les Jardins

Il existe une multitude de jardins à l'intérieur de l'enceinte du complexe principal. Les plus spacieux sont situés dans l'axe de l'allée sud qui mène de l'entrée principale au Temple Gris. Chacun des temples possède ses propres jardins et plusieurs enclaves (résidentielles pour la plupart) à l'intérieur de l'enceinte sont construites autour d'un petit jardin. Ces jardins communautaires réservés au voisinage sont assez incongrus pour les rokugani traditionalistes qui préfèrent s'attacher au concept de la demeure possédant son jardin spécifique. Ceux qui préfèrent conserver un minimum de sérénité et de solitude lorsqu'ils profitent d'un jardin ont tendance soit à conclure des arrangements avec leurs voisins pour se partager les différentes heures de la journée d'un jardin communautaire, soit à se rendre dans un des jardins voisins des temples (nettement moins fréquentés). S'isoler pleinement peut également s'avérer plus agréable si l'on sort entièrement du complexe de Shinden Asahina pour aller méditer quelques temps en pleine nature à proximité d'une des nombreuses chapelles extérieures qui parsèment le voisinage. Cependant, la majorité des résidents de Shinden Asahina n'éprouve pas un tel besoin d'isolement la plupart du temps. De fait, il n'est pas rare que des voisins ou de vieux amis demeurent quelques heures assis à contempler un jardin de pierres Shintao, des buissons ornementaux ou quelques plants de légumes. Partageant parfois quelques phrases décousues ou une tasse de thé et demeurant plongés dans leurs pensées respectives le reste du temps. Cette façon de faire contribue sensiblement au sentiment d'appartenance familial et au respect que les Asahina vouent aux autres personnes.



A l'extérieur de l'Enceinte

Les parages immédiats de Shinden Asahina sont formés de petites buttes boisées avec des bosquets de pêcheurs, d'érables et de cerisiers. La relative proximité de l'Outremonde rend la région sensiblement plus froide

qu'elle ne devrait l'être à de telles latitudes (on retrouve ce phénomène sur l'ensemble des terres Hida, Kuni et Hiruma également alors que les îles de la Mante jouissent d'un climat beaucoup plus chaud) et la neige est fréquente dans cette région. La mer n'est qu'à quelques centaines de mètres au sud de Shinden Asahina et un petit bourg au bord de l'eau accueille l'essentiel des heimin au service du Temple du Petit Matin qui n'y demeurent pas en permanence.

Par beau temps, les individus dotés d'une vision exceptionnelle prétendent apercevoir parfois les contours des côtes de l'archipel de la Mante mais la plupart des habitants considèrent cela comme une simple légende.

On regarde rarement vers le sud ouest ou l'ouest car l'horizon dans ces directions est perpétuellement barré par les nuages sombres et aux formes étrangement suggestives qui planent au dessus des territoires de l'Outremonde. Des nuages qui inspirent parfois des nausées ou des peurs soudaines aux enfants et aux esprits fragiles.

Vers le nord, on peut depuis le sommet du château ou du Temple Gris voir les Champs du Petit Matin et la route qui mène jusqu'à la demeure ancestrale des Yasuki dont on peut distinguer le sommet par beau temps si l'on sait comment le reconnaître sur le fond que forment en arrière plan les montagnes de la Muraille Bordant l'Océan.

Un grand nombre de petites chapelles et plusieurs temples mineurs parsèment les environs de Shinden Asahina. On peut notamment se rendre au petit temple des Tonnerres de la Grue dédié à Doji Kunishiko et Doji Hoturi qui lui aussi fait face à l'ouest. Un peu plus à l'écart, un temple voué à Kaze no Kami la fortune des vents abrite un complexe assemblage de roseau, de plumes et de papier qui produit des sonorités étranges lorsque le vent souffle en leur sein. Cet endroit doit avoir la faveur des esprits du vent car même durant les pires typhons, le fragile assemblage n'a jamais subi le moindre dommage. Les shugenja de la famille Asahina y voient une illustration du fait que les valeurs du fondateur de leur famille et leur respect depuis cette époque plaisent aux kami de l'Air. Les kami quant à eux ne disent rien de bien précis à ce sujet mais l'histoire de ce temple est souvent citée en exemple dans les cours dispensés au Dojo du Temple du Petit Matin.

Deux autres temples mineurs voués à Jiro (fortune de la miséricorde) et Tenjin (fortune de la littérature) sont également fréquentés par nombre de shugenja bien que dans une moindre mesure.

Enfin, à environ un ken-an de Shinden Asahina, on peut trouver au bord de la route côtière une petite chapelle. C'est à cet endroit précis d'après la légende qu'Isawa Asahina s'arrêta et rendit son dernier soupir. Le célèbre shugenja avait pris l'habitude de parcourir la route de Jukami Mura durant ses dernières années et c'est en revenant d'un tel périple qu'il décida une fois pour toute en vue de son domaine de laisser là le fardeau de l'existence. La petite chapelle ne possède aucun moine ou shugenja chargé de l'entretenir mais demeure parfaitement immaculée. Les natifs du Temple du Petit Matin qui prennent cette route ont en effet coutume de s'arrêter un instant à la chapelle et de veiller à sa propreté avant de prier quelques instants pour que l'esprit du fondateur de leur lignée les guide durant leur voyage. Les

heimin du voisinage ne peuvent entretenir cet endroit sacré mais veillent à l'approvisionnement en matériaux, outils et balais afin que les shugenja puissent ainsi en toute humilité honorer leur ancêtre avec leurs propres mains. Le premier jour de chaque saison ou après une tempête violente, le daimyo de la famille Asahina missionne un de ses karo et une équipe d'artisans heimin pour veiller à ce que d'éventuels travaux importants que les pèlerins ne pouvaient effectuer soient réalisés.

Le village

Le petit village au sud de Shinden Asahina n'a rien de bien conséquent et n'abrite que quelques centaines d'âmes. Sa population quasiment réduite de moitié durant la guerre des clans avoisinait les deux cent personnes lorsque débuta la construction du château fortifié.

Actuellement, sa population dépasse légèrement les trois cent âmes et comprend un certain nombre de samurai Daidoji appartenant à la garnison locale mais ne pouvant être hébergés dans le château lui-même. Les gens de la province, heimin comme samurai, savent que ce village s'appelle Le Village de la Flamme Apaisée et qu'il fut bâti après l'arrivée d'Isawa Asahina dans ces territoires ou il décida de construire la demeure de sa toute nouvelle famille.

Il n'apparaît pas sur les cartes officielles et même ses habitants utilisent rarement son nom. Certains disent qu'Isawa Asahina y résida pendant la construction de Shinden Asahina, d'autres que le village naquit pour satisfaire aux besoins des samurai qui vinrent s'installer au Temple du Petit Matin et les archives locales manquent singulièrement de détails à cet égard. Ce qui permet accessoirement à un certain nombre de heimin de débattre avec leurs amis d'une théorie ou d'une version qui aurait leur préférence.

Les heimin du village vivent essentiellement de la pêche mais les courants locaux sont assez traîtres et si les typhons frappent rarement la région, il est fréquent par contre que les quais du village soient détruits par la mer alors que celui-ci demeure intact. L'autre activité essentielle des habitants concerne le traitement du bois qui sert à la fois comme matière première aux parchemins des shugenja avec la soie mais aussi comme matériau dans l'élaboration de nombreux tsangusuri. Le bois de pêcheur est particulièrement recherché à cet égard et des brigades de heimin parcourent quotidiennement les champs de pêcheurs des Asahina, à la fois pour entretenir les arbres et pour obtenir les matières premières demandées par les shugenja. Les rizières locales sont suffisantes pour assurer la subsistance de la population du village et celle de Shinden Asahina mais guère plus.

Voisin d'un temple, le village ne compte qu'une maison de geisha et seulement deux tavernes. L'une d'entre elles accueille les heimin et fait également fonction d'auberge tandis que l'autre de construction plus récente – la Taverne du Sabreur – compte surtout comme clients les samurai Daidoji installés ici depuis la fin de la Guerre des Clans. Les soirées à la Taverne du Sabreur sont réputées pour être animées mais également bon enfant, les

guerriers Daidoji étant connus depuis longtemps pour cette ambivalence si particulière : disciplinés mais hâbleurs, bons vivants mais redoutables, respectueux mais ironiques.

Les habitants de Shinden Asahina se rendent rarement aux tavernes et ceux qui le font préfèrent paradoxalement celle des heimin. Les shugenja prétendent ainsi faire preuve d'humilité et conserver des rapports amicaux avec leurs heimin mais les Daidoji quant à eux savent bien que les Asahina ne goûtent guère leurs plaisanteries ou leurs commentaires souvent provocateurs...

Le Village de la Flamme Apaisée ne compte pas d'artisan susceptible d'intéresser les bushi (armurier, fabricant d'arcs ou d'armes...) et la garnison militaire installée depuis peu à Shinden Asahina a dû amener ses propres spécialistes pour entretenir ou concevoir son équipement. Cependant, les heimin comptent en leur sein plusieurs artisans du bois qui sont également des charpentiers compétents, qui ont la confiance des shugenja Asahina, souvent désireux de faire entretenir ou rénover les nombreuses dépendances de leur domaine.

Les besoins que la production locale ne peut satisfaire impliquent de se rendre jusqu'à Jukami Mura, bien qu'à l'inverse de leurs maîtres samurai, les heimin soient peu réticents à utiliser les possibilités offertes par les négociants Yasuki tous proches. Cependant, l'embargo officiel imposé aux Yasuki par les Daidoji complique beaucoup les choses et le trafic entre les provinces voisines de la Grue et du Crabe est très limité et strictement contrôlé. Par conséquent, les prix pratiqués par les Daidoji qui se savent en position de quasi-monopole ne sont pas toujours très corrects et les Yasuki sont impliqués depuis des générations dans les affaires locales de contrebande.

Cette situation relève du secret de polichinelle et tous les représentants de la loi locaux (y compris Doji Fujiko la magistrate) sont au courant. On préfère fermer les yeux dans une certaine mesure plutôt que d'amener les notables à poser des questions embarrassantes lorsque les produits qu'ils réclament deviennent tout à coup impossibles à obtenir...

Pour la petite histoire, le négociant Daidoji Shigemori présenté dans le chapitre VI a entre autres l'ambition de récupérer à son compte les réseaux de contrebande locaux, à la fois pour profiter du fait que les Daidoji tiendront ainsi le commerce licite et celui qui ne l'est pas mais aussi dans le cadre de la guerre commerciale qu'il livre aux Yasuki jusque dans leur propre bastion de Sunda Mizu Mura.

Chapitre 3

Présents et Promotions.



Les Mandats Officiels

Parfois, il est nécessaire de faire appel à des experts dans des domaines particuliers ou de confier des tâches un peu inhabituelles aux seuls samurai disponibles parce que ceux dont c'est normalement le rôle sont occupés ailleurs. A circonstances exceptionnelles, pouvoirs exceptionnels.

N'importe quel personnage de haut rang ayant des responsabilités officielles peut mandater un de ses vassaux et lui conférer ainsi une autorité temporaire qui surpasse le rang de Statut du dit vassal. Cette autorité est limitée dans le temps ainsi que dans son champ d'application.

Un certain nombre de cas de figures sont possibles dans le cadre d'un mandat officiel mais plusieurs paramètres généraux sont à retenir :

- seuls les daimyo, les magistrats, les gouverneurs et les généraux peuvent délivrer à un personnage un Mandat Officiel. Il s'agit d'un document écrit stipulant qui accorde ce Mandat, qui en est le bénéficiaire et quelles sont les limites de cette autorité.

- on ne peut délivrer un Mandat qu'à une personne placée sous son autorité directe ou avec l'accord de son suzerain légitime.

- durant l'effet de son mandat, le vassal est considéré comme ayant 1 ou 2 rangs de Statut supplémentaire, à la discrétion du puissant personnage qui l'a mandaté et dans la mesure où ce gain ne place pas le bénéficiaire à un rang de Statut égal à celui de la personne qu'il représente. Ce Statut temporaire est lié au fait que le personnage est nommément et personnellement investi d'une autorité légitime et officielle.

- dans les limites de son mandat, le bénéficiaire parle avec l'autorité de la personne qui l'a mandaté et seule celle-ci ou une autorité supérieure à celle-ci peut revenir sur les engagements pris en son nom. Les karo et autres suivants du suzerain ne peuvent empêcher un vassal mandaté d'accomplir sa tâche ni contredire ses ordres dans la mesure où ils correspondent aux paramètres de son mandat (par exemple, un vassal mandaté par son daimyo pour accompagner un dignitaire ne saurait se plier aux ordres d'un karo de son seigneur lui ordonnant d'abandonner cette mission car il a besoin de lui pour répondre à une urgence...).

- aucun Mandat ne peut légalement durer plus de 4 mois et reconduire plus d'une fois un même mandat durant une année est considéré comme mesquin car cela signifie que l'on ne souhaite pas accorder une promotion méritée à une personne déjà considérée comme digne de confiance... on peut par contre mandater la même personne pour des tâches sans rapport entre elles mais d'une manière générale, trop s'appuyer sur un vassal sans le récompenser pour ses mérites est assez mal vu si cela perdure trop longtemps.

- une fois le Mandat terminé (temps imparti écoulé, mission remplie...), le vassal bénéficiaire gagne automatiquement 1 ou 2 points de Gloire définitifs pour avoir été ainsi honoré de la confiance de son suzerain. Si le vassal a par contre échoué dans la tâche qui lui était confiée, toute perte de Gloire décidée par le suzerain sera majorée au vu de cette "trahison" et s'accompagnera également d'une perte d'Honneur (le personnage ayant

perdu la face et déçu la confiance personnelle de son supérieur).



Quelques exemples de Mandats Officiels :

Emissaire : le personnage se voit temporairement considéré comme un ambassadeur de rang inférieur à un ambassadeur officiel mais néanmoins doté des prérogatives et privilèges de sa fonction. Ce type de mandat est surtout employé dans le cadre des Cours d'Hiver lorsqu'il faut envoyer à l'autre bout de l'Empire un représentant officiel et qu'aucun ambassadeur en titre n'est disponible ou qu'ils sont tous affectés à des cours plus prestigieuses... C'est un bon moyen de donner l'occasion à de jeunes samurai de faire leurs premières armes dans une cour mineure ou éloignée.

Commandant : le personnage est placé à la tête d'un groupe de soldats dans le cadre d'une mission précise, parce qu'il est considéré comme possédant une expérience particulière ou des compétences appropriées qui doivent prendre le pas sur le rang supérieur de l'officier commandant qui dirige normalement l'unité.

Superviseur : construire un château, organiser une Cour d'Hiver, veiller à la collecte de l'impôt sont des tâches normalement dévolues à des responsables d'expérience... et si ceux-ci ne sont pas disponibles mais que leurs apprentis ou adjoints sont là, il serait dommage de se priver de leurs compétences ou de se compliquer la vie en allant chercher une personne capable chez le seigneur voisin ou auprès d'un autre clan.

Du point de vue du MJ :

On l'aura compris, les Mandats Officiels ne sont qu'une astuce pour permettre à des pjs d'être ponctuellement impliqués dans des événements précis alors que leur Statut ne devrait normalement pas leur permettre autre chose qu'un rôle subalterne. Il est conseillé d'éviter un

recours systématique à ce genre d'astuce pour deux raisons essentielles :

Le système social rokugani est censé être une méritocratie : le suzerain récompense le vassal. Passer outre le système de promotions et de rangs usuel peut s'avérer justifié mais ne doit pas devenir une pratique habituelle.

Les pjs doivent fournir un minimum d'efforts pour obtenir une progression réelle et permanente de leur statut, il serait dommage de leur accorder trop souvent des pouvoirs un peu trop conséquents

Néanmoins, le principe du Mandat Officiel peut permettre bien des choses :

- conférer à un ou plusieurs pjs un statut particulier (avec des responsabilités particulières...) le temps d'un scénario sans avoir à leur donner des rangs de Statut ou à attendre qu'ils soient parvenus à acquérir suffisamment de renommée

- mettre les pjs sur la sellette : une preuve de confiance est méritée... ou pas. A eux de faire en sorte qu'elle le soit. Parfois, le meilleur moyen de faire en sorte qu'une personne tombe est de la forcer à courir....

- ménager quelques surprises aux pjs lorsque un pnj hostile (un ennemi personnel par exemple...) se retrouve brutalement et temporairement doté grâce à un mandat d'un rang qui va lui permettre d'abuser de ses prérogatives.

- donner l'occasion aux pjs de se frotter à l'autorité de leurs supérieurs directs (eux aussi vassaux du même suzerain) qui n'oublieront pas forcément que le temps d'un Mandat ils devaient en passer par les caprices d'un subalterne...

Au final, un Mandat Officiel que l'on peut considérer à première vue comme un sacré privilège peut s'avérer lourd en risques et en conséquences...

Les Tsangusuri

De l'usage des Tsangusuri

Dans le cadre de Shinden Asahina, nous resterons dans l'optique d'origine des Tsangusuri et de leur fabrication plutôt que d'envisager l'option Tsangusuri hâbleurs présentée dans Secrets of the Crane. Rien ne vous empêche cependant d'utiliser cette proposition car elle n'est fondamentalement pas du tout incompatible avec ce qui suit.

Les Tsangusuri ne sont pas des objets à vendre et ne représentent pas une commodité commerciale mais ils sont par contre très importants en tant que symboles du Clan de la Grue. Leur facture est souvent d'une esthétique certaine et la nature de leur pouvoir qui ne peut être utilisé qu'une seule fois renforce d'une certaine manière une des constantes de la psychologie rokugani : tout n'est qu'éphémère au sein de l'éternité et la beauté comme la vie d'un homme sont des choses d'autant plus uniques qu'elles sont condamnées à disparaître à très brève échéance.

Ainsi, les Tsangusuri à l'encontre des "véritables" nemuranai ou des mizugusuri du Clan du Dragon devraient à mon sens être des objets plus présents dans

une campagne de Rokugan. Après tout, les kami grands et petits sont omniprésents et si certains personnages peuvent dès leur création bénéficier d'équipements de qualité exceptionnelle ou lancer des sortilèges, on peut difficilement considérer comme un déséquilibre du jeu la présence plus fréquente d'objets "magiques" à l'impact limité par le fait qu'ils sont très rarement de nature offensive (puisque'ils sont le domaine exclusif d'une famille éminemment pacifiste) et surtout qu'ils ne peuvent fonctionner qu'une seule fois.

Evidemment, les shugenja de la famille Asahina sont avant tout des religieux et ils ne travaillent pas dans une usine. Les Tsangusuri demeurent donc quelque chose de relativement rare, on ne les produit pas à la chaîne et on ne les distribue pas dans tout l'Empire. Il s'agit de les considérer comme des présents assez peu répandus et particulièrement appréciables, non comme des objets rarissimes ou au contraire des machins dont on peut charger les pjs afin de renforcer leur puissance sous des prétextes fumeux.

Ils représentent par contre un bon moyen d'accorder à certains pjs un héritage aussi utile que limité, de même que les Tsangusuri font souvent des présents agréables à regarder. Ils peuvent très bien être offerts pour leur qualités esthétiques et/ou leur nature sacrée sans forcément que leur récipiendaire ait jamais l'occasion d'activer leur pouvoir.

Une fois activé, le pouvoir d'un Tsangusuri provoque généralement la destruction de l'objet ou ce pouvoir était abrité mais ça n'est pas toujours le cas. Il peut arriver (à la discrétion du MJ) que l'ancien tsangusuri demeure apparemment intact et puisse continuer à servir indépendamment de son pouvoir disparu. Un simple éventail, une plume, un objet autrefois chargé d'un pouvoir "mineur" (mais tout aussi sacré que le plus puissant sort qu'acceptent de réaliser les kami) peut avoir joué un rôle important dans l'histoire d'une modeste famille de samurai et figurer en bonne place près des tablettes funéraires de l'autel familial. Il se peut que l'objet autrefois chargé de pouvoir soit désormais arboré par les descendants ou les parents de celui qui utilisa ce pouvoir, afin de perpétuer un souvenir bien précis comme le ferait un *mon* ou une devise familiale. Et qui sait... peut-être que plusieurs générations plus tard, ce respect s'il est assez sincère et suscite l'intercession des bonnes puissances pourrait se traduire par l'éveil d'un nouveau kami au sein d'un objet longtemps en sommeil....

On l'aura compris, les Tsangusuri (y compris ceux qui n'ont plus aucun pouvoir) sont un bon moyen d'aider des pjs à donner du relief à leur personnage sans qu'il soit obligatoire d'en passer par les sempiternels sabres, armures, éventails et autres mempo ou par les bidules de qualité supérieure ou luxueuse que certains clans permettent d'obtenir dès la création et qui donnent surtout à certains joueurs des possibilités de maximiser leur potentiel de combat sans contrepartie aucune...

Les Tsangusuri en tant qu'héritage

Un MJ est tout à fait libre d'utiliser cette option s'il le souhaite. A la création, un personnage peut disposer d'un ou plusieurs Tsangusuri à raison de 1 PP par fétiche de la famille Asahina. Evidemment, il faut qu'il y ait une

raison vraisemblable à ce que le personnage ait hérité de tels objets mais cela ne pose guère de réels problèmes.

Afin d'éviter une prolifération de Tsangusuri, on peut également limiter leur accès de la manière suivante :

Les personnages ne peuvent dépenser plus de 2 PP dans des Tsangusuri (donc, ils ne peuvent en détenir que deux).

Les personnages du clan de la Grue ont droit à 1PP supplémentaire (ils peuvent détenir jusqu'à trois tsangusuri)

Les shugenja de la famille Asahina ont droit à 2 PP supplémentaires (ils peuvent détenir jusqu'à quatre Tsangusuri)

Sans avoir à dépenser le moindre PP, un pj peut également décider que sa famille détient un ancien tsangusuri dépourvu de tout pouvoir mais qui revêt une importance certaine aux yeux des héritiers de celui qui s'en sert (voire d'autres personnes selon la nature et l'usage qui fut fait du fétiche). Il serait par contre assez ridicule, à mon sens, qu'il existe des familles avec des "collections" d'anciens tsangusuri et un pj se promenant bardé d'anciens fétiches et d'autant d'anecdotes pittoresques sur sa famille. Des gens issus de lignées qui ont autant marqué l'histoire de leur clan ont tendance à hériter de terres, de responsabilités ou même de nemuranai et le mj devra prendre garde à ce que la détention d'anciens Tsangusuri ne serve pas de prétexte à un pj pour "gonfler" artificiellement la renommée ou le statut social de son personnage. Comme les tsangusuri sont la plupart du temps détruits quand leur pouvoir est activé, le MJ ne devrait cependant guère avoir de problème à garder le contrôle de la situation dans ce domaine.

Eventuellement, le MJ peut décider qu'au prix d'un PP, un personnage peut détenir un (et un seul) ancien Tsangusuri désormais sans pouvoir mais qui a marqué l'histoire de sa famille et lui a assuré une certaine réputation. Cette réputation se traduit par un point ou plusieurs points de Gloire supplémentaires pour le détenteur de la précieuse relique qui possède pour sa famille une importance cruciale et qu'il aurait intérêt à ne pas égarer ...

Héritages, Tsangusuri et Nemuranai

Comme on le sait, tous les objets magiques de Rokugan ne relèvent pas forcément des actes délibérés de shugenja mortels. Certains kami s'éveillent spontanément et d'autres sont "attirés" par certains objets ou ils s'installent et auxquels ils confèrent un certain pouvoir. Enfin, les esprits des ancêtres sont censés guider le samurai et même assez souvent habiter le katana familial bien que cela ne soit pas traduit en termes de règles.

Je ne proposerai pas de règles précises à cet égard parce que la présence de véritables nemuranai familiaux peut rapidement déséquilibrer une partie ou amener les pjs à rivaliser de vantardise en promenant leurs reliques familiales respectives alors qu'ils n'ont pas risqué grand chose (en jeu s'entend) pour les obtenir. De toute manière, que cela se traduise ou pas en termes de règles, les samurai qu'incarnent vos joueurs sont censés croire que chaque pierre, chaque brin d'herbe, chaque goutte de

pluie et chacune de leurs possessions est bel et bien habité par un kami.

Qu'il suffise de dire qu'un MJ à toute latitude pour considérer que certaines possessions d'un samurai peuvent donc avoir effectivement une "nature magique". Cette nature n'est pas obligatoirement connue du samurai (pour lui, toutes ses possessions sont habitées par des kami mais ils ont autre chose à faire que s'occuper des désirs de leur "propriétaire") et dans le fond, elle peut très bien se manifester uniquement dans certaines circonstances si elle relève de la bénédiction des ancêtres familiaux par exemple. Contrairement à bien des univers de jeu, les cadres animistes comme Rokugan encouragent les manifestations "spontanées" (=à l'entière discrétion du mj et non des *joueurs...*) d'une magie qui relève bien plus des rapports spirituels entre l'homme et l'univers ou des actes de puissances surnaturelles omniprésentes que d'une "science" ou d'une "logique" facile à décrire et à mettre en pratique.

Dans la perspective des tsangusuri on pourrait très bien considérer les choses comme ceci : autrefois, l'objet dont a hérité le pj était un tsangusuri qui servait dans certaines circonstances et influença significativement le destin de la famille du samurai. Bien que désormais dépourvu de tout pouvoir, cet objet revêt toujours une certaine importance aux yeux de l'ancêtre qui s'en servait et il se peut éventuellement que si son descendant se retrouve dans des circonstances semblables à celles d'autrefois l'objet se voie à nouveau doté un instant du pouvoir qu'il possédait auparavant.

A mon sens, cela pourrait aider à renforcer certains aspects "spirituels" de l'univers dans lequel les pjs sont censés évoluer : de la même manière que les cycles se succèdent afin d'en revenir au Jour des Tonnerres, les vies se succèdent de manière à répéter certains événements "karmiques" qui sont parfois insignifiants du point de vue de l'Empire mais qui peuvent revêtir une importance certaine aux yeux des intéressés (et participer à d'autres niveaux au grand cycle de l'univers). Vie après vie, siècle après siècle, certaines familles, certaines lignées, certaines âmes doivent parfois retraverser les mêmes épreuves ou transcender un cycle qu'il faut enfin achever une fois pour toutes.

A cet égard, l'héritage d'un personnage peut revêtir bien plus d'importance dans sa vie que son joueur ne pourrait le croire quand il se croit malin d'avoir obtenu un objet magique...

Evidemment, on pourrait également considérer le cas de figure inverse : un objet apparemment banal se révèle tout à coup susceptible d'être utilisé comme un tsangusuri dans des circonstances précises parce que le kami qui l'habite juge nécessaire de "prêter" son pouvoir à un mortel pour faire une certaine chose pour certaines raisons que le dit mortel n'a pas forcément besoin de comprendre... mais à moins de vouloir rendre vraiment omniprésentes les intercessions surnaturelles, c'est une voie à envisager avec beaucoup de précautions.

Plus clairement encore : la magie, même si elle peut s'avérer très utile aux joueurs, n'est pas soumise uniquement à leurs caprices et aux règles du jeu dans un univers animiste. Elle est surtout utile au mj s'il le juge nécessaire...

Les Tsangusuri en tant que cadeaux

Rappelons que l'Etiquette rokugani considère très mal les cadeaux purement utilitaires parce qu'en les faisant à un samurai qui ne sert pas le même seigneur que vous, vous insultez ce seigneur qui n'est visiblement pas capable de veiller lui-même aux besoins de ses vassaux.

Lorsqu'ils sont offerts, les Tsangusuri sont des présents importants de par leur nature magique, donc *sacrée*. Leur pouvoir est bien réel et il s'agit donc d'offrir à quelqu'un quelque chose qui peut éventuellement revêtir un jour un caractère utilitaire mais dont la dimension fondamentale est à la fois spirituelle et esthétique.

La plupart du temps, on se contentera donc d'offrir quelque chose en rapport avec les aptitudes artistiques ou les affinités du récipiendaire. Il faudra soigneusement veiller à flatter l'autre et à lui présenter le don du tsangusuri comme un témoignage de respect et non pas comme un moyen de suggérer qu'il a besoin d'une aide magique dans un domaine où il est réputé...

L'idéal est de présenter les choses selon un angle d'attaque plus spirituel que politique. Disons en résumé que cela pourrait donner quelque chose comme ceci "je vous offre ce papier enchanté par la respectée famille Asahina afin que son pouvoir soit magnifié par votre talent lorsque vous l'exposerez dans votre bureau ou vous réalisez vos délicates œuvres d'origami. De cette manière, votre pureté spirituelle et artistique sera un baume pour le kami présent dans cette simple feuille."

Ce à quoi, le bénéficiaire de votre cadeau pourrait répondre avec une belle modestie parfaitement appropriée "Vous faites preuve d'une grande indulgence envers mes talents des plus modestes et je vous sais gré de cette marque d'amitié. J'exposerai votre précieux cadeau dans mon bureau où il me rappellera la très haute considération dans laquelle vous me tenez. Gageons que ce souvenir et la présence du kami dans cette simple feuille susciteront en moi des inspirations qui je l'espère seront encore plus dignes de vos louanges".

Ainsi, l'honneur est sauf et nul ne saurait accuser celui qui offre la feuille de papier en question de dénigrer le talent en matière d'origami de son ami. Chacun a pu faire assaut de respect et de courtoisie envers l'autre et l'objet magique pourra très bien demeurer pendant deux siècles dans la famille du récipiendaire sans que son pouvoir soit jamais utilisé. Parce que dans une perspective spirituelle, le pouvoir, la magie n'existe pas forcément pour *servir* mais simplement pour *être*, indépendamment des illusions et des lubies des mortels (et des joueurs qui ont encore trop souvent tendance à considérer des shugenja comme des mages et non comme des prêtres, intercesseurs entre l'humanité et un tas d'entités qui ont leurs propres motivations et leurs propres morales...).

Les Tsangusuri en tant que récompenses

Tous les clans aiment à organiser des compétitions plus ou moins formelles mais de par sa nature même et la présence en son sein d'un grand nombre d'artistes et de duellistes réputés, le Clan de la Grue est sans doute celui qui raffole le plus des diverses occasions sociales où les nobles samurai peuvent entrer en compétition dans un domaine ou un autre. Nombre de ces occasions peuvent donner lieu au don d'un prix plus ou moins symbolique.

Des titres, des points de Gloire, des présents de qualité et des Tsangusuri peuvent tout à fait entrer dans ce cadre. Cela permet également d'expliquer pourquoi certains pjs qui n'ont aucun rapport particulier avec la famille Asahina possèdent un des fétiches créés par ses shugenja. Evidemment, si vous utilisez Tsangusuri hâbleurs, les choses sont encore plus simples.

Les Tsangusuri et la politique.

Pour des raisons politiques et afin de renforcer encore sa mainmise sur l'étiquette et les mœurs de cour, le clan de la Grue peut très bien également décider d'offrir quelques Tsangusuri à d'autres clans avec lesquels il est en bon termes pour que ces clans s'en servent comme prix dans leurs propres tournois et concours. Un troc limité peut même avoir lieu (sans aucune perspective commerciale ou financière) entre les seigneurs des familles les plus influentes des clans de la Grue et de la Licorne par exemple. La Licorne apprécierait de pouvoir offrir des Tsangusuri à certains samurai méritants tandis que la Grue aimerait disposer d'un peu plus d'objets en verre soufflé dans ses palais les plus importants, des objets comme seuls les artisans de la Licorne savent les fabriquer... échanger de "beaux objets" sous forme de présents officiels a quand même une autre allure au niveau de l'étiquette que d'acheter des babioles pour meubler son château ou se payer des fétiches pour les distribuer aux vainqueurs des concours de poésie les plus réputés ...

De même, le clan de la Grue accepterait très certainement que certains créateurs de Tsangusuri épousent des membres des Familles Impériales. Outre l'intérêt politique d'une telle union, cela permettrait à l'entourage de l'Empereur de disposer de ses propres fabricants de Tsangusuri afin de créer ses propres prix pour les nombreuses manifestations qu'organise le Fils du Ciel. Dans une moindre mesure, le fait qu'un créateur de Tsangusuri soit marié dans un autre clan que le sien peut permettre à ce clan de disposer de ses propres fétiches même si la coutume et l'honneur interdisent comme d'habitude au samurai *d'enseigner* les secrets de son école ...

Evidemment, l'Empereur dispose de récompenses bien plus prestigieuses à accorder (armes de qualité, titres, terres, noms de famille, faveurs...) mais les Tsangusuri peuvent être utiles comme prix de consolations ou pour la multitude de concours et de compétitions mineurs qui meublent le quotidien de la Cour Impériale en dehors des plus prestigieuses manifestations.

Bien que cette aide de jeu s'intéresse aux créations des Asahina, on peut tout à fait envisager que les autres familles de l'Empire possèdent dans certains domaines spécifiques la capacité de produire des objets qui ont la même importance sociale ou spirituelle qu'un tsangusuri, avec ou sans nature magique. Les koan délicatement calligraphiés des Asako, des Togashi ou des Miya par exemple, ou les épices gaijin des Mantes et des Licornes... je ne fais ici qu'effleurer cette possibilité en rappelant qu'il s'agit d'enrichir le contexte de jeu de manière ponctuelle en s'ouvrant de nouvelles possibilités sans pour autant basculer dans la surenchère gratuite et la généralisation des objets précieux, magiques ou exotiques. Il importe de ne jamais perdre de vue que si

les créations des Asahina doivent demeurer peu répandues, il n'est pas justifiable a priori que des objets ou denrées originaires d'autres clans s'avèrent en toute logique plus présents dans votre univers de campagne. A chacun de voir si de nouveaux équilibres lui semblent souhaitables par rapport aux propositions faites ici.

Nouveaux Tsangusuri

Aiguille de Bambou

Il suffit de toucher un vêtement (ou une tenture, un étendard, un parchemin de soie...) déchiré ou souffrant d'un accroc pour que le tissu soit instantanément restauré.

Boîtes de Préservation

Ces tsangusuri prennent la forme d'une série de trois boîtes de bambou empilables, comme celles utilisées par les aubergistes et les restaurateurs pour garder la nourriture au chaud le temps du transport. Lorsque le pouvoir de ces boîtes est activé, aucun parasite, aucune humidité ni aucun miasme ne peut corrompre la nourriture qu'elles contiennent durant une journée complète. Quelles que soient les conditions climatiques, les aliments protégés par les Boîtes de Préservation demeurent à température constante et parfaitement comestibles. Une fois le pouvoir magique de ces boîtes épuisées, elles continuent à remplir l'office de contenants ordinaires.

Cerf Volant Messager

Ce large cerf-volant de papier peut se voir chargé d'aller à un endroit précis qu'il atteindra sans faute s'il se trouve à moins d'une journée de voyage par les airs. Il est affecté par les vents contraires ou favorables mais ceux-ci ne peuvent que le ralentir ou l'aider, pas le détourner du lieu ou il doit se rendre. Arrivé sur place, il s'abattra brutalement au sol, son pouvoir épuisé. L'endroit que doit atteindre le cerf-volant doit être connu de son utilisateur et nommé explicitement. On peut accrocher un parchemin ou un objet de poids similaire à l'armature du cerf-volant.

Eventail de Pureté

Lorsque l'on remue cet éventail, il dissipe toutes les odeurs nauséabondes dans un rayon de trois mètres autour de celui qui s'en sert. Son pouvoir fait effet durant une heure rokugani (120 minutes) et il suffit d'un tour passé à l'agiter pour qu'il fasse effet.

Galet de Bienfaisance

Destinée à aider les samurai qui s'aventurent dans l'Outremonde, cette pierre enchantée une fois activée dégage pendant une heure rokugani complète (120 minutes) une douce chaleur sans flamme ni lumière.

Geta du Cheminement Serein

Le pouvoir de cette paire de sandales va permettre à son porteur de ne pas être gêné par les aléas du terrain ou les altérations du sol causées par le climat durant une heure rokugani (120 minutes). La neige, la boue, les cailloux, les ronces, les ornières ne gêneront pas le marcheur. Ses pieds et le bas de son kimono demeureront parfaitement propres et intacts durant tout ce temps.

Ombrelle de Fer

Lorsque cette ombrelle de papier délicatement orné est ouverte et son pouvoir activé, elle confère pendant dix tours un bonus de +15 au ND de son porteur contre tous les projectiles si elle est braquée de manière à les intercepter.

Papier à Origami

Une feuille de ce papier magnifique accorde un dé supplémentaire lorsqu'on la plie dans le but de réaliser un origami.

Pigments de l'Imagination Incarnée

Ces pigments n'ont pas de couleur initiale. En se concentrant sur eux, leur utilisateur peut leur donner une couleur définitive qui correspond exactement à celle qu'il souhaite, même si elle demeure théoriquement très difficile à obtenir (il doit cependant s'agir d'une couleur réelle). Une fois la couleur déterminée, il faut alors employer le pigment sans tarder car toute la peinture qui ne sera pas employée dans l'heure rokugani qui suit son activation perdra définitivement son pouvoir. Par contre, toute celle déjà appliquée sur une toile conservera la teinte voulue par son utilisateur. Le MJ est libre de considérer quelle quantité de pigments est nécessaire à la réalisation d'un tableau, comment fractionner cette quantité en petites doses distinctes de couleurs différentes mais il sera difficile d'en obtenir de manière conséquente ou régulière.

Silex Invincible

Ce briquet peut permettre de mettre le feu à n'importe quel matériau combustible d'un seul coup, même s'il est gorgé d'eau. Les conditions de combustion du matériau demeurent normales mais le Silex Invincible permet d'allumer rapidement et facilement un feu de camp fait de bois humide ou une lanterne à la mèche détremée.

Chapitre 4

Les Plumes Noires



Le Dojo des Plumes Noires

Agé de seulement trois ans, le dojo installé près du Temple de Daidoji (à proximité du mur occidental de Shinden Asahina) se compose de quelques bâtiments de petite taille rassemblés autour d'une cour de terre battue. Le lotissement ainsi formé fut bâti sur une partie des jardins du temple proche et de telle manière qu'il demeure à l'écart. Ainsi, il n'est nulle raison de franchir le portique qui mène à la cour centrale du dojo pour se rendre ailleurs que dans celui-ci. On n'arrive pas là par hasard et peu de résidents de Shinden Asahina s'y rendraient volontairement de toute manière.

Cet isolement est à la fois un atout au niveau de la sécurité mais aussi un stigmate aux yeux de nombreux habitants du Temple du Petit Matin, qu'ils soient ou non membres des plumes noires.

Le réfectoire qu'utilisèrent les ouvriers durant les travaux est devenu la principale salle d'études ou se rassemblent les six shugenja qui aident Asahina Iemasa dans ses travaux. L'entrée de cette salle est souvent laissée ouverte et donne face au portique qui sépare le dojo du reste du complexe de Shinden Asahina. Ainsi, Iemasa ou n'importe lequel de ses assistants qui officierait à son banc de travail pourrait immédiatement voir arriver un visiteur. Alors que dans d'autres endroits on préfère que les subalternes accueillent les étrangers, le petit dojo voit tellement peu de visites que son maître préfère recevoir ses hôtes lui-même plutôt que de les faire attendre pour des questions de protocole.

L'autre issue de la salle principale donne sur un petit jardin avec un étang artificiel bordé d'une palissade solide. Ce jardin sert comme de juste de lieu de relaxation et de méditation aux shugenja et un chien de garde paisible mais vigilant réside dans une alcôve depuis laquelle il ne peut troubler les méditations mais s'avère tout à fait en mesure de donner l'alerte si nécessaire. La plupart des shugenja en sont cependant rapidement arrivés à traiter avec affection l'animal qui par sa fidèle et silencieuse présence permet bien souvent d'alléger un peu la lourdeur de leurs sentiments.

Les bâtiments perpendiculaires à la salle principale sont respectivement les quartiers des shugenja et de leurs yojimbo (sur la gauche) et les cuisines ainsi que les dépendances (sur la droite). Un couple de heimin et leur fils âgé d'une dizaine d'années servent de factotums et de cuisiniers pour la petite communauté qui compte autant de samurai Daidoji que de shugenja.

Parmi les six shugenja et leurs gardes du corps, on compte trois couples mariés avec des enfants et si la cour leur est accessible durant les heures de grosse chaleur, un des yojimbo se porte généralement volontaire quand les parents ne sont pas disponibles pour sortir les enfants de l'enclave et les emmener jouer dans le reste du complexe ou dans les bosquets tous proches.

Pour l'essentiel, le Dojo des Plumes Noires est comme une sorte de minuscule village au sein même d'une communauté plus vaste. Ses habitants ne sont pas à proprement parler ostracisés par leurs voisins mais il est clair que leur présence trouble beaucoup les autres membres de la famille Asahina. Certains des shugenja conservent des liens d'amitié ou des attachements familiaux avec leurs parents qui ne sont pas membres des Plumes Noires mais une sorte d'accord tacite existe : on

ne se rend jamais dans l'enceinte du dojo à moins d'une urgence. Les shugenja Plumes Noires doivent donc sortir de leur enclave pour aller rendre visite à leurs proches.

Les Daidoji ont sensiblement moins de problèmes car les autres guerriers de leur famille présents à Shinden Asahina s'y sentent à peine moins étrangers qu'eux. Eux non plus ne reçoivent quasiment jamais de visiteurs mais les rapports qu'ils ont avec leurs cousins de la garnison du Temple du Petit Matin sont nettement moins empruntés et forcés que c'est le cas pour les Asahina.

L'organisation des Plumes Noires

Le Dojo fonctionne à la fois comme une école et un centre de recherches ésotériques. Il s'agit bien évidemment de recherches sur la magie des kami et pas du tout d'un laboratoire militaire. Pour être plus précis, il n'y pas de salles de tests ou les shugenja de la Grue tentent de pulvériser des objets avec de nouveaux sorts. Ce genre de phase pratique survient généralement vers la fin d'un processus de recherche et est généralement menée dans un endroit isolé en dehors du complexe de Shinden Asahina. Avant d'en arriver là, les shugenja auront épluché toute la documentation potentiellement intéressante en fonction des effets désirés et ils se seront également livrés à de nombreuses manipulations ésotériques. Séances de méditation, nombreux dialogues avec les kami pour affiner la construction des prières envisagées, focalisation sur certains aspects en fonction des influences astrologiques et ainsi de suite.

Tout ce travail s'exerce sous l'œil vigilant de bushi Daidoji spécialement formés par les Asahina pour veiller sur les Plumes Noires. Ces hommes (qui possèdent tous la compétence Connaissance des Shugenja) sont chargés d'assurer la protection des Plumes Noires mais aussi de les surveiller. Asahina Iemasa et ses sponsors estiment en effet que la nature des travaux des Plumes Noires peut poser certains problèmes. Asahina Yajinden n'avait pas ce genre de ressources et l'on sait ce que son propre génie l'amena à commettre alors que dire de gens bien intentionnés mais chargés de mener des travaux sans guère de rapports avec leur éthique ? Les yojimbo Daidoji sont donc également prêts à tuer sur le champ tout shugenja du groupe des Plumes Noires qui ferait la preuve de son abandon des valeurs de sa famille ou qui tenterait par exemple de mener ses propres recherches sur un sujet que le reste du Dojo refuse d'explorer...

Pour l'instant, personne n'est encore mort mais l'ambiance au sein des Plumes Noires se ressent très nettement de cette suspicion mutuelle qui affecte les shugenja et du regard vigilant des Daidoji qui ne les quittent pas des yeux.

Chaque Plume Noire se voit affecter un yojimbo précis mais Kakita Katsushige a décidé que périodiquement les yojimbo changeraient de protégés afin de mieux appréhender les différents caractères et relations qui unissent cette communauté assemblée à contrecœur. Asahina Tomo et Asahina Iemasa se rendent bien compte qu'à terme cette manière de procéder risque de créer des problèmes explosifs ou de provoquer des morts aussi soudaines que difficiles à justifier. Ils savent aussi qu'ils n'avaient pas vraiment le choix. Le reste de la famille Asahina est littéralement horrifiée par l'existence même des Plumes Noires et il fallait bien leur donner des

"garanties" afin de ne pas créer des problèmes encore plus vastes.

Les Travaux des Plumes Noires

Cette vision n'engage que moi mais je considère que les Plumes Noires sont les seuls shugenja Asahina chargés de découvrir des sorts offensifs, pouvant blesser ou tuer d'autres êtres humains. Dans ce cadre, je considère que tous les sorts de ce type mentionnés dans Voie de la Grue et Voie du Shugenja développés par la famille Asahina sont en fait la création de ce petit groupe dont les membres en sont pour l'instant les seuls détenteurs. Les seuls autres sorts "offensifs" dont pourrait disposer un shugenja Asahina qui n'est pas Plume Noire sont les sorts communs à toutes les familles et je considère qu'aucun sensei Asahina ne les enseignerait à moins d'être convaincu qu'ils ne seront utilisés que contre des créatures souillées. Cela signifie qu'un pj shugenja Asahina classique serait selon moi dépourvu de sorts offensifs ou n'aurait accès qu'à des sorts censés servir contre l'Outremonde (Tombe de Jade ou Glyphe de Protection Contre Le Mal par exemple sont sans effet sur ceux qui ne sont pas frappés par la Souillure). Les shugenja Asahina classiques auraient tendance à privilégier les sorts d'illusion, de protection, de divination ou de guérison. Des gens comme Asahina Tomo qui ne disposaient pas de moyens très différents mais acceptèrent de faire entorse à leurs principes (c'est-à-dire qui utilisent des sorts d'une manière qui n'est pas forcément celle prévue à l'origine) sont concevables. Des shugenja Asahina lardés de sorts de destruction tels que certains joueurs nostalgiques du syndrome de la Fireball aiment en jouer, beaucoup moins.

A contrario, les Plumes Noires ne sont pas non plus un "commando magique". Leur rôle n'est pas de constituer une force de frappe mais de découvrir et de maîtriser des sortilèges offensifs. En cas de besoin, il sera toujours temps de distribuer certains parchemins au reste de la famille et des sorts offensifs mal connus du reste de l'Empire peuvent constituer un atout non négligeable quand on est confronté à une famille normalement réputée pour son pacifisme...

En clair, les Plumes Noires comme je l'ai déjà dit ne sont pas là pour permettre à un joueur de faire du "shugenja bourrin" avec l'étiquette clan de la Grue sur la figure. Dans l'absolu, ce dojo n'est même pas forcément destiné à accueillir des pjs mais plutôt comme élément de décor pour retranscrire les conséquences de la Guerre des Clans et de la Bataille de l'Honneur Ensanglanté. Un joueur qui voudrait incarner un shugenja membre des Plumes Noires doit s'attendre à ce que sa propre famille le regarde avec un mélange de pitié et de méfiance pendant qu'un yojimbo Daidoji le suit pas à pas, prêt à le tuer si cela semble nécessaire...

Un challenge roleplay et non une mauvaise excuse pour jouer bourrin en fait.

Rappel : les Sorts Secrets de la Grue

(Liste les sorts de Voie de la Grue et Voie du Shugenja)

Caprice du Vent

Elément : Air
Niveau de Maîtrise : 1
Durée : 5 tours
Zone d'Effet : 1 arme à distance
Portée : 12 m
Effets :

Le shugenja dirige les esprits de l'Air afin qu'ils changent l'orientation d'une arme à distance projetée depuis un point compris dans la portée du sort. Les sorts ne sont pas affectés. Ainsi, la prochaine arme à distance lancée à portée, qu'il s'agisse d'une flèche, d'un shuriken, d'une pierre ou de tout autre projectile, est réorientée vers la cible choisie, la touche automatiquement et lui fait subir des dommages normaux. Ce sort ne marche que sur une unique attaque à distance, puis prend fin.

Contact Hivernal

Elément : Eau
Niveau de Maîtrise : 1
Durée : Instantanée
Zone d'Effet : 1 créature
Portée : Contact
Effets :

Si le shugenja réussit une attaque à mains nues, il oriente les kami de l'Air pour qu'ils gèlent la chair de la cible. La victime subit alors 2g2 points de blessure.

Eveil des esprits

Elément : Air
Niveau de Maîtrise : 5
Durée : une heure
Zone d'Effet : un objet
Portée : toucher
Effets :

En éveillant l'esprit d'un objet de manière temporaire, le shugenja rend l'objet en question plus efficace. Cela permet à toute personne s'en servant de lancer un dé supplémentaire lorsqu'il réalise une action ou l'amélioration de l'objet serait appropriée. En ce qui concerne les armes, l'utilisateur choisit à chaque fois qu'il souhaite bénéficier de ce dé supplémentaire s'il l'emploie pour augmenter son jet d'attaque ou son jet de dommages. Les nemuranai et autres objets dont l'esprit est déjà éveillé ne sont pas affectés par ce sort.

On peut dépenser une (et une seule) augmentation spéciale pour ajouter deux dés lancés au lieu d'un seul lorsque l'on éveille l'esprit d'un objet avec ce sort.

Légèreté de la brise

Elément : Air
Niveau de Maîtrise : 2
Durée : 6 heures
Zone d'Effet : 1 créature
Portée : contact
Effets :

Les kami de l'Air se rejoignent dans la chair de la cible, ce qui lui confère une vitesse et une agilité accrues. Le sort augmente les Réflexes de la cible d'un rang,

augmentant ainsi son ND pour être touché de 5 et ajoutant un dé gardé à tous ses jets basés sur les Réflexes. La cible reçoit également un bonus de +5 à ses jets d'initiative.

Lien

Elément : Air
Niveau de Maîtrise : 6
Durée : 2 tours
Zone d'Effet : 3 m autour du shugenja
Portée : le shugenja
Effets :

Lien ralentit le temps dans la zone concernée. Les personnes affectées, amies ou ennemies, doivent faire un jet d'opposition en Terre contre l'Air du shugenja. Si une seule des personnes dans la zone réussit ce jet, le sort est totalement brisé. A l'inverse, si personne ne peut surpasser le shugenja, tous ceux affectés par le sort (à l'exception du shugenja lui-même) voient leur initiative réduite de 4 points. Leur nombre d'attaques par tour est divisé de moitié ainsi que leur vitesse de déplacement. Ces pénalités font effet tant que l'on demeure dans la zone du sort.

Le shugenja peut prendre des augmentations pour élargir de 1,5 mètres la zone d'effet du sort par augmentation.

Rafale de vent

Elément : Air
Niveau de Maîtrise : 2
Durée : 8 tours
Zone d'Effet : 1 créature
Portée : Contact
Effets :

Ce sort dévie les projectiles qui visent la cible de ce sort. Le ND pour toucher la cible augmente de 10 (+10 par augmentation). On peut également prendre une augmentation spéciale qui n'augmente pas le ND mais permet de renvoyer le projectile vers celui qui l'a envoyé. On utilise alors le rang d'Air simple du shugenja pour déterminer si le projectile renvoyé touche ou pas sa cible.

Refolement de l'Air

Elément : Air
Niveau de Maîtrise : 6
Durée : Concentration
Zone d'Effet : rayon de 15 m sur 12 m de h
Portée : 150 m
Effets :

Le shugenja ordonne aux kami de l'Air d'évacuer complètement une zone déterminée, emportant par là tout l'air avec eux. Toutes les créatures dans la zone d'effet voient l'air quitter leurs poumons. Elles peuvent toujours agir normalement pendant (rang de Terre x 3) tours, puis elles doivent effectuer un jet de Terre chaque tour. Le ND est au départ de 30 et augmente de 1 chaque tour. Tout échec fait entrer la victime en état d'asphyxie. Elle subit alors des dommages suffisants pour l'amener au niveau de blessures Epuisé. Au tour suivant, elle tombe dans le Coma. Puis, elle meurt au troisième tour.

Souffle volé

Elément : Air
Niveau de Maîtrise : 3
Durée : Concentration
Zone d'Effet : 1 créature vivante
Portée : 15 m
Effets :

Le shugenja ordonne aux kamis de l'Air d'abandonner intégralement la cible du sort ce qui lui ôte toute possibilité de respirer. Elle peut toujours agir normalement pendant (rang de Terre x 3) tours, puis elle doit effectuer un jet de Terre chaque tour. Le ND est au départ de 15 et augmente de 1 chaque tour. Tout échec fait entrer la victime en état d'asphyxie. Elle subit alors des dommages suffisants pour l'amener au niveau de blessures Epuisé. Au tour suivant, elle tombe dans le Coma. Puis, elle meurt au troisième tour.

Chapitre 5



Bien qu'aucun pnj moine n'apparaisse dans le présent supplément, une cour d'hiver installée dans un lieu saint ne pouvait à mon sens qu'offrir l'occasion d'éclaircir certaines choses sur la vie monastique, peu ou pas abordée par AEG. A travers ces éclaircissements, j'espère sans faire preuve de trop de présomption vous apporter un nouvel éclairage sur la spiritualité rokugani en général. De nombreuses notions abordées ici le sont déjà de manière plus dispersées dans la Voie du Dragon, la Voie du Phénix et surtout la Voie de Shinsei.

Shugenja puis Moine

Une question que j'ai parfois entendue concerne le devenir des shugenja quand arrive l'âge de Shintao Plus précisément, pourquoi un homme (ou une femme) qui possède ce don rare et précieux qui est de communier avec les kami élémentaires devrait-il se retirer du monde alors qu'il est fondamentalement déjà un religieux ?

Pour nous, il semblerait illogique qu'un clan se prive d'un prêtre respecté (et dont les talents peuvent servir dans des domaines qui n'ont qu'un lointain rapport avec la religion...) simplement pour obéir aux conventions sociales. Mais quand on y réfléchit, c'est également aussi ce qui se passe quand un guerrier réputé ou un général compétent se retire du monde. Si l'on sait que les aptitudes physiques d'un homme sont normalement déjà sur le déclin quand il atteint la quarantaine, ses aptitudes intellectuelles quant à elles sont encore très conséquentes et s'appuient sur des décennies d'expérience. Un courtisan expérimenté, un grand stratège sont tout aussi importants qu'un shugenja pour les clans de l'Empire.

A mon sens, la réponse à cette problématique est des plus simple et repose simplement sur une notion sociale fondamentale à Rokugan : les moines ne sont pas des samurai.

On l'oublie assez souvent, surtout quand le rôle religieux des shugenja laisse en partie la place à des considérations qui motivent davantage des joueurs de jeu de rôles, mais à la base, un samurai vit pour servir son clan. Bien que chaque rokugani soit une personne aussi individualiste que nous pouvons l'être, il y a ce vernis social bien réel et rigide qui recouvre tout d'une chape inaltérable : un samurai sert. Et un shugenja est autant samurai qu'un bushi. Ses devoirs religieux sont colorés par cette impérieuse obligation. Son rôle est même plus délicat que celui d'un bushi à la base dans le sens où il est l'intercesseur entre la société des hommes et des puissances surnaturelles qui ont des attentes souvent très éloignées des conventions sociales humaines. Les Fortunes sont des êtres capricieux et mystérieux dont les interventions ne sont que rarement faciles à comprendre. Elles n'obéissent pas à une forme de "pensée magique" simpliste ou leurs interventions sont aisées à comprendre mais entremêlent leurs propres préoccupations à celles des mortels et à des contraintes plus métaphysiques dans un ensemble complexe de multiples décisions et conséquences dont une bonne part s'annule ou donne des résultats dont les causes sont difficiles à mettre en évidence.

Les kami des éléments sont en apparence bien plus aisés à comprendre dans le sens où ce que l'on peut leur demander est codifié à travers les prières (les sorts) des

shugenja, prières dont le résultat demeure sensiblement prévisible. Cependant, contrairement aux Fortunes, les kami élémentaires sont véritablement indifférents à des notions comme l'honneur, la justice ou le devoir. La plupart de ceux qui sont régulièrement sollicités par les mortels (comme le kami d'une rivière cruciale pour l'alimentation en eau d'une province par exemple) ont fini par comprendre certaines nuances de politesse ou d'expression mortelles mais il faut admettre que dans leur quasi-totalité, les innombrables esprits qui peuplent le monde se fichent pas mal de ce genre de considérations ou ont de grandes difficultés à comprendre ce qu'on leur demande. Surtout si aucun shugenja n'est dans les parages pour le retranscrire de manière compréhensible. Il y a un kami dans chaque caillou, dans chaque brin d'herbe, dans chaque goutte d'eau qui existe et les humains sont pour tout dire totalement incapables d'appréhender ce que cela implique : leurs désirs d'hommes mortels aussi importants soient-ils sont des choses pathétiquement insignifiantes dans un tout extrêmement vaste.

De telles contraintes spirituelles s'accordent souvent assez mal avec des considérations plus profanes et la vie d'un shugenja n'est pas exempte de contradictions ou de doutes. Un prêtre de la caste samurai a en effet la double exigence de devoir à la fois répondre aux attentes des autres hommes et de comprendre celles des puissances surnaturelles. Ne parlons pas alors des sodan-senzo qui doivent encore en plus compter avec les desiderata des Ancêtres, même si ceux ci sont souvent bien plus aisés à comprendre que les Fortunes... Dans nombre de cas, la vie spirituelle d'un shugenja est donc avant tout une vie de devoir et bien qu'elle s'accompagne de nombreuses possibilités de recherches plus personnelles, le fait d'être membre d'une petite minorité de gens qui représente à peine un samurai sur mille est lourd de conséquences.

En résumé, la vie d'un shugenja est normalement axée dans la perspective d'intercéder auprès des puissances surnaturelles dans l'intérêt du clan et de son seigneur. Ce qui n'a pas forcément grand chose à voir avec une quête spirituelle personnelle ou avec une dévotion "sincère" (= vierge d'intérêts profanes relevant de la politique ou de la guerre par exemple) envers les Fortunes. Dans la mentalité rokugani, une convention lie ces deux aspects du profane et du sacré dans la vie du shugenja et si l'on considère comme normal son rôle un peu particulier, il faut cependant dire que dans le fond, il n'est pas forcément plus à l'aise que n'importe quel autre homme obligé de choisir entre deux casquettes...

Tout au moins, tant qu'il demeure samurai.

Dit plus clairement, ça n'est qu'en renonçant à toutes les obligations de son statut de samurai et aux contreparties qu'elles lui donnent (un statut social, le droit de prier pour susciter la magie élémentaire des kami...) que le shugenja peut enfin se consacrer pleinement à sa propre vie spirituelle avec comme "seule" obligation celle d'aider les autres quelle que soit leur caste ou leur affiliation à progresser sur leur propre route. Il n'est plus question d'allégeance, de caste, de nom mais simplement de quête. Et puisque les coutumes veulent que les shugenja soient membres de la caste des samurai, un

shugenja qui devient moine renonce à certaines pratiques religieuses (= ses pouvoirs de shugenja) de la même manière qu'il renonce à son nom de famille, à son daisho, à ses proches et à ses biens. Il ne s'agit donc pas de cesser d'agir comme un religieux mais bien d'agir et de vivre différemment cette religiosité.

Heimin puis Moine

A l'encontre des samurai, il existe très peu de heimin (et quasiment aucun hinin) qui puisse espérer se retirer dans un monastère pour ses vieux jours. Cela n'est pas du tout interdit ni même impossible mais les contraintes socio-économiques rendent la chose très difficile. Dans la majorité des cas, un heimin va travailler tant qu'il sera assez valide pour le faire et bien que les conditions de vie rokugani ne soient guère clémentes, il y a une proportion non négligeable de heimin qui sont encore parfaitement capables de gagner leur vie alors qu'ils atteignent l'âge ou l'on peut prétendre à pêcheurs. Qu'il s'agisse de travailler la terre en famille ou de mener son petit commerce, nombre de heimin s'appuient sur leur conjoint et surtout sur leur progéniture pour assurer leur subsistance. A l'encontre des samurai qui sont trop souvent des "enfants gâtés" libres de nombreuses contraintes économiques en compensation des attentes souvent très lourdes du bushido, la simple nécessité économique fait d'un heimin une force de travail indispensable. Même lorsque ses forces physiques déclinent, il y a de nombreuses activités moins intenses qui peuvent servir le commerce familial ou la communauté locale. Dans le modèle social rokugani archétypique, la famille est plutôt nombreuse et multi-générationnelle chez les heimin, comme dans bien des civilisations préindustrielles. Lorsque l'individu devient vraiment trop âgé pour subsister seul par ses propres moyens, posséder des parents plus jeunes et être encore capable de leur donner un peu d'aide est d'une importance cruciale.

Enfin, quand bien même il y aurait un droit inaliénable à la retraite pour tous les rokugani, celle-ci n'est pas pensionnée et les monastères ne sont pas des institutions destinées à accueillir toutes les personnes âgées d'une nation qui compte 30 millions d'âmes, même s'ils en avaient les capacités ce qui n'est pas le cas. On peut alors se demander quel genre de heimin peut bien devenir moine.

Le premier cas de figure concerne les jeunes enfants adoptés par une communauté monastique. Le cas est assez rare en dehors des périodes de guerre ou d'épidémie mais il y a toujours un désastre humain, naturel ou surnaturel quelque part dans l'Empire. Les heimin sont assez récalcitrants à l'idée de confier leur progéniture à un monastère même s'ils ne voient guère d'objection à laisser les moines enseigner quelques préceptes religieux ou même quelques caractères kanji à leurs enfants. Dans l'absolu, un enfant est une force de travail et elle est intéressante tant qu'il n'est pas trop difficile de la nourrir. Si cela devient le cas, on peut toujours tenter de vendre sa progéniture (surtout les filles) dans l'idée à la fois de se débarrasser d'une bouche à nourrir trop peu productive et en même temps de gagner quelques pièces. Inutile de dire que confier gratuitement ses enfants à un monastère n'offre pas les mêmes sources de compensation...

Ce sont souvent des orphelins ou des enfants de familles pauvres que leurs parents aiment trop pour les sacrifier sur l'autel des nécessités économiques qui entrent dans les monastères. Si à certaines périodes de l'histoire l'Empire est assez riche pour que les dons affluent auprès des communautés monastiques et leur permettent "d'éponger" sans trop de difficultés une soudaine vague d'arrivants, à d'autres moments la situation générale est trop difficile pour que tous les malheureux, quel que soit leur âge, puissent être recueillis. Les moines tentent alors d'atténuer un peu la souffrance du peuple par le biais de soupes populaires et autres opérations ponctuelles faites de pouvoir faire mieux.

Les heimin adultes et encore capables de travailler qui entrent dans un monastère sont extrêmement rares. La plupart sont des gens déjà connus de la communauté monastique qu'ils rejoignent et qui veulent laisser derrière eux leur ancienne vie. Les raisons en sont diverses mais une proportion non négligeable de candidats à la vie monastique souhaite simplement manger à sa faim et avoir un toit sous lequel dormir. Bien que la Confrérie de Shinsei soit empreinte de compassion, la plupart des ordres monastiques ne confondent pas une vocation sincère et une candidature suscitée par la nécessité. Alors que l'on a tendance à accepter les samurai qui se retirent du monde quel que soit leur âge et leur motivation apparente sans poser de questions, nombre de monastères testent la sincérité des candidats heimin avant de les accepter en leur sein. Pour dire les choses plus simplement, bien que les ordres monastiques vivent de manière frugale et aident les nécessiteux, ils ne souhaitent pas que ces mêmes nécessiteux rejoignent leurs rangs à moins qu'ils fassent la preuve qu'ils seront utiles à leurs nouveaux frères et également à la communauté humaine en général. Bien souvent, un heimin désespéré qui tente de rejoindre un monastère s'en retourne finalement chez lui empli d'une résolution nouvelle. La sagesse des moines leur permet en effet de montrer à nombre de désespérés certains potentiels qu'ils ignorent posséder ou tout simplement à considérer certains aspects de leur situation de manière inédite. Cette sagesse n'est pas d'une efficacité parfaite et ne peut remplir un ventre vide mais elle permet à nombre de heimin de prendre conscience que leur situation n'est pas forcément aussi désespérée qu'ils le pensent. Ainsi, certains monastères s'imbriquent encore davantage dans la communauté humaine locale à travers une poignée de candidats potentiels qui ont finalement compris qu'ils seraient plus utiles à leurs parents et amis dans le monde extérieur que derrière un mur. Ces gens constituent une source d'aide non négligeable pour les moines, surtout lorsqu'ils sont membres d'une congrégation isolationniste. Bien que les moines soient en majorité très lucides à cet égard, ils vivent bel et bien eux aussi dans l'Empire d'Emeraude et ne sont pas parvenus à échapper totalement à certaines coutumes pour le moins aberrantes. Ainsi, ils vont tester avec rigueur la motivation de tout candidat heimin alors que l'on accepte généralement sans broncher un samurai qui peut postuler honorablement à la retraite ou qui se voit forcé par une autorité supérieure ou les circonstances de se faire raser le crâne.

La Vie Monastique

On le sait, la plus grande difficulté est de rompre avec le passé en entrant dans les ordres, surtout si l'on rejoint une communauté proche de l'endroit où l'on vivait avant, ce qui est le cas le plus fréquent. Cette rupture concerne à la fois les habitudes de vie du nouveau moine mais aussi et surtout la nature de ses rapports avec les autres.

Comme on l'a vu dans les différents suppléments AEG publiés, il y a des différences de taille entre les différents courants rassemblés dans la Confrérie de Shinsei et ces différences se trouvent non seulement dans la manière dont les moines envisagent les questions spirituelles mais aussi dans celle dont ils envisagent leurs rapports avec le reste du monde.

La base commune à tous les ordres monastiques est la suivante : l'individu doit renoncer à un certain nombre de choses qui sont pour lui évidentes afin de mieux découvrir sa nature profonde. Ce renoncement est à la fois personnel et social puisque l'entrée dans un ordre est normalement définitive et qu'il ne saurait en théorie y avoir de retour à la vie profane.

Contrairement à ce que l'on a tendance à considérer, tous les moines ne se rasent pas forcément le crâne ni ne s'habillent obligatoirement de robes. Il suffit de considérer l'illustration de couverture du supplément Voie de Shinsei pour s'en convaincre ou de prendre en compte le cas des Ise-zumi du Dragon par exemple. De même, alors que certains ordres sont particulièrement fermes sur les restrictions et les interdits qui s'appliquent à leurs membres jusque dans leurs pratiques alimentaires et l'organisation de leur journée, il en est qui sont nettement moins précis dans leurs exigences. Même la question de la sexualité n'est pas aussi tranchée qu'on pourrait le croire puisque certains ordres voués à des fortunes comme Benten ou Bishamon admettent que leurs membres puissent se marier, de même que la plupart des moines du courant Shintao. Par contre, ils n'en acceptent pas pour autant la luxure, l'adultère ou même les relations entre célibataires.

Le fait même de vivre dans un monastère n'est pas obligatoire puisqu'il existe des moines yamabushi qui vivent en ermites solitaires ou des moines errants qui parcourent les routes de l'Empire.

Alors fondamentalement, qu'est ce qui distingue le moine du reste du monde ?

Quel que soit le courant auquel il appartient, un moine ne s'intéresse pas aux richesses ni au confort matériel. Tous les moines sont automatiquement concernés par le désavantage Ascète mais cet ascétisme est plus multiforme que l'on aurait tendance à le croire. Les restrictions alimentaires des moines ne sont pas une norme mais une incitation. Certaines denrées se conservent mieux, sont plus nourrissantes et moins onéreuses que les autres. Elles ont des vertus médicinales ou alimentaires reconnues et permettent donc de maintenir le corps à la fois en bonne santé et relativement "pur" de certaines pollutions alimentaires. S'il existe bien des moines qui se refusent à quitter les bornes d'un régime alimentaire strict à la fois dans son contenu et dans la manière dont on le pratique, il en existe tout autant qui préfèrent agir dans le cadre d'une ligne de

conduite plus générale obéissant à quelques principes de base élémentaires.

Le choix des vêtements est également ressenti différemment par les moines. La vêtue traditionnelle est un signe de renoncement au reste du monde, de même que la tonsure du crâne. C'est aussi une marque du statut social particulier des moines. Mais rien n'interdit dans le fond si ce n'est les habitudes de chaque congrégation le port de robes d'autres couleurs ou le fait de garder ses cheveux. Cela peut rendre les choses plus confuses pour les autres mais le principe fondamental de tout le comportement monastique n'est pas, justement, de répondre aux attentes illusoire à travers l'apparence mais bien de s'attacher à la substance même. L'essentiel est donc de se vêtir par rapport à des critères sincères de spiritualité. Dans leur grande majorité, les moines adoptent volontiers la tonsure et les robes à la coupe précise car ils vivent dans un monde où le reste des gens (et eux même autrefois...) attache une grande importance aux apparences et aux conventions. Mais cette concession "sociale" n'est pas vraiment importante sur le plan spirituel.

Forme et Substance

Shinsei lui-même, si l'on se fie aux sources sur les moines rokugani, n'avait pas un comportement très différent de celui de la plupart des autres hommes. Il ne cherchait pas à adhérer à toute force à une forme "d'hygiène spirituelle" à travers des comportements rigides et ritualisés. La plupart des pratiques et habitudes monastiques découlent bien de ses enseignements et plus précisément de son dernier prêche baptisé par la suite "Sentier de la Purification". Mais il semble que ceux-ci n'aient pas été aussi formels et ritualisés que nombre de moines ne le pensent. Shinsei préférerait apparemment juger les gens à l'aune de leur sincérité spirituelle plutôt qu'à celle des actes symboliques si importants aux yeux des rokugani en général. A cet égard, sa rencontre avec Togashi montre bien la différence entre la substance de la vie spirituelle et son apparence et le kami du Dragon a bien compris cette leçon. Il ne s'agit donc pas d'adhérer dans la forme à une règle que l'on ne comprend pas mais de renoncer à des habitudes illusoire que l'on considérait comme incontournables.

Dans l'absolu, on peut dire que du point de vue shinseiste, être authentique avec soi-même est bien plus important que d'obéir à des préceptes de manière aveugle. Cette obéissance est cependant inhérente à la société rokugani toute entière et à quasiment toutes les formes d'entraînement martial ou même artisanal. "Fais et ensuite tu comprendras pourquoi tu le fais" est un des axiomes de base de l'enseignement rokugani, avec bien évidemment un nombre conséquent de contradictions et d'antagonismes à cet égard.

Il est même des moines pour prêcher l'absence de tout rituel et nombre d'entre eux deviennent des errants ou des ermites. Ils ne le font pas afin de suivre une manière d'agir particulière du genre "il faut se retirer dans la montagne pour trouver la Voie parce que c'est la tradition" mais par réaction au monde profane qui les entoure. Ils quittent ainsi les autres hommes et toutes leurs conventions (y compris celles des autres moines)

parce qu'ils les perçoivent comme autant d'illusions dont il faut se séparer.

D'une manière générale, des courants comme ceux des Questionneurs, du Shintao et nombre de Yamabushi s'intéressent relativement peu (voire même très peu pour certains) aux pratiques rituelles en tant que telles et davantage à leur raison d'être. Selon eux, l'illumination est un état naturel dont l'homme s'est éloigné. Les pratiques monastiques doivent avoir uniquement pour but de l'aider à se détacher de toutes les illusions qui l'ont emmené sur des chemins sans rapport avec sa nature profonde. La discipline intérieure ne vise pas à canaliser l'esprit dans un but mais simplement à le recentrer puisque c'est en se découvrant soi-même que l'on se rapproche de l'illumination. Le rituel est un moyen de libérer l'esprit de l'homme pour qu'il se retrouve.

A l'inverse, les tenants des courants Shinmaki ou du Lotus par exemple considèrent que l'illumination n'est pas un état naturel mais le résultat d'une quête intérieure. Eux aussi savent que les illusions du monde matériel doivent être laissées de côté mais ils considèrent aussi que c'est une obéissance sincère aux rituels qui va permettre à l'esprit d'atteindre un état d'éveil qu'il ne connaît pas normalement. La raison d'être de la pratique étant ainsi entendue, c'est donc son exercice constant et véritable qui ouvre la voie. Le rituel est un moyen de canaliser l'esprit de l'homme afin qu'il puisse cheminer vers un nouvel état.

Les Moines et les Autres

Nous allons nous attacher ici à préciser comment, de manière individuelle, le nouveau moine s'insère dans sa nouvelle vie.

Comme on l'a déjà dit, il est censé renoncer à tout ce qui le rattachait à son existence antérieure mais il est bien évident que cela est certainement la chose la plus difficile qu'il doit faire. Quel que soit le clan concerné, il faut reconnaître que les samurai cherchent conseil et assistance auprès des moines. Dans les clans les plus pragmatiques ou martiaux (comme le Crabe ou le Lion par exemple), les moines issus de la caste samurai sont des gens d'expérience dont les enseignements tactiques, politiques ou martiaux sont un bien indispensable. A l'opposé, dans les clans portés sur l'ésotérisme comme le Dragon ou le Phénix, les moines sont des gens qui ont simplement emprunté une autre voie que celle que les autres continuent à suivre et les récits de leurs expériences ainsi que leur sagesse sont des enseignements précieux pour ceux qui continuent à cheminer dans le monde profane. De même, nombre de shugenja et de moines sont en excellents rapports car chacun peut apporter un éclairage spécifique de l'univers spirituel. A plus forte raison quand le moine était un shugenja autrefois...

Cependant, il y a de nombreux moines qui considèrent que cette situation n'est pas souhaitable. Non pas qu'ils refusent d'aider les autres, y compris leurs propres frères de clan, à progresser sur la route de l'éveil spirituel. Mais selon ces moines, on ne peut à la fois prétendre renoncer à sa vie précédente et continuer sous un nouveau nom et d'une nouvelle manière à influencer ses parents, ses

proches, ses subordonnés. Cela revient à laisser une partie de soi en arrière alors que l'on est censé justement pouvoir enfin se dédier entièrement à son propre éveil et apporter aux autres par l'exemple et non par l'enseignement. C'est cette tendance qui a donné naissance aux courants monastiques les plus isolationnistes et les plus ésotériques. Qu'ils attachent ou non de l'importance aux pratiques monastiques, les tenants de cette approche veulent en tous cas marquer une séparation très nette entre le monde qui est le leur et celui qu'ils connaissaient autrefois. Selon eux, si l'on ne renonce pas à tout, alors c'est comme si l'on ne renonçait à rien. Ainsi pratiquent des mouvements comme le monastère des Sept Tonnerres mais aussi la plupart des ermites Yamabushi. Se couper du monde, méditer, avoir éventuellement une pratique rituelle sincère et authentique sont nécessaires. L'essentiel est surtout de renoncer à tout ce qui faisait votre vie auparavant.

Le pendant de ce courant se retrouve dans les sectes les plus en contact avec la population comme la plupart des moines fortunistes (qui s'occupent des temples de fortunes spécifiques). Selon eux, les illusions du monde n'existent pas uniquement pour être rejetées mais comme sources d'enseignement. De même que les Fortunes ou les Ancêtres sont source de sagesse, le monde dans son ensemble l'est aussi. On ne chemine pas en dehors du monde mais avec lui et on peut enseigner tout comme l'on peut être enseigné. La parole, la société, le monde profane sont riches en pièges mais c'est en les traversant qu'on progresse, pas en refusant de les voir pour ce qu'ils sont : des sources de sagesse. C'est en éprouvant les choses qu'on apprend quelle est leur nature et sa part d'illusoire, pas en s'en préservant. Outre la plupart des temples fortunistes, on trouve aussi les adeptes de courants comme les Questionneurs ou les Shintao dans cette approche. Nombre d'entre eux citent en souriant cette phrase attribuée à Dame Asako "une vertu qui n'est pas mise à l'épreuve n'est pas une vertu".

Si l'on regarde d'un point de vue extérieur ces deux approches, on peut en voir le piège qui les concerne toutes deux du point de vue de Shinsei : la forme. Parmi les moines les plus originaux, il en est en effet pour dire que le simple fait de considérer le monde profane comme devant être rejeté ou accepté revient à lui accorder une importance qu'il n'a pas. Le fait est qu'il existe et que sa simple existence n'offre rien en dehors d'elle-même. Il ne s'agit donc ni de l'embrasser comme on le souhaite ou de le rejeter de manière systématique mais bien de se rappeler qu'il n'est qu'une illusion. Et donc, qu'il n'a pas d'importance bien qu'il soit là. Se positionner par rapport à quelque chose pour l'accepter ou le refuser revient à lui donner de l'importance. Il faut se contenter d'admettre son existence sans attente particulière pour mieux passer à autre chose.

De tels moines sont relativement rares et à la fois moins doctrinaires et moins proches des gens que les autres. On pourrait considérer que leur approche est plus "pure" que celle des autres qui se débattent avec le monde mais dans l'absolu rien ne prouve qu'ils ne sont pas tout simplement sur la route de leur propre folie.

Pour en revenir aux rapports entre les moines et le reste du monde, la plupart des monastères tous courants confondus ont fini par admettre comme principe ou par la force des choses qu'ils ne pouvaient vivre complètement coupés du monde. Le compromis adopté par la plupart d'entre eux et qui tient compte de leurs attentes apparemment contradictoires est le suivant : aider les autres n'est pas important mais partie inhérente des devoirs d'un moine. Il peut après tout leur donner un enseignement qu'ils n'ont pas eux-mêmes la possibilité de découvrir car leurs vies les en empêchent. Il est cependant crucial de ne pas décider ou vivre leur vie à leur place. L'illumination est une quête personnelle, elle ne se donne pas ni ne se décrète par autrui. De plus, en prétendant régenter la vie d'autrui, non seulement on peut lui être nuisible mais l'on se rapproche soi-même du monde profane et l'on risque de laisser ses propres désirs et ses propres illusions prendre de la force. En clair, un moine doit aider les autres mais prendre garde à ne pas s'égarer (et les égarer eux) en se confrontant au monde extérieur.

On mesure facilement, surtout à travers la participation des moines à diverses péripéties historiques de l'Empire, toute la difficulté que crée un tel compromis. Mais il est à peu près la seule base commune à la fois à ceux qui voudraient rejeter le monde illusoire dans sa totalité et à ceux qui le côtoient de telle manière que leur comportement ne diffère que peu de celui du commun des mortels. La quête spirituelle de chaque moine semble donc bien refléter aussi la quête spirituelle de l'ensemble des moines.

D'après la Voie de Shinsei, certains monastères délivrent des documents attestant qu'une personne a atteint l'état d'illumination. Dès les origines de cette coutume, elle fut décriée par les courants les plus farouchement attachés à la séparation entre les moines et le reste du monde. A la longue, cette pratique est tombée en désuétude et s'est retrouvée méprisée par la majorité de la Confrérie de Shinsei pour deux raisons :

- d'abord, l'illumination ne se décrète pas et n'importe qui peut l'effleurer puis sans s'en apercevoir "retomber" dans l'illusion. C'est la parabole de Shinsei à l'Empereur lorsqu'il lui dit "je sais comment j'ai atteint l'illumination mais je ne sais pas comment vous l'atteindrez ". Cette parabole en elle-même est souvent citée par les adeptes du courant Shintao qui rejettent en quasi-totalité les rituels de la Confrérie et même la valeur du Tao selon le principe que Shinsei lui n'avait pas le Tao pour l'aider et que cela ne l'a pas empêché d'atteindre l'illumination.

- ensuite et surtout, un document n'est qu'un bout de papier à afficher ou à brandir par orgueil. Ce qui n'a rien à voir avec l'illumination. Ca n'est pas parce que vous dites être illuminé que vous le devenez ou aidez les autres à le devenir. Au contraire, vous les entraînez surtout à vouloir vous imiter ou à vous jalouser. Un certificat d'illumination est donc un objet inutile et même nuisible. Dans l'absolu, quand bien même vous seriez certain d'être illuminé, à quoi cela vous servirait-il de le dire ? C'est par vos actes que vous demeurez sur ce sentier fragile et presque imperceptible. Par vos actes également que vous pouvez parfois aider les autres à trouver leur propre

sentier. Et non à suivre le votre. "Suis ta propre voie..." disait Shinsei.

La notion rokugani du péché

A l'encontre de notre civilisation judéo-chrétienne, le péché n'a pas un sens aussi terrible dans l'esprit des rokugani. Le péché n'est pas une abomination ou une faute qui ouvre la voie vers une sanction divine ou un pardon plus ou moins total mais un état de fait. La création toute entière a pour source les Trois Péchés du Néant primordial qui sont :

- la Peur : d'être seul, qui a provoqué

- le Désir : de ne pas rester seul, qui a donné naissance à la création et ainsi

- le Regret : que quelque chose ait changé et ne puisse plus être rendu à son état initial.

Ces trois péchés et dans le même sens les péchés plus matériels comme l'avarice ou la luxure ne sont donc pas des abominations mais des parties intégrantes de la création ou du monde matériel. Parce que les choses sont ainsi, les êtres se prononcent par rapport à elles et agissent par rapport à elles. On n'existe pas en dehors de la création mais bien en son sein et à travers elle.

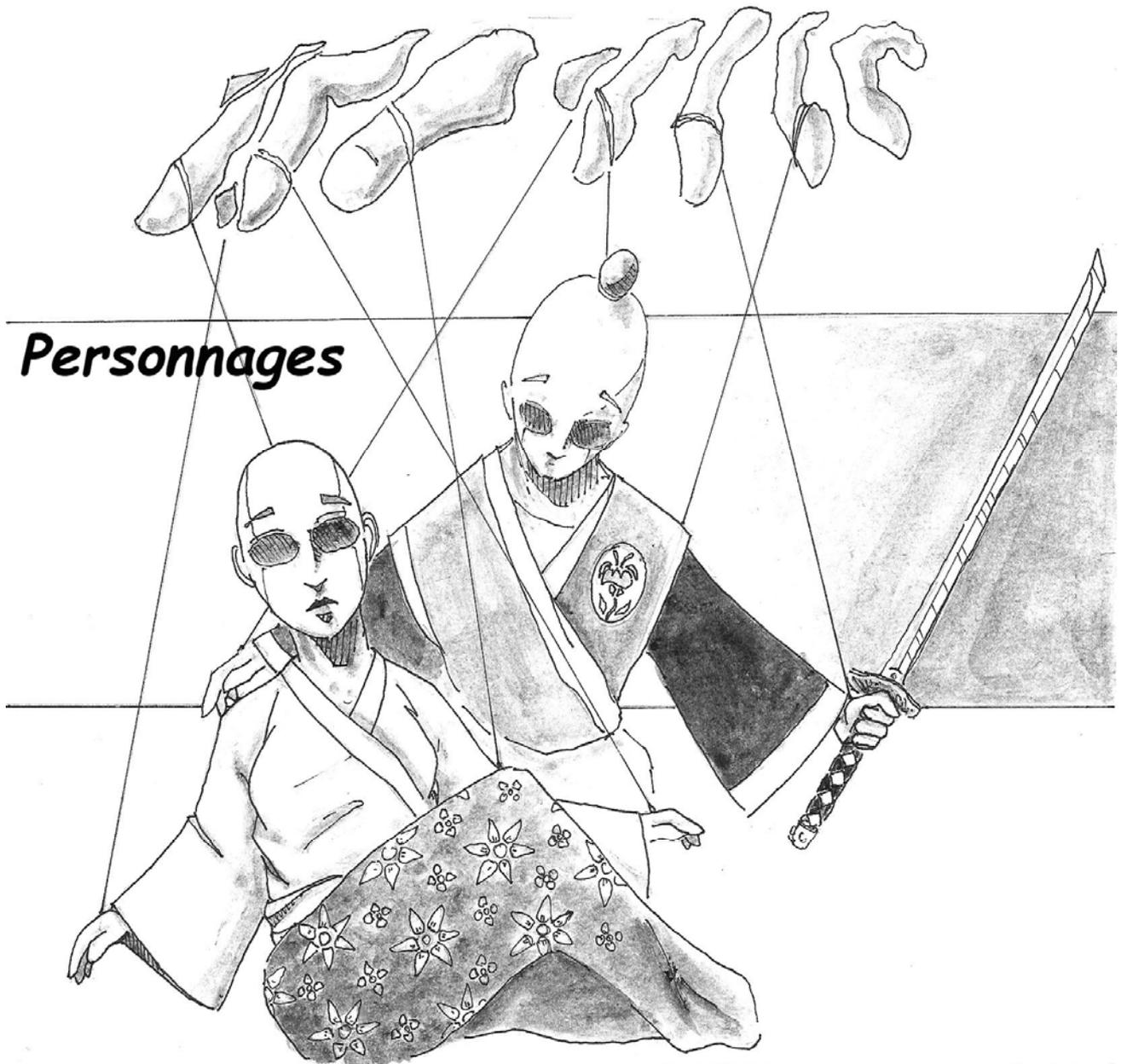
Le péché n'est donc pas une horreur mais quelque chose d'incontournable. Quelque chose qu'il va falloir transcender si l'on veut pouvoir s'éveiller à un nouvel état qui n'a rien à voir ni avec le néant originel, ni avec l'illusion qui nous enferme désormais.

Il n'y a donc pas vraiment de notion de faute (ou de pardon judéo-chrétien) face au péché. Les péchés sont une cause fondamentale de source cosmique dont on n'est pas parvenu à se débarrasser. Il est normal d'éprouver la peur, le désir, le regret et bien d'autres choses qui en découlent. De telles choses existent parce que la création elle-même existe.

Mais il ne faut ni les rejeter, ni s'y complaire. Il faut savoir les comprendre et les regarder telles qu'elles sont vraiment afin d'y renoncer pour mieux les transcender. Ce qui revient dans le fond au même que de savoir se redécouvrir en tant qu'être à l'existence bien réelle dans quelque chose qui ne l'est pas forcément. Ca n'est pas le néant, la mort ou l'illusion qui sont intéressantes mais la vérité. C'est-à-dire de retrouver ou de découvrir sa propre véritable nature. Quand à savoir comment cette nature existe au sein d'autres natures tout aussi authentiques, il faudra se poser la question quand on aura accompli ce premier pas.

Fondamentalement, les péchés ne sont donc rien de plus que les principales manifestations de cette grande illusion que les hommes considèrent comme étant la vie. Les gens qui s'attachent trop aux apparences rétorquent à cela que la mort doit donc être libre de tout péché et on la perçoit souvent comme un état idéal et pur, vierge de toute passion. A cela, il faut cependant rappeler que pour les rokugani, la mort n'est pas le retour au néant mais le passage vers une autre forme d'existence. L'existence des fantômes et l'influence des ancêtres sont aussi indéniables (ou illusoire ?) que celles de la vie même. Que l'on conserve ou pas ses souvenirs de sa vie écoulée, la mort fait partie intégrante du cycle de l'existence au même titre que la vie. Elle aussi est donc source d'enseignement... et d'illusion.

Chapitre 6



Agasha Tomaru

Air	3		
Eau	2		
Feu	4	Intelligence	6
Terre	2		
Vide	3		
Gloire	3.2	Statut	5.1
Honneur	15	N.D	2.6
Ecole		Shugenja Agasha	3

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

Tomaru songe à prendre sa retraite dans les années qui viennent mais avant de rejoindre un des monastères du Dragon, il veut parfaire ses connaissances sur les pratiques magiques et les croyances des autres clans. Il a rencontré bien des shugenja de la famille Asahina durant sa longue carrière mais il n'est jamais allé jusque sur leurs terres. D'ici quatre ou cinq ans, il lui faudra se retirer et lorsqu'il a su qu'on demandait à un diplomate réputé de se rendre jusqu'au lointain domaine des Asahina, il s'est dit qu'il valait mieux saisir sa chance quand elle se présentait.

Fidèle à sa curiosité, Tomaru aimerait en effet cerner davantage la mentalité et l'éthique de la famille de shugenja la plus ouvertement pacifique de l'Empire. En

particulier, il aimerait voir par lui-même les conséquences des années de guerre sur leurs convictions. Il n'a pas d'attente particulière à cet égard mais s'il peut servir son clan tout en enrichissant ses propres connaissances, pourquoi se priver ?

L'autre raison qui a amené Tomaru à Shinden Asahina est plus... ésotérique. Depuis qu'elle fait partie de sa suite, il rêve régulièrement de sa jeune protégée Mirumoto Ryoko. Ces rêves n'ont absolument rien de douteux mais ils sont suffisamment étranges pour que Tomaru en soit arrivé à une conviction très intime : Ryoko-chan est destinée à accomplir quelque chose de particulier.

Et s'il est quant à lui régulièrement visité par des songes concernant la jeune femme, cela ne peut que signifier qu'il a un rôle à jouer dans ce qui attend la guerrière.

Il ne le dira pour rien au monde à qui que ce soit et encore moins à l'intéressée mais Tomaru éprouve une affection toute paternelle pour la jeune fille. Son apparence et ses nombreuses obligations tant religieuses que diplomatiques l'ont toujours empêché de prendre épouse et il arrive désormais à un âge où il commence à songer au passage de flambeau. Il ne pourra jamais inculquer les secrets des Agasha à la jeune femme mais il éprouve un fort attachement pour elle et leurs discussions l'ont plus d'une fois enrichi.

L'hiver dernier, Ryoko fut vaincue en duel par Kakita Ryu, un duelliste prometteur de la Grue qui s'était fait champion de Kitsune Daisuke l'ambassadeur du Renard. Ryoko et Tomaru savent tous deux à quoi s'en tenir sur les tenants et aboutissants de cette affaire.

Kitsune Daisuke et Kakita Ryu seront également présents chez les Asahina cet hiver et depuis qu'il le sait, Tomaru perçoit désormais ses songes d'une manière bien différente. C'est là bas, sur les terres des Asahina, que le destin de sa protégée va se jouer. D'une manière ou d'une autre. Il la regarde et il sait qu'elle le sait.

Mais cela ne le rassure pas pour autant.



Asahina Iemasa

Air	5	Intuition	6
Eau	3		
Feu	4	Intelligence	6
Terre	3		
Vide	4		
Gloire	3.8	Statut	4.0
Honneur	3.5	N.D	25
Ecole		Shugenja Asahina	4

Avantages : Eloquent, Chiffre, Coeur de Pierre, Relations (Asahina Tomo, Doji Kuwanan)

Désavantages : Obnubilé (le Dojo des Plumes Noires), Mauvaise Réputation (ambitieux)

Compétences : Calligraphie 3, Etiquette 4, Méditation 3, Shintao 3, Tsangusuri 5, Peinture 4, Poésie 3, Sincérité 2, Ikebana 2, Origami 2, Défense 1, Kenjutsu 2, Enquête 3, Barde 2, Manipulation 3, Recherche de Sorts 4

Sorts (les sorts en italique sont mémorisés) :

- Air : Caprice du Vent, Commander aux Nuages, *Domination de l'Esprit*, Intangibilité, Invocation du Vent, *Sommeil du Vent*, Souffle Volé
- Feu : Katana de Feu, *Pas Précipités*, Flamme Morte
- Terre : *Glyphe de Protection Élémentaire*, Paralyse de la Terre, Protection Bienveillante de Shinsei
- Eau : Coeur de la Mortalité, Evitement, *Rempart d'Eau*, *Voie du Scorpion*

Description

Iemasa semble ne pas avoir d'âge précis bien qu'il soit aux débuts de la trentaine. Il pourrait tout aussi bien avoir vingt ans que quarante et ses longs cheveux noirs liés dans une queue de cheval sont vierges de toute mèche blanche. C'est un homme distingué et distant mais qui possède un certain humour à froid forgé par son sens du devoir et sa lucidité. Lorsqu'il souhaite exposer ses arguments, il procède généralement avec méthode et sans passion, préférant la logique et la rhétorique aux arguments plus subjectifs liés à des conceptions morales ou philosophiques, comme s'il préférait se tenir à l'écart de certaines choses.

Personnalité

Iemasa est à la tête du Dojo des Plumes Noires. Le fait que le principal promoteur de cette idée se retrouve responsable de sa mise en pratique inquiète plus d'un Asahina et il en est quelques uns qui redoutent même que Iemasa profite de la considération d'Asahina Tomo et de sa position pour se livrer à des recherches douteuses, d'autant plus qu'il fait tout son possible pour maintenir ceux qui ne sont pas des Plumes Noires à l'écart des bâtiments du dojo.

Ce que les gens mal informés ignorent, c'est qu'en soutenant Doji Kuwanan lorsqu'il décida la création des Plumes Noires, Asahina Iemasa savait très bien ce qu'il faisait. C'est d'ailleurs lui qui a proposé que chaque membre du dojo se voie affecter un yojimbo chargé à la fois de le protéger mais aussi de le surveiller. C'est Iemasa lui-même qui est le concepteur de la plupart des

mesures qui permettent à son daimyo de contrôler les activités des Plumes Noires et c'est également lui qui a proposé que son dojo soit installé au coeur même de Shinden Asahina et non isolé à l'écart, afin de réduire encore les risques.

En résumé, Asahina Iemasa a clairement fait comprendre à son daimyo et au champion de la Grue qu'ils ne devaient pas lui faire confiance. Tôt ou tard, Iemasa en est persuadé, malgré toutes les précautions quelqu'un finira par faire des découvertes de nature douteuse et par les dissimuler au reste des Plumes Noires. Il faut donc à tout moment que son dojo demeure dans une situation aussi simple que précaire : il n'existe que parce que les gens qui dirigent le Clan de la Grue le souhaitent et uniquement pour les servir.

Un tel équilibre relève de l'impossible mais pourtant, Iemasa est persuadé que tant que lui, ses élèves et leurs successeurs ne perdront pas de vue les objectifs et les devoirs des Plumes Noires, il n'y aura pas de trahison comme celle d'Asahina Yajinden. D'ailleurs, Yajinden n'eut jamais besoin d'enseignements comme ceux que dispense Iemasa pour trahir, ses intentions douteuses le menèrent sur le chemin de la corruption et non l'inverse... En faisant en sorte que les Plumes Noires soient constamment surveillées (y compris lui-même), leur fondateur pense qu'ils seront forcés de ne pas oublier leur raison d'être. Et qu'ils se surveilleront également entre eux afin d'empêcher que l'un d'eux finisse par tromper la surveillance des autres Asahina et des Daidoji... leur réputation, leur honneur et leur existence même sont à ce prix.

En dehors de sa charge officielle, Iemasa est un homme sans grande distinction. Il n'était qu'un jeune shugenja pendant la Guerre des Clans et il a vu bien des horreurs en essayant de soigner les victimes des épidémies et de la guerre. Ses convictions ont été mises à rude épreuve et il sait qu'il n'est plus vraiment un Asahina au sens spirituel et éthique du terme. C'est d'ailleurs pour cela qu'il s'est résolu à proposer sa candidature et qu'il a initié le projet des Plumes Noires lorsque Doji Kuwanan a fait comprendre aux Asahina qu'il attendait d'eux une aide plus conséquente dans la défense du Clan de la Grue. Iemasa n'a jamais apprécié de se lancer dans cette voie mais il partage avec Asahina Tomo la conviction que lorsque certaines choses sont inéluctables, autant éviter de se voiler la face. Asahina Iemasa a donc définitivement tourné la page sur sa vie passée. Il a enfoui dans son coeur la compassion et la douceur des Asahina pour les remplacer par le devoir et la persévérance.

Il se refusera toujours à faire certaines choses parce que son honneur et ses origines les lui interdisent mais dans la mesure où il agit afin de renforcer son clan contre ses ennemis, Iemasa est prêt à ce qu'on le regarde de travers. Il est prêt à renoncer à fonder une famille, à s'attirer la suspicion de ses propres parents et à marcher sur le fil d'une lame bien étroite et bien affûtée.

Il espère simplement que tout cela servira à quelque chose.

Asahina Shizuka

Air	3	Intuition	4
Eau	2		
Feu	3		
Terre	2		
Vide	2		
Gloire	2.2	Statut	1.4
Honneur	3.6	N.D	15
Ecole		Shugenja Asahina	2

Avantages : Intègre, Clairvoyante

Désavantages : Asociale (2 PP - Timide), Cœur Tendre, Membre des Plumes Noires

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, Yarijutsu 1, Recherche de Sorts 2

Sorts :

- Air : *Brise Sonore*, Invoquer un Esprit de l'Air, *Sagesse des Kami*, Yari de l'Air
- Eau : Transfert d'Energies
- Feu : *Bénédiction d'Amaterasu*
- Terre : Prot. Bienveillante de Shinsei, Voie de la Terre

Description

Asahina Shizuka est âgée de 19 ans et aime à se teindre les cheveux en blanc comme la plupart des membres du Clan de la Grue bien qu'elle ne les porte pas aussi longs que nombre de ses consoeurs. 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

En quittant le Château de l'Equilibre Sacré, la jeune Shizuka se promet de ne plus jamais participer à un palais d'hiver. Les complots, les mensonges, les injustices l'avaient horrifié ou choqué bien trop souvent.

La rupture de ses fiançailles avec Kakita Tetsuo a été un choc et sa réputation personnelle en a passablement souffert même si elle a agi le plus honorablement possible. La mort quelques mois plus tard de son ancien

fiancé l'accable parfois car d'une manière ou d'une autre, elle se sent en partie responsable de sa déchéance.

Si elle avait su, elle serait restée sur les terres du Lion ou aurait pris la route pour ne jamais retourner chez elle. Parce que son déshonneur à la cour des Ikoma et la mort ultérieure de Tetsuo n'étaient que le début de ce qu'elle vit comme une déchéance.

Désormais, par ordre du seigneur Doji Kuwanan en personne, Asahina Shizuka fait partie des Plumes Noires. Ceux qui au sein de sa famille ont reçu l'ordre d'œuvrer afin d'augmenter la puissance magique du clan de la Grue dans le domaine militaire.

Et depuis son retour, Shizuka doit non seulement s'intéresser à des recherches qu'elle abhorre mais également faire face à la compassion mêlée de mépris que les autres Asahina éprouvent envers tous ceux qui arborent les deux plumes d'ébène. Et certains étaient autrefois proches de Shizuka...

Il s'est écoulé presque un an depuis qu'elle a rejoint le groupe qui travaille à renforcer la puissance martiale de la Grue et il ne se passe pas une nuit sans qu'elle souille de ses larmes son oreiller.

Le pire, de son point de vue, c'est que les autres Plumes Noires sont à peu près les seuls à faire preuve de compassion envers elle. Elle voudrait haïr ou mépriser ses confrères autant qu'elle se méprise elle-même mais elle n'y parvient pas. Cela ne fait que quelques mois qu'elle œuvre à leurs côtés et elle doit admettre à contrecœur que la plupart des Plumes Noires qu'elle connaît semblent encore être des shugenja honorables et soucieux de la tradition des Asahina.

Elle a eu plusieurs discussions avec certains d'entre eux et si intellectuellement elle commence à admettre certaines choses, son cœur quant à lui se refuse encore à accepter ce qu'elle est devenue.

Si Shizuka a un peu progressé en son for intérieur sur la nouvelle voie qu'elle doit prendre pour servir son Clan, elle le doit paradoxalement à quelqu'un qui n'est pas membre des Plumes Noires, ni même shugenja.

La jeune femme a été assez surprise de découvrir que le heimin Toshi qui servait le père de son ancien fiancé était en réalité membre de la famille Daidoji. Bien qu'il fasse son possible pour l'éviter, Daidoji Toshikazu (puisque tel est son nom) est pour Shizuka un exemple vivant de ce qu'un samurai peut être amené à faire afin de servir. Elle aimerait avoir l'occasion de parler de certaines choses avec Toshikazu mais pour cela, il faudrait qu'il cesse de la fuir. Elle ne sait s'il a honte de ce qu'il a fait ou honte de ce qu'elle est devenue mais le fait est qu'il s'esquive dès qu'il en a l'opportunité.

Malgré tout, Shizuka se dit parfois (et souvent à contrecœur) que si un samurai a pu se faire passer pour un heimin afin d'accomplir son devoir, elle devrait quant à elle être capable d'accomplir le sien.

C'est un bien maigre réconfort, mais pour l'instant, c'est tout ce qu'Asahina Shizuka possède pour l'aider à faire ce qu'elle n'osait même pas redouter dans ses rêves.

Asahina Tomo

Air	6	Intuition	7
Eau	3	Perception	4
Feu	4	Intelligence	5
Terre	3	Volonté	6
Vide	4		
Gloire	6.7	Statut	7.0
Honneur	4.7	N.D	30
Ecole		Shugenja Asahina	5

Avantages : Bénédiction de Bente, Sage

Désavantages : Coeur Tendre

Compétences : Astrologie 4, Barde 4, Calligraphie 4, Conn. Clan de la Grue 4, Conn. Clan du Phénix 2, Conn. Otosan Uchi 3, Défense 2, Divination 3, Etiquette 4, Go 2, Haute Médecine 5, Histoire (famille Asahina) 3, Histoire (clan de la Grue) 5, Histoire (lignée des Hantei) 4, Médecine 3, Méditation 5, Origami 3, Recherche de Sorts 3, Shintao 4, Théologie 4

Sorts (les sorts en italique sont maîtrisés) :

- Air : Appel du Brouillard, Brise Sonore, *Brumes d'Illusion*, *Invocation du Vent*, Mur d'air

- Eau : Bassin Réfléchissant, *Guérison des Blessures*, Purification de l'Eau, Rempart d'Eau, Revers de Fortune, *Voie vers la Paix Intérieure*

- Feu : Feux Purificateurs, Glyphe de Prot. Contre le Mal, *Lumière du Petit Matin*, Rayons d'Amaterasu

- Terre : *Frappe de Jade*, Prot. Bienveillante de Shinsei, Tombe de Jade, Toucher de Jurojin

Description

Tomo n'est plus tout jeune et l'âge ainsi que les soucis commencent vraiment à l'user. Son regard doux n'est jamais exempt d'une certaine retenue, comme si de nombreuses déceptions l'avaient marqué de manière indélébile. Il parle cependant avec fermeté et il serait stupide de le considérer comme faible de caractère, craintif ou influençable. Il s'agit après tout de l'homme qui fut le premier parmi les Asahina à user de sa magie au combat durant la Guerre des Clans.

Personnalité

Parce qu'il fut parmi les premiers et certainement parmi les plus visibles des shugenja Asahina à dire que leur magie devrait servir à défendre leurs frères de clan contre le Crabe, le Lion et l'Outremonde, Tomo fut haï et méprisé par les siens comme seuls des pacifistes peuvent haïr et mépriser un homme. Et le fait qu'il soit le frère de leur daimyo ne fit que rendre cette haine plus corrosive. Mais lorsque la nouvelle leur parvint que le monstre qui prétendait être Doji Hoturi menait vers eux une armée de damnés et d'oni pour les anéantir, leurs convictions vacillèrent. Lorsqu'ils virent des samurai du Dragon et de la Grue combattre aux côtés de ronin dont certains avaient autrefois été des Akodo ou des Scorpions pour défendre leur temple ancestral, l'exemple d'Asahina Tomo amena plus d'un novice ou d'un shugenja vétérans à user de son pouvoir pour renverser le cours de la bataille.

C'est ainsi qu'Asahina Tomo devint aux yeux de certains des siens un héros, où à tout le moins une source d'inspiration... Et lorsque son frère se retira peu après en confiant à Tomo les rênes de sa famille en déclarant qu'un nouvel empire nécessitait des hommes aux idées également nouvelles, il devint un héros avec le pouvoir de mettre en oeuvre ses idées.

Fondamentalement, Asahina Tomo sait qu'il n'a jamais voulu en arriver là et qu'il s'est simplement décidé avant les autres à envisager l'inévitable. S'il l'avait pu, il aurait tout fait pour justement éviter que les siens ne doivent en arriver à user de la magie contre d'autres hommes, quand bien même ils seraient corrompus.

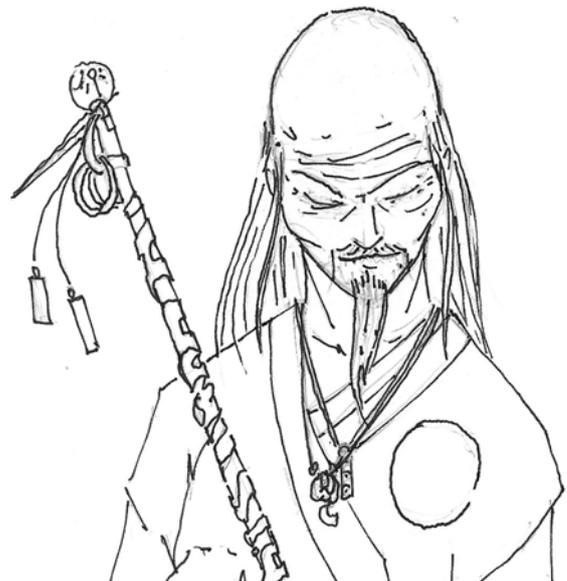
Malgré ses efforts, ni Daidoji Uji ni Doji Kuwanan ne veulent revenir sur leur idée de renforcer le pouvoir militaire de la Grue avec la magie des Asahina. Il s'agit maintenant de créer des sortilèges et des armes sans se voiler la face derrière de pieux mensonges.

L'idée que lui soumit Iemasa se révéla être une solution qui à défaut d'être idéale serait au moins utilisable et pourrait permettre de calmer tout le monde sans vraiment prendre partie pour personne. Evidemment, il y a désormais un schisme bien réel au sein des Asahina et si dans leur grande majorité ils continuent à se comporter comme par le passé, Tomo mesure très bien les tensions souterraines qui croissent lentement.

Alors que pour la première fois de leur histoire les shugenja Asahina vont accueillir un véritable Palais d'Hiver avec des représentants de nombreux clans, Tomo se demande si l'idée de Kakita Katsushige était vraiment bonne.

Il est évident que les autres maisons de l'Empire qui connaissent l'existence des Plumes Noires veulent approfondir leurs connaissances sur une famille trop longtemps laissée de côté, protégée par sa réputation et son isolement. Ils vont intriguer, interroger, questionner, suggérer, mentir...

Ces dernières nuits, Asahina Tomo se demande souvent si les siens seront prêts.



Bayushi Tadoshi

Air	5		
Eau	4	Perception	5
Feu	4	Intelligence	5
Terre	3	Volonté	4
Vide	4		
Gloire	3.1	Statut	4.9
Honneur	1.9	N.D	25
Ecole		Courtisan Bayushi	4

Avantages : Coeur de Pierre

Désavantages : Fascination (l'Empereur Toturi), Fier

Compétences :

Courtisan 3, Droit 4, Enquête 3, Etiquette 4, Séduction 3, Sincérité 4, Poison 3, Tantojutsu 3, Discrétion 4, Serrurerie 2, Connaissance de la Littérature 2, Manipulation 3, Histoire 2, Jujutsu 3, Défense 2, Athlétisme 1

Description

Homme de taille légèrement supérieure à la moyenne qui vient de franchir la quarantaine, Tadoshi arbore en permanence un demi masque de démon théâtral qui lui dissimule la partie gauche du visage. Ses mouvements suggèrent l'homme qui prend très soin de sa personne et veille à demeurer en bonne condition physique.

Personnalité

Tadoshi a toujours fait ce que l'on attendait de lui et il est convaincu que c'est ce dévouement au Scorpion qui lui a permis de survivre aux années de disgrâce. S'il lui arrive parfois d'entendre ses frères de clan se plaindre d'avoir connu l'exil pour des actes dans lesquels ils n'étaient pas impliqués, il sait quant à lui qu'il n'a eu que ce qu'il méritait.

Tadoshi était à la capitale lorsque son seigneur tua l'Empereur. Il était là lorsque Shoju se proclama souverain de Rokugan et il l'aida de son mieux à tenter d'arracher le consentement des notables présents qui donneraient un semblant de légitimité au nouveau souverain. En l'espace de quatre jours, Tadoshi vit plus de sang, de mensonges et de morts que durant toute sa vie et il sait qu'il a sa part de responsabilité très personnelle dans ces événements.

Mais Tadoshi est un Bayushi et les Bayushi sont fiers de servir, ce qui fait qu'il ne regrette absolument rien. Si ce n'est qu'il doit parfois supporter les gémissements de ceux qui perdirent des parents ou des amis dans la purge qui fut lancée contre le Scorpion. Il les hait et il les méprise bien plus que ceux qui le pourchassèrent parce que Tadoshi voit dans ces plaintes la preuve que les Scorpions n'étaient pas tous à la hauteur des attentes de leur seigneur, loin s'en faut.

Ces pitoyables imbéciles qui se gargarisent de belles phrases mais se refusent à envisager les conséquences alors que le simple mot "scorpion" porte son poids millénaire qui définit à jamais ce que les suivants du frère de Hantei sont et devront toujours être.

Tadoshi regrette sincèrement que nombre de ses frères de clan soient morts courageusement en servant Shoju alors que les plus sournois parmi les siens ont pris la fuite sans même attendre et sont encore en vie à se lamenter sur ce qu'ils ont perdu.

Il comprend très bien à quel point ces années ont martelé chacun des clans de l'Empire et ont mis les héritiers des Kami face à leurs mensonges et à leurs contradictions. Et s'il y aurait des milliers de pages à écrire sur les manquements du Lion, de la Grue, du Phénix et des autres, Tadoshi a le cœur empli d'amertume en voyant à quel point la loyauté des Scorpions s'est entachée d'opportunisme. Si Kachiko-sama n'avait pas ordonné aux ronin démasqués de lutter contre l'Outremonde et d'aider le Loup Noir, Tadoshi est persuadé que nombre des siens auraient définitivement disparu dans l'ombre pour tenter de rebâtir leur vie loin d'un empire en plein effondrement.

Tadoshi est un menteur, un assassin et un traître. La cause est entendue. Mais il s'est toujours efforcé de faire ce que son nom impliquait. De la même manière que le premier Bayushi fit des choses atroces sans jamais perdre de vue les intérêts supérieurs qu'il servait.

Car si un samurai perd de vue sa véritable nature, s'il oublie le poids du nom qu'il porte, alors en quoi serait-il différent d'un eta qui aurait volé un daisho et commettrait des crimes en se faisant passer pour un samurai ?

Pourquoi renier sa véritable nature alors que le nouvel empereur lui-même a rétabli son clan dans ses prérogatives sans jamais cacher le respect qu'il vouait à Bayushi Shoju ?

Si un empereur qui faillit perdre la vie par la faute du Scorpion est capable de reconnaître les mérites de son ennemi et de comprendre pourquoi cet ennemi agissait... si Toturi est capable de comprendre la véritable nature de l'Empire et celle du Scorpion... alors... pourquoi nombre de ses frères ne le peuvent-ils pas ?

Et si le Clan du Scorpion avait vraiment été le seul à se laisser piéger par ses propres masques ? Si derrière le cynisme de ceux qui pensent savoir il n'y avait rien de plus en vérité que des choses rances qui valent bien l'orgueil du Lion, la douceur hypocrite du Phénix et l'égoïsme narcissique de la Grue ?

Alors Bayushi Tadoshi boit encore et encore la coupe de l'amertume. Mais il ne renoncera pas pour autant à ce qu'il est. Avec fidélité, avec dévotion, parce que les samurai ne reculent jamais devant leur devoir, il rendra sa gloire et sa fierté au Scorpion. Il servira le seul Empereur depuis le premier Hantei à avoir vraiment compris l'Empire. Il accomplira ce qu'il doit accomplir. Avec fierté. Parce que tel est le rôle du Scorpion.

Et si parfois, il est nécessaire de se débarrasser des pleutres et des lâches qui en perdant leur masque ont simplement montré qu'ils ne valaient pas mieux que les boutiquiers, les prostituées et les escrocs de bas étage...

Alors Bayushi Tadoshi fera le nécessaire. Il est à jamais au service du clan du Scorpion et si certains de ses frères ont oublié cette vérité fondamentale, il est inutile de les laisser continuer à vivre.

Bayushi Tomita

Air	5		
Eau	2		
Feu	2	Intelligence	4
Terre	2	Volonté	3
Vide	4		
Gloire	2.0	Statut	3.5
Honneur	0.7	N.D	25
Ecole		Shugenja Soshi	2

Avantages : Bénédiction de Benten
Désavantages : Indifférente, Présomptueuse

Compétences :
Calligraphie 4, Courtisan 3, Etiquette 2, Méditation 3,
Sincérité 3, Théologie 2, Poésie 4, Connaissance des
Shugenja 3, Séduction 2, Tantojutsu 3, Poison 1

Sorts :
- Air : Secrets du Vent, Manteau de Nuit, Tranquillité de
l'Air, Brumes d'Illusion
- Feu : Lame Acérée
- Eau : Reflets de Pan'ku, Rempart d'Eau,

Description

Tomita était sans doute d'une beauté certaine il y a vingt ans quand elle épousa Bayushi Tadoshi mais cette beauté s'est enfuie et a été remplacée insidieusement par des traits qui semblent taillés dans la pierre. Le regard de Tomita reste quant à lui éclairé de lueurs séductrices attirantes et elle possède une voix des plus agréables à entendre. Elle porte un demi masque de démon sur la moitié droite de son visage, qui semble être le pendant de celui arboré par son époux bien que la conformation de leurs visages respectifs rende impossible qu'il s'agisse des deux moitiés d'un même masque.

Personnalité

Contrairement à son époux, Tomita est bien déterminée à rendre au centuple la monnaie de leurs pièces à tous ceux qui ont pourchassé les Scorpions après le coup d'état. En particulier les "nobles et vertueux" samurai de la Grue si avides de se débarrasser de leur ennemi ancestral. Elle ne comprend pas comment Tadoshi peut accepter avec autant de sérénité les bouleversements qui ont frappé leurs existences depuis le jour où Shoju a échoué à prendre le contrôle de l'Empire. Elle ne comprend pas et elle fait son possible pour ignorer cette petite voix insistante qui lui murmure parfois au cœur de la nuit que c'est peut-être elle qui fait fausse route.

Comment Tadoshi peut-il attacher la moindre importance à ces légendes que les Scorpions entretiennent pour abuser les autres clans ? Il est pourtant évident qu'il s'agit là encore d'un masque et que même le fondateur de leur clan n'était rien d'autre qu'un être avide de satisfaire ses ambitions. Si les autres samurai sont assez idiots pour croire en ces contes pitoyables sur la grandeur et

l'honneur, n'est-il pas regrettable que son propre époux en soit arrivé à s'illusionner à ce point ?

Parce que les choses sont ce qu'elles sont : le Scorpion a tenté de prendre le pouvoir et il a échoué. Dame Kachiko a failli réussir et elle aurait certainement obtenu son triomphe si des puissances supérieures n'avaient eu d'autres projets pour l'Empire. Quoi qu'il en soit, le Scorpion est de retour et si Toturi est assez idiot pour rendre leur puissance à ceux qui ont failli le tuer, alors il ne faudra pas qu'il s'étonne de ce qui lui arrivera. Après tout, le proverbe dit bien que tendre la main au Scorpion est le meilleur moyen de se faire piquer...

Tomita ne comprend pas davantage la haine virulente qui semble posséder parfois son époux et qu'il réserve à leurs parents survivants. Quand on veut réaliser de grandes choses, il faut avoir des alliés et qu'ils portent ou non les couleurs du Scorpion, les meilleurs alliés sont ceux que l'on tient à sa merci. Pendant mille ans, le mensonge, le chantage et le poison ont assuré la survie du Scorpion et sa puissance. Si vous ne veillez pas à votre propre succès, personne ne le fera pour vous et la seule différence entre vos parents et le reste du monde, c'est qu'ils courent le risque de tomber avec vous et ont donc un certain intérêt à vous soutenir. Voilà la vérité.

Mais toutes ces fadaïses sur "le rôle du Scorpion"... comment Tadoshi peut-il avoir changé au point de se farcir la tête de telles idioties alors qu'il était autrefois un homme ambitieux, brillant, égoïste ? Un homme sur lequel on pouvait compter parce que l'on pouvait savoir exactement jusqu'à quel point il était digne de confiance. Oui, jusqu'à quel point il était dangereux mais aussi vulnérable.

A moins... A moins que les choses n'aient été en fait très différentes ? Qu'il n'ait jamais vraiment été cet homme que Soshi Tomita a autrefois séduit et épousé, dont elle a nourri l'ambition pour satisfaire ses propres rêves de pouvoir ?

Mais comment cela serait-il possible ?

Daidoji No Hiramichi Shigemori

Air	3	Intuition	4
Eau	3		
Feu	3	Intelligence	4
Terre	3	Volonté	4
Vide	2		
Gloire	3.2	Statut	2.4
Honneur	2.3	N.D	15
Ecole		Conseil Marchand	1
		Courtisan Doji	2

Avantages : Riche, Relations (plusieurs), Chantages (plusieurs)

Désavantages : Douillet

Compétences : Commerce 4, Courtisan 3, Défense 1, Etiquette 3, Sincérité 4, Connaissance : Factions de Sunda Mizu Mura 3, Connaissance : Cartels Daidoji 3, Connaissance : Réseaux de Contrebande 2, Enquête 2,

Description

Shigemori semble développer un certain embonpoint propre aux gens sédentaires au milieu de la trentaine qui font trop bonne chère et il est visible qu'il ne fait aucun effort physique ou alimentaire pour corriger cela. Il est loin d'être obèse mais semble simplement avoir profité de la vie. Comme un certain nombre de gens qui en sont arrivés là ou ils sont à force d'efforts, cette apparente nonchalance disparaît dès que l'on a l'occasion de discuter avec Shigemori ou de scruter son regard. C'est un homme aimable qui aime manger et boire mais n'oublie jamais d'être attentif à ce qui l'entoure.



Personnalité

Héritier d'une des familles les plus importantes du Conseil Marchand Daidoji, Shigemori a toujours su qu'il lui fallait se préparer à une vie qui serait tout sauf reposante.

Mais même son père et son grand-père furent surpris lorsqu'une de ses premières décisions fut de déménager avec armes et bagages à Sunda Mizu Mura quelques semaines seulement après le Second Jour des Tonnerres.

Shigemori est convaincu que le vieil aphorisme qui dit qu'il faut garder près de lui ses amis et ses ennemis plus près encore est une vérité essentielle dans bien des domaines, y compris la défense des intérêts commerciaux du Clan de la Grue.

Bâtir un nouveau cartel dans le principal port des Yasuki et à portée de leur château familial était un acte des plus audacieux, promesse de catastrophes sans nom. Pour tout dire, les premières années furent tout sauf reposantes ou enrichissantes et le désastre ne fut évité que de justesse à bien des reprises.

Il y a eu les sabotages, les espions, les chantages sans parler des manœuvres pour placer des marchandises compromettantes dans les caravanes et deux tentatives d'assassinat. Et si les choses semblent se calmer depuis quelques temps, il serait vraiment stupide de penser que cela s'est enfin terminé. Ce qui n'est pas plus mal en vérité.

Car l'influence que Shigemori et son cartel ont obtenue à Sunda Mizu Mura est directement proportionnelle à l'intensité des manœuvres des Yasuki contre lui. Shigemori savait qu'en s'installant chez eux, il leur déclarait la guerre et contrairement à ce qu'on aurait pu croire d'un négociant Daidoji, cette guerre il était prêt à la perdre à partir du moment où il pouvait causer à ses rivaux plus de dommages qu'eux ne pouvaient l'espérer en l'éliminant. A la longue, non seulement les Yasuki ont fini par comprendre cela mais un certain nombre de gens qui aimeraient avoir des moyens de contrecarrer leur monopole sur Sunda Mizu Mura également.

Désormais, Shigemori est le fer de lance de son clan mais aussi de manière plus discrète et indirecte un outil précieux pour tous ceux qui veulent gêner les Yasuki au cœur même de leur domaine.

C'est une voie particulièrement étroite qu'il a accepté de suivre en toute connaissance de cause car elle est riche en enseignements et en frissons. Encore quelques années et soit il aura échoué, soit les Daidoji seront mieux implantés à Sunda Mizu Mura qu'ils ne l'ont été depuis la trahison de ces ordures de Yasuki. Et s'il échoue, il ne fait nul doute pour Shigemori que tous ceux qui sont bien contents qu'il prenne les risques à leur place trouveront quelqu'un pour le remplacer d'une façon ou d'une autre.

Dans l'intervalle, il faut se méfier de tout le monde. Serviteurs, vassaux, concubines, clients, contacts sont susceptibles d'être retournés par les Yasuki. Seuls ses deux frères avec lesquels il tient souvent conseil sont dignes de confiance aux yeux du prince marchand et à eux trois, il n'est pour l'instant pas un complot contre leurs intérêts qu'ils n'aient réussi à éventer.

Contrairement à bien des financiers de la Grue, Shigemori est un homme qui n'étale pas sa richesse. Il imite en cela les Yasuki qui prétendent ainsi insulter la Grue en singeant leurs propres manières. Il sait qu'il n'est pas tant une gêne économique qu'une insulte permanente pour eux.

Il existe bien des manières de vivre sa vie au service de son clan, et de la perdre. Quand on a accepté cela, alors on ne peut que s'en enorgueillir. Car après tout, vivre et mourir pour les siens, n'est ce pas justement ce que l'on attend d'un samurai ?

Daidoji No Hiramichi Shigenaga

Air	3		
Eau	2	Force	4
Feu	4		
Terre	3	Constitution	4
Vide	3		
Gloire	1.8	Statut	2.0
Honneur	1.9	N.D	15
Ecole		Yojimbo Daidoji	2

Avantages : Connaissance du Terrain (Péninsule de Kekkai Hanto, Muraille Bordant l'Océan, Terres de l'Alliance Tripartite)

Désavantages : aucun

Compétences : Art de la Guerre 1, Défense 3, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Commerce 2, Equitation 4, Tantojutsu 2, Discretion 1, Kuenai 4, Chasse 2, Enquête 2, Estimation 2

Description

Au premier coup d'oeil, la démarche volontaire et le hale de sa peau témoignent que Shigenaga est un homme qui passe énormément de temps à l'extérieur. A l'opposé de son aîné Shigemori, Shigenaga est d'une minceur sèche et nerveuse qui suggère une intense activité physique bien que leurs traits respectifs indiquent clairement qu'ils sont bel et bien frères.

Personnalité

Shigenaga n'aime rien tant que d'arpenter les routes et s'il lui arrive parfois de regretter ses années d'apprentissage ou il n'était qu'un garde de caravane parmi d'autres, dans le fond il est très satisfait de son sort. Bien qu'il soit toujours autant sur le terrain qu'à cette époque, le frère cadet de Daidoji Shigemori a désormais la responsabilité de tous les convois terrestres du cartel familial, Shigemori gérant directement les transports maritimes. C'est une tâche accablante car elle est bien plus complexe que l'on pourrait le croire. Et pas seulement sur le plan logistique.

Ses années sur les routes ont amené Shigenaga à tisser des liens avec bien des gens du peuple, qu'ils soient employés par sa famille ou résident dans les hameaux à l'entrée desquels ses caravanes font escale. Et à la longue, il en est arrivé à mieux comprendre et connaître ses concurrents les plus paradoxaux, ces Yasuki qui agissent sous le couvert de l'Auberge des Marées Favorables.

Le commerce est très semblable à la plupart des conflits militaires ou marquer des points contre l'ennemi est plus important que l'anéantir. De la même manière que les Clans Majeurs ont survécu aux siècles d'inimitié, Shigenaga sait que la rivalité entre les Daidoji et les Yasuki ne cessera jamais. Mais c'est une rivalité qui n'est pas exempte d'intérêts communs et c'est en cela qu'elle est particulièrement stimulante. Daidoji comme Yasuki ont intérêt à ce que des échanges normaux et plus secrets

aient lieu entre leurs deux clans, tout en veillant à ce que le clan qu'ils servent puisse préserver son image. Il est donc de bon ton de fermer les yeux sur certaines choses ou même de les approuver tacitement pour mieux s'en servir contre l'ennemi quand c'est nécessaire. C'est un jeu qui ne s'arrête jamais et où les amitiés sont aussi fréquentes et sincères que les coups bas car tout le monde sait exactement quels sont les enjeux. Le mensonge, le brigandage, l'escroquerie, l'évasion fiscale font partie intégrante des règles et Shigenaga veille simplement à s'en servir à doses minutieusement calculées afin de ne pas perdre de vue ce qu'il est. Bien qu'il lui faille souvent garder la main près de son arme, il n'est pas étonnant qu'il éprouve un certain plaisir au détour d'une route à converser quelques instants avec un rival Yasuki devant une coupe de saké, en toute amitié. Parfois, les interlocuteurs de Shigenaga se font passer pour autre chose que des samurai du Crabe alors qu'il lui arrive aussi de prétendre être sans rapport avec les Daidoji. Et des sourires complices s'échangent parfois entre vieilles connaissances que l'on sera peut-être obligé de dénoncer aux autorités ou auxquelles il faudra mettre des bâtons dans les roues un peu plus tard.

C'est une vie que Shigenaga trouve bien plus satisfaisante que la croisade dans laquelle son aîné les a tous entraînés. Shigemori n'est pas un homme mauvais mais il prend bien trop à la lettre les déclarations emphatiques des seigneurs de la Grue quand ils vilipendent les Yasuki. Shigenaga lui préfère les traiter avec une bienveillance et une amitié circonspectes quand il n'est pas obligé de leur nuire et on lui rend la pareille car si les Yasuki sont bien des choses peu reluisantes, ils ne sont pas des imbéciles.

Après tout, marquer des points est beaucoup plus important que remporter la victoire, puisque leur rivalité durera certainement aussi longtemps que l'Empire et qu'il est à peu près certain désormais après deux Jours des Tonnerres que l'Empire sera éternel.

Daidoji No Hiramichi Shigenobu

Air	3		
Eau	2		
Feu	2	Agilité	3
Terre	2		
Vide	2		
Gloire	1.6	Statut	1.5
Honneur	1.4	N.D	15
Ecole		Chien de Meute	1

Avantages : Bénédiction de Benten, Relations (plusieurs)

Désavantages : Sombre Secret (espion)

Compétences :

Athlétisme 2, Art de la Guerre 1, Chasse 1, Discrétion 2, Kenjutsu 2, Kyujutsu 3, Tantojutsu 3, Mizu-do 1, Défense 2, Poison 1, Séduction 1, Sincérité 3, Connaissance (Quartiers Réservés de Sunda Mizu Mura) 3, Connaissance (Maisons de Geisha) 2, Manipulation 2, Commerce 1

Description

Bien que les traits de son visage rappellent ceux de ses deux aînés, Shigenobu possède un charme supplémentaire qui ne disparaîtra probablement pas avec l'âge. Il aime à se vêtir d'une façon aussi élégante que décontractée mais n'apparaît jamais pédant ou hautain. C'est un homme au sourire facile et au caractère aimable.

Personnalité

Le petit jeune de la famille, Shigenobu veille à entretenir son image de jeune homme insouciant que ses frères forment à tour de rôle aux différents aspects du cartel familial. Aimable, nonchalant et avec de l'argent plein les poches, il a toujours une anecdote croustillante à raconter et il lui arrive même de se tourner en dérision en public. Pour l'instant, on lui demande surtout d'accompagner les caravanes avec son frère Shigenaga mais il lui arrive aussi d'assister le chef de famille Shigemori dans certaines entrevues et sur diverses affaires administratives.

Un certain nombre de gens intelligents ont compris qu'il était moins naïf qu'il n'en avait l'air et que ses frères le mettaient en avant pour appâter les idiots et mieux cerner les menaces qui pèsent sur les intérêts familiaux en laissant Shigenobu jouer les imbéciles faciles à manipuler.

Tous ces gens intelligents ne le sont pas assez.

Personne en dehors de ceux qui l'ont recruté, pas même ses deux frères, ne sait que Shigenobu est un agent des Chiens de Meute, la branche espionnage de la famille Daidoji. Bien qu'il soit jeune et officiellement à peine diplômé de l'école de bushi Daidoji, Shigenobu est en fait un des élèves du Dojo de l'Ombre de la Montagne les plus doués de sa génération.

Shigenobu est effectivement attentif à ce qui pourrait menacer les intérêts du cartel familial mais il a des

priorités plus complexes qu'on pourrait le croire puisqu'il agit également parfois dans le secret pour concrétiser les souhaits des maîtres de l'Ombre de la Montagne. Il ne se contente donc pas d'ouvrir les yeux et les oreilles mais il veille aussi à entretenir ses propres contacts dont ses frères ne connaissent pas l'existence. A leur insu, il veille sur eux bien plus qu'ils ne le pensent et il le fait à la fois par amour, par loyauté et parce qu'il en a reçu l'ordre. Si certains de leurs rivaux ont eu des problèmes parfois définitifs ou si certaines informations sont parfois parvenues à ses aînés au meilleur moment possible, nul n'a jamais imaginé que Shigenobu pouvait avoir une responsabilité dans cela.

Shigenobu a suivi en partie l'entraînement des Yojimbo Daidoji avant d'être recruté par les Chiens de Meute et il porte donc les tatouages de sa famille, ce qui pourrait à première vue le rendre inutile pour ses véritables maîtres. Mais s'il est une chose que les Daidoji ont appris de leurs voisins du Scorpion, c'est qu'il est parfois plus efficace de cacher la vérité en pleine lumière et c'est exactement ce que fait Shigenobu. Qu'on le prenne pour un idiot insouciant ou un petit malin qui sert d'oreille à sa famille a peu d'importance.

L'essentiel est que personne ne comprenne jamais que certains Chiens de Meute (qui eux ne portent aucun tatouage) agissent dans les parages de Sunda Mizu Mura grâce aux informations et à la subtilité de Daidoji no Hiramichi Shigenobu.

Daidoji Sakura

Air	4	Réflexes	5
Eau	3		
Feu	5		
Terre	4	Volonté	6
Vide	3		
Gloire	4.2	Statut	1.9
Honneur	2.8	N.D	25
Ecole		Daidoji Bushi	4

Avantages : Force de la Terre 2, Trompe La Mort, Choisie par les Oracles

Désavantages : Asociale (froide), Mauvaise Réputation (autrefois atteinte par la Souillure), Mutilée (bras droit)

Compétences : Connaissance de l'Outremonde 3, Connaissance de la Maho 1, Art de la Guerre 3, Défense 4, Kenjutsu 5, Iaijutsu 3, Yarijutsu 2, Tantojutsu 3, Tsubojutsu 2, Médecine 2, Equitation 3, Discrétion 1, Enquête 2, Athlétisme 2, Etiquette 1, Calligraphie 1, Shintao 2

Description :

Agée de 27 ans, Sakura est une femme mince dont le bras droit a été sectionné au niveau du coude. Elle est presque toujours vêtue comme une guerrière et ne s'embarrasse pas de fioritures à l'exception de ses cheveux courts qu'elle teint en blanc. Elle aurait pu être belle si la vie ne l'avait pas autant marqué. Elle parle peu et la plupart du temps elle semble tout simplement absente.

Personnalité :

Il y a douze ans, plusieurs voyageurs furent témoins d'évènements troublants dans les parages du tristement célèbre Oni Mura, le Village du Démon abandonné quelques années plus tôt. Le daimyo local envoya sur place un détachement qui ne revint jamais. C'est alors que Kuni Ryuden, un Tsukai Sagasu réputé, se présenta.

Lorsque le Chasseur de Sorciers proposa de prendre les choses en main, le daimyo accepta de mauvaise grâce de lui prêter quelques samurai. Daidoji Sakura qui venait d'accomplir son gempukku était du nombre.

Nul ne savait ce qui pouvait les attendre au village et les survivants de cette expédition ne donnèrent jamais de détails à propos des évènements qu'ils vécurent.

Ce qui est certain, c'est que sur la quinzaine de samurai qui se rendirent à Oni Mura, quatre seulement revinrent en vie. Sakura quant à elle y laissa son bras droit, son sabre, son innocence et ne récolta que la Souillure en échange. Son seigneur était réticent à conserver la jeune fille à son service et elle dû se résoudre à accepter de suivre le Chasseur de Sorciers qui souhaitait qu'elle remplace un de ses compagnons morts à Oni Mura.

Pendant de longs mois, Sakura parcourut en long et en large le sud de l'Empire avec Kuni Ryuden. La jeune fille apprit à combattre de la main gauche, à tuer des abominations qui parfois avaient un visage bien trop humain. Elle vit des horreurs sans nom et d'autres qu'il était malheureusement bien trop facile de nommer. Chaque jour, elle prenait sa ration de thé aux pétales de jade et laissait Ryuden examiner son corps souillé que

nul homme n'accepterait jamais de toucher. Chaque jour, elle priait ses ancêtres de l'aider à tenir encore un peu alors que la corruption lui faisait venir le fiel à la bouche. Chaque jour, elle se levait en se demandant si elle allait mourir ou trahir avant la nuit.

Lorsque Hida Kisada s'allia avec l'Outremonde, Kuni Ryuden éleva des protestations pour lesquelles il reçut l'ordre de s'ouvrir le ventre. Sans lui, Sakura comprit que la corruption allait rapidement l'emporter et que personne ne l'aiderait. Elle décida que le mieux était d'en finir et se prépara à sa dernière nuit.

Mais à l'aube, la Souillure avait abandonné son corps et son âme. Totalement. Sans laisser la moindre trace. Et personne, pas même Sakura, ne sait pourquoi.

Après cet évènement absolument impossible, la jeune femme livra sa propre guerre contre l'Outremonde. C'est à l'issue de la Bataille de L'Honneur Ensanglanté pendant laquelle elle s'illustra qu'il lui fut permis de rejoindre officiellement les rangs de la famille Daidoji bien que l'on ne comprenne toujours pas ce qui lui est arrivé.



Depuis la victoire des Tonnerres, elle est devenue une personne dont on recherche les conseils dans certains domaines. La Grue manque plus que jamais de stratèges ou d'officiers après les années de guerre qui lui ont coûté tant d'hommes de valeur. Elle sait que les Asahina qui s'étaient autrefois détournés d'elle se sentent redevables de sa participation à la défense de leur domaine ancestral et c'est pour cela qu'ils l'ont invité. Il ne fait aucun doute qu'ils comptent également lui demander de coopérer afin de tenter de résoudre l'énigme qu'elle pose. Enfin, une conversation récente avec le seigneur Daidoji Uji l'a convaincue que son seigneur avait des projets pour elle.

Comme par le passé, Sakura a l'impression d'être une simple coquille vide, ballottée sur l'océan par les désirs, les ambitions et les caprices des autres. Elle ne vit plus réellement depuis Oni Mura et elle le sait. Elle se contente de survivre et de combattre parce que nul homme ne la prendra jamais pour épouse et que son nom sera oublié dès qu'on aura incinéré son cadavre.

Mais fidèle à la réputation que le Crabe a accordé au nom de sa famille, Daidoji Sakura est bel et bien une "grue de fer" et elle ne laissera jamais personne en douter.

Daidoji Toshikazu

Air	2	Réflexes	3
Eau	2	Force	3
Feu	2	Agilité	3
Terre	2	Volonté	3
Vide	2		
Gloire	1.3	Statut	1.0
Honneur	2.4	N.D	15
Ecole	Bushi Daidoji		1

Avantages : Lien Karmique (Asahina Shizuka), Rapide, Tacticien

Désavantages : Mauvaise Réputation (indiscipliné)

Compétences : Art de la Guerre 2, Défense 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Mizu-do 2, Enquête 1, Tantojutsu 2

Description

Toshikazu n'a pas de traits véritablement exceptionnels sans pour autant être d'apparence tout à fait quelconque. C'est un jeune homme dans la vingtaine qui semble parfois exagérément sérieux et ne teint jamais ses cheveux à l'encontre de nombre de Daidoji.

Personnalité

L'hiver dernier, le samurai Daidoji Toshikazu se trouvait au palais de la famille Ikoma bien que ses hôtes n'aient jamais soupçonné sa présence et que son nom ne soit jamais apparu sur la liste des invités.

En tant que "Toshi le heimin", le samurai Daidoji sous le coup d'une mesure disciplinaire des plus extrêmes devait veiller sur la vie et la réputation du peintre Kakita Mofuno à l'insu de celui-ci.

Les choses auraient pu être pires et fort heureusement pour lui, "Toshi" a survécu et à l'issue de cette mission, son statut de samurai lui a été rendu.

Mais il faut croire que d'une manière ou d'une autre, on n'échappe jamais aux conséquences...

Toshikazu n'a jamais rejoint son unité qui stationnait près de Kosaten Shiro lorsqu'il a été rétabli en tant que samurai mais muté quasiment à l'autre bout de l'Empire, à Shinden Asahina. Et au Temple du Petit Matin, le jeune samurai a rapidement eu l'occasion de rencontrer Asahina Shizuka, qui l'a immédiatement reconnu.

Pour tout dire, Toshikazu dort assez mal ces temps-ci. Les autres Daidoji en garnison à Shinden Asahina ne savent pas à quoi il était occupé avant d'arriver là mais la nature disciplinaire de sa mutation n'a échappé à personne. Pour l'instant, Shizuka-san semble n'avoir révélé à personne ce qu'elle sait à son sujet mais il préfère éviter d'avoir à la rencontrer. A tout prendre, la situation serait assez embarrassante pour eux deux. Toshikazu a eu l'occasion d'observer la jeune femme à l'époque où il était un simple heimin et il a de l'estime pour elle. Il ne lui a guère fallu de temps pour comprendre que ses nouvelles responsabilités lui pesaient et entraînent en conflit avec une nature qui incarne bien les valeurs de la famille

Asahina. Mais ses attributions ne lui permettent pas de s'approcher des Plumes Noires et de leurs yojimbo qui ont été de plus informés de sa disgrâce. Comment expliquer sinon les regards particulièrement méfiants qui le suivent quand il est dans les parages ?

Toshikazu a compris qu'il lui faudrait éviter de faire des vagues, jusqu'à ce que l'on finisse par lui accorder un minimum de confiance ou qu'on l'envoie loin d'ici.

Le jeune bushi trouve cependant un certain réconfort à sa nouvelle affectation. Il y a un calme et une sérénité intemporels dans ces lieux et dans les petites collines boisées qui entourent le Temple du Petit Matin. Affecté aux patrouilles extérieures, Toshikazu passe également une quantité appréciable de son temps libre dans les parages de la demeure ancestrale des Asahina qui ne manquent pas de lieux calmes où méditer et réfléchir.

A deux reprises malheureusement, il a déjà croisé Shizuka qui elle aussi semble chercher dans les petites chapelles et les mémoriaux isolés une force qui lui fait parfois défaut. Il n'a pas encore eu l'opportunité d'adresser la parole à la jeune femme dont le yojimbo n'est jamais très loin et dans le fond, il hésite encore. Doit-il lui avouer sa disgrâce ? Lui parler de son épreuve alors que visiblement elle se débat avec la sienne ? Où ne vaudrait-il mieux pas qu'il garde ses distances pour ne pas offenser ou insulter la jeune shugenja ?

Doji Fujiko

Air	4	Intuition	5
Eau	3	Perception	4
Feu	4	Intelligence	5
Terre	2		
Vide	4		
Gloire	1.9	Statut	4.0
Honneur	2.1	N.D	15
Ecole		Magistrat Doji	3

Avantages : Chantages (plusieurs), Excellente Mémoire, Relations (plusieurs)

Désavantages : Insensible, Présomptueuse

Description

Doji Fujiko est une femme d'aspect très digne et imposant qui approche de la quarantaine. Elle ne teint pas ses cheveux qui sont coiffés de manière très classique, voire stricte. De même, ses kimono sont luxueux mais toujours d'un style très traditionnel que nombre de courtisans de la Grue considèrent même comme quelque peu suranné.

Personnalité

Il y a une quinzaine d'années, la jeune Fujiko qui s'était brillamment illustrée dans ses premières affaires en tant que yoriki à Samui Kaze Toshi fut promue magistrat et affectée au château des Tsume, une des familles vassales de la Grue. Quelques semaines après son arrivée, le vieux daimyo Tsume Retsu fut assassiné et Fujiko en vint rapidement à considérer le clan du Lion comme responsable du meurtre.

Elle venait d'envoyer son rapport à Doji Satsume lorsqu'un groupe de jeunes samurai invités par les Tsume découvrit l'identité du véritable assassin. Il s'agissait de la seule héritière encore en vie de l'ancien seigneur du Lion, mais elle n'avait plus aucun rapport avec ce clan. Au lieu d'être tuée par Tsume Retsu, elle avait été vendue comme geisha quand elle n'était encore qu'une fillette et avait appris la vérité de la bouche d'un rônin autrefois au service de son père. La vengeance de la jeune geisha était accomplie et elle se donna la mort mais le rapport de Fujiko était déjà dans les mains de son Champion de Clan. Ses accusations inconsidérées avaient failli faire perdre la face à Satsume-sama à une époque particulièrement délicate alors que le Lion digérait encore son humiliante défaite à Toshi Ranbo. Le faux pas de Fujiko ne put être dissimulé et elle dut quitter le château Tsume dans la disgrâce. Pendant des années, elle dut se contenter d'affectations médiocres dans des trous perdus en s'estimant heureuse de ne pas avoir reçu l'ordre de s'ouvrir le ventre.

Déterminée à remonter la pente et à effacer ce déshonneur, la jeune Doji oeuvra avec acharnement. Elle eut également l'opportunité à plusieurs reprises de faire preuve d'une certaine discrétion durant quelques enquêtes délicates impliquant des personnages influents du clan de la Grue ou leurs proches. Une ou deux fois, sa carrière

prit un tour plus attrayant grâce à l'application judicieuse de quelques menaces voilées à l'encontre de certaines de ces personnes.

Finalement, le couronnement de cette carrière a eu lieu au printemps de cette année, lorsqu'elle s'est vu confier la magistrature de Shinden Asahina. Fujiko doit tout autant cette place à sa longue expérience qu'à ses relations dont certaines n'étaient pas vraiment disposées à lui faire cette faveur avant qu'elle exerce quelques pressions subtiles...

Et pourtant, elle se demande si quelque part, certaines personnes qu'elle croyait tenir à sa merci ne se sont pas payées sa tête. Cela ne fait que quelques mois que Fujiko exerce à Shinden Asahina et elle s'y sent très mal à l'aise. D'abord, la vie religieuse imprègne le quotidien de tous les résidents à un point sans commune mesure avec les endroits où elle exerça par le passé. Ensuite, il y a cette espèce de sérénité irritante que nombre d'Asahina affichent et tous ces grands principes dont ils se targuent. Enfin, bien que personne ne se soit opposé à elle dans l'exercice de ses fonctions, elle a vite compris qu'on ne lui faisait pas confiance. Elle ronge son frein car elle sait bien que ces shugenja sont dans une situation très délicate et que son autorité peut être sérieusement remise en question par des gens très influents si jamais elle s'y prend de la mauvaise manière.

Fujiko ne sait pas encore si certaines de ses "relations" ont prévenu les Asahina à son sujet mais si c'est le cas, elle trouvera bien un moyen de le leur faire payer. Son échec d'autrefois est encore bien présent à son esprit et elle n'a pas du tout l'intention de devenir une figure de proue, une potiche sans réelle influence. Elle agit donc pour que la justice soit rendue de manière aussi digne qu'incontestable. Tout doit être parfait dans la forme et elle ne se laisse jamais fléchir ni détourner de son idée une fois qu'elle a pris sa décision. La loi est appliquée strictement et sans cette mièvrerie qui transparait dans les archives de son prédécesseur visiblement contaminé par la "morale" Asahina.



Ide Takashi

Air	2	Intuition	3
Eau	2	Perception	3
Feu	2		
Terre	2		
Vide	2		
Gloire	1.0	Statut	1.0
Honneur	2.0	N.D	10
Ecole	Emissaire Ide		1

Avantages : Bénédiction de Bente

Désavantages : Couard, Sombre Secret (a abandonné ses frères de clan à une mort certaine)

Compétences : Commerce 1, Courtisan 1, Droit 1, Etiquette 2, Equitation 2, Kenjutsu 2, Sincérité 3, Calligraphie 2, Musique (Shamisen) 2

Description

Jeune homme avenant qui porte avec élégance ses cheveux mi-longs, Takashi a le sourire facile et en temps normal il est d'un naturel enjoué. Les circonstances un peu particulières de son arrivée à Shinden Asahina ont fait de lui un homme qui manque visiblement d'assurance.

Personnalité

En théorie, Takashi n'était que le secrétaire d'Ide Mariko, la représentante du Clan de la Licorne à Shinden Asahina. Maintenant qu'il est le seul survivant de la délégation de la Licorne, il se retrouve brutalement dans une position des moins enviables. Il n'a ni l'autorité ni le rang pour engager son clan dans quelque alliance que ce soit mais cela n'empêchera pas les représentants des autres maisons de l'Empire de tenter de ridiculiser la Licorne ou de tirer partie d'une manière ou d'une autre de cet évènement.

L'attaque a eu lieu durant la nuit dans une petite auberge à la frontière entre les terres du Scorpion et du Crabe, dans cette zone franche où tout est possible. Y compris de tomber sur une bande de brigands assez organisés pour remplacer en totalité le personnel d'une auberge au nez et à la barbe de deux clans pourtant méfiants de nature. Cette affaire a sans doute des aspects encore plus troubles mais à franchement parler, Takashi n'en a cure.

Il espère simplement que personne ne découvrira que s'il est encore vivant, c'est parce qu'il a pris la fuite en courant dès que le début du combat. Takashi a toujours eu un sommeil extrêmement léger et sa nature inquiète tend à lui rendre les nuits dans des lits étrangers plutôt inconfortables. C'est à cette particularité qu'il doit la vie.

Takashi a sauté par la fenêtre et s'est enfui dans les ténèbres sans se retourner. Il a entendu les bruits de l'affrontement et les cris de ses frères de clan et il sait qu'ils ne sont pas morts sans emporter quelques crapules avec eux dans la tombe. Lui n'a pris que son sabre et sa sacoche avant de s'enfuir à moitié nu dans les ténèbres.



Caché dans un bosquet, Takashi a compris qu'il lui fallait inventer quelque chose. Il n'a jamais été très courageux mais la peur d'une mort ignominieuse si l'on découvrait sa lâcheté lui a donné assez de volonté pour qu'il se blesse lui-même légèrement : il s'est à moitié assommé pour récolter une bosse spectaculaire sur son front et il a réussi à s'infliger une coupure profonde sur l'avant-bras gauche avec son katana.

Les patrouilleurs du Crabe qui l'ont trouvé le lendemain n'avaient pas vraiment l'air convaincus par son histoire de combat nocturne échevelé contre un ennemi supérieur en nombre mais comme il détenait quelques papiers dans sa sacoche, ils firent mine de croire qu'il avait bien reçu l'ordre de les mettre en sécurité en prenant la fuite.

Les patrouilleurs l'accompagnèrent à l'auberge mais il ne restait pas grand-chose à récupérer. Les bandits étaient de véritables professionnels et ils avaient disparu sans laisser de traces. Dans leur butin, les félons peuvent malheureusement compter les autres documents de Mariko-sama et bien que Takashi n'en ait parlé à personne, il redoute que ces hommes visiblement rusés ne trouvent facilement repeneur pour ces informations...

Le jeune secrétaire était trop proche des terres des Asahina pour faire demi-tour et il doutait même d'avoir assez d'argent pour le long périple jusqu'aux terres de son clan. Il a donc poursuivi sa route et sitôt arrivé à Shinden Asahina, il a averti les autorités de sa situation. Le général Kakita Katsushige l'a assuré que son clan serait prévenu au plus vite et Takashi espère que les siens trouveront le moyen d'envoyer un véritable ambassadeur au plus vite. Dans l'intervalle, il doit prendre garde à ne pas salir la réputation de son clan mais surtout à éviter que l'on apprenne la vérité. En priant pour que les documents volés ne refassent pas surface d'une manière ou d'une autre...

Takashi redoute particulièrement que cette attaque ne soit pas du tout une coïncidence mais plutôt une opération menée délibérément par un autre clan. Comme celui du Scorpion dont la délégation de la Licorne venait juste de traverser les terres par exemple...

Ikoma Shogo

Air	3		
Eau	3		
Feu	3		
Terre	2	Volonté	3
Vide	2		
Gloire	3.3	Statut	3.5
Honneur	3.5	N.D	10
Ecole		Courtisan Ikoma	2

Avantages : Eloquent

Désavantages : Obnubilé (la grandeur du Lion), Vaniteux

Compétences : Conn. Littérature 4, Poésie 3, Connaissance du Bushido 3, Barde 2, Courtisan 2, Calligraphie 2, Héraldique 3, Histoire 4, Loi 1, Kenjutsu 1, Kyujutsu 1



Description

Shogo est très éloquent, expansif et même parfois grandiloquent tout en demeurant pourtant distant et toujours respectueux de l'étiquette. Au milieu de la vingtaine, il n'est pas vraiment bel homme mais sait se montrer sous son meilleur jour et prend grand soin de ses fines moustaches qu'il caresse souvent sans y penser. C'est un personnage qui au premier abord s'avère difficile à cerner car il joue à la fois sur ses phrases aux tournures parfois ampoulées ou imagées sans jamais donner l'air de perdre sa maîtrise de lui-même. Il aime à illustrer nombre de ses phrases par des citations de romans ou de pièces de théâtre et parvient la plupart du temps à les placer au moment ou elles auront le meilleur effet.

Personnalité

Ceux qui le connaissent bien disent que le plus grand travers de Shogo est son orgueil démesuré et ils ont parfaitement raison. Cet orgueil est d'autant plus dangereux que contrairement à d'autres, Shogo n'a aucune ambition personnelle et ne vit que pour servir au mieux sa famille et son clan. Ses succès, ses

accomplissements personnels sont source de fierté pour lui car ils le confortent dans son idée qu'il atteint le succès parce que sa destinée est d'aider les siens à aller de l'avant. L'orgueil de Shogo n'est pas aussi aisé à voir qu'on pourrait le penser car il le dissimule sous son charisme naturel ainsi qu'une modestie qui n'est pas feinte mais qui manque de profondeur.

Ikoma Shogo est encore jeune pour devenir un des diplomates les plus réputés de son clan mais sa ténacité et son dévouement ont été remarqués. Bien qu'il n'entretienne aucune relation d'opportunisme avec ses frères ou les samurai des autres clans qu'il connaît, Shogo est considéré de manière plutôt flatteuse par ses supérieurs, principalement parce que ceux ci ont compris qu'il manquait d'ambition personnelle. C'est la fierté de Shogo qui fait de lui un samurai digne de confiance alors que d'autres auraient été entraînés vers des ambitions plus sinistres. Par loyauté, Shogo est prêt à tous les sacrifices. Bien qu'il ne soit pas un homme de nature infidèle, il n'éprouve rien de bien particulier envers sa jeune épouse ou la petite fillette âgée de deux ans qu'elle a mis au monde. Il a lié sa destinée à celle de sa femme parce que c'était ce que l'on attendait de lui et il éprouve là encore une certaine fierté à maintenir les apparences d'un couple conventionnel et respectable. S'il lui arrive de fréquenter les maisons de geisha, Shogo n'est pas véritablement un coureur ou un pervers. Extrêmement conscient des avantages et obligations liées à sa position et à ses origines, il fait son possible pour se comporter conformément à ce que l'on attend d'un samurai et profite pleinement et sans culpabilité aucune de ses prérogatives et privilèges.

Vis à vis des autres, Shogo a tendance à se comporter en fonction de stéréotypes ce qui est dommage car quand il veut bien faire des efforts il s'avère être un redoutable psychologue. Malheureusement, son orgueil l'incite le plus souvent à baser ses réactions sur l'apparence et à cet égard, il est parmi les rokugani les plus conventionnels. "Une place pour chacun et chacun à sa place" résume bien la philosophie du jeune diplomate dans ses rapports avec autrui.

Isawa Kawako

Air	3		
Eau	3		
Feu	2	Agilité	3
Terre	2	Volonté	3
Vide	3		
Gloire	2.2	Statut	3.0
Honneur	2.1	N.D	15
Ecole	Tensai Isawa (Eau)		2

Avantages : Bénédiction de Benten, Beauté du Diable, Dessen 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 3, Etiquette 2, Sincérité 3, Courtisan 2, Haute Médecine 2, Tantojutsu 2, Enquête 1, Manipulation 1, Conn. Shugenja 2

Sorts : (les sorts Maîtrisés sont indiqués en italiques)

- *Sensation, Communion, Invocation*

- 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 envoutants dissimulés sous des cils élégants. Sa voix est douce sans être mièvre et suffit à elle seule pour susciter l'attention.

Personnalité

Kawako n'est pas vraiment satisfaite du tour que prend son existence mais l'un dans l'autre, elle compte bien profiter au maximum des opportunités qui s'offrent à elle. Ses comptes rendus suite à certains événements qui se sont déroulés à Kyuden Ikoma l'hiver dernier ainsi que ses talents et sa beauté ont amené certaines personnes à lui trouver une certaine utilité.

Plusieurs des Maîtres du nouveau Conseil des Cinq pensent que Kawako ferait un bon agent en dehors des structures hiérarchiques classiques. La jeune femme a les aptitudes pour évoluer en société ainsi que les talents magiques pour survivre. Il pourrait s'avérer intéressant qu'elle procède à certaines investigations discrètes pour le Conseil. Des investigations sur des sujets que les maîtres de l'école Isawa pensent connaître depuis des siècles tout autant que sur des questions plus récentes. Les Inquisiteurs et autres personnages à profil officiel ne sont pas toujours ceux qui sont le plus en mesure d'obtenir des renseignements intéressants après tout.

Kawako rend désormais compte aux plus hautes instances de son clan, par l'intermédiaire d'un des serviteurs directs des nouveaux Maîtres Élémentaires.



Ceux-ci éprouvent en effet certaines difficultés à maintenir leur position dominante sur les affaires magiques et ésotériques. La mort d'un grand nombre de shugenja du Phénix et la destruction d'une bonne partie de certaines bibliothèques majeures utilisées par l'ensemble du clan n'ont pas aidé un Conseil moins expérimenté que ne l'étaient leurs prédécesseurs à maintenir une position incontestable et incontestée.

Kawako suppose que les Cinq ne sont pas forcément d'accord sur la ligne de conduite à adopter dans certains domaines mais il semble que celui qui lui fait parvenir ses ordres par l'intermédiaire de leur porte-parole possède l'assentiment tacite des autres Maîtres.

N'étant pas idiote et sachant qu'elle est encore loin d'être indispensable, elle prend donc bien soin de satisfaire ses supérieurs sans jamais aller trop loin. Tout n'est qu'une question de finesse dans le fond. Faire ce qu'il faut tout en parvenant à éviter d'aller trop loin autant que possible. Et si cela ne suffit pas, couvrir ses arrières et éviter qu'on se pose les mauvaises questions à son sujet.

Kawako est bien consciente que sa marge de manœuvre est étroite et que celui ou ceux au sein du Conseil qui se servent d'elle n'hésiteront pas à la sacrifier si nécessaire. Mais elle est encore jeune et si elle ne commet pas d'impair et s'attire la bienveillance des bonnes personnes, cela finira bien par payer tôt ou tard. Le Conseil a besoin de gens capables et dignes de confiance à des postes clés et qui sait... un jour ou l'autre, l'actuel Maître de l'Eau finira bien par se retirer. Kawako est jeune et elle est déjà très prometteuse. Avec le temps et si elle ne commet pas d'imprudence, sa situation ne pourra que s'améliorer.

Après tout, la rivière ne creuse pas son lit à travers les montagnes en un jour.

Kaiu Okuda

Air	3	Réflexes	4
Eau	4		
Feu	4	Intelligence	5
Terre	4		
Vide	3		
Gloire	3.1	Statut	3.0
Honneur	2.2	N.D	10
Ecole		Ingénieur Kaiu	4

Avantages : Lame de la Famille Kaiu

Désavantages : Blessure Permanente, Chagrin d'Amour (ses fils défunts)

Compétences : Armurerie 4, Art de la Guerre 3, Forge 3, Histoire 2, Ingénierie 4, Pièges 3, Siège 4, Kenjutsu 4, Jujutsu 3, Défense 1, Connaissance de l'Outremonde 2

Description : Okuda est un homme trapu et au corps musclé d'une cinquantaine d'années qui incarne sans difficulté l'image populaire des samurai du Clan du Crabe. Il se déplace comme un guerrier accompli bien que ses nombreuses blessures le gênent et que l'âge commence sérieusement à faire son effet.



Personnalité

Okuda a dépassé depuis quelques années l'âge de la retraite, même pour un samurai du Crabe. Mais son clan grandement affaibli par les années de guerre contre le reste de l'Empire et ses "alliés" de l'Outremonde a plus que jamais besoin de ses vétérans pour former la nouvelle génération. Comme la grande majorité des membres de sa famille, Okuda a rejoint très jeune l'école des ingénieurs Kaiu et presque toute sa vie s'est déroulée sur le Mur ou dans une des forteresses du Crabe. Son

mariage arrangé ne lui apporta aucune satisfaction bien qu'il lui ait été donné de devenir le père de deux garçons robustes. Il n'éprouvait guère d'intérêt pour sa descendance qu'il laissait à son épouse envers laquelle il ne ressentait pas grand chose non plus mais depuis quelques années, l'amertume et le regret le rongent.

L'aîné de ses enfants, Gohei, est mort de manière anonyme lors d'un assaut de l'Outremonde contre Shiro Kuni quelques années avant le Coup d'Etat. Il eut droit aux cérémonies funéraires traditionnelles mais le jeune homme n'eut pas l'occasion de s'illustrer le jour de sa mort et il ne fut jamais cité en exemple.

Plus grave encore, le fils cadet de Kaiu Okuda qui avait rejoint quant à lui l'école Hida fut au nombre des samurai Egarés qui combattirent leurs propres frères de clan lorsque l'Outremonde rompit son pacte avec Hida Kisada. Le jeune Kaiu Yamato se joignit par la suite aux suivants du double maléfique de Doji Hoturi et participa à la Bataille de l'Honneur Ensanglanté, devant les murs de Shinden Asahina où il rencontra finalement son destin.

Okuda ne sait pas qui est le samurai qui affronta et défit son fils maudit et il ne veut pas le savoir. Il n'a plus de descendance et les jeunes gens qu'il doit désormais former pour prendre sa suite lui évoquent trop souvent ses propres fils qu'il admire, méprise, idéalise et hait tour à tour.

Kaiu Okuda est seul. Et il sait qu'il le restera. Accablé par les regrets et le poids de sa propre insignifiance, il obtint l'hiver dernier la permission de se rendre au Palais d'Hiver des Asahina, un honneur assez peu recherché par ses frères de clan. Et personne n'a vu d'objection à ce qu'il y retourne cette année encore. La plupart de ceux qui l'ont déjà rencontré l'année précédente n'ont pas grand-chose à dire du vieux samurai de la famille Kaiu. Il se tient à l'écart de la plupart des manifestations et n'est visiblement guère porté sur les subtilités de la cour. Tout le désigne comme un vieux samurai fatigué et désigné malgré lui pour se rendre auprès des pacifiques Asahina. Peu de gens prennent la peine de chercher à en savoir plus et ils sont donc peu nombreux à savoir que Kaiu Okuda erre souvent durant la journée aux alentours de Shinden Asahina et plus particulièrement près des fosses communes où ont été enterrés les restes incinérés de tous les combattants anonymes, corrompus ou non, qui sont tombés durant la Bataille de l'Honneur Ensanglanté.

Okuda ne s'abaissera jamais à faire la moindre offrande à la mémoire de son fils Egaré mais cet endroit, ces paysages, sont les derniers que son enfant a pu voir avant de mourir. Peut-être que s'il s'était montré un père plus attentif, Yamato n'aurait pas totalement succombé à la Souillure. Peut-être même qu'il aurait pu le garder près de lui au lieu de le laisser rejoindre les Hida.

Mais il ne reste que les longues après-midi d'hiver durant lesquelles Kaiu Okuda parcourt les terres où son dernier enfant est mort. Il se tient là où son fils s'est peut-être tenu il n'y a pas si longtemps. Il contemple ce que son fils a peut-être regardé d'une toute autre manière autrefois. Et jamais, jamais les regrets ne le quittent.

Au milieu des arbres dépouillés, sous le ciel gris de l'hiver, ses regrets sont tout ce qui lui reste.

Kakita Hajime

Air	5	Intuition	6
Eau	3		
Feu	5	Intelligence	6
Terre	3		
Vide	4		
Gloire	4.2	Statut	2.5
Honneur	2.3	N.D	25
Ecole	Artisan Kakita		4

Mayas : Danseur 1/Acteur 1/Origami 1/Acrobate 1
(Artisan 1^{ère} édition)

Avantages : Clairvoyant, Honneur Apparent (3.2), Ingénieux, Lire sur les Lèvres

Désavantages : Sombre Secret (justicier franc-tireur), Mauvaise Réputation (irrévérencieux)

Compétences : Discrétion 3, Etiquette 4, Origami 3, Comédie 5, Danse 4, Calligraphie 2, Falsification 3, Courtisan 2, Déguisement 4, Tantojutsu 3, Mizu-Do 4, Défense 3, Poésie 3, Barde 2, Kenjutsu 4, Mythes et Légendes 2, Sincérité 5, Manipulation 4

Description

Hajime est un homme aux traits réguliers et au sourire facile qui approche de la trentaine. Il sait se montrer d'une grande délicatesse et la plupart de ceux qui le côtoient finissent par apprécier son humour léger et son détachement. Hajime porte ses cheveux longs et teints sans affectation mais avec une classe indéniable.

Personnalité

Les gens bien informés tiennent cet artiste en piètre estime car ses choix artistiques ont souvent tendance à chatouiller les susceptibilités ou à brocarder certains comportements. Il est également l'auteur de plusieurs poèmes et pièces censurés par des personnalités influentes. Pour autant, personne n'a encore découvert qu'Hajime était beaucoup moins insouciant qu'il ne le laisse croire.

La mère de l'artiste était une bushi Daidoji mariée avec un danseur Kakita. Hajime fut éduqué dans la perspective de prendre la suite de son géniteur mais dans le même temps et à l'insu de son père, sa mère entreprit d'inculquer à l'enfant certaines valeurs des Daidoji qui sont depuis longtemps la famille la plus "terre à terre" du Clan de la Grue. Hajime apprit ainsi très tôt à considérer les autres avec un certain détachement blasé et à remettre en question leurs motivations apparentes. Il décida d'ailleurs peu après son gempukku que tous les talents artistiques qu'il maîtrisait pouvaient servir dans des domaines bien plus exotiques que leur vocation première pourrait le faire penser, en considérant simplement les choses sous un autre angle. Rapidement, il dut en effet reconnaître que les siens n'étaient pas si différents que cela des autres samurai et que la noblesse apparente était souvent, quelles que soient les couleurs que l'on porte, dénuée de véritable honneur.

Les apparences sont trompeuses et Hajime regrette souvent que la réalité ne soit pas à leur hauteur. C'est ainsi qu'insensiblement, il en est venu à décider de

prendre les choses en main, à sa manière. Pour "corriger" certaines choses et faire en sorte que la réalité se rapproche un peu de l'image qu'elle semble avoir.



Avec beaucoup de patience et de discrétion, Hajime apprit de manière autodidacte un certain nombre de choses qui lui permettraient d'exploiter pleinement ses capacités. Pour lutter contre diverses formes de corruption, de décadence et de déshonneur en utilisant les mêmes armes que tous ces gens afin de mieux les neutraliser ou les détruire.

Il apprit ainsi à se faire passer pour une autre personne, à se dissimuler pour écouter les conversations, à fouiller les affaires d'autrui sans laisser de traces de son passage et même à prendre la vie d'un autre homme.

Au fond, Hajime est persuadé que si la réalité était vraiment aussi belle qu'on aime le croire, l'art et les artistes n'auraient plus guère de raisons d'être car ils ne font que la travestir pour la rendre supportable à des gens qui ont les yeux trop grands ouverts.

Ses aptitudes lui permettent généralement d'obtenir lui-même certaines informations, voire de prendre en main la situation quand c'est nécessaire. S'il ne peut procéder autrement, il n'hésitera pas à se faire passer pour une autre personne comme un daimyo mineur ou un officiel important afin d'inciter des gens qui lui semblent capables de réussir à agir dans le sens de ses intérêts. Il sait aussi arranger des rencontres fortuites, falsifier des lettres, déclamer des poèmes délicatement suggestifs et toute autre manœuvre qui permettrait d'amener la bonne personne à se rendre là où il faut pour faire ce qui est nécessaire sans que cela puisse donner à penser que quelqu'un tire discrètement les ficelles. Pour autant, Kakita Hajime n'est pas un homme ambitieux, ni un comploteur. Simplement quelqu'un qui estime que l'art est un moyen pour changer les choses en profondeur et pas seulement pour entretenir l'illusion sur leur véritable nature. Et comme un artiste se doit entièrement à son oeuvre, Hajime est prêt si nécessaire à risquer la mort pour accomplir ce qu'il considère être sa mission.

Kakita Katsushige

Air	5		
Eau	4		
Feu	4	Agilité	6
Terre	4		
Vide	5		
Gloire	6.1	Statut	6.0
Honneur	4.7	N.D	25
Ecole	Bushi Kakita		5

Avantages : Bénédiction de Benten, Leader Né

Désavantages : Contrariant

Compétences : Etiquette 3, Iaijutsu 6, Kenjutsu 5, Sincérité 5, Kyujutsu 3, Défense 5, Mizu-do 2, Danse 2, Art de la Guerre 3, Histoire 2, Barde 3, Connaissance du Bushido 3, Shintao 1, Méditation 1, Calligraphie 3

Description

Le Shireikan (commandant) de la garnison qui veille sur Shinden Asahina incarne très bien l'idéal du duelliste Kakita : posé, distingué et élégant en toutes circonstances. C'est un homme au port de guerrier mais dont le visage inspire facilement la confiance et l'amitié bien qu'il fasse tout son possible pour rester dans les limites du protocole.



Personnalité

Agé de quarante trois ans, Katsushige sait qu'il n'est cependant pas près de prendre sa retraite car son clan a trop besoin de lui. Bien qu'il soit devenu un maître du sabre après plus de 25 ans de pratique, de duels et de batailles rangées, il sait aussi qu'il ne deviendra jamais un des légendaires Kenshinzen. Il pensait encore il y a quelques années qu'il atteindrait trop vite l'âge de rejoindre un monastère pour y parvenir et il lui arrive désormais de goûter l'ironie de sa situation actuelle.

Kakita Katsushige vit maintenant au Temple du Petit Matin ou l'art du sabre n'est guère tenu en estime. Il n'y est pas venu pour se retirer du monde mais parce que son devoir le commande et que ce devoir risque fort de l'occuper pendant encore quelques années. N'est-il donc pas ironique en quelque sorte qu'il soit maintenu en service actif dans un endroit comme celui-ci où la grandeur des Kenshinzen n'a aucune place ?

Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, Katsushige n'éprouve pas le moindre regret ni la moindre rancœur à cet égard. Dans l'absolu, il s'imagine très bien se retirer effectivement ici dans quelques années et c'est d'une certaine manière parce qu'il s'y prépare que les Asahina le respectent autant.

Le rôle de Katsushige est des plus délicats car il doit à la fois protéger Shinden Asahina tout en évitant de froisser les pacifiques shugenja de son clan. Il sait à quel point les concessions qu'ils font aux réalités militaires depuis la Bataille de l'Honneur Ensanglanté leur coûtent et il fait très attention à procéder avec doigté. S'il se trouve ici aujourd'hui, c'est bien parce que Doji Kuwanan lui-même considère qu'il est la personne la plus apte à établir des relations de confiance mutuelle avec les Asahina.

Ceux qui estiment le duelliste apprécient surtout sa concision. Il parle peu et généralement de manière sensée, parce qu'il rumine longtemps ses moindres paroles. Katsushige pèse chacun de ses mots mais sous son apparence sereine, il s'interroge, s'inquiète et parfois s'angoisse pour des problèmes qui sont parfois moins préoccupants aux yeux de ceux qu'ils concernent au premier chef. Quand il estime quelqu'un, Katsushige a en effet le tort de croire qu'il peut par son amitié aider des gens qui ne se rendent pas forcément compte qu'il est bien disposé à leur égard.

Les Asahina auraient pu se sentir offensés par le comportement parfois très intrusif d'un guerrier qui leur est après tout imposé avec ses hommes par le Champion du clan. Mais Katsushige inspire une confiance d'autant plus vive qu'elle est méritée. La plupart de ceux qui le côtoient comprennent rapidement qu'il est un homme compatissant et sincèrement soucieux des autres même s'il n'a jamais été marié et n'a jamais eu d'enfants. Durant les duels qu'il a du livrer par le passé, il s'est même montré parfois si émouvant et sincère dans ses louanges envers un adversaire vaincu que la famille du défunt s'en est émue au point de renoncer à toute idée de vengeance. Il y a même des gens dont il a tué des proches qui le citent en exemple à leurs propres enfants. Durant la Guerre des Clans, Katsushige combattit surtout contre le Lion et là encore, il put s'attirer le respect de gens qui auraient normalement rêvé de lui enfoncer une lame dans le ventre.

Bien que ses hommes lui cachent certaines petites choses (la plupart sont des Daidoji après tout...), ils le respectent et l'admirent pour cette intégrité qui fait de lui un homme de guerre doué pour la paix, un homme de sabre soucieux des autres, quelqu'un pour lequel on serait prêt à faire bien plus que son devoir....

Kakita Ryu

Air	3		
Eau	2	Force	3
Feu	3		
Terre	3		
Vide	3		
Gloire	2.0	Statut	1.5
Honneur	3.1	N.D	15
Ecole	Bushi Kakita		2

Avantages : Calme, Lame Kakita, Lien Karmique (Mirumoto Ryoko)

Désavantages : Idéaliste, Personne Dépendante (son fils), Chagrin d'Amour (son épouse), Némésis (Mirumoto Ryoko)

Compétences : Etiquette 2, Iaijutsu 4, Kenjutsu 3, Sincérité 1, Kyujutsu 2, Equitation 2, Enquête 1, Courtisan 2

Description

Ryu est un homme au milieu de la vingtaine qui n'a rien d'intimidant mais dont il est clair qu'il a voué sa vie à l'épée. Il sourit rarement et préfère se comporter d'une manière digne et convenable, mettant un point d'honneur à respecter les formes autant par son apparence que par le choix de ses mots.

Personnalité

Toute sa vie durant, Ryu a souhaité servir son clan avec les armes et devenir un guerrier accompli. Si en cela il ne se distingue guère de nombre de guerriers, le fait qu'il n'ait pas renoncé malgré plusieurs obstacles est tout à son honneur.

En premier lieu, le mariage arrangé de Ryu donna rapidement naissance à un amour sincère et partagé avec son épouse, ce qui aurait pu l'éloigner de la voie qu'il s'était tracée. Sa mort durant l'attaque du Clan du Crabe à Shiro Sano Kakita fut une perte affreuse pour le jeune homme qui se retrouva seul pour élever son fils nouveau-né. Bien que sa famille l'ait aidé à plusieurs reprises depuis cet événement malheureux, la plupart de ses parents eurent bien des difficultés à survivre aux années qui suivirent cette bataille.

Ryu a persévéré dans la voie du bushi tout en faisant de son mieux pour élever son enfant qui l'accompagne presque partout car le jeune homme s'est rapidement fait remarquer pour son intensité et son dévouement aux arts guerriers. On lui confie donc nombre de missions d'escorte et il est parfois préférable pour lui d'emmener son fils afin de le garder à l'oeil plutôt que de le confier à des parents récalcitrants qui pourraient très bien le négliger ou le maltraiter.

Kakita Ryu se préoccupe rarement de vérifier que ses suppositions envers les autres sont fondées et c'est ce travers qui lui valut l'hiver précédent quelques sérieux déboires.

C'est ainsi qu'il se retrouva directement impliqué dans un duel où il servit de champion à l'ambassadeur Kitsune Daisuke, accusé par une jeune samurai-ko de s'être montré trop "empressé" à son égard. Ryu était à peu près

convaincu que l'accusation était fondée mais, pris d'un sentiment de pitié et de fierté des plus mal placés, il considéra que s'il ne se portait pas volontaire pour défaire la jeune femme dans un duel au premier sang, son "ami" Kakita Tetsuo également présent risquerait fort quant à lui de tuer la jeune femme.

Après sa victoire contre Mimamoto Ryoko, Ryu s'est enorgueilli de cette rencontre qui lui avait permis de défaire une tenante de l'école du Niten.

Et pourtant, un cauchemar récurrent l'assaille depuis quelques mois. Il se voit affronter Ryoko auprès d'un arbre blanc au feuillage de sang et être tué par la jeune femme.

En y réfléchissant, Ryu a fini par se rendre compte qu'il avait été beaucoup trop présomptueux et insultant envers la jeune femme (d'où son rang d'honneur actuel). En partant du principe qu'elle ne saurait pas défendre son propre honneur alors qu'il la soupçonnait d'être dans le vrai. Cette année encore, il a obtenu l'opportunité d'escorter un petit groupe d'invités de la Grue à un palais d'hiver et il s'est débrouillé pour savoir où l'ambassadeur du Dragon Agasha Tomaru se rendrait. Ryoko faisant partie de sa suite, il sait désormais qu'il la trouvera à Shinden Asahina et il a donc réussi à s'y faire inviter.

Kakita Ryu espère ainsi rencontrer à nouveau la jeune femme. Il espère que cette rencontre n'aura pas lieu près d'un arbre blanc au feuillage ensanglanté mais si c'est son destin, il est prêt à l'assumer. Ce qui ne veut pas dire qu'il est exempt de soucis. Envers son fils Saburo par exemple. Mais pas seulement.

Pourquoi à la suite de sa défaite Mirumoto Ryoko n'a t'elle pas été disgraciée ou mutée à un poste quelconque ? Non seulement elle fait partie de l'entourage de l'ambassadeur Tomaru mais il semble même qu'elle soit placée à la tête de son escorte...

Et surtout, la rumeur qui dit que Kitsune Daisuke sera lui aussi présent à Shinden Asahina est-elle fondée ? Dans quelle mesure Ryoko est-elle déterminée à se venger ? Si l'ambassadeur du Renard lui demande à nouveau de l'aide, quelle décision Ryu prendra t'il ?

Kitsune Daisuke

Air	3		
Eau	3	Perception	4
Feu	3	Intelligence	4
Terre	4		
Vide	2		
Gloire	4.7	Statut	4.5
Honneur	1.3	N.D	15
Ecole	Shugenja Kitsune		3

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 : *Paralysie 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 :

Daisuke a la belle vie désormais. Les choses ont failli mal se passer pour lui l'hiver dernier à Kyuden Ikoma lorsque cette petite gourde du Dragon a eu l'idée idiote de déclarer en public qu'il lui avait fait des avances. Grâce à la bonne volonté d'un bushi de la famille Kakita, la jeune fille a été promptement remise à sa place et bien que Kakita Ryu ait jugé utile de se contenter de lui briser un bras, les excuses publiques que dut prononcer Mirumoto Ryoko ont définitivement assuré la réputation d'intégrité de l'ambassadeur du Renard.

Celui ci peut donc continuer ses petites affaires avec de jeunes dames complaisantes sans que personne n'ose rien lui dire. Evidemment, il a toujours été prudent par le passé à cet égard, parce que les gens sont parfois d'une rigidité ou d'une susceptibilité des plus curieuses. Il se montre encore plus subtil désormais et cela ne fait que l'exciter davantage.

Comble du bonheur, de récents problèmes de brigandage sur les terres de l'Alliance ont amené le seigneur du Moineau qui fournit la majeure partie des bushi des trois clans à se résoudre à confier la protection de Daisuke à une jeune femme relativement inexpérimentée, Suzume Ayame.

Cela aurait pu passer pour une insulte dans d'autres circonstances mais les ressources de l'Alliance sont des

plus réduites et Daisuke tout à fait capable de se défendre lui-même si nécessaire.

Séduire la jeune ingénue a été d'une facilité des plus déconcertantes, puisqu'il a suffi de lui montrer qu'elle n'était pas une paysanne mal dégrossie mais quelqu'un de très important et l'égal de n'importe quel autre samurai. Quelques compliments, un ou deux regards et le tour était joué.



Daisuke est parfois agacé par les larmes de sa jeune compagne mais il sait aisément trouver les mots pour l'apaiser et l'amener à s'abandonner à nouveau entre ses bras. Elle est jeune, désireuse de faire ses preuves et assez maladroite, donc malléable.

Evidemment, il sera temps un jour de lui faire comprendre, avec tout le tact nécessaire, que leur relation ne peut durer. De même qu'il ne faudrait pas trop tarder déjà à l'amener à reconnaître que puisqu'ils ne sont pas mariés, ils ne lui doit rien de particulier et peut tout à fait honorer d'autres femmes sans qu'elle puisse se targuer de quelque attachement que ce soit.

Elle ne sera ni la première, ni la dernière. Une fois que ses larmes se seront tariées, elle poursuivra sa vie, trouvera un époux et restera probablement jusqu'à la fin de ses jours sur les terres du Moineau.

Et qui sait si comme d'autres, il ne lui arrivera pas au cœur de la nuit, dans bien des années, d'évoquer certaines étreintes avec nostalgie ?

Mirumoto Ryoko

Air	3		
Eau	2		
Feu	2	Agilité	4
Terre	2		
Vide	5		
Gloire	1.8	Statut	1.5
Honneur	2.4	N.D	15
Ecole	Bushi	Mirumoto	2

Avantages : Bénédiction de Benten, Calme, Lien Karmique (Kakita Ryu)

Désavantages : Obligation (Agasha Tomaru), Némésis (Kakita Ryu)

Compétences : Connaissance Shugenja 3, Défense 1, Kenjutsu 4, Méditation 2, Kyujutsu 1, Poésie 4, Equitation 1, Iaijutsu 4, Sincérité 2, Shintao 1, Etiquette 1

Description

Bien que d'apparence sensiblement plus frêle que la moyenne (d'aucuns diraient "mal nourrie"), la jeune bushi 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

Ryoko a été surprise qu'en quittant Kyuden Ikoma au printemps dernier l'ambassadeur Agasha Tomaru décide de la conserver à son service. L'humiliation qu'elle avait vécue alors qu'elle avait tenté de défendre son honneur la brûlait encore et elle s'attendait à devoir retourner la tête basse jusqu'au petit fortin dont elle était partie et où elle passerait le reste de sa vie à monter la garde.

Tomaru-sama n'a jamais daigné lui fournir la moindre explication à ce sujet mais d'une manière ou d'une autre, le fait qu'elle soit devenue son yojimbo témoigne de l'estime en laquelle il porte la jeune femme. Celle-ci doute souvent de mériter cette estime mais elle est trop polie et honorable pour contester ouvertement le choix de l'ambassadeur. Alors, elle fait de son mieux pour se montrer digne de la confiance qu'il a placée en elle.

Fermement décidée à servir son nouveau maître, la jeune bushi s'est durement entraînée dans tous les domaines, que ce soit sur le plan martial ou en matière de cour. Et si elle demeure cette jeune fille silencieuse qui aime à communier doucement avec la beauté du monde qui l'entoure, son esprit pareil à une eau limpide est désormais également ouvert à certaines réalités du monde. Fidèle à sa propre nature et désireuse de surpasser les obstacles de la vie et la défaite humiliante de l'hiver dernier, la jeune Ryoko s'est intensément vouée à sa nouvelle existence. Elle ne s'en est pas encore rendue compte mais un nombre croissant de gens considère que sa métamorphose fait d'elle une personne encore plus estimable. Sereine, courtoise, poétesse et guerrière, humble et dépourvue de mesquinerie, Mirumoto Ryoko représente chaque jour un peu plus l'idéal du guerrier poète auquel aspirent nombre de samurai.

C'est à cette pureté spirituelle que Ryoko doit sa victoire aussi indéniable que brutale lorsque son chemin a croisé celui de Kakita Tetsuo au milieu de l'été. L'imbécile prétentieux trouva malin de la provoquer à propos de son déshonneur à la cour d'hiver des Ikoma, lorsque Ryoko dut ravalier ses larmes et sa honte à la suite de sa défaite face à un ami de Tetsuo, Kakita Ryu.

Tetsuo voulait visiblement en découdre et humilier une fois de plus la jeune femme mais lorsqu'ils se retrouvèrent face à face, quelque chose dans les yeux du duelliste Kakita se troubla. L'instant d'après, il était mort et Mirumoto Ryoko baissait poliment la tête en rengainant son sabre.

Elle fut surprise de n'éprouver ni haine ni mépris envers son adversaire que ce soit avant ou après leur rencontre. Pas plus qu'elle n'éprouva rien d'autre qu'une exaltation sereine lors des quatre duels qu'elle eut l'occasion de livrer par la suite.

Sur les terres de la Grue, Ryoko s'attend bien évidemment à ce qu'on la défie car la nouvelle de la défaite si incontestable de Kakita Tetsuo est certainement parvenue aux oreilles de ses frères. Notamment à celles de Kakita Ryu qui la vainquit l'hiver dernier. Elle espère que ceux qui voudront s'opposer à elle seront plus intègres que Tetsuo.

Qu'elle leur concède à la victoire ou pas, pour elle la controverse millénaire entre les Kakita et les Mirumoto n'a aucune importance. La question est réglée depuis les origines, depuis l'ultime rencontre entre le légendaire Kakita et Mirumoto Hojatsu. A chaque école sa voie et celle du Niten n'est pas la voie du duel mais celle de la guerre. Ryoko le sait, de toute son âme nouvellement éveillée, et si elle oeuvre incessamment afin de se perfectionner, ça n'est pas contrairement à ce qu'on pourrait penser afin de rivaliser avec l'école Kakita ou montrer qu'elle est une meilleure duelliste.

Non, Mirumoto Ryoko s'efforce simplement de suivre la route que la destinée lui a préparée. Un jour, il lui faudra bien mourir, en duel ou pas. L'important n'est pas là. L'important est que dans l'intervalle, elle s'efforce de vivre le mieux possible. La sagesse passe par la pureté spirituelle et la pureté spirituelle passe par la capacité à laisser de côté les illusions et les rivalités qui n'ont pas d'importance...

Miya Makoto

Air	3		
Eau	3	Perception	4
Feu	3	Intelligence	4
Terre	2		
Vide	3		
Gloire	2.6	Statut	2.0
Honneur	2.4	N.D	15
Ecole		Shisha Miya	2

Avantages : Calme, Intègre, La Haine au Cœur (Clan du Scorpion)

Désavantages : Ennemi Juré (Bayushi Tadoshi), Obnubilé (venger la mort de son père)

Compétences : Courtisan 2, Défense 3, Diplomatie 3, Equitation 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Connaissance : Clan du Scorpion 1, Sincérité 3, Manipulation 2, Iaijutsu 1, Histoire 1, Poésie 3

Description

Makoto est un jeune homme qui présente bien et dégage sans effort conscient cette aura de sérénité paisible propre aux messagers de paix de l'Empereur. Le jeune shisha est d'un abord aimable mais cependant légèrement trop pompeux et verbeux aux yeux des gens les plus critiques à son égard.



Personnalité

Makoto n'a jamais servi d'autre empereur que celui qui siège actuellement sur le trône mais cela ne le rend pas pour autant insensible aux réalités du règne de ses prédécesseurs. Le jeune homme se rappelle encore de son père lorsqu'il le vit pour la dernière fois il y a onze ans. Lorsque son géniteur lui aussi serviteur du Fils du Ciel se rendit au Palais Impérial... pour se retrouver en plein

coup d'état. Le père de Makoto n'est jamais revenu de la capitale et son fils sait qui en est responsable.

Makoto n'était qu'un petit garçon à l'époque mais s'il l'avait pu, il se serait joint aux légionnaires qui traquaient les renégats du Scorpion.

Durant les années qui suivirent, le petit garçon vit lentement sa famille prendre un rôle de plus en plus distinct de ses antiques traditions sous l'impulsion du daimyo Miya Satoshi. Et Makoto se doit par honnêteté de reconnaître que les déclarations et les décisions de Satoshi-sama n'étaient pas pour déplaire au petit garçon assoiffé de vengeance qu'il était. Un petit garçon qui grandissait silencieusement dans un monde chaque jour un peu plus chaotique.

Makoto se jura qu'un jour, il obtiendrait la permission de son seigneur pour traquer l'homme qui portait auparavant le nom de Bayushi Tadoshi. L'homme qui avait ordonné que l'on mette à mort son père...

Alors survint le Second Jour des Tonnerres, la déchéance de Satori-sama et la naissance d'un nouvel empire. Et les Miya reprirent leurs traditions que dans le fond seule une minorité souhaitait oublier.

Makoto aurait pu continuer dans l'ombre à poursuivre sa propre quête, à tenter de retrouver les ultimes partisans du daimyo qui avait suscité son admiration. Mais son désir de participer à la reconstruction d'un empire plus grand et plus sûr que le précédent fut plus fort que la vengeance. Il suivit l'enseignement ancestral de sa famille et remplit avec diligence les missions qui lui furent attribuées.

C'est durant l'une d'elles qu'il lui fut proposé par un seigneur du Scorpion la main d'une jeune fille bien née qu'on lui présenta comme un beau parti. Makoto savait bien que cette proposition n'était qu'une manœuvre du Clan des Secrets pour gagner un peu d'influence sur la nouvelle cour impériale sans en avoir l'air. Cependant, lorsque Miya Yumi qui présidait aux destinées de sa famille donna son accord, il obéit sans broncher et se retrouva marié.

Makoto ne fait pas le moins du monde confiance à sa jeune épouse qui est restée à la capitale, enceinte de cinq mois. De la même manière qu'il accomplit son devoir de samurai et n'oublie pas ceux qui ont détruit son enfance, il ne fait aucun doute pour lui que sa femme accomplit également son propre devoir et n'oublie pas les années de traque qui marquèrent sa jeunesse.

Mais même le Clan du Scorpion peut commettre des erreurs et c'est tout à fait incidemment que sa femme lui a révélé que l'homme qui a fait tuer le père de Makoto était toujours en vie. Quelques discrètes investigations plus tard, Makoto sut que Bayushi Tadoshi serait invité au palais des Asahina. Une famille dont les traditions l'avaient toujours rapprochée de celle des hérauts impériaux.

Makoto sait bien qu'il est incapable de tuer lui-même un homme qui en sait certainement plus que lui sur le sabre bien qu'il soit courtisan. Mais il est membre de la famille Miya et il pense qu'il ne sera guère difficile de trouver un champion sensible à un plaidoyer légitime, même de la part d'un émissaire de paix.

Après tout, le droit à la vengeance est une des prérogatives et obligations des samurai.

De *tous* les samurai.

Moshi Kaori

Air	3	Intuition	5
Eau	3		
Feu	3	Intelligence	4
Terre	2		
Vide	5		
Gloire	4.9	Statut	4.9
Honneur	2.2	N.D	10
Ecole		Shugenja Moshi	3

Avantages : Bénédiction de Benten, Chanceuse, Inoffensive

Désavantages : Cœur Tendre, Petite

Compétences : Athlétisme 2, Calligraphie 2, Histoire 3, Méditation 5, Shintao 4, Théologie 4, Sincérité 3, Etiquette 2, Diplomatie 1, Equitation 2, Chasse 1, Courtisan 2

Sorts :

- Air : Appel du Brouillard, *Bénédiction de Benten*, Invoquer un Esprit de l'Air, *Sagesse des Kami*

- Eau : Rempart d'Eau, Voie vers la Paix Intérieure

- Feu : Aura de Flamme, *Bénédiction d'Amaterasu*, Feux Purificateurs, Glyphe de Protection Contre le Mal, Lame Acérée

Description

Kaori n'a pas tout à fait l'apparence attendue d'une sainte femme, avec sa peau halée et prématurément ridée par une vie en plein air. A l'approche de la quarantaine, on pourrait la prendre pour une simple paysanne plus vieille de dix ou quinze ans. Bien que convenablement vêtue et versée dans l'art de l'étiquette, Kaori donne souvent aux courtisans ou aux gens très pointilleux l'impression d'être à la mauvaise place en tant que représentante du Clan de la Mante.

Personnalité

Si on lui avait demandé son avis, la shugenja du minuscule clan du Mille-pattes désormais dissout et incorporé dans la Mante aurait volontiers cédé sa place à quelqu'un d'autre. Malheureusement pour elle, Kaori a toujours eu la confiance des autres membres de la famille Moshi. Même parmi des femmes versées dans la spiritualité et la méditation, cette petite prêtresse très proche des simples paysans a toujours suscité une admiration certaine.

Si on lui avait demandé son avis, Kaori aurait préféré une fois la guerre terminée retourner tranquillement à ses occupations à l'écart du reste du monde. Pendant longtemps, la petite vallée où elle a vu le jour était déjà bien assez vaste pour elle et ses ambitions. Malheureusement pour elle, Kaori a toujours fait bonne impression, y compris (aussi étrange que cela puisse paraître) aux yeux de la famille Yoritomo. D'ailleurs, au grand désarroi de la vieille fille pieuse, nombre de ces marins vantards et cyniques n'hésitent pas à l'appeler

"petite mère" comme s'ils étaient vraiment ses enfants. Pour un peu, certains se battraient entre eux pour attirer son attention !!

Comme personne n'a pensé à lui demander son avis, Kaori a dû se résoudre à l'inévitable. Elle a bien poussé un soupir de détresse à peine perceptible et elle a ensuite fait ses affaires et est partie avec ces... ces soudards de la famille Yoritomo.

Depuis trois ans, Moshi Kaori n'a pas une seule fois eu l'opportunité de retourner chez elle. Elle n'a laissé ni époux ni enfants en arrière mais ses amis et ses voisins lui manquent. De même que sa chère vallée et sa petite maison.

Mais il serait vraiment improbable qu'on lui demande son avis un jour... et encore plus improbable qu'on lui demande si elle voudrait rentrer à la maison.

Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, la vieille shugenja prie avec ferveur pour être à la hauteur de la tâche qui lui a été confiée : participer à l'essor de la Mante au sein des cours et des palais de tout l'Empire.

Evidemment, ces cours et ces palais ne manquent pas de gens qui la ridiculisent quand elle n'est pas là ou qui singent ses manières parfois un peu frustrées.

Et pourtant...

Le fait est, et Kaori ne s'en rend pas compte elle-même, que son air de grand-mère paysanne à la voix douce a conquis plus de cœurs et d'estime que des cargaisons entières d'or et des escouades de guerriers de la Mante. Rares sont les gens qui peuvent empêcher d'apprécier au moins un minimum cette femme simple et vertueuse qui possède une solide dose de sagesse humble et presque timide.

Même les brailleurs qui forment son nouveau clan sont souvent attendris par leur "petite mère" préférée. Ils ne l'admettraient pour rien au monde et riraient haut et fort en prétendant le contraire, mais...

Kaori se réjouit cependant un peu des circonstances actuelles. La famille Asahina qui l'a acceptée comme émissaire de la Mante est pacifiste et honorable. Il ne fait nul doute dans l'esprit de la shugenja vieillissante que ses confrères de la Grue seront d'un commerce plus agréable et mutuellement enrichissant que bien d'autres personnes qu'elle a dû côtoyer durant ces trois dernières années.

Seppun Okama

Air	5		
Eau	4	Force	3
Feu	4	Agilité	3
Terre	3	Volonté	3
Vide	4		
Gloire	6.1	Statut	6.0
Honneur	4.7	N.D	25
Ecole	Miharu Seppun		2
	Seiyaku Otomo		3

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, Shintao 3.

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

Même les héros rêvent. Même les héros ont des cauchemars. Et même les héros se demandent parfois ce qu'ils font de leur existence.

Seppun Okama est un héros. Il rêve, il a des cauchemars et il lui arrive de plus en plus souvent de se demander ce qu'il fait de son existence. Sereinement, pour autant que cela soit possible.

Il ne doute pas de lui-même et demeure un samurai ferme et résolu, le genre d'hommes qui n'a pas besoin de prétendre pour servir d'exemple à ses contemporains. Il sait ce que son devoir implique et qui est son maître.

Mais il sait aussi qu'il y a plus. Bien plus.

Parfois, Okama est embarrassé par le don que lui a fait Togashi. Surtout lorsque lui qui n'est qu'un serviteur de l'Empereur doit se résoudre à demander à son seigneur, au maître de l'Empire, la permission de le libérer temporairement de son service. Parce qu'il y a ces pressentiments, ces rêves et toutes ces choses que le kami millénaire lui a révélé là bas dans les montagnes du Dragon.

Parce qu'il faut partir un temps, aller quelque part, faire quelque chose sans en voir forcément les conséquences ou la raison. Simple parce que c'est nécessaire et ce que l'on attend de lui.

Okama est honoré de servir son empereur, et soulagé également. Car Toturi 1^{er} est un homme que les épreuves, comme elles l'ont fait pour son vassal, ont renforcé et assagi. Le Tonnerre du Lion et son impératrice Maîtresse du Vide sont également bien au fait des mystères des Cieux. De ces courants invisibles qui emportent les âmes

humaines vers l'avenir. De toutes ces petites choses qui participent d'un ensemble infini et magique au sens premier du terme.

Okama lui sait peu de choses, mais il sait déjà que c'est justement à l'aveuglette qu'il doit faire ce que l'on attend de lui. Quand il n'était qu'un petit garçon à Kyuden Seppun, on lui répétait sans cesse la devise familiale.

Suis l'Empereur et suis le Tao

Dans l'un tu trouveras l'autre.

Le dernier des Hantei pourrait constituer un contre-exemple à cela, bien sûr... mais l'est-il vraiment ? Parfois, pour mieux appréhender une certaine vérité n'est-il pas préférable justement de s'en écarter ?

Okama va de l'avant. Il est un samurai et sert sans faillir. Mais il sait que cela n'est pas la véritable raison. Que cette raison est tapie dans les brumes de l'avenir, dissimulée même à la sagesse de l'Empereur et de sa dame.

Pour l'instant, tout cela semble aller dans une même direction. L'Empereur et le Tao semblent bel et bien inextricablement liés et entremêlés. Obéir à l'un permet d'accomplir ce qu'attend l'autre et réciproquement.

Servir le Ciel et la Terre. C'est la destinée de tout samurai. A plus forte raison celle d'un Seppun. Et en particulier d'un Seppun du nom d'Okama.

Servir.

Il n'y a pas d'idéal plus grand pour le samurai.

Ni de fardeau plus lourd.

Sauf...

D'être l'agent même du destin ?

Shosuro Denzaemon

Air	6		
Eau	4	Perception	5
Feu	6		
Terre	4	Volonté	5
Vide	5		
Gloire	6.3	Statut	4.0
Honneur	1.8	N.D	30
Ecole	Bushi Bayushi		5
	Chasseur d'Ombre		3

Avantages : Ancêtre – Shosuro Hayato, Cœur de Pierre, Ingénieur, Savoir Interdit (L'Ombre), Statut Social (sensei du Dojo de l'Autre Visage).

Désavantages : Obnubilé (combattre l'Ombre), Sombre Secret (surveille son propre clan à l'insu de celui-ci)

Compétences : Défense 4, Discrétion 5, Iaijutsu 5, Kenjutsu 6, Poison 4, Sincérité 3, Kyujutsu 4, Serrurerie 2, Escalade 3, Athlétisme 4, Equitation 4, Kuenai 3, Connaissance : Ombre Vivante 3, Chasse 5, Enquête 4, Tantojutsu 4, Ninjutsu 2, Jujutsu 5.

Description :

A l'encontre de la majorité des représentants de son clan, Denzaemon est un homme austère qui ne se couvre presque jamais le visage. Pour ceux qui connaissent peu le clan du Scorpion, ce maître duelliste mince au visage en lame de couteau et à l'expression rébarbative ressemblerait plus à un samurai du Crabe ou du Dragon qu'à un des suivants du Clan des Secrets.

NB : Denzaemon n'entre en jeu qu'à l'issue du DFF "l'honneur de mon père", si celui-ci se termine par la mort de Bayushi Tadoshi.

Personnalité :

Depuis Shosuro Hayato, la famille de Denzaemon assume la responsabilité du Dojo de l'Autre Visage, une des branches de l'école de bushi Bayushi installée sur les terres des Shosuro. Bien que ce dojo n'ait pas la prestigieuse réputation du Dojo de la Leçon de l'Honneur il accueille cependant un certain nombre de jeunes gens des environs et les forme à toutes les subtilités de l'épée pour en faire des combattants reconnus.

Bien que le reste du clan du Scorpion l'ignore, le dojo veille surtout à transmettre l'héritage de Shosuro Hayato (cf., Une Autre Voie de l'Ombre sur www.penombre.com) à ses descendants et ceux-ci y perfectionnent leur savoir sur l'Ombre. Seuls les descendants en droite ligne d'Hayato se voient offrir cet enseignement complémentaire.

Sous le prétexte de se confronter à d'autres styles, Denzaemon s'absente occasionnellement de sa maison afin de lutter contre l'ennemi de sa famille et récolter les rapports collectés par ses agents qui ignorent quelles sont ses véritables motivations. C'est cette mobilité et le talent à l'épée du sensei qui ont incité les dirigeants du Scorpion à l'expédier en vitesse à Shinden Asahina. On a clairement fait comprendre à Denzaemon qu'il était là pour dissuader les samurai des autres familles de profiter

de la mort de Bayushi Tadoshi pour humilier davantage le Scorpion. Sa réputation et son talent devraient lui garantir une certaine impunité et calmer les ardeurs de ceux qui sont toujours prêts à décrier le clan responsable du Coup d'Etat...

Denzaemon se fiche pas mal de ce genre de considérations bien qu'il soit loyal envers son clan. Si nécessaire, il tuera ceux qui se dresseront contre lui mais à moins qu'il ne découvre un serviteur de l'Ombre dans les parages ou qu'on ne le provoque en duel, il se contentera de faire acte de présence et se mêlera peu à la foule.

Au milieu de la trentaine, Denzaemon en a plus vu et fait que bien des hommes et il est considéré comme un des guerriers parmi les plus dangereux de l'Empire au sein de son propre clan. Cette réputation n'est pas usurpée et serait peut-être même un peu en dessous de la vérité en réalité... mais Denzaemon n'a pas le moins du monde l'intention de combattre pour satisfaire quelque plan tortueux de ses frères de clan, surtout s'il s'agit d'une affaire qui n'a rien à voir avec le Scorpion et tout avec les désirs égoïstes de ceux qui prétendent le servir...

Cependant, il a appris certaines choses sur une courtisane Bayushi dont le frère jumeau a été tué à Kyuden Ikoma l'hiver dernier (cf. Palais d'Hiver – Kyuden Ikoma sur www.penombre.com). Il soupçonne l'implication de l'Ombre mais n'a pu en apprendre davantage. S'il découvre la présence à Shinden Asahina de gens présents l'hiver précédent à Kyuden Ikoma ou même relativement impliqués dans ces événements, il est peu probable qu'il reste passif et attende la fin du Palais d'Hiver tranquillement. Il cherchera aussi discrètement que possible à savoir dans quelle mesure d'autres personnes "savent", ce qu'elles ont compris et surtout comment il pourra éventuellement les manipuler contre l'Ombre à leur insu.

Suzume Ayame

Air	2	Volonté	3
Eau	2		
Feu	2	Agilité	3
Terre	2	Volonté	3
Vide	2		
Gloire	1.0	Statut	1.0
Honneur	2.8	N.D	10
Ecole		Bushi Suzume	1

Avantages : Sens de l'Orientation

Désavantages : Crédule, Obnubilée (Kitsune Daisuke)

Compétences : Barde 2, Calligraphie 1, Histoire 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Musique 2, Connaissance de la Littérature 1, Equitation 2, Défense 2

Description :

Comme certains auraient pu l'attendre d'une fille du Moineau, Ayame n'a rien de la jeune fille bien née et ressemble plutôt à une heimin plutôt mignonne qu'il est aisé de plonger dans l'embarras tant elle manque d'expérience. Même ses vêtements et sa coiffure témoignent d'une certaine naïveté, celle de l'ingénue qui veut bien faire mais persiste à commettre maladresse sur maladresse.

Personnalité :

Il n'aura même pas fallu attendre qu'elle arrive à Shinden Asahina pour que la vie d'Ayame soit radicalement transformée. Elle se faisait une joie de quitter enfin le domaine du Moineau pour la première fois et se rendre auprès d'une famille réputée pour sa spiritualité et sa douceur.

Cette joie n'est plus.

A la place, il y a la honte, et le désir. Comment, se demande souvent la jeune femme, comment l'homme qu'elle devait protéger de sa vie a-t-il pu prendre tout à coup un tel ascendant sur elle ? Comment peut-il arriver à tourner ses phrases afin d'apaiser ses scrupules et faire en sorte qu'elle se mente à ce point à elle-même ?

Car lorsqu'elle le rejoint au cœur des ténèbres sur sa couche, cela n'a absolument rien à voir avec ses devoirs de yojimbo quoi qu'il puisse lui dire avec son ton doucereux et complice. Du vernis qui masque à peine la vérité : Ayame désire cet homme. Celui qui a fait d'elle une véritable femme et qui sait si bien éveiller ses sens. Dans le fond, ils ne font rien de mal puisqu'elle est là pour le servir et qu'il se montre toujours avec elle plein de considération. Mais...

Mais est-ce vraiment elle qu'il veut serrer dans ses bras ? Plus exactement, combien d'autres femmes lui faut-il pour être satisfait ?

La réputation de Daisuke, elle n'a jamais voulu lui accorder de la valeur. Un homme si intelligent, attentionné... comment pourrait-il être un tel bourreau des cœurs ?



Quand on regarde les choses sous un autre angle, la réponse est des plus évidentes. Quand on le voit furtivement évaluer les autres femmes, soupeser leur beauté du regard et calculer ses chances alors que quelques instants auparavant son sourire vous donnait l'impression d'être seule au monde avec lui....

Ayame se sent perdre pied. Elle espérait trouver de la sérénité à Shinden Asahina. Et éventuellement faire la connaissance d'un jeune homme pas trop repoussant, quelqu'un auprès duquel elle pourrait envisager de vivre si sa famille souhaitait renforcer ses liens avec une autre maison. Les kami savent que l'Alliance Tripartite a besoin de toutes les bonnes dispositions possibles.

Mais tous ces hommes sont si ternes, désormais. Quand elle les regarde, elle ne parvient pas à s'imaginer faire avec eux ce qu'elle fait avec Daisuke.

Heureusement qu'elle doit le suivre dans toutes les circonstances officielles et qu'elle peut parfois d'un simple regard décourager certaines femmes car ils étaient à peine arrivés à Shinden Asahina que Daisuke était déjà en train de lancer ses filets.

Elle espère de toutes ses forces qu'elle parviendra à le garder pour elle. Le temps que les choses se calment. Qu'il en arrive à laisser les autres de côté et lui témoigne de la tendresse en dehors de leurs nuits de passion.

Oui, il lui faut agir en ce sens. Elle sait, elle est convaincue qu'elle parviendra à lui montrer qu'elle est vraiment la femme qui doit partager sa vie et pas seulement sa couche.

Pendant... quand elle le regarde parfois, quand elle voit à quel point il sait apaiser son trouble sans jamais parler de ses sentiments pour elle, elle se sent piégée. Trahie. Manipulée.

Et elle se demande si elle ne fait pas fausse route.

Yasuki Yumiko

Air	2	Intuition	3
Eau	2	Perception	3
Feu	2	Intelligence	3
Terre	2		
Vide	2		
Gloire	1.8	Statut	4.0
Honneur	1.1	N.D	10
Ecole		Négociante Yasuki	1

Avantages : Beauté du Diable, Riche, Statut Social (fille du gouverneur de Sunda Mizu Mura)

Désavantages : Malédiction de Benten, Vaniteuse

Compétences : Artisanat (fabrication d'éventails) 2, Commerce 3, Défense 1, Etiquette 4, Héraldique 3, Jeu 1, Sincérité 3, Courtisan 3, Tantojutsu 2, Kenjutsu 1.

Description

"Une lame forgée par un maître avec du mauvais acier, dont la froide beauté dissimule l'absence de véritable valeur". L'auteur de ce billet anonyme qui fut laissé devant la porte des appartements de Yumiko l'été dernier n'a jamais été identifié mais nul n'a jamais douté que la jeune femme était l'objet de ce petit texte. Bien qu'elle soit d'une beauté parfaite, Yasuki Yumiko est en effet une personne hautaine et froide que peu de gens apprécient même si l'on ne se lasse pas de la regarder.

Personnalité

Si son apparence et ses manières suggèrent la jeune fille aisée habituée à mener son monde à la baguette, Yumiko n'est pas seulement une jeune fille capricieuse. Bien qu'elle ne soit pas une négociatrice des plus performantes (son mépris des autres transparait trop souvent) elle a très bien assimilé l'enseignement de l'école familiale et le fait d'avoir pour père le gouverneur d'un des principaux ports de l'Empire lui facilite bien les choses.



En résumé, Yasuki Yumiko sait ce qu'elle veut et sait généralement comment l'obtenir. Et pour l'instant, bien qu'elle approche de la vingtaine, elle sait qu'elle ne veut pas se marier mais qu'elle doit pourtant s'y résoudre. Bientôt. Un jour, à moins que son père ne commette une bourde, elle héritera probablement de sa charge. Dans l'intervalle, il lui faut donc à la fois profiter pleinement d'une vie relativement dénuée de responsabilités tout en s'assurant que rien ne viendra se mettre sur le chemin de ce qu'elle considère comme sa destinée légitime.

Yumiko méprise les autres et plus particulièrement les hommes. Elle ne s'intéresse pas spécialement aux femmes mais sait pourquoi les hommes eux s'intéressent à elle : parce qu'elle est belle et surtout parce qu'elle est la fille d'un gouverneur. Elle sait bien que tôt ou tard, son père sera las de ses caprices et la forcera à prendre époux. Elle aimerait cependant choisir elle-même l'homme dont elle prendra le nom plutôt que de faire une mauvaise pioche.

Yumiko évalue donc froidement tout soupirant potentiel. Le clan d'appartenance n'a aucune importance pour elle au regard des qualités d'un éventuel époux. Dans l'idéal, son futur mari devrait être financièrement aisé et facile à influencer. Elle ne veut pas dilapider la fortune d'autrui, pas plus qu'elle ne souhaite qu'on se serve d'elle. Simplement, Yasuki Yumiko pense avoir les compétences pour faire fructifier son capital personnel et celui d'un éventuel conjoint. Un homme pas trop rigide, avec des moyens et dont le nom et le prestige seraient conséquents ferait parfaitement l'affaire.

A défaut, Yumiko prendrait quelqu'un de prometteur même s'il s'avère plus pauvre. Un invité assez jeune qui saurait l'émouvoir par exemple. Il faudrait qu'il soit un riche héritier lui aussi ou en tous cas qu'il semble promis à un brillant avenir. Même si son futur conjoint se destine à une carrière dans la prêtrise ou l'armée, cela n'est pas important du moment qu'elle peut gérer l'aspect financier des choses et lisser l'image de marque de leur ménage. Mieux vaut être jaloux par les autres que susciter leur compassion.

Son père a accepté sa dernière toquade et c'est donc elle qui représentera les Yasuki auprès de leurs voisins Asahina. Jusqu'à présent, Yumiko n'a guère été impressionnée par les Asahina qu'elle a pu rencontrer à Sunda Mizu Mura ou au palais de sa famille. Mais d'un autre côté, ils semblent aimables et doux, donc peut-être aisés à manipuler si l'on n'agit pas trop ouvertement. Peut-être que parmi eux se trouve la perle rare, un jeune homme à la fois malléable, sensible, beau et riche.

Yoritomo Junko

Air	2	Intuition	4
Eau	2		
Feu	2	Intelligence	3
Terre	2		
Vide	2		
Gloire	1.3	Statut	1.5
Honneur	2.4	N.D	10
Ecole	Pas d'école		

Avantages : Clairvoyante, Excellente Mémoire
Désavantages : Amour Sincère (Yoritomo Kazue)

Compétences : Poésie 2, Connaissance de la Littérature 1, Histoire 1, Equitation 1, Etiquette 2, Ikebana 1, Origami 2, Calligraphie 2, Musique 1, Shintao 1

Description

Agée de seize printemps, Yoritomo Junko ne ressemble pas vraiment à l'idée que l'on se fait des femmes du Clan de la Mante. Elle n'est ni grande, ni fière, ni tannée par le soleil. Sans être non plus l'incarnation de la jeune fille modèle, Junko est d'une certaine joliesse ainsi que d'une certaine modestie qui se marient très bien avec son sourire fréquent. Elle fait des efforts pour avoir l'air un à la page mais bien évidemment, elle ne peut rivaliser avec les femmes de clans plus portés sur ce genre de choses.

Personnalité

Fille cadette d'un hatamoto du tout puissant Seigneur Yoritomo, Junko a toujours su qu'elle n'était qu'une marchandise parmi bien d'autres, destinée à asseoir davantage le pouvoir de sa famille. Elle s'attendait à ce qu'on la marie avec un rustre quelconque et ses craintes semblèrent se confirmer lorsqu'elle sut qu'elle devait épouser un des futurs maîtres d'armes de son clan, un jeune homme prometteur dont son père désirait s'attacher les services exclusifs.

Junko n'a rencontré son fiancé Kazue que l'année dernière et ils se sont mariés à l'issue de leur précédente Cour d'Hiver, à Kyuden Gotei. Fort curieusement, la jeune femme a rapidement découvert que son mari était une personnalité bien plus riche et intéressante que son statut ou son apparence pouvaient le faire croire. Pour tout dire, elle s'estime heureuse d'avoir pu faire une telle union avec un homme qui possède assez de tact et d'honneur pour la traiter avec respect et courtoisie. Ca n'est peut-être pas de l'amour, dans la mesure où Junko croit le savoir, mais ça semble s'en approcher d'assez près pour lui convenir.

C'est à l'initiative du père de la jeune femme que le couple fut envoyé à Shinden Asahina cet hiver. Junko a compté avec impatience les jours en attendant le départ et elle attend beaucoup de son premier séjour sur les terres de la Grue.

De son point de vue, le raffinement de ce clan et le respect qu'inspirent les shugenja Asahina sont une occasion en or d'apprendre mille et une subtilités sur l'étiquette, les arts courtois et la religion. Des domaines peu développés sur ses îles natales et trop souvent

travestis sous des excès ostentatoires de richesse tape à l'oeil. A l'opposé de ses sœurs aînées, Junko n'a jamais renâclé à apprendre les bonnes manières qui devaient faire d'elle une femme respectable et elle y a même pris goût. Elle trouve dommage que son clan ne possède pas d'artistes de renom car elle aurait volontiers accepté de servir auprès d'un maître dans ces domaines. Mais à défaut, elle espère pouvoir tirer de nombreuses leçons de son séjour sur les terres de la Grue.

La jeune femme est un peu triste de voir son époux se renfrogner un peu plus chaque jour alors que l'heure du départ vers le continent approche mais elle pense qu'en redoublant d'efforts, en se montrant optimiste et enjouée, elle parviendra à l'intéresser à un tas de choses qui finiront par le détourner de ses sombres pensées.

Elle sait qu'elle va devoir passer bien des années aux côtés de cet homme et elle est décidée à faire son possible pour que leur couple vive harmonieusement. Ca n'est pas le genre de choses que le clan de la Mante attend forcément de ses filles mais personne ne le lui a expressément interdit après tout.



Yoritomo Kazue

Air	3	Réflexes	4
Eau	3	Force	4
Feu	4	Agilité	5
Terre	4		
Vide	2		
Gloire	2.9	Statut	2.0
Honneur	2.3	N.D	20
Ecole		Bushi Yoritomo	3

Avantages : Dessen Supérieur (réformer son clan), Grand, Sang d'Osano-Wo, Sensei

Désavantages : Malédiction de Benten, Amour Sincère (Yoritomo Junko), Mauvaise Réputation (trop intransigeant envers ses frères de clan)

Compétences : Art de la guerre 3, Athlétisme 4, Commerce 1, Défense 4, Kenjutsu 5, Navigation 3, Connaissance du Bushido 3, Kyujutsu 3, Nofujutsu 5, Tantojutsu 3, Kuenai 2, Chasse 1, Equitation 2

Description

Kazue est un homme de grande taille, presque famélique. Ses traits sont souvent tirés et il donne fréquemment l'impression d'avoir passé une mauvaise nuit bien qu'il prenne un soin certain de sa personne.

Son regard terne et ses yeux mi-clos confortent cette impression qu'il n'est qu'à moitié réveillé et il est rare qu'on le voie manifester une émotion quelconque.

Personnalité

Kazue fut très tôt remarqué par son maître. Patient, consciencieux, doué, il devint rapidement son élève favori ce qui lui attira bien des ennuis.

Sous ses dehors distants, le jeune homme est en réalité quelqu'un de très amer. Il n'a jamais compris comment ses frères de clan pouvaient se complaire avec autant de vulgarité dans leur avidité brutale.

Kazue n'est certes pas un parangon de vertu lui-même et il connaît tous les coups tordus que l'on enseigne aux samurai de la Mante. Il n'est pas devenu le favori de son sensei par ses bonnes manières ou ses flatteries mais par ses efforts et ses aptitudes.

"Fais ce qu'il faut quand c'est nécessaire et uniquement quand c'est nécessaire" résume assez bien sa philosophie. Il sert son clan avec dévouement mais ne tire aucune fierté du fait que la piraterie, les armes paysannes, l'opportunisme et l'argent aient contribué à la puissance de la Mante.

En résumé, Kazue a souvent l'impression de ne pas servir le bon clan. Il regarde ses parents, ses amis, ses compagnons et il ne voit que des insulaires avides de gloire et de richesse qui croient que parce qu'ils ont été au bon moment au bon endroit, parce que leur fondateur était le fils d'un kami, leur ascension au rang de Clan Majeur est légitime.

Il les regarde et il se demande comment ils peuvent être aussi stupides. Le clan de la Mante ne doit sa puissance et sa respectabilité qu'à l'argent. Celui de son commerce et

celui de ses rapines. Voilà toute la grandeur du nouveau Clan Majeur.

Comment Kaimetsu le Fondateur peut-il éprouver la moindre fierté envers ses descendants ? Lui qui dut faire la preuve de son courage, de son honneur afin de retrouver l'estime du père défunt qui l'avait autrefois chassé. Comment peut-il accepter qu'on prétende vénérer son souvenir à travers le crime et l'avarice ?

Kazue sert son champion avec loyauté car c'est son devoir et surtout car Yoritomo-sama est un grand homme. Mais il n'est pas l'homme qu'il faudrait à la Mante alors qu'elle prétend égaler les anciennes maisons de l'Empire. Et nombre de ses suivants se sont révélés tout aussi brutaux que les pires soudards du Crabe qui marchèrent avec l'Outremonde ou tout aussi veules que les pires courtisans du Scorpion qui empoisonnèrent lâchement des gens sans défense.

Non, le Clan de la Mante doit encore faire la preuve de sa grandeur en plus d'avoir fait celle de sa puissance.

Kazue sait que son beau-père attend de lui qu'il lui rapporte fidèlement tout ce qui pourrait servir la Mante dans ses ambitions politiques et financières. Cette "mission" ne lui a jamais été attribuée telle quelle mais il connaît les attentes de son clan.

Et il compte bien ne pas les satisfaire. Si vraiment ils veulent espionner les autres, alors ils n'ont qu'à le faire eux-mêmes ou utiliser les services de toutes ces crapules qui forment leur entourage. Kazue est un guerrier, pas un bandit. Si vraiment le nouveau clan majeur se prétend l'égal des autres, alors qu'ils le prouvent par leur intelligence et pas uniquement par cette avidité égoïste dépourvue de toute noblesse. Qu'ils le prouvent en faisant ce qu'il faut parce que c'est nécessaire à la grandeur d'une maison qui prétend avoir sauvé l'Empire. Pas parce qu'ils n'ont jamais été capables de voir plus loin que leur avarice et leur orgueil de pirates arrivistes.

Le seul rayon de soleil de sa vie est sa toute jeune épouse et il apprend à l'apprécier chaque jour un peu plus. Il craignait que Junko ne soit que l'émissaire et l'agent de son beau-père, chargée de le garder dans "le droit chemin" mais il n'en est rien. En fait, il semble qu'elle ne soupçonne même pas ce que l'on attend de lui durant son séjour à Shinden Asahina et il n'a pas le cœur de lui dire la vérité. Elle semble si excitée à la perspective de séjourner sur les terres de la Grue qu'il ne souhaite pas effacer son sourire.

Mais quand il la regarde, il sait que si certains de ses frères sont méprisables, il y a des bijoux sans prix parmi les Mantes et que c'est bien plus grâce à des gens comme cela que par les efforts de tous ces hypocrites que la grandeur de la Mante sera assurée. Pas en singeant le scorpion, ou le crabe mais se forgeant sa propre grandeur. "Suis ta propre voie..." disait Shinsei d'après l'épouse de Kazue.

La voie du huitième Clan Majeur reste encore à forger.

Chapitre 7

Défis
Foci
Frappes



Les Chasseurs de Sabres

PNjs protagonistes : Kaiu Okuda, Doji Fujiko

Défi : Les pjs un peu fouineurs ou plus pieux que la moyenne remarqueront certainement que Kaiu Okuda erre souvent parmi les petits mémoriaux des alentours de Shinden Asahina, notamment ceux qui commémorent les victimes de la Bataille de l'Honneur Ensanglanté. Evidemment, il sera difficile voire quasiment impossible d'arracher au vieux bushi les raisons de ses promenades. Alors que l'un ou plusieurs de vos pjs se promènent sous un prétexte ou un autre dans les petits bosquets proches du Temple du Petit Matin, ils tombent sur le cadavre d'Okuda, visiblement tué il y a peu.

Focus : Parmi les indices que l'on peut trouver sur place, il sera possible de déduire qu'il a eu affaire à plusieurs adversaires qui l'ont attaqué en traître et l'on taillé en pièces. Deux détails en particulier :

- le daisho du vieux samurai a disparu
- au moins une personne blessée a quitté les parages en laissant des traces de sang derrière elle

Suivre la piste permettra de rattraper les assassins qui détiennent également le daisho. Un personnage isolé ferait cependant mieux de prévenir ses amis, Doji Fujiko ou les gardes de Shinden Asahina avant de se lancer dans une poursuite potentiellement dangereuse car il ne fait aucun doute qu'il a affaire à plusieurs personnes.

La piste des tueurs part vers le nord car ils cherchent à rejoindre les terres du Crabe. Libre à vous de déterminer combien ils sont sachant qu'il est tout à fait possible qu'ils aient fini par massacrer leur compagnon blessé parce qu'il les retardait trop (ce qui permettra effectivement à vos pjs de les rattraper si vous le souhaitez).

Pour peu que vos pjs ne se promènent jamais dans les parages de Shinden Asahina, on peut par contre les avoir envoyés sous un prétexte ou un autre jusqu'au relais impérial le plus proche sur la route menant à Yasuki Yashiki. Voire même au domaine de la Grue Noire. Par exemple pour aller y chercher un ami invité au Palais d'Hiver et qui semble bien en retard. Ou parce qu'un vieil ennemi d'un pj a fait parler de lui dans les environs. A moins qu'ils n'acceptent d'escorter la vieille mère d'un des notables qui se rend à un monastère proche afin de préparer sa retraite qui débutera avec le nouvel an ?

Frappe : les meurtriers d'Okuda feront leur possible pour ne pas être pris vivants. Ils raconteront si on les interroge qu'un homme les a payés pour tuer Okuda et prendre son sabre. Ils ont été contactés à Sunda Mizu Mura, dans une des nombreuses tavernes mal famées de la ville dans laquelle ils ont rendez-vous pour toucher le reste de leur argent. A priori, la suite de l'affaire concerne Doji Fujiko et la Magistrature Impériale puisque Kaiu Okuda a été tué sur les terres de la Grue ou il était invité. Si le rôle de vos pjs a été des plus honorables (par exemple s'ils ont spontanément décidé de ramener les sabres aux représentants du Crabe à Shinden Asahina pour qu'ils les restituent à la famille d'Okuda), quelques points de gloire et la reconnaissance du Crabe sont à l'ordre du jour, bien que Doji Fujiko n'apprécie pas forcément la situation si les louanges publics adressés aux pjs la font passer pour une incompétente....

Et ensuite ?

Si de par leur statut ou à la suite de certains arrangements vos pjs continuent à s'intéresser à l'affaire, voilà plusieurs éléments que vous pouvez prendre en considération :

- l'employeur des tueurs n'est lui aussi qu'un intermédiaire mais il sait que plusieurs autres lames Kaiu ont été "récupérées" durant ces derniers mois, de manière aussi discrète que possible.

- une investigatrice de la famille Kitsuki a traversé la moitié de l'empire à la recherche d'un groupe qui semble décidé à trouver de telles lames (un des parents de l'investigatrice et plusieurs autres samurai d'autres clans se virent offrir des lames Kaiu après le Second Jour des Tonnerres parce qu'ils avaient courageusement combattu aux côtés des Crabes contre la Horde). L'investigatrice peut ou pas selon vous intervenir ultérieurement dans l'affaire.

- parvenir à découvrir les responsables mènera à une affaire qui peut prendre un tour plus ou moins sinistre selon vos désirs :

Hypothèse 1 : un réseau de riches collectionneurs cherche à s'emparer de lames prestigieuses et rivalise dans des expositions privées secrètes. Il s'agit presque exclusivement de courtisans du Scorpion et de la Grue secondés par des heimin assez riches. Ces gens ne sont motivés que par l'envie de surpasser leurs amis tout aussi peu scrupuleux.

Hypothèse 2 : nos amis les Kolats ont décidé d'exporter de manière illégale certains objets précieux vers les Sables Brûlants et les Lames Kaiu sont d'une qualité difficilement égalable. Il se peut dans ce cas que des épées d'origine diverse (lames Kakita par exemples) fassent également partie du trafic. Voire même que l'opération soit rentabilisée en partenariat avec des pions du Kolat qui exportent illégalement des armes de qualité moindre mais supérieure à celles forgées par les barbares.

Hypothèse 3 : un groupe de maho-tsukai ou d'adeptes du sang cherche à créer un rituel qui permettrait à travers une lame Kaiu maudite de frapper le porteur d'une autre lame quelle que soit la distance. Cela pourrait causer quelques soucis aux défenseurs de l'Empire si les sectateurs réussissent à créer leur rituel et savent le mettre en action au meilleur moment. Surtout s'ils sont manipulés par l'Outremonde...

Hypothèse 4 : les sectateurs servent en fait de pions au Sombre Oracle du Feu qui a subverti leur chef avec l'aide de l'homme autrefois nommé Kuni Yori. Yori et l'Oracle ont pour ambition de modifier le rituel à leurs propres fins : il permettra à l'Oracle de se manifester dans la légendaire Forge Kaiu tout en corrompant simultanément tous les sabres sortis de la forge prestigieuse. Les dégâts que cela causera au clan du Crabe, à sa réputation et à son potentiel militaire ne pourront que réjouir l'ancien daimyo de la famille Kuni. L'Oracle quant à lui éprouvera certainement une grande satisfaction à pervertir un "temple du feu" qui sert depuis des siècles la cause des ennemis du Jigoku.

L'aube des Mille Ans d'Acier

NB : si vous suivez la storyline officielle, les guerriers Mirumoto Uso et Kakita intérêt commencent après Hidden Emperor à élaborer des kata s'inspirant des styles

Mirumoto et Kakita pourtant considérés comme antagonistes.

L'idée en soi me plaisait bien mais comme je n'éprouve pas un amour immodéré pour la storyline officielle... voilà une alternative.

PNjs protagonistes : Mirumoto Ryoko, Kakita Ryu (éventuellement Seppun Okama si l'on est assez attentif...)

Défi : suite à leur rencontre précédente l'hiver dernier à Kyuden Ikoma, Kakita Ryu rêve sans cesse d'une scène ou sous les frondaisons d'un arbre blanc au feuillage de sang il est tué par Mirumoto Ryoko en duel. Et près de Shinden Asahina, sur la route qui va du temple au village, il y a justement un arbre qui s'est ainsi transformé lentement pour prendre une telle apparence quelques jours avant le début du Palais d'Hiver. Le kami de l'arbre s'est refusé à répondre aux questions que lui ont posées les Asahina, se contentant de dire qu'il attendait "ceux qui amèneront une nouvelle aube d'acier et de sang".

Si Ryu est proche d'un de vos pjs ou qu'il a l'occasion d'en parler à un pj de l'école Kakita, il confiera peut-être qu'il fait ce rêve des plus inquiétants. Bien qu'il soit un duelliste accompli, ce présage n'est pas sans effet sur lui et il le sent bien (il se manifeste par son désavantage Némésis qui ne l'affectait pas encore l'hiver précédent...). De son côté, Ryoko observe attentivement l'homme qui l'a humiliée l'année précédente mais essaye autant que possible de garder le silence ou de répondre de manière sibylline à d'éventuelles questions. Il faudra des trésors de persuasion ou inspirer un grand respect à Kakita Ryu pour qu'il explique la vérité : il regrette son implication l'année précédente et sait que son honneur de samurai et de duelliste a été terni parce qu'il s'est livré à un duel contre une jeune femme dont il avait pitié et dont il savait qu'elle était dans son droit. Ryoko, si elle est mise au courant de cela, se contentera de froncer les sourcils et de dire que ce qui est fait est fait.

Dans le même temps, Ryu ne veut pas que l'on remette cette question de duel sur le tapis trop ouvertement puisque ça n'est pas son déroulement qui est en cause (même s'il a permis d'innocenter un coupable et d'humilier une innocente) mais sa motivation pour y participer.

Focus : une fois de plus, vos pjs feraient mieux de ne pas se mêler de ce qui ne les regarde pas, ou à la limite de tenter de jouer la conciliation (une démarche assez inédite en soi vu les circonstances). S'ils n'interviennent pas ou essaient maladroitement d'amener les deux rivaux à se rencontrer, ils finiront par laisser se produire (ou provoqueront) une occasion pour les deux samurai de régler une petite affaire en suspens.

A vous d'arranger les circonstances si vos pjs ne le font pas à votre place en mettant les pieds dans le plat. Dans l'idéal, Ryoko choisira son moment pour défier publiquement Ryu avec la permission d'Agasha Tomaru qui pressent qu'il ne doit pas se dresser contre le destin de la jeune femme. La rivalité des deux samurai est connue, de même que la vieille opposition entre leurs écoles qui cette fois semble prendre un tour moins respectueux et plus personnel que de coutume. Cependant, Kakita Ryu recevra l'aval du général Katsushige qui arrachera son

consentement à Asahina Tomo. Officiellement, le duel est au premier sang et Ryoko prétend simplement vouloir mesurer le talent de son adversaire. Tous ceux qui savent pourquoi ils se sont affrontés la fois précédente ne seront bien évidemment pas dupes mais en l'occurrence, vous pouvez constater qu'ils n'ont pas vraiment raison : bien qu'elle n'en dise rien à personne, Mirumoto Ryoko a mis de côté sa soif de vengeance car elle aussi fait des rêves. Des rêves qui la montrent travailler aux côtés de Kakita Ryu afin que les deux plus anciennes écoles d'escrime de l'Empire se retrouvent enfin.

Frappe : à moins qu'ils n'aient décidé de mettre leur grain de sel dans l'affaire de manière indélicate (par exemple en trichant afin de favoriser un des deux candidats), les deux samurai s'affronteront. Le duel aura lieu près de l'arbre blanc au feuillage de sang comme il se doit. Et Mirumoto Ryoko triomphera sans la moindre difficulté de son adversaire, le blessant gravement au bras comme il la blessa un an plus tôt. Mais au lieu de l'achever, la jeune femme aidera Ryu à se relever et lui dira

"Maintenant que l'équilibre a été rétabli entre nos deux écoles et que chacun de nous sait pourquoi il a fait cela, nous pouvons enfin cheminer ensemble". Bien que Ryu soit visiblement surpris de cette tirade, il ne répondra rien et après une hésitation, il suivra la jeune femme. Tous deux se retireront ensemble, ayant apparemment un certain nombre de choses à discuter. La suite (et notamment le temps que mettront Ryu et Ryoko pour créer les kata des Mille Ans d'Acier) est à votre initiative...

Des pjs observateurs remarqueront plusieurs petites choses s'ils réussissent des jets de Perception et regardent autre chose que les duellistes durant leur combat.

- Agasha Tomaru est visiblement soulagé de l'issue du combat

- Kitsune Daisuke est quand à lui nettement plus inquiet. Son regard croise celui de Ryoko avant l'affrontement mais (et ceux qui connaissent les dessous de l'affaire ne pourront manquer de s'en apercevoir), elle l'ignore superbement. Il ne démordra pas de la version officielle du litige qui l'opposait à Ryoko et celle-ci prétendra avoir simplement voulu affronter à nouveau Ryu de duelliste à duelliste.

- Seppun Okama aura un bref sourire énigmatique et murmurer pour lui-même "Mille ans d'acier. Et ce n'est que le début". Il faudrait réussir un superbe jet de Perception pour l'entendre et de toute manière son statut le place à l'abri des questions indiscretes.

Si pour une raison ou une autre le duel n'a pu avoir lieu ou qu'un des deux adversaires meurt avant leur affrontement, la Roue Céleste devra en passer par d'autres mortels pour que se réalisent les Mille Ans d'Acier. A l'inverse, si vos pjs ont laissé faire ou ont même contribué à ce que cette rencontre ait lieu dans un esprit honorable, il n'est pas dit que leur attitude n'aura pas été favorablement perçue par les deux duellistes. Qui sait alors s'ils ne dispenseront pas en priorité leur savoir quand ils l'auront élaboré à des personnes qui ont leur confiance ? Ca n'est donc pas du tout cet événement mais ses suites qui ont véritablement de l'importance du point de vue du maître de jeu.

Liaison Funeste

PNjs protagonistes : Kitsune Daisuke, Suzume Ayame, éventuellement Mirumoto Ryoko (et Kakita Hajime en coulisses)

Défi : quelques jours seulement après leur première rencontre, Kitsune Daisuke est parvenu sans guère de difficultés à séduire Suzume Ayame, la jeune samurai-ko qui l'accompagne comme yojimbo. Daisuke reste cependant fidèle à lui-même et continue à courtiser toute samurai-ko à son goût qui passe à sa portée. Depuis la victoire de son champion l'hiver précédent, sa réputation de coureur de jupons est beaucoup moins répandue que par le passé. Au lieu de saisir la chance qui lui a été donnée de se faire oublier, Daisuke a décidé de profiter de la situation pour poursuivre de ses assiduités un certain nombre de jeunes femmes.

Parce qu'il est sur de son pouvoir sur Ayame qu'il manipule également sans la moindre difficulté, l'ambassadeur du Renard se moque totalement que sa yojimbo l'accompagne et assiste à nombre de ses tentatives de "rapprochement" avec d'autres femmes. Ayame est bien parvenue une ou deux fois à le faire échouer mais il l'a sévèrement admonesté avant de lui offrir son "pardon" dans le secret d'une chambre et elle n'ose plus se dresser contre lui. Libre à vous de broder sur le nombre et l'avancement des entreprises de conquêtes de Kitsune Daisuke et d'en profiter pour générer des DFF supplémentaires mais en l'occurrence c'est Ayame qui nous intéresse. Ayame qui est désespérément attirée par celui qu'elle doit protéger et qui est bien trop imbu de lui-même pour ne pas la faire souffrir en courtisant d'autres femmes sous ses yeux sans qu'elle puisse rien y faire.

Focus : La situation d'Ayame est encore plus douloureuse car elle est la yojimbo de Daisuke. Non seulement elle assiste à l'essentiel de ses manœuvres mais de plus, si jamais l'ambassadeur du Renard devait à nouveau être pris dans un scandale comme celui de l'hiver dernier, c'est elle qui devra risquer sa vie pour défendre "l'honneur" de cet homme...

De jour en jour, la pression se fait plus intense et Ayame est de plus en plus désespérée. Si quelqu'un s'en rend compte, il n'est pas dit de toute manière que cela arrange ses affaires. Après tout, sa liaison avec Daisuke n'est même pas censée exister et si les sentiments amoureux sont l'objet de milliers de romans ou de contes, les conventions sociales rokugani elles sont beaucoup moins fleur bleue. Il est inéluctable que d'une manière ou d'une autre Ayame est dans une situation sans issue : Daisuke finira par l'abandonner car la fille du clan du Moineau n'a que son corps à lui offrir et ne revêt aucun autre intérêt sentimental ou même politique à ses yeux. Evidemment, tout le monde aura pu constater que le comportement de la jeune fille est de plus en plus crispé mais on attribuera cela au fait qu'en tant que jeune femme du Moineau, elle est peu habituée au faste et à l'élégance d'une cour de la Grue. En clair, on considérera qu'elle est dépassée et se réfugie dans un comportement de plus en plus hostile ou maladroit dans le vain espoir de ne pas perdre la face.

Frappe :

Si personne ne voit ou ne dit rien, Ayame finira par craquer et se donnera la mort. En se pendant, en se noyant ou toute autre forme de suicide qui n'aura rien d'honorable et devrait bouleverser les participants au palais d'hiver des Asahina. Elle ne laissera aucune explication de son geste derrière elle et Daisuke demeurera imperturbable une fois sa "consternation officielle" exprimée dans les formes convenables. Bien que ce suicide entache sensiblement la réputation de l'ambassadeur (et ne manque pas de faire travailler les langues de ceux qui connaissent les antécédents de Daisuke), les invités en arriveront rapidement à une conclusion commode pour tout le monde que Daisuke contribuera à répandre : la jeune femme du Moineau n'avait guère l'habitude du faste des cours de la Grue et sa nature impressionnable ainsi qu'un honneur personnel des plus ténus l'ont peut-être amené à prendre trop à cœur certaines occasions ou elle s'est malheureusement illustrée par son caractère un peu... frustré ?

Daisuke mettra fin à ses autres entreprises de séduction jusqu'à la fin de la cour d'hiver car maintenant que l'attention est fixée sur lui, il serait dommage que quelqu'un (du Scorpion par exemple) trouve un moyen de pression à son égard. Les gens les plus avertis attendront que Mirumoto Ryoko remette sa vieille histoire sur le tapis et ceux qui sont moins honorables que la samurai-ko tenteront certainement de l'influencer en ce sens... en pure perte. Ryoko ne souhaite pas revenir sur le verdict des armes de l'hiver précédent mais elle ne se privera pas, en privé, de dire ce qu'elle pense de l'ambassadeur tout en "admettant" qu'elle avait mal interprété ce qu'elle "prenait pour des avances" à Kyuden Ikoma.

Il est peu probable que vos personnages perçoivent le problème d'Ayame avant qu'il ne soit trop tard ou même qu'ils décident d'intervenir s'ils le découvrent. Intervenir comment d'abord ? Sa liaison avec Daisuke est condamnée d'avance et le mieux qu'elle pourrait faire est encore de commencer à chercher un jeune homme célibataire dont la famille ne verrait pas d'objection à admettre une jeune épouse originaire du Moineau en son sein. Une jeune femme dont le comportement ne rattrape même pas ses origines qui n'ont rien de bien intéressant sur le plan politique a priori. Mais bon, les joueurs ont parfois des initiatives si étranges et originales...

A moins d'un miracle, Ayame se donnera donc la mort et bien que Daisuke n'en ressorte pas grandi, nul n'ira jusqu'à l'accuser de ce que les gens bien informés n'ont guère de mal à imaginer. D'aucuns sauront cependant peut-être saisir l'occasion pour faire pression sur Kitsune Daisuke ou même le mener à sa perte...

Et ensuite ?

Si le palais d'hiver se termine ainsi, Daisuke repartira vers les terres de son clan quelques jours après la fin officielle de la cour des Asahina. Dans ses bagages, il transportera le daisho de sa yojimbo soigneusement emballé qui sera remis à la famille de la jeune femme, probablement pour être détruit à la suite d'une mort aussi ignominieuse. Daisuke appartenant à une alliance aux modestes moyens, il n'aura pas de suite avec lui, ni de serviteur. Il sera escorté par deux bushi Daidoji qui l'accompagneront jusqu'à la frontière des terres de

l'Alliance Tripartite ou un samurai de l'alliance l'attendra. Cependant, il n'arrivera jamais à Kitsune Mori.

Le samurai de la Guêpe qui devait l'attendre à la frontière sera retrouvé saoul comme une vache dans une taverne miteuse, visiblement drogué et se souviendra seulement d'une conversation à bâtons rompus avec un magistrat d'émeraude itinérant, un certain Soshi Saibankan, du clan du Scorpion.. (Un personnage un peu versé en histoire reconnaîtra ce nom comme celui du magistrat impérial qui démasqua Iuchiban à la veille de la Bataille des Tombes Volées). Et le corps de Kitsune Daisuke, étranglé, sera quant à lui découvert dans une petite mare près de la route quelques jours plus tard. Enfin, un jeune paysan un peu simple d'esprit payé par un samurai de la Guêpe inconnu déposera devant Kyuden Suzume le daisho de Suzume Ayame quelques jours plus tard.

Les circonstances du meurtre (plutôt déshonorantes pour Daisuke et sa famille) ainsi que la réapparition du daisho de la jeune femme suicidée donneront à tous un mobile évident. L'histoire évoluera alors comme suit : Ayame avait une liaison avec un des autres invités et Daisuke la força à la rupture, ce qui amena la jeune fille à se donner la mort et son amant inconnu à envoyer un assassin la venger. D'autres y verront une manipulation politique tordue et certains auront peut-être une idée assez proche de la vérité. Les rumeurs concernant Daisuke referont alors surface avec une force accrue et rapidement, la vérité à défaut d'être officiellement reconnue sera tacitement admise et la honte s'abattra sur la mémoire de Kitsune Daisuke. Certaines de ses anciennes conquêtes procéderont également (avec subtilité...) de manière salir encore son souvenir s'il les avait traitées avec sa condescendance habituelle. En bref, un éventuel enquêteur ne manquera pas de suspects potentiels avec des motivations politiques et/ou personnelles.

Il est cependant peu probable que l'on trouve le coupable. Car celui ci, outre le fait qu'il ait agi par conviction et non par intérêt, est passé maître depuis longtemps dans l'art de tromper son monde et même de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Perceptif, il a bien tenté de reconforter la jeune femme avant son suicide mais il n'y est pas parvenu. Il s'est bien gardé par la suite de sortir de son personnage, planifiant soigneusement son acte de justice personnelle sans jamais se trahir. Il est donc extrêmement peu probable que l'on soupçonne Kakita Hajime.

L'honneur de mon père

Shintao Protagonistes : Miya Makoto, Bayushi Tadoshi, Bayushi Tomita

Défi : Miya Makoto a mis plusieurs jours pour s'en assurer mais il en est désormais certain : Bayushi Tadoshi est l'homme qui a tué son père. Plus terrible encore, il l'a massacré alors que le shisha n'avait aucun moyen de se défendre. L'honneur commande que ce crime soit vengé mais malheureusement, Makoto ne manie pas le sabre.

Focus : vous l'aurez compris, un de vos pjs est destiné à jouer les champions et à risquer sa vie pour Miya Makoto face à l'un des samurai qui escorte Bayushi Tadoshi. Lorsqu'il est accusé de ce crime, Tadoshi fait tout autre chose que le nier : il admet avoir tué le père de Makoto mais considère que ce faisant il n'a fait que servir loyalement son seigneur. Pour lui, ce crime n'en est pas

un. Cependant, la réhabilitation du Clan du Scorpion n'a pas eu lieu sans provoquer un certain ressentiment et les notables présents tombent d'accord pour que le duel ait quand même lieu. Simplement, au lieu de défendre son innocence, Bayushi Tadoshi défendra son honneur de samurai loyal à son suzerain. Si le champion du Scorpion triomphe, Miya Makoto devra s'ouvrir le ventre et Tadoshi sera simplement considéré comme un samurai qui avait fait son devoir, aussi pénible soit-il. Si le champion de Makoto triomphe, c'est le courtisan du scorpion qui fera seppuku car il sera considéré comme un criminel qui aurait utilisé sa loyauté comme prétexte pour dissimuler ses intentions méprisables.

Frappe : le duel est important du point de vue d'un pj qui se porterait volontaire pour défendre Makoto. Vu l'aplomb de Bayushi Tadoshi et les tendances communes à de nombreux joueurs, cela ne devrait guère poser de problèmes. Si pour une raison ou une autre un pnj doit représenter le jeune shisha, libre à vous de considérer quel champion tue l'autre.

Si l'un de vos pjs est impliqué et triomphe du bushi du Scorpion qui représente Tadoshi, celui ci admettra sa défaite d'assez bonne grâce Il se préparera ensuite à son seppuku qui aura lieu le lendemain matin devant la majorité des invités vu son rang.

Au moment où il prendra place devant la lame de son wakizashi, Tadoshi demandera à ce que Miya Makoto, qui ne sait pas plus manier le sabre que la veille, le seconde.

Evidemment, perdu pour perdu le samurai du Scorpion lance une dernière provocation : il attend que quelqu'un se porte volontaire pour remplacer l'homme qui a causé sa mort. Et celui qui se portera volontaire, surtout s'il a déjà fait office de champion contre celui de Tadoshi, ne manquera pas avec un jet d'Intuition (ND=20) de comprendre que le poème que lit le courtisan avant de s'ouvrir le ventre est un avertissement qui lui est destiné. Désormais, la famille Bayushi sait qu'elle a un homme à éliminer.

A vous, une fois encore, de juger du meilleur moyen qu'elle utilisera pour y parvenir. Ce qui est certain, c'est que la veuve et les suivants de Tadoshi ne feront rien durant le reste du Palais d'Hiver. Ils ne sont pas aussi stupides. Leur vengeance peut mettre des années à se concrétiser.

Cependant, l'épouse de Tadoshi n'ayant pas rang de diplomate, elle ne peut représenter son clan à la place de son époux. Ses pouvoirs de shugenja lui permettront de prévenir rapidement les siens qui dépêcheront sur place un homme qui, comme elle le souhaite, attirera la méfiance et l'attention des autres invités.

Shosuro Denzaemon, puisque c'est lui, n'a pas le moins du monde l'intention d'aider la veuve de Tadoshi dans sa vengeance. Mais ça, vos joueurs ne sont pas obligés de le savoir...

Secrets Militaires

Défi : durant le palais d'hiver, un ou plusieurs de vos joueurs auront certainement eu l'occasion de se rendre dans les temples sis à l'intérieur de l'enceinte de Shinden

Asahina. A moins que l'un d'eux ait été invité un soir chez un des notables de la famille de shugenja qui résident dans le dédale des demeures et des jardins du Temple du Petit Matin ? L'essentiel est qu'un de vos pjs (mais pas le groupe dans son ensemble) ait eu l'occasion de séjourner jusque tard dans la soirée en dehors du bastion ou le palais d'hiver se tient officiellement.

Focus : alors que votre pj s'en retourne vers ses appartements et traverse une petite cour en longeant un des bâtiments, un léger bruit sur le toit au dessus de sa tête précède de peu la chute d'un objet de petite taille à quelques pas de lui, sur la terre battue. Quelques secondes plus tard, un homme masqué descend à son tour précipitamment pour récupérer ce qu'il vient de laisser tomber par maladresse... et découvre votre pj.

Frappe : l'homme masqué tentera comme de juste de tuer celui qui l'a découvert et fera le maximum pour ne pas être pris vivant. L'objet se révèle être un étui de bambou dans lequel est abrité la copie d'un parchemin de sort réalisé par le Dojo des Plumes Noires. Ce sort de combat au potentiel intéressant n'est pas encore achevé (libre à vous de considérer l'un de ceux proposés dans Voie du Shugenja par exemple, ou de votre propre création) mais ceux qui seraient en mesure de "traduire" les recherches détaillées sur le parchemin devraient normalement arriver à un résultat utilisable. Cela ne sera pas forcément immédiat (des mois ou des années de recherche peut-être) ni même obligatoirement utilisable par un pj. Cependant, ceux qui sont prêts à tout pour servir leur clan ne manqueront pas de saisir l'opportunité qui vient de leur tomber littéralement du ciel d'obtenir la gratitude discrète de leurs supérieurs.

Reste plusieurs problèmes à solutionner :

- l'identité du voleur et qui l'emploie (la solution la plus simple étant qu'il s'agit d'une des délégations qui a dissimulé le voleur dans une malle ou un autre élément de ses bagages mais seules les délégations les plus réduites pourraient facilement le faire : trop de samurai et de serviteurs heimin augmenterait le risque de fuites...).
- que faire du corps si l'on veut garder le vol secret au moins un moment
- la réaction d'Asahina Iemasa s'il découvre le vol (ou que l'on va lui rendre le parchemin...)
- ce que feront les commanditaires du vol si jamais ils découvrent que vos pjs ont récupéré le parchemin ou sont responsables de sa restitution.

Un mot sur... Kakita Hajime

Comme vous avez pu le voir dans son profil et dans le DFF Liaison Funeste, Hajime a été conçu un peu comme une sorte d'alter ego de vos pjs : il a ses propres motivations, sa propre éthique et demeure libre de s'impliquer à sa guise dans les événements. Il représente en fait une sorte de miroir tendu aux pjs afin de tester leur propre respect des convenances rokugani, dans la forme et dans l'esprit. Mais c'est un miroir qui si vous l'utilisez ne doit jamais être reconnu comme tel.

Hajime procède sans jamais dévoiler son jeu. Il suggère, il fait des allusions qui amènent les autres à regarder une

situation de manière un peu différente mais *jamais il ne va ouvertement les inciter à agir*. S'il souhaite leur forcer un peu la main, il se fera passer pour quelqu'un d'autre et si nécessaire, il agira lui-même sans rien dire à personne (comme il le fera probablement à l'encontre de Kitsune Daisuke). En toutes choses, il fera le maximum pour que jamais on ne le soupçonne d'être autre chose qu'un artiste sympathique un peu imbu de lui-même. Un artiste comme un autre, parfois trop avide de faire bonne impression au risque d'être un peu vulgaire. Tout cela ne correspond pas vraiment à la vérité, pour tout dire.

Hajime est un dramaturge qui contrairement à nombre de ses confrères sait tenir en bride son ego. Il ressent la portée des actes symboliques et leur beauté intrinsèque mais il est tout à fait conscient qu'il ne s'agit pas d'un conte ou d'une jolie histoire. Il est seul et au mieux, les puissances célestes le traitent avec indifférence. Hajime fait ce qu'il fait parce qu'il estime que c'est nécessaire. Pas parce qu'il se sent investi d'une mission divine ou parce qu'il se croit indispensable. De fait, il préférerait que le reste de l'Empire fasse ce qu'il faut tout seul et s'il aide certaines personnes en restant dans l'ombre, c'est autant pour garantir sa propre sécurité que parce qu'il veut croire que d'autres aussi sont capables de prendre les bonnes décisions. Hajime préfère que d'autres se rendent compte des enjeux et se résout à intervenir en personne quand il a la conviction que malgré ses manœuvres rien ne changera.

Les risques sont énormes et il ne faut jamais s'écarter de sa ligne de conduite pour se faire plaisir, sous peine d'échouer. Nombre d'artistes Kakita ou autres prétendent se vouer à l'art alors qu'en fait ils se vouent surtout à satisfaire leur propre orgueil. Hajime quant à lui est parfaitement lucide à cet égard et jamais il ne laissera son authentique amour pour l'art (et pour la justice) l'emporter sur sa prudence méticuleuse. Il est aussi extrêmement conscient du fait qu'il disparaîtra un jour ou l'autre et que l'Empire quant à lui continuera à exister pendant longtemps. On ne le répétera jamais assez, notre artiste ne se fait aucune illusion sur son propre rôle. Il s'efforce simplement de le jouer au mieux de ses capacités.

Si vous utilisez la première édition : les aptitudes d'acteur d'Hajime lui facilitent grandement les choses sur le plan social ou pour usurper l'identité d'autrui. Ses dons de danseur et d'acrobate lui facilitent l'accès aux endroits difficiles et peuvent contribuer à lui sauver la vie. Enfin, ses créations de papier représentent autant d'agents discrets pour faire le guet, déposer un message dans un endroit difficilement accessible et ainsi de suite... Si vous préférez utiliser la nouvelle version des artisans Kakita, faites de lui un simple acteur ou un danseur au rang approprié.

Si vous en faites un personnage récurrent, Hajime pourrait devenir une sorte de démiurge en coulisses. Vos joueurs sentiront son influence, finiront par comprendre que quelqu'un les guide parfois vers certaines choses mais ne devront jamais cerner ses motivations et encore moins l'identifier. Ils sauront qu'ils sont manipulés et se montreront soupçonneux à l'excès alors que fondamentalement, selon les aspirations de leurs

personnages, leurs motivations ne seront pas forcément si différentes que cela de celles de l'artiste.

Si un jour ils découvrent la vérité et lui donnent l'occasion de s'expliquer, frappez fort. Servez vous une dernière fois de Kakita Hajime pour les amener à dire ce que l'honneur, la justice et la vérité représentent vraiment pour eux.

Et enfin, à ce moment là, Hajime pourra peut-être effectuer une dernière sortie de scène en beauté...

Un mot sur... Seppun Okama

En dehors de sa brève apparition dans le DFF "L'Aube des Mille Ans d'Acier", Okama a été laissé délibérément en retrait des événements pour plusieurs raisons.

La première étant que vous n'aurez pas forcément envie d'employer un personnage au background aussi chargé. Il est conçu davantage comme une "wild card" que comme un pnj. Destiné à vous servir éventuellement pour embarquer vos joueurs dans des problèmes de dimensions plus épiques dont Okama lui-même ne connaît pas forcément les tenants et aboutissants. Lui aussi représente une sorte de miroir destiné à vos joueurs et plus particulièrement à ceux qui veulent mieux cerner ce que servir une cause supérieure (qu'il s'agisse d'un seigneur, d'un empire ou de quelque chose de plus nébuleux) peut impliquer. Généralement, un samurai sert une personne, un suzerain. Le bushido est peut être un simple code mais sa force est très vive et sujette à bien des interprétations. Servir comme on le sait déjà peut signifier bien des choses et il y a également bien des justifications plus ou moins hypocrites aux actes de certains samurai. Un code moral, même rigide, est sujet à interprétations. Un seigneur, même tyrannique, n'est pas omniscient.

Mais les puissances célestes sont bien plus capricieuses. Et surtout bien plus difficiles à cerner. Les shugenja et les moines ont beau jeu de prétendre en partie les comprendre mais est-ce aussi souvent le cas qu'ils le disent ? Et que penser d'un homme choisi par un dieu tombé des cieux il y a mille ans et qui porte un fardeau que lui-même serait incapable de nommer ?

Seppun Okama donc, est là pour vous aider à mettre en scène un autre archétype de samurai : celui qui est tellement investi dans sa mission que la compréhension même de celle-ci et sa justification passent au second plan. Okama ne sait même pas qui il sert ni pourquoi. Simplement que son chemin est compatible avec les attentes célestes envers l'Empereur. En apparence...

Un mot sur... Daidoji Sakura

La mystérieuse rémission de la Souillure qui a bénéficié à la guerre mutilée de la Grue est liée à l'intercession directe d'une puissance encore naissante et qui ne se manifeste vraiment que depuis le Second Jour des Tonnerres : le Dragon de Jade. Dans la storyline officielle, c'est un shugenja du Crabe qui se retrouve choisi par le jeune Dragon de Jade mais Sakura me semblait personnellement plus intéressante à développer. A l'heure actuelle, elle n'est pas encore devenue l'Oracle de Jade et ignore même ce qui lui arrive. Si vous préférez adopter la version de la storyline officielle, il se peut d'ailleurs qu'elle ne soit pas la seule à "candidater" sans le savoir pour cette position des plus inusitées. Après tout,

rien ne dit que le processus de sélection des Oracles par les Dragons soit forcément aussi simple et incompréhensible qu'il ne le paraisse aux yeux des rokugani. Pour mémoire, le scénario officiel "Void In the empêche" pose justement à sa manière la question du choix et l'éventuel impact des mortels sur la décision d'un Dragon.

Sakura peut donc à votre guise n'être qu'un figurant de plus, qui continuera à vivre avec son mystère et dont la destinée pour une raison ou une autre ne se concrétisera jamais.

Il se peut aussi que vos personnages, si vous le souhaitez, aient un rôle à jouer justement afin que cette destinée s'accomplisse. Ou même que l'un d'eux soit lui aussi un candidat Oracle, même s'il ne le sait pas encore. Comme pour Seppun Okama, Daidoji Sakura est une accroche qui vous est proposée pour donner un tour plus épique à vos créations, en le liant à des événements plus "classiques" comme ceux d'une cour d'hiver.

Les Autres

Voici quelques opinions et suggestions sur certains des autres protagonistes de ce palais d'hiver. A vous de choisir celles qui pourront vous être utiles ou agréables.

- Asahina Shizuka : bien que ses fiançailles avec Kakita Tetsuo soient tombées à l'eau et qu'elle soit désormais accaparée par le Dojo des Plumes Noires, Shizuka peut représenter un bon parti pour n'importe quel samurai du clan de la Grue, du moment qu'il ne traîne pas une casserole embarrassante. Si possible, les leaders de la famille Asahina ne donneront leur accord à une telle union que s'ils ont des garanties que Shizuka pourra continuer à participer aux travaux du dojo. L'idéal serait donc de la marier à un samurai de la Grue qui soit libre de toute autre obligation. Eventuellement, un samurai du Phénix particulièrement persuasif ou qui en impose suffisamment pourrait faire l'affaire... s'il accepte de demeurer dans les parages de Shinden Asahina.

- Bayushi Tadoshi : Tadoshi doit devenir antipathique à vos joueurs et représenter à leurs yeux l'incarnation de la morgue cynique du clan du Scorpion. A vous de voir si par la suite ils auront ou pas l'occasion d'apprendre que tout bien considéré Tadoshi était un homme bien plus respectable que sa chère épouse.

- Bayushi Tomita : Tomita est plus mielleuse mais aussi plus fourbe que son mari. Cette fourberie restera dissimulée autant que possible mais une fois Tadoshi mort, elle tentera de profiter des circonstances avant l'arrivée de Shosuro Denzaemon. Elle n'oubliera pas Miya Makoto ni le courageux samurai qui se serait fait son champion... cependant, elle attendra pour cette vengeance que le palais d'hiver soit fini et tout le monde reparti. Elle a les moyens d'enquiquiner vos pjs pendant un moment alors il serait regrettable de tout gâcher prématurément, non ?

- Daidoji Shigenobu : en tant qu'agent secret du clan de la Grue, Shigenobu gardera à l'œil tous ceux qui sembleront s'intéresser d'un peu trop près aux secrets des Asahina mais il devra prendre garde à ne pas se trahir. Shigenobu suppose qu'il y a un autre agent (ou même plusieurs) des

Daidoji dans les parages mais il n'a aucun moyen de le contacter. Son problème essentiel est qu'il aura du mal à sortir de son personnage vu que même ses frères ignorent tout de ses véritables activités. Il risque d'avoir peu de réelles possibilités de surveiller les secrets des Asahina qui ignorent sa présence. A l'inverse, il aura sans doute bien des choses à raconter à ses supérieurs sur un certain nombre d'invités...

- Ikoma Shogo : le représentant du Lion à Shinden Asahina sait qu'il doit procéder avec beaucoup de prudence. Les soubresauts qui ont frappé le Lion ces dernières années, la position de son ancien Champion en tant qu'Empereur et la fin de la longue guerre contre le Clan de la Grue ont laissé des cicatrices durables. C'est un délicat équilibre que celui que l'on veut maintenir en se montrant à la fois conciliant avec ses hôtes dont on ne partage en rien les valeurs, tout en demeurant le digne représentant d'un clan guerrier qui n'en finit pas de compter ses morts récents. Les enjeux politiques et économiques majeurs semblent absents de Shinden Asahina mais cela ne veut pas dire que les choses seront forcément simples.

- Ide Takashi : se retrouver de facto le seul représentant de son clan sera une situation pénible à vivre pour le jeune homme. Si un pj de votre groupe est également membre de la Licorne, il est inévitable que Takashi l'incite à "faire bloc" et compte (peut-être même un peu trop ?) sur lui. Bien que les autres invités soient conscients que le jeune samurai de la Licorne n'est pas d'un rang suffisant pour que sa parole ou son autorité aient une importance réelle, certains ne manqueront pas l'occasion de se servir de lui dans l'espoir de déprécier l'image de sa famille ou de son clan.

- Isawa Kawako : l'émissaire du clan du Phénix ne voit aucune objection à se lancer dans une liaison secrète si cela lui semble utile ou que son amant s'avère vraiment séduisant. Elle n'est pas non plus nymphomane et si elle aime séduire en permanence, elle tient son jeu de manière à ne jamais apparaître comme trop empressée. Dans le domaine de la séduction, Kawako procède en véritable artiste et n'attache pas de réelle importance à ses conquêtes, essayant de s'en débarrasser gentiment tout en restant en bons termes avec les plus intéressantes. Elle peut cependant développer une attirance et un respect sincères pour un homme qui se montrerait à la fois lucide sur la nature de leurs rapports et suffisamment détaché des implications pour la traiter avec considération ou tendresse. A l'image de l'Eau qui est son élément de prédilection, la jeune tensai sait s'adapter aux circonstances. Et tout comme l'océan, Kawako peut réserver bien des surprises, bonnes ou mauvaises, à celui de vos pjs qui entamerait avec elle une relation discrète.

- Kitsune Daisuke : jusqu'au suicide de Suzume Ayame, Daisuke peut tout à fait décider de s'en prendre à une des jeunes femmes présentes, même si elle est mariée. Courir plusieurs lièvres ne le dérange pas non plus. Il se tiendra à distance prudente de Mirumoto Ryoko et n'aura guère de succès avec Yasuki Yumiko. Yoritomo Junko pourrait être une proie intéressante mais elle aime trop son époux

et ne manquera pas de l'alerter sur toute ébauche de comportement équivoque... Asahina Shizuka n'est pas invulnérable mais connaît la réputation de l'ambassadeur du Renard. Quand à Isawa Kawako, elle risque fort d'attraper celui qui la cherche dans ses filets.

- Miya Makoto : bien qu'il soit marié (son épouse est demeurée à la capitale et attend leur premier enfant pour le début de l'année), Makoto n'est pas un homme insensible aux charmes d'une jeune femme qui saurait y faire. Il peut également ouvrir bien des portes car bien qu'il ne soit guère important dans sa famille, il ne manque pas dans ses connaissances de samurai encore jeunes et à marier. Y compris parmi ses parents proches. Makoto n'oubliera certainement pas une personne courageuse qui l'aurait aidé à faire punir Bayushi Tadoshi et se montrera un ami distant mais sincère.

- Shosuro Denzaemon : son utilité est surtout de faire le lien avec l'Ombre et son apparition durant Palais d'Hiver : Kyuden Ikoma. Le fait qu'il soit un samurai du Scorpion et un duelliste redouté ne peut qu'inquiéter vos pjs, surtout après l'éventuelle implication de l'un d'eux dans la mort de Bayushi Tadoshi. A mon sens, tout son intérêt est justement de ne pas refléter une seule mais plusieurs ambiguïtés alors qu'au final, si vous décidez d'utiliser plus avant l'Ombre, il est un allié de choix pour vos Pjs. Même si c'est à leur insu...

- Suzume Ayame : à moins d'un miracle, la jeune femme est condamnée. Il faudrait une personne à laquelle elle accorderait sa confiance pour l'amener à sortir de son désespoir mais toute tentative de séduction à son encontre se verrait repoussée avec violence, Ayame ne parvenant pas à se débarrasser de son attirance pour Daisuke.

- Yasuki Yumiko : si pour l'instant la fille du gouverneur de Sunda Mizu Mura n'a nul promis et représente une dot à prendre des plus conséquentes, un samurai qui voudrait (ou serait mandaté pour) la courtiser devrait faire face au caractère difficile de la demoiselle. Je n'ai prévu aucun "rival" dans les Pnjs de Shinden Asahina mais rien ne vous empêche d'en utiliser ou d'en inventer un à cet effet. Aucune promesse sérieuse ne peut cependant être conclue sans l'aval du père de la jeune femme...

- Yoritomo Kazue et Yoritomo Junko : bien qu'ils soient tous deux samurai d'un clan qui n'est pas forcément plus apprécié que le Crabe ou le Scorpion, ces jeunes gens peuvent facilement se lier à vos pjs. Sous ses dehors taciturnes, Kazue est un homme posé et réfléchi qui se pose des questions éthiques que ne renieraient pas des samurai de clans "plus honorables". Junko est un bon moyen d'approcher son époux et se trouve également être d'une nature plutôt enjouée et grégaire qui ne manquera pas de contribuer à faire fondre la glace. Toute femme un peu plus âgée qu'elle et visiblement plus expérimentée en matière d'arts ou de cour qui la prendrait sous son aile s'attirera rapidement sa (prudente) admiration. Kazue aura tendance à laisser faire son épouse tout en la gardant mine de rien à l'œil si jamais sa "grande sœur" lui semble un peu trop calculatrice.

Tableau Récapitulatif des Pnjs

NOM	Rôle	Statut	Gloire	Honneur	Ecole
Agasha Tomaru	Ambassadeur du Dragon	5.1	3.2	2.6	Shugenja Agasha 3
Asahina Iemasa	Sensei des Plumes Noires	4.0	3.8	3.5	Shugenja Asahina 4
Asahina Shizuka	Membre des Plumes Noires	1.4	2.2	3.6	Shugenja Asahina 2
Asahina Tomo	Daimyo de la famille Asahina	7.0	6.7	4.7	Shugenja Asahina 5
Bayushi Tadoshi	Ambassadeur du Scorpion	4.9	3.1	1.9	Courtisan Bayushi 3
Bayushi Tomita	Epouse de Bayushi Tadoshi	3.5	2.0	0.7	Shugenja Soshi 2
Daidoji Sakura	Invitée	1.9	4.2	2.8	Bushi Daidoji 4
Daidoji Shigemori	Invité	2.4	3.2	2.3	Négociant Daidoji 1, Courtisan 2
Daidoji Shigenaga	Invité	2.0	1.8	1.9	Yojimbo Daidoji 2
Daidoji Shigenobu	Invité	1.5	1.6	1.4	Chien de Meute 1
Daidoji Toshikazu	Soldat de la garnison	1.0	1.3	2.4	Bushi Daidoji 1
Doji Fujiko	Magistrat de Shinden Asahina	4.0	1.9	2.1	Magistrat Doji 3
Ide Takashi	Invité	1.0	1.0	2.0	Emissaire Ide 1
Ikoma Shogo	Emissaire du Lion	3.5	3.3	3.5	Courtisan Ikoma 2
Isawa Kawako	Emissaire du Phénix	3.0	2.2	2.1	Tensai Isawa 2
Kaiu Okuda	Invité	3.0	3.1	2.2	Ingénieur Kaiu 4
Kakita Hajime	Invité	2.5	4.2	(2.3)	Artisan Kakita 4
Kakita Katsushige	Shireikan (et gouverneur militaire)	6.0	6.2	4.7	Bushi Kakita 5
Kakita Ryu	Invité	1.5	2.0	3.1	Bushi Kakita 2
Kitsune Daisuke	Ambassadeur Alliance Tripartite	4.5	4.7	1.3	Shugenja Kitsune 3
Mirumoto Ryoko	Yojimbo d'Agasha Tomaru	1.5	1.8	2.4	Bushi Mirumoto 2
Miya Makoto	Invité	2.0	2.6	2.4	Shisha Miya 2
Moshi Kaori	Emissaire de la Mante	4.8	4.9	2.2	Shugenja Moshi 3
Seppun Okama	Emissaire Impérial	6.0	6.1	4.7	Miharu 2/Seiyaku 3
Shosuro Denzaemon	Emissaire du Scorpion (2)	4.0	6.3	1.8	Bushi Bayushi 5, Ch. d'Ombre 3
Suzume Ayame	Yojimbo de Kitsune Daisuke	1.0	1.0	2.8	Bushi Suzume 1
Yasuki Yumiko	Emissaire du Crabe	4.0	1.8	1.1	Négociante Yasuki 3
Yoritomo Junko	Invité	1.5	1.3	2.4	Pas d'école
Yoritomo Kazue	Invité	2.0	2.9	2.3	Bushi Yoritomo 3

Palais d'Hiver : Shinden Asahina
Aide de Jeu pour le Livre des Cinq Anneaux

Texte : Pénombre
Dessins : Shosuro Akae

Publié sur www.penombre.com

Janvier 2007