Palais d'Hiver

Kyudan Sotten, ou la vingt et unième année de règne de Hantei XXXVIII

風 空 火 水 土

Le Livre des Cinq Anneaux

LES HÉRAUTS DE LAMBERT
Centre J. MAILLOT
59130 LAMBERSART
www.republico.fr/hdl

Palais d'Hiver

Kyuden Asako

Palais d'Hiver - Kyuden Asako est un produit édité par Asmodée Éditions sous licence de Wizards of the Coast, Inc. imprimé en France par l'imprimerie FABRÈGUE.
Legend of the Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan et toutes les autres marques dérivées sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc.,
™ et © de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Legend of the Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan and all other related marks are trademarks of Wizards of the Coast, Incorporated.
™ and © 2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved

Crédits

Auteurs : Rich Wulf et Shawn Carman
Système de jeu : John Wick et David Williams
Modifications au système de jeu : Kevin Millard et Ray Yand

Maquette américaine : Brendon Goodyear et Steve Hough
Design de la maquette américaine : Steve Hough
Responsable de la publication : D.J. Trindle

Illustration de couverture : Cris Dornaus
Illustrations intérieures : Cris Dornaus, Carl Frank, Garry McKee, Michael Phillippi et Mike Sellers
Directeur artistique : Jim Pinto

Version française

Traduction : Jérôme Vessiere
Relecture, corrections, unification : CROC et Michaël Croitoriu
Maquette : l'abominable Bouly

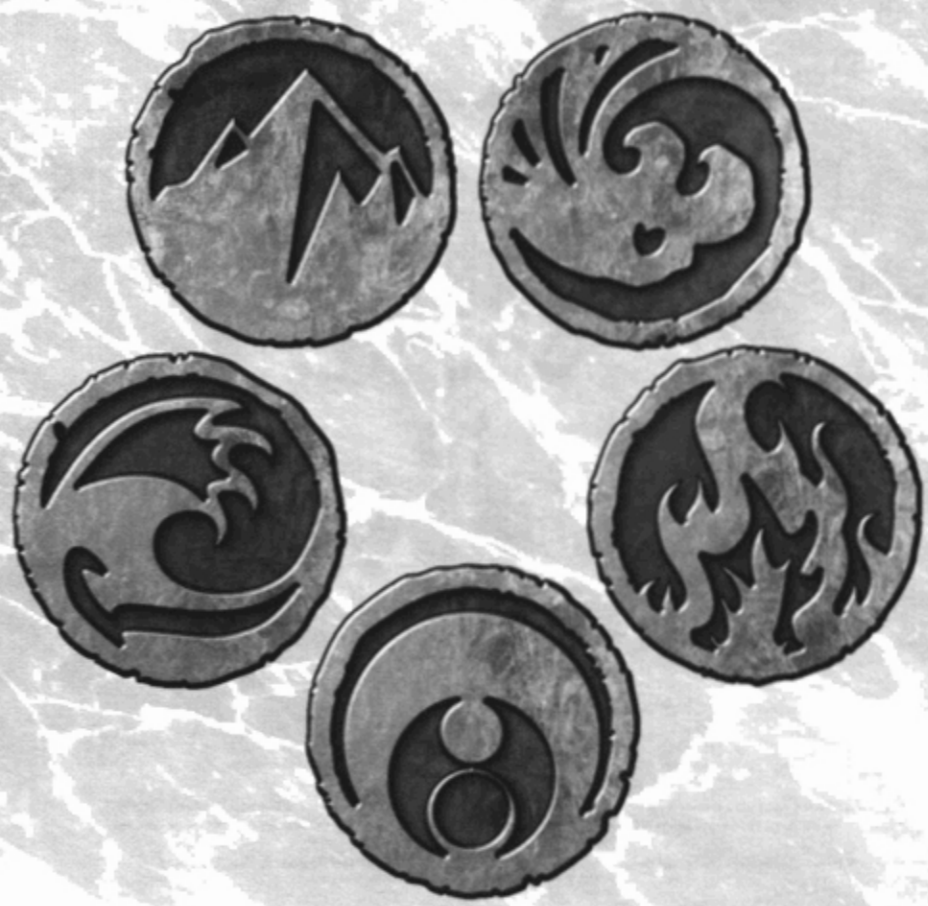


Table des matières

Introduction 6

"Étranger" 7
Introduction 10

Chapitre un : L'aube 12

"Grâce et subtilité" 14
Les légions impériales 16
La famille Seppun et le Clan du Phénix 20
Le tejina 21
Personnages historiques 23
Les Yobanjin 26
Les forteresses 28

Chapitre deux : L'après-midi 32

"Complications éternelles" 34
La cérémonie de gempukku 37
Magie et religion 39
Un Empire en flammes 44

Chapitre trois : La nuit 46

"Amère justice" 48
Magie populaire, augures et superstitions 50
La subtilité de la cour 55
De l'art de l'offense 57
Événements astrologiques 58

Chapitre quatre : Épilogue 60

"Une nouvelle voie" 62
L'école de shugenja de la famille Seppun 65
L'école de tejina de la famille Shiba 65
Règle optionnelle : les champs de compétences 66
Nouvelle compétence 68
Nouvel avantage 68
Magie secrète 68
Nouveaux nemuranai 70
Ancêtres impériaux et personnages 73

Toutes mes excuses pour la brièveté de ce courrier, mais je reconnais n'avoir aucun talent pour la poésie. Plutôt que de tenter de vous impressionner par de pathétiques efforts visant à organiser sous la forme de vers les merveilleuses images de la nature, permettez-moi tout simplement de vous présenter mes humbles et sincères salutations.

Bienvenue, honorables invités et parents.

Bienvenue au château du matin radieux, demeure de la très estimée famille Asako.

Aucun mot ne saurait entièrement exprimer l'honneur qui est fait à mon clan en ce privilège d'accueillir le palais d'hiver. Je suis persuadé qu'en ce rassemblement fortuit des plus grands éléments de Rokugan, des perspectives vont s'ouvrir à nous. Bien que les dernières affaires agitant l'Empire laissent entrevoir un bien sombre futur, je reste persuadé que nous pouvons encore faire la paix. La voie du Clan du Phénix est celle de la paix et j'espère que durant le peu de temps que nous passerons ensemble, nous apprendrons de chacun. Peut-être pourrons-nous saisir cette chance de nous unir et de redonner au fier Empire qu'est Rokugan sa gloire d'antan.

Puisse l'éclat du Fils des Cieux nous illuminer,

Shiba Ujimitsu

L'Empereur était présent depuis trois jours et déjà, Kyuden Asako s'était véritablement transformé. Même si la maladie dont souffrait l'Empereur le clouait au lit, ses courtisans et pique-assiettes avaient investi les lieux. Le château était en proie à la plus grande agitation. Shiba Ujimitsu, le Champion du Clan du Phénix commençait tout juste à comprendre que le silence se faisait très rare.

Ujimitsu avait à de nombreuses reprises vu le soleil se lever sur le château du matin radieux et il se souvenait de chaque vision. Se souvenir du passé ne lui avait jamais posé le moindre problème. Par contre, tenter de l'oublier lui était beaucoup plus difficile…

La douleur déchirant le visage de son épouse alors qu'elle lui ramenait le sabre… l'impénitente malédiction de sa fille alors que le sabre d'Ujimitsu tombait pour lui trancher la tête…

Ujimitsu arpentait seul les allées faisant le tour du grand château. La froidure glaciale lui mordait les pieds, simplement couverts d'humbles sandales. Il s'arrêta et s'agenouilla près d'un petit arbre isolé par des rubans de couleur. Pendant quelques secondes, il se demanda vaguement à qui était consacré ce mémorial et qui avait bien pu le bâtir.

"Le mémorial fut édifié par Asako Hidehira, durant le règne de Hantei XXXIII", dit une voix issue de l'âme même d'Ujimitsu. " Il commémore une grande victoire, totalement inattendue, emportée sur le Clan du Lion lors d'une bataille qui, ironie du sort, a depuis longtemps été oubliée. "

Ujimitsu fronça les sourcils, posant sa main sur la poignée garnie de perles du katana passé dans son obi. Le sabre était unique, tout comme la bénédiction qui l'accompagnait. Ujimitsu constituait le réceptacle de l'Âme de Shiba, l'esprit immortel de tous les daimyo du Clan du Phénix. Le gardien de l'Âme servait le Clan du Phénix en qualités de protecteur, de prophète et de daimyo. L'âme ne s'entichait d'aucune lignée en particulier et choisissait l'individu qui lui convenait, octroyant son infinie sagesse à celui qui devait mener le clan. Ujimitsu n'était que le tout dernier d'une longue liste d'individus. Parfois, il se demandait pourquoi on l'avait choisi, mais jamais l'Âme n'avait daigné lui répondre.

- Ujimitsu-sama, dit depuis la route un homme à la voix douce. Je vois que je ne suis pas le seul à avoir fui les terreurs de la cour pour la sérénité qu'offre la nature.

Ujimitsu se releva, un sourcil dressé alors qu'il se tournait pour distinguer son interlocuteur. Un jeune homme vêtu d'une robe vert foncé approchait, ses longs cheveux blancs coiffés à la mode du Clan de la Grue. Un tatouage entortillé enveloppait l'œil droit de l'homme, renforçant son apparence exotique. Deux mon représentant les dragons jumeaux décoraient sa poitrine, symboles des familles Agasha et Kitsuki. Le daimyo du Clan du Phénix sourit devant ces marques.

- Hisojo-san, dit Ujimitsu tout en s'inclinant légèrement devant le visiteur, je ne pensais pas que vous répondriez favorablement à mon invitation. Je suis surpris de vous voir ici.

- Je devrais en dire de même, Ujimitsu-sama, répondit Hisojo en s'inclinant de manière beaucoup plus prononcée devant le daimyo du Clan du Phénix. Toutefois, je crains qu'une telle observation ne récuse l'une des plus grandes légendes de notre nation.

- Que voulez-vous dire ? demanda Ujimitsu en observant d'un air curieux le samurai du Clan du Dragon.

- N'avez-vous pas entendu dire que vous êtes un spectre ? dit Hisojo en riant. Du moins s'agit-il de ce que prétendent les officiers du Clan du Lion. Ils affirment que vous êtes capable de vous rendre où vous voulez, quand vous le voulez. Assurément, des samurai du Clan du Lion ne sauraient mentir.

- Accordez-leur le bénéfice de leurs légendes, répondit Ujimitsu en lui adressant un large sourire. Peut-être auront-ils un jour raison. Si je pouvais disparaître comme une flèche à volonté, je le ferais certainement dès à présent.

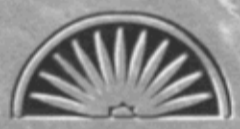
- Au risque de manquer l'émoi du palais d'hiver ? répliqua en grimaçant Hisojo. Le cœur de notre culture bat au sein même du château du matin radieux.

- Le cœur de notre culture, acquiesça Ujimitsu en jetant un œil derrière lui, en direction des huis du château. Je suppose que cela expliquerait l'odeur de sang issue de la rencontre entre Takashi et Morishigi.

- Ou du martèlement dans ma tête lorsque Tsuke et Togama entament un de leurs débats, ajouta Hisojo en hochant légèrement la tête. Je suppose que nous devrions nous estimer chanceux que les diplomates ne fassent que discuter. Cela pourrait être pire.

- Depuis peu, la tension s'est sensiblement intensifiée entre les familles Asako et Isawa, lui concéda Ujimitsu. Si seulement les autres Maîtres étaient présents. Tomo et Uona sont beaucoup plus sereins. Les choses seraient bien différentes s'ils étaient parmi nous. Tsuke ne fait que se quereller, même en présence de la famille Otomo et de la garde impériale. On dirait que nul ne se préoccupe de ce qui se passe dans le sud. Aujourd'hui même, malgré ce qui s'est déroulé, le palais d'hiver ne demeure rien de plus qu'un jeu pour eux tous.

Ujimitsu croisa les bras pour se réchauffer et rumina pendant un instant. L'Âme de Shiba resta silencieuse mais Ujimitsu ressentait au plus profond de lui une certaine forme d'appréhension. L'Empire évoluait dans une logique de guerre, une gigantesque guerre comme l'Âme immortelle n'en avait vue depuis un millier d'années.



Agasha Hisojo se tint silencieux pendant un petit moment. Lorsqu'il prit de nouveau la parole, son regard perçant inspirait l'inquiétude.

- Prêtez-vous quelque foi en toutes ces rumeurs ? Selon lesquelles le Clan du Crabe se serait allié à l'Outremonde ?

Ujimitsu fronça les sourcils et ne dit mot. Il ne pouvait guère révéler quoi que ce fût à son ami sans lui inspirer les plus grandes craintes et il ne pouvait espérer dissimuler grand-chose à l'ouïe fine du samurai du Clan du Dragon. Hisojo avait étudié aux côtés des plus grands érudits, magistrats et philosophes du Clan du Dragon. Shiba Ujimitsu, qu'il fût ou non l'Âme de Shiba, n'était en fin de compte qu'un soldat.

- Je crois que nous devrions retourner auprès de la cour, se contenta de répondre Ujimitsu. Nous ne pourrons pas rester cachés ici indéfiniment. Il nous faut faire tout notre possible pour mettre un terme à leurs insignifiantes querelles, Hisojo. Je sais pouvoir compter sur vous.

- C'est pourquoi vous m'avez invité, n'est-ce pas ? demanda Hisojo en riant. Pour vous aider à jouer le rôle de la bonne d'enfants de tous ces courtisans gâtés ?

- Je suis le daimyo du Clan du Phénix, répliqua Ujimitsu d'un ton railleur, en gonflant ses poumons et en regardant au loin. Chacun doit se plier à mes volontés, même vous samurai du Clan du Dragon.

- Je vois que la réputation d'humilité du Clan du Phénix est intacte, répondit Hisojo en poussant un rire étouffé. Les deux hommes rirent aux éclats.

- Plus sérieusement, j'ai besoin de votre aide, dit calmement Ujimitsu. Je réalise à quel point cela sonne faux, Hisojo, mais vous êtes le seul en qui j'ai totalement confiance. Depuis la mort de Masumi…

La voix d'Ujimitsu se fit hésitante alors qu'il prononçait ce nom. Hisojo leva la main et inclina légèrement la tête.

- N'en parlons plus, Ujimitsu-sama. Je comprends et suis à votre service.

- Merci, Hisojo, répondit Ujimitsu.

- C'est pour moi un honneur, répondit Hisojo. Bien, ne devions-nous pas rejoindre la cour ? Je suppose qu'il nous faudra y être présents avec force quantité de bandages lorsque le sang se mettra à couler.

- Ce n'est pas là une question de guerre ", affirma Tsume Takashi avec une patience exercée. Le jeune samurai du Clan de la Grue se retourna pour faire face à la cour réunie, les mains tendues en signe de supplication. Il se tenait au milieu de l'énorme pièce centrale du château, sur une dalle en forme de soleil soigneusement sculptée par des artisans du Clan du Phénix. La lumière du véritable soleil cette fois traversait les grandes fenêtres et frappait le sol, enveloppant et baignant Takashi d'une sainte illumination. " La Consomption sévit, poursuivit le samurai du Clan de la Grue. La famille Asahina émet le désir d'envoyer des provisions et ses shugenja afin de soigner ceux qu'il est encore possible de sauver avant que l'épidémie ne s'étende davantage. C'est là une question de bonne volonté destinée à soigner l'ensemble de l'Empire. Le Clan du Lion laissera-t-il la nation dépérir et mourir en raison de sa paranoïa ?

- Bah ! répliqua Matsu Morishigi, le représentant bourru du Clan du Lion. Croyez-vous que je sois complètement stupide, Takashi ? C'est une ruse du Clan de la Grue, à peine voilée du reste. La réputation de votre famille est avérée. Voulez-vous dire que vous ne dissimulerez pas des soldats et des armes au sein de cette ' mission de miséricorde ' ? Il s'agit simplement d'une tentative désespérée visant à ressouder les lignes de ravitaillement que nous avons coupées, Tsume.

Le samurai de la famille Matsu mit bien l'accent sur le nom de l'homme, exprimant ainsi le dégoût que lui évoquait le moindre statut de Takashi. Un rire étouffé se répandit parmi les courtisans, parents éloignés et autres flagorneurs de l'Empereur. Le visage du jeune Takashi bouillonnait de honte et de colère. Sa main fit un geste en direction du sabre passé dans son obi.

- Messieurs, s'il vous plaît, coupa la voix glacée d'Isawa Tsuke.

- Avez-vous quelque chose à ajouter, Maître Tsuke ? répliqua Morishigi en lançant un regard furibond au Maître du Feu.

Le Maître élémentaire au visage anguleux se contenta de hausser les épaules tout en dévisageant très nettement le samurai du Clan du Lion. Installé près de Tsuke, Isawa Eizan s'arracha à son siège. Là où Tsuke était grand, froid et calme, Eizan était petit, agité et expert dans l'art de l'esbroufe. Des années durant, Tsuke et Eizan avaient servi dans les Légions d'Émeraude, se taillant une réputation de guerriers violents et impitoyables malgré leur profession de shugenja. Eizan était alors le yoriki de Tsuke et le servait désormais en qualité de hatamoto.

- Le fait est que les provinces du Clan du Phénix sont encore plus touchées par cette mystérieuse épidémie que celles du Clan de la Grue, gronda Eizan. En matière de soins, les connaissances de la famille Asahina nous permettraient de sauver les nôtres. Priveriez-vous les miens du droit à la vie, Matsu ?

Le coin de la bouche de Morishigi se transforma en une sorte de feulement. Au dehors des provinces du Clan du Phénix, peu de personnes savaient que le Clan du Lion avait également des vues sur les riches terres du clan d'Eizan. Des escarmouches avaient déjà eu lieu à Nikesake. Eizan exprimait son allégeance, et celle de Maître Tsuke, à savoir au Clan de la Grue.

- Mes excuses, Eizan-san, dit Morishigi en souriant avec une sincérité qui aurait couvert de honte un samurai du Clan du Scorpion. J'étais intimement persuadé que les célèbres soigneurs du Clan du Phénix n'avaient en aucune façon besoin de l'aide des maladroits shugenja du Clan de la Grue.

- Morishigi-san a raison. Nous n'avons aucunement besoin d'aide ", répliqua une voix claire. Toutes les têtes de la cour se tournèrent en direction d'Asako Togama, le gardien des grandes bibliothèques historiques de la famille Asako. " Cette guerre abominable qui oppose les

Mes amis,

Quel monde merveilleux que celui dans lequel nous vivons. La seule certitude de ce monde est qu'on ne sait jamais de quoi il sera fait demain. J'en suis la preuve vivante : d'origine modeste, j'ai été placé à la tête de la très estimée maison du Clan du Phénix.

Heureusement, le passé est inébranlable. Il est le guide de ce qui s'est déroulé et l'ancre qui nous permet de déterminer ce qui est à venir. La famille Asako, notre hôtesse à l'occasion de cette glorieuse cour d'hiver, le sait mieux que quiconque. L'Histoire de l'Empire constitue à la fois son devoir et sa fierté. Parmi les grands parchemins du château du matin radieux se trouvent d'innombrables contes, les mystères et secrets de mille ans de paix. Se tenir au milieu de ces pièces et contempler ce qu'elle a archivé revient à se dresser au sommet d'une haute montagne, chaque route et obstacle étant déployé devant le voyageur.

Entreprenons ensemble l'ascension de la montagne et voyons ce que nous pourrons découvrir.

Puisse la sagesse du Fils des Cieux nous illuminer,

Shiba Ujimitsu

Clans du Lion et de la Grue ne concerne en rien le Clan du Phénix, poursuivit Togama. Nous ne devons pas y prendre part, que ce soit en donnant de l'aide ou en recevant celle-ci sous prétexte de s'acquitter de quelque service rendu.

Le groupe de shugenja et de courtisans de la famille Asako entourant Togama murmura son soutien. Une jeune femme marquée d'une profonde balafre sur la joue gauche menaça ostensiblement Isawa Eizan du regard. Celui-ci lui rendit la pareille.

- Bien, coupa Isawa Tsuke alors qu'il observait la délégation de la famille Asako. Peut-être ne seriez-vous pas aussi impatients de vous retirer du monde si vous sortiez et preniez la peine de l'observer de temps en temps. Ni l'épidémie ni la maladie ne sont des problèmes auxquels il est possible de trouver des solutions en se cachant dans une bibliothèque.

Une nouvelle vague de rires étouffés naquit derrière les éventails des invités impériaux. Togama fit mine d'ouvrir la bouche pour répondre mais le son d'un homme s'éclaircissant bruyamment la gorge au fond de la salle attira son attention. Tous les regards se tournèrent vers Shiba Ujimitsu, le Champion du Clan du Phénix, alors qu'il entrait dans la pièce. Un magistrat du Clan du Dragon inconnu se tenait sur le côté, derrière lui. Un murmure de commentaires étouffés se répandit au travers de toute l'assemblée, puis disparut afin que Ujimitsu pût s'adresser à ses invités.

- S'il vous plaît, n'appartenons-nous pas tous au Clan du Phénix ? gloussa Ujimitsu, son regard passant de Togama et de sa suite à Tsuke et Eizan. Un peu de tenue, mes amis. Ce palais d'hiver constitue l'occasion d'entamer des pourparlers de paix, pas d'ouvrir de nouvelles blessures.

- Toutes mes excuses, Ujimitsu-sama, dit Tsuke en se levant et en s'inclinant très respectueusement devant son daimyo. Comme toujours, votre sagesse fait écho à celle du kami dont vous détenez l'âme.

Togama adressa à Tsuke un regard interrogateur puis se tourna à son tour vers Ujimitsu.

- À dire vrai, monseigneur, dit Togama, en qualité d'expert en matière d'herboristerie et de soins médicaux, peut-être ai-je pris les propos d'Eizan sur un ton plus personnel que je ne l'aurais dû. Peut-être, comme le suggère Maître Tsuke, l'émoi de quitter ma bibliothèque a-t-il pris le dessus.

Un nouveau rire jovial parcourut la cour suite à la remarque de Togama. Le bibliothécaire lui-même sourit légèrement.

Ujimitsu fit un signe de la tête à Tsuke et à Togama, prenant ainsi soin de ne favoriser ni l'un ni l'autre. Avec une aisance naturelle, il fit disparaître toute lassitude de son visage alors qu'il présentait ses respects aux représentants réunis. Agasha Hisojo resta à ses côtés, lui glissant de temps en temps à l'oreille des commentaires visant à l'informer des événements latents et opinions sous-jacentes relatifs au palais d'hiver, bien plus facilement perceptibles pour l'ouïe exercée du magistrat.
Offrir ses salutations aux courtisans ne prit pas aussi longtemps qu'Ujimitsu l'avait imaginé. Jamais un palais d'hiver n'avait reçu aussi peu d'invités. Évidemment, à l'exception de l'Impératrice Kachiko qui quittait rarement l'Empereur, le Clan du Scorpion n'était pas représenté. Les samurai des Clans du Lion et de la Licorne n'étaient pas nombreux et le Clan du Crabe n'avait même pas pris la peine d'envoyer ne fût-ce qu'un ambassadeur. De bien noirs chuchotements prétendaient que l'absence du Clan du Crabe ne pouvait que prêter crédit aux rumeurs le concernant. Hida Kisada comptait-il l'emporter par la force là où Bayushi Shoju avait échoué par la ruse ? Kisada s'était-il vraiment allié à l'Outremonde ?
Ujimitsu ne pouvait le croire. Aucun daimyo de quelque clan que ce fût n'aurait pu être suffisamment stupide.

" Jadis, j'en crus de même ", murmura une voix au plus profond de l'Âme de Shiba. " Mon frère changea sensiblement lorsqu'il arriva sur Terre… "

Ujimitsu fut soudainement extirpé de ses pensées vagabondes, attiré par l'agitation régnant au fond de la salle. Un groupe de serviteurs alla à pas précipités préparer l'entrée pour l'arrivée d'un invité. L'un d'eux se hâta plus particulièrement et glissa quelques mots à l'oreille de Miya Satoshi, le Héraut de l'Empereur. Les yeux de Satoshi s'écarquillèrent à la lecture du message du serviteur, mais il se reprit rapidement et se tourna en vue de s'adresser à la cour.
- Puis-je annoncer l'arrivée d'honorables émissaires du puissant Clan du Crabe ? déclara Satoshi, sa voix grave emplissant toute la pièce.
- Du Clan du Crabe ? marmonna Ujimitsu. Hisojo se contenta de jeter un regard au daimyo du Clan du Phénix et de hausser les épaules.
Un murmure d'effroi parcourut l'ensemble des courtisans alors que s'ouvraient les huis. Trois hommes firent leur entrée. L'un d'eux était un grand samurai portant une armure sombre marquée par les batailles. Le deuxième était un jeune homme aux cheveux longs, aux traits charmants, vêtu d'une robe cérémonielle de shugenja. Le troisième était très aisément reconnaissable, une silhouette sombre encapuchonnée, le visage recouvert d'un criard motif kabuki peint en noir et blanc.
- Kuni Yori, dit Ujimitsu à voix basse.
Le regard de Yori se promena jusqu'à croiser celui de Shiba Ujimitsu et s'y fixa.
Hisojo observait avec soin la délégation du Clan du Crabe.
- On dirait que le jeu se complique, Ujimitsu-sama.
- Vous êtes passé maître dans l'art de la litote, se contenta de répliquer Ujimitsu.

Bienvenue au palais d'hiver de Kyuden Asako.
Il s'agit là du troisième volume publié par AEG dans la série des suppléments décrivant la culture de Rokugan, son histoire et la politique de l'Empire d'Émeraude. Il a été conçu pour offrir aux MJ comme aux joueurs des renseignements sur les événements actuels agitant Rokugan. Ce supplément a également pour dessein d'offrir davantage de profondeur au monde politique rokugani, sans compter qu'il s'attache aux puissantes maisons impériales que sont les familles Hantei, Seppun, Otomo et Miya. Bien que les événements décrits ici occupent une place prépondérante dans le monde de *L5A*, cet ouvrage n'a en aucun cas le dernier mot sur ce qui se passe dans l'Empire d'Émeraude. Comme toujours, le MJ reste l'arbitre et décide d'appliquer ou non l'ensemble des informations présentées à sa version de Rokugan. Pour ceux qui choisissent de s'écarter de la version officielle, ce supplément renferme une pléthore d'informations culturelles et historiques, ainsi que divers synopsis d'aventures adaptables à n'importe quelle campagne.
À Rokugan, l'hiver est une saison pénible. Lorsque la neige tombe, les routes accidentées deviennent boueuses et impraticables. Les marchés ferment et les paysans se retirent dans la chaleur de leur demeure. Chaque année, l'Empereur choisit bien à l'avance chez quelle grande famille il passera l'hiver. Ainsi, les invitations au palais d'hiver de l'Empereur constituent un sujet de grande fierté. Bloquée des mois durant avec les plus grands guerriers et les plus influents politiciens de l'Empire, la cour d'hiver est un lieu où les événements de marque sont monnaie courante.
Trois années se sont écoulées depuis le coup d'État du Clan du Scorpion. Pour ceux qui désirent utiliser les informations présentées dans ce supplément, nous considérons que les événements de *Palais d'hiver : Kyuden Asako* se déroulent durant la troisième année du règne de Hantei XXXIX, en l'an 1126 du calendrier de la famille Isawa. Alors que l'hiver approche, les préparatifs du palais d'hiver commencent. Bien que l'Empereur soit malade et considérablement affaibli, l'État continue de fonctionner, mené par l'esprit vif et habile de l'Impératrice Kachiko. Les préparatifs sont terminés et les invitations ont été envoyées. Alors que la neige se met à tomber, les Rokugani prient pour qu'un nouvel hiver de paix ait lieu.
Cependant, même la paix n'est plus assurée durant l'hiver.
À l'instar de n'importe quelle cour, le palais d'hiver est un fantastique décor de jeu. Trahisons, intrigues et mystères menacent les courtisans à chacun de

leur pas. À la cour, il faut choisir ses alliés avec soin car vos ennemis n'auront pas la courtoisie de se présenter comme des adversaires. Le monde politique est des plus subtils, mais l'échec n'offre parfois que la mort et la disgrâce, comme tout champ de bataille.

Ce supplément constitue l'un des volumes d'une saga dont il sort un tome par an. Il offre de nombreuses idées d'aventures visant à mener une campagne au sein d'une cour rokugani mais aussi divers renseignements quant à la culture de l'Empire. Vous trouverez au début de chaque chapitre de cet ouvrage une nouvelle issue du palais d'hiver de l'année en cours, la plupart contées du point de vue du Champion du Clan du Phénix, Shiba Ujimitsu. Non seulement ces nouvelles forment un morceau supplémentaire de l'histoire en cours, mais elles constituent également des exemples d'intrigues de cour aisément incorporables dans vos aventures.

Ce supplément est divisé en chapitres détaillant divers aspects de la vie rokugani. Le chapitre un, *L'aube*, traite principalement de l'histoire de l'Empire, des origines des terrifiantes légions impériales à l'évolution des méthodes de construction au fil des âges. Le deuxième chapitre, *L'après-midi*, renferme des informations culturelles générales. Les choses que tout samurai se doit de connaître, comme les détails de la cérémonie de gempukku, apparaissent dans ce chapitre. Le troisième chapitre, *La nuit*, détaille la face plus sombre et mystérieuse de Rokugan. Des événements astrologiques majeurs, des détails sur la magie populaire des Rokugani et des conseils quant à la meilleure façon de survivre aux perfides champs de bataille de la cour y figurent. Le dernier chapitre de ce supplément, *Épilogue*, présente de nouveaux sorts, compétences, écoles, PNJ et autres renseignements pratiques pour le MJ. Les personnages et objets présentés dans ce chapitre sont utilisables au sein de la cour d'hiver, mais également dans tout autre contexte de votre choix.

Les événements récents ayant agité Rokugan laissent entrevoir un bien sombre futur. Le Clan du Scorpion a été anéanti, dispersé et se trouve donc à même de manigancer sa vengeance dans l'ombre. Le Clan du Lion a entamé une violente campagne militaire à l'encontre de son ennemi de toujours, le Clan de la Grue, faisant même le siège de la cité des apparences. Une épidémie frappe les terres des Clans de la Grue et du Phénix, et le pouvoir menaçant de la Consomption a dérobé ses forces à l'Empereur. Selon les bien tristes rumeurs arrivant depuis le sud, le Clan du Crabe aurait renoncé à son allégeance antique et ferait désormais route aux côtés des monstres de l'Outremonde. Une légion impériale a déjà disparu dans les terres du Clan du Crabe et les armées de Hida Kisada avancent rapidement en direction du col de Beiden. Au nord, Toturi le loup noir rassemble une armée de ronin à des fins inconnues. Nul ne sait ce que le daimyo disgracié de la famille Akodo compte faire de ses loyaux partisans et comment il a bien pu recevoir le soutien du Champion du Clan du Dragon. De son côté, le Clan de la Licorne observe avec un malaise grandissant les campements de ronin pousser comme des champignons de l'autre côté de la frontière.

Peut-être les routes encombrées de neige de Rokugan ne constitueront-elles même pas un tampon suffisant contre les conflits à venir. Ce n'est pas une coïncidence si l'Empereur a choisi les terres paisibles du Clan du Phénix pour établir sa cour.

Autrefois, un adage de la famille Akodo disait : " Puissiez-vous vivre des temps intéressants. " Cet aphorisme n'était pas une bénédiction mais bien une malédiction. Les ères de grands changements sont toujours des ères de chaos, et il y a un perdant à chaque guerre. Les samurai de la famille Akodo furent parmi les premiers à apprendre que nous abordons des temps intéressants.

Sachez les appréciez à leur juste valeur.

Chapitre 1

L'aube

"Grâce et subtilité"

Un silence de mort s'abattit sur la cour. Kuni Yori se tenait dans l'encadrement de la porte, le visage impassible alors qu'il attendait qu'on le reconnût. Tous les puissants de Rokugan concentraient leur attention sur lui. Caché derrière son mempo grimaçant, le visage du yojimbo de Yori demeurait totalement inexpressif. Le troisième homme de la délégation du Clan du Crabe se contentait de regarder Yori nerveusement, attendant certainement quelque signe de son maître. Parmi la suite de la famille Asako, Togama ne prêtait pas la moindre attention à Yori car engagé dans une discrète conversation avec une henshin plus jeune.

- Au nom du Fils des Cieux, nous vous souhaitons la bienvenue Kuni Yori, daimyo de la famille Kuni, annonça Miya Satoshi en utilisant la langue soutenue officielle de la noblesse rokugani. Nous annonçons l'arrivée de l'illustre défenseur du mur des bâtisseurs, Hida Ekiken, et du très honorable érudit, Kuni Nakiro.

Satoshi excellait tellement dans sa tâche qu'il ne montra à aucun moment que la suite de Kuni Yori n'était pas véritablement la bienvenue. Le reste de la cour dissimula son sentiment à divers degrés de réussite.

- Honorable daimyo de la famille Kuni, lança Ujimitsu en s'avançant et en s'inclinant devant les représentants du Clan du Crabe. Au nom du Clan du Phénix, je vous souhaite la bienvenue au château du matin radieux. Je suis Shiba Ujimitsu, daimyo…

- Oh ! j'ai bien sûr entendu parler de vous, Shiba-sama ", répondit Yori en s'inclinant très respectueusement devant le daimyo du Clan du Phénix. Ses serviteurs en firent de même. " Excusez-moi pour cet interruption, mais votre réputation de loyal serviteur de la famil Hantei vous a précédé. Toutefois, je dois bien admettre que je sui légèrement étonné. Ne sommes-nous pas dans la demeure de l famille Asako ? Le daimyo de celle-ci ne peut-il ou ne veut-il recevo ses invités ?

La voix profonde de Kuni Yori retentit très clairement dans toute l pièce. Asako Togama jeta un œil en direction de Yori, puis poursuivit s conversation.

Ujimitsu soupira intérieurement. Il ne servait à rien de faire un affron public à un daimyo d'une famille aussi puissante que la maison Kuni l se força à lui lancer un sourire poli et haussa les épaules.

- Veuillez pardonner la famille Asako, répondit tranquillement Ujimitsu Il s'agit d'une maison solitaire par nature, qui n'excelle guère dans l'ar d'entretenir des relations avec des étrangers.

- Par toutes les Fortunes, Ujimitsu-sama, je jurerais que vous venez de décrire ma famille, dit Yori en riant tout bas. Et cependant, même le plu vil des heimin du Clan du Crabe accueille ses invités lorsque ceux-ci se présentent à sa porte.

- Vraiment ? répondit Togama en lançant au daimyo de la famille Kuni un regard de dégoût à peine voilé. Je ne saurai le croire. Selon les nombreuses rumeurs qui vous entourent, le Clan du Crabe a de bizar étranges coutumes.

Yori se retourna pour faire face au bibliothécaire, se frayant un leur chemin sur la dalle en forme de soleil. Hormis son visage peint de blanc on eut dit que le daimyo du Clan du Crabe était taillé dans un bloc de ténèbres. Ses yeux noirs perçants renvoyaient l'obscurité comme le so réfléchissait la lumière du soleil.

- Des rumeurs ? répondit froidement Yori. J'ai entendu un grand nombre de rumeurs concernant mon clan. Notre devoir nous tient le plus souvent à l'écart de l'arène politique et nous empêche donc de protéger convenablement notre réputation. Je serais curieux de savoir ce que vous avez entendu, Asako-san. Dites-moi, Phénix, quels commérages vous permettent de me juger en ce jour ?

- Ne faites pas l'innocent, Yori, répliqua Togama sans croiser le regard du daimyo. Chacun sait ce que projette votre clan dans le sud.

- Alors il n'y a pas de mal à ce que vous m'en fassiez part, répondit Yori. Si vous souhaitez m'accuser de quelque crime d'après des rumeurs, alors faissez-en.

- Votre clan marche aux côtés des ténèbres, siffla une jeune henshin assise près de Togama. Sans la balafre qui lui avait emporté l'œil gauche, il s'eut agi d'une belle femme.

Yori porta son attention sur elle. À ses côtés, son yojimbo fit jouer ses doigts et bruyamment craquer ses articulations.

- Nous sommes tous faits de subtils morceaux de lumière et de ténèbres, mon enfant, dit Yori. C'est sans doute ce que vous voulez dire. Si votre accusation revient à dire que je porte en moi les noirs caprices et désirs dont tous les hommes sont frappés, alors je ne puis nier vos dires. Ne sommes-nous pas tous faits du sang de Seigneur Lune et des larmes de Dame Soleil ? C'est sans doute ce que vous voulez dire. Vous n'oseriez certainement pas m'accuser de faits plus graves ?

- Arrêtez de jouer, Kuni, riposta la jeune femme du Clan du Phénix. Les éclaireurs des Clans du Lion et de la Licorne ont vu des troupes du Clan du Crabe marcher aux côtés de la horde de l'Outremonde.

- Le Clan de la Licorne est composé de barbares et le Clan du Lion est constitué d'arrivistes privés des bons conseils que leur offrait jadis la famille Akodo, répondit Yori avec calme. Permettez-moi de vous poser une seule question. Quel fut le premier clan à faire couler le sang d'une autre maison après le coup d'État du Clan du Scorpion, et ce malgré les appels à la paix de l'Empereur ? Je crois qu'il s'agissait du Clan du Lion. Matsu Morishigi se hérissa.

- Surveille ton langage, Crabe, gronda-t-il. Tu ne sais rien de notre vendetta.

- Je sais assez, lança Yori en faisant un signe de la tête à Morishigi.

- Je sais que votre droit légitime à la vengeance disparut avec la mort de Tsume Retsu. Son fils semble plutôt raisonnable mais vous avez fait obstacle à toutes les tentatives de négociations diplomatiques émanant du Clan de la Grue.

Tsume Takashi observa Matsu Morishigi du coin de l'œil et fronça les sourcils mais ne dit mot.

- Bah ! cracha de défi Morishigi. Je ne sais pas pourquoi tu es venu ici, Crabe, mais tu ferais bien de regarder où tu mets les pieds avant de réaliser le peu d'amis que tu as dans les environs.

- Eh bien, Morishigi ! lança Isawa Tsuke avec un sourire amusé. Vous vous montrez bien présomptueux en menaçant Yori-sama. Il est le daimyo d'une grande famille. Vous n'êtes rien d'autre qu'une brute, tenue en petite estime même au sein de votre propre famille. Pendant que vous êtes ici, les membres de votre clan ne complotent-ils pas leur guerre contre le Clan de la Grue ?

Un véritable chœur de rires étouffés traversa la cour. Tsume Takashi sourit ouvertement. Morishigi ouvrit la bouche pour répondre mais se ravisa et s'assit. Même le fougueux samurai de la famille Matsu était suffisamment prudent pour ne pas défier le Maître du Feu dans un château du Clan du Phénix.

Ujimitsu fronça les sourcils d'un air pensif en retournant s'asseoir. Pourquoi Tsuke avait-il pris la défense de Yori ? De toute évidence, ses yeux et ses oreilles ne lui permettaient pas de cerner tous les éléments de la situation. Il se retourna pour mesurer la réaction de Hisojo. Curieusement, le samurai du Clan du Dragon semblait totalement absorbé par les décorations murales et ne prêter aucune attention à la joute verbale. Ujimitsu prêta de nouveau attention à la délégation du Clan du Crabe. Tsuke et son hatamoto, Eizan, s'avançaient maintenant pour saluer les représentants du Clan du Crabe. Les deux hommes s'inclinèrent très respectueusement, surprenante démonstration de respect pour le Maître du Feu. Ujimitsu remarqua les regards noirs et amers exprimés par les représentants de la famille Asako, mais également les regards confus et atterrés des familles Seppun et Otomo. Si Ujimitsu se contentait de s'asseoir sans rien dire, la cour risquait d'interpréter cela comme l'approbation tacite de cette alliance manifeste entre le représentant de la famille Isawa et le mystérieux daimyo de la famille Kuni. Mais s'il décidait d'intervenir, il risquait de passer pour un maladroit, se livrant à de l'ingérence dans un château n'étant pas le sien, dans des affaires ne le concernant pas.

Ujimitsu haïssait la politique.

Il se frotta les yeux pendant un instant alors qu'il se demandait ce qu'il allait faire. Lorsqu'il releva les yeux, il vit Asako Miyo se frayer un rapide chemin en direction de Tsuke et d'Eizan. Ujimitsu ne savait pas grand-chose au sujet de la jeune henshin, mais durant les trois derniers jours, elle avait constitué l'une des plus grosses sources de frictions entre les délégations des familles Isawa et Asako. Ujimitsu se releva et se décida à l'intercepter aussi vite que possible sans passer pour un fou. Elle lui lança un regard et se mit à courir, sortant quelque chose de la poche de sa robe. Kuni Yori hurla de frayeur alors que l'henshin surgissait de nulle part, le frappant au visage à l'aide d'un petit objet. Le daimyo de la famille Kuni chancela et tomba au sol. Le yojimbo de Yori chargea, son tetsubo en mains. La jeune femme lui saisit l'avant-bras, le tordit cruellement et l'arme tomba de la main de l'homme. Kuni Nakiro sortit un parchemin de sa robe et prononça des paroles magiques. Des bandelettes d'énergie blanche firent leur apparition autour des bras et des jambes de la jeune femme, mais elles s'évanouirent avec les cris d'esprits à l'agonie. Miyo sourit d'un air moqueur et le shugenja du Clan du Crabe ouvrit la bouche de surprise. Il posa son regard sur le parchemin, abasourdi par l'échec de son sort.

Isawa Tsuke s'écarta, un véritable masque de colère sur le visage mais encore hésitant à intervenir. Isawa Eizan n'eut pas la moindre hésitation et dégaina son sabre. Asako Miyo sourit et un tanto apparut presque aussitôt dans sa main encore libre.

Shiba Ujimitsu jura tout bas et dégaina l'épée ancestrale du Clan du Phénix avant qu'un des deux protagonistes ne pût agir. " Arrêtez ! " rugit-il, sa voix vrombissant de la puissance de l'Âme de Shiba.

La magie de l'épée fit effet sur-le-champ. Miyo et Eizan lâchèrent leur arme, le visage blême de surprise. Les yeux de Hida Ekiken brûlaient de colère derrière son mempo, mais son premier devoir allait envers son

seigneur. Il aida Yori à se relever. Le noir daimyo de la famille Kuni essuya de sa manche le sang qui lui coulait au menton et sourit en regardant Asako Miyo.

- Miyo-chan, que signifie tout ceci ? demanda Ujimitsu d'une voix semblable à un rugissement alors qu'il entrait dans le cercle des divers combattants.

- Je souhaitais simplement faire la preuve de mes soupçons, répondit Miyo en montrant le sol.

L'arme qu'elle avait utilisée pour frapper Kuni Yori, un petit morceau de jade, se trouvait près de son tanto.

- Mes excuses, Yori-san, dit Ujimitsu sans même détacher son regard de la jeune femme. L'attitude de Miyo-chan est inacceptable. Si vous souhaitez obtenir réparation…

- Cela ne sera pas nécessaire, Ujimitsu-sama, dit Yori en poussant un petit rire sardonique. Je crois que cette jeune fille m'a autant servi qu'elle m'a fait de mal. À l'évidence, je ne puis être quelque noir maho-tsukai issu du puits suppurant si le meilleur jade du Clan du Phénix ne peut que me couper la lèvre, n'est-ce pas ? Non, je ne souhaite pas qu'elle soit châtiée. En fait, je remercie Miyo-chan d'avoir prouvé ma pureté. Faites comme bon vous semblera, immortel Phénix. J'ai foi en votre jugement.

- En êtes-vous certain ? demanda Ujimitsu.

- La cour d'hiver est un lieu de paix, mon cousin. Ce n'est pas le moment de commencer de nouvelles guerres. Maintenant, si personne n'y voit d'objection, j'aimerais me retirer dans mes appartements pour y soigner ma blessure.

Kuni Yori s'inclina une dernière foi devant la cour réunie et repartit, sa robe effleurant le sol de marbre ne faisant pas le moindre bruit. Hida Ekiken et Kuni Nakiro lui emboîtèrent le pas, Ekiken prenant tout de même le temps de ramasser son arme. Asako Miyo le regarda partir, ramassa à son tour ses armes et rejoignit la délégation de la famille Asako. Heureux que la paix fût restaurée, Shiba Ujimitsu rengaina l'épée ancestrale du Clan du Phénix et permit ainsi que sa magie se dissipe. Il retourna à son siège en se demandant ce qui allait suivre.

- Ujimitsu-sama, murmura Isawa Eizan qui suivait de près le daimyo du Clan du Phénix. Je vous demande pardon.

Ujimitsu se retourna et fit face au shugenja.

- Qu'y a-t-il ? demanda-t-il d'un ton sec.

- Je vous demande la permission de défier Asako Miyo en duel, chuchota-t-il.

Ujimitsu n'en crut pas ses oreilles.

- À quel titre ? demanda-t-il.

- Il est du devoir de la famille Asako de purifier le château du matin radieux pour l'arrivée de l'Empereur, répondit-il. Vous savez aussi bien que moi que si la souillure avait frappé Kuni Yori, jamais il n'aurait pu franchir nos protections. Miyo ayant suggéré qu'il portait en lui les ténèbres, il s'agit là d'une insulte faite à ma famille. Yori a beau la pardonner, ce n'est pas mon cas. Je vous demande donc la permission de racheter l'honneur de ma famille.

Ujimitsu observa l'homme pendant un long moment.

- Permission refusée, siffla-t-il. La prochaine fois que vous chercherez à verser le sang en cette cour, vous devrez en répondre devant moi. Songez-y. Est-ce compris ?

Eizan ouvrit la bouche, la colère se dessinant sur ses lèvres. Mais il la referma en claquant la langue et s'inclina très respectueusement.

- Je suis désolé, Shiba Ujimitsu-sama, dit-il. Je vous demande pardon.

- Accordé, répondit Ujimitsu. Maintenant, disparaissez de ma vue.

Eizan baissa rapidement la tête et s'en fut, ne s'arrêtant que pour lancer un dernier regard courroucé aux représentants de la famille Asako.

- Vous vous en êtes bien sorti, Ujimitsu-sama, dit doucement Hisojo.

- Peut-être, répondit Ujimitsu en secouant amèrement la tête. Je me demande ce que nous réserve l'avenir.

Cet hiver allait être particulièrement long.

" L'ensemble de Rokugan fait partie des légions impériales. Chaque homme, chaque femme, chaque enfant doit se tenir prêt à combattre pour la plus grande gloire du Fils des Cieux. Nous répondrons simplement présents les premiers. "

- Matsu Tsuko

À Rokugan, peu de visions inspirent autant d'effroi et de respect que les légions impériales. Les armées de l'Empereur constituent véritablement le témoignage de la puissance du Fils des Cieux. Le Clan du Scorpion, jadis profondément respecté, a été pourchassé jusqu'à la quasi-extinction par les légions vengeresses. En représailles pour la trahison de Bayushi Shoju et l'assassinat de Hantei XXXVIII, les légions ont reçu l'ordre de ne faire montre d'aucune clémence à l'égard des membres du Clan du Scorpion qui ont conservé leur nom de famille. Par contraste, nombre des régions de Rokugan frappées par la Consomption ont bénéficié d'une aide inespérée de la part des légions, qui ont reçu l'ordre d'offrir assistance et escorte à toute personne capable de soigner ou de traiter la maladie. Les légions impériales constituent le symbole du courroux et de la miséricorde de l'Empereur, passant de l'un à l'autre selon les caprices du Fils des Cieux.

Au sens le plus technique du terme, tous les samurai, ji-samurai et ashigaru de Rokugan sont membres des légions impériales. Quiconque prend les armes dans un but qui n'est pas criminel le fait au nom de

l'Empereur et peut ainsi être conscrit. Toutefois, dans le langage courant, le terme de " légion impériale " désigne habituellement les individus appelés à servir dans l'armée personnelle de l'Empereur plutôt que dans celle d'un clan.

Rokugan est une nation attachée à son armée. La population totale de l'Empire s'élève à trente-trois millions d'habitants environ, parmi lesquels on trouve près de deux millions de samurai. En cas de besoin, il est possible de mobiliser huit millions d'ashigaru environ afin qu'ils servent dans les armées des clans majeurs. Les légions impériales sont issues des samurai et ashigaru des clans. En général, l'Empereur exige que dix pour cent des troupes d'un clan servent dans les légions impériales.

Bien que cela puisse paraître énorme pour constituer la simple garde de l'Empereur, ce n'est pas tant excessif que cela. Près de quatre-vingt-dix pour cent des légions impériales sont constamment éloignées d'Otosan Uchi. Ces " légions errantes " remplissent divers devoirs : patrouiller les routes, protéger les collecteurs d'impôts et les régions d'importance fondamentale, etc. Les régions " d'importance fondamentale " restent à la discrétion de l'Empereur mais remplissent généralement l'une des deux conditions suivantes : elles requièrent la présence d'une force de protection compétente (comme Ryoko Owari ou la tombe cachée de Iuchiban) ou alors ont trouvé la grâce de l'Empereur. L'actuel Empereur, par exemple, a envoyé plusieurs légions impériales protéger les provinces de la famille Isawa en reconnaissance des services rendus par Isawa Kaede lors du coup d'État du Clan du Scorpion. Le Clan de la Grue est passé maître dans l'art de s'attirer les faveurs de l'Empereur et a remporté quelques victoires militaires grâce à l'aide impromptue de légions impériales.

Histoire des légions impériales

Depuis la naissance de l'Empire, Hantei a eu plus que son lot de protecteurs. Toutefois, il n'eut besoin d'une force militaire personnelle et organisée qu'après la guerre contre Fu Leng. Sans un ennemi commun à combattre, les clans majeurs se tournèrent vers leurs intérêts respectifs. Chaque daimyo commença à gagner du pouvoir et de l'influence. Bien que Hantei Genji fût un souverain brillant et charismatique, il devint rapidement évident qu'il n'était pas doté de l'immortalité de son père. Doji Hatsuo, le champion personnel de l'Empereur, réalisa que les souverains à venir ne seraient pas aussi puissants que Genji et auraient besoin d'être protégé des usurpateurs. La solution à ce problème parut évidente. Les clans majeurs avaient fait le vœu de servir le Fils des Cieux, ils pouvaient bien prouver leur loyauté en mettant à sa disposition leurs meilleures troupes.

Officier expérimenté de l'armée du Clan de la Grue, Hatsuo se mit à élaborer le moyen d'enrôler des soldats de qualité. L'un des premiers adjoints qu'il choisit était un juge répondant au nom de Soshi Saibankan. Ce dernier avait depuis longtemps conçu un nouveau

système selon lequel les magistrats pouvaient faire appliquer le droit impérial et Hatsuo fut intrigué par le projet du samurai du Clan du Scorpion. Hatsuo et Saibankan imaginèrent bientôt une unique méthode grâce à laquelle l'Empereur pouvait appliquer la justice et protéger son règne. Le nouveau système garantissait que les conscrits et magistrats impériaux allaient travailler en étroite collaboration, dotés de pouvoirs se complétant sans être excessifs. Du jour au lendemain naissaient les légions impériales et les magistrats d'Émeraude.

Composition des légions

Chaque légion impériale est composée de cinq mille guerriers et dispose d'un matricule allant de 1 à 400. La dix-huitième légion, par exemple, protège actuellement la ville de Ryoko Owari.

Toutes les légions impériales se trouvent sous le commandement de l'Empereur, généralement représenté par le Champion d'Émeraude. En plus de ses autres devoirs, le Champion d'Émeraude est le général des légions impériales. Toutefois, en qualité de bras droit de l'Empereur, le Champion du Clan du Lion peut prendre la tête des légions lorsque les devoirs du Champion d'Émeraude exigent la présence de ce dernier ailleurs. En ce qui concerne les légions, on considère que ces deux individus ont le même

grade. Sous leurs ordres directs se trouvent de nombreux shireikan (commandants). Un shireikan commande cinq légions et est généralement assigné à une grande ville impériale d'où il peut superviser ses troupes. Sous les shireikan apparaissent les taisa (capitaines), chacun ayant sous ses ordres une légion. Viennent ensuite les chui (lieutenants) des taisa, chacun à la tête d'une unité allant de huit cents à mille hommes. Les gunso (sergents) commandent des sections de cinquante à deux cents bushi et accompagnent souvent les petites unités d'élite en manœuvre. Les nikutai (caporaux) sont à la tête de petites escouades de hohei (soldats), le grade le plus bas que l'on trouve dans les légions. La plupart des ashigaru des légions sont des hohei ou des nikutai. Les nikutai ashigaru n'ont jamais de samurai sous leurs ordres. Un ashigaru davantage gradé qu'un samurai d'une autre unité doit toujours suivre les ordres de ce dernier, sauf si eux-mêmes entrent en contradiction avec ceux d'un samurai de plus haut grade.

Une légion peut recevoir de l'Empereur la permission d'enrôler des ashigaru du cru pour gonfler ses rangs, mais de sévères limitations restent néanmoins applicables. Habituellement, une légion ne peut engager par la conscription plus de quinze mille ashigaru qui, selon le droit impérial, doivent être dûment dédommagés une fois libérés de leur service. Ces ashigaru sont des hohei, évidemment inférieurs aux samurai de même grade.

Rejoindre les légions

Les samurai appelés dans les légions sont issus de tous les clans, majeurs et mineurs. Parfois, on invite les ronin de marque à servir dans les légions au titre de récompense. (Bien que Miya Yoto fût le daimyo de la famille Miya, il était connu pour accorder de telles faveurs aux ronin héroïques.) Malheureusement, les ronin des légions prennent rarement du galon. Parfois, les préjugés des clans les condamnent à une carrière n'ayant rien d'exceptionnel. Dans d'autres cas, un clan remarque le potentiel du ronin et lui offre de prêter allégeance.

L'admission dans les légions n'est jamais laissée au hasard. Un samurai doit y être invité par un membre de la famille impériale ou par un légionnaire ayant au moins le grade de taisa. En outre, n'importe quel daimyo de famille ou de clan peut recommander l'admission d'un samurai. De telles recommandations sont rarement rejetées, sauf si la famille du samurai n'est pas dans les bonnes grâces d'Otosan Uchi. Une fois invité, un samurai n'a d'autre choix que de rejoindre la légion. En effet, le simple fait d'ignorer un ordre de l'Empereur revient à le trahir.

Ainsi, nul n'a véritablement le choix de rejoindre ou non les légions. La période de service dans les légions est presque invariablement une voie ouverte offrant gloire et prestige. Ainsi, de nombreuses familles de samurai font de grands sacrifices pour que leurs enfants y soient invités. Officiellement, nul ne saurait acheter sa place dans les légions : seuls les meilleurs sont invités à rejoindre l'Empereur. Malheureusement, la réalité est tout autre puisqu'on achète souvent son grade au sein d'une légion. Nombre de diplomates impériaux autorisent des courtisans à placer leurs parents dans les légions, histoire de graisser la patte de bureaucrates. Pour faire contrepoids à cette forme de corruption, des représentants des légions n'ont de cesse de parcourir l'Empire à la recherche de samurai de talent. Lors de toute cérémonie de gempukku d'importance, on peut être sûr qu'une poignée de légionnaires fera son apparition afin de voir si les jeunes bushi constituent des recrues potentielles. Le Champion de Topaze en est l'exemple parfait. Les samurai qui réalisent de bonnes performances lors de cet événement seront certainement abordés par une légion. En outre, le samurai qui l'emporte acquiert presque toujours le grade de gunso et se retrouve à la tête de troupes.

En général, on reste dans les légions pour une durée de six ans. Une fois cette période de service expirée, le samurai est libre de rentrer chez lui. Il n'y a aucun déshonneur à quitter ainsi les légions. Toutefois, il risque de perdre du prestige s'il renonce à sa place auprès de l'Empereur. Au terme de ces six années, un samurai peut également demander à prolonger son service. Celui-ci est alors étroitement observé durant dix mois, puis il doit s'entretenir avec un conseil d'officiers, dont le taisa de sa légion. Si le comportement du samurai est satisfaisant, il a le droit de conserver son poste à vie dans les légions et bénéficie le plus souvent d'une promotion. Si le samurai se trouve en défaut, on le renvoie auprès de son clan. Les ashigaru qui servent dans les légions ne peuvent personnellement demander à renouveler leur service. Toutefois, un samurai qui a remarqué leur talent peut parfaitement les recommander.

Comme les légions impériales sont constituées de conscrits issus de tous les clans, les relations sont parfois tendues dans les rangs. " Le plus grand ennemi de la légion est la légion elle-même. " Il s'agit là d'une expression courante, même si on ne l'entend jamais à portée de voix d'un officier impérial. Un shisha de la famille Miya assigne habituellement les légionnaires à des unités où il y aura peu ou pas de conflits de personnalités, mais c'est parfois une tâche impossible. Les officiers ont pour consigne de ne pas montrer d'aucune tolérance en ce qui concerne les bagarres et dissensions dans les rangs, et les bushi qui mêlent leur arrogance à leur devoir doivent s'attendre à de sévères punitions. Ceux qui continuent de semer le trouble achèvent prématurément leur service, un destin honteux et humiliant.

Les Légions d'Émeraude

De toutes les légions, les meilleures sont les dix premières, plus communément appelées Légions d'Émeraude. Elles protègent la cité d'Otosan Uchi et aident les miharu de la famille Seppun à protéger l'Empereur lors de ses voyages. Nul grade dans les légions n'est aussi prestigieux qu'une place dans les Légions d'Émeraude. Une simple invitation à rejoindre leurs rangs très fermés est un prix très convoité. Les carrières de nombreux courtisans ont été assurées ou anéanties sur une invitation aux Légions d'Émeraude, et tout bushi suffisamment chanceux pour recevoir une telle invitation est assurément destiné à de grandes choses.

Les légions d'Émeraude sont semblables aux autres légions impériales, mais leur travail n'en est que plus difficile. Comme de nombreuses places des Légions d'Émeraude sont accordées par le biais de faveurs politiques, le Champion d'Émeraude doit développer de formidables efforts pour que celles qui restent soient attribuées à des individus capables de protéger l'Empereur en cas d'urgence. Ainsi, un étrange contraste se remarque aisément au sein des Légions d'Émeraude. Près de la moitié de leurs membres sont les enfants nantis de puissantes familles, ayant acquis leur place sans le moindre mérite. Les autres sont les meilleurs guerriers de Rokugan, de fines lames maniées par des esprits vifs. Ces derniers font de leur mieux pour protéger la cité impériale malgré les joutes politiques de leurs pendants. Malheureusement, ceux qui on acheté leur place disposent d'un énorme pouvoir politique et possèdent souvent un grade plus élevé que ceux qui méritent leur position. Cette dichotomie est à l'origine de nombreuses tensions au sein des Légions d'Émeraude.

D'ailleurs, la triste démonstration en fut faite lors du coup d'État du Clan du Scorpion. Bayushi Shoju tira parti de la faiblesse et de l'incompétence des officiers des Légions d'Émeraude lors de sa prise de la ville. Ses saboteurs notèrent la localisation des membres expérimentés de la garde et les frappèrent en premier, les isolant de la cité impériale et les massacrant sans ménagement. La véritable force motrice des Légions d'Émeraude anéantie, le reste des troupes de l'Empereur fut mis en déroute.

Avec l'action de Shoju, les Légions d'Émeraude ont basculé dans un état de grande précarité. Il faut reconstituer leurs rangs, et vite. Toutefois, avec la maladie dont souffre l'Empereur et la mort du Champion d'Émeraude, tout cela prend plus de temps que prévu. Actuellement, les Légions d'Émeraude sont au cinquième de leur force d'antan. Les promotions des légions errantes aux Légions d'Émeraude sont fréquentes et les samurai qui prouvent leur valeur ont plus de chances que jamais de devenir les gardiens d'Otosan Uchi.

Les légions impériales et les magistrats d'Émeraude

Les légions impériales entretiennent une relation particulière avec les magistrats d'Émeraude. En effet, ces deux entités sont placées sous les ordres du Champion d'Émeraude. En fait, au sens le plus technique du terme, tous les magistrats d'Émeraude sont des légionnaires impériaux. Bien que les magistrats travaillent habituellement seuls ou en petits groupes à l'écart des légions, ils conservent leur grade officiel. Ainsi, en cas de besoin, un magistrat d'Émeraude peut tenter d'obtenir l'aide des légions. Bien entendu, il ne faut pas invoquer ce pouvoir à la légère. Déplacer une légion dans une province peut avoir des conséquences dramatiques sur les ressources locales. Si l'aide de la légion se révèle par la suite inutile, ce sera au magistrat de verser un dédommagement.

Les légions dans votre campagne

À l'instar de leurs pendants, les magistrats d'Émeraude, les légions impériales constituent un excellent moyen d'introduire un groupe de personnages disparates dans le monde de Rokugan. Alors même que l'Empire sombre lentement vers la guerre civile, les légions restent solidaires, composées de membres de tous les clans de Rokugan. Un groupe constitué de personnages issus de clans différents peut facilement être réuni s'ils font partie de la même escouade d'une légion. Bien que des personnages dont les clans respectifs sont ennemis puissent instinctivement avoir envie de s'entre-tuer, le faire alors que l'on sert dans une légion revient à trahir l'Empereur, et donc à prendre le risque de plonger toute sa famille dans la honte et la disgrâce.

Une escouade de PJ peut être un groupe de spécialistes au sein d'une légion en particulier, assignés à la poursuite de bandits, à la traque de maho-tsukai, au maintien de la paix à Ryoko Owari, voire à la découverte d'un remède contre la Consomption. L'escouade peut être placée sous les ordres d'un PJ interprété par un joueur expérimenté, voire d'un PNJ ayant le grade de gunso. Dans une telle campagne, il faut soigneusement réfléchir aux PNJ ayant un rôle d'officier. Bien que nous ne recommandions certainement pas qu'un PNJ aboie aux personnages des ordres à chaque instant, l'influence de tels officiers doit se fait sentir lorsque la campagne commence à s'égarer. Pour plus de renseignements sur la hiérarchie dans une campagne militaire, reportez-vous à l'appendice I du supplément *La voie du Lion*.

La promotion est un autre avantage des légions impériales en ce qui concerne les PJ. Une légion est une organisation militaire très strictement réglementée. Ceux qui y font des merveilles sont promus. Un PJ héroïque se retrouvera certainement un jour à la tête d'une unité, voire d'une légion entière, accédant ainsi à de nouveaux pans d'aventures.

Les armées des clans

Les effectifs qui suivent ont été remis à jour depuis la parution du supplément *La voie du Dragon*. Le nombre représente les soldats actifs au sein de l'armée. Il inclut les samurai et heimin, mais pas les troupes de conscrits. Techniquement, tous les samurai font partie de la caste des guerriers. Cependant, tous ne sont pas des guerriers. Les vieillards, épouses et courtisans qui choisissent de rester chez eux pour régir la maisonnée, ainsi que de nombreux shugenja, ne comptent pas parmi les soldats actifs. En temps de guerre, il est possible d'enrôler beaucoup d'autres soldats. Bon nombre des ashigaru des clans passent leur temps au travail à la ferme ou à la protection de villages plutôt qu'à patrouiller pour le compte de l'armée. Avec suffisamment de temps, il est possible de rassembler les paysans, de leur donner un enseignement militaire et des armes rudimentaires, et ainsi de tripler ou de quadrupler ce nombre. Toutefois, c'est rarement le cas car de telles pratiques épuisent rapidement les ressources d'un clan, sans compter qu'on peut difficilement compter sur les recrues paysannes.

Clan du Crabe	300 000
Clan du Dragon	200 000
Clan de la Grue	150 000
Clan de la Licorne	270 000
Clan du Lion	400 000
Clan du Phénix	100 000
Clan du Scorpion*	120 000
Clan de la Mante	50 000
Autres clans mineurs	150 000

* À l'heure actuelle, le Clan du Scorpion ne dispose officiellement d'aucune armée. Le nombre précisé ci-dessus comprend les samurai et paysans encore fidèles au Clan du Scorpion et qui préparent leur vengeance dans le plus grand secret.

La famille Seppun et le Clan du Phénix

La famille Seppun a toujours entretenu des liens très étroits avec la religion. Bien que le Clan du Phénix abrite les tout premiers shugenja de Rokugan et les gardiens du Tao, on peut sans crainte affirmer que la famille Seppun est constituée de prêtres depuis plus longtemps. Lorsque les kami tombèrent des Cieux, Seppun s'avança pour les accueillir et elle devint la première mortelle à recevoir leur bénédiction. Le Clan du Phénix est constitué de nombreux shugenja, dont le talent dépasse de loin celui de la petite famille Seppun. Toutefois, on ne peut nier le fait que la famille Seppun a toujours compté au sein de la religion rokugani.

La famille Seppun est la plus appréciée des maisons impériales, à la fois de l'Empereur et du peuple. Historiquement, elle a eu peu d'ennemis et entretenu de bonnes relations avec les clans majeurs. Ainsi, le Clan du Phénix lui a toujours voué une admiration particulière. Lorsque le Clan du Phénix commença à analyser les préceptes de Shinsei, il invita de nombreux érudits de la famille Seppun à lui prêter leur concours.

La famille Seppun fut la première à faire connaître les progrès rapides du Clan du Phénix dans son étude du Tao. Lorsque le Clan du Phénix accepta les préceptes de Shinsei, la famille Seppun fut le catalyseur qui offrit le Tao aux yeux de Rokugan. Lorsque les Quatre Temples de Kyuden Seppun furent édifiés, le shinseisme devint tout naturellement une religion et fut plus largement accepté. Alors que se formait la Confrérie de Shinsei, la famille Seppun offrit que l'ordre monastique vive en [illegible] temples. Depuis, la famille Seppun a agi en qualité de passerelle entre [illegible] shugenja du Clan du Phénix et les moines de Shinsei, réunissant les [illegible] moitiés divergentes de la religion rokugani en une seule.

Lorsque l'on présenta à Hantei Genji, le successeur de Hantei [illegible] l'Immortel, l'analyse du Tao réalisée par le Clan du Phénix, il en fut [illegible] impressionné. Il fit du Clan du Phénix le gardien de ce nouveau [illegible] désignant au passage ses cousins de la famille Seppun pour qu'ils [illegible] surveillent et l'aident dans sa tâche. Le Clan du Phénix s'est [illegible] heureux que l'Empereur fût satisfait du travail accompli. Cette forme [illegible] coopération entre la famille Seppun et le Clan du Phénix devint [illegible] tradition. Depuis, la plupart des découvertes réalisées par le Clan [illegible] Phénix sont révélées à la famille Seppun afin de lui témoigner [illegible] fraternité et sa confiance. Ironie du sort, les familles du Clan du Phénix font parfois part de leurs études à la famille Seppun plus vite qu'elles [illegible] le font aux autres lignées de leur maison. Le Clan du Phénix a même aidé la famille Seppun à saisir ses us obscurs.

Gardant l'esprit pratique, la famille Seppun use de ce qu'elle a appris [illegible] Clan du Phénix à des fins utiles. La plupart des shugenja de la famille Seppun se consacrent à la protection de Hantei de toute magie du [illegible] tout comme ses cousins, les miharu, protègent le Fils des Cieux de [illegible] danger physique. La famille Seppun connaît bien les esprits malveillants qui planent non loin du champ de perception des humains et qui n'ont de cesse de corrompre l'âme des hommes. L'Empereur, le plus éthéré [illegible] pur et puissant mortel, est une cible tentante pour les noires créatures de Jigoku. La famille Seppun croit fermement que l'intégrité de l'âme [illegible] l'Empereur repose entre ses mains. Ainsi, les membres de cette lignée qui ont la chance d'emporter une place de protecteur de l'Empereur [illegible] consacrent à leur cause avec zèle. Tous se sacrifieraient, aussi bien [illegible] corps que d'esprit, pour mettre l'Empereur à l'abri.

Formation

L'académie de la famille Seppun, lieu d'instruction des shugenja de [illegible] lignée, se trouve bien loin des propriétés familiales. En fait, l'école est située dans les ombres de Shiro Shiba, dans un petit palais somptueusement décoré. L'Empereur y invite personnellement les plus grands shugenja de l'Empire pour qu'ils forment ses protecteurs. Inutile de préciser, une invitation à l'académie est un honneur immense. La grande majorité des individus ainsi conviés sont issus du Clan du Phénix, même si de nombreux shugenja des Clans du Dragon et de la Grue y servent également en qualité d'instructeurs. On invite rarement les membres des autres clans, en particulier ceux des clans mineurs, à enseigner au sein de l'académie de la famille Seppun.

Le Clan du Phénix voit la présence de cette académie en ses terres comme une grande fierté. D'ailleurs, la plupart des célèbres shugenja du clan y ont donné des leçons un temps durant. Parmi les membres

actuels du Conseil des Cinq, Isawa Ujina et Isawa Tsuke ont résidé à l'académie durant un semestre au moins. Isawa Tomo en fut le directeur pendant plusieurs années avant de renoncer à sa place pour rejoindre les Maîtres élémentaires. Bien que le responsable de l'académie soit habituellement issu de la famille Isawa, l'actuel directeur est un brillant jeune membre de la famille Asako du nom de Kaushen. Asako Kaushen fut assigné à l'académie après avoir obtenu les grâces d'une cour d'hiver, il y a de cela plusieurs années. Sa loyauté envers Hantei est indiscutable et il prétend avoir conçu de nombreuses techniques de protection inédites visant à assurer la sécurité de l'Empereur.

La Garde cachée

La magie dont usent les gardiens de l'Empereur est particulièrement subtile. Lorsque le souverain apparaît en public, soyez assuré qu'une poignée de shugenja discrets n'est pas loin, prête à défendre l'Empereur de tout sort jeté dans sa direction. Les individus les plus dévoués et fanatiques constituent la Garde cachée impériale de la famille Seppun. Il s'agit d'un groupuscule de puissants shugenja consacrant leur vie à la protection de l'Empereur. Bien que la Garde cachée conserve le nom de la famille Seppun, nombre de ses shugenja sont en réalité issus du Clan du Phénix. Ceci dit, ils viennent parfois d'autres clans.

La majeure partie du temps, la Garde cachée agit en coulisses. Nombre des individus rencontrant l'Empereur ne sont même pas conscients de la puissance de la magie l'enveloppant. Les sorts utilisés par la Garde cachée ont un caractère pratique et particulièrement ciblé dans leur application. Elle ne se soucie pas des menaces physiques. Les miharu (la garde impériale) sont formés pour gérer ce genre de problèmes. La Garde cachée s'attache donc à l'étude du monde des esprits, à l'invention de mesures de protection et à la découverte d'assassins usant de magie.

Hantei a confié à la Garde cachée de la famille Seppun plusieurs devoirs. Elle doit préparer et entretenir les protections de l'Empereur au sein du palais impérial. Elle doit fouiller de fond en comble une demeure avant l'arrivée de l'Empereur et veiller à ce qu'elle ait été débarrassée des esprits malveillants et autres menaces. Elle doit également veiller à ce que l'âme de l'Empereur se rende à Jigoku en toute sécurité quand il meurt. Il n'est pas rare qu'un shugenja de la famille Seppun particulièrement dévoué s'ôte la vie à la mort de l'Empereur pour surveiller personnellement son voyage.

Là où les miharu protègent la vie de l'Empereur, la Garde cachée est la gardienne de l'âme de l'Empereur. Elle prend évidemment son travail au sérieux. Les shugenja de la famille Seppun sont connus pour leur mine sévère et leur terrible sens de l'humour. Ils prêtent rarement attention à ceux qui leur donnent des conseils quant à la manière d'effectuer leur travail, même s'il s'agit de miharu ou de samurai du Clan du Phénix. Ils restent particulièrement vigilants en compagnie d'inquisiteurs de la famille Asako et tolèrent la présence des chasseurs de sorciers de la famille Kuni quand ceux-ci ont quelque chose d'important à dire.

La famille Seppun et le coup d'État du Clan du Scorpion

Les temps sont bien difficiles pour la Garde cachée. Dès les premiers instants du coup d'État du Clan du Scorpion, les élèves de Soshi Bantaro se firent un devoir d'éliminer tous les fidèles shugenja impériaux de la famille Seppun. Les seuls diplômés de l'académie de la famille Seppun qui survécurent étaient des vieillards retirés, de jeunes diplômés et des incompétents envoyés hors d'Otosan Uchi. Plutôt que de voir l'Empereur sans protection, l'Impératrice Kachiko rappela l'ensemble de ces shugenja de la famille Seppun. En outre, de nombreux shugenja des Clans du Lion et du Phénix se portèrent volontaires pour protéger l'Empereur aux côtés de la famille Seppun. Bien que l'Empereur ne manque pas de shugenja pour le protéger, la plupart sont inexpérimentés et n'ont pas l'habitude de travailler en équipe. Au vu de cette situation des plus délicates, certains membres du Clan du Phénix ont songé à en finir avec l'académie de la famille Seppun et à placer l'Empereur sous la protection directe de leur maison. La famille Seppun reconnaît l'actuel problème mais ne souhaite pas renoncer à son vœu de servir l'Empereur.

Dans les terres du Clan du Phénix, aucune pratique n'est plus époustouflante et controversée que le tejina de la famille Shiba. Les maîtres du tejina comptent parmi les plus estimés créateurs de beauté de Rokugan, même si leurs créations sont bien plus éphémères que celles des artisans de la famille Kakita. Les tejina sont de divertissants shugenja qui exploitent leur magie pour créer d'étonnantes et d'amusantes illusions. Leurs représentations sont généralement accueillies avec autant d'émerveillement que de dérision. Certains les voient même comme des hérétiques.

Histoire

L'école de magie des tejina est relativement récente. En effet, elle fut fondée il y a de cela cent cinquante ans par un shugenja du nom de Shiba Tsuna. Tsuna était un véritable phénomène parmi les shugenja

puisque les membres de sa famille rejoignaient habituellement les bancs des écoles de bushi de la famille Shiba. Toutefois, en raison de bien tristes divisions au sein des familles du Clan du Phénix, Tsuna découvrit que la famille Isawa n'avait aucune place pour lui dans ses bibliothèques de recherche et que la famille Asako ne souhaitait pas qu'il devînt historien. Tsuna refusa de gâcher son potentiel, aussi décida-t-il d'utiliser sa magie afin qu'elle profitât à l'Empire. Tsuna prétendit que la solution à son problème lui était venue en songe. En effet, un minuscule esprit de l'Air lui rendit visite dans son sommeil. Le kami lui révéla que les rires d'un enfant étaient le plus beau son qu'il avait jamais entendu. Ainsi, il demanda à Tsuna d'offrir plus de joie aux enfants de Rokugan. Tsuna accepta, réalisant sur-le-champ que l'esprit venait d'apporter une réponse à son dilemme.

Ainsi naquit le tejina. Tsuna rencontra d'autres jeunes shugenja décidés à se lancer dans une expérience nouvelle et ils constituèrent ensemble une petite troupe de comiques shugenja. Même s'ils se heurtèrent d'abord à quelque résistance, leurs époustouflantes parades de fumée, de feu et de magie rencontrèrent rapidement du succès dans les cours. Tsuna eut donc de la réussite et bientôt, des douzaines de shugenja frappèrent à sa porte, bien décidés à apprendre de lui.

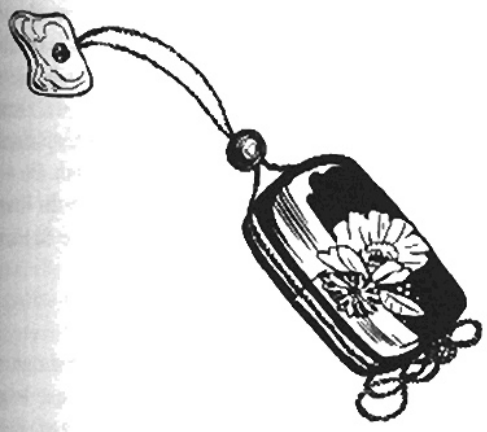
Tsuna impressionna le Champion du Clan du Phénix mais laissa de marbre d'autres membres de cette maison. Un inquisiteur du nom de Asako Bokkai en particulier fut à la fois offensé par l'attitude de Tsuna et jaloux de son succès. Bokkai affirma publiquement que le simple fait d'invoquer des kami à des fins de divertissement était un manque de respect envers leur pouvoir. Bokkai accusa Tsuna de pousser les kami à jouer pour sa propre glorification, utilisant leur puissance à des fins personnelles.

Au palais d'hiver de l'Empereur, Asako Bokkai accusa Shiba Tsuna d'utiliser la maho.

Tsuna en fut renversé au point qu'il ne prit tout d'abord pas les accusations de Bokkai au sérieux. Au moment où il comprit que les inquisiteurs ne plaisantaient pas, les chasseurs de sorciers de Bokkai mettaient toute la troupe en état d'arrestation. Comme Tsuna n'avait pas pris la peine de nier les accusations de Bokkai, le procès débuta.

Bokkai agissait manifestement pour quelque motivation politique, furieux qu'un shugenja de la famille Shiba eût trouvé grâce auprès de l'Empereur pendant que sa propre carrière piétinait. Néanmoins, l'inquisiteur était un homme intelligent et connaissait parfaitement le droit impérial. Il prit le plus grand soin de manipuler les faits et opinions à son avantage. À cette époque, la maho était définie par la loi comme " l'utilisation de magie visant à accroître son pouvoir personnel et à corrompre l'ordre naturel des éléments ". Bokkai affirma donc que Tsuna se livrait à une semblable activité. Pour tous ceux qui ne connaissaient rien de la véritable maho - c'est-à-dire l'immense majorité de la cour - les paroles de Bokkai prirent un sens particulièrement effrayant. Les Maîtres élémentaires auraient pu demander à Bokkai de renoncer à

ses accusations, mais la famille Isawa n'appréciait guère le parvenu de la famille Shiba. Tsuna réalisa donc qu'il n'avait pas beaucoup d'amis présents à la cour et que l'espiègle inquisiteur allait l'emporter.
Lors des derniers instants du procès, Tsuna eut la vie sauve grâce à l'intervention inattendue de Hida Namika, le Champion du Clan du Crabe. Namika entra dans la pièce tel un ouragan et défia ouvertement Bokkai en duel. Lorsque l'inquisiteur frappé de stupeur lui demanda pour quelle raison elle souhaitait le défier, elle se contenta de répondre : "Ton devoir est d'anéantir les maho-tsukai, pas les marionnettistes. Alors même que tu détournes ton devoir, le mien devient celui de t'ôter la vie." Bokkai rit face au défi du daimyo du Clan du Crabe et tenta nerveusement de se sortir de cette situation. Namika n'était pas d'humeur à discuter. Elle dégaina son sabre et abattit l'inquisiteur de dégoût. Le tollé et les répercussions politiques entre les Clans du Phénix et du Crabe furent monumentaux dans les mois qui suivirent, et la troupe de tejina de Shiba Tsuna fut oubliée dans l'affaire. Un inquisiteur plus indulgent et rationnel abandonna les charges sans fondement, relâchant ainsi les artistes. Depuis, nul n'a plus accusé les tejina d'hérésie de peur de rouvrir de vieilles blessures, même si certains détracteurs se demandent si leur magie est véritablement respectable.



Le tejina aujourd'hui

Les tejina ne saisissent pas vraiment tout ce qui se passe. Les esprits de l'Air et de l'Eau sont des êtres naturellement créatifs et curieux. De tels esprits aiment aider les tejina à créer leurs illusions et apprécient l'adulation née de leurs représentations tout autant que les shugenja eux-mêmes. Les tejina ne se demandent pas si leur magie est bonne ou mauvaise. Ils ont la conviction que la joie née de leur art prouve la pureté de leurs desseins. Comment pourrait-on faire le mal en répandant autant de bonheur sans jamais blesser quiconque ?
Quant à savoir s'il est convenable d'utiliser la magie à des fins de divertissement, la question ne sera peut être jamais réglée. Les tejina ont appris à l'accepter et ne prennent même pas la peine de convaincre leurs détracteurs. Un maître tejina ne tient jamais tête aux individus l'accusant d'hérésie, tout comme il ne débat pas en compagnie de ceux qui mettent en cause l'objet de sa magie. En général, il se contente de tourner les talons, de rire et de lancer des fleurs au vent. Le but du tejina est d'inspirer la joie. Le fait de se disputer au sujet de questions sans importance n'apporte au monde que colère et douleur.
Ironiquement, les plus fervents partisans des tejina, hormis leurs mécènes de la famille Shiba, sont leurs anciens ennemis de la famille Asako. La raison en est simple : la plupart des membres de la famille Asako aiment le tejina. Les henshin trouvent les représentations de tejina particulièrement drôles et nombre d'historiens de la famille Asako utilisent de la magie tejina pour les aider durant leurs cours. Même les austères inquisiteurs ne tiennent aucune rancune aux tejina. Même si Asako Bokkai espérait prouver le contraire, les inquisiteurs savent pertinemment que les tejina ne sont pas des maho-tsukai. En outre, la plupart des inquisiteurs ont autre chose à faire que de harceler une bande d'inoffensifs comiques.
L'académie de tejina de la famille Shiba est une petite école qui n'accueille pas plus d'une douzaine d'étudiants à la fois. On n'y entre que sur invitation et le maître de l'académie fait toujours en sorte que les effectifs de la troupe restent réduits. C'est en partie pour cela que tous les tejina se connaissent et marchent bien de concert. En outre, cette discrétion permet de ne pas se faire remarquer par les grandes académies des familles Asako et Isawa. Les tejina de la famille Shiba respectent les autres lignées du Clan du Phénix et ne souhaitent en aucun cas les menacer. Le rôle des tejina reste ainsi le même : celui de comiques. Leurs représentations sont monnaie courante à Shiro Shiba et Kyuden Asako, mais ils apparaissent parfois dans les demeures d'autres clans.

Personnages historiques

La plupart des chronologies historiques présentées jusqu'à présent traitaient principalement de victoires militaires et de guerriers célèbres. Bien que ceux qui font la guerre aient certainement une grande importance historique, les autres personnages célèbres n'ont pas véritablement eu droit à une couverture détaillée. La partie qui suit décrit quelques personnalités de la culture rokugani, le tout accompagné de synopsis d'aventures utilisables dans votre campagne.

Kuni Gennai (115-148)

Gennai suivit une formation de shugenja mais il vouait une véritable passion pour la nature. Il dessinait souvent des croquis d'animaux, de plantes et d'autres créations de la nature, le tout accompagné de brèves descriptions sur ce qu'il en savait. Un jour, il décida de se faire ronin pour arpenter l'Empire, découvrir davantage d'animaux et de plantes dignes d'êtres répertoriés. Hida fut tout d'abord courroucé par l'infidélité de son serviteur mais révisa son jugement lorsque le travail de Gennai fut remarqué par Hantei Genji. Le Prince Étincelant invita Gennai à sa cour pour jeter un œil à son recueil, puis Hida le réintégra au sein du Clan du Crabe avec tous les honneurs et la permission de poursuivre ses voyages. L'œuvre de Gennai fut la première tentative cohérente visant à répertorier la vie naturelle de Rokugan. Il n'existe pas de recueil exhaustif de l'œuvre de Gennai, mais on prétend qu'il a réalisé des milliers de peintures de son vivant. Ses travaux sont très demandés et le simple fait de posséder l'une des œuvres originales de Gennai confère un prestige énorme.

Idée d'aventure : un daimyo des environs possédait une peinture originale de Gennai, un portrait de grive plus précisément. La peinture a une valeur telle que le voleur aura beaucoup de problèmes pour la vendre sans se faire prendre. Aux PJ de lui mettre la main dessus et de découvrir pourquoi il a pris le risque de dérober une telle œuvre. Pour empirer les choses, sachez que la peinture est particulièrement vieille et fragile. Si les PJ font trop de zèle, ils risquent d'être les responsables de la destruction d'une œuvre d'art irremplaçable.

Yasuki Tanaka (189-264)

Tanaka naquit comme simple marchand dans une famille mineure du Clan de la Grue, bien avant le schisme de la famille Yasuki. Sa contribution à la société rokugani fut simple, mais des plus importantes. Tanaka inventa le koku. Le système de troc existait depuis bien longtemps, mais il conçut le koku tel qu'on le connaît aujourd'hui. Le koku affiche le kanji des Fortunes d'un côté, et celui des kami de l'autre. Bien qu'elles fussent simples et reconnaissables, les pièces de Tanaka permettaient de confondre la plupart des tentatives de contrefaçon. Lorsque l'Empereur voulut en savoir plus quant à l'étrange petite pièce de cuivre (alors exclusivement utilisée par le Clan de la Grue), Tanaka lui offrit volontiers ses matrices. L'Empereur fut ravi par autant d'ingéniosité et le koku est depuis la monnaie officielle de Rokugan.

Idée d'aventure : bien que l'apparence des koku reste la même, il faut changer les matrices tous les deux ou trois ans en raison de leur usure. Il est aujourd'hui l'heure de remplacer les matrices officielles d'Otosan Uchi et les PJ doivent livrer les nouvelles avant de se débarrasser des anciennes. Un groupe de voleurs compte bien sûr dérober un jeu de matrices. Peu importe qu'ils s'emparent des anciennes ou des nouvelles, puisque toutes deux permettront de frapper quelques milliers de fausses pièces totalement indécelables.

Agasha Chuichi (214-242)

Chuichi fut l'un des plus grands penseurs de l'histoire du Clan du Dragon. Cependant, même s'il fit grandement avancer la science des mizugusuri (les élixirs du Clan du Dragon), on se souvient mieux de lui comme d'un soigneur. Il vécut durant une ère d'épidémies et de famines et plutôt que de fermer les yeux sur les tourments des paysans, il s'aventura dans la région frappée par le désastre. Dans certaines villes, il rencontra des fermiers qui en étaient réduits à manger des chiens, des chats et des chevaux. Il découvrit même quelques rares cas d'hommes civilisés se livrant au cannibalisme. Chuichi contribua à la conception de nombreuses techniques d'irrigation afin d'apporter du soulagement aux paysans et d'offrir aux fermes un meilleur rendement. Il fit également de rapides progrès dans son combat contre la peste et fut le premier à comprendre que l'épidémie était en fait constituée de différentes maladies regroupées sous le même nom par peur et par ignorance. Il établit et soigna plusieurs types de maladies avant de succomber face à une souche particulièrement violente dans un minuscule village situé à la frontière de ce qui était alors le territoire du Clan du Renard (aujourd'hui placé sous la coupe du Clan de la Licorne).

Idée d'aventure : Chuichi était passé maître dans l'art d'enrayer les épidémies et le Clan du Dragon croit dur comme fer que ses enseignements pourraient apporter quelque lumière sur la Consomption. Quelques-uns de ses parchemins figurent encore dans les bibliothèques de la famille Agasha, mais d'autres se trouvent à Kyuden Kitsune et à Shiro Shinjo. Le Clan de la Licorne a accepté de remettre ses exemplaires des parchemins de Chuichi, mais le Clan du Renard a refusé de donner suite aux requêtes du Clan du Dragon. On a demandé aux PJ d'agir en qualité d'éléments neutres. Le Clan du Renard est-il réellement en possession du savoir perdu de Chuichi ? Si tel est le cas, pourquoi le dissimule-t-il ?

Otomo Reju (383-457)

Otomo Reju atteint l'apogée de sa gloire durant l'ère du gozoku. Bien qu'il fût proche de l'Empereur, il avait le sentiment que le gozoku se souciait bien plus des intérêts du peuple de Rokugan. Reju croyait fermement que l'enseignement, en particulier l'étude du Tao, pouvait élever les principes moraux du peuple. Il fonda plusieurs écoles dans les villages stratégiques d'Otosan Uchi, dont la maison de la lueur étincelante qui existe encore aujourd'hui. Il écrivit également de longs discours sur l'importance de la moralité dans la vie d'un samurai. Ses nombreuses critiques le firent passer pour un individu arrogant, prétentieux et irréaliste. Lorsque le gozoku commença à se quereller avec la Confrérie de Shinsei, Reju condamna la triade et retira son considérable soutien financier (ce qui mena en partie le gozoku à sa perte). Après la déchéance de l'organisation, Reju ne put plus trouver de place au sein de la cour de Hantei Yugozohime, qui le prenait pour un flagorneur manipulateur du gozoku. Reju finit sa vie en exil non loin des terres du Clan du Blaireau.

Idée d'aventure : les professeurs de la maison de la lueur étincelante ont eu vent de rumeurs selon lesquelles Reju passa les dernières années de sa vie à coucher sur le papier sa philosophie pour la postérité. L'école serait heureuse qu'un groupe de samurai enquête à ce sujet et retrouve un exemplaire des parchemins si possible. Le voyage jusqu'aux terres du Clan du Blaireau est long et difficile, mais la maison de la lueur étincelante est une institution vénérable, et donc une alliée de choix au sein de la cour impériale. Pour rendre les choses plus compliquées encore, le Clan du Blaireau reste étrangement silencieux depuis quelque temps, la famille Ichiro ne donnant plus de nouvelles. Est-il arrivé quelque chose au Clan du Blaireau ?

Miya Mai (452-495)

Ayant embrassé une vocation de comédienne auprès du Clan de la Grue, Miya Mai vit sa carrière médiocre emprunter un virage lorsque l'incendie ravageant son théâtre la défigura et la priva d'une voix normale. Alors incapable d'assouvir sa passion, la comédie, Mai suivit la seule voie restante et se mit à écrire des pièces. Ainsi que les Fortunes l'avaient sans doute voulu, la comédienne médiocre devint un formidable auteur dramatique. *La Bénédiction de l'Empereur*, son œuvre la plus appréciée, conte l'histoire de la fin de la guerre contre Fu Leng et décrit la fondation de la maison Miya. Mai trouvait l'œuvre trop anodine et l'acheva uniquement parce que la commande de son mécène allait lui permettre de survivre. La pièce est généralement considérée comme sa meilleure et a donné naissance à de nombreux imitateurs. Le célèbre auteur du Clan du Scorpion, Shosuro Furuyari, appréciait grandement les écrits de Miya Mai et possédait plusieurs de ses manuscrits originaux.

La plupart des dernières pièces de Mai furent comiques et politiques, réfléchissant ainsi sa perception cynique de la vie. Bien que Mai soit aujourd'hui encore considérée comme l'un des plus grands dramaturges de Rokugan, elle mourut dans la pauvreté à cause des machinations de puissants qu'elle avait offensés dans ses dernières œuvres.

Idée d'aventure : une troupe de théâtre kabuki arrive en ville et joue une pièce obscure intitulée *Les Instruments de la Guerre*, écrite par Miya Mai. La pièce fait la peinture d'une vieille vendetta opposant les Clans du Lion et de la Grue (ou encore deux autres factions des environs). La représentation ravive involontairement de vieilles querelles entre les deux parties et une effusion de sang s'ensuit. Les comédiens expriment leurs plus sincères regrets et craignent des représailles. Si les PJ se posent des questions, ils se demanderont certainement qui a envoyé la troupe jouer dans un endroit aussi explosif et pourquoi ?

Seppun Hanako (570-637)

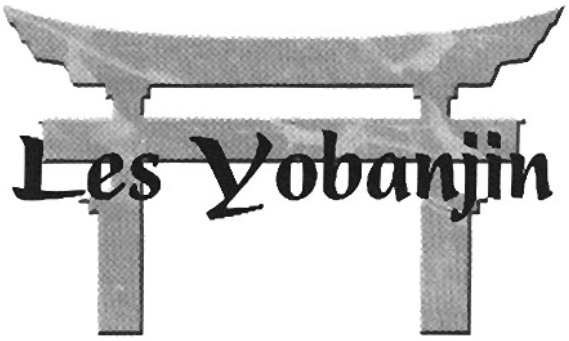
Hanako accomplit gempukku lors du règne brutal de Hantei XVI. Survivant malgré les événements, elle fut le témoin de multiples cas de corruption et d'atrocités durant le règne du Chrysanthème d'Acier. Lorsque Hantei XVII accéda au trône, Hanako accepta de bon cœur d'aider le jeune Empereur inexpérimenté en qualité de chancelier. Durant cette ère, non seulement Hanako répara une partie des dommages causés par l'Empereur précédent, mais elle lança une vague de réformes auxquelles elle songeait depuis bien longtemps. Sa plus grande œuvre, *Les Articles du Ciel*, devint la nouvelle base du droit rokugani. Ces articles limitèrent la torture, améliorèrent les conditions de vie de nombreux heimin et fixèrent des règles précises en matière de prisonniers et otages en temps de guerre.

Idée d'aventure : un opportuniste diplomate de la famille Otomo effectuant des recherches sur les Articles en est arrivé à une surprenante conclusion. Nombre des lois promulguées par le biais des Articles étaient avant laissées à l'entière discrétion de l'Empereur. Pour le courtisan de la famille Otomo, cela signifie que les Articles suggèrent la nature faillible de l'Empereur. Il est donc décidé à abroger *Les Articles du Ciel*, histoire de faire le malin et de promouvoir sa carrière. Cependant, nombre d'autres lois ont été promulguées sur les bases établies par Hanako. Que se passera-t-il si quelqu'un brise la pierre angulaire du système légal de Rokugan ? Que pourront faire les personnages pour arrêter le courtisan de la famille Otomo ? Et si eux-mêmes tombaient d'accord avec cette curieuse logique ?

Ikoma Dayu (812-843)

Dayu était un omoidasu (barde) controversé de la famille Ikoma, dont les avis tranchés au sujet de l'histoire auraient été oubliés s'il n'avait été le fils du daimyo de la famille. Dayu n'était pas content des histoires de la famille Ikoma, qu'il trouvait vieillottes, barbantes et inintéressantes. Il pensait que les historiens devaient prendre exemple sur les artisans de la famille Kakita, et rendre leurs histoires aussi divertissantes qu'instructives. Il pensait que si l'histoire était enthousiaste, pleine d'émotion et agréable, les samurai s'y intéresseraient davantage. En lisant continuellement, l'esprit de la classe des guerriers serait plus fin et on deviendrait fier d'appartenir à une famille. Les récits de Dayu traitant de la bataille du cerf blanc et de la guerre contre Iuchiban sont devenus de véritables légendes et épopées. D'aucuns critiquent la véracité historique des récits de Dayu, mais son œuvre est aujourd'hui encore très populaire.

Idée d'aventure : lors d'un passage dans les bibliothèques de la famille Ikoma, un PJ reçoit la visite du fantôme d'Ikoma Dayu. Le spectre conduit le personnage jusqu'à une zone retirée d'un jardin secondaire, puis lui ordonne de creuser. Si le personnage s'exécute, il découvre un vieux coffre renfermant le parchemin depuis longtemps oublié de l'un des contes historiques de Dayu. Celui-ci parle du périple (et de la mort) dans l'Outremonde du Champion du Clan du Lion, Matsu Itagi, alors qu'il voyageait aux côtés de Hida Tadaka. Contrairement à la plupart de ses autres œuvres, ce parchemin abrite de nombreuses notes frappantes de précision. Malheureusement, la peinture qui est faite d'Itagi révèle sa sottise et son incompétence. Le parchemin semble avoir été écrit peu avant la mort de Dayu. Les dernières parties du parchemin furent écrites d'une main fébrile et renferment plusieurs mentions personnelles comme : " Je ne me laisserai pas faire par ces voyous de la famille Matsu. La vérité éclatera au grand jour. " Maintenant, c'est au personnage de décider que faire avec ce morceau d'histoire potentiellement explosif.



Les Yobanjin

Extrait de la correspondance de Hiroji, ambassadeur du Clan de la Tortue

Puisse Dame Amaterasu vous illuminer alors même que vous prenez la place de kizoku de notre clan, Kemmei-sama. Il ne fait aucun doute que vous nous permettrez d'accomplir les devoirs qui nous ont été confiés par le Fils des Cieux en personne. Je regrette de n'avoir pu assister aux obsèques de votre père, mais je ne pouvais déshonorer sa mémoire en laissant inachevée sa dernière tâche.

Votre messager m'accueillit lors de notre arrivée au port en me faisant part de votre demande de renseignements quant à l'histoire des Yobanjin avec lesquels nous commerçons au nord. C'est pour moi un véritable plaisir de vous révéler tout ce que nous savons à leur sujet, même si nos connaissances sont malheureusement limitées.

Il semble évident que les Yobanjin constituent une société de guerriers, semblable en bien des façons à notre propre culture. Les renseignements que nous avons accumulés au fil des siècles semblent indiquer qu'il s'agissait jadis de nomades, mais qu'ils contrôlent aujourd'hui de vastes terres au nord de Rokugan. La superficie et l'intérêt que celles-ci représentent nous sont inconnus. En effet, ils ne nous autorisent pas à sortir des villes portuaires dans lesquelles nous menons nos affaires commerciales. Toutes nos tentatives visant à faire un pas hors de ces villes ont échoué.

En fait, tout porte à croire que les Yobanjin contrôlent soigneusement le peu d'informations dont nous disposons à leur sujet, tout comme nous leur offrons une peinture inexacte de Rokugan. Tout comme il est de notre devoir de les induire en erreur, afin que tout envahisseur potentiel soit surpris par notre véritable puissance, sans doute nous nourrissent-ils de fausses informations afin de prévenir toute attaque de notre part. Il nous faut poursuivre nos efforts pour découvrir la vérité qui se cache derrière les Yobanjin et leurs mystérieux us.

Extrait d'un rapport de Asako Inoshi, magistrat du Clan du Phénix

Très noble seigneur Isawa-sama,

Les attaques menées contre vos villages ont désormais cessé. Conformément à vos ordres, j'ai mené une patrouille de jeunes bushi du Clan du Phénix dans les étendues septentrionales de vos provinces afin d'enquêter sur les récentes attaques rapportées par les heimin.

Les dommages infligés aux villages étaient plus graves que nous ne le pensions. En effet, pas moins de sept d'entre eux avaient été attaqués durant les deux derniers mois. Près de vingt-cinq heimin avaient été tués sans compter que le nombre des blessés s'élevait au double. Sans aide, ces villages auront la plus grande peine du monde à s'acquitter des impôts relatifs aux récoltes. Les bushi qui m'accompagnaient, quoique jeunes et inexpérimentés, exprimèrent leur indignation du fait que quelqu'un manquât de respect à leur seigneur en tuant ses sujets.

Interrogeant les heimin des villages attaqués, je compris que la cible préférée de ces mystérieux bandits était le bétail. Ce dernier est rare dans les villages des terres du Clan du Phénix et les paysans lui accordent une grande valeur pour le lait qu'il produit. Les pillages impliquaient habituellement le vol de bestiaux. Ceci dit, les bandits se contentaient parfois de tuer les bêtes sur place et d'en emmener des parties à des fins inconnues, sans doute pour quelque noir rituel.

Repérant un grand village des environs qui abritait quelques têtes de bétail, vos bushi et moi-même nous y cachâmes, attendant que les bandits fissent leur apparition. Trois jours durant, nous restâmes dissimulés dans les demeures paysannes du village, n'osant pas sortir à la lueur du jour. Il fut particulièrement difficile de faire avec la saleté mais j'étais déterminé à arrêter ces bandits. Les bushi supportèrent l'inconfort avec stoïcisme, témoignage de leur dévouement à l'égard de leur clan.

Durant les premières heures de la quatrième matinée, ils firent leur apparition. Poussant d'horribles cris de guerre, ils vinrent à cheval depuis les montagnes du nord. Leurs montures étaient semblables à celles du Clan de la Licorne, quoique plus ragotes et dotées d'une plus longue crinière. La peau des barbares était plus sombre que la nôtre. Ils avaient une longue moustache et de longs cheveux ébouriffés. Certains portaient de la fourrure garnie de métal pour se protéger des éléments, mais d'autres étaient torse nu malgré la froidure. Ils étaient aussi impressionnants que les plus robustes bushi du Clan du Crabe. Leur visage arborait des yeux noirs et malveillants aux paupières tombantes, ainsi que des rictus de prédateurs. Ils brandissaient de grosses épées larges sans rapport avec les élégants katana que portent les samurai.

Les bushi se précipitèrent pour attaquer les bandits. L'un des étrangers fit un geste dans notre direction et cria un mot qui m'écorcha les oreilles. Un jeune bushi de la famille Shiba prit feu au même moment. Je tentai rapidement d'éteindre les flammes, mais les kami refusèrent d'exaucer ma prière. Ce fut comme si on leur avait ôté toute volonté, comme si on les forçait à obéir aux bandits. Le bushi agonisant fondit sur les bandits, dispersant leurs chevaux et désorganisant leur attaque. Il ne fait aucun doute que ses ancêtres l'accueilleront avec honneur au Yomi.

L'échauffourée fut brève mais meurtrière alors que trois jeunes samurai de la famille Shiba rejoignaient également leurs ancêtres. Le sorcier des bandits succomba rapidement car les kami étaient impatients de le terrasser. Ce fut comme si sa magie noire avait courroucé les esprits. Les flammes élémentaires qui le consumèrent ne laissèrent rien de lui derrière elles, pas même des cendres.

Après l'affrontement, les corps des intrus furent brûlés et la terre sur laquelle s'était déroulée la bataille fut purifiée lors d'un rituel, tout comme les bushi ayant survécu. Jamais plus ces barbares ne sèmeront le trouble sur vos terres.

Équipement yobanjin

Quoique très rares, certains objets yobanjin se sont frayés un chemin jusqu'à Rokugan. On les retrouve presque exclusivement dans les Clans de la Mante et de la Tortue. Toutefois, la rumeur veut que le daimyo de la famille Daidoji en possède plusieurs à des fins d'étude. Ils sont disponibles auprès de certaines personnes uniquement, et encore faut-il mettre le prix.

Sabre annelé 1g3

Même si elle est beaucoup plus grosse, cette épée ressemble beaucoup au parangu qu'utilisent parfois les mercenaires du Clan de la Mante. Sa lame est à la fois plus large et plus longue que celle d'un katana mais ne vaut décidément pas le bon vieil acier rokugani. Une série de gros anneaux en acier recouvre la lame dont on peut se servir pour saisir - voire briser - l'arme de l'adversaire. La difficulté d'une telle botte dépend du type et de la qualité de l'arme que l'on souhaite casser.

Si le porteur du sabre annelé réalise une manœuvre d'esquive et que son adversaire rate son attaque de 5 ou plus, il peut tenter de prendre son arme dans les anneaux. Il faut ensuite réussir un jet de Force en opposition pour briser l'arme. Le porteur doit dépasser le jet de Force de son adversaire d'un certain nombre pour briser l'arme :

Arme bloquée	Doit dépasser le jet de Force de l'adversaire de
Armes en bois	5
Armes paysannes en acier	10
Katana de qualité moyenne ou mauvaise	20
Katana de bonne qualité ou mieux	25

Arbalète 3g2

Cette arme gaijin particulièrement rare reste un secret des mieux gardés par ceux qui en possèdent une de peur qu'elle viole le décret impérial promulgué contre les armes à feu. Les carreaux en bois décochés par une arbalète sont plus courts et plus épais que des flèches, leur portée est moindre (50 mètres maximum) mais ils sont projetés avec davantage de force. Les armures rokugani n'offrent aucune protection face aux carreaux d'arbalète. Les carreaux d'arbalète ne bénéficient d'aucun bonus de Force aux jets de dommages. Il faut utiliser 2 actions pour recharger une arbalète.

Les forteresses

Un samurai pense toujours à ses ancêtres, recherchant leur approbation dans ses actes et honorant leur mémoire de ses exploits. Chaque jour, il est confronté à d'innombrables rappels physiques de ce lien entre le passé et le présent : le katana de son grand-père passé dans son obi, l'armure forgée sur l'ordre de son daimyo en hommage à son père ou le mémorial consacré au fondateur de sa famille. Toutefois, le lien le plus important est la demeure dans laquelle les ancêtres vécurent et moururent, point de départ et de retour de toutes leurs batailles. Originellement bâties pour accueillir les garnisons de soldats, ces grandes forteresses sont devenues les symboles de l'autorité des daimyo des familles et clans.

Chacun des clans de Rokugan dispose d'au moins un palais, un château ou une forteresse qui fut bâti lorsque la maison en question acquit ses terres il y a de cela un millier d'années. Ces grands édifices sont profondément révérés par les samurai qui y vivent, car ils constituent un lien avec le passé aussi important qu'une armure ou arme ancestrale. Quel est le plus fort symbole du souvenir par essence : l'épée qu'utilisa un ancêtre pour occire ses ennemis ou la demeure depuis laquelle il régnait sur ses terres et son peuple avec honneur ?

Même les samurai des autres clans reconnaissent l'importance de telles structures. À Rokugan, il est très rare qu'un siège s'achève par la destruction d'un palais ou d'un château. En général, le vainqueur se contente d'annexer les lieux et les terres alentour, offrant au passage un nouveau nom à l'ensemble. Cela donne inévitablement naissance à des vendettas étendues sur plusieurs générations, à l'instar du conflit qui opposa les Clans du Lion et du Scorpion au sujet de la leçon d'humilité. Actuellement, la cité des apparences en est peut-être le meilleur exemple. Les Clans du Lion et de la Grue s'affrontent au sujet de la ville depuis plusieurs décennies et elle a changé de mains à de nombreuses reprises depuis que la Guerre des Clans s'est intensifiée. Peut-être est-ce cet échange permanent qui entraîna les actes horribles et impensables du Champion du Clan du Lion, Matsu Tsuko, qui ordonna à ses armées de piller et de réduire en cendres Kyuden Kakita, cité ayant accueilli de nombreux palais d'hiver impériaux de par le passé. Pour la famille Kakita, la perte de la demeure ancestrale fut une véritable catastrophe, même si elle combat aujourd'hui le Clan du Lion avec une férocité et une intensité redoublées.

Types de forteresses

Différentes forteresses appartenant aux clans majeurs remplissent diverses fonctions. Ainsi, la différence existant entre Kyuden Doji et Kalu Shiro est énorme : le premier est un palais opulent s'attachant au confort et au plaisir de ses résidents et invités, alors que le second est une place forte austère exclusivement consacrée à la protection contre l'Outremonde.

Kyuden

Le premier et plus soigné des types de forteresse est le kyuden, ou palais. On ne confère habituellement le nom de kyuden qu'aux places fortes dignes d'accueillir la cour du Fils des Cieux en personne. Plusieurs clans ont choisi de n'avoir qu'un seul kyuden sur leurs terres, celui-ci étant la demeure ancestrale de la famille fondatrice (comme Kyuden Hida dans les terres du Clan du Crabe) ou le centre des relations diplomatiques avec les autres clans (rôle que joue Kyuden Ikoma dans les terres du Clan du Lion). D'autres clans plus particulièrement attachés à la diplomatie ou au commerce ont plusieurs palais de ce type sur leurs terres. C'est le cas des Clans de la Grue et du Phénix.

Par nature, les kyuden sont très grands. Ils constituent la résidence du daimyo d'au moins une famille majeure et sont souvent agencés de manière à accueillir les ambassadeurs et invités de nombreux clans à la fois. Solidement bâtis et conçus pour repousser des assaillants si nécessaire, des efforts et dépenses exorbitants sont dépensés pour que l'apparence extérieure du kyuden ressemble à une éternelle œuvre d'art plutôt qu'à une position défendable. Dans tous les cas, il n'est pas rare qu'un rempart ou de petits bâtiments entourent le kyuden, pour améliorer à la fois son apparence et sa sécurité. Mais il existe tout de même des exceptions. Kyuden Hida est loin d'être un luxueux palais conçu pour répondre à tous les besoins de ceux qui y séjournent. Il s'agit davantage d'une forteresse austère au confort réduit à son strict minimum. Le Clan du Crabe paraît trouver quelque amusement à qualifier un tel édifice de kyuden. De même, les forteresses des clans mineurs n'affichent pas l'opulence des kyuden des clans majeurs. Toutefois, Kyuden Gotei (que les Rokugani du continent appellent Kyuden Mante) est une formidable démonstration de richesse et d'excès. Cependant, la plupart des domaines rokugani qualifiés de kyuden ressemblent surtout à ceux décrits ci-dessus.

Shiro

Le shiro, ou château, est plus courant que le kyuden. À l'instar du kyuden, le shiro est généralement la demeure ancestrale d'une famille majeure. Néanmoins, la conception d'un shiro s'attache davantage à son rôle qu'aux apparences. Les shiro s'élèvent habituellement plus près des frontières du clan que le kyuden, car ils constituent des fortifications militaires défendables. Semblable au kyuden en terme de taille, le shiro est conçu pour abriter de nombreuses troupes en temps de guerre. Il peut aussi accueillir de vastes entrepôts en prévision d'un siège.

Les shiro reçoivent rarement les ambassades et les invités de marque. Les familles qui les entretiennent se soucient, dans l'ensemble, plus de l'exécution de leurs devoirs que des ronds de jambes diplomatiques. Mais là encore, il y a des exceptions. Ainsi, l'extraordinaire Shiro Shinjo combine divers styles architecturaux de cultures gaijin et des éléments rokugani traditionnels. Cependant, la famille Shinjo préfère mener l'ensemble de ses discussions diplomatiques en dehors de ses provinces et continue de qualifier la demeure familiale de shiro plutôt que de kyuden.

En temps de guerre, le shiro passe de l'édifice sombre et austère au centre de commandement tactique grouillant. On y planifie les manœuvres d'armées entières, mais on y constitue également les unités. À ce moment, le passage y est véritablement renversant et l'endroit est bondé. En cas de siège, le shiro est virtuellement imprenable. La forteresse peut accueillir des centaines de bushi sans compter qu'en théorie, les réserves du château peuvent permettre de tenir plusieurs mois. Quand un conflit menace, les garnisons de soldats effectuent de rigoureuses missions de reconnaissance pour qu'une fois la force ennemie marchant en direction du château repérée, on rassemble des provisions dans l'éventualité d'un siège. Cela explique que l'architecture d'un shiro inclue de nombreuses meurtrières, des ouvertures par lesquelles les archers et shugenja peuvent viser leurs adversaires. Avec de telles défenses, il n'est pas étonnant que les sièges restent rares à Rokugan.

Shinden

Bien que les clans majeurs s'en servent rarement en qualité de forteresse, le shinden, ou temple, abrite parfois un grand nombre de samurai. L'exemple le plus concret en est Shinden Asahina, demeure de la famille Asahina, du Clan de la Grue. Les shinden ne sont connus ni pour leur beauté ni pour leur caractère défendable, mais plutôt pour leur sérénité et tranquillité. Ils constituent souvent les sites de rencontres diplomatiques entre shugenja et moines.

La construction des shinden demeure variable. La plupart sont en pierre et contrôlés par la Confrérie de Shinsei. Les rares lieux placés sous le contrôle direct des clans sont certainement plus soignés, quoique spartiates si on doit les comparer à un kyuden ou à un shiro. Shinden Asahina est en grande partie en pierre, même si les étages supérieurs sont en bois et en plâtre. Le simple mur qui l'entoure offre une bien maigre protection contre les bandits et les forces armées ennemies. La plupart des shinden ont peu ou pas de défenses et sont habités par des familles et autres groupuscules religieux pacifistes.

En plus de ceux énumérés ci-dessus, il existe d'autres types de forteresses, comme les torid-e (ou donjon), mais il s'agit là des principaux édifices s'élevant sur les terres des clans majeurs.

Emplacement

Lorsque Rokugan naquit, l'Empire était un vaste pays, instable et empli de dangers. D'étranges créatures et des bandits assoiffés de sang parcouraient les terres séparant les villages. Quand les kami formèrent les clans majeurs et se mirent à se tailler des domaines, ils éprouvèrent tout naturellement le besoin de protéger leurs suivants.

Les premières places fortes de l'histoire de Rokugan furent principalement des forteresses de pierre (à peine plus élaborées que des donjons) élevées aux frontières des terres de chaque clan. Elles faisaient office de relais et de postes de commandement pour les patrouilles des clans qui protégeaient les frontières et luttaient contre les incursions. Ces shiro étaient si possible bâtis au sommet de collines, afin d'avoir un maximum de visibilité et de ralentir les assaillants.

Après la guerre contre le Sombre Seigneur, au fil de la colonisation et de la pacification de Rokugan, l'emplacement et la construction des places fortes changèrent. Grâce aux méthodes de construction nouvelles (cf. ci-dessous), il ne fut plus nécessaire d'édifier uniquement des châteaux de pierre sur des collines. De nouveaux bâtiments firent leur apparition dans les plaines, le long des voies de communication et des axes commerciaux, ce qui permit au reste du pays de se développer. En plus des avant-postes défensifs situés près des frontières de chaque clan, des forteresses se mirent à pousser à l'intérieur des provinces. Il fut aisé d'avoir une sorte de capitale à partir de laquelle tout gérer. En outre, le fait de construire des châteaux dans tout le pays permit aux voyageurs importants de disposer d'endroits sûrs où passer la nuit plutôt que de dormir à la belle étoile. (Sans compter que cela permit aux clans de surveiller les allées et venues des voyageurs sur leurs terres.)

En plus des soucis militaires et logistiques, il y a d'autres raisons à l'emplacement des places fortes. Shiro Asako, par exemple, fut bâti sur les falaises où les premiers rayons du soleil levant touchent les terres du Clan du Phénix, un site d'une grande beauté qu'appréciait grandement la fondatrice de la famille, Dame Asako. Alors que la beauté des lieux ne fit que croître, le château attira de plus en plus de courtisans et fut finalement rebaptisé Kyuden Asako afin de refléter l'importance de la cour s'y trouvant. De même, lorsque la famille Asahina, du Clan de la Grue, fut créée, Isawa Asahina ordonna la construction d'un grand temple sur le site qu'il avait choisi en fonction de signes célestes. Par contre, le palais du Champion d'Émeraude fut construit dans une plaine non loin d'Otosan Uchi pour être en permanence à la disposition du Fils des Cieux.

Quoique rares, il existe des cas de places fortes bâties dans le seul but de retenir quelque chose ou quelqu'un. L'exemple le plus criant d'une telle entreprise est la construction des trois tombes suite à la défaite de l'adepte du sang Iuchiban. L'emplacement de ces tombeaux n'est pas connu, mais l'un d'eux fut construit dans l'unique dessein de renfermer l'esprit de ce sorcier maléfique. Les deux autres tombes ne sont que des leurres, des pièges destinés à se débarrasser des adeptes du sang qui

voudraient lui porter secours. Évidemment, les emplacements de ces structures furent choisis pour leur inaccessibilité et leur éloignement de toute agglomération.

Construction

Quel que soit son type, la conception et la construction d'une forteresse sont des tâches incroyablement épuisantes et onéreuses, qu'il ne faut pas prendre à la légère. Bien que les techniques de construction se soient considérablement améliorées au fil de l'histoire de Rokugan, l'édi-cation d'une place forte n'en reste pas moins une tâche logistique c exige d'énormes ressources et une main-d'œuvre de taille. Le concou de la paysannerie étant nécessaire, aucune construction ne peut av lieu durant la saison des moissons, sans quoi les heimin locaux risque de souffrir de la famine durant les mois d'hiver.

Par exemple, imaginons que le daimyo de province Matsu Tamegaki, Clan du Lion, souhaite fortifier la région située entre Shiro no Yoju Shiro Matsu en raison d'incursions régulières du Clan de la Gr Premièrement, il lui faut trouver un lieu approprié et préparer les pla

de sa forteresse. Si un membre du Clan du Lion ne s'en charge pas, il devra louer les services d'un marchand ou d'un architecte d'un autre clan. Après cela, les heimin doivent transporter les pierres des montagnes du sud des terres du Clan du Lion. Ensuite, comme ses terres sont pauvres en bois d'œuvre, il doit en acheter auprès d'une autre province ou s'adresser au Clan du Phénix dont les prix sont très élevés. Une fois les matières premières rassemblées, Tamegako doit allouer à la tâche des ouvriers heimin, nourrir ses derniers, compenser la production perdue dans les champs et se protéger du Clan de la Grue. Il lui faut également s'attendre à ce que ses ouvriers deviennent des conscrits ashigaru sur ordre impérial par exemple. Comme vous le voyez, il ne s'agit pas là d'une entreprise facile.

Au début de l'histoire de Rokugan, les clans construisirent frénétiquement pour fortifier leurs terres. La plupart des premières forteresses étaient en pierre et presque exclusivement bâties au sommet de collines. En plus des avantages stratégiques conférés par un tel agencement, ce type de constructions était conçu pour résister aux tremblements de terre, si fréquents à Rokugan.

Plusieurs siècles après la fin de la Première Guerre, un jeune ingénieur du Clan du Crabe du nom de Kaiu Anou développa un style architectural qui révolutionna les techniques de construction. Une base de pierre oblique put désormais servir de fondation pour les châteaux, offrant une excellente stabilité pour l'utilisation de matériaux de construction alternatifs. Ce progrès fut le bienvenu, car l'amoncellement de pierres pour la construction des places fortes était difficile et prenait énormément de temps pour les clans dont les terres étaient plus fertiles que rocailleuses, comme celles des Clans du Lion et de la Grue.

Avec une telle base en pierre, on put désormais construire des châteaux dans les plaines plutôt que sur les collines sans risque de les voir s'effondrer à cause d'un tremblement de terre. Même si de nombreuses redoutes situées sur les frontières des clans continuèrent d'être élevées au sommet de collines, on put alors bâtir des forteresses dans les plaines centrales, facilitant ainsi la circulation des biens et des personnes (dont les armées). Les niveaux supérieurs de ces nouveaux châteaux étaient constitués d'un squelette en bois couvert de plâtre à la fois étanche et esthétique.

Les samurai dotés d'un fort esprit militaire craignaient que les troupes ennemies pussent escalader trop facilement la base en pierre inclinée de ce nouveau type de forteresses. À l'aide de son si typique et direct style de conception, la famille Kaiu développa une fois de plus de nouvelles techniques visant à éliminer ce problème. Des trappes et autres ouvertures stratégiquement disposées dans la pierre assurèrent que toute tentative d'escalade de la base dût avorter grâce à des archers, shugenja et huile ou eau bouillante (une technique dont le Clan du Crabe se sert contre les hordes de gobelins). Ces techniques eurent rapidement du succès auprès des autres clans, ce mélange nouveau de pierre et de bois remplaçant rapidement les anciennes méthodes de construction.

Autre facteur auquel il faut songer lors des sièges : les places fortes rokugani ne disposent pas de remparts dotés d'un chemin de ronde. On en trouve parfois dans les forteresses du Clan de la Licorne, mais il est généralement malséant de faire l'étalage de tant de fortifications devant ses invités. Par contre, il n'est pas rare de laisser le long des murs intérieurs les madriers ayant servi durant la première phase de la construction. En temps de guerre, on pose des planches sur ces poutres, constituant ainsi de grossières plates-formes à l'attention des archers qui peuvent ainsi faire feu sur leurs ennemis.

La construction d'un château n'est pas terminée une fois le bâtiment en lui-même achevé. Pour que ces gigantesques structures restent opérationnelles, il faut constamment les entretenir. Les batailles, l'exposition aux éléments, le passage permanent, la menace toujours présente des tremblements de terre et autres catastrophes naturelles signifient qu'il y a toujours du travail. Nombre de daimyo disposent de familles de heimin ou d'eta dont le seul rôle est de nettoyer et d'entretenir au quotidien les lieux. Quand on doit effectuer des réparations d'importance, des artisans heimin se chargent du travail, généralement sous la surveillance très stricte d'un samurai spécialement formé à ce genre de tâche. Les ravages d'un siège sont une autre histoire. Dans ce cas, des heimin et des samurai réparent et reconstruisent le complexe. Rien, pas même les demeures personnelles, ne doit être touché avant que le château ne soit de nouveau opérationnel. Ce n'est qu'après qu'on se préoccupe des maisons, baraquements, fermes et autres.

Aujourd'hui, les descendants de Kaiu Anou sont les véritables maîtres de la conception et de la construction de forteresses. Jadis vassale de la famille Kaiu, la famille Anou appliquait toute la gamme de techniques enseignées à l'école des ingénieurs afin de construire des châteaux, palais, temples, etc. Il n'était alors pas rare qu'un daimyo d'un autre clan demande la présence d'un ingénieur de la famille Anou pour l'aider dans la construction d'une nouvelle forteresse. Enfin, le Fils des Cieux en personne fit appel au talent de la famille Anou pour bâtir un nouveau temple à Otosan Uchi. L'édifice fut d'une telle grâce et d'une telle beauté que l'Empereur ordonna que la famille Anou fût adoptée au sein de la famille Miya, afin que son savoir-faire et son talent enrichirent le legs impérial. Le daimyo du Clan du Crabe fut plus qu'heureux d'exaucer les désirs de l'Empereur et Hantei couvrit celui-ci de présents et de nourriture pour le soulager des affres d'un hiver particulièrement rigoureux. À ce jour, la lignée Anou reste influente au sein de la famille Miya et les plus talentueux architectes et ingénieurs de cette famille font remonter leur origine à Kaiu Anou.

Honorés seigneurs et dames de la cour,

Je vous invite humblement à assister aux divertissements prévus cet après-midi. Quoique certainement pas aussi subtils que les merveilleux jeux de cour du Clan de la Grue, ou aussi grisants que les turbulentes compétitions athlétiques de nos cousins du Clan de la Licorne, je vous promets que vous ne serez pas déçus.

Selon moi, chacun aime entendre une bonne histoire, et la nuit à venir nous donnera l'occasion d'en conter.

J'ai cru comprendre que mes cousins du nord comptent faire le récit de ces étranges barbares qui vivent au-delà de nos frontières. Nos invités du mur des bâtisseurs ont prévu de nous conter l'histoire du légendaire Kaiu Anou, l'architecte dont les constructions gagnèrent les faveurs du Fils des Cieux et dont les descendants rejoignirent la grande maison de l'Empereur. L'émissaire du Clan de la Grue a proposé de nous faire partager quelques récits concernant les événements récents ayant agité l'Empire. Ainsi, je ne crois pas trop m'avancer en prétendant que cet après-midi sera des plus intéressants.

Quelle histoire nous raconterez-vous ?

Les mois rokugani

Chaque mois rokugani dispose d'un nom courant, utilisé par la population, et d'un nom formel, utilisé lors de cérémonies et de fêtes mais aussi dans les actes de naissance. L'astrologie rokugani emploie généralement les noms courants car elle est très populaire auprès du peuple. Il n'y a pas de lien réel entre les noms formels et les noms d'animaux (ainsi, Doji n'entretient aucune relation symbolique avec la chèvre). En effet, les deux systèmes furent créés indépendamment de l'autre.

En outre, la table qui suit propose quelques traits de personnalité associés aux personnes nées durant le mois en question.

Courant	Formel	Associations
Printemps		
Lièvre	Soleil	Très émotif, rêveur.
Dragon	Lune	Impétueux mais charismatique.
Serpent	Hantei	Attentif mais souvent égoïste.
Été		
Cheval	Akodo	Curieux et polyvalent mais agité.
Chèvre	Doji	Sensible et compatissant mais lunatique.
Singe	Shiba	Honnête et généreux, parfois arrogant.
Automne		
Coq	Bayushi	Charmant mais souvent critique.
Chien	Shinjo	Sincère et amical mais indécis.
Sanglier	Hida	Tenace et implacable mais autoritaire.
Hiver		
Rat	Togashi	Spirituel, chanceux en argent, mais parfois trop zélé.
Bœuf	Fu Leng	Ambitieux, travailleur mais impardonnable.
Tigre	Dixième Fils	Intelligent et inventif, mais très réservé.

Provinces du Clan du Crabe

Quitter sa demeure sans emmener un petit morceau de jade porte malheur, même quand on ne se rend pas dans l'Outremonde. La plupart des habitants des terres du Clan du Crabe prennent cela pour du bon sens.

Pendre un bol de riz à la lisière du champ d'un fermier écarte les gobelins.

Marcher pied nu sur un morceau d'obsidienne est un mauvais présage.

Fabriquez une poupée dotée d'un seul œil et faites un vœu. L'esprit de la poupée fera en sorte que le vœu soit exaucé. Toutefois, la poisse vous suivra si vous ne cousez pas rapidement un second œil sur la poupée.

Ceux qui sont frappés par la foudre et survivent sont bénis par Osano-Wo et peuvent prédire l'avenir. Cela n'inclut pas la foudre magique, seulement le courroux naturel de l'orage.

Ryujin, un grand dragon corallien, vit dans la baie des poissons morts. Lancer des morceaux de corail dans la mer au début d'une expédition assure que le temps reste calme durant le voyage.

Provinces du Clan du Dragon

De jeunes vierges sont capables de prédire le futur en s'installant à un carrefour et en associant les remarques des voyageurs qui y passent. Cela permet généralement de déterminer le futur époux de la jeune femme.

Si un enfant dessine l'un de ses cauchemars, un baku viendra dévorer ses mauvais rêves. Bien que les baku soient des esprits dangereux, la visite d'un des leurs est de bon présage dans ce cas.

Un forgeron ne doit jamais laisser le feu mourir dans sa forge. Si la forge doit être nettoyée, le feu doit être déplacé à l'aide d'une torche et entretenu, sans quoi elle ne produira plus jamais de bel acier.

Un enfant qui ne pleure pas quand il naît sera un puissant et intrépide guerrier.

Quand vous rencontrez un fantôme, adressez-lui la parole avec courtoisie. Tant que vous resterez poli, le fantôme en fera de même.

Prononcer le nom d'un assassin mort attire son fantôme, sauf si l'on adresse rapidement une prière à Jurojin à des fins de protection.

Provinces du Clan de la Grue

Une femme qui se pique avec une aiguille alors qu'elle parle a fait preuve d'infidélité.

Ériger un cercle de pierres et prier en son sein attirent les faveurs des Fortunes.

La maladie peut être soignée en lançant sept pois dans un puits et en priant pour avoir de la chance.

Porter du riz dans sa poche attire la protection d'Inari, la Fortune du riz. Donner ce riz à un enfant d'Inari (un renard) porte chance.

On ne doit jamais se servir son saké.

La lance est l'arme préférée de Bishamon, la Fortune de la force. Tous les guerriers qui cherchent à attirer ses faveurs savent la manier.

Écrivez le nom de votre ennemi et jetez-le dans la rivière des trois rives. S'il vous a véritablement fait du tort, votre ennemi aura la poisse. Dans le cas contraire, la guigne vous frappera au triple.

Provinces du Clan de la Licorne

On peut prédire le futur dans les fissures d'un paleron de daim brûlé.
Découvrir l'empreinte de main d'un enfant porte bonheur.
Le premier poulain né au printemps est le plus chanceux. S'il est mort-né, le malheur suivra durant toute la saison à venir.
Ne vous coupez jamais les cheveux quand la lune est pleine, sans quoi ils tomberont.
Fendre une flèche ayant déjà frappé votre cible avec un second trait est un très bon présage.
Une maison construite avec le bois de Shinomen porte malheur.
Trouver une grenouille qui a avalé un koku est le meilleur présage possible et augure d'une grande richesse pour l'individu en question.
Écrire le nom d'une Fortune sur le bras droit confère la force de celle-ci.
Écrire le nom de la Fortune sur votre bras gauche confère la sagesse de celle-ci. User de cette magie trop souvent, ou inscrire le nom sur chaque bras, est cupide et porte malheur.

Provinces du Clan du Lion

Enterrer un homme vivant dans les fondations d'un pont assure la stabilité de celui-ci. En général, on se sert d'un criminel à cet effet. On pense alors que le fantôme est piégé dans le pont et qu'il effraye les autres esprits.
Avant de quitter sa demeure, un soldat doit manger du riz dans une feuille tegashiwa. Si le soldat pend ensuite cette feuille au-dessus de la porte, il est assuré de rentrer chez lui sain et sauf.
Un arbre qui émet une lueur bleue la nuit abrite des esprits maléfiques.
Prendre la tête de son ennemi porte chance. Si un œil est fermé et que les dents sont à nu, ou encore que les yeux regardent vers le bas, la tête porte malheur. Si les yeux sont fermés ou qu'ils regardent dans la même direction, la tête porte chance. (Dans tous les cas, le samurai qui prend la tête d'un ennemi voudra se purifier car il s'agit bien sûr de chair morte.)
Les araignées portent chance, sauf quand on est mordu par l'une d'elles. Ne tuez jamais une araignée ou son esprit hantera votre demeure et vous portera malheur.

Provinces du Clan du Phénix

Crier sur des arbres et les frapper à l'aide d'une brindille de pin effrayent les fantômes.
Porter un grain de riz sculpté en forme de Fortune vous assure la protection de celle-ci.
Les blaireaux portent malheur. N'adressez pas la parole à de tels animaux sans quoi vous attirerez leur attention.
Si vous rencontrez un étranger solitaire dans une forêt, ne lui parlez pas, car il s'agit assurément d'un esprit. Laissez le fantôme vaquer à ses occupations et il ne s'occupera pas de vous.
Un gros estomac est le signe des faveurs de Hotei, la Fortune de la satisfaction. On croit que l'homme fort et heureux a trouvé quelque signe d'illumination.
Le premier jour de chute de neige de l'hiver est le jour qui porte le plus chance dans l'année.
Ne vous moquez jamais des superstitions d'autrui, même si vous ne les appréciez pas. Se railler de superstitions porte malheur.

Provinces du Clan du Scorpion

Jeter du sel sur un nouveau vêtement (en particulier un masque) porte chance au porteur.
Boire le sang frais d'un coq soigne les indigestions.
Comme Bayushi fut le troisième à chuter lors du tournoi qui l'opposa à ses frères et sœurs, le chiffre trois porte malheur. Ne quittez jamais votre demeure à trois, car cela porte plus particulièrement malheur. Mieux vaut trouver un quatrième individu ou partir en deux groupes.

Une fillette née avec les yeux verts ne sera jamais capable de mentir.
Les rats sont les serviteurs de Daikoku, la Fortune de la richesse. Lancez un grain de riz à un rat, et vous gagnerez chance et fortune. Si vous devez tuer un rat, rendez-vous dans un temple de Daikoku et faites une offrande de riz pour vous excuser, sans quoi la pauvreté vous frappera.
Chuchotez un secret dans un temple de Benten et elle vous aidera à le garder à l'abri.

Kawaru

Prédire l'avenir est une forme répandue de magie populaire et il existe de multiples façons de le faire. La plus célèbre pratique divinatoire est appelée kawaru. *Kawaru* fut écrit au troisième siècle par Isawa Teruyo, un formidable shugenja à même de lire le destin. L'ensemble se base sur des assemblages de six lignes connus sous le nom d'hexagrammes. Le système commence par un rituel de purification. Ensuite, on lance les pierres ou baguettes, ce qui détermine l'hexagramme propre au lanceur. Chaque hexagramme est associé à une ligne de conduite, un symbole ou une vertu. En interprétant correctement le résultat, le lanceur est capable de prédire le futur tout en apprenant quelque chose sur sa propre personnalité.

On dit de *Kawaru* qu'il est infaillible. Toutefois, l'interprétation en est parfois difficile. Le parchemin de *Kawaru* est plutôt mince mais de nombreux volumes ont été écrits au sujet de son interprétation. Les femmes sages connues sous le nom de itako consacrent leur vie à l'interprétation de lancements de kawaru. D'ailleurs, tout bourg abrite au moins l'une de ces prophétesses. On dit de toute erreur d'interprétation de *Kawaru* qu'elle est la faute de l'itako ou due à l'ingérence d'esprits maléfiques que le lanceur attire en ne se purifiant pas convenablement.

Astrologie

L'astrologie est une autre méthode populaire de divination à Rokugan. Elle mêle le soleil, la lune, les étoiles et les autres corps célestes. En observant la place de tels objets dans le ciel nocturne, on apprend énormément de choses sur le passé, le présent et le futur.

En plus des nombreuses étoiles qui parsèment le ciel - sans oublier Dame Soleil et Seigneur Lune - il existe sept corps célestes majeurs évoluant dans le ciel au fil de l'année. Qu'il s'agisse de petites lunes, de planètes, de comètes ou d'autre chose, la science rokugani s'en moque éperdument. (À l'exception du Clan du Dragon, qui propose tellement de théories contradictoires à cet égard que rentrer dans le vif du sujet demanderait un chapitre de plus.) Pour la plupart des astrologues rokugani, ces corps mobiles et brillants symbolisent clairement les Fortunes. Ainsi les a-t-on nommés d'après les Sept Fortunes - Benten (Fortune de l'amour romantique), Bishamon (Fortune de la force), Daikoku (Fortune de la richesse), Ebisu (Fortune du travail honnête), Fukurokujin (Fortune de la sagesse), Hotei (Fortune de la satisfaction) et Jurojin (Fortune de la longévité).

En astrologie, le ciel est divisé en douze parties appelées " maisons ". On détermine ces maisons selon la position de la lune à ce moment de l'année et on leur donne un nom relatif aux mois rokugani. Selon sa maison, un phénomène stellaire a différentes implications. Une pluie de météorites dans la maison du Rat, par exemple, pourrait symboliser une grande richesse car le rat est le symbole de Daikoku. Les interprétations possibles et explications symboliques sont innombrables. Ainsi, le MJ et les joueurs sont invités à faire preuve d'imagination quand ils interprètent des phénomènes stellaires.

L'année actuelle est très importante en matière d'astrologie. Chaque année est non seulement associée à une maison précise selon un cycle de douze ans mais également à un anneau élémentaire (dans l'ordre suivant : Eau, Air, Feu, Vide et Terre). Chaque élément est associé à deux années consécutives, suite à quoi l'élément suivant prend à son tour le pas durant deux ans. Avec douze maisons et cinq éléments, le cycle se répète tous les soixante ans. Les astrologues notent soigneusement le passage de ces cycles car des événements importants sont censés se dérouler quand un nouveau cycle débute. La combinaison d'un élément et d'une maison détermine les événements possibles pouvant survenir dans l'année. L'an dernier était celui du Rat du Vide. Cette année (1126 selon le calendrier de la famille Isawa) est celle du Bœuf de la Terre. L'année prochaine sera celle du Tigre de la Terre, annonçant le début d'un nouveau cycle pour l'année suivante (qui sera celle du Lièvre de l'Eau). Seuls les astrologues notent ainsi les années. Le reste de Rokugan compte l'écoulement du temps selon l'année du règne de l'Empereur.

L'utilisation la plus répandue de l'astrologie vise à déterminer la maison d'un individu. La maison est une combinaison de deux éléments - la maison occupée par la lune à la naissance de l'individu concerné mais aussi son année de naissance. Ces éléments s'allient et en disent long sur la personnalité et le destin de l'individu. (Pour plus de détails sur les éléments, reportez-vous à l'encadré ci-contre.)

Petit abrégé d'astrologie

Les termes qui suivent sont les plus fréquemment utilisés pour décrire la position et le déplacement d'un corps céleste. Cette position est qualifiée d'aspect. Vous trouverez ci-dessous une version simplifiée de l'art de l'astrologie, qui renferme le minimum de renseignements nécessaires pour utiliser la terminologie astrologique dans votre campagne.

Conjonction - Lorsque deux corps occupent la même maison dans le ciel. Les corps en conjonction symbolisent une concentration des énergies qu'ils représentent, pour le meilleur et pour le pire.

Sextile - Deux corps forment un angle de soixante degrés (il y a précisément une maison entre eux). Cela présage une occasion offerte par ce que symbolisent les corps.

Carré - Lorsque les positions de deux corps forment un angle droit dans le ciel (il y a deux maisons entre eux). Un tel aspect présage un défi.

Trigone - Deux corps forment un angle de cent vingt degrés (il y a entre eux trois maisons). Cela symbolise la protection des corps respectifs.

Quinconce - Deux corps forment un angle de cent cinquante degrés (il y a entre eux quatre maisons). Cela symbolise un conflit ouvert entre les deux corps et est de mauvais augure.

Opposition - Lorsque deux corps occupent des maisons opposées dans le ciel. Les corps en opposition annoncent un changement radical, que ce soit par une forte croissance ou une catastrophe soudaine.

L'année astrologique

Vous trouverez ci-dessous treize années d'un cycle astrologique à titre d'exemple. À partir de là, on peut déduire l'ensemble du cycle de soixante années.

Année	Exemples d'événements	Élément	Maison
1116	L'épée de l'otokodate Yotsu est fondue.	Terre	Lièvre
1117	Yoritomo devient le daimyo du Clan de la Mante.	Terre	Dragon
1118	Mort de Ichiro Akitomo, Champion du Clan du Blaireau.	Eau	Serpent
1119	Isawa Tadaka succède à Isawa Gojinwa en qualité de Maître de la Terre.	Eau	Cheval
1120	Mort de Akodo Arasou, Champion du Clan du Lion.	Air	Chèvre
1121	Bataille de la plaine de l'alliance tripartite.	Air	Singe
1122	Guerre de l'opium à Ryoko Owari.	Feu	Coq
1123	Coup d'État du Clan du Scorpion, mort de Hantei XXXVIII.	Feu	Chien
1124	Les naga se réveillent. Formation de l'armée de Toturi.	Vide	Sanglier

1125	La guerre débute entre les Clans du Lion et de la Grue.	Vide	Rat
1126	Année en cours. L'armée du Clan du Crabe prend le col de Beiden.	Terre	Bœuf
1127	Année prochaine.	Terre	Tigre
1128	Début d'un nouveau cycle.		

User de divination dans votre campagne

Via l'utilisation de la compétence Astrologie du *Guide du Joueur*, la plupart des formes de divination ne s'appuient sur aucun système de règles. Si le MJ souhaite que la divination fonctionne, elle marche et divulgue de vagues indices. Si le groupe ne doit pas bénéficier d'une information importante en se contentant d'observer un beau ciel bleu, la divination offre des renseignements faux et trompeurs : " Benten et Jurojin sont en opposition aujourd'hui. Vous n'êtes pas sûr de ce que cela présage, mais peut-être devriez-vous remettre à plus tard votre décision d'écrire à votre fiancée. "

En tout cas, la divination ne peut être plus ou moins viable qu'une supposition éclairée. Nombre des prédictions de courants officiels de divination comme kawaru ou l'astrologie sont de simples suggestions qui auraient lieu d'être dans n'importe quelle situation. Une bonne moitié des samurai de Rokugan pensent que les divinations ne sont rien de plus que de stupides superstitions. D'autres croient être guidés par les Fortunes et se conforment strictement aux suggestions de divinations.

Les éléments

Chaque cycle de douze années est délinéé par un élément. Le cycle actuel est celui de la Terre et le prochain sera celui de l'Eau. Voici quelques associations de personnalités pour chaque année.

Eau : artistique et expressif mais craintif ou volage.
Air : fort, doté de sang-froid mais aussi d'un esprit de compétition.
Feu : allègre et passionné, mais parfois très destructeur.
Vide : ingénieux et pratique, mais parfois impatient ou imprévisible.
Terre : impassible et sûr, traditionaliste et entêté.

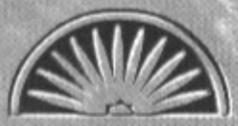
La subtilité de la cour

Bien que de nombreux samurai redoutent la politique, il leur faut tôt ou tard se rendre à la cour. Les grandes décisions de l'Empire se prennent aux cours des clans majeurs. Quant à celles de grande envergure, elles sont prises au palais d'hiver de l'Empereur. Des carrières sont assurées et défaites d'un simple mouvement d'éventail d'un courtisan. Un samurai qui entend les subtilités de la vie de cour offre gloire et honneur à sa famille ainsi qu'à lui-même. Un samurai qui pénètre dans l'arène politique sans y être préparé risque fort d'y laisser la vie.

En 689 vivait à la cité impériale un puissant courtisan du nom d'Otomo Madoko. Madoko fut des décennies durant le faiseur de mariages impérial, arrangeant ainsi des alliances pour le compte de la famille Hantei. Durant sa longue carrière, elle assista aux règnes de quatre Hantei différents. Elle était une grande admiratrice des œuvres du général ronin Sun Tao et avait appris par cœur le manuscrit impérial du *Livre de Sun Tao*. Un jour, défiée par un habile courtisan du Clan du Lion, elle fut invitée à comparer les tactiques du général à celles de la cour. Madoko s'amusa d'une telle demande et s'exécuta volontiers. L'œuvre en résultant, un essai tout simplement appelé *La subtilité de la cour*, est depuis devenu le manuel de base de nombreux courtisans.

Madoko identifia ce que les autres courtisans n'avaient pu exprimer avec des mots : pour un samurai, la guerre est dans chaque chose. Même le plus humble des courtisans est un samurai, et un samurai n'affronte jamais un ennemi sans le plus grand dévouement et une énorme détermination. Ceux qui appliquent ce principe à la cour comme au champ de bataille prospèrent. Ceux qui voient la cour comme un lieu de vacances, une récompense ou une occasion de s'adonner à divers plaisirs n'y font pas long feu. Otomo Madoko avait vu de puissants généraux être envoyés au plus profond de l'Outremonde grâce aux machinations d'habiles courtisans. Elle avait vu de simples ji-samurai gagner beaucoup de statut et devenir eux-mêmes des généraux. Tout cela grâce à d'ingénieuses manœuvres exécutées sur les courants politiques.

Les passages qui suivent sont des extraits de *La subtilité de la cour*. L'ouvrage reprend une série de citations du grand général Sun Tao puis les applique à la vie de cour en utilisant les mots de Madoko. Les conseils ainsi prodigués peuvent se révéler très utiles pour les samurai peu habitués aux subterfuges politiques.



" Seul l'ignorant combat pour vaincre. L'illuminé vainc avant de combattre. "

Un courtisan sage n'affronte pas un ennemi dont il ne sait rien. Mieux vaut laisser un adversaire remporter une victoire mineure pendant que l'on bat en retraite et cherche ses faiblesses plutôt que de l'affronter directement quand on ne sait pas ce qui est véritablement en jeu.

" Le véritable savoir réside dans l'art d'observer les cieux sans mettre un pied dehors. "

Un courtisan sage a de nombreux talents et ne s'attache pas qu'à un seul domaine. Si la conversation doit s'orienter vers un sujet que vous connaissez, vous pouvez user de votre savoir pour avoir l'air plus habile que vous ne l'êtes, sans oublier que vos ennemis vous craindront. L'attention de la cour est changeante et ne reste pas bien longtemps concentrée sur le même sujet. Si la conversation dépasse votre entendement, changez de sujet plutôt que de passer pour un sot.

" Pour vaincre, un général doit être insondable. "

Pour exercer tout votre pouvoir à la cour, vous devez parfois agir sans raison et uniquement pour faire sensation. Tant que vos ennemis se demanderont quel peut être le mobile de vos actes, ils ne sauront rien de vos véritables objectifs. Soyez informé des noms de tous ceux qui sont présents à la cour. Les gens aiment qu'on se rappelle de leur nom et sont ainsi plus disposés à vous entendre. Si vous souhaitez insulter quelqu'un, faites mine d'avoir oublié son nom, même si ce n'est pas le cas.

" Si vous ne pouvez aller plus loin, changez de stratégie. Vous finirez par l'emporter. "

Si quelqu'un aborde un sujet de conversation qui peut se révéler dangereux pour vous, changez de sujet. Si vous trouvez un sujet plus intéressant, le précédent sera oublié. Le sexe, la guerre et les défauts des absents sont toujours des sujets bienvenus à la cour. N'ayez pas peur de raconter une plaisanterie à vos dépens car cela détournera également l'attention. Tout comme un guerrier ne doit pas avoir peur de donner sa vie pour son clan, vous ne devez pas hésiter à sacrifier votre dignité pour mettre l'honneur de votre clan à l'abri.

" En terrain mortel, seul le plus rapide survit. Dans ce cas, combattez. "

Il n'existe pas d'endroit plus mortel que le palais d'hiver. Tous les invités s'y rendent avec des objectifs à remplir. Tous sont vos ennemis car lorsque les grâces de l'Empereur caressent quelqu'un, votre éclat s'estompe. Vous devez toujours être prêt à anéantir vos ennemis aux yeux de la cour et à servir la grandeur de votre clan. Il n'existe aucune forme de pitié à la cour de l'Empereur.

" Le général victorieux frappe lorsque l'ennemi fait ses plans. "

Pour un étranger, la vie de cour semble pesante et quelque peu figée mais rien ne saurait être moins vrai. Un courtisan doit donner une apparence de léthargie quand il se trouve en présence de ses ennemis, alors qu'en réalité il œuvre pour les vaincre. Celui qui frappe le premier l'emporte et à l'instar des duels au sabre, c'est le samurai qui se dérobe qui est terrassé. Quand vous arrivez à la cour, la première chose à faire est d'apprendre les noms et les allégeances de tous les individus présents. Découvrez-en plus quant à leur opinion à l'égard de votre clan et des ennemis de votre clan. Si l'un d'eux représente une menace, mettez immédiatement des plans à l'œuvre pour le défaire. Si l'un d'eux peut vous servir, arrangez-vous pour le rencontrer dès que possible selon vos conditions. Le courtisan sage apporte toujours quelques présents à la cour, pas seulement pour le maître de maison, mais aussi au cas où il doive impressionner des alliés potentiels. Soyez sûr que vous en aurez besoin.

" Un bon général sape les alliances de ses ennemis. "

Si vous découvrez que votre ennemi doit rencontrer des alliés potentiels, faites en sorte de les voir en premier et de leur soumettre une meilleure offre, même si le parti en question n'a rien à offrir en retour. Au moins, vous les écarterez de la sphère d'influence de votre ennemi et serez au passage à l'origine de nombreuses rumeurs. Rumeurs et soupçons sont vos plus puissantes armes. Usez de fidèles serviteurs issus des basses classes pour répandre au sein de la paysannerie des rumeurs décriant vos ennemis. Les paysans entendent tout et racontent tout. Ces rumeurs parviendront finalement jusqu'aux oreilles d'autres samurai. Votre ennemi sera déshonoré et nul n'apprendra rien de votre participation à cette affaire.

" On peut entrevoir la victoire mais jamais la forcer. "

Quand la victoire semble proche, faites jouer la prudence. Même le plus sûr des plans peut être défait et vous devez être paré à toutes les éventualités. En général, quand on négocie un traité de paix, mieux vaut disposer de courriers et de messagers prêts à partir au cas où vous échouez. Ainsi, en cas de crise et d'échec des négociations, vos alliés seront avertis aussi vite que possible et les armées passeront rapidement à l'attaque.

" Un général compétent attaque l'armée de son ennemi. "

Affronter votre ennemi à la cour est répugnant mais parfois nécessaire. Évitez toute discussion. Si votre adversaire entame une dispute, ne cherchez pas à l'emporter. Contentez-vous d'y mettre un terme, même si vous en sortez perdant. Les individus qui se querellent sont pris pour des sots. N'entamez de dispute que si vous souhaitez passer pour un imbécile et entraîner votre adversaire dans votre chute. Ne sous-estimez pas cette tactique.

" Un général désespéré assiège la ville de son ennemi. "

Affrontez toujours votre adversaire selon vos conditions. Ne vous montrez pas dans un lieu contrôlé par vos ennemis, sauf si vous n'avez pas le choix. Quand bien même, tentez d'arranger quelque compromis, comme une rencontre en terrain neutre. N'admettez jamais votre avantage.

" Si votre armée est la plus grande, combattez. Si elle est plus petite, restez à distance jusqu'à obtenir une occasion de frapper. Si votre armée est beaucoup plus petite, fuyez et survivez. "

Si vous avez l'avantage, n'ayez pas peur de vous en servir. Peut-être votre ennemi a-t-il quelque atout dans sa manche mais il n'y a pas d'autre moyen de le savoir que de frapper pendant que vous êtes le plus fort. Par contre, si vous ne parvenez pas à estimer la force de

votre ennemi, attendez jusqu'à ce que vos espions et informateurs en apprennent davantage. Si vous savez pertinemment que votre ennemi a l'avantage, évitez à tout prix de l'affronter. Cherchez à gagner du temps, feignez d'être malade si nécessaire, ou envoyez à dessein des représentants incompétents pour vous remplacer jusqu'à ce que la situation évolue.

" Un grand général choisit les bons officiers et laisse les forces vives de son armée faire leur travail. "

Un courtisan habile sait pertinemment qu'il ne peut tout faire seul et délègue donc. Entourez-vous d'experts et demandez-leur conseil en tout point. Voici ce que je recommande : un officier militaire prodiguant ses conseils en matière de guerre, un yojimbo prodiguant ses conseils en matière de sécurité, un shugenja pour la magie et la religion, et un espion. Le courtisan sage ne craint pas d'employer un espion pour en apprendre davantage sur ses ennemis. À cet égard, les ronin font des merveilles. Ils sont généralement discrets, nul ne leur prête une grande attention et les paysans leur révèlent souvent des secrets qu'ils ne partageraient avec aucun véritable samurai. Choisissez des individus réputés pour leur loyauté, ou bien payez-les suffisamment pour que cela ne devienne pas un problème. Il est souvent utile de disposer dans votre cercle de conseillers d'un individu incompétent ou peu précieux, mais particulièrement loyal. Si la cour s'en prend à vous, il pourra en endosser la faute ou créer une opportune diversion.

" La victoire ne se répète jamais. "

À la cour comme ailleurs, vous devez savoir que vos ennemis ne feront pas deux fois la même erreur. En outre, le simple fait d'user toujours de la même stratégie est révélateur d'un certain manque d'esprit. N'en faites jamais preuve. Si les gens pensent que vous êtes stupide, jamais plus ils ne vous prendront au sérieux.

" La colère terrasse l'ennemi. "

Faire montre d'un excès d'émotion en public est une faiblesse. Cherchez le talon d'Achille de votre ennemi, découvrez ce qui le met hors de lui et créez un environnement favorable à une bonne crise de nerfs publique. Pendant qu'il tempête, ses alliés le fuiront pour chercher des partenaires plus stables.

" Ceux qui réduisent leur ennemi à l'impuissance sans combattre sont véritablement triomphants. "

Il s'agit là de la plus grande leçon du général. C'est pourquoi les cours existent. J'espère que c'est ce que je vous ai appris.

De l'art de l'offense

Jouer une campagne au palais d'hiver, ou dans toute autre cour, est à la fois passionnant et astreignant, pour le MJ comme pour les joueurs. Le vie de cour constitue un défi d'interprétation permanent. Certains joueurs ne se sentiront pas prêts à le relever et craignent davantage les politiciens que les fantômes, oni et gobelins.

Pour survivre à la cour, il est nécessaire de faire montre d'une grande ingéniosité. Insulter un ennemi comme il convient peut le faire passer pour un idiot et diminuer de manière sensible son influence. Bien évidemment, il n'est pas possible de se contenter de l'insulter. Le courtisan doit dire quelque chose auquel cet ennemi ne peut répondre. Les subtils (et moins subtils) duels d'affronts sont courants et nombre de samurai n'ayant guère de penchant pour la vie de cour comparent souvent ces joutes à celles d'enfants gâtés en train de jouer. Vous trouverez ci-dessous quelques indications visant à offenser convenablement vos ennemis à la cour.

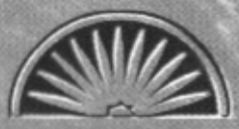
Que cela reste personnel - Si votre cible a la réputation d'être sotte, ne l'insultez pas parce qu'elle est grosse. Cela n'aurait aucun sens. Si quelqu'un a un Sombre secret ou une Mauvaise réputation, il s'agit là d'une cible de choix. Ne passez pas à côté des occasions évidentes.

Que cela soit vrai - Les accusations hasardeuses et les insultes spécieuses ont beau être drôles, elles ne tiendront pas debout si votre cible se défend. Attendez d'avoir des munitions plutôt que de commettre une erreur.

Soyez drôle - Si vous n'êtes pas divertissant, la cour prendra votre attaque pour argent comptant : une vile manœuvre visant à nuire à la réputation de votre ennemi en public. Par contre, si vous faites preuve d'humour, alors la cour ne vous en tiendra pas rigueur. En fait, elle continuera d'écouter pour voir ce que vous avez à dire et comment se défend votre proie.

N'adressez pas la parole à votre ennemi - Le fait de parler directement à votre adversaire lui donne une parfaite occasion de répondre. Parlez plutôt à haute voix à autrui pour que chacun entende, de préférence à un individu de plus haut statut. Ainsi, votre ennemi devra vous interrompre pour vous répondre, passant doublement pour un imbécile.

Citez les sages - Citer quoi que ce soit, en particulier le Tao, au sein de votre insulte est très efficace. D'une certaine façon, vous n'insultez pas votre ennemi. Shinsei s'en charge à votre place. Votre adversaire ne peut alors pas grand-chose hormis faire une citation à son tour. S'il ne



connaît pas bien l'œuvre, il risque de sécher. (C'est pourquoi tout bon courtisan doit avoir un certain rang dans la compétence Shintao.)

Biaiser les titres - À Rokugan, chacun dispose d'une place précise que les courtisans ne sont pas censés oublier. Appeler un samurai de plus haut statut " -san " ou encore se contenter de parler d'un dignitaire comme d'un " samurai " sont des insultes flagrantes constituant de véritables atteintes à leur réputation.

Soyez prêts à faire face aux conséquences de vos dires - Une pique particulièrement déplaisante peut se conclure par un duel. Soyez toujours prêt à faire face à cette éventualité en pensant à un plan de secours.

À toutes fins utiles, vous trouverez ci-dessous une liste d'affronts. Rappelez-vous qu'une insulte taillée sur mesure est plus efficace qu'une pique générique. Pour faire plus simple, Doji Hoturi et Mirumoto Hitomi sont les cibles de ces insultes. Par contre, nous ne vous invitons pas à insulter ces deux individus.

" J'ai beaucoup entendu parler de la vertu sans faille de votre épouse, Hoturi-san. Évidemment, comme Shinsei le disait, une pomme gâtée ne risque pas d'être volée. "

" Hitomi-chan est connue pour sa grande sagesse. Après une journée passée au monastère, les moines étaient sûrs de ne plus pouvoir lui apprendre quoi que ce fût et la renvoyèrent. "

" Nous devrions être honorés de compter parmi nous un grand épéiste. Nous devrions, ai-je dit, mais malheureusement on nous a envoyé Hoturi-san. "

" Les entraînements de dame Hitomi sont douteux. J'ai remarqué qu'elle a amené de nombreux palefreniers mais un seul cheval. "

" J'ai entendu dire que Hoturi-san a offert son bras droit à l'Empereur. Je me demande comment le Prince des Cieux réagira face à une telle insulte. "

" La vaillance de Hitomi-chan au champ de bataille est notoire. C'est une véritable merveille. Chaque fois que l'ennemi voit sa bannière se dresser sur un champ de bataille, on se demande pourquoi elle est encore en vie. "

" Hoturi-san est connu pour sa chance. On dirait qu'un esprit bienveillant ne le quitte jamais. Preuve que les kami ont le sens de l'humour. "

" Hitomi-chan n'est pas encore mariée mais ce n'est guère sa faute. Ses parents avaient plusieurs perspectives de qualité mais réalisèrent par la suite qu'elle était une femme. "

" Hoturi-san est le genre d'homme sur lequel j'aimerais pourvoir compter. Si je voyageais, j'aimerais avoir un homme tel que lui à mes côtés. En effet, je ne pense pas que je saurais trouver seul les meilleurs maisons de débauche et autres établissements d'opium. "

" Je suis heureux d'être présent à la cour, dans la demeure d'un hôte aussi sage, honorable et généreux. Qui contesterait l'hospitalité de notre hôte ? La simple présence de Hitomi-chan en dit long sur la tolérance de notre seigneur. "

" Dans l'épreuve se trouve l'illumination. En gardant ceci à l'esprit, qui oserait prétendre que les individus vivant sous le même toit que Hoturi-san ne sont pas les Rokugani les plus éclairés ? "

" Hitomi-chan nous fait un magnifique présent en demeurant à nos côtés aujourd'hui. Espérons qu'elle nous fera bientôt un plus précieux présent encore. Celui de s'absenter. "

Événements astrologiques

L'année passée, le ciel nocturne de Rokugan offrit de nombreux présages, pour beaucoup noirs et de mauvais augure. Des astrologues se sont réunis à Otosan Uchi et dans l'ermitage reculé de Asahina Tampako, véritable expert en astrologie, pour interpréter ces présages. Tous les détails n'ont pas été révélés mais une ère bien sombre semble attendre Rokugan. Voici quelques-uns des plus importants événements astrologiques et autres augures. (Pour plus de détails sur les termes astrologiques employés, reportez-vous à la page 54.)

• **Benten et Bishamon étaient en quinconce** lors du récent Championnat de Topaze. Ces deux Fortunes sont tenues en très grande estime au sein du Clan de la Grue. Ainsi, le fait que toutes deux apparaissent de telle façon lors de l'une des plus importantes cérémonies de gempukku du Clan de la Grue est un mauvais présage. En outre, Daidoji Tsumerai, considéré comme le favori de cette année, fut battu lors des derniers tours par un inconnu, Mirumoto Uso. D'aucuns prétendent qu'il s'agit d'un mauvais signe pour la guerre que le Clan de la Grue livre au Clan du Lion, et que seule l'aide du Clan du Dragon permettra de lever les sombres conséquences de ce présage.

• **Une comète rouge vif traversa le ciel au mois du Cheval.** La comète fut particulièrement vive dans les terres de l'ancien Clan du Scorpion. Peu après l'événement, des légionnaires impériaux postés dans la zone commencèrent à parler d'une forte activité nezumi. Tout porte à croire que les hommes-rats fuient en masse vers l'est depuis les terres du Clan du Crabe. Les hommes-rats interrogés sur le sujet poussaient des cris à propos d'un " démon aux grands yeux chevauchant des flammes dans le ciel ".

• **Une pluie de météorites eut lieu non loin de Shiro Shinjo.** La patrouille de samurai qui assista à la chute rapporta que les chevaux furent singulièrement nerveux durant le spectacle. Le lendemain matin, les samurai fouillèrent la zone et découvrirent plusieurs grosses météorites composées d'un étrange métal blanc, incroyablement dense et lourd. Le métal fut ramené à Shiro Shinjo sur la demande du daimyo du Clan de la Licorne. Plusieurs émissaires de la famille Agasha ont supplié le Clan de la Licorne de les laisser étudier le métal mais se sont heurtés à de courtois refus.

• **Une éclipse de lune a eu lieu** le dernier jour du mois du Lièvre, également appelé mois du Soleil. Durant cette éclipse de douze heures, Moshi Euiko, la sœur du vieux daimyo du Clan du Mille-pattes, Moshi Juko, donna naissance à une fille aux yeux verts et lumineux. Le Clan du Mille-pattes s'agite de cette coïncidence. La fillette est à l'évidence bénie par le Soleil ou la Lune, même si les shugenja du clan ne sauraient dire lequel. Si elle est bénie par le Soleil, elle sera l'un des plus grands shugenja de toute l'histoire du Clan du Mille-pattes. Si elle a été bénie par le noir spectre de Seigneur Lune, son futur est plus qu'incertain parmi les adorateurs du Soleil que sont les samurai du Clan du Mille-pattes. La famille Moshi a décidé de surveiller de très près l'évolution de l'enfant. C'est sur une note optimiste que l'enfant a été baptisée Nikko (" lumière du soleil ").

• **Un mauvais présage a eu lieu à Kyuden Hida.** Deux shugenja de la famille Kuni ont expérimenté une forme rare de divination au cours de laquelle on lâche d'une certaine hauteur deux bouts de papier coloré afin de trouver la réponse à une question. Leur question fut simple : qui est le plus digne de régner sur Rokugan, Hida Kisada ou Hantei XXXIX ? Les deux bouts de papier furent entraînés par une rafale de vent dans l'un des foyers du mur des bâtisseurs. Lorsque les shugenja décidèrent de poser de nouveau la même question, il se passa exactement la même chose. En dehors de la famille Kuni, nul n'est au courant de cette prédiction, pas même Hida Kisada.

• **Une étoile rouge vif apparut dans la maison du Bœuf.** On ne vit cette étoile que dans le voisinage immédiat d'Otosan Uchi et elle disparut après six heures. Même ceux qui se trouvaient dans le village stratégique du sud ne la virent pas. Les shugenja de l'Empereur pensent qu'il s'agit d'un mauvais présage et s'attendent à ce que la vie du Fils des Cieux soit menacée. En effet, la maison du Bœuf est le signe sous lequel naquit l'Empereur.

• **Aucune étoile ne fut visible** au-dessus de la ville de Ryoko Owari durant les trois jours qui suivirent le festival du chrysanthème. Les légionnaires qui rapportèrent l'incident prétendent que le ciel fut obscurci par les foyers de la ville, mais les habitants ne sont pas du même avis. D'aucuns craignent que le Clan du Scorpion mette en œuvre quelque magie noire dans les montagnes et que le rituel arrive bientôt à son terme.

• **Une nuée de corbeaux jaillit de la terre** près de la montagne des Sept Tonnerres. Le nuage d'oiseaux plana au-dessus du temple puis changea brutalement de direction pour monter vers les cieux, leurs cris se faisant entendre à des kilomètres à la ronde. La Confrérie de Shinsei est inquiète au sujet de l'événement car nombre des vieux moines l'ont interprété comme un signe les invitant à fuir. Ce qu'ils doivent fuir reste à débattre. Nombre de sohei (moines guerriers) du temple d'Osano-Wo se sont mis à explorer l'Empire à la recherche de tout danger pouvant menacer les disciples de Shinsei. La nonne qui fut le premier témoin de l'événement, une jeune femme appelée Eisai, disparut trois jours après avoir rapporté la scène.

• **Un grand carré** (quatre corps célestes formant un carré parfait) constitué de Daikoku, Hotei, Jurojin et Ebisu s'est formé le premier jour de l'an. En temps normal, une telle coïncidence serait synonyme de prospérité pour l'année. Toutefois, dans le contexte des nombreux mauvais présages de cette année, nombre d'astrologues pensent qu'il s'agit d'un avertissement des Fortunes et d'une offre de protection pour ceux qui respectent leur pouvoir. Depuis, le nombre de suppliants dans les grands temples de l'Empire a presque triplé durant les quelques derniers mois. En outre, de nouveaux moines et shugenja s'instruisent en masse.

J'ai entamé cette correspondance par une excuse, et je dois la terminer par une autre.

J'avais espéré que le moment passé ensemble serait consacré à la paix de l'Empire mais il semble que cela ne soit pas le cas. Les événements tragiques qui se sont déroulés devant nous ont engendré un schisme plus grand encore, et je dois en assumer la responsabilité. Si j'étais un hôte plus respectueux, un seigneur plus attentif, peut-être rien de tout cela ne serait arrivé.

Mais il est inutile de se tourmenter au sujet du passé car on ne peut changer celui-ci. Comme je l'ai déjà dit, le passé nous guide dans le futur. Prenons ce que nous avons appris de cette tragédie et faisons-en bon usage. La mort et le conflit n'ont rien à nous offrir.

J'espère que chacun d'entre vous saura saisir la sagesse de mon verbe, mais lorsque j'observe les regards des invités ici réunis, je m'inquiète au sujet de notre avenir.

Souvenez-vous de mes mots, notre futur est bien sombre.

Shiba Ujimitsu

Chapitre 4

Épilogue

"Une nouvelle voie"

Hâtez-vous, Ekiken. La neige se remet à tomber.

Yori se trouvait à la lisière du jardin, observant dans le silence son yojimbo et ses serviteurs mettre en bon ordre les palanquins, chariots et chevaux. Les portes des quartiers des invités tout proches s'ouvrirent lentement et Kuni Nakiro apparut. Se glissant dans ses sandales, il traversa le jardin pour rejoindre Yori. Au vu de son visage renfrogné, le jeune shugenja semblait préoccupé.

- Y a-t-il un problème, mon élève ? demanda doucement Yori.

Nakiro hésita un instant durant, regardant la neige recouvrir les jardins sculptés du Clan du Phénix.

- Qu'avons-nous fait ici, Yori-sama ? demanda-t-il en regardant nerveusement son professeur.

- Nous avons fait notre devoir, Nakiro-san, répondit Yori. Nous avons semé la discorde au sein du Clan du Phénix, le seul clan a en savoir assez au sujet de l'Outremonde pour nous arrêter. Vous devriez être transporté de joie, Nakiro. Sans vous, je n'aurais pu rien faire.

Nakiro acquiesça en baissant la tête.

- Merci, Yori-sama.

Yori étudia le jeune homme pendant quelques instants.

- Mais, vous exprimez des doutes. Vous n'êtes pas certain que la nouvelle alliance de notre clan soit des plus sages.

Nakiro releva rapidement les yeux en direction de son maître.

- Yori-sama, je ne mettrais pas en cause...

Yori leva la main et sourit gentiment.

- Tout va bien, Nakiro-san. Je comprends. Vous avez quitté la grande muraille Kaiu depuis trop longtemps du fait de vos études au sein des terres du Clan du Phénix. Vous ne comprenez pas la nature du bond que nous avons fait en prenant le contrôle des ténèbres. Seigneur Kisada est un homme sage. Pensez-vous réellement qu'il s'allierait aux ténèbres s'il ne pensait pas que je les contrôle ? Ne suis-je pas l'héritier direct de la grande sagesse de Mokuna ?

- Je suppose que mes inquiétudes sont infondées, maître, répondit Nakiro. Je suis désolé d'avoir l'air troublé.

- C'est bien normal, dit Yori en lui adressant un signe de la tête. Vous avez été formé pour lutter contre les ténèbres. Le fait de se tenir à leurs côtés va demander quelques réglages. Mais ne vous en faites plus. Contentez-vous de prêter foi en votre professeur. Le journal de Mokuna guide mes pas. N'avez-vous pas confiance en moi ?

- Totalement, monseigneur, dit rapidement Nakiro. J'ai une totale confiance en vous.

- Bien, dit Yori en défroissant sa robe de ses longs doigts. Dans ce cas, vous accepterez de remplir une nouvelle mission importante pour moi.

- Oui, monseigneur ?

- Restez ici, sur les terres du Clan du Phénix. Isawa Tsuke m'a paru trop empressé de sceller une alliance avec nous et Ujimitsu en sait davantage qu'il veut bien le dire. Je crois que les Maîtres élémentaires manigancent quelque chose. La présence d'Oyo sèmera le trouble un certain temps durant au sein de la famille Isawa. Peut-être pourrez-vous apprendre quelque chose.

- Dois-je tenir un rôle d'espion ? demanda Nakiro, l'air surpris.

- Voyons, Nakiro-san, ne soyez pas aussi naïf, répliqua Yori. Vous avez toujours joué ce rôle.

Nakiro écarquilla les yeux.

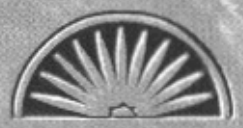
- Mais le Clan du Phénix est notre ami...

Yori se tourna vers Nakiro, ses yeux noirs empreints d'une sinistre détermination.

- Non, Nakiro. Le Clan du Phénix est notre ennemi, à l'instar de tous les faibles qui se tiennent aux côtés de Hantei. Vous êtes du Clan du Crabe. Un jour, nous nous tiendrons tous aux côtés du Grand Ours, aux côtés d'une nouvelle dynastie. La dynastie Hida. N'oubliez jamais cela.

- Oui, Yori-sama.
- Parfait. Maintenant, rejoignez vos amis de la famille Asako. Il n'est pas nécessaire d'éveiller les soupçons.
Nakiro acquiesça d'un signe de la tête, s'inclina devant son maître et traversa le jardin en direction du château du matin radieux. Son maître l'observa, le regard dissimulé sous la capuche de sa robe.

- Vous partez déjà, Yori-san ? Le palais d'hiver vient à peine d'ouvrir ses portes.
Kuni Yori tourna le dos à son palanquin, les yeux mi-clos. Son visage afficha rapidement un sourire poli et il s'inclina très respectueusement devant le daimyo du Clan du Phénix.
- Immortel Phénix, dit-il agréablement. Je ne m'attendais pas à ce que vous assistiez personnellement à mon départ. L'hospitalité de votre clan est légendaire. Yori jeta un œil derrière Ujimitsu. Mais où sont vos gardes ? Vos serviteurs ? Dans les provinces du Clan du Crabe, on voit rarement le seigneur Kisada quitter Kyuden Hida sans ses serviteurs et ses gardes du corps.
- Je ne suis pas le seigneur Kisada, répliqua Ujimitsu, et peut-être d'autres vous feraient leurs adieux si vous aviez prévenu de votre départ.
Yori lui adressa un sourire pincé.
- J'ai pensé qu'il était préférable de partir discrètement. Je ne pense plus être le bienvenu ici. Ceci étant, n'ayez crainte. Mon apprenti, Nakiro, a ma bénédiction et l'aval de seigneur Kisada pour représenter le Clan du Crabe auprès de l'Empereur et de vous-même. Y a-t-il autre chose ?
- Je voudrais juste vous poser quelques questions au sujet du meurtre ", dit Ujimitsu. Il regarda les serviteurs et le yojimbo de Yori. " Seul, ajouta-t-il.
Yori acquiesça d'un signe de la tête, congédiant les siens d'un geste de la main. Croisant les bras dans les manches de sa robe, il emprunta d'un pas lent l'une des allées du jardin. Ujimitsu se porta aux côtés du noir shugenja.
- En quoi puis-je vous aider ? demanda Yori. Je vois que votre petit camarade du Clan du Dragon n'est pas là.
- Agasha Hisojo fait en sorte que les familles Asako et Isawa ne s'entre-déchirent pas.
- Quel dommage. Les familles du Clan du Crabe ne se querellent jamais de la sorte. Peut-être que si votre clan avait un dessein précis, comme nous, ne seriez-vous pas aussi prompts à vous juger les uns les autres.
- Nous avons un but. Nous sommes les gardiens du Tao.
- Ah ! dit Yori sur un ton las. Un bien lourd fardeau. Parfois, vous devriez tenter de défendre la grande muraille.
- Ne nous jugez pas aussi rapidement, Yori-san. Le contenu du Tao pourrait vous surprendre. Il existe un passage qui pourrait vous intéresser. Un jour, Shinsei a dit : " Les coïncidences n'existent pas... "
Yori sourit.
- En effet. Seules existent les occasions propices.
- Vous arrivez ici en plein désordre, accompagné du seul témoin capable de résoudre toute l'affaire, et désorganisez mon clan au passage. Cela ressemble à une " occasion propice ", Yori-san, dit Ujimitsu.
- En effet, répondit Yori. Très propice mais involontaire. Où voulez-vous en venir, Phénix ?
- J'en ai assez de vos jeux, Kuni, dit carrément Ujimitsu. Que projette donc Hida Kisada ? Pourquoi vous a-t-il envoyé ici ? Comment saviez-vous ce qui allait arriver ?
Yori observa Ujimitsu, l'air légèrement surpris.
- L'Immortel Phénix me menace-t-il ?
Ujimitsu rendit son regard à Yori.
- Vous êtes sur mes terres, Crabe. Aussi puissant et ingénieux que vous soyez, un mot de ma part et vous ne reverrez jamais plus le mur des bâtisseurs. Appelez votre yojimbo si vous pensez qu'il pourra vous sauver. Tous deux découvrirez ce dont est capable *Ofushikai*.
- Ainsi l'oiseau de feu est-il capable de mordre, dit Yori en s'inclinant avec respect. Et moi qui croyais que vous étiez un homme de paix.
- Jadis, j'étais un soldat. Kisada vous a-t-il envoyé pour nous affaiblir afin que le temps venu, nous ne puissions nous opposer à son coup d'État ?
- Ça par exemple ! Comme vous êtes soupçonneux, Phénix.
- Je perds patience, Yori, dit Ujimitsu en posant la main sur la poignée d'*Ofushikai*.
- Vraiment ? demanda Yori. Comme vous avez perdu patience en terrassant votre fille ? Ou bien l'avez-vous fait parce que Hantei vous l'avait demandé ?
Ujimitsu plissa dangereusement les yeux.
- S'il vous plaît, Phénix, dit Yori en riant tout bas. Vous êtes un homme bon. Un homme honorable. Vous obéissez à l'Empereur et bien que je respecte la foi que vous avez en lui, je ne la partage pas. Je vous pose la question : qu'a fait le Fils des Cieux pour vous ? Il a ordonné l'exécution de votre épouse pour un crime qu'elle n'avait pas commis ; il vous a demandé d'occire votre fille parce qu'elle osa exprimer les objections que vous-même portiez en votre cœur. Et qu'en est-il de votre prédécesseur, Shiba Burisagi ? De quelle façon fut récompensée sa loyauté ? Exécuté grâce au faux témoignage d'une catin. Une catin qui, je suis certain qu'il n'est pas nécessaire de vous le rappeler, est aujourd'hui l'impératrice de Rokugan. Exécuté par un chiot du Clan de la Grue sans même le bénéfice d'un duel en bonne et due forme. Soyez sûr que Hantei a déjà prévu une récompense de choix pour votre loyauté sans faille, Immortel Phénix. Mais pourquoi dois-je vous raconter tout ceci ? Vous vous rappelez certainement de la mort de Burisagi comme s'il s'agissait de la vôtre...
Ujimitsu ne répondit pas. L'Âme de Shiba fit en sorte que le souvenir soit des plus vivaces, comme l'était l'amère douleur du dard du Clan du Scorpion. Il voyait encore le sabre de Hoturi exécuter un arc de cercle…
Yori poursuivit.



- S'agit-il là de l'Empereur que vous devriez servir, Phénix ? Croyez-vous sincèrement que Kisada ne vous ferait pas une faveur en décidant de vous débarrasser d'une lignée Hantei malade ? Kisada ne punit pas la force et la conviction. Il les récompense.

Ujimitsu s'arrêta, la main serrée autour de la poignée d'*Ofushikai*. Yori s'arrêta un peu plus loin, sans même se retourner pour regarder le daimyo du Clan du Phénix. La neige continuait de tourbillonner autour d'eux. Les yeux d'Ujimitsu brûlaient de rage en observant la nuque du shugenja. Un coup, un seul coup d'épée et il pouvait mettre un terme à tout cela. Nul ne l'en blâmerait. Nul ne s'en soucierait d'ailleurs. Après tout, il était le seigneur du Clan du Phénix. La famille Isawa couvrirait son crime. La famille Asako le remercierait certainement.

Il ne serait alors pas différent de Hoturi, l'homme qui avait assassiné Burisagi.

Il ne serait pas différent de la famille Seppun qui avait ordonné la mort de son épouse.

Il ne serait pas meilleur que lui-même, l'assassin de sa propre fille.

- Bien, dit Yori sur un ton moqueur. Prenez une décision, Phénix. Un long voyage m'attend.

Ujimitsu lâcha la poignée de l'épée ancestrale du Clan du Phénix.

- Non, dit-il. Lorsque je vous terrasserai, cela sera sur un champ de bataille. Hors de ma province, shugenja.

Le seigneur du Clan du Phénix fit volte-face et s'en alla, seul.

Le rire de Kuni Yori retentit dans tout le jardin.

Désormais, Yori ne riait plus.

La neige était couverte de sang. Le corps de Hida Ekiken avait été démembré et pendillait des restes des palanquins. On avait massacré les serviteurs jusqu'au dernier. De la vapeur s'élevait de la neige entourant les cadavres s'attiédissant.

Il ne restait plus que Yori dont la robe était couverte de boue, de neige et de sang. Dans l'obscurité, la lueur verdâtre du jade miroitait autour de ses poings. Les morts-vivants tournaient autour de lui, l'observant vaguement de leurs yeux vides.

- Approchez ", ordonna Yori en projetant un jet de jade sur les plus proches. Trois de plus s'écroulèrent dans un grésillement de chair brûlée. " Je ne suis pas un simple heimin. Je suis Kuni Yori ! Je suis votre maître !

- …Vraiment ? entendit-il depuis l'obscurité.

Un silence de mort régnait désormais dans la forêt. Les créatures au pas traînant avaient disparu, laissant la place à un nuage de fumée grise. Le son d'une respiration saccadée brisa le silence.

- Qui êtes-vous ? dit sèchement Yori tout en cherchant la source de la réponse. Que veut dire cette attaque ?

- Nous venons… des ténèbres, Kuni, fit une voix déformée. Les ténèbres ont-elles besoin… d'une raison ?

- Non. Tout comme je n'en ai pas besoin pour vous anéantir. Maintenant, faites-moi face !

L'orée des ténèbres ondoya. Une grande silhouette s'avança dans le champ de vision de Yori. Elle portait l'armure noircie d'un samurai, mais son visage n'était qu'un masque de chair ballante, tenant en place à l'aide d'un fil sombre. Elle tenait un long sabre d'obsidienne dans une main. Une lueur fit son apparition dans ses orbites alors qu'elle observait le shugenja.

- Vous n'êtes pas un simple zombie, dit Yori.

- En effet… répondit la créature. Je suis… Tsukuro.

- Que me voulez-vous ? Nous avions conclu un marché avec l'Outremonde.

- Seigneur Kisada… a conclu un marché. Tu n'es qu'un… Crabe qui se trouve loin de chez lui. Tu tenais dans tes mains le secret de… l'immortalité et tu l'as laissé passer… simplement pour semer la discorde. On m'a envoyé pour te demander… pourquoi.

- Parlez-vous du henshin ? répliqua Yori. Bah ! oubliez les henshin. Il existe de meilleures voies offrant l'éternité. Leur illumination ne m'intéresse pas.

Yori hurla trois mots dans la langue de la magie et des rayons d'énergie verts partirent de ses mains. La magie chatoya autour de Tsukuro. Le masque de chair se mit à brûler et tomba en lambeaux mais Tsukuro resta debout.

- Tu es aussi puissant… qu'on me l'avait dit ", dit Tsukuro en penchant légèrement la tête. Le masque tomba, révélant un large sourire osseux. " C'est un gaspillage… d'énergie. Je ne souhaite pas te faire de mal. Comme tu l'as dit, nous sommes… alliés.

- Pourquoi avoir tué mes hommes ? demanda Yori.

- Ils ne représentent… rien. Ils ne sont pas prêts à voir ce que le maître…"

La voix de Tsukuro se perdit. " Ils n'avaient pas… d'imagination.

- Le maître ? demanda Yori.

- Il désire… savoir, poursuivit Tsukuro. Il désire savoir comment tu as invoqué les shiyokai… les démons oniriques qui poussèrent les jumelles du Clan du Phénix au meurtre… Comment as-tu fait cela… sans être touché par le moindre signe de… de Souillure…

Yori sourit légèrement.

- Si ton maître attend quelque chose de moi, il ferait mieux d'être plus courtois.

- Peu importe… ce que tu penses, répondit Tsukuro. Nous sommes simplement… curieux. Nous souhaitons… te récompenser pour ta… coopération…

La créature se retourna et s'en alla, disparaissant rapidement dans les ombres à la bordure de la pâle lueur de Yori.

- Et qu'arrivera-t-il si je ne te suis pas ? cria Yori.

- Ce serait… regrettable, répondit Tsukuro. La décision… t'appartient.

Les bruits de pas de la créature semblaient s'éloigner.

Kuni Yori resta sur place pendant quelques instants, manifestement perdu dans ses pensées.

Peu après, il croisa les bras dans ses manches et suivit.

L'école de shugenja de la famille Seppun

L'école de shugenja de la famille Seppun est très sélective. Bien que seuls les individus faisant preuve de talent aient le privilège de protéger l'Empereur, l'admission à l'école est davantage une question d'influence politique. Tout personnage originaire des familles Otomo, Seppun ou Miya a le droit d'intégrer cette école. En outre, les personnages du Clan du Phénix peuvent en faire de même grâce à l'avantage École différente. Pour être acceptés au sein de la prestigieuse école de la famille Seppun, les personnages d'une autre famille doivent acheter les avantages Contact à la cour et École différente.

Les shugenja de la famille Seppun sont généralement sinistres, pratiques et consciencieux. Ils se spécialisent dans des domaines de magie qui altèrent ou dissipent les autres magies et parviennent à réaliser des combinaisons de sorts produisant des effets certes étranges mais très puissants. " Transfert d'énergies " et " Eaux silencieuses " sont deux sorts très populaires parmi ces shugenja.

École de shugenja de la famille Seppun

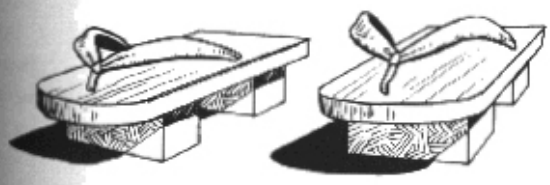
Bonus : Perception +1

Compétences : Calligraphie, Courtisan ou Étiquette, Enquête, Méditation, Obiesaseru, Shintao, Théologie

Rang d'Honneur de départ : 3, plus cinq cases

Sorts de départ : Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts de l'Air et 3 sorts de l'Eau. Les shugenja de la famille Seppun ont une affinité avec l'Air et l'Eau, mais une déficience avec le Feu et la Terre.

Équipement de départ (objets de bonne qualité) : kimono, rations de voyage, étui à parchemins, tanto, wakizashi, trousse de premiers secours, 10 koku, cheval, insigne d'Émeraude



L'école de tejina de la famille Shiba

Les tejina de la famille Shiba sont à la fois des shugenja et des artistes, des maîtres de la magie du divertissement. Le maître de jeu ne doit pas hésiter à limiter le nombre de PJ tejina à un par groupe, non pas en raison de leurs grands pouvoirs (ils n'en ont pas plus qu'un shugenja de la famille Isawa) mais plutôt de leur rareté. L'académie n'accueille que douze élèves à la fois, ce qui signifie que seule une poignée de diplômés arpentent Rokugan. Ceux-ci entretiennent généralement des liens étroits avec leur école. Leur histoire est décrite dans ce supplément.

Les tejina sont habituellement joviaux, amicaux et très énergiques. Leur plus grand plaisir est d'apporter la joie à tous ceux qui les entourent. Le rire d'un enfant et le sourire d'un étranger sont les seules récompenses qu'ils recherchent. Les kami leur offrent le reste.

École de tejina de la famille Shiba

Bonus : Intuition +1

Compétences : Calligraphie, Connaissance : mythes et légendes, Courtisan, Étiquette, Méditation, Shintao, Tejina

Rang d'Honneur de départ : 2, plus cinq cases

Sorts de départ : Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts de l'Air, 2 sorts de l'Eau et 1 sort du Feu. Les tejina apprécient les sorts d'illusion. Ils ont une affinité avec l'Air et une déficience avec la Terre, sans compter une affinité spéciale décrite ci-dessous.

Équipement de départ (objets de qualité moyenne ; le joueur choisit un objet de bonne qualité) : kimono, rations de voyage, étui à parchemins, wakizashi, tanto, 4 koku, trousse de premiers secours, 2 parchemins vierges

Affinité/déficience : les tejina gagnent un rang d'affinité supplémentaire en ce qui concerne les sorts créant des illusions ou altérant la perception d'autrui. Cela se cumule à leur affinité avec la magie de l'Air. En outre, ils acquièrent une déficience en sorts de combat (tout sort infligeant des dommages à un adversaire) qui se cumule à leur affinité avec la Terre. Les sorts du *Guide du joueur* et de ce supplément affectés par l'affinité

des tejina figurent ci-dessous. Le MJ a le dernier mot en ce qui concerne les autres sorts. Tout sort infligeant des dommages entre instantanément dans la catégorie déficience des tejina, même si les dommages sont conditionnels (comme dans le cas de " Frappe de jade ").
Affinité : Aura de flammes, Bassin réfléchissant, Brumes d'illusion, Code ésotérique (bien qu'un tejina n'ait normalement pas accès à ce sort impérial, il s'agit d'un sort d'illusion), Essence de l'Air, Faux visage, Influence de Benten, L'art de la tromperie, Manteau de nuit, Passage sans trace, Script spirituel, Secrets du vent, Tranquillité de l'Air

Règle optionnelle : les champs de compétences

Le *Guide du Joueur* présente le concept des compétences Bujutsu, qui regroupent différentes armes sous une même compétence. Un personnage est ainsi capable de se servir d'un grand nombre d'armes en dépensant un minimum de points de compétences. Dans cette deuxième édition, les compétences sont plus utiles que jamais, aussi l'économie de points d'expérience dans ce domaine n'est-elle pas négligeable, tout particulièrement à bas rang.
Malheureusement, hormis celles ayant trait aux armes, les compétences ne sont pas regroupées par champs. Ainsi, les non combattants ne disposent pas de points supplémentaires et risquent d'avoir des problèmes dans les situations les plus classiques. C'est pourquoi ce supplément présente le concept de champs de compétences.

Apprendre un champ de compétences

Acheter un champ de compétences coûte autant qu'acheter une compétence, mais celui-ci renferme plusieurs compétences spécialisées. Quand un personnages achète un champ de compétences, il choisit jusqu'à quatre compétences de la liste associée à ce champ. Il s'agit des compétences qu'il connaît et qu'il peut utiliser en employant le rang dont il dispose dans ce champ précis. On considère qu'il ne connaît pas les compétences qu'il ne choisit pas, même s'il peut à défaut utiliser une compétence s'en approchant. Si le personnage prend un champ renfermant des compétences dévalorisantes, il ne perd pas d'Honneur du fait de les avoir apprises mais seulement s'il les utilise. Cependant, il peut parfaitement choisir de ne pas les apprendre pour ne pas céder à la tentation.
Les champs de compétences constituent un savoir de base plutôt qu'un domaine d'expertise précis. Ainsi, tout jet de compétence effectué dans le cadre d'un champ voit son ND augmenter de 5 points.
Si le personnage acquiert par la suite l'une des compétences d'un champ précis, il doit l'apprendre séparément et la payer normalement. Toutefois, il reste intéressant de se spécialiser dans l'une des compétences d'un champ déjà appris. Si le personnage se sert ainsi d'une compétence comprise dans l'un de ses champs, il peut ajouter le rang de son champ de compétences au résultat de son jet. Il n'y a pas d'avantage à posséder une compétence apparaissant dans plusieurs champs et on ne peut en ajouter qu'une à un jet.
Quel que soit le nombre de compétences que renferme un champ, un personnage ne peut prendre un champ qu'une seule fois. En effet, les connaissances générales ont leurs limites.
Comme il s'agit d'une règle optionnelle, le MJ devra songer à octroyer des champs de compétences à des PNJ et PJ déjà publiés ou créés.
Les différents champs de compétences existant apparaissent ci-dessous. Certaines compétences (comme Instruction et nombre d'autres issues de *La voie de Shinsei*) ne figurent dans aucun champ car elles représentent des connaissances bien trop spécifiques.

Champs de compétences

Champ animal
Chasse
Élevage
Équitation
Fauconnerie

Champ athlétique
Athlétisme
Discrétion
Escalade
Kemari

Champ de cour
Commérage
Courtisan
Diplomatie

Étiquette
Héraldique
Manipulation
Sadane
Sincérité

Champ kagaku (Science)
Explosifs
Herboristerie (compétence de marchand)
Médecine
Poison

Champ littéraire
Art oratoire/Rhétorique
Barde
Calligraphie
Poésie

Champ de connaissances
Connaissance : ancêtres
Connaissance : festivals et cérémonies
Connaissance : fantômes
Connaissance : littérature
Connaissance : maho-tsukai
Connaissance : nemuranai
Connaissance : Outremonde
Connaissance : shugenja
Connaissance : poissons tropicaux
Connaissance : toute autre
Histoire
Recherche

Champ magique
Art de la magie
Astrologie
Calligraphie
Code secret
Connaissance : shugenja
Divination
Recherche de sorts

Champ de magistrat
Chasse
Droit
Enquête
Intimidation

Champ médical
Autopsie
Haute médecine
Médecine
Torture

Champ de méditation
Cérémonie du thé
Connaissance : bushido
Méditation
Shintao
Théologie

Champ marchand
Commerce
Contrefaçon
Estimation
Jeu
Kuenai

Champ artistique
Comédie
Danse
Marionnettiste
Musique

Champ de l'Outremonde
Connaissance : Outremonde
Connaissance : maho-tsukai
Culture gobelin
Dialecte nezumi

Champ de siège
Armurerie
Forge
Ingénierie
Pièges
Serrurerie
Siège

Champ de vol
Discrétion
Hisomu
Imitation
Kuenai
Passe-passe
Poison

Nouvelle compétence

Tejina (Perception, tejina uniquement)

Cette compétence est liée à la magie d'illusion. Un personnage doté de cette compétence peut effectuer un jet de Tejina contre un ND fixé par le MJ (en général, Air x 5 du lanceur) pour déterminer si quelque chose est une illusion ou non. S'il réussit son jet, le personnage comprend non seulement qu'il regarde une illusion mais distingue également la réalité des choses. Quand il use de magie illusoire, le personnage peut ajouter son rang de compétence au résultat de son jet. Cette compétence est réservée à l'école de tejina de la famille Shiba. Il est impossible de l'enseigner à un étranger à l'école en raison de l'incroyable maîtrise en magie illusoire qu'elle requiert.

Nouvel avantage

Alignement harmonique (10 PP ; familles impériales et moines uniquement)

Passant la majeure partie de leur vie dans l'entourage de l'Empereur, les membres des familles impériales atteignent parfois un état d'harmonie élémentaire que l'on ne retrouve que chez certains moines illuminés.

Ceux qui acquièrent un Alignement harmonique se sentent mal à l'aise en présence de la corruption, comme celle générée par l'Ombre Vivante, les créatures de l'Outremonde et les individus dotés de deux rangs au moins de Souillure.

Quand une telle entité se trouve dans le voisinage immédiat du personnage, le MJ effectue un jet de Vide secret contre un ND de 15. En cas de succès, le personnage sent la présence d'un être impur dans les environs.

Magie secrète

Le palais d'hiver de cette année est placé sous le signe de la magie. En effet, aucune maison de Rokugan n'a une meilleure maîtrise de la magie que le Clan du Phénix. Vous trouverez ci-dessous quelques sorts secrets mis au point par les chercheurs du Clan du Phénix. Bien que les sorts suivants ne soient normalement accessibles qu'aux personnages du Clan du Phénix, tous ceux qui s'instruisent dans une école de shugenja de cette maison ou qui font la preuve de leur valeur peuvent les apprendre en qualité de récompense.

Esprit veilleur

Élément : Air
Niveau de Maîtrise : 3
Durée : 1 jour
Zone d'effet : 1 cible
Portée : 30 mètres

Ce sort invoque un kami gardien qui va suivre la cible choisie durant l'incantation. L'esprit invisible suit la cible jusqu'au lever de soleil ou jusqu'à ce que le lanceur décide de mettre un terme au sort. Lorsque le sort s'achève, le kami revient sur-le-champ et donne au lanceur une vision fugace de l'emplacement de la cible. Le lanceur peut ensuite poser des questions à l'esprit en usant du sort " Communion " mais doit affronter les habituelles complications d'interrogation des esprits.

Pendant que le kami de l'Air suit la cible, il est possible de le remarquer en utilisant le sort " Sensation " ou tout autre effet visant à détecter la présence d'esprits invisibles. Si on le menace ouvertement à l'aide de magie, le kami fuit et le sort s'achève.

Faux visage

Élément : Air
Niveau de Maîtrise : 2
Durée : 1 heure
Zone d'effet : le shugenja
Portée : le shugenja

Ce sort crée un voile d'illusion qui masque la voix et l'apparence du lanceur. Ainsi, le lanceur peut-il tout simplement passer pour quelqu'un d'autre. Le ND pour lancer le sort est modifié par l'importance du changement d'apparence.

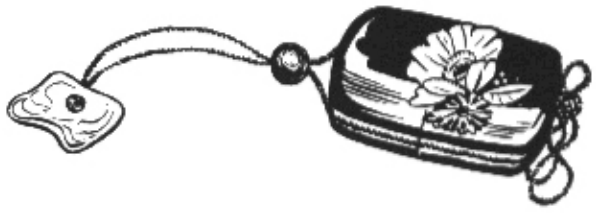
Sexe opposé : +5 au ND
Changements extrêmes (créer une armure à partir de rien, race différente, etc.) : +10 au ND
Changements esthétiques uniquement (vêtements propres, maquillage coloré, etc.) : -5 au ND
Changement de taille : +5 au ND par tranche de 15 cm
Se faire passer pour une personne précise : +15 au ND
Une fois le déguisement adopté, tout spectateur méfiant peut effectuer un jet d'Enquête/Perception contre le rang de Maîtrise x 5 du lanceur pour tenter de percer à jour l'illusion. Seuls les individus faisant l'effort express d'examiner le personnage ont une chance de remarquer que quelque chose ne tourne pas rond.
L'illusion se dissipe si elle est physiquement mise à jour, aussi est-il recommandé de ne pas trop s'écarter de l'original. Quand bien même, il suffit de saupoudrer le lanceur de sel, de riz ou de farine pour dissiper l'illusion
Il est possible d'utiliser des augmentations pour augmenter la difficulté du jet pour percer à jour l'illusion. Chaque augmentation accroît le ND de 5.

Feu gardien

Élément : Feu
Niveau de Maîtrise : 4
Durée : 12 heures
Zone d'effet : 1 objet ne pesant pas plus de 25 kg
Portée : contact
Il faut dix minutes pour lancer ce sort.
Inspirés par la magie des glyphes de la famille Yogo, nombre de shugenja du Clan du Phénix protègent des objets précieux avec cette variante de " Flamme endormie ". Le sort enveloppe l'objet à protéger d'une aura invisible de feu élémentaire, objet qui devient alors brûlant au toucher. Il s'agit là de l'unique sommation adressée aux voleurs souhaitant s'en emparer.
Si un individu autre que le shugenja ayant lancé le sort déplace l'objet ne serait-ce que de quelques centimètres, des flammes jaillissent dans un rayon de trois mètres et infligent XgX dommages, X étant le rang de Feu du lanceur. L'objet en question n'est pas affecté par les flammes. Le simple fait de toucher l'objet ne déclenche pas le sort, sauf si on le déplace par la même occasion.
Pour déclencher le glyphe, il faut toucher l'objet volontairement aussi est-il difficile de s'en servir comme d'une arme. Lors de sièges, il est arrivé à d'ingénieux shugenja du Clan du Phénix de lancer ce sort sur des koku et autres objets précieux, puis de les laisser là où leurs ennemis étaient sûrs de les trouver. Il est possible de lancer ce sort sur une porte.

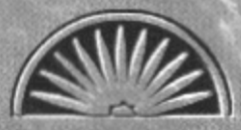
Script spirituel

Élément : n'importe
Niveau de Maîtrise : 1
Durée : 1 heure
Zone d'effet : rayon de 3 mètres
Portée : 3 mètres
Cet étrange sort est une variante de " Invocation " et on n'en a trouvé une version pour chaque élément, y compris le Vide. Le sort " Script spirituel " permet au lanceur d'invoquer des esprits élémentaires invisibles, créés à l'image de son choix. Il peut s'agir d'un objet ou d'un individu que le personnage a déjà vu tant que cela tient dans la zone d'effet. De même, le personnage peut écrire un message de cinq cents mots maximum ou tracer une carte simple. L'image reste en place pendant toute la durée du sort. Le lanceur peut la modifier aussi souvent qu'il le souhaite tant qu'il reste à portée. Toute image créée par ce sort est invisible, hormis aux yeux du lanceur.
Au premier abord, ce sort semble d'un usage limité puisque seul le lanceur est capable de voir ce qu'il a créé. Toutefois, en lançant " Sensation " (via l'élément utilisé pour lancer " Script spirituel ") il est possible de distinguer très nettement l'image. Les shugenja du Clan du Phénix utilisent ce sort pour se laisser des messages ou pour communiquer dans le plus grand secret en présence d'individus incapables de voir les esprits. Ce sort a été spécialement conçu à cet effet aussi bénéficie-t-il d'un bonus de +5 quand on tente de le lancer avec subtilité (cf. *Avec subtilité*, page 41).
Note : si un personnage prend ce sort, il doit choisir la version qu'il connaît - Terre, Feu, Eau, Air ou Vide. C'est par la suite la version qu'il devra lancer, sauf s'il apprend les autres versions (considérées comme des sorts séparés). Comme d'ordinaire, seuls les ishiken peuvent disposer de sorts du Vide (pour plus de détails sur les ishiken, reportez-vous au supplément *La voie du Phénix*).



Les sorts des familles impériales

Les familles impériales ne comptent pas autant de shugenja que les clans majeurs. Cependant, les shugenja impériaux sont généralement riches et disposent de beaucoup de temps pour effectuer des recherches. Ainsi, les familles impériales ont créé un certain nombre de sorts et elles gardent jalousement leurs secrets. En dehors de la lignée impériale, nul n'est digne d'apprendre ces sorts. Tout personnage des familles Otomo, Seppun ou Miya qui va dans une école de shugenja peut apprendre un ou plusieurs des sorts suivants au lieu de ceux du *Guide du Joueur*. Néanmoins, il est censé protéger ces secrets familiaux des griffes de tout étranger.



Code ésotérique

Élément : Air
Niveau de Maîtrise : 1
Durée : permanente
Zone d'effet : 1 bout de papier ou parchemin
Portée : contact

Ce sont généralement les courtisans et messagers de l'Empereur qui se servent de ce sort pour protéger d'importants courriers. Pour lancer ce sort, le shugenja doit écrire de sa propre main et sur le message le véritable nom d'une personne. La magie pousse ensuite un esprit subtil à réarranger le message. Une fois le sort lancé, le kami s'en va et le message n'a plus rien de magique.

Pour autrui, à l'exception du destinataire, le message n'a l'air de rien - une liste de courses, un courrier envoyé à la mère du shugenja, un poème d'amour, etc. Quant à lui, le destinataire peut à la fois lire le faux message et le vrai. " Reflets de P'an Ku " révélera simplement le caractère étrange du message. Pour que lui apparaisse le véritable message, le shugenja lançant " Reflets de P'an Ku " doit utiliser en ce sens quatre augmentations.

L'ultime présent

Élément : Terre
Niveau de Maîtrise : 3
Durée : instantanée
Zone d'effet : 2 cibles
Portée : contact

Il faut une heure pour lancer ce sort puissant. Une fois l'incantation terminée, un poison, une maladie ou toutes les blessures d'une cible sont transférés à l'autre. Les deux protagonistes doivent être conscients et volontaires, sans quoi le sort ne fonctionne pas. Les dommages déjà infligés par un poison ou une maladie avant que le sort ne soit lancé ne sont pas transférés.

Certains poisons prennent effet bien trop rapidement pour que ce sort soit utile et nombre de maladies semblent totalement protégées de ce sort. C'est le cas, en particulier, de la Consomption. Les maladies et poisons d'origine magique ne sont pas non plus affectés, ce qui invite certains à se demander si la Consomption n'est pas de nature surnaturelle. En tout cas, les maladies et poisons tombant sous le coup de ce sort restent à l'entière discrétion du MJ.

On se sert rarement de ce sort mais il a sauvé la vie de plus d'un Empereur Hantei. En général, on offre à un criminel condamné l'alternative d'être entièrement pardonné et inhumé avec honneur s'il accepte de se soumettre à cette magie pour sauver un samurai agonisant.

Sasumata de la famille Miya

Élément : Eau
Niveau de Maîtrise : 2
Durée : 1 minute
Zone d'effet : le shugenja
Portée : le shugenja

Ce sort crée un sasumata (" attrape-homme ") miroitant composé de pure énergie spirituelle. L'arme inflige XgX dommages, où X est le rang d'Eau du lanceur. À noter qu'il ne s'agit pas de dommages réels. Si le " Sasumata de la famille Miya " inflige suffisamment de dommages pour réduire la cible au niveau de blessures épuisé, coma ou mort (voire au-delà), la cible sombre dans l'inconscience durant un nombre d'heures égal au rang de Maîtrise du lanceur. Si l'arme n'inflige en un seul coup pas suffisamment de dommages pour produire cet effet, elle rend juste la cible quelque peu indolente. Les magistrats impériaux se servent souvent de ce sort pour capturer les suspects dangereux sans les blesser. À l'exception de la VD, " Sasumata de la famille Miya " a toutes les caractéristiques d'un sasumata normal.

Il est possible d'utiliser des augmentations pour accroître le VD de l'arme. Pour chaque augmentation, on lance (sans le garder) un dé supplémentaire.

Par contraste avec les puissants et légendaires nemuranai habituellement décrits dans les suppléments *L5A* première édition, ceux qui suivent ont été conçus à l'attention des joueurs. C'est en gardant cette notion à l'esprit que chacun a été affublé d'un coût en PP pour que les joueurs puissent en posséder dès la création de leur personnage, via l'avantage Héritage. Le MJ ne doit pas hésiter à diminuer ou à augmenter ces coûts pour qu'ils conviennent à sa campagne, voire à interdire à ses joueurs de débuter le jeu avec de tels objets.

Épice de Hotei (2 PP pour une dose)

Cette épice extrêmement rare vient d'un monastère reculé situé dans les montagnes du Clan du Phénix, où un groupe de moines et de shugenja servant la Fortune de la satisfaction se consacre à sa culture. Il est particulièrement difficile de faire pousser cette épice et les détails de sa culture constituent un secret fort bien gardé. Le monastère n'en vend que deux ou trois petits sacs à chaque nouvel an et gagne assez d'argent de cette vente pour subsister le reste de l'année.

La magie de l'épice est assez simple. Quand on en saupoudre des aliments et qu'on les avale, la nourriture acquiert un goût quasi parfait. Elle est évidemment très prisée des grands chefs et des gourmets. Le

simple fait d'en posséder un sac est un grand honneur. En outre, servir à un invité de la nourriture préparée à l'aide de l'épice est un incroyable présent.

Pouvoir de l'épice

La magie que dissimule l'épice de Hotei est des plus simples. La nourriture acquiert le goût que désire celui qui la mange. La plupart du temps, le gastronome ingère donc la plus parfaite version de son plat préféré.

Enfin, l'épice porte en son sein le pouvoir et la bénédiction de l'une des Sept Fortunes. Ceux qui vénèrent Hotei peuvent, quoi qu'il arrive, s'attendre à un effet positif de la part de l'épice. De leur côté, ceux qui ne respectent pas les Fortunes comme il se doit doivent s'attendre à un désastre. Les individus pessimistes ou amers (ceux qui ne sont jamais satisfaits) auront le sentiment que la nourriture ainsi préparée a le goût de sciure.

Fiole de l'assassin (8 PP)

Ces curieux petits objets semblent être de conception barbare, et la noire puissance qu'ils renferment ne trouve certainement pas son origine dans la magie rokugani. Une fiole de l'assassin ressemble à une flasque exotique faite de verre dépoli renfermant un résidu noir et poisseux. Les magistrats d'Émeraude les plus expérimentés reconnaissent une fiole de l'assassin au premier coup d'œil et la détruisent si possible. Malgré cette politique, ces objets barbares se frayent un chemin jusqu'à Rokugan avec une inquiétante régularité. Bien que le Clan de la Licorne prétende que la fiole de l'assassin est assurément d'origine barbare, il affirme également n'être pour rien dans la présence de ces objets à Rokugan.

Pouvoirs de la fiole de l'assassin

Quand on l'ouvre pour la première fois, la fiole renferme un résidu noir, comme si quelque produit chimique s'y était évaporé. Si le résidu est mélangé avec du sang frais, il se dissout sur-le-champ et bouillonne comme si on l'avait disposé au-dessus d'un feu. Le résultat de cette mixtion donne un poison magique puissant et la fiole en produit suffisamment pour enduire une arme.

Si le poison est injecté dans le corps d'un être vivant par le sang (via un poignard, une flèche, etc.), la victime doit effectuer un jet de Terre contre un ND de 20. Si elle le rate, le poison s'introduit dans son système sanguin, provoquant la dissolution rapide de la peau, des os et des muscles. Une victime reçoit ainsi une blessure par tour jusqu'à ce qu'elle meure. Des sorts comme " Toucher de Jurojin " peuvent sauver la vie de la victime mais il ne semble exister aucun antidote naturel au poison.

Si la bouteille est vide, le résidu noir réapparaît une fois de plus au coucher de soleil suivant. Aucun samurai honorable n'oserait user d'une telle magie car son origine barbare et ses ressemblances avec la magie du sang sautent aux yeux. Tout individu pris en possession d'un tel objet sera certainement exécuté pour pratique de la maho ou trahison, voire les deux.

Les grenouilles dorées de Kaeru (4 PP ; 3 maximum par groupe)

Ces étranges objets semblent constituer un jeu de douze magnifiques netsuke (des attaches vestimentaires décoratives). Chacun ressemble à une grenouille souriante et grassouillette tenant un objet dans ses pattes antérieures. Les grenouilles sont en ambre massif et un gros insecte est à jamais prisonnier en leur centre. Les grenouilles furent sculptées il y a de cela soixante ans par un anonyme shugenja ronin qui devait s'acquitter d'une grosse dette de jeu auprès de la famille Kaeru, de la cité de la grenouille riche.

La famille Kaeru les vendit bientôt à un collectionneur de la famille Asahina pour la somme astronomique de sept mille koku. Néanmoins, avant qu'elles ne fussent livrées, des bandits attaquèrent la caravane qui les transportait et on perdit toute trace des netsuke. Durant les décennies qui suivirent, quelques-unes firent leur réapparition dans l'Empire. Iuchi Karasu en possède d'ailleurs une. Selon les rumeurs, Kemmei, du Clan de la Tortue, en aurait une autre. Asahina Dorai, le petit-fils du collectionneur qui acheta les netsuke, en possède quatre et souhaite rassembler la collection. Il est prêt à offrir une somme modeste pour tout netsuke qu'on lui ramènera mais paierait beaucoup plus pour les huit d'un coup.

Pouvoirs des grenouille dorées

Les netsuke portent chance. Chacun est associé à une compétence précise, indiquée par l'arme ou l'objet que la grenouille tient dans ses pattes. Quand il porte un netsuke, un personnage ajoute son Vide au résultat de tous les jets relatifs à la compétence en question. Les objets tenus par les grenouilles et les compétences qu'ils affectent sont les suivants : un boulier (Commerce), un sabre (Kenjutsu), un éventail (Courtisan), un pinceau (Calligraphie), un masque kabuki (Comédie), un arc (Kyujutsu), un fouet (Intimidation), un poignard (Discrétion), une torche (Enquête), une tasse de thé (Cérémonie du thé), un ciseau (Serrurerie) et un bâton de moine (Shintao). On dit que lorsqu'une même personne porte les douze netsuke, ils confèrent un pouvoir plus grand encore. La famille Kaeru connaît peut-être la vérité puisqu'elle est la seule à avoir un jour possédé les douze. Le MJ peut parfaitement déterminer quelles grenouilles dorées sont en possession de Karasu, Dorai et Kemmei (s'il en a effectivement une) afin que celles-ci soient hors de portée des PJ.

Lanternes de sérénité (5 PP chacune)

Prolongements des perspectives pacifistes du Clan du Phénix, ces nemuranai subtils apparaissent dans presque toutes les places fortes du clan. Discrètement disposées dans les salles réservées à la cour, les lanternes de sérénité diffusent une lueur véritablement tranquillisante, capable d'apaiser les discussions enflammées et de réduire les chances d'explosion de violence. Malheureusement, les lanternes ne permettent pas d'étouffer la violence d'une agression préméditée (comme le

prouvèrent les événements entourant la nièce de l'Empereur il y a de cela quelques années), mais contribuent à détendre les situations potentiellement explosives. Les personnages désireux de céder à la violence en présence de lanternes n'ont pas le droit de dépenser de points de Vide ou d'utiliser des augmentations à des fins de combat (sauf s'il s'agit pour eux de se défendre).

Sabres Kouken (4 PP ; Clan du Phénix uniquement)

Le seigneur de chacune des principales places fortes du Clan du Phénix possède un petit nombre de ces sabres qu'il confie à ses yojimbo et gardes de confiance. Forgés par les plus grands forgerons du clan, il s'agit véritablement d'armes défensives. Toutefois, en raison de la nature de la magie tellurienne qui les a éveillés, plus ils s'éloignent de leur lieu d'origine, moins ils sont efficaces. Dans la forteresse où elle a été forgée, une telle lame inflige 3g3 dommages et offre à son porteur une augmentation gratuite en Kenjutsu par rang de Maîtrise et par jour. Les sabres Kouken quittant leur terre d'origine mais restant sur celles du Clan du Phénix conservent le bénéfice des augmentations gratuites mais perdent le bonus aux dommages. À l'extérieur des terres du Clan du Phénix, ils infligent 3g1 dommages, sans augmentation gratuite, et se brisent souvent en combat.

La subtilité de la cour (8 PP)

À l'instar du général qui inspira l'œuvre, Otomo Madoko écrivit *La subtilité de la cour* en sept exemplaires. L'exemplaire originel appartient à Otomo Banu, un cousin de l'Empereur. Il le garde précieusement et accorde davantage de valeur au vieux parchemin qu'à n'importe laquelle de ses autres possessions. Les autres exemplaires sont passés entre les mains de plusieurs propriétaires et peuvent donc être n'importe où.

Pouvoir de *La subtilité de la cour*

Les sept exemplaires écrits de la main de Madoko sont devenus de telles légendes qu'ils se sont en un sens éveillés - ce sont aujourd'hui des nemuranai mineurs. Quiconque étudie l'un des manuscrits originaux devient rapidement un expert de la vie de cour. Apprendre ou augmenter une compétence valorisante ne requiert que la moitié de la dépense normale de points d'expérience tant qu'il est en possession du personnage et qu'il le parcourt régulièrement. Seul un individu peut ainsi profiter à la fois de *La subtilité de la cour*. L'original dispose peut-être de plus grands pouvoirs encore, mais Otomo Banu seul le sait.

Ya du Clan du Dragon (1 PP chacune)

Comptant parmi les plus récentes créations de la famille Agasha, les ya du Clan du Dragon sont des flèches traitées avec une formidable combinaison de produits chimiques pyrotechniques et de potions mizugusuri. Les ya du Clan du Dragon ressemblent à des flèches normales mais quand elles touchent une surface solide, les produits chimiques sont activés. La famille Agasha a créé toute une variété de ya. Vous trouverez ci-dessous les plus courantes. Chaque flèche ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Ya bleue - Cette flèche libère un nuage d'esprits de l'Eau bleus et tournoyants quand elle touche. Tout individu situé dans un rayon d'un mètre cinquante doit effectuer sur-le-champ un jet de Volonté contre un ND de 20 ou s'endormir. Les dormeurs se réveillent immédiatement si quelqu'un les approche à moins d'un mètre cinquante ou s'ils subissent des blessures.

Ya jaune - Cette flèche libère un nuage d'esprits de l'Air nocils, faisant tousser et suffoquer ceux qui en respirent les vapeurs. Celles-ci se soulèvent dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact de la flèche. Tout individu se trouvant dans le nuage est victime d'un malus de -10 à toutes ses actions tant qu'il reste dans le nuage et un tour après en être sorti.

Ya rouge - Cette flèche explose et libère la puissance du Feu élémentaire, infligeant 3g3 dommages à tout ce qui se trouve dans un rayon d'un mètre cinquante du point d'impact. Elle enflamme au passage tous les combustibles.

Ya verte - Cette flèche libère un nuage de poussière et de pollen investi de la puissance de la Terre élémentaire. Les individus respirant le pollen doivent effectuer un jet de Constitution contre un ND de 20 ou être aveuglés pendant dix minutes. Les personnages ainsi aveuglés sont victimes d'une pénalité de +15 sur tous leurs ND, sans compter qu'ils éprouvent les pires difficultés à se déplacer et à prendre des décisions basées sur la vue. Pour ne plus en subir les effets, il suffit de se rincer les yeux à l'eau pendant un tour entier.

Ya noire - Cette flèche n'est pas magique mais libère simplement un épais nuage de fumée noire sur un rayon de neuf mètres. La fumée est chargée de produits chimiques qui la rendent particulièrement dense, ce qui explique qu'elle stagne pendant quelques instants. À moins que les environs ne soient particulièrement venteux, la fumée stagne donc et obscurcit la vue pendant une heure. Pour 1 PP d'Héritage, on obtient six de ces flèches.

Toutes les ya du Clan du Dragon sont particulièrement fragiles et doivent être transportées en prenant le plus grand soin, car un choc ou une grande chaleur peuvent les activer. Ceux qui s'en servent les portent généralement dans d'épais carquois en cuir spécialement conçus à cet effet.

(Un personnage de la famille Agasha doté de la compétence Mizugusuri peut tenter de créer l'une des ya du Clan du Dragon citées ci-dessus. Leur ND de création est égal à 20, à l'exception de la ya noire, qui ne renferme aucune magie et peut être créée par toute personne dotée de la compétence Explosifs ou Kagaku et des matériaux adéquats.)

Ancêtres et personnages impériaux

Les origines de la famille impériale remontent au début de l'histoire de Rokugan. Toutefois, cela ne signifie pas que toutes les familles soient de pure souche Hantei. Les personnages faisant montre de sagesse, de force et de courage constituent de parfaites recrues pour les familles impériales, sans compter que les faiseurs de mariages de l'Empereur sont toujours prêts à prendre de tels individus dans leurs filets. On invite souvent les descendants de grands personnages historiques à se marier au sein des familles impériales, aussi des ancêtres de presque tous les clans veillent-ils sur les familles Miya, Seppun, Otomo et Hantei.

Grâce à ce vaste melting pot de lignées, un PJ issu d'une famille impériale peut, avec l'aval du MJ, choisir un ancêtre de n'importe quel clan. Un tel ancêtre coûte une fois et demi plus cher (arrondir à l'entier supérieur) et le joueur devra certainement expliquer comment celui-ci a réussi à se glisser dans la famille impériale en question.

Les ancêtres décrits ci-dessous sont les esprits d'anciens membres des familles impériales, qui y trouvèrent mariage ou dont les enfants s'y marièrent. Les personnages impériaux peuvent les choisir au prix normal. Certains sont également disponibles pour les membres des autres clans, comme précisé dans leur description.

Doji Hatsuo (ancêtre impérial et du Clan de la Grue, 8 PP) 136-183

Doji Hatsuo (accompagnée de Soshi Saibankan) fonda les magistrats d'Émeraude pour faire appliquer les lois du Fils des Cieux et mit par la suite sur pied la première Légion d'Émeraude. Hatsuo prit son rôle de champion de l'Empereur très à cœur et était connu pour son dévouement, sa justice et son impartialité. Son esprit veille toujours sur ses descendants, les magistrats et les légionnaires qui prônent la vertu qui lui était si chère. Un personnage descendant de Doji Hatsuo peut méditer une heure par jour chaque matin quand le soleil se lève. Il gagne ainsi un nombre de points de Vide supplémentaires égal à son rang de Maîtrise. Il est possible de les utiliser sur les jets de Courtisan, Droit, Enquête et Héraldique. Les points de Vide supplémentaires inutilisés disparaissent au lever de soleil suivant. (Tout personnage qui est membre des légions impériales a le droit de prendre Doji Hatsuo comme ancêtre.)

Doji Nio (ancêtre impérial ou du Clan de la Grue, 4 PP) m. 179

Doji Nio était le fils aîné de Doji et de Kakita. Il s'agit de l'un des plus grands poètes et calligraphes de toute l'histoire. Bien qu'une seule de ses œuvres originales nous ait survécu (*Ma mère, le monde*), des copies de ses poèmes et essais honorent presque toutes les bibliothèques de Rokugan. Les principes fondamentaux de l'art et de la poésie rokugani trouvèrent leur inspiration au sein même des œuvres de Nio. D'aucuns prétendent d'ailleurs qu'il est le père de la culture de l'Empire. Les descendants de Doji Nio peuvent utiliser autant de points de Vide qu'ils le souhaitent quand ils effectuent un jet de compétence valorisante.

Kaiu Anou (ancêtre impérial et du Clan du Crabe, 3 PP) 282-337

Architecte le plus doué que Rokugan ait certainement jamais vu, Kaiu Anou était un véritable maître dans les arts de la construction et du siège. Il joua un grand rôle dans la création de plusieurs structures importantes du Clan du Crabe et supervisa la reconstruction du château de la famille Hiruma après le siège manqué de 314. Il reçut le nom de famille vassale Anou et ses descendants furent absorbés par la famille Miya, même si certains samurai de la famille Kaiu puisent en lui leurs origines. Tous les descendants d'Anou profitent de sa perspicacité en matière de construction de places fortes. Ils bénéficient d'un nombre d'augmentations gratuites quotidiennes égal à leur anneau de Vide, qu'ils peuvent utiliser sur leurs jets d'Art de la guerre, d'Ingénierie et de Siège impliquant des constructions.

Miya (ancêtre impérial, 3 PP) m. 85

À Rokugan, le nom de Miya signifie beaucoup de choses : bâtisseur, diplomate, messager, protecteur. Né simple vassal de la famille Otomo, Miya devint un véritable héros lorsqu'il diffusa dans le pays la Bénédiction de l'Empereur, contribuant ainsi à réparer les dommages causés par les armées de Fu Leng. Son nom seul renferme un certain pouvoir et la noblesse de ses descendants est bien plus qu'une simple question d'honneur. Les descendants de Miya peuvent ajouter leur rang de Maîtrise à leur Honneur lorsqu'ils effectuent un jet d'Honneur. Toutefois, un tel personnage ne peut jamais entreprendre une action qui ferait descendre son rang d'Honneur en dessous de 2 (exception : les jets d'Honneur potentiellement à même de réduire son rang d'Honneur en dessous de 2). Si à un moment ou à un autre, le rang d'Honneur du personnage est réduit à moins de 2, il doit voir son daimyo ou se rendre dans un temple pour trouver une quête qui lui permettra de se purifier et de recouvrer son Honneur.

Otomo Madoko (ancêtre impérial, 2 PP) 640-690

Madoko fut la faiseuse de mariages impériale sous les règnes de Hantei XIX à Hantei XXII. Ses expériences lui conférèrent d'incroyables talents de cour. Son ouvrage le plus célèbre, *La subtilité de la cour*, est un guide

fondamental de la vie de cour. Ceux qui portent le sang de Madoko bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils utilisent une compétence valorisante autre que Connaissance.

Seppun Hanako (ancêtre impérial, 5 PP) 570-637

Seppun Hanako fut la chancelière impériale au début du règne de Hantei XVII. Au cours de son existence, elle institua une série de réformes politiques (abordées dans la partie *Histoire* du chapitre un) dont la plus célèbres fut *Les Articles du Ciel*. Les descendants de Hanako savent ce qu'il y a de mieux à dire dans une situation donnée. Ils sont particulièrement habiles et bien informés sur tout un ensemble de sujets. Les personnages prenant Hanako au titre d'ancêtre ont le droit d'utiliser Étiquette en guise de compétence analogue quand ils effectuent un jet de compétence valorisante qu'ils ne possèdent pas.

Shiba Gaijushiko (ancêtre impérial ou du Clan du Phénix, 5 PP) 357-439

L'histoire de Shiba Gaijushiko est des plus étranges. Selon les archives du Clan du Phénix, il n'était qu'un scribe impérial mais les historiens connaissent une tout autre histoire. À un moment donné, il prit la tête de la triade gozoku qui contrôla les règnes de Hantei Fujiwa et de Hantei Kusada. Il survécut lorsque Doji Raigu usurpa son pouvoir. Il survécut lorsque le gozoku s'effondra, trouvant même une place à la cour de Hantei Yugozohime en trahissant ses anciens camarades. C'était un homme impitoyable, froid et traître, mais il survécut malgré l'adversité et atteint un âge fort avancé. Tout descendant de Gaijushiko bénéficie d'un bonus de +10 quand il effectue un jet d'opposition dans une situation sociale.

Yasuki Tanaka (ancêtre impérial, du Clan de la Grue et du Clan du Crabe, 2 PP) 189-264

Tanaka fut l'astucieux marchand du Clan de la Grue qui conçut le koku. Les descendants de Tanaka sont tout naturellement ingénieux et investissent généralement bien leur argent. Les personnages qui prennent cet ancêtre gagnent un nombre d'augmentations gratuites égal à leur rang sur tous les jets de compétence Commerce et peuvent ajouter leur Intuition à tous les jets de compétence visant à convaincre quelqu'un d'acheter quelque chose. Bien que Tanaka soit un ancêtre du Clan de la Grue, il coûte 4 PP pour les personnages de cette maison en raison du mauvais sang résultant de la guerre qui l'opposa au Clan du Crabe et du schisme de la famille Yasuki.

Agasha Hisojo

Volonté	4
Perception	5
Intelligence	5
Intuition	5

École/Rang : Agasha (shugenja) / 3

Compétences : Astrologie 3, Calligraphie 3, Courtisan 4, Défense 5, Droit 6, Étiquette 4, Histoire 3, Ichi Miru 5, Kagaku 5, Kenjutsu 4, Méditation 4, Mizugusuri 4, Nazodo 6, Shintao 3, Tanto 2

Honneur : 2.3

Gloire : 3.6

Avantages : Alter ego (Shiba Ujimitsu), Clairvoyant, Intègre, Lire sur les lèvres, Serviteur (eta), Tatouage : Océan (cf. *La Voie du Dragon*)

Désavantages : Adopté, Fascination (mystères), Indiscret

Sorts (les sorts en maîtrise innée sont en italique) : *Sensation*, *Communion*, *Invocation*, Essence de l'Air, Feu intérieur, Feux de la forge, Flamme endormie, Glyphe de protection élémentaire, *Invoquer un esprit du Feu*, Lumière du Seigneur Lune, *Pas précipités*, Rayons d'Amaterasu, *Reflets de P'an Ku*

Agasha Hisojo est un jeune magistrat du Clan du Dragon, aimable, vif et intelligent. Rien n'échappe à son regard perçant, nulle nuance ne saurait se dérober à son ouïe fine. Ceux qui connaissent Hisojo le décrivent comme un individu mystérieux et unique, ce qui correspond finalement à la description de n'importe quel samurai du Clan du Dragon.

Bien qu'il ait manifestement des ancêtres du Clan de la Grue, il porte le nom de la famille Agasha, s'est instruit auprès de la famille Kitsuki et porte un tatouage de la famille Togashi. Quand quelqu'un lui pose des questions au sujet de son passé, il rit tout bas et change de sujet pour passer à des " affaires moins complexes ".

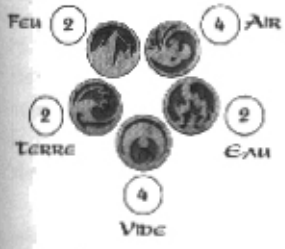
La carrière de Hisojo l'a mené d'un bout à l'autre de Rokugan car ses talents de magistrat sont très prisés. Son instruction auprès des familles Agasha et Kitsuki lui a conféré des compétences d'analyse et d'enquête uniques, et son tatouage fait de lui une infatigable machine judiciaire qui n'a jamais besoin de se reposer ou de se sustenter. Farouche partisan des méthodes de la famille Kitsuki, il est persuadé que lorsque la loi est enfreinte, un criminel laisse toujours des traces derrière lui. Quelles que soient ses traces, elles lui permettent généralement de rétablir la vérité.

Jusqu'à présent, il n'a échoué que lors d'une seule enquête.

C'était il y a dix ans. Shiba Masumi, une jeune bushi, avait été accusée de meurtre. Seppun Kossori, un conseiller de l'Empereur, avait témoigné contre elle. En mission pour le compte de la famille Kitsuki, Agasha Hisojo se trouvait dans les environs. Il comprit tout de suite la nature du faux témoignage de Kossori et produisit même les preuves de l'innocence de Masumi. Malheureusement, malgré sa plaidoirie passionnée, les preuves de Hisojo ne parvinrent pas à convaincre la cour. La bushi dut faire seppuku et sa fille fut exécutée pour avoir maudit la décision. Choqué par une aussi macabre issue, Hisojo resta quelque temps afin de consoler Shiba Ujimitsu, l'époux de Masumi. Ujimitsu apprécia les efforts sincères de Hisojo visant à laver sa femme de tout soupçon et tous deux devinrent bons amis. Hisojo est l'unique personne avec laquelle Ujimitsu accepte de discuter de sa famille, car il est le seul homme à avoir tenté de l'aider.

Hisojo fut par la suite très surpris de constater que l'Âme de Shiba avait choisi Ujimitsu et se demande aujourd'hui quel destin attend son ami tourmenté. Il s'est rendu au palais d'hiver de cette année sur l'invitation personnelle d'Ujimitsu et est prêt à aider le daimyo du Clan du Phénix au mieux de ses capacités.

Mozoko



Volonté	4
Perception	4
Intelligence	5

École/Rang : (heimin) / -

Compétences : Artisanat : tailleur 8, Discrétion 6, Enquête 6, Étiquette 5, Héraldique 5, Médecine 3, Serrurerie 4

Honneur : 0.8

Gloire : 0

Avantages : Lire sur les lèvres, Quelconque

Désavantages : Désavantage social (heimin), Obligation (famille Otomo ; 4 PP)

Mozoko est une femme grassouillette d'âge mûr. Elle porte des vêtements simples faits maison et son visage est des plus quelconques. Bien que Mozoko fasse depuis plusieurs années partie des meubles du palais d'hiver, un seul homme connaît son nom. Elle ne rentre pas dans la catégorie des bushi, ni des courtisans ou des shugenja. Elle n'est qu'une servante. Oui, une simple servante œuvrant pour le complexe Otomo Banu.

Mozoko a depuis sa naissance été formée à devenir ce qu'elle est aujourd'hui. En matières de cour et d'étiquette, elle s'en sort à merveille. Personne ne remarque sa présence. Parfois, elle fait dans l'exercice de son travail preuve de quelque maladresse. Pas suffisamment pour qu'on la renvoie ou pour qu'on prenne la peine de se souvenir de son nom. Mozoko est particulièrement forte dans l'art d'entendre ce qu'on dit. Elle écoute et chaque mot qu'elle saisit finit dans les oreilles de Banu.

En qualité de servante, Mozoko peut se rendre en des lieux où des samurai ne s'abaisseraient pas à aller. Elle fouille les poubelles à la recherche de rumeurs concernant les courtisans. Elle se dissimule derrière les shoji lorsque des amants s'étreignent. Elle s'introduit dans la chambre de daimyo lorsqu'ils n'y sont pas, fouillant leurs affaires afin que Banu puisse briller en société. Quand elle fait bien son travail, Banu la récompense de quelques mots d'encouragement. Si elle devait échouer, elle se ferait tuer. Mozoko le sait et l'accepte. Elle préférerait mourir plutôt que souiller le nom de son maître si elle devait être prise la main dans le sac à fourrer son nez dans les affaires d'autrui.

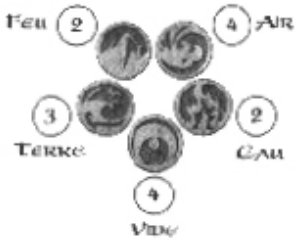
Miya Yuritogen

Perception 3
Agilité 4
École/Rang : Regard de Sun Tao / 1 ; Miya (shisha) / 3
Compétences : Chasse 3, Courtisan 3, Défense 4, Diplomatie 6, Enquête 3, Équitation 2, Étiquette 2, Héraldique 4, Iaijutsu 7, Intimidation 5, Jeu 2, Katana 5, Kuenai 7, Méditation 4
Honneur : 2.9
Gloire : 0 (ronin)
Avantages : Connaissance du terrain (Otosan Uchi, provinces de la famille Miya), Écoles multiples, Héros du peuple
Désavantages : Désavantage social (ronin), Ennemi juré (Miya Satoshi), Présomptueux

Quand on rencontre Yuritogen, on ne peut que l'apprécier. C'est un vieillard jovial et amical, dont le visage tombant affiche rapidement un sourire plaisant. C'est aussi un brillant parleur, généralement charmant. Il ne ressemble décidément pas véritablement à l'un des plus dangereux duellistes de Rokugan.
Évidemment, il serait le premier à insister sur le fait qu'il n'a jamais terrassé qu'un homme en duel. En fait, Yuritogen est tellement doué qu'il ne lui est pas nécessaire de tuer. Il a gagné des douzaines de duels en blessant ou en désarmant ses adversaires, et davantage encore en les forçant à se rendre grâce aux troublants ricanements qu'il pousse quand il combat.

Bien que Yuritogen ait conservé son nom de famille, Miya Satoshi serait le premier à dire que cet homme n'appartient plus à la famille Miya. Lorsque Satoshi força son père à prendre sa retraite et commença à détourner la famille Miya de sa politique pacifiste, Yuritogen fut dégoûté par les décisions que prit Satoshi. En signe de défi, Yuritogen se fit ronin mais conserva son nom de famille. Lorsqu'un magistrat le questionna à ce sujet, il déclara : " Je ne méprise pas la famille Miya. Mais Satoshi, lui, méprise nos desseins même. S'il souhaite que je renonce à mon nom, qu'il vienne me le dire lui-même. " Se méfiant de la réputation de duelliste de Yuritogen et hésitant à occire l'un des siens, Satoshi se contente d'éviter le vieillard.
Actuellement, Yuritogen réside dans le village stratégique de l'est, où il œuvre au titre d'agent pour les honorables ronin cherchant du travail. Il a été invité au palais d'hiver à la demande du Clan de la Grue. Les rumeurs prétendent que le Clan de la Grue compte acheter ses conseils afin d'engager des mercenaires ronin pour combattre le Clan du Lion, une pensée qui dérange Miya Satoshi - qui soutient le Clan du Lion et hait les ronin - plus qu'il ne veut bien le montrer.

Seppun Mashita



Agilité 4
École/Rang : Mirumoto (kensai) / 3
Compétences : Connaissance : bushido 5, Défense 3, Étiquette 3, Forge 2, Katana 6, Kenjutsu 4, Kyujutsu 2, Méditation 6
Honneur : 3.4
Gloire : 4.6
Avantages : Calme, Dessein supérieur (devenir un duelliste légendaire), Rapide
Désavantages : Jaloux (Kenjutsu/Iaijutsu), Lien de dépendance (grand-père), Obligation (Miya Satoshi), Petit

Mashita est un kensai de talent issu de la tradition des légendaires miharu. Son grand-père était le célèbre épéiste Seppun Haruhiro, dont la carrière tourna court lorsqu'il reçut la flèche d'un assassin destinée à l'Empereur. Il sauva bien sûr la vie de Hantei mais perdit l'usage de ses jambes alors que le poison du ninja se répandait dans son corps. Les parents de Mashita moururent jeunes et celui-ci dut donc se tourner toute sa vie vers les conseils de son grand-père pour trouver l'inspiration. Haruhiro fit jouer ses relations politiques pour procurer à Mashita une invitation à s'instruire parmi les kensai de l'école de la famille Mirumoto et vit l'enfant devenir un duelliste de talent.
Haruhiro vit par procuration les exploits de Mashita. Ce dernier voue son existence à satisfaire son grand-père et à entretenir la réputation de la famille. Il aime par-dessus tout le maniement du sabre et saute sur toute occasion de faire la démonstration de son talent, se rendant souvent dans des provinces éloignées pour affronter des maîtres.

Malheureusement, la santé de son grand-père s'est détériorée ces derniers mois, aussi Mashita a-t-il dû limiter ses déplacements. En outre, la majeure partie de la fortune familiale est partie en herbes médicinales importées des provinces de la famille Soshi pour soulager la douleur de son grand-père. Indigent, Mashita fut le premier étonné lorsque le Héraut de l'Empereur, Miya Satoshi, paya toutes ses dettes. Il le fut davantage encore lorsque qu'il reçut une invitation pour le palais d'hiver de l'Empereur à Kyuden Asako.

Toutefois, son bonheur prit fin lorsque Satoshi lui demanda de s'acquitter de sa dette.

Satoshi souhaite que Mashita affronte Miya Yuritogen dans un duel à mort. S'il ne le fait pas, Satoshi ne payera plus les médicaments de Haruhiro. Satoshi sait pertinemment que Mashita fera le bon choix.

Isawa Hirofumi

Perception 3
Intelligence 3
Intuition 4
École/Rang : Shiba (tejina) / 2
Compétences : Calligraphie 2, Connaissance : mythes et légendes 4, Courtisan 5, Étiquette 5, Commérage 3, Méditation 5, Shintao 1, Tejina 7, Théologie 1

Honneur : 2.1
Gloire : 3.4
Avantages : Cœur de pierre, Contact à la cour, École différente
Désavantages : Contrariante, Gâtée, Sombre secret (jumelle)

Sorts (les sorts en maîtrise innée sont en italique) : *Sensation*, *Communion*, *Invocation*, Aura de flammes, Bassin réfléchissant, *Brumes d'illusion*, Faux visage, Intangibilité, *Secrets du vent*, Transfert d'énergies, Voie vers la paix intérieure

Au sein du Clan du Phénix, Hirofumi est connue pour être une maîtresse du tejina. Les illusions qu'elle crée transportent de ravissement les enfants comme les vieillards et confèrent au monde une évidente beauté. Mais à l'insu de tous, la plus grande illusion que Hirofumi a créée est sa propre vie.

Enfants abandonnées, Hirofumi et sa sœur jumelle, Miyo, furent découvertes dans les collines situées non loin du château du matin radieux. La famille Asako les prit sous son aile lorsque leur potentiel de henshin fut remarqué. Peu après son adoption, le potentiel de Hirofumi fut rapidement surpassé par celui de sa sœur. Finalement, Hirofumi échoua dans ses études et fut renvoyée de l'école.

Mais les maîtres henshin ne purent se résoudre à abandonner la pauvre orpheline au plus fort de l'hiver. Bien qu'elle ne pût plus être une henshin, ses talents de shugenja s'épanouirent bien vite. Grâce à un arrangement avec la famille Shiba, elle entra à l'école de tejina. Elle fut ensuite adoptée par un important samurai de cette famille et finalement, on la maria à Isawa Eizan, une tentative parmi tant d'autres visant à améliorer les mauvaises relations existant entre les familles du Clan du Phénix. Elle adopta donc son nom.

Isawa Eizan ne s'intéresse guère à Hirofumi, qu'il considère davantage comme un trophée. En raison de sa grande paranoïa, Eizan ne dort pas dans la même chambre que son épouse. En ces rares occasions où ils se retrouvent seuls, il est agressif et injurieux. Aujourd'hui, Hirofumi hait son époux et cherche depuis bien longtemps à se libérer de cet horrible mariage.

Asako Miyo

Force 4
Agilité 4
Intuition 3
École/Rang : Asako (henshin) / 2
Compétences : Calligraphie 3, Chasse 3, Danse 5, Défense 4, Histoire 2, Jiujutsu 5, Médecine 4, Méditation 6, Shintao 5

Honneur : 2.5
Gloire : 1.0
Avantages : Poings de pierre, Résistance magique (6 PP), Risque-tout
Désavantages : Asociale (4 PP), Sombre destin, Mauvaise fortune (défigurée)
Énigmes : Énigme de l'Air (rang 1), Énigme du Feu (rang 2)

Miyo est une femme tourmentée. Ses professeurs henshin s'inquiètent depuis longtemps que sa nature violente et sa colère ne la mènent sur une mauvaise voie. Malgré sa personnalité fougueuse et sa forte propension à se mettre en colère, elle saisit parfaitement bien les préceptes de ses professeurs et a déjà bien progressé le long de la voie.

À l'insu de ses professeurs, Miyo entretient des contacts avec sa sœur jumelle. En dehors de l'école de henshin, personne ne se souvient plus du passé de Hirofumi. Toutefois, Miyo n'a pu oublié. Hirofumi l'a suppliée de l'aider à se dépêtrer de son mariage mais jusqu'à présent, Miyo n'a pu lui porter secours.

Lors de sa première nuit passée au palais d'hiver, la solution lui vint en songe. Il s'agissait d'une prophétie dans laquelle elle vit le cadavre d'Eizan allongé devant elle. La vision fut si réaliste, si claire, qu'elle sut précisément ce qu'elle devait faire. Cette révélation soudaine lui parut curieuse, mais elle ne s'en soucia pas plus que cela. Elle fut donc certaine d'être bénie par les Fortunes et d'avoir reçu la sagesse nécessaire pour libérer sa sœur.

Elle est prête à tuer Isawa Eizan et la magie de sa sœur l'aidera certainement.

Ide Dosemi

Volonté 4
Intelligence 5
Intuition 5
École/Rang : Ide (émissaire) / 4
Compétences : Artisanat : bonsaï 2, Commerce 3, Courtisan 6, Diplomatie 4, Droit 4, Enquête 3, Équitation 3, Étiquette 5, Héraldique 3, Histoire 3, Kemari 2, Méditation 2, Shintao 2, Sincérité 3

Honneur : 3.7
Gloire : 4.2
Avantages : Relations (nombreuses), Statut social (shikken)
Désavantages : Cœur tendre

Pacifiste au sein d'une société guerrière, Ide Dosemi a passé toute sa vie à tenter d'apaiser le cœur et les passions des hommes. Plus jeune, ses négociations de talent auprès d'autres clans lui valurent l'attention de la cour impériale. Après avoir désamorcé une querelle particulièrement déplaisante entre les familles Otaku et Matsu, il fut invité à devenir un shikken, l'un des émissaires de la paix de l'Empereur.

Lors des quarante années passées, Dosemi a fait en sorte que de nombreuses escarmouches ne se transforment pas en guerres ouvertes entre les clans. Le Clan du Lion, notamment, a assisté à son intervention en de nombreuses occasions et le respecte pour sa franchise et son honnêteté.

Les deux dernières années ont été les plus dures pour Dosemi car il n'a pu empêcher l'escalade de la violence entre les Clans du Lion et de la Grue. Il est venu à Kyuden Asako accompagné d'un sinistre yojimbo pour effectuer une dernière tentative. Si les négociations échouent, Dosemi tournera son attention vers d'autres conflits menaçant d'agiter l'Empire. Le foyer de la guerre doit être contenu à tout prix.

Dosemi s'inquiète plus particulièrement de l'arrivée de Kuni Yori à la cour et des activités du Clan du Crabe près du col de Beiden. Si un

autre clan se joint à la guerre opposant les Clans du Lion et de la Grue, la situation risque de dégénérer à un point tel qu'elle menacera tout l'Empire.

Kuni Nakiro

Constitution 4
École/Rang : Kuni (shugenja) / 2
Compétences : Calligraphie 3, Connaissance : Clan du Phénix 5, Connaissance : Outremonde 4, Défense 3, Histoire 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 2, Médecine 2, Méditation 3, Recherche 4, Shintao 2
Honneur : 2.2
Gloire : 2.4
Avantages : Clairvoyant, Force de la Terre
Désavantages : Sombre secret
Sorts : Feu intérieur, Feux de la destruction, Glyphe de protection contre le mal, Invoquer un esprit de la Terre, Préservation, Protection de la Terre, Purification de l'Eau, Revers de fortune

Il y a cela plusieurs mois, Nakiro fut envoyé dans les terres du Clan du Phénix par son mentor, Kuni Yori. Jeune universitaire, Nakiro fut ravi à l'idée d'étudier aux côtés du Clan du Phénix, même s'il se sentit un peu mal à l'aise de devoir rapporter tout événement étrange à son mentor.
Alors qu'il se promenait seul dans les belles forêts, Nakiro croisa le chemin d'un étranger délirant qui souffrait de nombreux maux et blessures. Nakiro recueillit l'homme et le soigna. Il finit par comprendre que les divagations du lunatique personnage étaient en réalité les secrets des mystérieux henshin de la famille Asako, connaissances qui avaient manifestement brisé son esprit. S'en retournant sur-le-champ dans les terres du Clan du Crabe, Nakiro présenta Asako Oyo à son mentor, Kuni Yori.

Aujourd'hui, Nakiro est de retour dans les provinces du Clan du Phénix, mais cette fois-ci aux côtés de Kuni Yori. À sa plus grande horreur, Yori a fait de l'acte de générosité de Nakiro une machination qui risque fort de coûter son statut au sein de l'Empire au Clan du Phénix. En public, il est l'auxiliaire parfait de Kuni Yori. Il est courtois, efficace et suit les instructions de son seigneur sans la moindre question ou hésitation. Cependant, dans l'intimité, il est tourmenté par l'énormité du rôle qu'il a joué dans cette sombre machination. Il ne parvient plus à trouver le sommeil et se met à boire dans ses appartements dès que la nuit tombe.

Moto Chang

Volonté 5
Intelligence 4
École/Rang : Iuchi (shugenja) / 3
Compétences : Calligraphie 2, Chasse 3, Connaissance : gaijin 2, Courtisan 2, Défense 3, Droit 3, Enquête 5, Épée longue 4, Équitation 4, Héraldique 3, Kenjutsu 3, Méditation 3
Honneur : 2.9
Gloire : 3.4
Avantages : Alter ego (Mirumoto Kyuzo), Objet gaijin (épée longue), Statut social (magistrat d'Émeraude)
Désavantages : Malédiction de la famille Moto, Nom gaijin
Sorts : Armure de Terre, Bassin réfléchissant, Cœur de la nature, Courage des Sept Tonnerres, Eaux silencieuses, Feu intérieur, Liens spirituels, Lumière du Seigneur Lune, Transfert d'énergies, Vents de murmures

Les parents de Moto Chang passèrent leur vie à patrouiller la frontière occidentale de Rokugan et furent ainsi confrontés à de bien lugubres menaces. C'est dans ce contexte que Chang apprit le maniement du sabre dès son plus jeune âge.
Quand ils le présentèrent au clan, ses parents furent choqués d'apprendre que la famille Iuchi souhaitait l'instruire en qualité de shugenja. Ils acceptèrent en émettant quelques doutes.

Depuis, la carrière de Chang s'est révélée exceptionnelle. Sa fougue l'a parfaitement servi au titre de magistrat de clan puis de magistrat d'Émeraude. Son long entraînement au maniement du sabre lui a valu une invitation - sans précédent pour un shugenja - à venir s'exercer dans le dojo du Champion d'Émeraude. Aux côtés de son camarade magistrat, un duelliste du Clan du Dragon, il a acquis gloire et honneur au nom de l'Empereur.
Mais avec l'arrivée de la guerre, le rôle de Chang a changé. Il est aujourd'hui chargé de protéger l'un des shikken les plus doués de Hantei, un émissaire de la famille Ide qui croit encore qu'on peut trouver la paix en discutant. Son rôle à la cour est de troubler les autres diplomates pour donner au vieillard un avantage lors des négociations. Bien que Chang ne savoure pas cette mission, il s'en acquitte du mieux possible.
Chang sent que quelque chose cloche avec Kuni Yori, mais il ne saurait préciser la nature de sa circonspection. Il s'est donc mis à observer Yori et Kuni Nakiro avec le plus grand soin.

Tsume Takashi

Agilité 4
École/Rang : Kakita (bushi) / 3
Compétences : Art de la guerre 3, Conversation 1, Courtisan 2, Défense 3, Étiquette 3, Fauconnerie 2, Héraldique 2, Iaijutsu 5, Kenjutsu 2, Kyujutsu 2, Sincérité 1, Yarijutsu 4
Honneur : 2.8
Gloire : 3.2
Avantages : Aristocratie terrienne, Relation (Daidoji Tsuneo), Statut social (daimyo de la famille vassale Tsume)
Désavantages : La haine au cœur (Clan du Lion)

Autrefois, la vie était si simple. En qualité d'enfant unique du daimyo de la famille vassale Tsume, Takashi avait tout ce qu'il désirait. Bien que les terres de sa famille ne fussent pas exceptionnellement vastes, elles étaient abondantes et suffisaient à lui passer tous ses caprices. Ses hédonistes étaient même célèbres au sein de la famille Doji.
Mais le meurtre de son père mit un terme à tout cela.

Takashi n'était pas prêt à prendre les rênes de la famille. Complètement dépassé par les événements, il fut à deux doigts de perdre tout ce que sa famille avait acquis. Malgré tout, il se démena, sortit de l'oubli et restaura la grandeur passée de ses terres en quelques années de travail acharné. Enfin, alors qu'il semblait sur le point de se détendre, les hostilités contre le Clan du Lion prirent un nouveau cours et ses terres devinrent la ligne de front d'une nouvelle guerre.

La guerre a transformé Takashi. Il relève tous les défis et est devenu le leader dont ses sujets et son clan ont besoin pour combattre en leur nom. Grâce aux avis de son conseiller de la famille Doji, il a mené les siens au combat et a arraché leurs terres des griffes du Clan du Lion. Il a juré que jamais plus elles ne passeront aux mains du Clan du Lion tant qu'il sera en vie. Takashi s'est rendu à la cour à la demande du Champion du Clan de la Grue, Doji Hoturi.
Il informe les diplomates de la famille Doji de l'état du front, les aidant à prendre des décisions lors des négociations avec les autres clans. Nombre de jeunes dames de la cour sont séduites par ce fringant jeune homme, mais les horreurs de la guerre qui se reflètent dans ses yeux repoussent la plupart d'entre elles.

(Pour plus d'informations sur Takashi et la famille vassale Tsume, reportez-vous à l'aventure *Le voile de l'honneur*.)