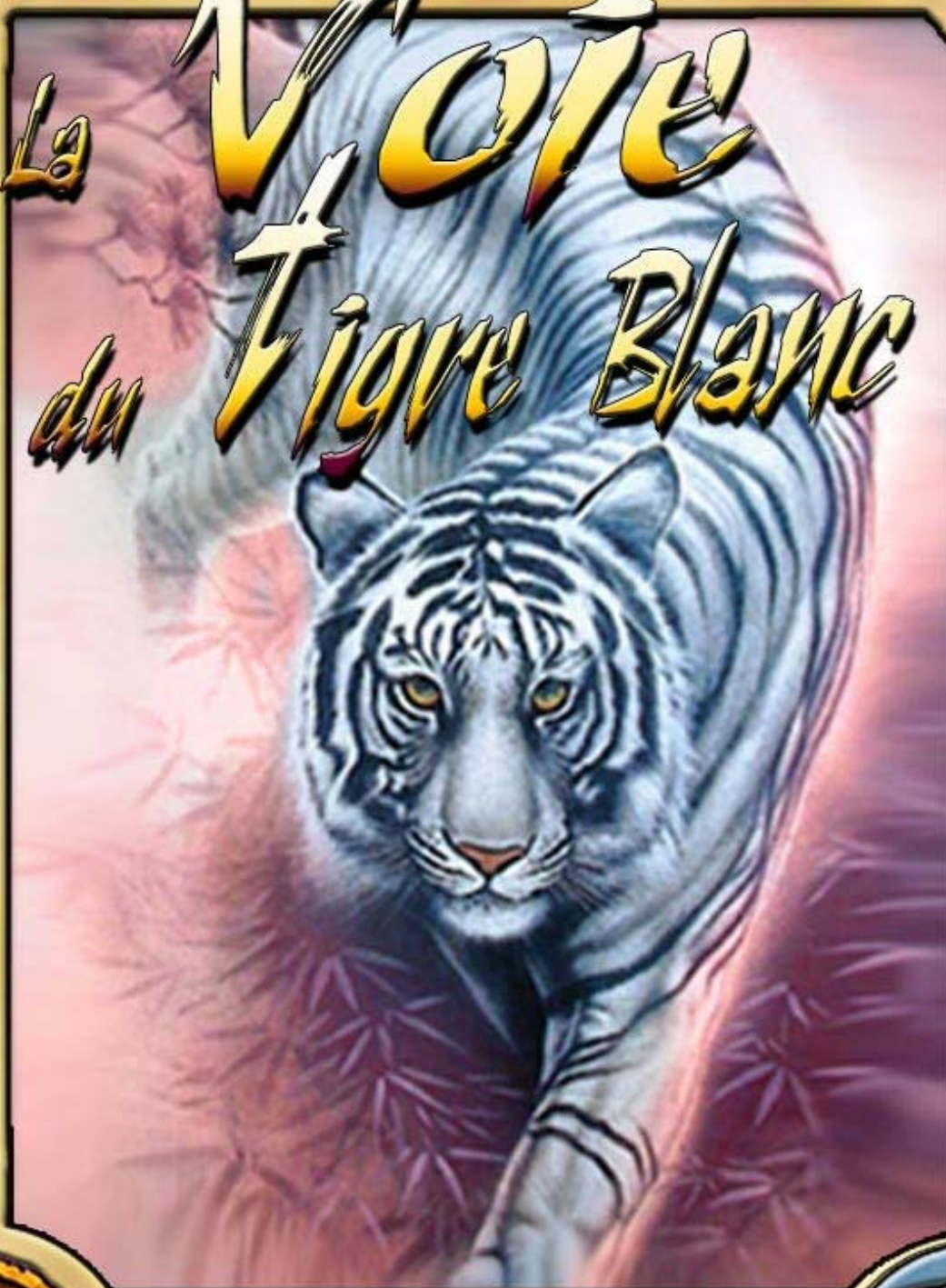


Le livre des Clans : Tome 0

La **VOIE**
du **Tigre Blanc**



Legend of Five rings



Le Livre des Cinq Anneaux

La Voie
du
Tigre Blanc

« Notre place est au centre de toutes choses,
au point d'équilibre, là où toutes les forces s'annulent. » - Michima Musashi -



Artch Concept

Credits

Idée originale : Michel Muraz (Artch)

Ecrit par :

Christophe Schreiber (Kendashi)

Romain d Huissier (Hantei Romain)

Relecture et correction :

Romain d Huissier (Hantei Romain)

Système de jeu crée par John Wick et Dave Williams

Illustration de couverture : Michel Muraz

Illustrations intérieures :

copyright - artch concept Michel Muraz

Les illustrations des personnages de samurai showdown est un produit **snk**

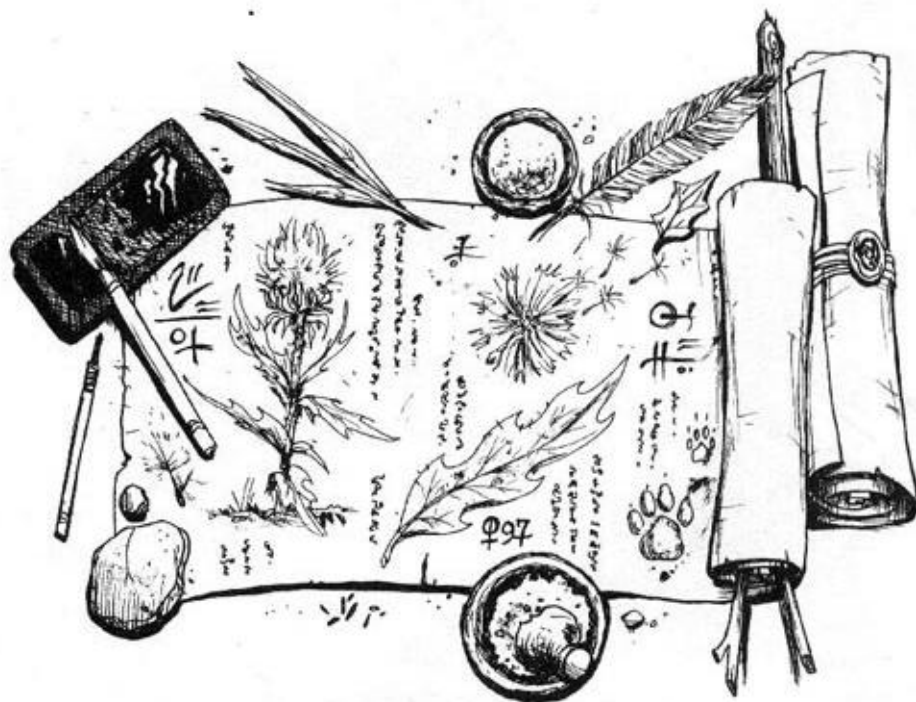
copyright AEG - www.alderac.com

Remerciement tout particulier à beet dessinateur francais

Copyright www.beet-art.com

Mise en page : Michel Muraz

TABLES DES MATIERES



Preface	6
Chapitre 1 : Une vision du Tigre Blanc	7
Chapitre 2 : L Histoire du Clan	16
Chapitre 3 : Creation de Personnage	43
Chapitre 4 : Les Personalites du Clan	52
Appendice I : Les Terres du Clan	64
Appendice II : Les Artefacts du Clan	77
Appendice III : Le Jeet kune do	82
Appendice IV : le Destin du Clan	87

Préface

La sagesse du Tigre Blanc

Âmes de Rokugan, valeureux samurai et nobles dames,

Bienvenue sur le territoire du Tigre Blanc.

Vous y trouverez un supplément non-officiel sur l'univers de Rokugan, l'Empire d'Emeraude développé pour le jeu de rôle le Livre des Cinq Anneaux.

Cette Voie de Clan trouve son origine dans une campagne conséquente, épique et dramatique, qui s'attacha à narrer la saga du ronin Musashi.

Ce livre découle de cette expérience ludique et de l'envie d'en faire profiter chacun, et nous sommes heureux de vous faire partager notre vision de ce Clan qui fut construit à partir de nombreuses heures de jeu.

Attirés par le concept initial, d'autres auteurs ont apporté leur expérience de la création amateur pour L5A afin de faire de la Voie du Tigre Blanc un supplément d'une qualité apte à satisfaire même le plus exigeant des fans de L5A.

Joueur ou MJ, vous trouverez ici un historique complet du Clan, ainsi que sa philosophie (pacifisme, volonté d'ouverture culturelle et commerciale, recherche de soi-même) et ses techniques (l'école de bushi de la famille Michima, l'école de la Garde pourpre et l'organisation de la Fraternité du bonsaï).

Que la lecture de cet ouvrage vous soit agréable et apporte un peu d'harmonie à votre esprit.

Les auteurs

Michel Muraz (Artch)
Christophe Schreiber (Kendashi)
Romain d'Huissier (Hantei Romain)

Chapitre 1

La vision du tigre

Chapitre 1

La vision du tigre



« ... Il y a de nombreuses références à la créature nommée Tigre Blanc dans le folklore rokugani. Les premières mentions de cet animal datent de la période précédant la chute des Kami et sont, au mieux, fragmentaires.

Le tigre rokugani, symbole de honte et de déshonneur, est une des créatures sauvages les plus dangereuses. Selon les légendes, Byakko en était le plus terrifiant spécimen et le seul à n'être habillé que de blanc.

La terreur qu'il inspirait était telle qu'elle traversait même les frontières de Chikushodo, le Royaume des animaux, allant même jusqu'à effrayer les fils et filles de Seigneur Lune et Dame Soleil dans leur Palais céleste.

Aussi Amaterasu avait-elle interdit à ses enfants de s'approcher de la montagne où se trouvait la grotte du monstre :

« Il ne faut pas se rendre en ces lieux, nul n'en revient, » les avait-elle prévenus.

Pourtant, un jour, le jeune Togashi proposa à ses frères et sœurs d'aller voir le monstre. Et, malgré leurs tentatives pour l'empêcher d'y aller, il se décida tout de même, attiré qu'il était par une force aussi mystérieuse qu'irrésistible...

Lorsqu'il arriva à l'entrée de la caverne, il ne bougea pas, regardant fixement le monstre sans éprouver aucun effroi.

Celui-ci s'écria :

« - Pourquoi n'as-tu donc pas peur ?! »

« - Je ne sais pas vraiment. Mais je suis universel, mon corps est Ku (Vide), mon esprit est Ku, vous aussi vous êtes Ku, vous êtes universel. Donc j'existe en vous, et vous existez en moi. »

Vous et moi, nous sommes unité, universels, Ku. Si vous vous mangez vous-même, c'est que vous êtes fou. Mais si vous voulez vous manger, je vous en prie, faites-le ! »

Complètement abasourdi,

Byakko s'exclama :

« Jusqu'à aujourd'hui, je n'ai jamais rencontré quelqu'un qui ne soit pas rempli de frayeur en me voyant, en m'approchant. Avec vous, tout devient compliqué ! Mon estomac se révolte, je n'ai plus envie de manger, je ne peux pas... S'il vous plaît, allez vous-en ! »

Et le tigre réfléchit pendant longtemps aux paroles du jeune Togashi. Soucieux de ne plus répandre la terreur en massacrant hommes, femmes et bêtes, jamais plus il ne mangea de chair humaine ou animale, ne se nourrissant désormais plus que de fruits ou de plantes. Et au fur et à mesure de l'écoulement du temps, son corps se stria de bandes noires, symbole de sa sagesse acquise.

Lorsque Seigneur Lune revint au Tengoku et se mit à dévorer ses enfants, Amaterasu prit soin de cacher son dernier fils, Hantei, dans un endroit éloigné du Paradis céleste. Et c'est dans les jungles épaisses de Chikushodo que le futur Empereur se dissimula en attendant le retour de sa mère.

L'endroit était loin d'être sécurisant, surtout pour un enfant, mais Hantei fit preuve de beaucoup de patience et de maîtrise pour éviter les dangers auxquels il aurait pu être confronté. Mais un jour, il se retrouva face à face avec Byakko, le monstre qui l'avait jadis effrayé.

Devant les yeux inquiets du Kami, le tigre lui dit :

« N'aie crainte, enfant, je ne te dévorerai pas. Cela fait plusieurs années que j'ai fait vœu de pénitence et que j'essaie d'expié mes crimes. Je sais pourquoi tu es là, et c'est pour ça que je t'aiderai. »

Depuis cette journée, Hantei resta auprès du Tigre, qui l'entraîna et lui enseigna tout ce qu'il savait. Il apprit à ses côtés la sagesse et certaines vertus du guerrier juste et équitable. Lorsque sa mère revint le chercher, le Kami était prêt à affronter son père.

Chapitre 1

La vision du tigre



Cette légende est particulièrement instructive. Qu'elle soit apocryphe ou réelle, elle donne au Tigre Blanc une place très précise dans l'Ordre céleste : il est l'incarnation du Cycle.

Lorsqu'ils naissent, certains tigres ont le pelage aussi blanc que la neige la plus pure. Ils sont alors dynamiques, puissants, bagarreurs.

Mais à mesure qu'ils prennent de l'âge, leur pelage commence à se strier de rayures noires. Parallèlement, ils gagnent sagesse, patience et pondération. Parvenu au parfait équilibre, ils meurent, laissant place aux futurs Tigres Blancs.

D'autres documents antiques, ressemblant à des fragments de prophétie, parlent de la venue de Byakko à Rokugan et de son rôle d'élément apportant l'équilibre à l'Empire. Il est difficile de dire si ces prophéties méritent un crédit quelconque ou si elles se sont déjà éventuellement produites.

Divers travaux de Kitsu Omogura ont par ailleurs montré que... »

- Extrait de *Légendes et Bestiaires Antiques*, de Kitsu Toranaga -



Kakita Rensei

« Tout commença quand Kakita Aemon, le père de Rensei, et une petite délégation de son Clan entreprirent un voyage en direction de Shinden Osano-Wo, l'un des principaux temples de la Fortune du feu et du tonnerre, afin d'y rencontrer des émissaires du Clan du Lion pour y parler de paix.

Malheureusement, au cours du trajet, la troupe fut attaquée par des bandits.

En nombre supérieur et maniant étrangement bien le sabre, ces derniers poussèrent la délégation faiblement armée du Clan de la Grue à se séparer en deux.

A ce moment, Aemon se retrouva séparé de

Chapitre 1

La vision du tigre



son fils, forcé de couvrir ses arrières et d'attirer l'attention des bandits.

Kakita Rensei était alors âgé de treize ans. A cette époque, il montrait déjà de réelles dispositions à l'escrime, mais sa plus grande qualité résidait dans sa facilité à rester concentré, à garder sa patience et son calme, ce qui lui permit de surpasser tous ses adversaires lors des duels exécutés au cours de sa cérémonie de gempukku passée au sein de l'école de la famille Daidoji.

Opposé aux bandits lors de l'attaque de la délégation, il réagit rapidement en permettant aux courtisans de se replier sans crainte dans la forêt de Shinomen. Et bien que son père l'eut toujours mis en garde contre les profondeurs de cette forêt, il fut lui-même bientôt obligé de les suivre.

Rensei se retrouva être l'unique homme d'armes parmi les survivants.

Ils craignaient plus que tout de rencontrer une des créatures dont parlaient les légendes ; néanmoins ils n'avaient pas le choix, acculés qu'ils étaient par les bandits. Mais ce qu'ils rencontrèrent allait être pire que tout ce qu'ils avaient pu s'imaginer.

Deux longues heures se passèrent tandis que la délégation marchait dans les bois, prenant soin de laisser des traces afin que les "renforts" puissent les retrouver facilement. Ils décidèrent alors de faire une halte. Une tension palpable régnait au sein du groupe, lorsque soudain le calme se fit dans la forêt. Plus un bruit.

Seule la respiration haletante des hommes se faisait encore entendre.

Lorsque apparut devant eux un animal étrange, un énorme tigre blanc venu d'un autre temps. Le "monstre" était habillé de mort... En un rapide mouvement, il écrasa de l'une de ses pattes griffues un des courtisans, avant que Rensei puisse intervenir et parer les autres attaques.

La panique avait atteint tout le monde, ou presque. Le jeune bushi du Clan de la Grue fit de son mieux pour contrer les assauts de la bête mais il ne put rien lorsque le tigre réussit à le mordre au thorax. Néanmoins, dans un sursaut d'énergie, Rensei réussit miraculeusement à se défaire de l'emprise de son adversaire pour lui asséner, d'un rapide mouvement de katana, une profonde blessure.

Touché pour la première fois, la bête préféra prendre la fuite ce qui, sans nul doute, sauva la vie de Rensei et du reste de la délégation.

Mais le jeune bushi était grièvement blessé et il sombra rapidement dans le coma une fois la tension dissipée. Lors de la nuit qui suivit cet événement, les courtisans firent de leur mieux pour le soigner, mais ils se savaient impuissants.

Rensei se trouvait à l'article de la mort et, à présent, seul les puissances supérieures pouvaient l'aider. La fièvre s'était emparée de lui et il n'arrêtait pas de délirer. Finalement, Rensei passa trois jours dans cet état avant d'ouvrir enfin les yeux et en ressortit éternellement changé.

En effet, il arrive parfois que lorsque le sang d'un animal se mêle à celui d'un homme, ce dernier devient habité par l'esprit de la bête. C'est ce qui arriva à Kakita Rensei, fils d'Aemon, seigneur des plaines du Soleil d'Or.

Au cours des deux années qui suivirent ces événements, Rensei put observer les changements qui s'opéraient en lui. Il comprit rapidement que la bête essayait de s'immiscer en lui. Elle lui apportait sa force et son instinct mais aussi, malheureusement, sa fougue et sa soif de sang.

Il sentait bien qu'il ne pourrait bientôt plus la contrôler. C'est pourquoi il demanda et obtint de son père le droit d'effectuer un pèlerinage

Chapitre 1

La vision du tigre



martial, un musha shugyo, afin d'éviter qu'un malheureux incident n'arrive au sein de son Clan.

Son périple dura douze ans. Il combattit de nombreux samurai lors de ses voyages - bien qu'il n'ait, lui-même, jamais cherché à les affronter - ce qui lui valut une réputation d'escrimeur émérite, et d'autres ennuis en perspective.

En effet, beaucoup d'hommes cherchaient à l'affronter dans l'espoir de vaincre l'un des plus grands bushi de l'époque, mais aucun ne réussit.

A un moment, conscient que sa réputation et son talent pourrait lui-être utile, la famille Doji lui proposa de prendre la tête de l'école d'escrime de la famille Kakita, ce que Rensei refusa presque immédiatement. La liberté et le besoin d'espace était le prix qu'il devait payer à l'animal qui l'habitait.

Rensei revint néanmoins sur ses terres pour prendre le commandement de l'armée du Clan de la Grue lors du siège de Shiro no Yojin. Mais bien qu'il y fit étalage de sa force incroyable (on raconte qu'il était capable de trancher un cheval en deux) et de son acharnement à défendre les siens, il prit conscience de l'absurdité de son conflit.

Il se souvint alors du rêve secret de son père de réunir ces deux Clans.

Décidé à obtenir coûte que coûte la paix, il entreprit un voyage pour retrouver Matsu Ikado, la Championne du Clan du Lion. Mais il n'arriva jamais à destination.

On raconte que l'esprit tigre qui l'habitait s'était presque emparé de lui et, craignant que dans son état une rencontre avec Ikado cause plus de mal que de bien, Rensei décida de rebrousser chemin et de se réfugier là où tout avait commencé, dans la forêt de Shinomen.



Lorsque la Championne du Clan du Lion apprit que Kakita Rensei était parti pour venir la défier, elle fut impatiente de l'affronter. Une victoire sur une telle personnalité donnerait coup sur coup une seconde grande victoire à

son Clan sur celui la Grue, après la prise de Shiro no Yojin. Et Matsu Ikado était sûre d'elle, comme toujours.

Elle attendit donc la venue de Rensei, s'entraînant jour et nuit à parfaire ses techniques de combat. Cette attente lui parut durer des années et toujours personne ne venait. Matsu Ikado décida alors de partir à la recherche du samurai.

Dans sa hâte, elle ne s'aperçut même pas que Miano, sa plus jeune fille alors âgée de douze ans, avait décidé de la suivre.

Personne ne sait combien de temps Matsu Ikado prit pour retrouver Rensei, beaucoup doutent même qu'elle l'ait trouvé, mais d'autres affirment qu'elle le retrouva au sein de la forêt de Shinomen mori et qu'une clairière leur servit de lieu pour leur duel.

Lorsque Matsu Ikado retrouva Rensei, elle le découvrit en train de méditer dans une clairière de Shinomen mori. Ce qui la rendit encore plus folle de rage.

Chapitre 1

La vision du tigre



Sa jeune fille, Miano, qui l'avait accompagnée à son insu, vint se cacher derrière un rocher pour observer la scène.

"- Pourquoi avoir dit à tout le monde que vous désiriez m'affronter alors que je vous trouve ici en train de méditer ? lança le samurai de la famille Matsu.

- Je n'ai jamais dit vouloir vous affronter, car je comptais chercher la paix auprès de vous, Ikado-sama. Nos Clans se sont assez battus pour des futilités et il serait temps que cela change.

Ne devrions-nous pas unir nos forces pour aider nos frères du Clan du Crabe à combattre les horreurs qui sont à nos portes ?

- Et vous avez compris que c'était peine perdue de venir me voir (Ikado fut prise d'un fou rire sinistre). Vous avez raison. La guerre doit cesser.

Lorsque j'aurai pris votre tête, le Clan de la Grue arrêtera de nous prendre pour des pions sur leur échiquier.

- Vous vous trompez, Ikado-sama. Je ne suis pas venu à votre rencontre car je devais d'abord faire la paix avec moi-même avant de vous convaincre de votre erreur.

Et si mon sang doit servir à signer le pacte de paix entre nos deux Clans, alors il en sera ainsi.

- Voilà bien les manières des gens de votre condition, toujours habitués à fuir. Un sacrifice n'est pas toujours preuve d'honneur, souvenez-vous en."

Kakita Rensei se leva alors et regarda la femme de la famille Matsu droit dans les yeux.

"- Je suis prêt à tout pour que ces absurdités cessent, dit-il de manière ferme mais calme.

- Je suis pas venue pour vous écouter, Rensei. Je suis venue pour vous affronter, et je n'ai pas l'habitude de me déplacer pour rien. Vous voulez la paix, samurai... soit, je suis prêt à vous l'accorder si vous arrivez à me vaincre."

Rensei, voyant qu'aucun de ses arguments n'arriverait à convaincre la Lionne, se résolut à l'affronter. Le combat commença alors, sous les yeux de Matsu Miano. Il fut par bien des côtés épique. Les deux forces ne faisaient que s'opposer et s'annihiler, mais il fallait un vainqueur...

Ikado sembla avoir pris le dessus sur Rensei et l'assailit d'une série de coups puissants, que le bushi du Clan de la Grue avait beaucoup de mal à esquiver ou à parer. Mais c'est au moment où le duel sembla basculer en faveur de la Lionne que la concentration de Matsu Ikado déclina.

Profitant de ce léger relâchement, Kakita Rensei effectua une habile manœuvre qui finit par désarmer son adversaire.

"- J'ai gagné." dit-il sans gloire dans la voix. Silencieuse comme la mort, la Championne de la famille Matsu ne pouvait accepter la défaite contre un membre du Clan de la Grue, mais elle avait donné sa parole d'honneur.

"- Tu as effectivement gagné, Kakita Rensei-san, mais je ne serai plus là pour le raconter." répondit Ikado avant de saisir le poignet de son adversaire et de s'enfoncer sa lame dans le corps.

Rensei n'eut pas le temps d'accomplir le moindre geste pour l'en empêcher et, tenant le corps de la Championne du Clan du Lion, il ne put retenir ses larmes. C'est à ce moment que Miano fit son apparition de derrière son rocher.

Son visage extrêmement triste fixa longtemps le corps de sa mère et le bushi du Clan de la

Chapitre 1

La vision du tigre



Un instant, un duel

Grue avant que des mots ne s'échappent de sa bouche.

"- Ma mère s'est battue pour ses idées et elle est morte en les défendant. Je me battrai pour les vôtres. Aussi longtemps que je serai vivante, je ferai tout pour rétablir la paix entre nos deux Clans."

La légende ne dit pas ce que Kakita Rensei devint, mais on sait que Matsu Miano devint une bushi du Clan du Lion très respectée, aussi bien pour sa force que pour sa sagesse.

Elle opposa au maximum "ses idées" à la haine destructrice de Daidoji Yurei, pour rétablir la paix entre les Clans de la Grue et du Lion, sans pour autant réussir.

On raconte que la samurai-ko était conseillée par un mystérieux étranger qui venait, parfois, lui rendre visite à l'insu de tous, lorsqu'elle devait prendre de grandes décisions. »

- Archives historiques du Clan de la Grue, la Légende de Kakita Rensei -

Chapitre 1

La vision du tigre



Yoritomo-sama,

La situation est plus grave que nous le pensions jusqu'à présent. Le Clan du Tigre Blanc nouvellement créé possède déjà une économie florissante, due en grande partie à un artisanat de qualité et à ses fameux Comptoirs du bonsaï, qui sont autant de débouchés commerciaux dans l'Empire créés sous le couvert de postes de relais pour les shisha de la famille Miya.

Lorsque je suis arrivé sur l'Île du Tigre Blanc en tant que délégué commercial du Clan de la Mante, j'ai été reçu par Michima Musashi en personne.

Celui-ci m'a fait visiter ses terres afin de me montrer tous les avantages qu'il y aurait à commercer avec lui. J'ai tout d'abord pu visiter la ville en construction de Kinato.



S'y trouvent de très nombreuses échoppes d'artisans ainsi qu'un port de pêche servant à nourrir la population de l'île. La seule maison de geisha était encore en construction à ce moment-là, mais je me permets de vous rappeler que l'épouse de Musashi, ancienne geisha elle-même, est connue pour être une gérante exceptionnelle.

La visite s'est poursuivie par la découverte des forêts de bambous couvrant une bonne partie de l'île. Le bambou y est solide et vigoureux, une matière première de choix bien qu'encore indisciplinée.

La plupart des rizières de l'île ne servent qu'à produire le riz servant à brasser le saké de la cuvée impériale, aussi le Clan du Tigre Blanc doit-il importer son riz alimentaire de Rokugan.

Les forges de l'île, situées au sous-sol d'un vieux temple presque délabré, produisent des armes de fort belle facture, dont les célèbres naginata de la Garde pourpre, qui se vendent à prix d'or hors de l'île.

J'ai également eu l'occasion de voir ce que les artisans de ce Clan faisaient avec la soie que nous leur vendons : des kimono d'une qualité inégalable. Je me suis laissé dire que les méthodes de tissage du Clan du Tigre Blanc avaient été inventées par Michima Fujiko, l'épouse du daimyo.

Chapitre 1

La vision du tigre



Le Clan du Tigre Blanc peut déjà se targuer de produire des articles à très forte valeur ajoutée à partir de matières premières qu'il possède déjà ou qu'il importe à bas prix : le saké impérial, les naginata et les vêtements de soie. Le bambou qui pousse en abondance sur l'île est également un produit d'export important.

Actuellement, le Clan du Tigre Blanc a des débouchés dans tout l'Empire grâce à ses Comptoirs. On notera que les Clans du Phénix et du Scorpion, en pleine reconstruction actuellement, ont noué de solides liens commerciaux avec le Clan du Tigre Blanc. A contrario, le Clan de la Licorne voit ce nouveau venu d'un mauvais œil et le Clan de la Grue surveille aussi de très près son économie. J'ai également cru comprendre que le Clan du Renard ne portait pas Musashi dans son cœur, pour des raisons que j'ignore.

De fait, actuellement le seul point faible du Clan est sa dépendance alimentaire vis à vis du continent, et son besoin d'importer les nombreuses matières premières absentes de l'île (principalement soie,

métaux, bois de charpente).

Un point faible qui se réduira considérablement dès lors que le Clan aura agrandi son port de pêche et discipliné ses bambouseraies afin d'implanter de nouvelles rizières.

En l'état actuel des choses, je préconise une guerre économique sans merci contre le Clan du Tigre Blanc, tant sur le terrain qu'à la cour. Peut-être pourrions nous suffisamment l'affaiblir pour lui proposer d'intégrer le Clan de la Mante comme famille vassale... J'attire votre attention sur le fait que ce Clan n'est pas à sous-estimer, et ce malgré son jeune âge.

De retour d'ici deux semaines, je vous présenterai un rapport complet en personne. Puisse la gloire d'Osano wo éclairer votre chemin. »

- Lettre de Yoritomo Suroigen au Champion de son Clan, Yoritomo le Fils des Tempêtes -

Chapitre 2

L'histoire du clan



Michima Musashi : de l'enfant au daimyo

Je m'appelle Musashi et je suis le fils d'un heimin, d'un budoka.

Quand je dis cela, les gens me regardent toujours d'un air étonné, mais c'est pourtant la vérité. Masuda, mon père, était un heimin, un brasseur de saké, et il est mort quand j'avais neuf ans. Je vivais dans le petit village de la Perle Blanche, situé dans le nord-ouest des terres du Clan du Lion, dans la province du seigneur Matsu Echu, avec mes parents et mes trois sœurs aînées.

Un jour, alors que l'hiver venait de débiter et que la neige recouvrait déjà le sol de son manteau blanc, un groupe d'ogres fut aperçu dans les collines avoisinantes. Ils se dirigeaient vers notre village. Les habitants décidèrent de demander l'aide du daimyo pour protéger nos récoltes et nos maisons. Plusieurs hommes partirent alors pour Toshi no Meiyo Gisei, la cité de l'honorable sacrifice, dans ce but. Pourtant, quand les ogres sont arrivés, il n'y avait personne pour nous défendre.

Plus tard, j'appris que Matsu Echu, trop occupé à se battre contre nos voisins du Clan de la Grue, n'avait pas pu, ou pas voulu, nous accorder immédiatement l'assistance que nous réclamions.

Les hommes se sont battus de leur mieux, mais que pouvaient une poignée d'heimin contre des ogres armés et affamés ? Quand ils ont commencé à brûler les maisons et à massacrer les femmes et les enfants, ma

mère m'a caché dans la marmite de riz, en me recommandant de ne pas faire de bruit. J'ai obéi, et elle a reposé le couvercle.

Quand ils sont entrés dans notre maison, je n'ai pas bougé. Même si je l'avais voulu, j'avais bien trop peur pour faire un geste. J'ai attendu que les cris de ma mère et de mes sœurs, déformés par l'eau et la paroi en fonte, s'éteignent et que les ogres s'en aillent pour sortir à quatre pattes de la maison en flammes, ruisselant et du riz collé dans les cheveux. Je n'ai pas cherché ma mère, je savais qu'elle était morte.

Quand les samurai du daimyo sont enfin arrivés, le soir était tombé depuis longtemps, et les derniers brasiers mouraient lentement. Les survivants s'étaient rassemblés au centre du village, et pleuraient leurs morts. Mon père me serrait contre lui avec la force des désespérés. Il ne pleurait pas, mais son visage était complètement fermé. En voyant arriver les soldats, les villageois ont commencé à murmurer. Beaucoup soupçonnaient le daimyo d'avoir cautionné ce massacre. En entendant le bourdonnement des reproches qu'aucun heimin n'aurait osé exprimer à haute voix devant un samurai, leur chef Akodo Kokiro s'est alors planté devant nous, la main posée sur la poignée de son katana et a demandé, assez fort pour que tous entendent : « L'un d'entre vous aurait-il quelque chose à dire ? »

Aussitôt, tous les murmures se sont éteints.



Seuls les grillons continuaient leurs stridulations, indifférents aux affaires des hommes. Alors, mon père m'a lâché et s'est levé.

« Oui, j'ai quelque chose à dire. Je voudrais savoir où vous étiez quand nous avons besoin de vous. Et quelle affaire est plus pressante que la protection de ceux qui vous nourrissent ? »

Le samurai n'a pas répondu. Il s'est approché lentement de mon père, et quand il n'a plus été qu'à un pas de lui, mon père s'est écroulé et sa tête a roulé dans la poussière. Je n'avais jamais vu quelqu'un frapper aussi vite. C'était comme si la lame de son katana n'avait pas bougé, mais avait toujours été là, au bout de son bras levé, une goutte de sang s'écoulant lentement le long de son tranchant, jusqu'à la garde.

« Quelqu'un aurait-il une autre question ? »

Je crois qu'à ce moment-là, même les grillons se sont tus. Alors les soldats sont repartis, et on m'a fait comprendre que mon père s'était déshonoré en manquant de respect à un samurai, et que son sort était mérité. On m'a également dit que son déshonneur rejaillissait sur moi, et que ma place était "ailleurs". Alors je suis parti, chassé de mon foyer, sans vraiment savoir où j'allais.

Je m'étais promis de retrouver le bourreau de mon père, Akodo Kokiro, afin de lui faire payer son exécution et son humiliation. Tout comme je m'étais aussi promis de me venger de toutes ses créatures ayant participé à la mort de ma mère et de mes sœurs, ainsi que des anciens de mon village qui avaient décidé de mon départ...

Mais la haine au cœur ne suffit pas à nourrir un homme et au bout d'une semaine, je me suis écroulé au pied d'un arbre pour y mourir de faim et de fatigue. C'est là que Miya Yuritogen m'a trouvé.

C'était un homme jovial et amical, dont le visage tombant affichait rapidement un souri-

re plaisant. C'était aussi un brillant parleur, généralement charmant, qui ne ressemblait décidément pas véritablement à l'un des plus dangereux duellistes de Rokugan. C'était pourtant ce qu'il était.

Alors que je lui racontais mon histoire, Yuritogen-sensei me fit prendre un bain et me remit un kimono blanc afin que je fasse le deuil de la mort de ma famille. Impressionné par ma franchise et mon regard volontaire, il me proposa de devenir son élève et de le suivre jusqu'à Shiro Miya.

Et huit années durant, il m'a nourri, il m'a appris à me protéger et à protéger les autres. Il m'a appris l'art du sabre et de la méditation. Il m'a appris que dire la vérité ne peut pas être déshonorant, et à chérir la mémoire de mon père, car c'était un homme simple et bon. Il m'a appris le courage et la droiture, puis, un jour, il m'a dit de partir compléter mon apprentissage au gré des routes.

Pendant trois ans, j'ai voyagé à travers l'Empire, du nord au sud, m'attardant à chaque fois qu'on avait besoin de moi pour aider ceux qui en faisaient la demande. J'ai remarqué que les moines faisaient souvent de même, alors que les samurai font plus souvent l'inverse.

Je crois aujourd'hui que le respect n'est pas dû, mais qu'il se mérite, ce qui ne m'empêche pas de dire « Tout de suite, -sama, c'est un honneur de vous servir » en ayant l'air d'y croire, pour éviter les ennuis.

Aujourd'hui, je loue mes services à un ami de mon maître, Kakita Heihachi, un noble du Clan de la Grue en passe d'intégrer les rangs des magistrats d'Émeraude. Mon travail consiste à l'assister lors de ses diverses investigations, mais aussi à le protéger en cas de danger.


Je suis un heimin, comme mon père l'était avant moi. Je suis un budoka, comme mon



père l'était avant moi. Je suis un samurai, comme mon sensei me l'a enseigné.

Les vertus que je défends sont celles que j'ai hérité d'eux : courage, bonté, humilité, droiture.

Mon rôle est de protéger ceux qui ne peuvent se protéger eux-mêmes, quand ceux qui devraient les défendre ont plus important à faire.



La naissance d'un samurai

Musashi est né en l'an 1102, le quatrième jour du mois du Tigre, dans le village de la Perle Blanche, alors que le festival paysan du jour des clameurs battait son plein.

Peut-être que sa naissance ce jour-là, tandis que le petit peuple se réunissait pour dissiper tension et anxiété accumulées en s'adressant à tue-tête à Osano wo, était un signe préfigurant son destin incroyable ?

Pourtant, Musashi était loin d'être un enfant comme les autres. C'était en effet le dernier descendant mâle de Kakita Rensei, bien qu'il n'en sut jamais rien. Mais même sans le savoir, Musashi rêva plusieurs fois de son ancêtre, vivant à travers lui ses terribles épreuves. Sans s'en douter, le jeune homme portait en lui les prémices de la malédiction de la "Bête", celle là même que Rensei combattit toute sa vie.

En l'an 1111, peu de temps après le jour funeste qui vit son père se faire tuer, Musashi rencontra celui qui resterait pour toujours à



ses yeux son maître, Miya Yuritogen. Auprès de lui, il devint Miya Musashi, un samurai, et retrouva le réconfort que pouvait lui apporter un père, et un espoir en un avenir meilleur. Il passa huit ans à ses côtés - huit années qu'il mit à profit pour se perfectionner dans l'art du sabre - et trois autres à voyager à travers Rokugan, sur les conseils de son sensei.

C'est au cours d'un de ses voyages qu'il fit la connaissance de Kakita Heihachi, un noble du Clan de la Grue plein d'ambition, ami de longue date de Yuritogen. Le samurai fut tout de suite impressionné par la fougue et les talents d'escrime de Musashi et lorsqu'il fut appelé à recevoir de hautes responsabilités en tant que magistrat d'Émeraude, il pensa immédiatement à lui en tant que yoriki.

Musashi quitta alors son maître le cœur léger - Yuritogen avait réussi à étouffer peu à peu le désir de vengeance qui obsédait l'esprit du jeune homme - pour répondre à



l'appel de Heihachi et endosser les responsabilités de yoriki.

Vengeance

En l'an 1122, alors que Musashi et Heihachi travaillaient à démanteler un réseau de trafic d'opium au sein de Ryoko Owari Toshi, il lui fut ordonné de collaborer avec un homme qu'il ne connaissait que trop bien : Akodo Kokiyo, celui-là même qui avait tué son père quelques années plus tôt sans l'ombre d'un remord.

Leur objectif commun força les deux hommes à remettre à plus tard un duel qui était devenu incontournable aux yeux de Musashi, Kokiyo ne se souvenant même pas de lui. Mais alors que le démantèlement de l'organisation criminelle ne faisait plus de doute, un désaccord survint entre Kokiyo et Kakita Heihachi, qui l'accusait de récupérer une partie de la contrebande pour la revendre à son compte.

Cette altercation plutôt virulente entraîna le départ du samurai du Clan du Lion. La nuit même, Musashi et Heihachi tombèrent dans une embuscade au détour d'une sombre ruelle.

Heureusement, Musashi fit preuve de suffisamment de maîtrise pour mettre en fuite les assaillants, ce qui lui valut des félicitations appuyées de la part de Heihachi mais aussi une récompense en koku et un magnifique nodachi de la part du Clan de la Grue, heureux que l'un des neveux de Doji Satsume, le Champion d'Émeraude, ait eu la vie sauve. Ce dernier chargea d'ailleurs Musashi de traquer Akodo Kokiyo pour lui faire payer ses trop nombreux crimes.

En 1123, Musashi se retrouva sur les terres du Clan de la Licorne où sa traque de celui qui s'appelait à présent Kokiyo Fuma l'avait emmené. Il s'était vu depuis aidé dans sa tâche par de jeunes samurai avides de revanche : Shinjo Ido, Isawa Noorochi, Shijisha et

Marubashi Hito. Tous avaient en commun d'avoir déjà été confrontés à la fourberie de Kokiyo et tous voulaient sa perte.

A cette époque Musashi pensait que le samurai du Clan du Lion était lié à une étrange secte maho qui sévissait dans la région. Avec l'aide de ses amis, Musashi réussit à démanteler l'organisation et il eut enfin la chance de défier son adversaire de toujours. Alors que ses compagnons s'occupaient du reste de la secte,

Le samurai défia en duel Kokiyo Fuma et ce dernier accepta. Le combat fut à la mesure des deux combattants : impressionnant. Les forces en présence semblaient égales et, alors que Musashi commençait à prendre le dessus, la malice de Kokiyo Fuma se dévoila. Employant un sortilège maho pour brûler les yeux de son adversaire, ce dernier força Musashi à poser un genou à terre.

Le samurai, grièvement blessé et à la merci de son adversaire, ne dut son salut qu'à l'arrivée de ses compagnons qui forcèrent le traître à fuir. Cette défaite renforça encore plus la rancœur qu'éprouvait Musashi.

Le samurai pensa rester aveugle toute sa vie, mais heureusement la blessure s'atténa autant avec le temps que grâce aux soins prodigués par Isawa Noorochi. Tout le long de sa convalescence, le désir de vengeance de Musashi ne fit que grandir. C'est ainsi que le temps qu'il mit à retrouver la vue, il le mit à profit pour s'entraîner encore plus intensivement.

Peu de temps après sa guérison, Musashi apprit que Kakita Heihachi, qui était devenu depuis un ami et ce malgré les différences sociales, avait péri dans une embuscade de bandits alors qu'il s'appretait à se rendre à Ginasutra, un petit village qui "garde la route" menant au temple d'Osano wo. Pressentant que le magistrat était en train de suivre une enquête importante, Musashi décida de se



rendre sur les lieux pour reprendre l'investigation là où elle avait été arrêtée.

Là, après une enquête sur une manipulation du Clan de la Licorne visant à ruiner celui du Crabe en lui vendant du sable banc pur issu de Kawa Nemui, la rivière endormie et so-disant capable de soigner la Souillure de l'Outremonde, Musashi et ses amis réunirent des indices tendant à démontrer un rapprochement militaire entre les Clans du Scorpion et du Crabe pour une raison inconnue. La raison, Musashi l'apprit bientôt. Bayushi Shoju et son Clan avait pris la capitale de l'Empire d'assaut et débutaient un coup d'état visant à prendre la tête de l'Empire.

achant que son geste entraînerait le courroux des Clans du Lion, de la Grue, du Phénix et de la Licorne - la réaction du Clan du Dragon étant difficile à prévoir - Shoju espérait l'appui militaire du puissant Clan du Crabe et de son daimyo, Hida Kisada, qu'il savait peu partisan de la politique impériale actuelle, pour asseoir son ambition.

La Fraternité du bonsaï

Conscient de la future guerre qui allait frapper Rokugan et du danger qu'elle pouvait représenter - surtout si l'implication du Clan du Crabe dans le conflit se confirmait - quant à l'efficacité des défenses de l'Empire face à l'Outremonde, Miya Musashi et ses amis décidèrent de prêter ensemble un serment de loyauté, en formant la Fraternité du bonsaï, et de tout faire pour protéger l'Empire de l'Outremonde malgré la guerre qui risquait de faire rage.

Puis les cinq amis se séparèrent et partirent aux quatre coins de Rokugan recruter des partisans afin d'y fonder ce qui deviendrait plus tard les Comptoirs du bonsaï (cf. Appendice I).

Et lorsque Yogo Junzo ouvrit le premier Parchemin noir et répandit dans l'Empire un fléau mortel, Musashi et ses amis étaient prêts.

En l'an 1124 une paix précaire avait de nouveau été établie dans l'Empire : Bayushi Shoju avait été défait après que le Clan du Crabe ait refusé son alliance ; Le Clan du Scorpion étant lui dissous par décret impérial,



Artch concept

Tsuba de la fraternité en jade, symbole de leur engagement

pour la trahison et la disgrâce de son daimyo. Seule Bayushi Kachiko eut le droit de rester dans l'entourage de la famille impériale en tant que nouvelle impératrice de Hantei Sotorii - devenu Hantei XXXIX après que son père ait péri durant le coup d'état.

Pendant ce temps, Musashi et ses amis, à travers les Comptoirs du bonsaï, firent de leur mieux pour protéger l'Empire des hordes et alliés de l'Outremonde qui tentaient de profiter de la situation.

C'est aussi à ce moment que les shisha de la famille Miya, avec les-quels Musashi entretenait toujours d'excellentes relations, demandèrent à la Fraternité du bonsaï assistance et protection lors de leurs différentes missions diplomatiques. Le plus souvent, les fidèles de Musashi servaient de yojimbo aux messagers de la paix, notamment lors des tractations



entre les Clans du Lion et de la Grue.

Malheureusement, au printemps de cette même année, le Comptoir du bonsaï du Col des Milles Neiges fut détruit par une attaque éclair de l'Outremonde, mais son esprit en resta inaltérable.

Musashi, Shijisha et Shinjo Ido décidèrent de se rendre à la Cour impériale pour informer l'Empereur, avec l'aide de Miya Yuritogen, que des créatures de l'Outremonde, menées par un puissant oni, avaient contourné les murailles du Clan du Crabe.

Lors de leur arrivée à Otosan Uchi, ils sauvèrent le daimyo de la famille Kakita, Kakita Yoshi, d'une tentative d'assassinat. Ils furent présentés à la Cour, ainsi qu'à l'Empereur.

Face au Fils des Cieux

Hantei XXXIX semblait atteint par le même mal qui touchait l'Empire - en fait sa faiblesse venait de l'Impératrice Kachiko, qui empoisonnait sa nourriture afin de venger la mort de son défunt mari, Bayushi Shoju.

Lorsque le Fils du Soleil questionna ses magistrats en leur demandant des explications sur l'attaque de son plus fidèle conseiller dans les couloirs de son propre palais, Musashi demanda la parole. Et avec grande fierté et sincérité, il répondit à l'Empereur :

« Ce sont des ronin qui menèrent l'embuscade, votre Majesté. »

L'Empereur regarda Musashi et l'interrompit :

« Très bien, que tous les ronin de la ville soient mis à mort. »

Le sang de Musashi ne fit qu'un tour, il se leva et s'exclama d'une voix forte :

« Est-ce là votre récompense pour avoir fait

mon devoir de samurai ? Je suis moi-même ronin, mon Empereur ! »

La requête de Musashi fit mauvaise impression à la Cour et en un éclair, toute la salle était en ébullition.

Des gardes du palais sortirent leurs armes, des shugenja psalmodièrent des prières. Shijisha et Shinjo Ido se rapprochèrent de Musashi afin de le protéger. Se saisissant d'une lanterne de papier de riz qui éclairait la salle, le moine prit dans sa bouche une grande gorgée du saké qu'il portait en permanence sur lui, puis, approchant la flamme de sa bouche, il recracha le liquide enflammé vers ses adversaires afin de les faire reculer.

Mais l'opposition était beaucoup trop forte pour les trois hommes qui comprirent rapidement que leur seule échappatoire résidait dans une fuite vers les balcons du palais. Musashi déclara alors :

« La paix est le seul remède à la peste ; Rokugan est sous l'emprise de l'Outremonde et l'Empereur est son commanditaire ! »

... avant de sauter, sous les yeux ébahis de Kakita Yoshi, Miya Yuritogen et des autres personnalités présentes à ce moment, dans le vide.

Malheureusement, la puissance de la Fortune de la foudre et du tonnerre frappa de plein fouet Musashi qui ne put assurer son saut. Mais, malgré les blessures dues au sort et à la chute de plusieurs mètres, Musashi, aidés de ses amis, réussit à s'enfuir à travers les jardins du palais.

La Malédiction de Musashi

Pendant cette fuite, les trois compagnons se sauvèrent mutuellement la vie plusieurs fois, évitant les patrouilles impériales du





mieux qu'ils pouvaient. Mais la chance ne pouvait les garder en vie bien longtemps et c'est au moment où le destin semblait les rattraper qu'un ise zumi leur apparut et les aida à fuir et à se cacher.

Terriblement épuisé, Musashi ne put résister plus longtemps à la fatigue et sombra dans l'inconscience. C'est le moment que choisit le mystérieux individu pour les soigner et tatouer la totalité du dos de Musashi. Au départ, Shijisha arrêta le geste de l'ise zumi, craignant pour la vie de son ami, mais ce dernier prononça une seule parole et le puissant moine s'endormit lui aussi.

« Tu portes un lourd héritage, jeune Musashi. Et il est temps pour toi aussi de l'assumer... »

Le travail d'orfèvre du maître tatoueur fut stupéfiant de précision. Le moine réussit à saisir l'âme de Musashi pour inspirer ses mouvements et bientôt, un magnifique Tigre Blanc s'échappant d'un palais en flamme, vint orner le dos du ronin.

Pendant ce temps-là, les songes de Musashi étaient une nouvelle fois peuplés d'événements qu'il croyait avoir vécu mais qui n'étaient qu'une vision du mal qui le rongait. La Bête se rapprochait de plus en plus de lui et il sut que bientôt, il devrait l'affronter...



Au réveil de Musashi et Shijisha, l'ise zumi inconnu n'était plus là, pas plus que Shinjo

Ido. Le jeune bushi constata son tatouage et reconnut l'animal onirique qui n'arrêtait pas de le hanter depuis qu'il était petit. Dès ce jour, le ronin afficha aux yeux de tous sa malédiction et fut reconnu comme étant "l'homme au Tigre blanc".

Une vie de hors-la-loi

Les têtes de Musashi et de Shijisha furent rapidement mises à prix, près de 500 koku chacune, et les Comptoirs du bonsai obligés de fermer leurs portes. Au cours des deux années qui suivirent sa fuite d'Otosan Uchi, pas moins de quinze chasseurs de primes du Clan de la Guêpe et douze bushi de tous Clans trouvèrent la mort en voulant acquérir la récompense. Sans qu'ils s'en rendent compte, Musashi et Shijisha furent considérablement aidés par leur vieil ami Marubashi Hito, qui fit tout son possible pour mettre des bâtons dans les roues des chasseurs de primes.

Musashi apprit alors la disparition de son maître, Miya Yuritogen, mort dans un duel l'ayant opposé à Seppun Mashita - un sabreur ayant étudié au sein de la prestigieuse école de kensai de la famille Mirumoto - lors du dernier palais d'hiver s'étant déroulé à Kyuden Asako.

Chaque jour les deux amis vivaient cachés, chaque jour ils versaient le sang afin que la vérité éclate mais Rokugan restait sourd. Nombreux furent les heimin, se souvenant de l'aide que leur avait apporté les Comptoirs du bonsai lors des premières années du fléau, qui prirent le risque de les cacher aux yeux des autorités.

Et quand le danger devenait vraiment trop grand, les deux ronin fuyait vers la "sécurité" que représentait Shinomen Mori, la forêt oubliée.



Un retour aux sources

Un jour, alors que les deux hommes tentaient de distancer dans les bois une troupe de chasseurs lancés à leur poursuite, ils firent la rencontre de six créatures serpentine.

Les êtres mesuraient plus de cinq mètres et portaient chacune un sabre, une lance ou un arc. Devant l'apparition, certains chasseurs rebroussèrent chemin mais d'autres changèrent de cible et se lancèrent à l'assaut des hommes-serpents, tandis que Musashi, qui se souvenait des légendes dont parlaient certains anciens de son village, fit un geste en direction de Shijisha pour lui intimer de ne faire aucun mouvement pouvant être interprété comme dangereux.

Il eut sans doute raison car les malheureux qui s'étaient avancés vers les créatures ophiennes les armes à la main furent immédiatement anéantis...

Les naga, car c'était ces créatures légendaires qui faisaient face aux deux hommes, leur intimèrent de les suivre sous peine d'encourir le même sort que leurs frères de race. Ils les emmenèrent loin dans les profondeurs de la forêt, bien plus loin que l'endroit le plus éloigné où ils s'étaient déjà rendus. Leur des-

tinuation était une des cités antiques, Siska, et Musashi et Shijisha eurent la surprise de découvrir l'existence de centaines d'autres créatures. Parmi elles, un homme nommé Mirumoto Daini était présent.

Daini avait reçu comme mission de son daimyo, le mystérieux Togashi Yokuni, de se rendre dans la forêt oubliée pour y rencontrer les créatures qui y vivaient. Depuis plusieurs mois, il cherchait à connaître les causes et buts de leurs agissements. Il avait réussi à apprendre certaines de leurs coutumes et à comprendre des bribes de leur langage, suffisamment pour réussir à se faire entendre. Ce fut lui qui officia en tant que traducteur entre les deux ronin et le Qamar quand ce dernier demanda à les rencontrer.

Questionnés au sujet des événements qui perturbaient Rokugan, Musashi n'eut le désir que de dire la vérité. Il confirma au Qamar qu'il pressentait que l'Empire d'Émeraude serait bientôt la proie de la guerre civile et que cette situation aurait pour conséquence de permettre aux hordes de l'Outremonde de gagner en force et en puissance jusqu'à ce qu'elles deviennent impossibles à arrêter, précisant que même les puissants naga ne pourraient pas les vaincre seuls. Devant cette affirmation, beaucoup de guerriers vipères se





sentirent outrés, voire insultés mais le Qamar se souvint de ses terribles visons dans lesquelles il voyait brûler Shinomen Mori ainsi que toutes les cités naga.

Il ordonna alors que les deux humains restent dans la cité suffisamment longtemps pour que lui et les siens en apprennent un peu plus sur les dangers qu'ils encouraient. C'est ainsi que Musashi et Shijisha passèrent plus d'une demi-année dans la cité de Siska, au milieu des meilleurs guerriers de la race naga.

Bien que certains des guerriers vipères ne leur accordèrent jamais leur confiance, voire cherchèrent à leur faire du tort, Musashi et Shijisha mirent à profit leur réclusion au sein du peuple naga pour apprendre son langage et ses coutumes... Jusqu'à ce qu'un jour le Qamar leur annonçât qu'ils étaient libres de s'en aller.

Sur les conseils de Mirumoto Daini et de Musashi qui l'avaient convaincu que les armées de l'Infâme ne pouvaient être vaincues que si humains et naga collaboraient, il avait décidé de confier une partie de ses meilleurs éclaireurs au samurai du Clan du Dragon en attendant de savoir s'il allait s'impliquer plus dans la guerre qui se préparait.

Musashi, qui lui aussi se sentait impliqué dans les événements qui allaient se passer, proposa à Daini de venir le retrouver lorsqu'il en saurait plus sur ce qui se passait du côté de l'Outremonde. C'est ainsi qu'il partit en direction des terres du Clan du Crabe.

Pendant ce temps, au sein de l'Empire, les événements politiques s'étaient considérablement aggravés. Alors que l'Empereur se mourait sans héritier à cause de la mystérieuse peste qui faisait rage dans Rokugan, il semblait inévitable que les Clans majeurs de l'Empire s'affronteraient pour savoir lequel d'entre eux aurait le droit de régner.

La bataille du Col de Beiden

Renouant les contacts qu'il avait tissé avec la création d'un Comptoir du bonsaï dans le village de Maemikake, Musashi apprit que le Clan du Crabe avait rompu ses vœux ancestraux en s'alliant avec l'Outremonde et qu'une puissante armée composée d'oni, goblin et bushi du Clan du Crabe marchait en ce moment même vers le Col de Beiden, avec pour ambition de prendre le contrôle de l'Empire.

Musashi demanda à son ami Shijisha, ancien moine de la Confrérie de Shinsei, d'aller à la rencontre de ses anciens frères pour y trouver de l'aide, tandis que lui et les partisans du Comptoir du bonsaï qu'il avait pu réunir, se chargeraient d'espionner cette armée afin de rapporter ses positions stratégiques à Mirumoto Daini - tâches qui se révélèrent être capitales dans la victoire des opposants menés par le ronin déchu Toturi, autrefois Akodo Toturi, Champion du Clan du Lion - lors de la bataille de la Passe de Beiden en l'an 1127.

Musashi lui-même prit part à l'affrontement, dirigeant dans la seconde vague un petit gun-tai de cinquante moines de la Confrérie de Shinsei, appelé la Garde pourpre, que Shijisha avait réussi à réunir.

C'est au cours d'une de ses missions d'espionnage que Musashi obtint la confirmation du pacte d'Akodo Kokiro avec les forces des ténèbres de Fu Leng. L'ex-samurai du Clan du Lion, méconnaissable, n'était plus désormais qu'un corps sans vie, habité par l'esprit de plusieurs entités maudites ; mais Musashi ne cessa pas pour autant de le haïr... C'est aussi à ce moment qu'il se vit remettre par un mystérieux individu, Furin Kazan, un simple bokken de bois ayant alimenté de nombreuses légendes de Rokugan, afin qu'il apporte « la tranquillité que la Terre réclame ».



Au cours de la bataille de la Passe de Beiden, Musashi ne put contrôler ses pulsions de vengeance et la Bête qu'il avait en lui le força à chercher à affronter, en dépit des risques et de la meilleure tactique à adopter, son adversaire de toujours, Kokiro Fuma. Sans l'intervention de son ami Marubashi Hito, sa rage aveugle aurait pu causer la perte de son unité mais l'archer réussit à calmer son ami. Ceci permit à l'ancien magistrat du Clan du Lion, devenu un monstre, de réussir à s'enfuir peu de temps avant la défaite des siens.

Un naga présent au combat, qui avait reconnu Musashi et avait été témoin de la rage qui l'avait habité, se renseigna auprès de lui pour connaître l'origine de ce mal. Après avoir écouté ses explications, somme toute très dérisoires - Musashi ne sachant pas que sa malédiction était due à l'un de ses ancêtres, Kakita Rensei - il lui conseilla de l'accompagner à nouveau à la cité de Siska

pour se baigner dans la rivière du ciel, celle que son peuple appelait la source sainte. Musashi, conscient que ses derniers actes furent le fruit de sa folie naissante, accepta de le suivre, non sans avoir auparavant promis à Shijisha de revenir le plus vite possible. Marubashi Hito décida de l'accompagner.

Résurrection

Alors que la Guerre des Clans s'approchait de plus en plus de son issue finale, Musashi se purgea de l'esprit de la Bête qui lui rongea l'esprit, dans le bassin de la source sainte. Là, il affronta pour la dernière fois ses cauchemars dans un combat psychique éprouvant, qui lui sembla durer éternellement. Ce fut l'Isha, une puissante couleuvre naga, qui le réveilla. Sa présence était réclamée par le Qamar, qui s'apprêtait à mener son peuple au combat contre l'Infâme.

Lorsque Musashi retrouva le Qamar, il sut que quelque chose avait changé en lui. Le monde lui semblait différent et il lut le respect dans les yeux des autres naga, respect qu'il n'avait jamais trouvé auparavant. Alors que l'armée s'approchait d'Otosan Uchi, la capitale rokugani, le ronin sut que son destin était ailleurs. Un seul regard vers ses nouveaux alliés lui suffit pour réunir plus d'une vingtaine de guerriers autour de lui. A l'aide d'un jakla naga, le détachement rejoignit très rapidement Shima Wazureru, l'île oubliée - plus tard rebaptisée Shima no Tora Shiroy, l'Île du Tigre Blanc - où se trouvait l'arrière-garde de l'armée de l'Outremonde.

Pendant que la coalition des armées des sept grands Clans majeurs, des naga et de l'Alliance de Yoritomo, menée par Toturi, portait la guerre à l'intérieur même d'Otosan Uchi, Musashi et sa troupe s'apprêtaient à éliminer les chances de renforts de l'armée de l'Outremonde. Et alors qu'il combattait sur les plages de sable de l'île, le ronin fut surpris de se retrouver à nouveau face à sa Némésis,



Kokiro Fuma, à qui le sombre Yogo Junzo avait confié le commandement de son arrière-garde.

Mais le temps avait passé et Musashi n'était plus le même. Il ne chercha pas l'affrontement et mena ses troupes à la victoire. Seul le destin voulut quand même qu'il se retrouve face à Kokiro et c'est sans émotion que le ronin, armé de Furin Kazan, son étrange bokken, accepta de le défier. Un étrange ballet débuta alors entre les deux adversaires, au milieu du chaos ambiant et, à plusieurs reprises, le maho-tsukai tenta d'utiliser sa magie sur Musashi. Mais ce dernier avait bien retenu la leçon de leur dernier affrontement et, en un geste d'une soudaine rapidité, il porta un coup fatal à Kokiro, la "lame" de son bokken se transformant pour l'occasion en cristal pur.

Ne prenant aucun repos, Musashi commanda à sa garnison de se rendre dans la capitale aider le reste des forces de l'Empire, utilisant à nouveau les pouvoirs du jakla naga pour voyager plus vite. Il eut alors la surprise de voir son corps tatoué pleurer des larmes de sang, lui rappelant que c'est bien à cet endroit que tout avait commencé...

A Otosan Uchi, la bataille fut épique mais l'unification de tous les Clans et le retour de Shinsei - ou plutôt de son descendant - et des sept Tonnerres eut raison de Fu Leng, qui avait pris possession du corps de Hantei XXXIX, et de son armée de ténèbres. La guerre était finie, laissant un Empire dévasté par la famine et la mort. Mais l'unité du moment fut conservée et tous participèrent à la reconstruction de Rokugan.

Un nouveau départ

En l'An 1129, après avoir passé un hiver amer à tenter de rebâtir l'Empire, Toturi, soutenu par l'ensemble des daimyo des Clans majeurs, fut couronné Empereur de Rokugan, maître du Chrysanthème, et sei-

gneur des Sept Collines. Afin de garantir un changement de dynastie le plus calme possible, Toturi promit solennellement aux familles impériales Seppun, Otomo et Miya que leur statut et leurs pouvoirs resteraient inchangés. La cérémonie fut bénie par l'apparition de Dame Soleil, qui resta au-dessus d'Otosan Uchi un jour entier, ce en quoi tous virent l'assentiment d'Amaterasu pour le nouveau Fils des Cieux. Les conversations qu'eut Toturi avec le descendant de Shinsei pendant l'hiver furent transcrites par Isawa Osugi et formèrent le nouveau Tao. Le premier édit de Toturi ordonna la reconstruction de tout ce qui fut détruit durant la guerre, et détailla le devoir de chaque Clan de l'Empire, dont celui de la Mante.

Utilisant le reste des fonds de la Bénédiction de l'Empereur, les membres de la famille Miya entreprirent un voyage à travers Rokugan, rappelant celui entrepris il y a des siècles de cela par le fondateur de la famille. Toturi I leur fournit le surplus d'équipement et de vivre de son armée de ronin. Au cours de leur voyage, les shisha reconstruisirent ce qui pouvait l'être, distribuèrent de la nourriture, soignèrent les blessés et les malades et donnèrent un nouvel espoir au peuple de l'Empire. Rebâtir les temples de la Confrérie de Shinsei en ruines fut aussi une de leur première tâche. Pour les aider, la Fraternité du bonsaï réactiva son réseau et rouvrit les Comptoirs du bonsaï tandis que la Garde pourpre s'évertuait à ce que rien ne vienne troubler la mission des shisha.

Le second décret de l'Empereur Toturi I fut de nommer officiellement ce qui formait autrefois son armée, l'armée de Rokugan, nouvelle garde impériale et de confier le titre de Clan majeur au Clan de la Mante. Il décida aussi, en remerciement de ses efforts passés qui se révélèrent souvent décisifs, de gracier Musashi pour avoir défié, dans le passé, l'autorité impériale - en révélant publiquement que l'Empereur était souillé par l'Outremonde - et on lui confia l'entraînement de la Garde



pourpre. Son nom de famille lui fut rendu et il obtint le grade de taisa (capitaine) au sein de la légion impériale.



Artch concept

Michima Musashi

Après avoir reçu ses nouvelles fonctions de l'Empereur, Miya Musashi réfléchit à la meilleure façon de remplir sa tâche. Selon lui, pour que la Garde pourpre puisse s'entraîner au mieux de ses capacités, il lui fallait trouver un endroit calme, à l'écart des tracas du nouvel Empire. Il choisit tout naturellement Shima Wazureru, l'île oublié, où étaient revenus les naga qui l'avaient aidé à vaincre Kokiro Fuma. L'Empereur n'y vit aucun inconvénient.

Aidés de quelques artisans de la famille Miya, il construisit le dojo de l'Harmonie Parfaite où s'exercerait, sous son commandement et celui de Shijisha, la Garde pourpre. Le rôle de Musashi et de son frère d'armes était d'enseigner à des moines de la Confrérie de Shinsei ou à des ronin reconvertis, l'art du combat pur. Pour ce faire, le taisa décida d'instaurer des règles communes à celles trouvées dans les académies de kenjutsu et dans les monastères. Il fut enseigné aux yojimbo pourpres à partager leur savoir avec leurs frères d'armes et à exercer une activité d'artisanat pour gagner leur vie. Et

pendant ce temps, les naga construisaient...

Au milieu de l'année 1129, après plusieurs mois d'entraînement, l'Empereur se rendit sur l'île pour une visite de courtoisie. L'accueil fut digne d'un Clan majeur et de magnifiques dojo furent construits près des plages pour la réception. Lors de sa visite, l'Empereur put découvrir les richesses de cette île, l'art du saké, le poisson, la teinture, les gigantesques bambous et les somptueux kimono, qu'avaient appris à fabriquer ou à préserver les élèves de l'école de l'Harmonie Parfaite. L'Empereur fut séduit par la réussite de Musashi. Un petit bourg était en train de naître sur la côte ouest de l'île, l'Empereur profita du voyage pour inaugurer ce nouveau village Kinato "blanche soie". De nombreuses festivités eurent lieu.

En l'honneur de la visite de l'Empereur, Musashi offrit à Toturi I une cuvée de saké spécialement conçue par la Garde pourpre pour l'occasion. Toturi I refusa deux fois le présent et accepta ensuite avec un petit sourire.

Au soir, l'Empereur prit ses quartiers dans une maison bâtie à son attention, dans laquelle se trouvait une cour intérieure, un bassin et un jardin zen. A l'intérieur, les chambres avaient été superbement décorées et l'Empereur fut impressionné par le travail, digne des meilleurs artisans, qui avait été accompli. Ce fut le second cadeau de la Garde pourpre.

Au matin, Toturi I se leva et se rendit à son jardin zen, médita puis alla au dojo, accompagné de sa garde personnel.

Ce matin-là, Toturi devait constater l'efficacité de la Garde pourpre. Matsu Hiro défia un yojimbo pourpre en duel au premier sang, Les deux hommes se firent face et, à l'instant du dégainer-frapper, le yojimbo projeta son tanto qui se ficha dans l'épaule droite de Hiro, ce dernier ne pouvant plus dégainer.



L'Empereur ne dit rien et Hiro arracha le tanto de son épaule et dégaina son katana avec difficulté. Le yojimbo resta silencieux et Hiro avoua sa défaite, malgré la colère qui l'habitait.

L'empereur s'adressa à Musashi et lui dit :

« L'efficacité est la vertu dont j'ai le plus besoin en ce moment. Le peuple doit sentir qu'une armée à nouveau forte est là, oeuvrant pour la paix dans leur foyer. Comment appelez-vous ce geste ? »

Musashi répondit :

« La pluie annonce la tempête. »

L'empereur rétorqua :

« C'est une technique bien éloignée du bushido mais qui empêche la guerre au prix du sang. »

Musashi dit :

« Comme la diplomatie. »

L'empereur fit un signe d'approbation puis la journée continua.

Au soir, après une après-midi passée dans l'armurerie de la Garde pourpre, Musashi emmena en privé l'Empereur et sa garde personnelle jusqu'aux fondations d'un étrange temple, dédié à l'Orbe Pâle (Onnotangu) et à l'Orbe Radiant (Amaterasu), se trouvant au milieu de l'île. Au sous-sol se trouvait une forge souterraine avec un fourneau décoré de glyphes naga. Alors que Toturi I regardait les inscriptions avec intérêt, Musashi sortit d'un linge de soie blanc un magnifique daisho aux poignées blanches, faites d'ivoire acheté au prix fort aux marchands du Clan de la Mante.

Il tendit le daisho à l'Empereur en guise de troisième cadeau. Toturi regarda les deux sabres puis, oubliant le protocole, prit le katana, comme subjugué. Il le contempla longuement, appréciant la courbure de sa lame et sa splendide finition ; cette lame avait été forgée avec le cœur.

L'empereur dit :

« C'est une lame digne d'un daimyo... »

Musashi, se permit un sourire flatté et ne dit rien.

« ...alors laisse-moi te faire un cadeau à mon tour : garde cette lame et poursuis ta destinée en devenant le daimyo de ton clan, sert l'Empereur et sert Rokugan, Tigre Blanc. Tu porteras désormais le nom de Michima - qui veut dire celui qui suit la voie dans l'intervalle - car tu vis entre l'amour de deux peuples. Honore tes ancêtres et que tes héritiers deviennent les porteurs de ta sagesse, des gardiens de la Paix et l'une de nos armes contre l'Outremonde, daimyo Michima-san. »

Musashi prit le daisho en s'inclinant de façon très respectueuse et dit au Fils des Cieux :

« C'est un honneur pour moi, Toturi-sama. Je fais le serment sur tout ce qui compte pour moi en ce monde et dans les autres de vous servir, vous et votre lignée, du mieux que je pourrais. »

L'Empereur sourit et releva son ancien compagnon d'armes :

« Je t'offre aussi toutes les terres sous nos pieds, que je rebaptise Shima no Tora Shiroi, l'Île du Tigre Blanc. Va maintenant, va prévenir ton Clan de sa naissance... »

A l'automne, la famille Michima fût invitée à Otsan Uchi pour présenter ce nouveau Clan et ses fonctions à la Cour. Une cérémonie du thé eut lieu puis du saké fut partagé, la cuvée impériale fut présentée et appréciée. Les premiers rapports du Clan à la cour eurent lieu, Musashi fit preuve de diplomatie et d'instinct en négociant officiellement l'ouverture ou la construction de Comptoirs du bonsaï sur les terres des Clans du Scorpion, du Dragon, de la Grue, du Phénix, de la Libellule et du Moineau. Il profita aussi de sa visite à la Cour impériale pour demander la bénédiction de l'Empereur quant à son désir d'épouser Fujiko, la geisha qu'il rencontra jadis, lorsqu'il était yoriki du magistrat Kakita Heihachi. La bénédiction fut donnée et le mariage accepté.

La Vie continue



Au printemps de l'année 1130, les nouveaux élèves de la Garde pourpre connurent leur première bataille. Shijisha mena les yojimbo pourpres sur les terres de la famille Hida dans l'intention d'aider la coalition du Clan du Crabe et des naga dans son assaut contre l'Outremonde. Ils réussirent ensemble à reprendre Shiro Hiruma, le château ancestral de la famille Hiruma, qui avait été perdu pendant des siècles.

Peu de temps après cette victoire symbolique pour son Clan, la femme de Musashi donna naissance à son premier enfant, un fils que le Daimyo du Clan du Tigre Blanc appela Den-Jutsu.

A cette époque le clan du Tigre possédait un Comptoir sur les terres de tous les Clans majeurs et la parole du Clan du Tigre Blanc commençait à gagner en importance à la Cour impériale. Musashi partit un temps, secrètement, dans les terres yobanjin, à la demande de son vieil ami Isawa Noorochi, devenu Prince d'une cité gaijin. Il revint à Shima no Tora Shiroi accompagné d'un étrange homme appelé Jan Lee. Musashi avait profité de son voyage pour ériger un nouveau Comptoir dans les terres yobanjin afin d'encourager des relations commerciales discrètes avec le peuple d'adoption de son ami.



L'une des choses les plus étonnantes concernant la Fraternité du bonsaï, c'est le nombre de samurai au destin peu conventionnel, voire exceptionnel, qu'elle amena à faire cause commune contre la guerre et toutes les conséquences qu'elle pouvait entraîner. Pourtant, même au sein d'une communauté aussi hétéroclite, Shijisha le yamabushi sortait de l'ordinaire.

Premiers pas

Shijisha mesurait prêt de deux mètres et possédait une force incroyable, même pour quelqu'un ayant subi le dur entraînement de l'école de bushi Ichiro du Clan du Blaireau. Au cours de sa vie, il fut successivement un heimin, un ashigaru, un samurai et un moine yamabushi appartenant à la Fraternité du bonsaï. En tant que frère d'armes du ronin Musashi, il participa à la bataille du Col de Beiden et à la reprise d'Otosan Uchi.

On sait peu de chose sur l'existence qu'il mena avant de s'acoquiner avec le futur daimyo du Clan du Tigre Blanc, Michima Musashi. Descendant d'une famille d'heimin travaillant dans les champs de riz, il naquit à Bikami, un petit village agricole du Clan de la Licorne. Il fit très jeune preuve d'une force étonnante et bientôt, sa réputation dans ce domaine dépassa les frontières de son village.

Bikami, tout comme Akami, son village

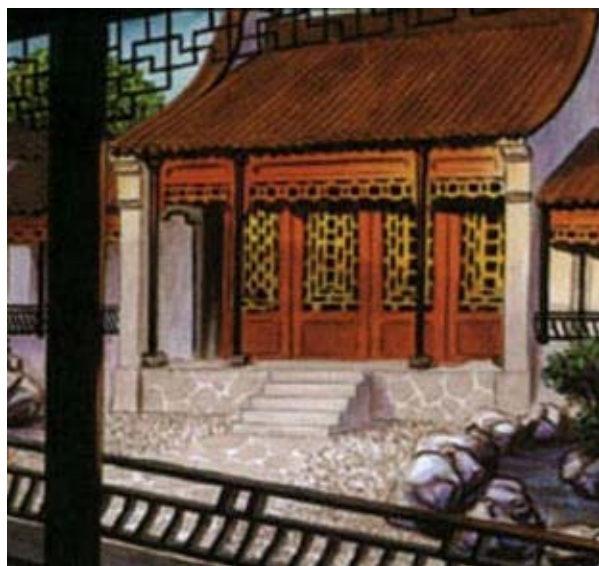


jumeau, était un endroit à forte densité de population. Aussi, lorsqu'un daimyo du Clan de la Licorne désirait s'attacher les services de soldats ashigaru, c'est souvent ici qu'il venait les chercher.

C'est ainsi qu'un jour, Shinjo Tetsuo, le seigneur de la région, et Ichiro Akitomo, premier fils d'un daimyo du Clan du Blaireau, firent leur apparition à Bikami. Tetsuo avait contracté une dette envers Akitomo et l'avait autorisé à choisir ici douze hommes qui pourraient l'accompagner jusque dans ses terres. Le samurai fut d'abord déçu de ce cadeau, s'attendant à trouver des gens de constitution trop faible pour résister aux rudes conditions de vie de son Clan. Ce fut le cas... ou presque. Lorsque Akitomo vit Shijisha, le sourire lui revint et il sut qu'il faisait une bonne affaire. C'est ainsi qu'en moins d'un quart d'heure, Shijisha dut quitter ses champs, sa famille et ses amis pour ne jamais les revoir.

La vie à Shiro Ichiro n'était pas facile, même pour un homme de la constitution de Shijisha. En tant qu'ashigaru, on lui demandait de surveiller et de protéger, jour et nuit, kanashimi no komichi (la piste du col de la souffrance), en cas de tentative d'invasion barbare. Les seuls moments qu'il avait de libres, on lui demandait de s'exercer au kobo ichi-kai, une lutte particulièrement brutale venue des terres de la famille Hida, qui implique l'écrasement des os de son adversaire. Pour compléter sa formation de base d'ashigaru, il devait s'entraîner également au maniement du yari, qu'il apprit rapidement à maîtriser.

Mais la vie de Shijisha bascula lorsque, au cour d'une des nombreuses épreuves de force annuelles organisées sur les terres du Clan, son seigneur Ichiro Ade fit le pari avec son fils Akitomo que personne ne réussirait à soulever une charge plus lourde que lui. Akitomo, qui avait une idée derrière la tête, accepta. Son père ne connaissait pas l'existence de Shijisha et le jeune seigneur avait espéré que ce dernier pourrait gagner l'é-



preuve. Le jour du concours, personnes ne réussit à porter une charge plus lourde qu'Ichiro Ade, mais Shijisha réussit à porter une charge égale. Le daimyo, impressionné par la force de son adversaire et bon joueur, déclara match nul à l'issue de l'épreuve. Et, après avoir s'être renseigné auprès de son fils, il demanda à voir Shijisha :

« - Depuis combien de temps es-tu sur mes terres, jeune homme ? »

« - Cela va faire six mois, mon seigneur. »

« - Ton ancienne vie et ta famille te manquent t'elles ? »

Shijisha hésita avant de répondre :

« Bien sûr... mais j'ai trouvé ici une nouvelle famille. Et je suis fier, chaque jour, de protéger ses terres et de porter dans mon cœur la confiance de mon Clan et de l'Empire. »

Le seigneur sourit :

« Tes paroles sont pleines d'honnêteté, tu feras un bon samurai... »

C'est ainsi que Shijisha, en ce jour de fête du Clan du Blaireau, devint samurai.

La rencontre de deux destins

Dix années passèrent... Ichiro Shijisha était devenu un homme mûr dont la force et la maîtrise de la lance avaient attisé la réputation.



tion. Chaque jour, le samurai s'entraînait en vue de protéger son Clan et l'Empire contre un éventuel danger venu des terres situées au-delà de kyodai et kabe sano kita, la grande muraille du nord. Mais jour après jour, le mal ne venait jamais et inconsciemment, Shijisha, qui avait toujours été un homme d'action, commença à s'ennuyer et à se demander si la mission de son Clan était vraiment nécessaire...

Aussi lorsque Ichido Akitomo, son nouveau daimyo, vint le trouver pour lui dire qu'il partait le lendemain vers les terres de la famille Hida combattre sur Kaiu Kabe, le mur des bâtisseurs, le samurai fut presque soulagé, là où d'autres éprouveraient peut-être de la peur. Toutefois, l'enthousiasme de Shijisha diminue rapidement. La vie sur le Mur était insoutenable. Le samurai qui, avec ses yeux innocents, avait toujours imaginé la guerre comme un art noble fut confronté à la dure réalité du sang, des morts et des larmes qu'elle entraîne dans son sillage. Mais malgré cela, la volonté de Shijisha ne flancha jamais. Au cours de ces dures années, il apprit le véritable sens des mots solidarité et amitié. Bientôt, son franc-parler, son charisme et sa force lui valurent l'adhésion de tous, à l'unanimité.

Au cours de sa cinquième année sur le Mur, alors qu'il était parvenu au grade de taise (capitaine) et était perçu comme un vétéran par ses pairs, Shijisha fut grièvement blessé. Lors d'une attaque nocturne orchestrée par une légion de goblin et d'oni, les débris d'une explosion magique virent le blesser au bras, l'empêchant notamment de manier efficacement son naginata. Au cours de cette nuit-là, Shijisha faillit mourir des griffes d'un oni mais un jeune guerrier, Hida Todeka, le sauva au prix de sa vie. Et, alors que l'arrivée de renforts assurait la défaite de la légion souillée, jamais le samurai n'oublierait le sacrifice de Todeka et les mots qu'il prononça à son adresse avant de mourir :

« Le cœur d'un grand homme peut faire bat-

tre le sang de centaines d'autres... »

Deux mois plus tard, Ichiro Shijisha fit la demande à son shireikan (commandant), Hida Shogu, puis au daimyo de son Clan, le droit de se retirer dans un monastère. Le samurai avait presque atteint l'âge normal de l'inkyō, la retraite, et son bras gauche le faisait toujours souffrir malgré les soins qu'il avait reçus. Pourtant Shogu et son daimyo refusèrent une première fois, conscients de perdre un samurai de valeur. Mais tous deux finirent par accepter, persuadés par la volonté du samurai. C'est ainsi que Ichiro Shijisha abandonna son nom de samurai pour ne devenir que Shijisha, un moine de la Confrérie de Shinsei.

Cinq années passèrent à nouveau avant que la vie de Shijisha fut à nouveau bouleversée. Cinq années au cours desquelles le moine étudia le Tao de Shinsei et apprit à nouveau à vivre de son travail de la terre. Bien que son bras ne le faisait plus autant souffrir qu'avant, Shijisha n'avait pas retouché à une arme depuis la fameuse nuit. "Sonomasuke", son naginata devenu légendaire au sein du Clan du Crabe, resta longtemps tranquillement enveloppé dans son drap de soie blanc.

C'est au cours d'un pèlerinage sur ses terres que sa vie bascula à nouveau. Alors que le moine se rafraîchissait à un ruisseau, il entendit tout à coup des cris de détresse et d'effroi venant d'un endroit peu éloigné. Arrivé sur les lieux, il vit deux femmes sauvagement persécutées par des hommes dont les stigmates lui rappelèrent de bien trop mauvais souvenirs : des Adeptes du sang.

Sans hésiter, Shijisha se précipita dans la mêlée pour protéger les innocentes. Mais à un contre dix, le combat semblait mal engagé, d'autant que le moine ne s'était plus battu depuis longtemps. Heureusement, les habitudes lui revinrent rapidement et les techniques de kōbō ichi-kai lui permirent de se débarras-



ser de la moitié de ses adversaires. Toutefois, le poids du nombre était un précieux allié et Shijisha finit par se retrouver encerclé, piégé. Mais au moment où l'un des Adeptes du sang allait lui porter le coup fatal, un homme apparut pour le sauver. Une nouvelle fois, Shijisha avait failli perdre la vie et une nouvelle fois quelqu'un était venu se sacrifier pour lui.

Miya Musashi avait bondi entre le coup du maho-tsukai et le moine, parant de justesse l'attaque de son sabre dégainé. Ses amis, Shinjo Ido, Marubashi Hito et Isawa Noorochi se jetèrent dans la mêlée, ne tardant pas à faire fuir les Adeptes du sang. Et alors que Marubashi Hito et Shinjo Ido poursuivaient les fuyards, Musashi se tourna vers le moine et lui demanda si cela allait, tandis que Noorochi faisait de même avec les deux femmes.

Devant les yeux de Shijisha, la même scène qui hantait ses nuits repassait... Il revoyait Hida Todeka lui sauver la vie et, à l'article de la mort, prononçait ces mots qu'il avait tant cherché à comprendre :

« Le cœur d'un grand homme peut faire battre le sang de centaines d'autres... »

Musashi répéta :

« Moine, allez-vous bien ? N'êtes vous pas blessé ? »

Enfin, Shijisha reprit ses esprits. Ses pensées n'avaient jamais été aussi claires :

« - Je vais bien. Domo. Je vais même mieux maintenant. »

« - Pourquoi ne vous êtes vous pas servi de votre naginata ? Il vous aurait été aisé de forcer ces gens à rester à l'écart, d'autant que je perçois dans votre corpulence et votre regard une expérience rare. »

« - Vous avez raison, j'ai fait preuve de faiblesse... Puis-je vous demander votre nom ? »

« - Je m'appelle Miya Musashi. Moi et mes amis sommes à la recherche d'un groupe de maho-tsukai qui terrorise la région, et je crois que l'on vient d'en trouver quelques-uns. Et

vous ? »

« - Mon nom est Shijisha, je suis aussi à la recherche des Adeptes du sang. »

C'est ainsi que Shijisha fit la connaissance de celui qui deviendrait son frère d'armes et son plus fidèle ami. Au début, le moine avait menti pour avoir la possibilité d'accompagner Musashi afin d'avoir, un jour, la possibilité de lui rembourser sa dette de vie. Mais le temps aidant, Shijisha sut entrevoir la grande destinée de l'homme qu'il avait décidé de protéger :

« Certains hommes ne se remplacent pas, » avait-il pensé alors.

« Voilà ce que tu avais voulu me faire comprendre, Todeka. Je crois que tu avais raison et je crois aussi que Musashi fait partie de ces hommes là. Je donnerai ma vie pour lui... »

Le moine-guerrier



Lorsque, en l'an 1127, Musashi et Shijisha apprirent la trahison du daimyo du Clan du Crabe, Hida Kisada, envers les vœux ancestraux prononcés par le fondateur de son Clan, le moine retourna pour la première fois dans le temple qui l'avait accueilli à son inkyo. A cette époque, la guerre frappait tout le monde et la Confrérie de Shinsei n'était pas épargnée. Aussi, Shijisha réussit à convaincre plusieurs de ses frères et sœurs de l'accompagner jusqu'à la Passe de Beiden, où une bataille décisive aurait bientôt lieu. Ensemble, ils allaient former ce que l'on appelle encore



aujourd'hui la Garde pourpre.

Au cours de la bataille, il fut lui aussi témoin de la folie qui s'était emparée de son ami Musashi. Impuissant face à un tel adversaire, Shijisha dut s'en remettre au conseil d'un naga présent à ce moment là ; son frère d'armes devait retourner à Siska - la cité naga qu'il avait habitée des mois durant - pour se baigner dans les sources saintes de la rivière du ciel. Bien que le moine ait entendu quelques légendes à propos de ce lieu et du danger qu'il pouvait renfermer, il laissa Musashi s'en aller, sentant intimement que c'était peut-être la meilleure solution pour le guérir de son mal.

Pendant le temps de son absence, Shijisha et la Garde pourpre se joignirent à l'armée de ronin du général Toturi. Avec eux, ils participèrent à la plus grande bataille du siècle, la bataille d'Otosan Uchi. C'est au cours de celle-ci que naquit la réputation de la Garde pourpre. Parmi l'ensemble des combattants, les moines se distinguèrent par leur technique de combat particulière avec le naginata et leur façon de combattre dos à dos, en binôme.

A un moment décisif de la bataille, Musashi et un groupe de naga armés se joignirent aux forces de l'Empire, portant un coup fatal aux légions de l'Outremonde. Shijisha fut heureux de retrouver son ami et c'est tout naturellement que la Garde pourpre se joignit au groupe de Musashi.

Une lumière s'éteint...

La guerre était finie. La coalition des grands Clans, de l'armée de Toturi et des naga avait eu raison de Fu Leng et de ses légions de l'Outremonde. Mais une nouvelle bataille allait commencer, celle de la reconstruction d'un Rokugan dévasté. Le nouvel Empereur, Toturi I, pour remercier Musashi de ses actions pendant la guerre, lui rendit son nom et lui demanda d'entraîner un guntai en vue

de l'intégrer dans les légions impériales. Musashi réfléchit à la meilleure façon de servir le nouveau Fils du Soleil et il demanda à Shijisha de lui servir d'instructeur, ce que le moine accepta bien évidemment.

Shijisha commença son entraînement en ordonnant à ses nouveaux élèves d'aider la Fraternité du bonsaï, que Musashi avait jadis créée, et les shisha de la famille Miya, à qui ils servaient parfois de yojimbo, à reconstruire Rokugan. Ensuite, il se servit des dojo qui avaient été construit sur Shima Wazureru, l'île oublié, pour les former à l'art de la guerre.

Lors de la visite de l'Empereur, plusieurs mois plus tard, la démonstration de passe d'armes orchestré par Musashi et Shijisha impressionna Toturi I à tel point qu'il décida d'offrir à l'ancien ronin l'île sur laquelle se trouvaient les dojo, ainsi que le droit de fonder son propre Clan. Le Clan du Tigre Blanc était né...

La première bataille à laquelle participa la jeune armée du Clan du Tigre Blanc intervint en 1130, au moment où les naga décidèrent de rallier Kaiu Kabe, le mur des bâtisseurs, afin d'aider le Clan du Crabe dans sa mission de sauvegarde de l'Empire. C'est tout naturellement que les bushi de la famille Michima et la Garde pourpre, qui avaient tissé des liens très étroits avec le peuple naga, se joignirent aux bushi de la Grande Muraille. Ensemble, ils prirent d'assaut l'Outremonde, réussissant à reprendre aux légions d'oni et de goblin les terres ancestrales de la famille Hiruma.

Mais quelques mois plus tard, les naga se retirèrent sans explication de Shiro Hiruma et des terres du Clan du Crabe, causant ainsi l'énorme affaiblissement dans les défenses de l'antique forteresse.

Une scission se créa alors parmi les bushi du Clan du Tigre Blanc. Certains désiraient suivre le peuple naga, en qui ils avaient toute



confiance, alors que les autres ne voulaient pas abandonner le Clan du Crabe à son sort. Shijisha autorisa chacun à choisir son destin, lui-même décidant de rester auprès de la famille Hida. Plus jamais il ne serait amené à fuir ses responsabilités...

C'est seulement quelques jours après son retour à Rokugan que Michima Musashi apprit la nouvelle de la mort de son plus fidèle ami. Une grande journée de deuil, au cours de laquelle se déroula une grande cérémonie de prière ainsi que des démonstrations de naginata et de lutte, fut immédiatement organisée dans le village de Kinato, en hommage à Shijisha. Aujourd'hui encore, le douzième jour du mois du Tigre lui est consacré...

Une ascension qui ne doit rien au hasard...



En effet, on ne peut qu'être étonné que deux heimin, même aussi valeureux que Musashi et Shijisha, aient pu s'élever dans l'Ordre céleste au point de fonder un des Clans mineurs les plus riches de l'Empire.

Il y a une raison très simple à cela. Elle tient en un mot.

Kolat.

Une lueur d'intérêt

L'organisation des Kolat recrute ses agents dans toutes les couches de la population. Que les gens soient samurai, heimin ou eta, tous ont un talent qui peut servir à la conspiration. Aussi, lorsque à quelques années d'intervalle deux heimin arrivent, de par leurs facultés, à s'élever au rang de samurai, les Kolat ne peuvent qu'être attentifs au devenir de ces hommes.

Shijisha fut le premier à être activement surveillé. Sa vie, faite de combats et de sacrifices, ne pouvait guère servir les intérêts des Kolat, aussi cessèrent-ils de l'observer lorsqu'il entama son inkyo.

Musashi fut par contre un cas plus intéressant. Fougueux, sauvage et libre, il faisait montre de nombreuses qualités intéressantes. Lorsqu'il fut promu yoriki, la conspiration décida de l'aider quelque peu. Afin de soutenir son ascension sociale, les Kolat s'arrangèrent pour faciliter ses enquêtes, utilisant leur réseau de renseignements afin de glaner des indices ensuite placés sur les pas du ronin. Grâce à ces efforts, Musashi acquit bien vite une excellente réputation, même auprès du Clan de la Grue. Il y gagna l'estime de nombreux magistrats d'Emeraude et se fit ainsi bien des alliés.

La Fraternité du bonsai

Lorsque Musashi alla enquêter sur les terres du Clan de la Licorne afin de retrouver Kokiyo Fuma, il fit la connaissance de plusieurs samurai dont, au grand étonnement des Kolat, Shijisha qui avait quitté sa retraite. Ce groupe décida de former, après avoir appris le Coup d'Etat, la Fraternité du bonsai, dont le rôle serait d'aider le peuple à surmonter les épreuves de la guerre qui s'annonçait.

Immédiatement, la conspiration sut comment utiliser cette idée. Parmi les nombreux ronin ou budoka qui acceptèrent d'aider la Fraternité, nombreux étaient les agents au service du Kolat, membres du juzimai des



Tresseurs ou autres... Lorsque les premiers Comptoirs du bonsaï furent construits, ce fut une fois de plus l'organisation qui orienta le choix de Musashi sur l'île oubliée pour bâtir le Comptoir du col des Milles Neiges, placé à un endroit stratégique.

Pendant ce temps-là, Fujiko la geisha, bien-aimée de Musashi, fut recrutée par l'organisation, qui la forma à la guerre économique dans le but de l'utiliser plus tard. En effet, si les Kolat arrivaient à faire de Musashi un grand de ce monde, il allait être essentiel de pouvoir le manipuler de manière discrète. L'adage qui veut que derrière chaque grand homme se cache une femme ayant déjà servi de nombreuses fois à la conspiration, une fois de plus l'amour allait servir d'outil aux Kolat.

Durant la période qui précéda la Guerre des Clans, les Kolat utilisèrent la Fraternité et les Comptoirs pour tisser un réseau de renseignement et d'information aussi étendu et solide qu'une toile d'araignée. Dans l'ombre, Akodo Kage favorisa l'expansion de ces Comptoirs.

Et même lorsque Musashi défia l'Empereur et fut déclaré hors-la-loi avec ses compagnons, Kage s'arrangea pour que les Comptoirs se dissimulent dans l'ombre, toujours actifs malgré les ordres impériaux. Durant cette période, les Kolat firent de leur mieux pour aider Musashi et Shijisha de la façon la plus discrète possible.

Puis la Guerre des Clans permit à la Fraternité de prouver toute son efficacité. Au service de l'armée de Toturi, les renseignements qu'elle offrait sur les positions stratégiques de l'ennemi s'avérèrent capitaux en bien des circonstances, prouvant son efficacité au ronin noir.

La création du prototype de la Garde pourpre sous l'égide de Shijisha éveilla aussi la curiosité et l'intérêt de la conspiration, qui espérait pouvoir se servir de cette nouvelle

organisation pour escorter ses marchands et espions lors de leurs déplacements à travers l'Empire.

Une influence subtile...

La Guerre suivit son cours et s'acheva. Le rôle de la Fraternité et des Comptoirs du bonsaï avait permis de nombreuses victoires. Aussi le nouvel Empereur, habilement conseillé, autorisa une réouverture officielle des Comptoirs et confia à Musashi la tâche de former une unité d'élite à partir de la Garde pourpre. Durant la Bénédiction de l'Empereur, la Fraternité aida les shisha de la famille Miya et permit ainsi aux Kolat de canaliser cette aide financière selon leurs intérêts.

Musashi accomplit sa tâche et créa la Garde pourpre, une organisation de moines yojimbo oeuvrant pour la paix. En récompense, il fut autorisé à créer le Clan du Tigre Blanc. Musashi épousa alors Fujiko, permettant aux Kolat de s'immiscer dans les affaires économiques du Clan.

Grâce aux talents de l'ancienne geisha, l'économie du Clan prospéra bien vite. Fujiko mit en pratique tout ce qu'elle avait appris de ses maîtres, et elle leur faisait un rapport régulier sur les activités du Clan. Les énormes sommes d'argent brassées par ses soins furent mis à profit par la conspiration pour blanchir les koku issus de ses réseaux souterrains.

Enfin, les relations secrètes entretenues par le Clan avec les yobanjin fournirent aux Kolat le levier parfait pour un chantage impitoyable au cas où Musashi découvrirait qui manipule la puissance financière de son Clan...

On le constate, la création du Clan mineur du Tigre Blanc et de la Garde pourpre ne doit presque rien au hasard. A travers eux, les Kolat espèrent se forger des outils qui serviront à faire avancer leur conspiration. Et bien



que Musashi et la plupart des samurai de la famille Michima ne soient absolument pas conscients de ces faits, Fujiko est la mère des héritiers du Clan. Nul doute qu'elle saura les faire adhérer à sa cause de manière subtile lorsque le moment viendra...

Le Clan mineur du Tigre blanc est constitué d'une famille de bushi, dirige en pratique l'unité d'élite de la Garde pourpre et est à l'origine d'un réseau d'information tenu par une poignée de ronin nommée la Fraternité du bonsai.



La famille Michima

Lorsque Toturi donna à Musashi le droit de fonder un Clan mineur et de porter un nom de famille, il le baptisa Michima. En rokugani, cela signifie « celui qui suit la voie dans l'intervalle ». Par ce nom, l'Empereur souhaitait rendre hommage au destin de Musashi, qui fut de toujours se trouver à la lisière de plusieurs chemins, partagé entre diverses dualités : heimin et samurai, magistrat et hors-la-loi, ronin et daimyo, guerrier et artisan et surtout humain et naga.

Musashi adopta ce nom comme la réalité de ce qu'il était et comme le garant de l'équilibre de son esprit. En effet, celui qui marche dans l'intervalle est à un point d'équilibre, il n'est plus tiraillé car il a accepté toutes les influences dans lesquelles baigne son âme.

Ce nom symbolise la réalité de ce qu'est le Clan du Tigre Blanc. A la fois artisans et bushi, retranchés sur une île mais à l'écoute de l'Empire, formés à la guerre pour maintenir la paix, les samurai de la famille Michima doivent tous trouver le point d'équilibre spirituel qui leur permettra d'accepter ce qu'ils sont et de continuer leur chemin sur la Voie qu'ils se seront choisis.

Les samurai de la famille Michima sont en général des hommes simples mais décidés. Leur adaptabilité est un point fort qu'ils cultivent, et les liens qu'ils ont forgé entre eux au cours de leur entraînement assure une loyauté sans faille au sein du Clan. Vêtus du kimono blanc à rayures noires hérité lors de leur gempukku, les bushi du Clan du Tigre Blanc sont pareil au symbole de leur Clan : à la fois sages et dynamiques, équilibrés en toutes circonstances.

Le mon du Clan du Tigre Blanc, et donc de la famille Michima, représente une gueule de tigre rugissant, vue de profil. D'une grande simplicité, il est noir et blanc.

La Garde pourpre

Bien qu'en théorie affiliée à la Confrérie de Shinsei du fait du statut de moines de la totalité de ses membres, la Garde pourpre est en fait dirigée par un taisa qui est le daimyo du Clan du Tigre Blanc. C'est lui qui se charge de la répartition des yojimbo pourpres dans l'Empire, de leur entraînement et qui assure le relais entre la Garde pourpre et les légions impériales, dont elle est en théorie une unité d'élite.

Les yojimbo pourpres sont tous des moines, sans exceptions. Il s'agit généralement de sohei venus du Temple d'Osano wo ou bien de vieux bushi de Clans ayant atteint l'âge de l'inkyo mais qui souhaitent encore se rendre utile au sein de l'Empire tout en étudiant les préceptes de Shinsei. Plus rarement, des ronin sont acceptés au sein de la Garde pour-



pre mais ils se rasent le crâne et renoncent à leur sabre.

Les yojimbo pourpres sont des hommes instruits à l'art de la guerre et au maniement du naginata, et qui étudient également de façon poussée le Tao de Shinsei.

La Garde pourpre est régie par un certain nombre de règles précises :

- Le yojimbo doit suivre un code du bushido assoupli, surtout à propos de la manière dont il peut arriver à ses fins lorsqu'il est en mission. Mais en premier lieu, le yojimbo doit suivre les préceptes de paix et d'harmonie de Shinsei.
- L'enseignement est ouvert à tous les moines de la Confrérie de Shinsei et à toute autre personne acceptée par le daimyo du Clan du Tigre Blanc. Cette personne doit alors se raser le crâne et se faire moine.
- Les yojimbo pourpres n'abandonnent pas leur techniques de bushi et suivent, s'ils en sont jugés aptes, l'école avancée de la Garde pourpre.
- Les yojimbo pourpres voyagent toujours par deux.
- Chaque yojimbo doit apporter et partager ses connaissances avec les autres yojimbo de la Garde pourpre.
- Les yojimbo pourpres doivent s'adonner à un artisanat zen ou guerrier (méditation, ikebana, origami, forge, brassage du saké...).
- Un yojimbo pourpre doit toujours être solidaire avec les autres yojimbo.
- Un yojimbo pourpre doit porter le mon du Clan du Tigre Blanc sur un kimono pourpre à liseré blanc.
- Un yojimbo pourpre le reste jusqu'à sa mort.

Les yojimbo pourpres ont un rôle de sécurité au sein de Rokugan : ils escortent magistrats, dames de cour ou hérauts de la famille Miya, gèrent l'acheminement des informations à la cour impériale, aident les heimin en difficulté... Pour cela, ils disposent d'un outil de choix : les Comptoirs du bonsaï, dont ils sont les tenanciers officiels. Ils peuvent également mobiliser tous les membres de la

Fraternité du bonsaï présents dans une région donnée afin de se voir porter assistance.

Les yojimbo ne sont pas craints par le peuple mais ils sont respectés et appréciés en règle générale, comme tous les moines de l'Empire.

La Garde pourpre est constituée de trois cent yojimbo. Deux unités de cinquante hommes restent en réserve sur l'île et entretiennent leur forme tandis que deux autres unités sont réparties sur l'ensemble des Comptoirs dans les terres des différents Clans. Les autres yojimbo patrouillent sur les routes de Rokugan, en quête d'informations diverses.

A chaque saison, les yojimbo postés dans les Comptoirs des Clans rentrent sur l'île du Tigre Blanc afin de faire part des informations qu'ils ont recueillies sur place. Pendant ce temps, les yojimbo se trouvant sur l'île partent à leur tour dans les Comptoirs.

Secret bien gardé du Clan du Tigre Blanc, il y a en permanence une quinzaine de yojimbo pourpres au Comptoir du bonsaï de Tanu, la cité yobanjin. Ces yojimbo passent trois mois hors de l'Empire avant de revenir faire leur rapport au taisa et d'être relayés.

Pendant leur séjour sur l'île, les yojimbo pourpres s'adonnent à l'artisanat, au brassage du saké (ils sont les brasseurs de la cuvée impériale de saké) et s'entraînent au combat.

Chaque année, la Garde pourpre distille plusieurs milliers de litres de saké. Le commerce du saké, du ninu-chi (saké mélangé avec des plantes mystérieuses et du litchi) est la principale source de revenu du Clan du Tigre Blanc. Ce produit se vend à travers tout Rokugan, les Comptoirs installés dans les terres de chaque Clan constituant les points de vente de ce fabuleux saké.

En plus du saké, une partie des revenus de la Garde pourpre vient de la forge de naginata. D'anciens ronin et forgerons expérimentés, trop vieux pour courir les campagnes de l'Empire, forgent toute l'année de magni-



fiques naginata dont la Garde pourpre a fait son arme fétiche. On dit que ces naginata sont forgés sur le modèle de Sonomasuke, l'arme légendaire de Shijisha.

On reconnaît indiscutablement un membre de la Garde pourpre à son kimono rouge à liseré blanc, frappé du mon du Clan du Tigre Blanc. L'arme de prédilection des yojimbo pourpres est le naginata et ils le portent attaché dans le dos.

La Fraternité du bonsaï

Lorsqu'ils apprirent le Coup d'Etat du Clan du Scorpion, Musashi et ses compagnons surent tout de suite qu'une ère de ténèbres allait s'abattre sur l'Empire d'Émeraude. Soucieux d'aider au mieux le peuple à traverser cette sombre période, ils prêtèrent serment et fondèrent la Fraternité du bonsaï, une organisation ouverte à tous les hommes de bonne volonté et ayant pour but de protéger et soigner les gens du commun.

Chacun des membres fondateurs de la Fraternité partit sur les routes afin de recruter samurai, ronin ou simples budoka désireux de les aider dans leur projet. C'est à ce moment-là que les Kolat, via les Tresseurs, infiltrèrent et prirent en grande partie le contrôle de la Fraternité. Bientôt, des dizaines d'hommes à travers Rokugan répondirent à l'appel et les prototypes de ce que devaient devenir les Comptoirs du bonsaï virent le jour. Durant toute la période pré-Guerre des Clans, ce réseau permit d'aider le peuple à surmonter bien des épreuves, dont la pire fut l'épidémie de Consommation déclenchée par Yogo Junzo.

Le premier véritable Comptoir fut établi par Musashi. Sur les conseils d'un contrebandier de la famille Yasuki (en fait un agent Kolat), il alla explorer l'île oubliée, située au large des côtes du Clan du Phénix, et y découvrit une immense cavité naturelle donnant sur la mer. Ce lieu pouvant aisément abriter troupes,

armes et vivres, Musashi en fit le Comptoir du col des Mille Neiges.

Lorsque Musashi fut déclaré traître à l'Empire, même l'influent Akodo Kage ne put sauver les Comptoirs du bonsaï. Ceux-ci furent fermés et, pour la plupart, incendiés. Mais la Fraternité existait toujours, dans l'ombre. Bien des membres rejoignirent l'armée de Toturi, tandis que les autres continuaient à protéger les heimin au jour le jour durant ces sombres années. De par leur connaissance des routes de Rokugan, les membres de la Fraternité furent un atout considérable pour le ronin noir, servant d'éclaireurs et permettant de glaner de nombreuses informations capitales.

Lorsque Toturi devint Empereur après que la paix fut revenue, il n'oublia pas le rôle essentiel de la Fraternité du bonsaï durant la Guerre des Clans. Il autorisa la réouverture des Comptoirs du bonsaï dans l'Empire et encouragea la création de nouveaux. Il donna à Musashi et à la Garde pourpre toute autorité sur ce réseau.

Musashi fit de ces Comptoirs des relais afin de permettre aux shisha de la famille Miya d'acheminer rapidement et en toute sécurité leurs messages. A cette fin, il nomma les yojimbo pourpres tenanciers officiels des Comptoirs du bonsaï. Et, sur les conseils de sa femme Fujiko, il en fit également des vitrines commerciales proposant les produits de son Clan.

La Fraternité du bonsaï existe toujours. Elle est constituée de ronin et budoka qui travaillent aux côtés des yojimbo pourpres au sein des différents Comptoirs. Ces hommes constituent un réseau de renseignements performant, en apparence au service du Clan du Tigre Blanc, mais en fait dévoué aux Kolat...

Comme symbole d'appartenance à la Fraternité du bonsaï, ses membres ornent le tsuba de leur katana (ou de leur wakizashi pour les samurai non bushi) du dessin d'un



bonsaï. Les budoka font de même sur la poignée de leur arme de prédilection (kama, nunchaku...).

Les Comptoirs du bonsaï

Lors de leur création en 1124, les Comptoirs du bonsaï n'étaient constitués que d'une simple pièce vétuste au sein d'un vieux bâtiment oublié où se réunissait un groupe de gens - la Fraternité du bonsaï - motivés par le désir de rétablir la paix, de soigner les malades ou de protéger la paysannerie et tous les gens qui en faisaient la demande des forces de l'Outremonde et des comportements abusifs des samurai de Clans.

Ce n'est seulement qu'à la fin de la Guerre des Clans, peu de temps après la création du Clan du Tigre Blanc, que les Comptoirs du bonsaï se transformèrent en ce qu'ils sont aujourd'hui :

Un Comptoir est une propriété qui est offerte ou prêtée, plus rarement louée, par le Clan sur les terres duquel il se trouve. Il se situe généralement dans les quartiers marchands d'une cité d'importance. Un petit muret ceint un dojo, une cour d'entraînement, des dortoirs, un grenier ainsi qu'une petite bambouseraie et un verger de litchi.

De part et d'autre de l'entrée du Comptoir se trouvent généralement deux petits bonsaï abrités par un porche. Les toitures des bâtiments sont facilement reconnaissables à leur couleur légèrement pourpre. Les dojo et dortoirs sont généralement faits dans du bois clair selon un style très proche de l'architecture des torii, ce qui donne au Comptoir une ambiance très naturelle et religieuse.

Les sols des bâtiments sont en parquets poncés et la cour arbore un dallage sobre avec en son centre un cercle d'une couleur différente, semblable à ceux que les lutteurs kobo du Clan du Crabe tracent au sol pour marquer la délimitation de leur lieu de combat ou d'entraînement.

Un grenier est aménagé à l'étage du bâtiment principal et sert de réserve de saké ainsi que de débarras pour les marchandises venant des autres Clans.

Il est interdit d'entrer dans les dojos et dortoirs des yojimbo de la Garde pourpre pour ne pas troubler leur méditation et leur entraînement. Généralement, cette règle est observée plus par respect que par peur, aucune véritable sanction n'étant prévue.



Le verger produit des litchis provenant exclusivement de la cité de Tanu, le Clan du Tigre Blanc appréciant leur couleur et le fait qu'ils poussent assez facilement. Leurs cosses, d'une couleur plus foncée que celle des litchis rokugani, sont préparées avec des huiles afin de servir de teinture pour les kimono de la Garde pourpre. Et leur jus, au goût sucré, sert de rafraîchissement pendant l'été.

La bambouseraie accueille en son centre un jardin zen de sable très clair ainsi qu'un petit autel de recueillement. Quelquefois, suivant la taille des Comptoirs, on peut trouver un bassin avec des carpes koi et même, dans quelques régions de Rokugan, des statuette représentant de petits tanuki (kami à l'apparence d'un petit blaireau portant fièrement une jarre de saké), ou des guerriers naga (rappelant à tous le rôle décisif que les naga assurèrent durant la Guerre des Clans et le lien qui unit ce peuple au Clan du Tigre Blanc).

Chapitre 2

L histoire du clan



Le peuple et la noblesse peuvent, en s'adressant aux yojimbo pourpres chargés du commerce, venir acheter divers produits locaux ou provenant Shima no Tora Shiroi - l'Île du Tigre Blanc - à l'entrée du Comptoir :

- Jarres de saké de la cuvée impériale ou autres liqueurs alcoolisées à base de litchi,
- Porcelaine gaijin,
- Naginata de la Garde pourpre,
- Somptueux kimono provenant des ateliers de tissage de Kinato "Blanche soie"...

Des produits rares peuvent quelquefois être vus sur les étagères ou dans les stocks des Comptoirs (par exemple : une selle de cheval ouvragée, un cadeau exotique pour un daimyo...) ce qui a fait dire à un marchand de la famille Yasuki que les Comptoirs étaient semblables à « un relais de la dernière chance ».

Les artisans peuvent également venir passer commande de bambou en grosse quantité pour des travaux de construction.

D'un point de vue purement financier, un huitième des bénéfices des ventes des Comptoirs sont reversés au Clan sur les terres duquel il se trouve, un quart va dans les caisses de l'Empereur en tant qu'impôt et le reste revient au Clan du Tigre Blanc.

Les yojimbo pourpres en poste peuvent servir de messagers à tout moment pour le compte des autorités locales afin d'acheminer des messages jusqu'à Otosan Uchi ou vers un autre Comptoir. Les membres de la Fraternité du bonsaï présents sur place sont tenus de porter assistance aux yojimbo, que ce soit en tenant le Comptoir en leur absence ou plus simplement en les accompagnant.

En cas de litige entre familles, le dojo du Comptoir peut servir de salle de conseil neutre à un yoriki ou un magistrat, ces derniers pouvant demander conseil auprès du plus vieux yojimbo résidant dans le Comptoir.



Localisation des Comptoirs du bonsaï

Trois Comptoirs sur les terres du Clan du phénix :

à Yobanjin Mura, le village barbare,
à Ukabu Mura, le village flottant,
à Nikesake.

Deux Comptoirs sur les terres du Clan du Dragon :

à Yamasura,
à Toi Koku, le village de la rizière distante.

Deux Comptoirs sur les terres du Clan du Scorpion :

à Ryoko Owari Toshi, la cité des mensonges,
au Col de Beiden.

Deux Comptoirs sur les terres du Clan du Crabe :

à Shiro Kaotsuki no Higashi, le château des émissaires de l'Est,
à Sunda Mizu Mura, le village de l'eau pure.

Deux Comptoirs sur les terres du Clan de la Grue :

à Jukami Mura,
à Aiso ni Ryokosha Mura, le village de l'aimable voyageur.

Un Comptoir sur les terres du Clan de la Licorne :

à Toshi sano Kanemochi Kaeru, la cité de la grenouille riche.

Deux Comptoirs sur les terres du Clan du Lion :

à Rugashi,
au village de la Perle Blanche.

Un Comptoir sur les terres du Clan de la Mante *(qui fait l'objet d'un contrôle draconien) :*

à Toshi no Izuma, la cité de la foudre.

Le secret le mieux gardé du Clan du Tigre Blanc est qu'il existe un Comptoir sur les terres yobanjin, au sein de Tanu, et un autre caché sous le col des Mille Neiges sur l'Île du Tigre Blanc. Ces deux Comptoirs du bonsaï ne sont pas répertoriés sur les parchemins impériaux.

Chapitre 3

creation de personnage


Chapitre 3

Creation de personnage



Vous trouverez dans ce chapitre de nouvelles règles de création pour les personnages du Clan du Tigre Blanc, notamment de nouveaux avantages et désavantages, de nouvelles compétences et la description de nouvelles écoles.

Vous y trouverez ainsi les informations vous permettant de créer des bushi de la famille Michima et des yojimbo de la Garde pourpre.



Nouvelles compétences

Corps à Corps (jeet kune do)

Ce nouvel art martial fut introduit à Rokugan par Jan Lee, le gaijin qui fut accepté par le Clan du Tigre Blanc. Il s'agit d'une méthode de combat proche du jiu jitsu, mais plus rapide, plus violente.

Lorsque le personnage atteint le rang 2 dans cette compétence, il acquiert la première technique du jeet kune do : « Je me fie aux paroles du Vent ». Il pourra ensuite apprendre les autres techniques dont le rang est égal à son rang de Corps à Corps (jeet kune do) en les payant en points d'expérience. Le coût d'une technique est égal à son rang.

Cf. l'Appendice III pour plus de détails sur le jeet kune do.

Diverses Connaissances concernant les Naga et Langage Naga

Ces compétences, déjà décrites dans la Voie du Naga, peuvent être apprises sans aucune pénalité par les membre du Clan du Tigre Blanc, en raison des liens étroits existant entre Musashi et le peuple des hommes-serpents.



Nouveaux avantages

Maturité (6 PP)

A Rokugan, la légende du Tigre Blanc dit que cet animal fabuleux, en vieillissant, acquiert sagesse et pondération, et que ceci se reflète dans les rayures noires qui strient son pelage blanc.

Tel le Tigre Blanc, vous gagnez équilibre et force mentale en mûrissant. A chaque Rang de Maîtrise au delà du premier, vous pouvez choisir un Trait mental (Intelligence, Volonté,

Chapitre 3

Creation de personnage



Perception, Intuition) pour lequel vous gagnez un dé de plus à lancer lors de tout jet l'impliquant. Vous ne pouvez pas choisir le même Trait plus de deux fois.

Naginata de la Garde pourpre (3 PP)

Ces naginata de facture supérieure sont très prisés à travers l'Empire. Les bushi des familles Shiba et Bayushi en particulier rêvent tous d'en posséder un.

Vous êtes entré en possession d'une telle arme, que ce soit par le biais d'un présent, l'objet d'un larcin ou encore l'effet du hasard le plus total.

Cf. l'Appendice II pour les règles concernant les naginata de la Garde pourpre.

Ascendance Naga (10 PP)

Les liens que Michima Musashi entretient avec les Naga sont étonnants et datent vraisemblablement d'un âge très ancien. On pense que son ancêtre Kakitai Rensei épousa la dernière descendante de Ashgara la naga, et de Shisoku.

C'est la raison pour laquelle Musashi a toujours entretenu divers dons latents inconnus du commun des mortels, même s'il ne fut conscient de ces derniers, et ne put donc les maîtriser, qu'après son second séjour à Siska, la cité naga.

Vous possédez, en raison de ce lien ténu avec le peuple des hommes-serpents, un Don inné au choix (Conscience de l'environnement, Intuition animale, Paix de l'esprit, Partage des sens, Sixième sens, Prescience, Communication animale, Psychométrie ou Empathie ; cf. la Voie de la Grue) et vous pouvez en acheter un autre pour la moitié du coût normal (3 PP).

Seul les descendants directs de Musashi peuvent prendre cet avantage.

Ancêtre : Shijisha (5 PP)

Shijisha, frère d'arme le plus fidèle de Musashi, eut un destin hors norme. Pourtant, un seul mot peut résumer ce que fut sa vie : sacrifice. Sacrifice car il dut abandonner très jeune sa famille et ses parents.

Sacrifice encore, quand il comprit la raison qui poussa Hida Todeka à le sauver des griffes d'un oni au prix de sa vie. Sacrifice toujours car, retenant la leçon de Todeka, il sut mettre sa vie au service d'un grand homme : Musashi. Sacrifice enfin, lorsqu'il prit la décision de rester auprès du Clan du Crabe malgré l'inéluctabilité de la mort.

Le personnage qui choisit Shishija comme Ancêtre peut, en utilisant un point de Vide, subir une attaque à la place d'une autre personne située à moins de trois mètres de lui. Cette attaque le touchera automatiquement mais seul les dés affichant un résultat supérieur à son rang de Volonté seront conservés pour le calcul des dommages.

De plus, le personnage gagne l'avantage "Intègre" pour l'équivalent de 2 PP.



Nouveaux désavantages

Malédiction du Tigre Blanc (0 PP)

Lors de sa vie, Musashi contraria un certain nombre de kami qui, pour le punir, lui lancèrent cette malédiction. Depuis, tous les bushi qui prêtèrent serment de vassalité au daimyo du Clan du Tigre Blanc et prirent le nom de Michima furent à leur tour frappé par la malédiction. A chaque visite à Otosan Uchi, vous êtes victime de la malchance et vous devez perdre du sang et subir au moins l'équivalent d'une blessure grave, qu'elle résulte d'un accident, d'un défi... Tant que vous restez dans la capitale, tous vos jets se font avec 1 dé de moins à lancer.

Possédé par la Bête (Rang 1 : 2PP ; Rang 2 : 4 PP ; Rang 3 : 6 PP)

Votre côté bestial ressort parfois, vous emplissant de rage et de haine lorsque vous êtes soumis à un stress important (perte de votre katana, mort d'un ami, insulte à votre honneur...).

Si vous ne réussissez pas un jet de Volonté contre un ND égal à (rang du Désavantage x 10), vous vous jetez sur le responsable de votre stress et l'attaquez pendant (rang du Désavantage) tours. Si l'adversaire venait à mourir avant la fin de ce délai, vous vous jetteriez sur la personne la plus proche, aveuglé par la rage.

Succomber à la Bête peut faire perdre des points d'Honneur, à la discrétion du MJ.

La famille Michima

Lorsque Toturi I autorisa Musashi à fonder le Clan du Tigre Blanc, il lui accorda également le droit de porter un nom de famille reconnu par les archives impériales. L'Empereur donna donc le nom de Michima « celui qui suit la voie dans l'intervalle » à la famille du Tigre Blanc, en raison des liens entre les naga et Musashi.

Pour le moment, il existe très peu de membres de cette famille : Musashi et ses proches, ainsi qu'une centaine de bushi loyaux au Clan. Les membres de la famille Michima sont des



guerriers de valeur, adaptables à toutes les circonstances ainsi que des brasseurs de saké très renommés.

Bonus : Agilité +1

N.B. : Tous les membres de la famille Michima reçoivent le désavantage Malédiction du Tigre Blanc.

L'Ecole de Bushi de la Famille Michima

Cette école met l'accent sur l'adaptabilité de ses élèves, leur capacité à faire face à tous types de dangers et à utiliser le terrain à leur avantage. Bien que ces préceptes obligent les bushi de la famille Michima à parfois transiger avec l'honneur, ils savent que l'efficacité doit guider leurs actions.

Bonus : Perception +1

Compétences : Artisanat : brassage du saké, Chasse, Défense, Connaissance : naga, Kenjutsu, Méditation, Yarijutsu

Rang d'Honneur de départ : 2.0

Techniques

Rang 1 : La Voie du Tigre Blanc

Lorsqu'il est jeune, le Tigre Blanc est un animal fougueux et dynamique, plein de vie et d'adresse. Le bushi est comme lui, puissant et rapide dans ses attaques. Lorsqu'il effectue une manœuvre d'Assaut, le bushi peut ajouter son (rang de Feu x 2) au résultat de son jet d'initiative.

Rang 2 : Vivre au Milieu des Bambous

Le bushi apprend les rigueurs de la vie au cours de son entraînement, ce qui lui permet d'endurcir son corps autant que son esprit. Pour calculer ses points de vie à chaque niveau de santé, il multiplie sa Terre par 3 au lieu de 2.

Rang 3 : Le Prédateur

Quand un guerrier se maîtrise lui-même, il peut maîtriser ses adversaires et les repousser là où il aura l'avantage. Le bushi peut diriger son adversaire vers les obstacles du terrain pour le déséquilibrer et le gêner dans ses mouvements. L'ennemi se prendra les pieds dans un trou, des racines, se cognera à un arbre, une porte, etc.

Dans certains cas, si le lieu est vraiment dangereux, le bushi pourra vaincre son adversaire de cette façon, en le faisant chuter d'une falaise ou s'empaler sur un épieu.

Le bushi baisse le ND pour être touché de son adversaire de (5 + Rang de Maîtrise).

Sur terrain dangereux, il peut utiliser une action pour faire un jet de Chasse/Agilité contre Chasse/Perception de son adversaire afin de causer un accident plus ou moins grave à son ennemi en fonction de la réussite :

- Réussite simple : dégâts mineurs, VD 1g1, égratignures, foulure...
- Une augmentation : dégâts légers, VD 2g1, chute, entaille...
- Deux augmentations : blessure grave, VD 2g2, dévale une colline, tombe d'un escalier, s'empale sur une saillie...
- Trois augmentations : traumatisme, VD 3g2, chute d'une petite falaise, tombe du premier

Chapitre 3

Creation de personnage



étage...

Rang 4 : Griffes et Crocs

Le Tigre est redoutable car il possède des griffes acérées et des crocs pointus comme armes naturelles.

Le bushi dispose à présent de 2 attaques par tour.

Rang 5 : Tirer les Moustaches du Tigre


A Rokugan, il y a un dicton que l'on apprend aux enfants afin de les décourager de chercher les ennuis : « Si tu tires les moustaches du tigre, ne t'étonne pas de te faire mordre. »

Tel le tigre, le bushi attend l'attaque de son adversaire pour frapper au moment approprié. Au début du tour, le bushi ne fait pas de jet d'initiative. A la place, il ferme les yeux et laisse ses autres sens le guider. En dépensant un point de Vide à chaque fois qu'il est la cible d'une attaque d'un adversaire au contact, il peut lancer une contre-attaque une fraction de seconde avant. Le résultat des deux jets d'attaque sont comparés et seul le plus élevé est considéré comme ayant touché sa cible (à condition qu'il dépasse le ND pour être touché de celle-ci). Cette technique est particulièrement adaptée pour combattre seul contre plusieurs.

N.B. : Pour le moment, seul Musashi connaît les arcanes de cette techniques. Toutes ses tentatives pour l'enseigner connurent l'échec. Peut-être est ce la mystérieuse ascendance de Musashi qui lui permet de maîtriser une telle technique ?

Equipement : Dasiho, Naginata de la Garde pourpre, Kimono blanc orné de triangles noirs avec le mon du Clan, Tanto, Nécessaire de voyage, 2 Koku

Bien que ces kata ne soient pas considérés comme secrets par le Clan, peu de bushi extérieurs cherchent à les apprendre.



Les kata
du Clan
du Tigre Blanc

Le souffle du feu

« Lorsque tes adversaires t'encerclent, sers toi du souffle du feu et le monde s'ouvrira devant toi. »

- Shijisha

Temps de préparation : 2 minutes

Durée : Tant qu'il reste du saké, généralement pour 12 utilisations

Chapitre 3

Creation de personnage



Rang : Rang de Maîtrise 1

Coût : 2

Spécial : Nécessite une source enflammée et du saké, que le personnage doit avoir en bouche

Effet : Le souffle de feu est le premier kata qu'apprennent les bushi de la famille Michima et les yojimbo pourpres. Il consiste à se saisir de sa jarre de saké, à en prendre une gorgée et à la recracher prêt d'une source enflammée, pour créer l'effet d'un souffle de feu. Si un individu se trouve dans le champ du souffle et désire tout de même s'approcher, il subira des dégâts de feu d'une VD de 2G1. Tout l'art de ce kata est d'éviter au bushi de se brûler ou d'éteindre sa source enflammée avec la projection de saké.

Ce kata a parfois valu à certains bushi du Clan du Tigre Blanc d'être confondus avec des ise zumi du Clan du Dragon.

La Bénédiction d'Inari

« Quand ta lame n'est pas assez pure pour vaincre tes ennemis, fais donc appel à Inari. »

- Shijisha

Temps de préparation : 30 minutes

Durée : 30 minutes

Rang : Rang de Maîtrise 3

Coût : 8

Spécial : Nécessite la compétence Shintao à 4 et du saké de la cuvée impériale

Effet : Le kata appelé "Bénédiction d'Inari" est très particulier, proche d'un rituel religieux utilisé par les shugenja. Le bushi doit posséder une jarre de saké de la cuvée impériale qu'il doit vider entièrement, lentement, sur toute sa lame (généralement une lame de katana ou de naginata), à la manière des exécuteurs devant tremper la lame de leur katana dans de l'eau pure avant d'assister un samurai lors d'une cérémonie de seppuku. Lorsque le "trempage" est terminé, le bushi dépense un point de Vide et effectue avec son arme une série de mouvements circulaires de droite à gauche, afin d'en appeler à Inari, la Fortune du riz, pour qu'il bénisse sa lame. Si le kata a été accompli parfaitement, l'arme du personnage est considérée comme bénie, c'est à dire qu'elle peut blesser normalement les créatures invulnérables aux armes normales.



École de yojimbo de la Garde pourpre

Cette école avancée forme les yojimbo pourpres, des bushi à la retraite, techniquement moines-guerriers faisant partie de la Confrérie de Shinsei, mais qui sont sous les ordres du daimyo du Clan du Tigre Blanc.

En terme de règles et de roleplay, les yojimbo pourpres sont à considérer comme des moines (crâne rasé, respect du Tao, renoncement au daisho, Gloire figée à 2) mais ils gardent leurs compétences et leurs techniques de bushi et peuvent apprendre celles de la Garde pourpre comme une école avancée. Trop focalisés sur leur entraînement martial, ils ne peuvent apprendre de kiho.

Un yojimbo pourpre reçoit comme équipement un naginata de la Garde pourpre, un kimono pourpre à liseré blanc avec le mon du Clan, un tanto et une jarre de saké de la cuvée impériale.

Critères

Anneaux : Feu 3, Terre 3

Compétences : Connaissance : Outremonde 2, Shintao 3, Yarijutsu 4

Désavantages : Ascète

Autre : le candidat doit être un bushi en âge de se faire moine mais désirant continuer à se rendre utile pour l'Empire tout en étudiant le Tao de Shinsei.

Techniques

Rang 1 : La Pluie annonce la Tempête

Le yojimbo sait utiliser un tanto ou un aiguchi comme une arme de jet, prenant ses ennemis au dépourvu.

Le yojimbo fait un jet de Tantojutsu/Agilité, puis il calcule ses dommages suivant les règles normales. Il gagne un bonus de + 10 à son initiative.

La portée d'un tanto est égale à (Force x 5) mètres.

Rang 2 : Siffle, Vent !

Entre les mains d'un expert, un naginata est une arme rapide et maniable.

Un yojimbo qui manie un naginata peut détourner les flèches qui prennent pour cible un compagnon proche ou lui-même. Il doit faire un jet de Yarijutsu/Réflexes pour parer une flèche. Le yojimbo peut parer un nombre de flèches égal à son Rang de Maîtrise. Il n'a pas



besoin de déterminer son initiative au début du tour et ne peut accomplir aucune autre action jusqu'au tour suivant.

Rang 3 : Tranche-rizière

En utilisant toute la vitesse et la force de son naginata, le yojimbo peut porter un coup vertical capable de fendre le ciel. Cette attaque est pénalisée d'un malus de - 10 à l'initiative mais permet de baisser le ND pour être touché de l'adversaire de (5 + Rang de Maîtrise), jusqu'à un minimum de 5. Pour chaque tranche de 5 points en dessous de cette limite, le yojimbo gagne une augmentation gratuite à son jet d'attaque.

Il s'agit forcément de la première attaque du tour qu'effectue le yojimbo, et elle n'est utilisable qu'une fois par tour.



Il s'agit du groupe fondé par Musashi et ses compagnons en vue d'aider le peuple durant la Guerre des Clans. Actuellement, ses membres aident la Garde pourpre dans sa mission, notamment en assurant des missions de reconnaissance ou de négociations.

Type : otokodate

Traits requis : Intuition 3, Perception 3

Compétences requises : Discrétion 3, Sincérité 2

Autres conditions : Relation avec la Garde pourpre (rang 1)

Lieu d'implantation : Variable, en général autour des Comptoirs du bonsai

Technique : *Pas de Fumée sans Feu* (6 PP)

Profitant de son réseau d'informations développé à travers tout l'Empire grâce à l'implantation des Comptoirs du bonsai, la Fraternité recueille un nombre conséquent de rumeurs et bruits divers, et elle sait les mettre à profit.

Le personnage bénéficie chaque jour d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang dans la compétence Discrétion, qu'il peut utiliser lors de tous jets impliquant l'Intuition ou la Perception. Il ne peut pas utiliser plus de deux augmentations gratuites sur un même jet.

De plus, le personnage peut acheter l'avantage Connaissance du terrain pour 1 PP de moins.

Chapitre 4

Les personnalités du clan



Michima Musashi

Feu 4

Air 4 (Réflexes 5)

Eau 4 (Perception 6)

Terre 4

Vide 6

Ecole / Rang : bushi Michima / 5 ; le Regard de Sun Tao / 1

Avantages : Ancêtre : Kakita Rensei, Ascendance naga (Conscience de l'environnement), Connaissance du Terrain (routes impériales), Force de la Terre (rang 2), Grand, Relations (nombreuses), Statut social (daimyo du Clan du Tigre Blanc, taise de la Garde pourpre), Tatouage (cf. ci-dessous)

Désavantages : Malédiction du Tigre Blanc, Némésis (anciennement Kokiro Fuma)

Compétences : Artisanat : brassage du saké 6, Art de la guerre 5, Athlétisme 6, Commerce 2, Connaissance : gaijin 5, Connaissance : naga 4, Corps à Corps (jeet kune do) 4, Défense 5, Diplomatie 3, Droit 4, Etiquette 4, Forge 6, Iaijutsu 5, Intimidation 5, Kenjutsu 6, Méditation 2, Shintao 3, Yarijutsu 5

Honneur : 3.8

Gloire : 6.5

Bien qu'encore jeune, Musashi est un homme d'une grande sagesse et d'une pondération exemplaire. Ses origines modestes et les épreuves qu'il a traversées durant sa vie lui ont appris la valeur de l'existence et du respect de la vie.

Archétype même du héros discret (au



Copyright SNK

point que peu de samurai comprendent pourquoi Toturi I offrait un Clan mineur à ce ronin anonyme), Musashi fut tour à tour magistrat, hors-la-loi, soldat, messager, diplomate... Il rencontra de nombreuses personnalités, combattit au côté de héros plus populaires que lui, s'immergea dans des civilisations étranges, affronta ses démons et vainquit son double sombre. Tout cela contribua à faire de lui l'incarnation humaine du fabuleux animal qu'est le Tigre Blanc.

A présent, Musashi est satisfait. Il aime sa famille, possède des responsabilités importantes dans l'Empire, a de nombreux amis et il jouit du respect de l'Empereur en personne. Bien qu'il ait déposé son daisho et ne porte plus qu'un bokken, il ne souhaite pas encore se reti-

Chapitre 4

Les personnalités du clan



rer des affaires de Rokugan. Son instinct, celui du tigre, le pousse à rester vigilant.

Et en ces temps troublés, alors que les ténèbres menacent l'Empire de toutes parts, Michima Musashi, le Tigre Blanc de la légende, se tient prêt à défendre ce pour quoi il s'est toujours battu. Et un Clan de samurai formés à son image se tient derrière lui.

N.B. : Musashi porte un tatouage confectionné par un ise zumi mystérieux. Ce dessin représente un Tigre Blanc bondissant hors d'un kyuden en flammes. Ce tatouage lui permet de comprendre que la sagesse d'un homme prend sa source dans sa dévotion envers son devoir. Ainsi, Musashi peut ajouter son (rang d'Honneur x 2) au résultat de tous ses jets d'Intelligence. En contrepartie, ce tatouage distrait son porteur du monde des esprits, en conséquence de quoi Musashi voit le ND de tous les sorts le visant (exceptés ceux de maho) diminuer de 5.

Michima Fujiko

Feu 4 (Intelligence 5)

Air 3 (Intuition 5)

Eau 3

Terre 2 (Volonté 4)

Vide 4

Ecole / Rang : /

Avantages : Bénédiction de Benten, Excellente mémoire

Désavantages : Cœur tendre, Désavantage social (ancien geisha), Sombre secret (Kolot)

Compétences : Artisanat : tissage de kimono 7, Artisanat : brassage du saké 3, Athlétisme 3, Barde 4, Calligraphie 6,

Cérémonie du thé 4, Commerce 6, Connaissance : gaijin 3, Corps à Corps (jeet kune do) 3, Droit 3, Etiquette 5, Héraldique 3, Musique 6, Shintao 3

Honneur : 2.2

Gloire : 5.5



<http://www.beetart.com>

Fujiko ne se rappelle même plus de sa petite enfance. Sans doute fut elle vendue très jeune à une maison de geisha par des parents pauvres... Ses premiers souvenirs sont liés à la maison dans laquelle elle grandit, à Otosan Uchi.

Chapitre 4

Les personnalités du clan



Eduquée pour devenir une geisha de grande classe, Fujiko décevait souvent ses professeurs de par sa maladresse et sa gaucherie. Bien que belle, elle ne sut jamais parfaitement se mettre en valeur ou apprendre à jouer de la musique à la perfection. Il semblait donc qu'elle ne soit destinée qu'à devenir une geisha de seconde catégorie, sans aucun espoir de sortir du monde flottant...

Pour se consoler, Fujiko s'intéressa à l'art du tissage. Contre toute attente, il s'avéra qu'elle y excellait. Le tissage de la soie en particulier devint son domaine de prédilection. L'ochaya de la maison de geisha comprit le bénéfice qu'elle pouvait en tirer et bientôt, tous les kimono des filles de la maison furent fabriqués par Fujiko et ses assistantes. Très vite, la maison devint célèbre pour les tenues exceptionnelles arborées par ses geisha et le chiffre d'affaire augmenta. Un fait qui attira grandement l'attention du Clan du Scorpion, mais aussi d'autres personnes...

Shosuro Yamura, un riche négociant, découvrit le talent de Fujiko à force de poser des questions. Il décida alors de racheter la jeune fille afin de la placer dans une maison de geisha qu'il contrôlait à Ryoko Owari Toshi : le Paradis du Lotus Blanc. Fujiko fut ainsi vendue à prix d'or et dut quitter ses quelques amis et le monde qu'elle connaissait pour se rendre dans la Cité des Mensonges.

La gentillesse naturelle de Fujiko ainsi que son talent de tisserande lui permirent de se faire accepter très vite par la tenancière et les geisha du Paradis du Lotus Blanc. Son mode de vie ne changea guère : entre deux rares clients, elle tis-

sait des kimono et des robes d'une beauté exceptionnelle. C'est alors qu'elle fit une rencontre qui changea sa vie.

Un soir, des magistrats vinrent se détendre dans la maison de geisha. Fujiko croisa le regard de l'un d'eux, un grand homme à l'air sauvage et elle y lut quelque chose qui la fit chanceler. Le samurai, Musashi, la remarqua aussi et demanda à passer la soirée avec elle.

Les deux jeunes gens parlèrent toute la nuit, de leur enfance, de leurs espoirs, de la vie. Et au matin, ils étaient amoureux l'un de l'autre.

Ils se virent plusieurs fois au cours des jours suivants et leur sentiment grandissait peu à peu. Les premiers nuages s'annoncèrent quand Akodo Kokiyo, un arrogant confrère de Musashi, décida de courtiser à son tour la jeune femme. Déjà en très mauvais terme, les deux rivaux en vinrent à se haïr et se battirent même une fois dans le hall du Paradis du Lotus Blanc.

Peu après ces événements, Musashi rendit une dernière visite à Fujiko. Il devait partir enquêter et ne savait pas quand il pourrait revenir. En cadeau d'adieu, la geisha s'offrit à lui au cours d'une délicieuse nuit qu'ils ne devaient jamais oublier.

Puis le Coup d'Etat eut lieu. La ville fut presque rasée par les légions impériales. Comme toujours, les habitants du monde flottant étaient neutres, et Fujiko fut recueillie par une maison de geisha du Clan de la Licorne. La Guerre des Clans suivit, et la jeune femme vécut tous ses événements comme anesthésiée, se languissant de Musashi. Dans sa nouvelle

Chapitre 4

Les personnalités du clan



maison, Fujiko fit pourtant la connaissance d'une ochaya, Soara, qui semblait la connaître et apprécier ses talents à leur juste valeur. Soara apprit tout ce qu'elle savait à Fujiko sur l'art d'entretenir un commerce, quel qu'il soit. En très peu de temps, la jeune geisha devint une habile commerçante, qui en savait plus sur les ficelles de l'économie que bien des marchands de la famille Yasuki... Soara commença alors à lui parler d'une organisation marchande très puissante et secrète, qui désirait un Empire plus juste, dans lequel le talent de chacun serait employé à sa juste mesure : les Kolat. De par ses facultés exceptionnelles, Fujiko se vit offrir une place au sein de cette organisation.

Et bien que ses nouvelles activités lui permirent de s'occuper l'esprit, ses pensées retournaient inlassablement vers Musashi.

Elle s'était résolue à sa mort quand la paix revint dans l'Empire. Fu Leng était vaincu, Toturi devint le nouvel Empereur et une escorte de la famille Seppun vint un jour chercher la jeune fille. Elle apprit alors que le daimyo du Clan du Tigre Blanc l'avait choisie pour femme. Lorsque Fujiko arriva sur l'Île du Tigre Blanc, quelle ne fut pas sa surprise de revoir Musashi, son amour, qui l'attendait et préparait leur mariage. Les deux amants se retrouvaient enfin.

Michima Fujiko a pu, aux côtés de son mari, développer ses dons et son sens du commerce. Elle dirige la maison de geisha de l'île, Entre Ciel et Terre, qui est aussi un performant atelier de tissage. Les kimono et vêtements qui y sont produits sont devenus très prisés à travers

l'Empire, et ce commerce florissant a grandement contribué à l'enrichissement du Clan.

Désormais, Fujiko vit en paix avec Musashi, à qui elle a déjà donné trois enfants. Elle est toujours un agent du Kolat et sa position de conseillère financier auprès de son mari lui permet d'utiliser la richesse du Clan au mieux des intérêts de ses maîtres.

Jan Lee

Feu 4 (Agilité 5)

Air 5 (Réflexes 6)

Eau 3 (Perception 4)

Terre 3

Vide 5

Ecole / Rang : /

Avantages : Force de la Terre (rang 1), Lien karmique (rang 2 ; avec Musashi), Poing de pierre, Rapide

Désavantages : Adopté (rang 5), Impétueux, Vaniteux

Compétences : Athlétisme 6, Bujutsu 3-5 (différentes formes de combat avec les armes de son pays ; cf. Appendice II), Chasse 3, Corps à Corps (jeet kune do) 9, Défense 4, Herboristerie 4, Intimidation 5, Méditation 5, Sensei 5

Honneur : 1 .5

Gloire : 2.5

Le gaijin nommé Jan Lee est né dans le vaste pays s'étendant au nord de l'Empire et que les Rokugani désignent sous le nom de terres des Yobanjin. Très jeune, il fut envoyé par ses parents dans l'équivalent d'un temple, où il fut élevé par des

Chapitre 4

Les personnalités du clan



moines yobanjin qui lui apprirent les arts martiaux locaux. Jan Lee s'avéra être un surdoué dans son art et très vite son orgueil grandit à hauteur de son talent.

Les nobles du pays organisaient souvent, pour leur distraction, des tournois d'arts martiaux. Jan Lee était systématiquement invité et toujours il était vainqueur. Jusqu'au jour où il tomba sur un maître du nom de Wong Fei Hong, qui le vainquit aisément. Humilié, le jeune guerrier sombra dans l'alcool jusqu'à ce que Fei Hong décide d'en faire son disciple.

L'enseignement du maître fut très court. Fei Hong encourageait Jan Lee à créer ses propres mouvements, à se laisser guider par son instinct de combattant, et à ne surtout pas laisser l'orgueil le vaincre avant même que le combat ait commencé. A la fin de l'entraînement, Fei Hong quitta Jan Lee avec une prédiction : « Ton destin est auprès du Tigre Blanc. Avec lui, tu combattras pour la sauvegarde du passé. »

Intrigué, Jan Lee se mit en quête de ce mystérieux Tigre Blanc, tout en perfectionnant son style martial, mais il ne rencontra aucun maître ainsi nommé. Jusqu'au jour où il se rendit à la cité-état de Tanu... Là, il fut présenté au prince-consort, un étranger venu d'un vaste empire du sud nommé Noorochi. Celui-ci recevait un de ses amis, un homme impressionnant portant un tatouage dans le dos, représentant un Tigre Blanc... Jan Lee sut qu'il avait trouvé l'homme de la prédiction.

Dès lors, Jan Lee suivit Musashi et revint avec lui à Rokugan. Musashi adopta le yobanjin comme membre de sa

famille et en fit l'instructeur principal du dojo d'arts martiaux de l'île. De nombreux samurai s'en émurent et les familles impériales durent demander des comptes à Musashi.

Celui-ci dut aller à Otsan Uchi avec Jan Lee, afin de se justifier. Il présenta à Takuan, alors Chancelier impérial, le jeune yobanjin comme un nouvel outil afin d'accomplir la mission du Clan du Tigre Blanc dans l'Empire d'Émeraude. Pour vérifier cela, Takuan organisa un combat entre Jan Lee et un bushi de sa garde personnelle. Jan Lee, en quelques secondes et à mains nues, désarma le samurai et l'envoya au tapis violemment au moyen de son art, le jeet kune do. Takuan fut convaincu et Jan Lee fut officiellement adopté au sein de l'Empire.

Depuis, Jan Lee doit souvent répondre aux innombrables défis que lui lancent les nombreux maîtres en arts martiaux de Rokugan. Jusqu'ici, il n'a jamais été vaincu, mais a fait un match nul contre Togashi Mitsu. Depuis ce combat, les deux hommes ont développé une amitié forte.

Jan Lee ressemble beaucoup à un Rokugani du point de vue de son physique. Plutôt petit et mince, il est doté d'une impressionnante musculature. C'est un homme franc et ouvert, orgueilleux, et qui n'hésite jamais à enseigner à ceux qui souhaitent apprendre.

Chapitre 4

Les personnalités du clan



Copyright SNK

Mirumoto Ido

Feu 4 (Agilité 5)

Air 4 (Réflexes 5)

Eau 3

Terre 3

Vide 4

Ecole / Rang : bushi Shinjo / 3 ; bushi
Mirumoto / 1

Avantages : Chanceux (rang 1), Choisi par les Oracles

Désavantages : Brebis galeuse (Clan de la Licorne), Compulsif (rang 1 ; opium)

Compétences : Art de la Guerre 3, Athlétisme 4, Connaissance : Outremonde 5, Défense 6, Equitation 6, Etiquette 4, Iaijutsu 4, Kenjutsu 5, Kyujutsu 3, Méditation 4, Shintao 4, Yarijutsu 3

Honneur : 3.2

Gloire : 6.1

Né sur les terres du Clan de la Licorne, Shinjo Ido devint, comme nombre de ses compagnons de Clan, un magistrat itinérant. Doué pour son métier, Ido résolut de

nombreuses affaires criminelles et châta un grand nombre de brigands. Son daimyo lui confia alors une délicate enquête sur les terres du Clan du Scorpion. Ido évoluait en terrain miné, et il le savait. Il joua serré mais put boucler l'affaire sans froisser aucune susceptibilité. Ce succès lui valut d'être félicité par Bayushi Kachiko en personne.

C'est au cours d'une enquête sur des pratiques de maho que Shinjo Ido se joignit au groupe de samurai appelés à devenir la Fraternité du bonsaï, et qu'il rencontra le jeune Musashi. La traque leur permit de se trouver face à un ennemi mortel, Kokiyo Fuma. Celui-ci affronta Musashi et le vainquit en utilisant ses sombres pouvoirs. Ido resta avec Musashi tout le temps que dura sa convalescence et il accompagna le jeune samurai quand celui-ci décida de reprendre une enquête laissée inachevée par son ami Kakita Heihachi.

C'est au cours de cette affaire que Ido mit à jour une manigance de son Clan destinée à vider les caisses de celui du Crabe par une habile escroquerie. Il en vint à mettre publiquement en doute l'intégrité de sa famille et en fut banni par Shinjo Yokatsu...

Devenu ronin, Ido resta avec Musashi. Après le Coup d'Etat, il participa aux côtés des autres membres de la Fraternité du bonsaï à la création des Comptoirs du bonsaï, afin d'aider le peuple de Rokugan en ces temps difficiles.

Ido était encore une fois avec Musashi quand celui-ci se rendit à Otosan Uchi et attira sur lui la malédiction des kami en accusant l'Empereur d'être à la solde de l'Outremonde.

Puis le destin de cet ancien cavalier du Clan de la Licorne bascula. Lorsqu'un mystérieux ise zumi tatoua le corps de

Chapitre 4

Les personnalités du clan



Musashi, Ido ressentit un appel puissant en lui. Guidé par le moine tatoué, abandonnant ses amis, Ido gravit les montagnes du Clan du Dragon jusqu'à Kyuden Togashi. Là, il eut une entrevue avec Togashi Yokuni qui lui confia une mission vitale : devenir le Tonnerre de l'ombre, un leurre destiné à tromper l'Outremonde. Ido accepta et Yokuni l'investit de l'essence superficielle d'un Tonnerre.

Revenu dans l'Empire alors que la Guerre des Clans faisait rage, Ido proclama bien fort être le Tonnerre du Clan de la Licorne. Les sbires de Yogo Junzo se focalisèrent sur lui et Ido dut affronter bien des ennemis lors de cette période. Il terrassa ainsi le puissant oni no senso à l'aide d'un katana de jade confié par le Clan du Dragon.

Lorsque la guerre se termina et que les hordes souillées furent vaincues, Ido fut adopté par la famille Mirumoto en se mariant avec Mirumoto Seiko, une kensai très pieuse. Depuis, Ido vit en paix et rend occasionnellement visite à Musashi. Il gère également les Comptoirs du bonsaï situés sur les terres du Clan du Dragon.



<http://www.beetart.com>

Marubashi Hito

Feu 3 (Agilité 4)

Air 4 (Réflexes 5)

Eau 4 (Perception 6)

Terre 3

Vide 3

Ecole / Rang : bushi du Clan de la Guêpe 3 ; la Fureur du Samurai / 1

Avantages : Grande destinée, Trompe-la-mort

Désavantages : Brebis galeuse (Clan de la Guêpe puis famille Tsuruchi), Malchanceux (rang 1)

Compétences : Athlétisme 4, Chasse 6, Connaissance : naga 3, Droit 3, Enquête 3,

Chapitre 4

Les personnalités du clan



Kenjutsu 1, Kyujutsu 6, Méditation 4, Nofujutsu 4, Yomanri 6

Honneur : 4

Gloire : 2.5 (de son vivant)

Né ronin et élevé par son père, Hito eut une enfance aventureuse et relativement heureuse, suivant son père dans toutes ses aventures et apprenant énormément à son contact. Marubashi, sans doute un ancien membre du Clan du Lion, aimait sincèrement son fils et souhaitait le préparer le mieux possible à la vie d'errant. Lorsqu'il eut atteint l'âge du gempukku, Hito se présenta au concours annuel de kyujutsu du Clan mineur de la Guêpe. Contre toute attente, il fut un des trois samurai à être acceptés par Tsuruchi. Peu de temps après, le jeune homme apprit la mort de son père sur les terres du Clan de la Licorne. Pour faire honneur à celui qui l'avait élevé, il décida de prendre le prénom de son père comme nom de famille officieux.

Hito décida d'enquêter sur la mort de son père et découvrit qu'il avait sans doute été assassiné par des Adeptes du sang. En quête de vengeance, Hito intégra le groupe de la Fraternité du bonsai, composé de samurai recherchant également des maho-tsukai. Avec eux, il vécut de nombreuses aventures et participa à la création des prototypes de ce que deviendraient les Comptoirs du bonsai.

Lorsque les têtes de ses amis Musashi, Shijisha et Shinjo Ido furent mises à prix pour crime contre l'Empereur, Hito, fidèle au serment de la Fraternité, fit de son mieux pour retarder les missions de capture. Il alla même un jour jusqu'à accompagner une équipe de chasseurs de

prime et, au moment où ceux-ci encerclèrent Musashi et Shijisha, prit fait et cause pour eux. Il tua plusieurs de ses anciens frères de Clan dans le but de sauver ses amis de la Fraternité. Pour cela, il fut banni du Clan de la Guêpe et devint un paria, sa tête mise à prix... Lorsque la Guerre des Clans éclata, il se joignit à l'armée de Toturi le Noir et fit partie des samurai qui participèrent à la bataille de la passe de Beiden. Il y retrouva Musashi et Shijisha et fut témoin de la possession du ronin par la Bête. Après la bataille, il décida d'accompagner Musashi à Siska et fut chargé par Toturi d'aider Mirumoto Daini à créer des relations avec les naga récemment éveillés. Fascinés par ces créatures, Hito passa beaucoup de temps avec elles et finit par être accepté comme un allié et un ami du peuple naga. Il étudia les techniques de tir à l'arc des hommes-serpents, ce qui lui permit de revenir en grâce auprès de son Clan.

Vers la fin de la guerre, Hito trouva la mort au cours d'une bataille épique, celle de Shiro Shakuo, sur les terres du Clan du Phénix, aux côtés de son ami Isawa Noorochi et de l'armée yobanjin. Alors que le château était encerclé et que tout semblait perdu, Hito repéra le général adverse, un puissant maho-bujin nommé Shakuten. N'écoutant que son courage, il se rua au combat. Jetant toutes ses forces dans un unique coup, il abattit l'Egaré. Mais celui-ci eut le temps de préférer une ultime malédiction avant de sombrer dans le Jigoku : il condamna l'âme de Hito à ne plus jamais pouvoir quitter le monde mortel, le Ningen-do. Perdant son sang par de multiples blessures, Hito succomba et son âme fut attachée à son corps, incapable de gagner le Meido... Apprenant plus tard la nouvelle,



les naga réclamèrent le corps pourrissant de Hito et le soumirent à un rituel.

Son âme fut transférée dans un arc naga de facture exceptionnelle, lui épargnant ainsi l'horreur d'être enfermée dans un corps condamné à la décomposition. Un jakla en grande osmose avec l'Akasha prophétisa alors qu'un jour, le Tigre et le Dragon viendraient verser leur sang sur l'arc, libérant Hito de sa malédiction et lui permettant de combattre le Phénix noir, l'ultime Imposteur. Nul n'a encore décrypté cette prophétie...

L'Arc-Hito

Sculpté dans le bois de Shinomen Mori, ce grand arc est autant une arme mortelle qu'un objet d'art d'exceptionnelle facture. Toutefois, quiconque souhaite se servir de cet arc doit subir une épreuve mentale imposée par l'âme d'Hito. En cas d'échec, ou si Hito ne juge pas son porteur digne de lui, l'arc refusera de se laisser bander.

L'âme d'Hito peut créer un lien empathique avec l'esprit du porteur de l'arc, lui prodiguant ainsi conseils et instructions, ce qui (en termes de jeu) peut se traduire par quelques augmentations gratuites ou dés de bonus au jet de kyujutsu (à la discrétion du MJ).

Isawa Noorochi

Feu 4 (Intelligence 5)

Air 3

Eau 3

Terre 4

Vide 6

Ecole / Rang : ishiken Isawa / 4

Avantages : Force de la Terre (rang 3), Ishiken-do

Désavantages : Malédiction de Benten (un oeil bleu, un oeil vert), Amour sincère

Compétences : Art de la Guerre 1, Cérémonie du Thé 4, Connaissance : gaijin 7, Connaissance : magie du Vide 4, Connaissance : naga 2, Courtisan 3, Droit 3, Enquête 3, Etiquette 4, Kenjutsu 3, Médecine 6, Méditation 6, Shintao 4

Sorts : Noorochi possède tous les sorts du Vide que son Rang de Maîtrise lui autorise. Il possède également un grand nombre d'autres sorts, principalement du Feu et de la Terre.

Honneur : 4.5

Gloire : 0 (en exil)

Chapitre 4

Les personnalités du clan



Alors jeune shugenja du Vide, Noorochi eut la chance d'avoir comme mentor le Maître de la Terre, Isawa Tadaka. Cela le marqua durablement et explique sans doute sa haine de la magie noire.

Parvenu au terme de son apprentissage, Noorochi partit sur les routes de l'Empire pour se perfectionner. Au cours de ses errances, il découvrit l'existence d'une cellule d'Adeptes du sang et son enquête le mena sur les terres du Clan de la Licorne. C'est là qu'il fit la connaissance de la Fraternité du bonsaï, qu'il intégra.

Après de nombreuses aventures en leur compagnie, Noorochi fut rappelé par son Clan. Mis à l'étude sur d'antiques parchemins, il découvrit un secret abominable : les Maîtres Élémentaires étudiaient la maho avec les Parchemins noirs ! Dégoûté, l'ishiken quitta les siens alors qu'éclatait la Guerre des Clans. Se joignant un temps à l'armée de Toturi, il devint le compagnon d'arme et ami de Marubashi Hito et étudia avec lui la civilisation naga. Puis il décida de retourner sur les terres du Clan du Phénix pour savoir comment avait évolué la situation. Il constata alors avec horreur que les hordes de l'Outremonde ravageaient les territoires de son Clan, que des Vortex élémentaires rasaient des villages et que le peuple se mourait, abandonné par ses maîtres et protecteurs.

Noorochi prit alors la décision de remédier à cela. Prenant un cheval, il partit en direction du nord, vers les terres du peuple yobanjin. Au bout d'une semaine de voyage harassant, il finit par atteindre une cité nommée Tanu. Usant de ses pouvoirs sur le Vide pour se faire comprendre, il demanda une entrevue avec le dirigeant des lieux. Impressionnés par cet homme à l'aura si puissante et au regard si intense, les gardes de la ville menèrent le shugenja jusqu'au palais où il fut reçu par le roi Xao Ten Fai. Entendu par celui-ci, Noorochi demanda au roi de l'aide pour secourir son peuple. Le roi écouta le samurai et fut impressionné par sa passion. Vieil homme, il savait n'en avoir plus pour longtemps à vivre et il n'avait aucun héritier mâle, seulement une fille.

Et tous les prétendants au mariage lui déplaisaient, jeunes nobles arrogants sans courage. Alors que Noorochi finissait sa harangue, le roi lui proposa un marché : il acceptait de lui confier deux mille cavaliers si Noorochi, en contrepartie, consentait à épouser sa fille et à devenir son héritier. Cette proposition déclencha un tollé à la cour. Les prétendants se répandirent en invective sur Noorochi, l'accusant d'être un espion ou un démon ! Pour toute réponse, le shugenja sortit dans la cour intérieure du palais, suivi par tous les courtisans. Là, il fit pleuvoir le Feu et trembler la Terre, les yeux flamboyants. Plus personne n'osa l'insulter et la princesse Xao Min fut fortement impressionnée. Noorochi, qui avait remarqué la beauté de la jeune femme, accepta la proposition du roi.

Deux jours plus tard, il partait en campagne à la tête de deux mille puissants cavaliers yobanjin, armés d'arquebuses. Une fois rentrée à Rokugan, cette armée pourchassa et élimina impitoyablement tous les séides de Fu Leng qu'elle croisait. Elle reprit des château, libéra des village et aux côtés d'un détachement commandé par

Chapitre 4

Les personnalités du clan



Marubashi Hito, elle livra la bataille de Shiro Shakuo. Ce fut un massacre effroyable contre une horde innombrable et de nombreux samurai, dont Hito, y perdirent la vie. Noorochi fut éborgné par un oni mais continua le combat, menant ses troupes à la victoire et écrasant une armée qui aurait pu prendre à revers les forces de Toturi lors de la bataille d'Otosan Uchi.

Noorochi rentra alors à Tanu en compagnie des survivants de son armée. Ceux-ci, impressionnés par le courage du shugenja, lui jurèrent fidélité à vie et lui gagnèrent l'estime de tous les militaires de Tanu. Noorochi épousa la princesse Min et devint roi de Tanu à la mort de Xao Ten Fai. Sur les terres du Clan du Phénix, ses exploits restèrent anonymes, à cause du tabou rokugani sur les gaijin. Isawa Noorochi fut officiellement porté disparu...

Depuis, Noorochi règne avec sagesse sur sa cité-état. Musashi vint un jour lui rendre visite et créa un Comptoir du bonsaï au sein de la cité gaijin, au mépris des lois de l'Empire. En contrepartie, Noorochi aida Musashi à forger le daisho du Clan du Tigre Blanc. Les deux hommes sont restés amis et se donnent régulièrement des nouvelles, par l'intermédiaire du Comptoir du bonsaï.

Appendice 1

Les terres du clan



Le Clan du Tigre Blanc possède ses propres terres, sises sur l'Île du Tigre Blanc, mais possède également une influence non négligeable au sein de nombreux territoires dans l'Empire, et même parfois hors de l'Empire...



Près des terres du Clan du Phénix, à dix kilomètres des côtes au large de la Cité du Souvenir, se trouve le repaire du Tigre Blanc. C'est sur cette île que vit la famille Michima ainsi que la Garde pourpre.

Cette île mesure sept milles ken-an de long sur trois milles ken-an de large.

Sur la côte ouest se situe la ville de Kinato, à la fois port marchand et de pêche, cité artisanale et capitale de l'Île du Tigre Blanc. S'y trouvent le dojo de l'Harmonie Parfaite, l'école "Ishikara" et les demeures de presque tous les samurai de la famille Mishima.

Cette côte ouest est également nantie d'un réseau de montagnes peu élevées, fournissant les pâturages nécessaires au bétail du Clan. C'est ici que se trouve le col des Mille Neiges.

Tout le long des côtes sont aménagés de petits ports de pêches, avec pontons et quais, entrepôts et habitations. Aux endroits dangereux (récifs, fond sableux...), de petites tours sont éclairées constamment afin de guider les bateaux, de nuit et par gros temps.

Un peu partout sur l'île se trouvent des

bamboueraies de taille variable. Si la plupart sont exploitées par le Clan et fournissent une matière première de qualité, Musashi aimerait bien réorganiser ses terres et implanter plus de rizières et de champs afin de réduire la dépendance économique de son Clan.

Au sud-ouest se trouve une gigantesque bamboueraie ainsi que quelques rizières adossées à un pic rocheux surnommé la Dent du Tigre. Diverses fermes y vivent de la culture du riz et du travail du bambou.

A l'est de l'île se trouvent les grands terrains d'entraînement de la famille Michima et de la Garde pourpre. C'est sur ces grandes plaines battues par les vents marins que les unités de bataille s'entraînent à l'art de la guerre et aux manœuvres des champs de bataille.

L'île possède un climat tempéré malgré sa position nordique et ce grâce à un courant océanique chaud qui baigne ses côtes. Les pluies sont abondantes durant l'automne et l'été reste clément et sans canicule excessive. L'hiver est par contre assez rigoureux et de nombreuses tempêtes venues de la mer se déchaînent contre l'île durant la froide saison.

Le sol de l'île est peu fertile et il semble qu'à part du bambou et de la mauvaise herbe, rien ne veuille y pousser. Les quelques rizières du Clan n'ont qu'un rendement très faible, insuffisant pour nourrir les habitants mais toute la production de riz étant de toute façon utilisée pour brasser la cuvée impériale, le Clan du Tigre Blanc est obligé d'importer la quasi totalité de sa nourriture. Le bambou est par contre une matière première de choix qui s'exporte facilement et permet de substantifiques rentrées d'argent.

L'île est peuplé d'environ deux milles personnes, dont près de cent cinquante samurai de la famille Michima.



Kinato "Blanche soie"

Histoire :

L'histoire de Kinato "Blanche soie" est liée au destin de Michima Musashi. Tout commença en 1124 avec la création d'un Comptoir du bonsaï au col des Milles Neiges de Shima Wazureru, l'île oubliée. Tenu secret par la Fraternité, ce Comptoir, construit dans une des énormes cavités du col donnant sur la mer, n'était connu que des marins, contrebandiers et pirates du Clan de la Mante qui s'en servaient comme cachette et lieu de repos. Encore aujourd'hui, ce Comptoir est tenu secret par le Clan du Tigre Blanc qui s'en sert désormais aussi pour accueillir les marchandises yobanjin qui viennent de la cité de Tanu.

C'est en apprenant la destruction du Comptoir du col des Milles Neiges que Musashi sut que les généraux de l'Outremonde y avaient établi un avant-poste destiné à abriter les légions qui serviraient de renforts dans la bataille d'Otosan Uchi. Ce fut lui qui, accompagné d'alliés naga, vint anéantir les forces de l'Outremonde repliées sur l'île, précipitant ainsi la défaite de Yogo Junzo et de son seigneur, Fu Leng.

Lorsque enfin l'Empire retrouva la paix, Musashi, promu capitaine des légions impériales, revint sur l'île pour y construire les dojo qui lui permettraient de remplir sa mission envers l'Empereur, celle qui consistait à former et entraîner la Garde pourpre. Le dojo de l'Harmonie Parfaite était né.

L'une des particularités de l'enseignement de Musashi était d'encourager ses élèves à développer leurs talents d'artisans afin d'y puiser la sérénité nécessaire à leur formation mais aussi pour qu'ils puissent vivre humblement, du travail de leur main. C'est ainsi qu'à force de travail, un petit village d'artisans et



de pêcheurs naquit aux alentours du dojo. En l'honneur de dame Fujiko, qui tissait de magnifiques kimono dans l'une des maisons du village, l'endroit fut baptisé Kinato "Blanche soie".

Lieux importants :

Le Comptoir du bonsaï

Bien que son existence soit tenue secrète, il existe bien un Comptoir du bonsaï à Kinato, où plus précisément à l'intérieur de Shima no Tora Shiroy, l'Île du Tigre Blanc. Construit en l'an 1124, dans une cavité géante du col des Milles Neiges donnant sur la mer, détruit par les légions de l'Outremonde menées par le traître Kokiyo Fuma, puis reconstruit lors du retour de Musashi, ce Comptoir est d'une importance capitale pour le Clan du Tigre Blanc puisque c'est grâce à lui que la famille Michima assure l'essentiel de ses revenus.

D'une taille assez conséquente pour abriter au moins trois galions gaijin, la cavité sert de lieu de rencontre à une élite de marchands, contrebandiers et pirates du Clan de la Mante et de la Tortue. Ces derniers se servent du Comptoir pour y revendre, à l'abri du regard des magistrats d'Émeraude, leurs marchandises volées ou échangées avec les



Royaumes d'Ivoire ou le peuple yobanjin. Le Clan du Tigre Blanc, lui aussi, se sert de l'endroit pour stocker ses marchandises de contrebande (notamment celles qui viennent de la cité de Tanu, sur les terres yobanjin). De plus, la famille Michima perçoit chaque année une taxe officieuse des Clans de la Mante et de la Tortue pour l'utilisation de la cavité et du Comptoir.

L'école "Ishikara"

Située à l'extrémité est du bourg, l'école "Ishikara" est une curiosité dans l'Empire, puisque c'est le seul endroit connu de Rokugan où l'on enseigne la langue et la culture du peuple naga. Malgré cette forme de monopole, l'école n'est pas très populaire auprès des autres Clans.

Et il est rare de voir des samurai autres que ceux de la famille Michima ou des yojimbo pourpres venir étudier en ces lieux, même s'il arrive parfois que des étudiants venus des Clans du Dragon ou de la Licorne viennent s'instruire.

Le dojo de l'Harmonie Parfaite

Le dojo de l'Harmonie Parfaite est le premier bâtiment construit sur Shima no Tora Shiroy, l'Île du Tigre Blanc, en dehors du Comptoir du bonsaï. C'est autour de ses murs que s'est développé le village de Kinato.

Depuis sa création, aux alentours de l'an 1129, le dojo s'est souvent vu agrandit afin d'accueillir un plus grand nombre d'élèves. C'est ici que sont formés les bushi de la famille Michima et les fameux yojimbo pourpres. Toutefois, la construction de la Demeure de la Lumière Pourpre laisse présager que

les moines iront bientôt s'entraîner dans cet autre endroit. Mais il semble certain, de part leurs origines communes, que les deux dojo garderont des liens très étroits.

Histoire :

La création du dojo de l'Harmonie Parfaite est liée à la mission que confia autrefois l'Empereur à Musashi. Toturi I comptait sur le samurai pour l'aider à fonder une unité d'élite des légions impériales à l'image des yojimbo pourpres qui l'avaient jadis accompagné lors de la bataille du Col de Beiden. Pressé par le temps et l'insécurité qui régnait dans l'Empire d'après-guerre, il ne confia que six mois à Musashi pour remplir sa tâche. Mais celui que l'on nommait le Tigre Blanc, en raison de l'impressionnant tatouage qui ornait son dos, ne se découragea pas. Aidé de son frère d'armes Shijisha et de la Fraternité du bonsaï, il décida de construire un dojo sur Shima Wazureru, l'île oubliée, où il avait combattu et vaincu il y a peu son plus vieil ennemi, Kokiro Fuma.

Armé de toute leur motivation, la construction du dojo fut rapide. Ne restait plus qu'à attirer des samurai de valeur pour remplir les lieux. Faisant une nouvelle fois appel à la Fraternité du bonsaï et à leurs relations, Musashi eut le bonheur de voir arriver rapidement sur l'île plusieurs vétérans de la guerre qui avaient eu la chance de combattre aux côtés des premiers yojimbo pourpres et qui avaient été impressionnés par l'harmonie qu'ils semblaient dégager. Le dojo de l'Harmonie Parfaite était né.

Traditions :

Chaque année, lors du rassemblement présentant les nouveaux élèves désirant entamer une formation au sein du dojo, est effectuée une série de tests physiques et mentaux. Il est de coutume que le meilleur d'une

Appendice 1

Les terres du clan



épreuve face chambre commune au dojo avec celui qui a été le plus faible dans cette même épreuve et soit amené à vivre toute la suite de sa formation avec lui.

La notion d'équilibre est très importante au sein du dojo. Shijisha, l'instaurateur de cette règle, pensait à raison que ses élèves devaient faire passer le bien de tous avant leur propre bien et qu'ainsi, en combat, leur solidarité en serait consolidée. En comprenant cela, il n'est pas étonnant de remarquer que les yojimbo pourpres ou les bushi Michima se déplacent - et combattent - souvent en binôme.

Une autre tradition est de porter le kimono blanc de la mort. La couleur dont était drapé Byakko, le Tigre de la légende, avant de comprendre son erreur. On reconnaît le rang des élèves au sein du dojo à travers les rayures noires qui strient leurs kimono.

Chaque fois qu'un sensei estime qu'un élève a atteint un palier, il lui offre un nouveau kimono "marqué" de son nouveau statut. Plus le kimono a de rayures (douze en tout), plus l'élève s'approche de la perfection de son art. Les moines de la Garde pourpre ne sont pas (ou plus) liés à cette tradition puisqu'ils portent en permanence leurs propres kimono pourpres à liseré blanc.

Entraînement :

Les élèves amenés à venir étudier au dojo de l'Harmonie Parfaite apprennent bien vite que le but de leur enseignement n'est pas de les former à tuer mais plutôt de leur apprendre à faire la paix. La paix avec son entourage mais aussi avec soi-même.

Musashi aimait dire que « ce qui compte dans un coup de sabre n'est pas tellement d'envoyer votre adversaire dans le Royaume des morts mais plutôt de tuer votre ego, votre peur et vos angoisses. » Les autres valeurs

prônées par Musashi sont la polyvalence, l'identité et l'indépendance de chacun. Des valeurs que l'on retrouve dans la pratique de l'artisanat. Aussi chaque élèves apprend, en parallèle de sa formation martiale, à développer au moins un don artisanal (généralement le brassage du saké, l'armurerie, le tissage de kimono ou encore la charpenterie).

Mais la plus grande des particularités de l'enseignement de Musashi est d'interdire pendant les six premiers mois à ses élèves l'usage de leurs yeux, afin de les aider au développement de leurs quatre (certains disent cinq) autres sens. Ainsi, à tour de rôle, les binômes du dojo doivent porter un ruban de soie noire autour des yeux pendant l'ensemble de leurs exercices de la journée.

A noter aussi qu'une grande majorité de l'enseignement des techniques de la famille Michima se passe à l'extérieur des bâtiments. C'est pourquoi il n'est pas étonnant de voir les bushi s'exercer partout sur l'île.

Sensei :

Le premier sensei du dojo de l'Harmonie Parfaite est bien évidemment Musashi mais lorsque certaines obligations l'obligeaient à s'absenter, c'était son frère d'armes Shijisha. Comme le Tigre Blanc, Shijisha était extrêmement respecté par les élèves qui connaissaient les exploits et le rôle qu'il avait joué lors de la guerre contre Fu Leng.

Depuis la mort de son ami, Musashi délègue cette place à Michima Oshin, un de ses anciens élèves les plus talentueux.

Oshin s'efforce de conserver et transmettre à ses élèves l'esprit de ses deux grands maîtres, mais le doute sur ses propres capacités l'assaille constamment, bien qu'il ne le laisse pas paraître en public.

La brasserie Michima

Appendice 1

Les terres du clan



C'est ici que sont fabriqués et stockés le saké et les autres liqueurs provenant de Hima no Tora Shiroi, l'Île du Tigre Blanc.

Bien qu'en théorie tous les Comptoirs du bon-saï soient capables de distiller de l'alcool de qualité, la Brasserie Michima reste le seul endroit dans l'Empire où est brassé la fameuse cuvée impériale qui fait la renommée de la famille Michima.

Chose étonnante, Musashi, sur la demande de sa femme Fujiko, a autorisé depuis peu les brasseurs des autres Clans à visiter le bâtiment ; seule la formule permettant la confection de la cuvée impériale reste secrète. Outre la visite du grand bâtiment, les visiteurs ont droit à une dégustation des produits que propose la brasserie, ainsi que la possibilité de les acheter à moindre coût par rapport au tarif pratiqué sur le continent.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, cette visite semble attirer les faveurs de grandes personnalités de la Cour qui se disent honorées de la confiance que leur témoigne le Clan du Tigre Blanc.

La Lumière Pourpre

La Demeure de la Lumière Pourpre est actuellement en construction. Cet énorme chantier est destiné à accueillir dans le futur les nouveaux yojimbo pourpres.

C'est Musashi qui eut l'idée de son architecture lors de l'une de ses visites de Tanu, la cité yobanjin de son ami Noorochi, au cours de laquelle il découvrit "l'Inaltérable Justice", un énorme édifice rassemblant la cour de justice de la ville.

Conçu pour être une copie plus petite de ce bâtiment, du moins vue de l'extérieur, la

Demeure de la Lumière Pourpre sera de forme ovale et aura la particularité étonnante (surtout à Rokugan) de posséder un toit et des vitres fabriqués entièrement à l'aide de morceaux de verre de couleur pourpre.

Plusieurs scènes de l'histoire du Clan et de la vie de Shijisha ou Musashi seront ensuite gravées sur les vitraux, afin d'immortaliser l'histoire du Clan.

La couleur pourpre des vitraux n'est pas un hasard puisque Musashi espère qu'elle permettra de diffuser tout au long de la journée une douce lumière pourpre dans tout l'édifice. Et c'est en cette prévision que le bâtiment a été baptisé ainsi.

Le chantier de la Demeure de la Lumière Pourpre est impressionnant et coûte une véritable fortune au Clan du Tigre Blanc qui a du faire importer les morceaux de verres de la cité de Tanu et engager les meilleurs architectes de l'Empire pour voir le rêve de Musashi se réaliser

Le temple naga

Construit par des naga ayant décidé d'accompagner Musashi lors de son retour sur l'île, ce temple, dédié aussi bien à la Lune qu'au Soleil - l'Orbe pâle et l'Orbe radiant pour les naga - est étonnamment complexe pour un lieu de culte. Sa partie supérieure, la seule visible de l'extérieur, ne comporte pas de toit afin de permettre à la lumière du soleil (pendant la journée) ou de la lune (pendant la nuit) d'imbibber les lieux de toute leur clarté. L'eau de pluie est recueillie astucieusement par des canalisations venant alimenter ensuite quatre magnifiques fontaines symbolisant chacune l'un des représentants de la race naga.

Au milieu de la pièce se trouve un énorme

Appendice 1

Les terres du clan



mégalithe noir dont l'origine est inconnue. La famille Michima a pris comme tradition de graver sur sa surface rocailleuse les noms de tous les siens disparus depuis la création du Clan du Tigre Blanc.

Un peu plus loin se trouvent deux escaliers qui permettent, l'un de s'élever à deux mètres du sol au dessus de la salle - Musashi s'en servant parfois pour s'élever au-dessus de ses ouailles lors de grandes assemblées présentées ici - et l'autre de descendre sous la terre, pour arriver dans les forges du Clan (cf. Appendice II).

Personne ne sait ce que sont devenus les naga ayant construit le temple. Se sont t'ils endormis comme leurs semblables ? Et si oui, où ? Certaines personnes pensent que les sous-sols de l'édifice renferment plusieurs passages secrets menant à leur repaire. Sans doute seul Musashi connaît-il la réponse à ces questions...

"Entre Ciel et Terre"

"Entre Ciel et Terre" est le nom que l'on donne au manoir servant à abriter les ateliers de tissage de dame Fujiko, la femme de Michima Musashi, et de ses suivantes. Il fut baptisé ainsi en raison de la qualité et de l'originalité dont font preuve les kimono tissés ici, qui selon les dires d'un courtisan du Clan de la Grue « ne pouvaient être fabriqués que par quelqu'un dont l'esprit est lié à la Terre et au Paradis ».

Le bâtiment en lui-même est des plus simple mais le talent des tisseuses qui y travaillent a fait la renommée du Clan du Tigre Blanc. A tel point que les kimono confectionnés à Kinato ont gagné une réputation au sein de l'Empire égale ou supérieure à celle de la cuvée impériale de la famille Michima.

Ce manoir abrite aussi une maison de geisha de fort bonne tenue, gérée avec efficacité par dame Fujiko.



Tanu

la cité Yobanjin

Histoire :

L'histoire de Tanu est aussi complexe que celle de l'Empire dans lequel elle s'insère. Bien que des légendes prétendent que sa naissance soit le fruit de l'union entre un Phénix et un Dragon (les deux emblèmes de la cité), il est plus vraisemblable que Tanu ait été, comme la grande majorité des cités yobanjin, fondées par des colons venant de

Appendice 1

Les terres du clan



Rokugan, situé au sud, ou des Terres brûlées, situées à l'extrême ouest de l'Empire du Milieu (comme aiment à l'appeler les habitants de ces terres).

D'un simple village de nomades, Tanu s'est transformée au cours de siècles en une grande ville de plus de cent cinquante mille âmes, regroupées dans quatre quartiers (ou villages) importants, chacun bâti sur une île :

Hao Kwok, le village des mineurs

Hao Kyng, qui regroupe les écoles et les bibliothèques de la ville

Hao Jisung, le quartier marchand

Hao Shaitun, le village saint regroupant les temples de Tanu et "l'Inaltérable Justice", la grande cour de justice de la ville.

Au centre de ces quatre villages-quartiers se trouve un cinquième, légèrement plus petit que les autres : Hao Tchin, le quartier princier regroupant les maisons des nobles et le palais du prince Noorochi.

Traditionnellement, Tanu est gouvernée par un roi théoriquement indépendant de l'administration de l'Empire du Milieu. En pratique, ce roi est un vassal direct de l'Empereur des Yobanjin et Tanu est une cité-état inféodée à l'Empire, bien qu'elle jouisse d'une plus grande indépendance politique et économique que la plupart des autres villes yobanjin.

Au cours des nombreux siècles de son existence, Tanu a vu bien des dynasties se succéder à sa tête. La plus récente, la lignée des Xao, était au bord de l'extinction jusqu'à très récemment. Le vieux roi Xao Ten Fai n'avait en effet pas d'héritier mâle pour lui succéder, or il est de tradition chez les Yobanjin que seuls les hom-

mes puissent gouverner. Ten Fai s'appêtait à donner sa fille en mariage à un prétendant ambitieux lorsque Isawa Noorochi fit son apparition. Aussitôt, le roi sut que sa cité était sauvée.

En échange de l'aide que le shugenja réclamait, Ten Fai demanda à Noorochi d'épouser sa fille, la princesse Min et de régner sur la cité en tant que prince-consort jusqu'à ce qu'un héritier Xao mâle soit en âge de prendre les rênes du pouvoir. Noorochi accepta et devint ainsi le gouverneur d'une cité yobanjin de première importance, située à à peine une semaine de cheval de Rokugan.

Lieux d'importances :

Architecturalement, tous les villages-quartiers sont insérés dans d'énormes bâtiments de forme vaguement pyramidale et relié entre eux par des canaux assez larges pour y faire passer plusieurs pirogues à la fois, ou d'immenses rampes surplombant le sol, à plusieurs mètres d'altitude. Seule la cité princière fait exception à cette règle, puisque l'on ne peut y accéder que par pirogue et qu'aucun bâtiment principal ne renferme tous les autres.

Le port d'attache de la cité de Tanu est situé à quelques centaines de mètres de la première île (Hao Jisung). Il est connu pour abriter régulièrement dans ses eaux des galions venant des terres situées au-delà des mers, ainsi que quelques embarcations (des Clans du Tigre Blanc et de la Tortue, généralement) venus des terres étrangères de Rokugan. Plusieurs pirogues sont mises à la dispositions des voyageurs pour leur permettre de rallier la cité le plus rapidement possible. Un bâtiment fortifié sert aussi d'auberge-relais vers le reste des terres de l'Empire du Milieu.

Hao Kwok

Hao Kwok n'est pas le quartier des

Appendice 1

Les terres du clan



mineurs pour rien. Toute l'architecture du bâtiment central de l'île est construite au-dessus d'une mine de fer et de salpêtre. La ville de Tanu a appris en effet à se servir des armes à poudre des Nanbanjin, les hommes venant d'au-delà des mers, et le salpêtre est un élément essentiel à la confection de la fameuse poudre "magique".

Du fait de l'équilibre instable du salpêtre face aux sources de chaleur, l'utilisation du feu dans le quartier est sévèrement réglementée. Ne pas respecter les interdictions est passible de mort.

Le quartier est organisé tel une ruche, et il est très difficile de retrouver son chemin ou de trouver la personne que l'on cherche. Ses habitants vacants essentiellement au travail des mines, ils ne possèdent généralement pas la même prestance vestimentaire que ceux des autres quartiers de Tanu.

Outre les deux mines creusées de nombreuses et profondes galeries et les baraquements des mineurs omniprésents dans le paysage de Hao Kwok, le quartier est aussi nanti de quelques bâtiments d'importance : la Ligue des Alchimistes où se réunissent les plus grands alchimistes de la région et la Ligue des Assassins (dont l'activité est légalisée tant qu'elle est réglementée par un contrat authentifié par la cour de justice).

Hao Kyng

Hao Kyng est, en dehors de Hao Kwok, le quartier le plus mouvementé de Tanu. En effet, c'est ici que l'on trouve les meilleures universités et bibliothèque de la région et il est courant que des nobles des villages et villes voisines envoient leurs enfants étudier en ces lieux.

On y trouve les trois fameuses écoles d'arts martiaux (Etoiles filantes, Loup ardent et Renard à neuf queues) dont Wong Fei Hong, le maître de Jan Lee, est issu. Les maîtres de

ces écoles forment l'élite des chevaliers et guerriers de l'Empire du Milieu. Souvent, des tournois amicaux opposent les élèves de ces trois écoles, afin de faire observer aux disciples les autres styles existant.

L'Université Kar Wai est célèbre à des centaines de lieux à la ronde. On y enseigne toutes les disciplines intellectuelles de l'Empire du Milieu : droit, stratégie, histoire, théologie... Les plus brillants fonctionnaires de Tanu sortent de cette université. A l'opposé se trouve l'Ecole d'Art qui forme tous les artistes et artisans de la cité. Y sont enseignés la peinture, la sculpture, la cuisine, la musique et la danse, le théâtre...

La grande bibliothèque sise au centre du quartier est un bâtiment dans lequel on peut trouver toutes sortes d'ouvrages narrants l'histoire de la cité et de l'Empire du Milieu. Tous les étudiants de l'Université Kar Wai viennent y consulter les livres dont ils ont besoin. Les gens du commun viennent aussi assez fréquemment, généralement pour assouvir leur curiosité sur un point particulier.

Pour finir, c'est à Hao Kyng que se situe l'ambassade nanbanjin, la seule de tout l'Empire du Milieu.

La fête la plus populaire de la cité de Tanu bat son plein dans ce quartier le premier jour du printemps. Les élèves et habitants de la cité s'amuse alors avec des lampions ainsi que des petites fusées sifflantes. Et de fabuleux mets sont dégustés sur les places publiques ainsi que dans les universités.

La fête est l'occasion pour les apprentis et chefs-cuisiniers de démontrer tout leur savoir-faire et il n'est pas rare de sentir, au détour d'une rue, l'appétissante odeur de leurs plats épicés. Les élèves de l'Ecole d'Art en profitent également pour monter des spectacles, espérant se montrer assez brillants pour trouver un mécène.

Appendice 1

Les terres du clan



Hao Jisung

Le quartier marchand est étonnamment calme pour une cité comme Tanu. Cela est dû essentiellement aux pressions néfastes que font peser les triades (sorte de cartel du crime yobanjin) sur la quasi-totalité des commerçants.

Bien qu'une activité bouillonnante y règne, les gens y sont prudents et font très attention à leurs paroles. Les achats se font en général rapidement et un sentiment de malaise diffus plane sur ce quartier. Et ce malgré les fréquentes patrouilles de la milice.

C'est ici que Musashi implanta le premier Comptoir du bonsaï de l'Empire du Milieu (dont l'existence est tenue secrète aux yeux de la magistrature impériale par le Clan du Tigre Blanc) avec l'aval de son vieil ami, Isawa Noorochi, devenu depuis l'un des princes du peuple yobanjin. L'implantation du Comptoir ne s'est pas faite sans heurts, notamment avec les triades réputées pour leur comportement très conservateur. Ce qui vaut aux tenanciers du Comptoir encore aujourd'hui bien des menaces, sabotages et attentats de la part de l'organisation.

Ce Comptoir est en tous points semblables à ceux de Rokugan, jusque dans son architecture et les produits qu'il offre. Il est tenu par des yojimbo pourpres volontaires ainsi que par des Yobanjin intrigués par la culture de Rokugan. Isawa Noorochi est très attentif à la sécurité de ce Comptoir et la garde royale patrouille fréquemment dans les parages. Ce qui n'a pas empêché les triades de tenter de le faire disparaître à plusieurs reprises.

Hao Jisung abrite aussi en ses murs des bâtiments comme les "Milles Senteurs" (un établissement vendant toutes sortes de parfums, d'herbes en tous genres et de produits de beauté) ou l'armurerie de Tsu Shun (qui vend toutes sortes d'armes yobanjin populaires) qui méritent plus qu'une simple visite.

Hao Shaitun

Hao Shaitun est le plus beau quartier, après Hao Tchin. Outre le quartier princier, c'est le seul endroit de Tanu abritant des jardins géants et qui possède un bâtiment principal au toit ouvert.

C'est aussi ici que se trouve l'ensemble des temples de la cité. Ceux-ci sont dédiés aux entités vénérés par les Yobanjin, dont les Dragons par exemple. Ils sont en général entretenus par des prêtres en longues robes. Il existe aussi des monastères incroyablement proches de ceux de Rokugan, et l'enseignement qui y est délivré ressemble à s'y méprendre au Tao de Shinsei. Les yojimbo pourpres résidents au Comptoir du bonsaï ont pour habitude de venir méditer en ces temples, où ils sont accueillis comme des frères. Certains d'entre eux ont commencé à débattre des origines de Shinsei et de sa doctrine après avoir eu de longues conversations avec les moines yobanjin.

Ici se trouve aussi la célèbre bâtisse de "l'Inaltérable Justice", qui abrite la caserne de la milice de Tanu et la cour de justice de la ville. La caserne possède sa propre école d'arts martiaux et ses dojo d'entraînement, ainsi que les baraquements qui hébergent la milice citadine.

La cour de justice est tenue par neuf juges, les plus anciens et les plus sages des magistrats de la ville. Habituellement, c'est ici que sont jugées les principales affaires criminelles de la ville mais le plus gros de l'activité pour les juges consiste à trancher les litiges opposant les habitants de Tanu. Un jugement émis par un des neuf juges ne peut être cassé que par le roi (ou le prince-consort).

Lors de son passage dans la ville, Michima Musashi fut tellement impressionné par l'architecture de ce bâtiment qu'il s'en inspira énormément dans la construction de la Demeure de la Lumière Pourpre du village de Kinato.



Hao Tchin

Hao Tchin est sans conteste le plus beau quartier de la cité de Tanu. Implanté au milieu d'un magnifique jardin de type oriental, le Palais Princier surplombe dans sa magnificence les autres demeures des nobles de la cité. Un zoo est à l'étude sur cette île et l'habitude favorite du moment est de parier pour savoir quels seront les prochains animaux attrapés par le célèbre chasseur-botaniste Mao Tsu Che.

Les demeures des nobles rivalisent de luxe et de couleurs, les patriciens faisant tout pour que leurs maisons soient le symbole de leur richesse. Les rues sont larges et pavées, et on y trouve quantité de petites échoppes de première nécessité afin que les seigneurs n'aient pas constamment à se déplacer jusqu'à Hao Jisung.

Le Palais Princier, s'il n'est pas aussi grand et magnifique que la Cité Intérieure d'Otosan Uchi, est une bâtisse d'une taille impressionnante, pouvant abriter plusieurs centaines de personnes. Véritable ville dans la ville, il héberge notamment le prince-consort et sa suite, la plupart des nobles et courtisans et de nombreux ambassadeurs venus de tout l'Empire du Milieu et même des Terres brûlées. Une caserne abrite les baraquements et dojo de la garde royale.

Le Palais est ceint d'immenses murailles dont les meurtrières laissent deviner la gueule béante de canons. L'intérieur du Palais est un entrelacs de rues, couloirs et bâtiments divers au sein desquels se croisent serviteurs, gardes royaux et nobles en promenade. De nombreux jardins intérieurs font le bonheur des romantiques et des villa privées permettent aux courtisans de mener leurs négociations en privé.

Au centre de tout cela se situe le donjon royal, demeure du roi de la cité

(actuellement Noorochi et son épouse) et dernier bastion de la cité.

Hors de la ville

Le port d'attache de la cité de Tanu est situé à quelques centaines de mètres de la première île (Hao Jisung). Il est connu pour abriter régulièrement dans ses eaux des galions venant des terres situées au-delà des mers, ainsi que quelques embarcations (des Clans du Tigre Blanc et de la Tortue, généralement) venus des terres étrangères de Rokugan. Plusieurs pirogues sont mises à la disposition des voyageurs pour leur permettre de rallier la cité le plus rapidement possible. Un bâtiment fortifié sert aussi d'auberge-relais vers le reste des terres de l'Empire du Milieu.



Histoire :

Le village de la Perle Blanche est sans doute l'un des villages les plus vieux de Rokugan. Son origine date en effet du temps des premiers pas de l'homme sur terre. A cette époque, la tribu des "fils de la rivière" était frappée par un mal inconnu qui tuait petit à petit hommes, femmes et enfants. Un jeune homme nommé Shisoku était chasseur au sein de cette tribu. Il avait vu depuis deux mois mourir la plupart des membres de sa famille, sans qu'il ait pu rien y faire. Conscient du danger qui les menaçait, le chef du village

Appendice 1

Les terres du clan



chercha des réponses auprès de son chaman mais celui-ci refusa de parler.

Jusqu'à ce qu'une nuit sans lune, il annonça devant tous que les dieux lui avaient parlé et lui avaient appris qu'un remède à leur mal se trouvait plus au sud, prêt de la Forêt Endormie (le nom donné en ces temps-là à Shinomen Mori). Shisoku, l'un des rares hommes encore valides, fut désigné par le chaman pour aller trouver le remède qui permettrait à son peuple de survivre. Prenant soin de prendre toutes les affaires nécessaires à son long voyage, et n'oubliant pas de remercier ses ancêtres et les esprits pour la confiance qu'ils lui accordaient, le chasseur partit, plein d'espoir, vers la forêt, en direction de son destin...

Son périple dura plusieurs mois sans que le chasseur ne trouva le remède tant recherché et, petit à petit, la confiance qui l'habitait à son départ le quitta comme une peau de chagrin. Bientôt, Shisoku désespéra tellement qu'il maudit les dieux de l'avoir choisi alors qu'il n'était visiblement pas capable d'accomplir cette quête. C'est le cœur meurtri que le chasseur s'assoupit près d'une rivière.

Non loin de là, une femme prenait un bain au milieu des roseaux. L'étang dans lequel elle se baignait lui rappelait de lointains souvenirs. C'était ici que tout avait commencé pour elle, ici que le dragon Yu Loung l'avait maudit après qu'elle lui ait pris sa Perle de Vie, ici qu'elle avait compris que son destin était de libérer l'Orbe Radiant de sa prison de ténèbres. Ashgara aimait revenir se recueillir en cet endroit, surtout depuis qu'elle avait refusé de suivre son peuple dans le grand sommeil...

Alors que la naga était plongée dans ses songes et sa mélancolie, elle fut surprise par Shisoku, réveillé par le bruit qu'elle produisait. Leurs regards se croisèrent et le chasseur sut immédiatement qu'il l'aimait et qu'il voulait fonder une famille avec elle.

Immédiatement après, il se mit à pleurer, surpris qu'il puisse réussir à penser à son propre bonheur égoïste alors que son peuple se mourrait.

Intriguée, la naga s'approcha de lui et lui demanda pourquoi il pleurait, et le chasseur lui raconta les malheurs de sa tribu et la honte qu'il avait ressentie en pensant à lui au lieu de son peuple.

Attendrie par le récit du chasseur, Ashgara lui proposa son aide et lui offrit un peu de sa magie sous la forme d'une perle d'une blancheur sans tâches, en lui promettant que cela réglerait tous ses problèmes. Aussitôt, l'espoir perdu réapparut dans l'esprit de Shisoku et, après avoir remercié la naga, il décida de repartir immédiatement vers le village de sa tribu.

Malheureusement, le temps avait déjà fait son œuvre et faute de remède, la maladie avait emporté tous les siens. Shisoku comprit qu'il avait échoué dans sa tâche et il en fut meurtri au plus profond de son âme.

Mais son devoir était désormais de perpétuer le nom de ses frères et de porter fièrement l'honneur des "fils de la rivière". Aussi, après avoir accompli les rites funéraires pour chacun des siens, il repartit en direction du lac où il avait rencontré la naga.

Il la retrouva, comme la première fois, nue au milieu des roseaux, et son amour pour elle ne diminua pas. Surprise de le voir à nouveau là, Ashgara lui demanda ce qui n'allait pas et le chasseur se confia à nouveau à elle. Il lui demanda si elle acceptait de le prendre comme mari afin



de lui donner la descendance qui permettrait au nom de son peuple de perdurer. Liée par sa promesse, et également troublée par le regard du jeune chasseur, la naga accepta.

On raconte qu'ils fondèrent leur foyer tous près de l'endroit où il se rencontrèrent et que, bien des années plus tard, un véritable village était né : le Village de la Perle Blanche. .

Le Comptoir du bonsaï

Au milieu de l'année 1129, Michima Musashi, originaire du village de la Perle Blanche, décida de la création d'un Comptoir du bonsaï en ces lieux. Il le voulut plus beau et plus grand que tous les autres et consacré presque entièrement à la culture naga et à l'étude des plantes et de la médecine.

C'est ainsi que les étalages de marchandises de ce Comptoir comportent plusieurs talismans et souvenirs des naga, quelques parchemins relatant certaines légendes de ce peuple et même parfois quelques perles gravées qu'utilisent les jakla.

A part l'école Ishikara du village de Kinato, le Comptoir du bonsaï du village de la Perle Blanche est le seul endroit connu de Rokugan où l'on tente de comprendre et de partager la culture du peuple naga.

La cabane d'Isawa Toshiken

Depuis quelque temps, le village de la Perle Blanche s'est vu enrichir d'un glorieux habitant en la personne d'Isawa Toshiken, un ishiken de première importance désireux d'étudier le peuple naga et la relation qu'ils entretiennent avec l'Akasha.

Comme la plupart des gens de sa condition, Toshiken est un reclus que l'on ne voit que très rarement. Les seuls lieux qu'il fréquente sont le Comptoir du bonsaï et la forêt de Shinomen Mori où se déroulent l'essentiel de ses recherches.

Appendice 2

Les artefacts du clan



Le Clan du Tigre Blanc possède un certain nombre d'objets et nemuranai dignes d'attention.

Nemuranai

Furin Kazan

Il y a de cela à peine un siècle, un moine au seuil de l'Illumination décida de sculpter une statue dans le bois d'un chêne millénaire de la Forêt Shinomen. Se laissant guider par son instinct, il travailla des jours durant, les yeux bandés afin de ne pas laisser ses perceptions orienter son œuvre. Son labeur terminé, il eut la surprise en ôtant son bandeau de constater qu'il avait créé un bokken. Intrigué, il décida de consulter les Fortunes et médita de longues semaines afin de comprendre. Ne découvrant pas de réponse, il partit en pèlerinage afin d'en trouver.

Durant son périple, il fit la connaissance d'un chasseur de sorcières de la famille Kuni. Les deux hommes firent un bout de chemin ensemble, et le moine, confiant, raconta son histoire au tsukai-sagasu. Celui-ci l'écouta attentivement et conclut en expliquant au moine que son bokken était l'expression de la profonde volonté de la Terre de se battre contre ses ennemis. Le moine hocha la tête et décida de poursuivre son périple. Arrivé aux Désolations Kuni, il offrit son bokken à un shugenja de cette étrange famille : "Cette arme désire se battre pour Rokugan. J'en fais cadeau à ton Clan." Le shugenja examina l'arme et comprit ce qu'il devait faire.

Tremplant le bokken dans une flasque d'eau pure mêlée à de la poudre de cristal, il invoqua les esprits de la Terre afin d'enchanter l'arme et de la laisser exprimer sa volonté. A l'issue du rituel, le kami du bokken était enfin éveillé et prêt à remplir son rôle. Le sabre en bois fut remis au daimyo de la famille Hiruma.

Souvent perdu et retrouvé, Furin Kazan fut remise à Musashi par un moine mystérieux

durant la Guerre des Clans.

Il s'agit de la seule arme que le daimyo du Clan du Tigre Blanc accepte de manier, et c'est avec elle qu'il terrassa son ennemi de toujours, Kokiyo Fuma. A noter que Musashi ignore tout de l'histoire du bokken et qu'il ne connaît même pas son nom.

Furin Kazan est un simple bokken, taillé dans un bois noble et brillant et ayant une VD de 1g2. Toutefois, il brille d'une lueur cristalline et se met à irradier puissamment en présence de la Souillure.

Furin Kazan est une extension de la volonté de la Terre. Il s'agit donc d'une arme pouvant anéantir tout ce qui n'appartient pas à l'Ordre Céleste. Ainsi, son détenteur peut ajouter (Rang de Terre + Rang de Maîtrise) à tous ses jets de dommage contre des êtres souillés par l'Outremonde ou l'Ombre. Lors d'une telle attaque, le bois du sabre semble se transformer en un cristal d'une pureté inaltérable. De plus, Furin Kazan émet une puissante lumière blanche quand un être corrompu (par l'Outremonde ou l'Ombre) approche à moins de dix mètres de son porteur.

Les Griffes du Tigre Blanc

Il s'agit du daisho que Musashi fit forger pour l'offrir à Toturi I lors de la visite de celui-ci sur l'Île du Tigre Blanc. L'Empereur décida d'accepter le présent et de l'offrir en retour à Musashi, en faisant ainsi la lame ancestrale de la famille Mishima.

Musashi ne porte pas ce daisho, s'en estimant indigne. Il le destine à Den-jutsu, son fils aîné, le jour où celui-ci passera son gempukku.

D'un équilibre parfait, ce daisho a la splendeur d'un félin et ses lames sont ciselées de fresques naga décoratives : un tigre danse avec un serpent sur le katana et sur le waki-



zashi, un tigre danse avec un dragon.

Les poignées des deux sabres sont en ivoire gaijin, ce qui fait de cette parure exotique un ensemble digne des plus grands Clans.

Le katana a une VD de 3g2. Son porteur est investi par la puissance du Tigre Blanc. Si il obtient au moins deux 10 sur son jet d'attaque, le résultat du jet de dégâts est alors doublé.

Le wakizashi a une VD de 2g2. Son porteur a accès à la légendaire agilité du Tigre Blanc. Il peut ainsi ajouter en permanence son rang en Défense à son ND pour être touché.

Sonomasuke

Ce naginata au manche patiné et à la lame fière est l'arme que Shijisha employa durant ses nombreux combats sur la Grande Muraille. Simple naginata au départ, le courage de Shijisha sur le front finit par éveiller l'esprit de l'arme, qui devint alors légendaire au sein du Clan de Crabe.

Sonomasuke est un naginata d'apparence ordinaire. Sa lame est gravée de diverses bénédictions et une pièce de tissu pourpre est attachée à la jonction lame-manche. Le manche est en bois lisse, rendu brillant par des années de manipulation.

Sonomasuke est une arme incassable. Ayant pourfendu un nombre incroyable d'oni et autres créatures souillées, sa lame ne peut être fendue et son manche est plus solide que l'acier le plus pur. Sonomasuke offre à son porteur un bonus à l'initiative égal à son (rang de Terre x 2) et augmente le ND des sorts de maho le prenant pour cible de 5.

Autres objets

Les forges de la famille Michima

Dans les sous-sols du temple, dédié à l'Orbe Radiant et à l'Orbe pâle, se trouvent les forges de la famille Michima. Construites selon des techniques ancestrales par les naga ayant jadis accompagnés Musashi sur l'île du Tigre Blanc, elles allient un esthétisme mélangeant, avec osmose, l'art des peuples rokugani et naga.

Il s'agit de forges aux proportions cyclopiennes, diffusant une douce chaleur et dont les parois de métal sont décorées de nombreuses fresques contant l'alliance entre les naga et les hommes afin de vaincre Fu Leng et ses hordes. Seuls les forgerons les plus qualifiés de l'île ont le droit d'exercer leur art ici, et c'est un suprême honneur que d'être autorisé à visiter les forges de la famille Michima. Dernièrement, le Yobanjin Jan Lee s'est vu permis d'utiliser les forges pour fabriquer ses étranges armes. Le résultat étant des plus étonnant...

Tous les objets et armes créés dans ces forges sont considérés comme étant d'excellente qualité.

Les naginata de la Garde pourpre

Ces naginata, habituellement réservés aux yojimbo pourpres et aux bushi de la famille Michima, sont tous créés dans les forges du Tigre Blanc sur le modèle de Sonomasuke et leurs lames sont trempées dans le saké.

Puis, selon un rituel ancestral, ils sont plantés pendant une journée dans les champs de riz bordant le bourg de Kinato afin d'être bénis par Inari, la Fortune du riz, avant d'être entreposés dans une salle du dojo de l'Harmonie Parfaire. La réputation de ces armes est grande à travers l'Empire, et nombreux sont les bushi qui souhaiteraient en posséder une.

Ces naginata ont une VD de 2g3 au lieu de 1g3.



Le saké de la cuvée impériale

Sur l'Île du Tigre Blanc sont brassées de nombreuses variétés de saké, dont la célèbre cuvée impériale, ainsi nommée à cause de sa qualité supérieure. Les secrets de sa confection sont bien gardés mais il se murmure qu'en plus du riz fermenté et de l'eau, ce saké contiendrait un soupçon de pousses de bambou macérées et une larme de liqueur de lit-chi...

Les kimono de soie de Kinato

Tissés par les geisha de la ville de Kinato sous l'égide de Michima Fujiko, l'épouse du daimyo du Clan, ces kimono sont très prisés par les dames de la cour. Chatoyant de mille couleurs, d'une solidité à toute épreuve, ils sont considérés comme d'excellente qualité et c'est un grand honneur de s'en voir offrir un.

Les armes de Jan Lee

Bien qu'il soit avant tout un maître en arts martiaux, Jan Lee maîtrise également le maniement de nombreuses armes exotiques, venues de son pays. On y trouve des sabres à la lame courbe et épaisse, des épées fines et droites, d'imposantes masses plus lourdes encore qu'un die tsuchi, des lances de diverses tailles, etc.

Tout comme pour le jeet kune do, Jan Lee est prêt à apprendre le maniement de ces armes à qui souhaite apprendre, mais jusqu'à présent, aucun samurai ne lui en a fait la demande...

Chacune de ces armes nécessitent une compétence distincte pour être maniée. Ces compétences seront considérées comme dévalorisantes par l'ensemble des samurai de Rokugan...

- Sabre yobanjin « lian » : VD 1g3

- Epée yobanjin « jian » : VD 1g2 ; il s'agit d'une arme très rapide. Ses utilisateurs peuvent rajouter le rang de leur compétence Jian au résultat de leur jet d'initiative.

- Masse « chui » : VD 1g3 ; la masse considère les armures lourdes comme des armures légères et ignore les armures légères. Elle réduit de 4 l'Armure des créatures. Elle nécessite une Force de 3 ou plus pour être maniée.

- Fléau « bian » : VD 1g2 ; il s'agit de 3 branches de métal reliées par une chaîne, comme un triple nunchaku. Il octroie une augmentation gratuite pour désarmer un adversaire.

- Lance « mao » : VD 1g2 ; semblable à un yari, cette arme peut se manier avec la compétence Yarijutsu.

- Hallebarde « fu » : VD 1g3 ; semblable à un naginata, cette arme peut se manier avec la compétence Yarijutsu.

- Hache « yue » : VD 0g4 ; semblable à un ono, cette arme peut se manier avec la compétence Onojutsu.

Les arquebuses de Yobanjin

Secret le mieux gardé du Clan, ces armes si semblables aux crache-flammes des gaijin ayant envahi Otosan Uchi il y a plus d'un demi-millénaire viennent de Tanu, où elles sont produites et utilisées par l'armée.

Il s'agit d'encombrants tuyaux de métal qu'il faut caler sur l'épaule.

Du poivre gaijin est introduit par le canon, suivi par le projectile (une bille de plomb) et le déclenchement se fait en faisant détonner la poudre noire grâce aux étincelles produites par un silex.

Les arquebuses sont lourdes, bruyantes,

Appendice 2

Les artefacts du clan



peu précises et ont un recul important mais ce sont des armes de très grande puissance.

Le Clan du Tigre Blanc en possède une demi-douzaine, offertes à Musashi par Noorochi.

Et ce pour une raison : en cas d'invasion de Rokugan par le peuple yobanjin, l'Empire sera mieux en mesure de combattre l'ennemi s'il connaît ses armes ; et Musashi, pour la sauvegarde de Rokugan, est prêt à prendre le risque de stocker et d'étudier ces armes interdites par décret impérial.

- Arquebuse : VD : (Perception +2)g3 ; il faut 2 actions complètes pour amorcer l'arme, 5 actions pour la recharger ; l'arquebuse ignore la protection des armures.

Appendice 3

Le jeet Kune Do

Appendice 3

Le Jeet Kune Do



Créé par le gaijin Jan Lee, le jeet kune do est un art martial particulièrement efficace et rapide. Normalement apanage du Clan du Tigre Blanc, son enseignement commence peu à peu à se répandre au sein des dojo et temples et de l'Empire.

Les origines

Jan Lee est originaire des terres nordiques sur lesquelles vit le peuple yobanjin. Il y vécut toute sa jeunesse dans un temple, à apprendre les divers arts martiaux de son pays. Très rapidement, il devint un maître inégalé en wu shu, la technique de combat yobanjin, ainsi que dans la maniement de diverses armes exotiques. Gagnant tournoi sur tournoi, Jan Lee devint rapidement un monstre d'arrogance. Jusqu'au jour où il fut battu par Wong Fei Hong, un maître légendaire qui l'accepta comme disciple afin de lui apprendre l'humilité.

Fei Hong n'apprit rien à Jan Lee, considérant que le jeune homme possédait en lui tout le talent nécessaire. Il se contenta de lui donner nombre de conseils, de forger son esprit, de lui apprendre que même le plus modeste des hommes mérite le respect. Au fil du temps, Jan Lee en vint à développer un style très personnel, basé sur les techniques les plus efficaces des différents arts martiaux qu'il maîtrisait. Le jeet kune do prenait forme.

Jan Lee finalisa son art martial à Rokugan, après avoir suivi Musashi. Dans l'Empire, il découvrit d'autres formes de combat à mains nues et les intégra également dans sa technique personnelle.

L'art martial

Très vite, Jan Lee comprit que la plupart des arts martiaux perdaient de leur efficacité à cause du poids des traditions. Conscient de ce défaut, il décida de ne conserver dans le jeet kune do que les techniques les plus mortelles et efficaces. Il n'y a ni kata ni mouvement dans le vide en jeet kune do.

En conséquence de quoi, le jeet kune do est un art martial particulièrement violent. Il se concentre principalement sur la vitesse et la visée des points vitaux, ce qui le rend particulièrement mortel, même pour un style de combat au corps à corps.

Le jeet kune do est un art martial évolutif, car Jan Lee souhaite pouvoir le perfectionner constamment. Toutefois, il est possible d'en apprendre les bases et les techniques relativement facilement, Jan Lee étant un instructeur impitoyable mais efficace, et surtout prêt à enseigner à qui le demande.

En termes de jeu

Un personnage souhaitant apprendre le jeet kune do doit prendre la compétence Corps à Corps (jeet kune do) au rang 1, ce qui symbolise les bases de l'art martial. A ce stade, il sait utiliser son corps comme une arme et connaît les techniques pieds / poings les plus communes (VD 0g1).



Techniques

Je me fie aux paroles du Vent

Rang : 2

Coût : 0

Conscient des énergies dirigées contre lui, le disciple du jeet kune do sait se positionner instinctivement pour combattre plusieurs adversaires à la fois.

Le disciple du jeet kune do ajoute son (Anneau d'Air x 2) à son ND pour être touché lorsqu'il combat plus d'un adversaire à la fois en corps à corps.

La Patience est une Arme

Rang : 2

Coût : 4

Le disciple sait que la force n'est rien. La patience est une arme qui peut terrasser son ennemi en un éclair. Le disciple a appris à connaître les failles d'une armure.

Le disciple du jeet kune do ignore l'armure de ses adversaires pour un tour s'il dépense un point de Vide.

La Danse du Dragon

Rang : 3

Coût : 5

Le disciple sait ressentir son point d'équilibre et se servir de cette connaissance pour terrasser ses adversaires.

En dépensant un point de Vide, le disciple peut ajouter son rang de Terre au résultat de son jet de dégâts pour toute la durée du combat.

La connaissance de la Danse du Dragon permet également au disciple de réussir automatiquement tout ses jets ayant trait à l'équilibre.

Face au miroir, je trouverai mon Ennemi

Rang : 3

Coût : 5

Le disciple apprend à réagir aux dangers. Peut-être est-ce le déplacement de l'air, ou le bruissement de la respiration de son ennemi, mais le disciple est prêt et devient très difficile à surprendre, tous ses instincts étant en permanence en éveil.

En réussissant un jet d'Intuition contre un ND 20, le disciple peut ressentir tout danger approcher. Il ne peut pas l'identifier mais il connaît sa position. Ainsi, il ne peut pas être surpris. S'il dort, il pourra se réveiller brutalement grâce un jet réussi de Réflexes contre un ND 20.

La Sagesse du Roseau

Rang : 4

Coût : 5

Le disciple est parfaitement mobile et stable sur ses jambes. Flexible, souple, son corps est harmonieux dans l'imprévisible.

A ce niveau de maîtrise du jeet kune do, le disciple peut enseigner son art à qui veut apprendre. Les détails sont à la discrétion du MJ.

De plus, le disciple peut ajouter son (rang de Volonté x 2) au résultat de son jet d'initiative.



Mon Sang est ma Force

Rang : 5

Coût : 6

Lorsqu'un disciple est blessé, il goûte le sang qui s'écoule par la balafre de sa dernière blessure et il hurle de rage. Ainsi, il perd un point d'Honneur, mais sa détermination devient d'acier.

Avec un jet réussi de Volonté contre un ND de 10, le disciple réduit d'un rang ses malus de blessures (-10 devient -6, -6 devient -3...). Cette technique n'est utilisable qu'une seule fois par combat et ses effets perdurent jusqu'à la fin de l'affrontement.

Le Jeu de la Mort

Rang : 6

Coût : 6

Le disciple honore ses ancêtres par la pureté de son cœur ; ainsi ils guident son envol pour frapper et terrasser son ennemi.

Le disciple effectue un coup de pied sauté sur (rang d'Air x 2) mètres comme si le vent portait son envol. Pour cela, il doit dépenser un point de Vide et n'effectuera qu'une seule attaque pour ce tour, et son ND sera de 5. Le jet d'attaque se fait en lançant Air/Corps à Corps (jeet kune do) et le jet de dégâts se fait en lançant (Force + Corps à Corps (jeet kune do))gAir. L'adversaire est projeté de (résultat du jet de dégâts / 2) mètres en arrière.

La Pluie des Mille Poings

Rang : 6

Coût : 7

Le disciple a su tirer pleinement profit de son entraînement, il sait désormais frapper comme le ferait la pluie.

Avec cette technique, le disciple peut frapper plusieurs fois par tour.

Il calcule son nombre d'attaques avec anneau d'eau et anneau d'air / 2.



Annexe : hommage au Petit Dragon

Le jeet kune do fut créé par Bruce Lee après qu'il ait œuvré dans le style de kung fu win chun.

Vers 1960, Bruce Lee décida de créer la plus belle, la plus osée, la plus complète des "méthodes de combat" : le jeet kune do, littéralement "la voie du poing qui intercepte" .

Lee, de par son génie, a trouvé le moyen de faire cohabiter le meilleur de tous les arts martiaux existant en redéfinissant tous les critères établis depuis des générations.

On retrouve dans le jeet kune do les enseignements les plus efficaces mais aussi les plus fondamentaux du kung fu, du karaté, du judo, de l'aïkido, de la boxe française, de la boxe thaïlandaise, de la boxe anglaise, de la lutte, du shoot wrestling, du penchak silat, du ju jitsu brésilien, etc.

Le jeet kune do est basé sur la puissance, la précision, la rapidité et l'efficacité (pas de kata, pas de formes figées). Selon les mots de Bruce Lee lui-même, la règle c'est de n'avoir aucune règle.

Les techniques de jeet kune do se caractérisent par du contact (pieds / poings), des saisies, des clefs, des arm-locks, des projections, des immobilisations, ainsi que l'analyse des points vitaux et du combat au sol.

L'enseignement du jeet kune do a été perpétué à sa mort par son partenaire et ami de toujours Dan Inosanto.

Intégrer le jeet kune do à L5A est un moyen de rendre un modeste hommage à Bruce Lee.

Appendice 4

Le destin du clan



Peut-être êtes vous curieux de connaître l'avenir du Clan mineur du Tigre Blanc, son destin jusqu'à l'ère des Quatre Vents ?

Aussi voici les moments historiques les plus importants auxquels la famille Michima, la Fraternité du bonsaï et les yojimbo de la Garde pourpre participeront. Evidemment, le monde vous appartient et si un événement décrit ci-dessous, ou dans le reste du supplément, ne vous plaît pas, changez-le ou oubliez-le.

Une situation politique et économique difficile

En 1131, Michima Fujiko donne naissance à des jumeaux, une fille Sachiko et un garçon Sanjuro. la Garde pourpre s'agrandit et se constitue de cinq guntai de cinquante hommes. Kinato, qui abrite désormais environ 1500 âmes, se dote d'un port maritime de valeur.

Pourtant la situation politique et économique du Clan est au plus bas :

La situation de l'Empire n'est hélas pas très favorable au commerce. L'Empereur Toturi a disparu et le Clan du Scorpion, principal partenaire commercial du Clan du Tigre Blanc, est accusé du crime et se voit exilé dans les Terres brûlées. Kakita Toshimoko, le Champion d'Emeraude, disparaît lui aussi peu après. Takuan, un des lieutenants de Toturi, prend la charge de Chancelier impérial le temps que l'Empereur soit retrouvé.

A la demande du peuple naga et de Togashi Hoshi, Musashi envoie plus d'une centaine d'hommes dans le conflit les opposant au Clan du Dragon. Mirumoto (Shinjo) Ido prend la tête du détachement. Les familles impériales, qui ne comprennent pas ce geste et qui lui avaient sommé de refuser d'accéder à cette demande d'aide, exigent des magistrats du Clan du Tigre Blanc de leur donner des explications. Ce qui ne sera malheureusement pas fait et annoncera la première fracture entre les familles Miya et Michima, pourtant très liées, et ce malgré le grand nombre de samurai de la famille Michima participant aux recherches afin de retrouver Toturi.

Les Clans du Lion et de la Mante voient tous deux leur offre d'alliance recevoir le refus du Clan du Tigre Blanc. Sans doute avaient-ils pensé que les liens forts unissant la famille Michima et les naga pourraient leur être utiles dans le futur... Mais Musashi, qui refuse de prendre part à tout conflit de territoires autre que la protection de l'Empire, ou de rentrer dans l'ex-alliance de Yoritomo au risque de devenir une simple famille vassale, ne veut pas perdre son indépendance pour pouvoir agir à sa guise le moment venu.

Devant ces deux refus, les Clans du Lion et de la Mante, mais aussi une partie du Clan du Crabe - qui, malgré le sacrifice de Shijisha associe le Clan du Tigre Blanc à la "trahison" du peuple naga - boycottent les produits artisanaux venant de Kinato.

Heureusement, les produits artisanaux (cuvée impériale, bamboueraies et produits de la soie) du Clan continuent à être achetés et reconnus dans tout le reste de l'Empire. Ce qui, associé au bénéfice substantiel de la contrebande d'objets vers la cité de Tanu, où se trouve le fameux Comptoir du bonsaï des terres yobanjin, permet au Clan du Tigre Blanc de continuer à s'émanciper économiquement, bien que plus difficilement qu'avant les événements qui frappent l'Empire en cette période. Dame Fujiko met tout son talent à contribution afin de maintenir le Clan à flot.

La réconciliation avec le Clan du Crabe intervient en fin d'année lorsque, pour prévenir une

Appendice 4

Le destin du clan



attaque du Clan du Lion qui marche vers Kaiu Kabe, la famille Michima envoie la quasi-totalité de ses forces militaires pour aider la famille Hida. Une enquête ouverte par Shinjo Shirasu tend à prouver que le Clan du Lion et le nouveau Champion de Jade sont corrompus.

En 1132, Jan Lee, le gaijin qui accompagna Musashi lors de son retour de Tanu, devient officiellement l'un des instructeurs martiaux du Clan, après qu'il ait convaincu le Chancelier impérial, Takuan, par une démonstration de la sagesse et de l'efficacité de son art. L'étrange science de combat à mains nues du Yobanjin, surnommée le jeet kune do (littéralement "la voie du poing qui intercepte"), commence à gagner en prestige au sein du Clan.

Mais de nouveaux problèmes viennent assombrir l'Empire. Toturi I, qui avait disparu depuis deux ans, est retrouvé et l'existence de l'Ombre (ou "l'Infâme" pour les naga) se voit révélée. Michima Musashi demande à la Fraternité du bonsaï d'être extrêmement attentive aux agissements des seigneurs locaux afin d'anticiper tous les conflits possibles.

Pendant ce temps, les guntai envoyés au secours du Clan du Crabe reçoivent l'ordre de leur seigneur de se rendre au nord un fois le danger du Clan du Lion écarté. Musashi ayant appris que l'Empereur avait ordonné au Clan mineur du Singe d'attaquer les naga, il compte s'opposer à cette décision, trahissant de fait son Empereur.

La guerre contre l'Ombre

Courroucé par l'action de Musashi, l'Empereur Toturi I, dont l'esprit est petit à petit possédé par l'Ombre, ordonne la destruction du Clan du Tigre Blanc. Le Clan de la Mante, galvanisé par la famille Tsuruchi qui n'a jamais pardonné à Musashi la mort d'innombrables chasseurs de prime, saisit l'opportunité d'annexer Shima no Tora Shiroy, et ainsi d'annihiler l'influence économique grandissante du Clan du Tigre Blanc. Privé de la quasi-totalité de son armée, Michima Musashi refuse le combat et abdique devant le puissant Yoritomo, afin que les siens soient épargnés. Les Kolat, mis en difficulté par la folie de Toturi, ne peuvent guère aider le Clan du Tigre Blanc lors de cette annexion.

Le Champion du Clan de la Mante, influencé par les terribles pouvoirs de l'Ombre, continue sur sa lancée pour s'en prendre alors aux terres du Clan du Phénix trop vastes, selon lui, pour un Clan aussi dépeuplé. Le Clan de la Mante espère rapidement tenir le Clan du Phénix à sa merci, mais Shiba Tsukune prend ce mouvement pour un acte de guerre et réplique en conséquence. Mais le Clan du Phénix n'est pas aussi aguerri que celui de la Mante, et les troupes de Yoritomo se fraient un chemin en territoire Phénix.

Un coup de théâtre inattendu secoue l'Empire : le Clan du Scorpion revient des Terres brûlées, mené par Shinjo elle-même, accompagnée d'une puissante armée de la tribu Moto. Courroucée de découvrir son Clan gangrené par les Kolat, elle entreprend une purification de la famille Shinjo. De nombreux agents de la conspiration se réfugieront alors au sein du Clan du Tigre Blanc, échappant ainsi à la colère de la déesse.

Après avoir rencontré Mirumoto Ido et l'avoir remercié d'avoir endossé le rôle d'appât durant la Guerre des Clans pour protéger Otaku Kamoko, la Kami l'autorise à reprendre son nom et à réintégrer honorablement les rangs de son ancienne famille. Ido se fera désormais appeler Shinjo no Mirumoto Ido.

Appendice 4

Le destin du clan



A nouveau le Clan du Lion marche sur Kaiu Kabe mais cette fois-ci son intention n'est plus la même. Conseillé par l'âme de Marubashi Hito, Ikoma Tsanuri, la générale de cette armée, a l'intention de libérer à nouveau le château de la famille Hiruma et de récupérer le corps de Hida Yakamo, le Tonnerre du Clan du Crabe, capturé et tué par l'Outremonde il y a peu. La puissance combinée des deux Clans permet une victoire rapide et facile et Yakamo est emmené devant le peuple naga qui le ressuscite en tant que Champion naga, comme pour se racheter de la trahison dont les hommes-serpents se rendirent coupables à l'égard du Clan du Crabe. Désormais, l'âme du Tonnerre a fusionné avec l'Akasha - l'esprit collectif du peuple naga - et, bien que beaucoup de membres du Clan considèrent encore les naga comme des traîtres peu fiables, Yakamo assure à son peuple que ce n'est qu'avec l'aide de ceux-ci que l'Ombre qui rampe et l'Outremonde seront vaincus.

Alors que Hitomi la grande, daimyo du Clan du Dragon et successeur contesté de Togashi Yokuni, parvient enfin à se débarrasser de l'influence de l'Ombre et réussit l'exploit incroyable de vaincre Seigneur Lune, Amaterasu s'enfuit des cieux. Courroucée que les descendants de ses enfants l'aient trahie en tuant Onnotangu, elle vole les sabres ancestraux des Clans et les disperse dans les cieux. Rokugan est enveloppé de ténèbres opaques, décuplant le pouvoir de l'Ombre qui rampe. Et au moment où Hitomi parvient à s'élever dans les cieux pour devenir Dame Lune après avoir mis tous les Clans en garde contre l'Ombre, Amaterasu fait jigai (le seppuku des femmes nobles), laissant Hida Yakamo, guidé par son lien avec l'Akasha, prendre sa place en tant que Seigneur Soleil.

Avec la disparition de Hitomi, Togashi Hoshi reprend facilement le contrôle du Clan du Dragon et restaure immédiatement la famille Togashi à sa place légitime. Tirant les leçons des erreurs d'Hitomi, Hoshi, aidé de Mirumoto Ido, commence à préparer le Clan pour le conflit à venir contre l'Ombre qui rampe. Les forces de la famille Michima, coupées de leur île, rejoignent l'armée de la famille Mirumoto en vue de la prochaine bataille.

Pendant ce temps-là, le Clan de la Mante, après avoir tenu les provinces du Clan du Phénix durant près de six mois, se voit finalement brisé par la guérilla organisée par Shiba Tsukune, aidée par la magie des gardes élémentaires de la famille Isawa. Yoritomo est purgé de sa folie et il libère l'Île du Tigre Blanc, y laissant toutefois quelques troupes, au cas où.

Leur ennemi désormais connu de tous, les troupes de l'Empire se rassemblent sous l'égide du général de Toturi, Saigorei. Toturi, sur les conseils de Ryoshun le dixième Kami, fait seppuku afin de libérer son âme de l'influence corruptrice des ténèbres. Comme l'Ombre tente d'annihiler toute la création en effaçant le souvenir des morts, les forces de Rokugan attaquent ses armées et celles de l'Outremonde dans les ruines de la cité troll de Voltturnum, cité apparue aux yeux de tous il y a peu et abritant la Porte de l'Oubli, seul passage connu vers le Yomi - le Royaume des Ancêtres bénis. La bataille fait rage, et les frontières entre les royaumes des esprits s'effondrent. Des esprits de Yomi et de Toshigoku émergent en grand nombre, et plus d'un héros du passé de Rokugan traversent la Porte de l'Oubli pour combattre l'ennemi. Parmi eux, l'Empereur lui-même, Toturi, libéré de l'emprise de l'Ombre. Beaucoup meurent, et l'Ombre se retrouve suffisamment affaiblie pour être nommée. Dame Lune lui donne alors le nom de « Akodo », ce qui détruit non seulement l'Ombre mais libère aussi un grand nombre de ronin de la famille Akodo qu'elle avait possédés (et rendu amnésiques). Effondrés, les sbires de l'Ombre des familles Ninube et Goju s'enfuient pour préparer leur vengeance.



Si de nombreux samurai de la famille Michima et des yojimbo pourpres participèrent à cette bataille, Musashi ne quitta pas son île.

Le Grand sommeil

Au cours de l'année qui suivit la bataille de la Porte de l'Oubli, c'est à dire en l'an 1134, l'Empire doit à nouveau se reconstruire tandis que l'Empereur Toturi reprend son trône. Une nouvelle fois, la Fraternité du bonsaï assiste les shisha de la famille Miya mais cette fois ci, aucun yojimbo de la Garde pourpre n'est présent pour les accompagner.

Avant que la Porte de l'Oubli ne soit scellée, d'innombrables esprits se rendent dans le monde des vivants. Certains peuvent s'adapter à la vie dans cette ère fort éloignée de la leur, mais beaucoup (en particulier ceux s'étant échappés de Toshigoku) reproduisent leurs anciennes mœurs, et règlent d'anciennes vendettas.

Parmi les esprits de retour à Rokugan se trouve Kakita Rensei, l'ancêtre de Musashi. Lors d'une visite sur l'Île du Tigre Blanc, il rencontre son descendant et discute avec lui. Rensei lui révèle tout d'abord les secrets de sa lignée et l'origine de la malédiction qui a pesé sur lui, puis, ensemble, ils redéfinissent le futur du Clan de Musashi. La conversation ne dura qu'une nuit avant que Rensei ne reparte, et se déroula à l'abri des regards et des oreilles de tous.

Avant que les naga ne s'endorment à nouveau, ils donnent une grande perle dorée au Clan de la Licorne. En échange, ceux-ci jurent de défendre la forêt Shinomen durant le grand sommeil des naga. Parmi les gardiens de la perle se trouve Shinjo no Mirumoto Ido, réhabilité par son Clan d'origine après le retour de Shinjo elle-même et la purge des Kolat, dont les survivants se terrent sur l'Île du Tigre Blanc sous des identités diverses (marchands, pêcheurs, ronin...).

En l'an 1137, le Clan de la Mante retire ses dernières troupes des terres de Shima no Tora Shiroi, l'Île du Tigre Blanc, après plus de cinq années de semi-occupation. Depuis la mort de Yoritomo à la Porte de l'Oubli, le Clan de la Mante a lentement perdu de son influence parmi les Clans majeurs. Même avec l'assimilation des Clans de la Guêpe et du Mille-pattes, le Clan n'est plus ce qu'il était. Sans conflit pour unifier l'ancienne alliance de Yoritomo, les autres Clans mineurs retirent peu à peu leur soutien au Clan de la Mante. Ce qui permet à Musashi de demander à la cour impériale d'ordonner à celui-ci de retirer ses dernières troupes de l'île, mettant fin à une forme particulièrement pernicieuse d'occupation, les bushi de la famille Yoritomo en faction sur l'île servant d'espions et de saboteurs, handicapant lourdement l'économie du Clan du Tigre Blanc.

Désormais libéré de « l'envahisseur », le Clan du Tigre Blanc, à l'image du peuple naga, va sembler sommeiller pendant longtemps - en fait entre 1137 et 1155. Le seul fait marquant de ces années-là fut le marché que passa Musashi avec le Clan du Dragon : son fils, Michima Den-jutsu eut l'autorisation d'aller étudier auprès de sensei de la famille Mirumoto tandis que, de l'autre côté, ce fut Mirumoto Kodo, le neveu du daimyo de la famille Mirumoto, qui eut la permission d'intégrer les rangs des élèves du dojo de la parfaite lumière.

Le Clan du Tigre Blanc ne participa à aucune des batailles de ces années-là, ne gardant un

Appendice 4

Le destin du clan



contact avec le continent qu'à travers les Comptoirs du bonsaï distribuant dans l'Empire l'ensemble de ses produits artisanaux.

Le réveil ?

Nous sommes désormais en l'an 1158 et le Clan du Tigre Blanc est en passe de prendre l'une des plus grandes décisions de son existence. Depuis quelques mois, Musashi réfléchit à une demande d'Akodo Kaneka, l'un des Vents prétendant au Trône depuis la mort de Toturi I et la disparition de l'Impératrice Isawa Kaede, qui aimerait voir le Clan du Tigre Blanc se rallier à sa cause et prendre place parmi son armée. Mais Musashi semble fatigué de sa charge et du sacrifice que réclame sa fonction.

Il attend le retour de son fils aîné, Michima no Mirumoto Den-jutsu, pour prendre une décision et entreprendre son inkyo.

L'opinion des autres Clans

Clan du Dragon

: « Le Tigre Blanc est un symbole d'équilibre, mais il progresse toujours sur le fil du rasoir... Saura t'il préserver sa voie ou risque t'il de basculer d'un côté ou de l'autre ? »

- Togashi Shoan

Clan de la Licorne

: « Ce Clan ne nous intéresse que peu, si ce n'est en tant que partenaire commercial. »

- Ide Genris

Clan du Crabe

: « Lorsque d'aussi vaillants guerriers se retranchent sur une île loin de tout, je ne sais s'il faut y voir de la sagesse ou de la lâcheté. »

- Hida O-Ushi

Clan du Scorpion

: « Un Clan plus préoccupé par le commerce et les échanges diplomatiques que par la guerre, cela ne peut que favoriser la reconstruction de l'Empire et son équilibre. »

- Bayushi Yojiro

Clan de la Grue

: « Commercialement, ce Clan pourrait bien représenter une épine dans notre pied. Il convient de le surveiller de très près, voire de contrôler son économie... »

- Doji Akane

Clan du Lion

: « Un Clan mineur qui pourra rendre bien des services à l'Empire dans un avenir proche. J'ai une certaine admiration pour Michima Musashi et son destin... »

- Akodo Kage

Clan du Phénix

: « Depuis l'installation du Clan du Tigre Blanc non loin de nos côtes, nos échanges commerciaux se sont améliorés et nos routes sont plus sûres. La vision qu'a la Garde pourpre du Tao mérite également notre attention. »

- Asako Tokae

Clan de la Mante

: « Le Clan du Tigre Blanc est un danger trop important pour que nous lui laissions son indépendance trop longtemps. Il convient de lui déclarer une guerre économique au plus tôt, tant qu'il est jeune et vulnérable. »

- Yoritomo Suroigen

Autres Clans mineurs

: « Certains esprits anciens ne devraient pas être réveillés. Non pas qu'ils soient dangereux, mais assurément, leurs ennemis le sont. »

- Kitsune Doryu

Confrérie de Shinsei

: « La voie choisie par ce Clan est dangereuse et instable par nature. Espérons que nos frères de la Garde pourpre sauront guider leurs frères d'armes vers la lumière. »

- Suana

Naga

: « Musashi possède en lui un lien avec notre peuple. Son Clan est soucieux de nous connaître et de nous comprendre. Pour cela, il mérite le respect. »

- Le Sharka

A vous de jouer, Bonne partie....

Durant la Guerre des Clans, nombre de héros de révélèrent au cours des multiples batailles. Certains parmi eux traversèrent cette sombre période comme une lueur d'espoir pour le peuple, étoiles filantes dispensant aide, soins et apaisement. Musashi, Shijisha, Shinjo Ido, Isawa Noorochi, Marubashi Hito : ces noms résonnent encore aujourd'hui comme ceux des héros discrets qui oeuvrèrent dans l'ombre pour permettre la victoire contre les forces du Sombre Kami. La Fraternité du bonsaï et ses Comptoirs permirent aux armées de Rokugan de contrer l'avancée des ténèbres.



www.le-klan.tk

Aujourd'hui, le Clan du Tigre Blanc, fondé par ces héros et dirigé par Michima Musashi, se dresse au large des côtes du Clan du Phénix. Il est l'équilibre personnifié, à la frontière entre deux mondes, entre deux modes de pensée. Il dirige la Garde pourpre, une unité d'élite des légions impériales affiliée à la Confrérie de Shinsei et uniquement composée de moines. Il supervise la Fraternité du bonsaï, organisation ronin ayant comme but d'aider le peuple et d'assister la Garde pourpre dans ses missions.

Alors venez. N'hésitez pas et venez découvrir, derrière l'histoire officielle et connue de tous, le rôle que jouèrent les fondateurs du Clan du Tigre Blanc durant la Guerre des Clans...

La Voie du Tigre Blanc

- 1 - L'histoire du Clan du Tigre Blanc et de sa fondation, à travers le récit des destins entremêlés des membres de la Fraternité du bonsaï.
- 2 - De nombreuses anecdotes sur la Guerre des Clans et les héros discrets qui permirent la victoire de l'Empire sur l'armée de Fu Leng.
- 3 - Tous les détails sur la famille Michima, la Garde pourpre, la Fraternité du bonsaï et les Comptoirs du bonsaï.
- 4 - Des règles de création de personnage incluant notamment l'école de bushi de la famille Michima, l'école avancée de la Garde pourpre, l'organisation ronin de la Fraternité du bonsaï, ainsi que de nouvelles compétences, de nouveaux avantages, désavantages et les ancêtres du Clan du Tigre Blanc.
- 5 - Toutes les personnalités du Clan ainsi que les samurai importants ayant joué un rôle dans sa fondation.
- 6 - La description des Comptoirs du bonsaï et de la cité yobanjin de Tanu, alliée au Clan du Tigre Blanc.
- 7 - Les artefacts et nemuranai du Clan : Furin Kazan, les Crocs du Tigre, Sonomasuke, les naginata de la Garde pourpre et les forges naga.
- 8 - Un art martial venu des terres yobanjin, hommage à Bruce Lee : le jeet kune do.
- 9 - Le destin du Clan du Tigre Blanc à travers la storyline de L5A, de la Guerre contre l'Ombre au début de l'Ere des Quatre Vents.
- 10 - Et bien d'autres choses !!!