

LE GUIDE DU NOVICE POUR L5A

Rokugan

L'Empire d'Émeraude

Deuxième partie

Un guide de société, de pouvoir et de géographie impériale

Sommaire

Les grandes structures de l'Empire d'Émeraude

01 L'Ordre Céleste

02 I — La Caste des Samurai

03 L'Empereur

04 Les Familles Impériales

05 Magistrats et Légionnaires Impériaux

06 Les Clans

07 II — La Caste des Heimin

08 III — La caste des Hinin

09 IV — Les cas particuliers

10 Les Ronin

11 Les Moines

12 Les Gaijin

13 La Géographie de l'Empire

14 Les frontières extérieures de l'Empire

15 Les frontières intérieures

L'Ordre Céleste

Conçu par Hantei et Doji, l'Ordre Céleste fixe la place de chaque humain dans l'Empire tel que les dieux l'ont inspirée à leurs enfants. La population de l'Empire, les rokugani, est ainsi organisée en castes et en clans qui tous doivent servir le descendant du premier Hantei. L'Ordre Céleste est formé de trois castes principales, les trois tiers, que nous allons aborder plus avant dans les pages qui suivent. Ces castes sont :

- la caste des samurai (la noblesse : guerriers, courtisans, prêtres ...)
- la caste des heimin (le demi peuple : paysans, artisans, commerçants, manœuvres...)
- la caste des hinin (le non peuple : amuseurs, bateleurs mais aussi les courtisanes geisha et les eta qui sont chargés des besognes impures)

Nous reviendrons plus loin sur les cas particuliers que forment les moines, les rônin et les étrangers (les gaijin).

I — La Caste des Samurai

La plupart si ce n'est la presque totalité des campagnes de L5A tournent autour de personnages samurai, a priori destinés à devenir des héros si les choses se passent bien pour eux. Nous allons donc nous attacher principalement à définir cette caste puis les autres. Un autre chapitre traitera des us et coutumes sociales plus en détail. Le terme samurai signifie littéralement "celui qui sert" et nous reviendrons souvent sur cette notion cruciale.

Plusieurs signes permettent d'attester de l'appartenance à la caste des samurai.

- le nom de famille : seuls les samurai peuvent prétendre avoir un nom de famille.
- le daisho : ce terme désigne les deux épées du samurai, le katana (épée longue) et le wakizashi (épée courte).

Seuls les samurai sont autorisés à porter (et à utiliser) ces armes.

- le mon : le symbole héraldique qui prouve l'appartenance à un clan de samurai. La majorité des familles qui

forment les clans et nombre des écoles qui y forment guerriers (bushi), courtisans ou prêtres (shugenja) disposent également d'un mon. Un samurai peut donc arborer le mon de son clan, celui de sa famille et celui de son école le cas échéant.

L'Empereur

L'Empereur actuel est Hantei le 38ème. Si les premiers souverains de l'Empire portaient un nom propre, la tradition veut depuis le 10ème Empereur qu'on les appelle désormais uniquement par leur nom de famille et leur ordre de règne. D'ailleurs, la plupart des habitants de l'Empire disent simplement "l'Empereur" ou "le Hantei" en parlant de leur souverain qui à l'image des précédents maîtres de Rokugan règne, distant et serein, depuis son palais dans la capitale d'Otosan Uchi. L'entourage proche de l'Empereur est presque aussi important que lui, notamment l'Impératrice et le premier né de la lignée impériale, héritier du trône. Durant son histoire, l'Empire a compté deux Impératrices qui ont régné en tant qu'héritières mais les autres souverains ont tous été des hommes et les Impératrices leurs épouses.

Les Familles Impériales

Lorsqu'un nouvel empereur est couronné, ses frères et sœurs ont coutume d'abandonner le nom de Hantei pour rejoindre les Familles Impériales. Celles-ci sont formées des descendants des premiers serviteurs humains des Kami et sont également comme on peut le voir liées par le sang à la lignée impériale. Trois familles se partagent ainsi la parentèle impériale.

Les Seppun sont les descendants de Dame Seppun qui fut la première mortelle à se prosterner devant les Fondateurs. Ils sont célèbres pour leur piété et leur palais, Kyuden Seppun, est considéré comme le centre spirituel de l'Empire. Les Seppun forment également la garde impériale, les bushi (guerriers) de l'école Miharu étant tous issus de leur lignée et considérés comme les guerriers les plus dévoués aux Hantei.

Les Miya descendent d'un jeune héraut qui fut chargé par le premier empereur d'annoncer la victoire des Tonnerres contre Fu Leng dans tout l'empire. Miya fut tellement bouleversé par les ravages de la guerre qu'il décida de porter également secours aux nécessiteux. Ses héritiers sont les émissaires de paix du souverain et

apaisent nombre de conflits entre les clans. Ils organisent également chaque année la Bénédiction de l'Empereur, une caravane qui parcourt les terres ravagées par les cataclysmes ou la guerre afin d'aider les populations à reconstruire.

Les Otomo enfin forment les administrateurs et les fonctionnaires de la cour impériale. Bien que l'Empereur puisse nommer des personnes influentes issues des différents Clans à des postes cruciaux, nombre de rouages impériaux sont en fait contrôlés par les Otomo qui veillent à ce que les intérêts des Clans ne soient pas trop imbriqués dans la politique impériale.

Magistrats et Légionnaires Impériaux

L'Empereur est libre de nommer divers notables issus des Clans ou des Familles Impériales à des postes dont il estime qu'ils ont un intérêt pour lui : chancelier, secrétaire, conseillers... mais la tradition veut depuis le premier Hantei qu'un homme soit son champion personnel et son premier adjoint, le Champion d'Émeraude. Désigné à l'issue d'un tournoi prestigieux incluant des épreuves d'étiquette, de culture et d'escrime entre les plus réputés des représentants de chaque maison de l'Empire, le Champion d'Émeraude est le garant de l'honneur du souverain. Il est donc habilité à le seconder, à le remplacer et à commander ses serviteurs en son nom. Pour faire régner la justice de l'Empereur, le Champion d'Émeraude dispose des Magistrats d'Émeraude, un corps de fonctionnaires recrutés parmi les samurai de tout l'empire. Quelles que soient leurs origines, les Magistrats d'Émeraude sont chargés de veiller à ce que les différents Clans obéissent aux lois du souverain et également de poursuivre certaines catégories de criminels qui menacent l'Empereur, sa lignée ou son Empire. Les Légions Impériales quant à elle sont formées de guerriers réquisitionnés dans les différents Clans et qui permettent à l'Empereur d'assurer son pouvoir par la force si d'aventure on rechignerait à lui obéir.

Les Clans

Les samurai qui ne sont pas membres de la lignée Hantei ou des Familles Impériales sont regroupés dans les Clans Majeurs et Mineurs. Les Clans Majeurs sont ceux qui furent fondés par les sept frères et sœurs de Hantei. Les clans majeurs sont :

- Le Crabe (fondé par Hida) qui garde l'Empire contre les hordes venues de l'Outremonde
- Le Dragon (fondé par Togashi) isolationniste, ésotérique et mystérieux
- La Grue (fondé par Dame Doji), versé dans les arts et la politique
- La Licorne (fondé par Shinjo), revenu de huit siècles d'errance avec d'étranges savoirs et dont la cavalerie n'a

pas d'égal

- Le Lion (fondé par Akodo), dont les armées et les stratèges sont les plus réputés de Rokugan
- Le Phénix (fondé par Shiba), sans égal sur les affaires spirituelles et magiques
- Le Scorpion (fondé par Bayushi), le Clan des Secrets à la réputation ambiguë

Les Clans Mineurs quant à eux furent créés durant l'histoire de l'Empire dans des circonstances diverses lorsque le souverain de l'époque estimait nécessaire de récompenser un samurai pour ses actes particulièrement remarquables. Nous traiterons des clans de manière spécifique dans un autre chapitre. Il est cependant nécessaire de savoir grosso modo comment ils fonctionnent. Chaque clan est comme une nation à part entière avec un territoire, des armées, un gouvernement mais son pouvoir dans la société rokugani découle du droit de l'Empereur. Cela signifie que c'est le souverain qui atteste de son existence et que les terres d'un clan sont en fait celles que l'Empereur lui laisse administrer par délégation. Stricto sensu, l'ensemble de l'Empire, territoires et citoyens compris, est la propriété exclusive de la personne qui siège sur le Trône d'Émeraude. Chaque clan est administré par un Champion de Clan. Les clans les plus importants comportent plusieurs maisons, plusieurs familles qui possèdent chacune un chef qui exerce son autorité sur l'ensemble des samurai portant le nom de sa famille. L'Empire est une nation féodale et les seigneurs qui servent les différents Champions de clans sont les Daimyo. Chaque daimyo se voit confier un territoire ou une agglomération dont il est responsable devant son Champion et à travers lui devant l'Empereur. Les Daimyo et Champions ont également des prérogatives militaires bien que tous les officiers ne soient pas à contrario forcément nantis de terres ou de domaines à administrer. La position de Daimyo est normalement héréditaire de même que celle de Champion de Clan mais la confirmation d'une autorité supérieure est obligatoire pour entériner la nomination d'un nouveau seigneur, le système reposant pour l'essentiel sur la notion de vassalité. En résumé, chaque clan est composé de samurai qui servent différents seigneurs (Daimyo) qui eux mêmes servent le Champion du Clan qui rend compte à l'Empereur. Bien qu'aucun humain ne soit supérieur à l'Empereur, il est aussi considéré comme un samurai dans le sens où il "sert" à la fois son immortelle lignée et les Dieux dont elle est issue.

Les territoires des clans sont soumis à diverses lois et coutumes au respect desquelles veille un corps de Magistrats de Clan. Ils sont également en charge de la plupart des opérations de police à l'exception des crimes définis comme relevant de la magistrature impériale (les Magistrats d'Émeraude). D'une façon générale, la puissance, la démographie et les territoires d'un Clan Majeur sont considérables par rapport à ceux des Clans Mineurs. Bien que tous les samurai qui n'ont pas de fonction particulière ou de grade spécifique soient théoriquement membres de la même caste, ceux qui sont issus des Clans Majeurs liés aux fondateurs de l'Empire bénéficient d'un prestige accru par rapport aux samurai des maisons mineures qui n'ont ni les antécédents, ni la puissance de leurs frères.

II — La Caste des Heimin

Les samurai ne représentent qu'environ 7% de la population de l'Empire qui se compose pour l'essentiel du "demi peuple", les heimin. Cette notion n'est pas réellement péjorative mais il est clair qu'un heimin doit respecter un samurai sous peine d'être puni, éventuellement par une mort immédiate. Les heimin font eux aussi partie intégrante de l'Ordre Céleste et leur caste est subordonnée à celle des samurai. Certains samurai sont courtois envers les heimin, d'autres méprisants ou même insultants mais si l'on attend d'un samurai un minimum de correction et de bienséance, il est évident dans le principe de l'Ordre Céleste que les heimin ont un statut inférieur parce qu'ils le méritent. Les heimin forment les masses laborieuses de Rokugan et l'on compte parmi eux les paysans innombrables qui nourrissent l'Empire. A l'exception des forgerons ou de certains artisans dont le métier intéresse la noblesse, les paysans sont les heimin les mieux considérés puisqu'ils produisent les aliments sans lesquels tout le monde mourrait de faim. Les pêcheurs sont également assimilés à des paysans pour la même raison. Cela ne veut pas dire qu'ils ont la belle vie mais la plupart des daimyo savent reconnaître les mérites de ceux qui les nourrissent tant que ceux ci savent rester à leur place.

Les artisans ainsi que les travailleurs manuels en tous genres (bateliers, porteurs, ouvriers...) sont sensiblement moins considérés que les paysans mais certains artisanats (la forge, le travail de la soie ou du parchemin...) sont plutôt bien vus. Les samurai ne créent pas d'objets à des fins commerciales ou utilitaires car cela est censé relever des prérogatives de la caste heimin. A l'inverse, une création de nature artistique ou la conception d'un objet destiné à servir de présent sont par contre bien considérés. Il y a donc la "création noble" dans laquelle certains samurai excellent et la fabrication prosaïque qui relève la plupart du temps des artisans heimin.

Les négociants ou commerçants quant à eux sont presque méprisés par les samurai bien qu'ils représentent une classe sociale dont la richesse n'a fait que croître avec les siècles. La caste samurai, la noblesse, traite par le mépris ceux qui commercent du travail des autres. A l'exception de certaines familles samurai comme les Yasuki du clan du Crabe, les samurai qui s'intéressent au commerce ou au négoce ont tendance à gérer les choses en termes généraux, confiant le travail le plus prosaïque (et le plus indigne) aux négociants et aux boutiquiers heimin. Paradoxalement, nombre de heimin qui ne font pas partie des marchands et négociants souhaitent disposer de leurs richesses qui à défaut de leur assurer le respect peut cependant aplanir bien des problèmes... les attentes sociales (et financières...) ne sont pas les mêmes chez les heimin et chez les samurai à cet égard.

Il n'est pas possible d'acheter son entrée dans une autre caste et donc, les heimin sont théoriquement incapables de devenir samurai. Il arrive parfois cependant que le Champion d'un Clan soit suffisamment intrigué, intéressé et impressionné par un heimin pour qu'il lui accorde le privilège de rejoindre une maison mineure de son clan en tant que samurai. L'événement n'est pas fréquent car la caste noble est rigoureusement attachée à ses privilèges et convaincue que la naissance étant affaire de destinée, ceux qui naissent heimin sont à priori censés le demeurer. Dans l'éventualité où un heimin rejoindrait la caste des samurai, il se verrait traité comme ses pairs en toutes choses bien qu'il ne soit pas dit que sa lignée ne soit pas l'objet de certaines rumeurs ou commentaires dépréciateurs. Mais d'un point de vue officiel et légal, il sera bel et bien un samurai et ses enfants naîtront dans cette caste.

III — La caste des Hinin

Les Hinin ou "non peuple" forment une catégorie sociale assez nébuleuse dont les effectifs sont difficiles à déterminer. On y trouve les amuseurs, les baladins, les devins et autres professions plutôt marginales mais aussi les geisha, les prostituées et les eta. Les geisha, à l'encontre des prostituées, ne sont pas des objets sexuels mais l'incarnation de certaines grâces esthétiques et artistiques. Elles sont considérées comme des artistes bien que leur statut soit extrêmement bas dans l'Ordre Céleste. Dans les Quartiers Réservés ou l'on se rend afin de faire la fête, elles ont par contre une certaine influence et sont les égéries de nombreux samurai ou heimin fortunés.

Les Eta quant à eux sont tout juste traités comme des êtres humains. Leurs métiers sont considérés comme impurs et leurs personnes aussi. Les Eta sont fossoyeurs, bouchers (bien que la viande rouge soit peu consommée dans l'Empire, ils s'occupent donc surtout de vider les volailles), bourreaux, éboueurs ou tanneurs. Il est extrêmement rare qu'un eta sache lire, la plupart vivent dans des conditions d'insalubrité extrême mais personne, pas même les autres hinin, ne veut s'intéresser à leur sort. Ils sont indispensables mais la plupart des gens des autres castes font comme s'ils ne les voyaient pas et nul ne s'aventure dans leurs bidonvilles sans d'excellentes raisons. S'intéresser à eux quand on n'est pas obligé de le faire ou que l'on n'appartient pas à un ordre monastique est considéré au mieux comme une perte de temps, au pire comme une lubie malsaine. S'il est plutôt rarissime qu'un heimin devienne samurai, il est vraiment exceptionnel qu'un hinin ou un eta se voie accorder une promotion dans la caste heimin. La plupart du temps, le reste du monde préfère ignorer les représentants de cette caste, voire les éviter.

IV — Les cas particuliers

Les Ronin

Les ronin sont des samurai sans maître, une anomalie dans la société rokugani qui repose toute entière sur un principe de vassalité. Certains ont perdu leur seigneur, d'autres ont été chassés de leur clan pour diverses raisons ou encore sont nés de parents qui étaient eux-mêmes ronin. Il en est même qui sont en réalité de simples heimin qui se sont procurés un katana et arpentent l'Empire dans l'espoir d'améliorer leur condition. Malheur à eux si on les démasque... usurper son appartenance à une caste supérieure et en particulier se faire passer pour un samurai est un crime sévèrement puni. La vie d'un ronin est faite de nombreux paradoxes : il est considéré par défaut comme une sorte de membre de la caste des samurai mais ne peut compter sur l'appui de personne. Afin de se nourrir, il doit louer ses services aux clans en temps de guerre ou à des heimin désireux d'employer un guerrier expérimenté pour leur protection mais combattre pour de l'argent est normalement incompatible avec le statut de samurai. Les autres samurai traitent les ronin avec indifférence ou mépris mais rarement avec pitié puisque l'Ordre Céleste hérité des dieux garantit à chacun d'occuper la place qu'il doit occuper. La majorité des heimin ou hinin quant à eux traitent les ronin avec un respect prudent car la plupart ont les aptitudes martiales des véritables samurai mais pas forcément leur honneur ou leur sens de la mesure... Le problème essentiel des ronin est qu'ils sont de fait à la fois dans et hors de l'Ordre Céleste.

Les Moines

Si certains sont de jeunes heimin ou hinin recueillis par les monastères, nombre de moines sont en fait des samurai qui ont suivi la coutume de l'Inkyo (la retraite) qui sera abordée plus loin. Les moines abandonnent leur ancien nom et se rasent la tête, la plupart refusant même de conserver un lien quelconque avec leurs anciens parents. Ils sont respectés pour leur sagesse et parce que les enseignements de Shinsei et des Fortunes font d'eux des gens toujours prêts à conseiller le vertueux ou à aider le nécessiteux. Ils ne sont cependant pas autant respectés que les samurai et ne disposent d'aucun pouvoir réel sur le système féodal des Clans dans lequel ils ne peuvent normalement exercer de responsabilités. Il existe de nombreuses sectes monastiques aux enseignements diversifiés mais qui reposent sur les mêmes fondations spirituelles.

Les Gaijin

Les étrangers sont rassemblés sous la dénomination de gaijin (ce qui signifie à peu près "démons barbares"). Si autrefois l'Empire avait des liens très ténus avec les tribus du nord, la loi impériale interdit désormais aux gaijin de poser un pied sur le sol de l'Empire. Quelles que soient leurs origines, les étrangers sont donc susceptibles d'être mis à mort dès que l'on repère l'un d'entre eux à Rokugan. Cette situation date du cinquième siècle durant lequel l'Empire eut des rapports commerciaux et diplomatiques avec un peuple gaijin venu d'au delà de la grande mer orientale. Ces étrangers finirent par trahir la confiance des rokugani et tentèrent avec leurs armes à poudre noire de s'emparer de la capitale. Ils furent vaincus et ceux qui ne purent s'enfuir furent exterminés jusqu'au dernier car leur attaque avait provoqué la mort de l'Impératrice Hantei IX. Depuis cette époque, l'Empire d'Émeraude refuse tout contact avec le reste du monde. La situation a quelque peu évolué avec le retour du Clan de la Licorne et désormais, diverses importations strictement contrôlées sont tolérées. Les gaijin eux-mêmes par contre n'ont toujours pas le droit de poser le pied sur le sol de l'Empire et depuis leur défaite, les étrangers venus d'au delà des mers n'ont plus jamais tenté d'entrer en contact avec Rokugan.

Si les contes du clan de la Licorne et certaines de ses marchandises sont appréciés avec modération, si certains prétendent que l'on importe également en toute illégalité diverses denrées venues du nord ou des pays au delà des terres de l'Outremonde, l'Empire demeure extrêmement xénophobe et isolationniste. Les étrangers n'y sont pas mieux traités que des eta. De nombreux édits impériaux interdisent l'importation d'armes gaijin et si les secrets de la poudre noire ou "poivre gaijin" comme on la surnomme sont connus de certains alchimistes, la loi autorise

seulement son usage pour les feux d'artifices. L'Empire a déjà affronté autrefois mousquets et canons mais même après sept siècles, il se refuse à en faire usage.

L'Empire d'Émeraude cohabite également de manière plus ou moins hostile avec des êtres non humains qui ne sont pas tous issus de l'Outremonde. Certains esprits de la nature ou des éléments, les kami (à ne pas confondre avec les Kami Fondateurs), se manifestent spontanément. Il y a des créatures changeformes qui aiment à tourmenter les humains et il faut également compter avec les Nezumi, des hommes rats avides de piller les greniers à riz pour se sustenter. Il n'existe pas de loi générale pour ces êtres qui sont considérés comme ne faisant pas partie de l'Ordre Céleste (de même que les gaijin d'ailleurs, mais eux par contre sont l'objet comme on l'a vu de lois très précises...). Généralement, ces êtres sont considérés en fonction des rapports qu'ils ont avec les humains quand rapports il y a : on respecte l'intimité des esprits ou des entités amicaux et l'on chasse ceux qui s'en prennent aux hommes ou à leurs possessions.

En résumé, l'Ordre Céleste concerne tous les humains qui descendent des tribus primitives qui se prosternèrent devant les Kami Fondateurs. En font également partie les descendants des étrangers qui ont été adoptés par le Clan de la Licorne mais le reste du monde doit demeurer à l'écart. Il se peut, si un jour l'Empire redevient une nation expansionniste, qu'il conquière ou assimile en son sein d'autres peuples étrangers comme cela fut certainement le cas aux origines. Mais rien ne laisse présager une

telle tendance dans un avenir proche. Les frontières de l'Empire n'ont pas variées depuis plusieurs siècles, aucune nation puissante avec laquelle commercer ou guerroyer ne jouxte ses territoires et les pressions économiques ou sociales sont insuffisantes pour justifier une nouvelle phase expansionniste.

La Géographie de l'Empire

Les cartes sont souvent trompeuses et une fois que l'on s'éloigne du littoral, l'Empire compte relativement peu de grandes plaines cultivables, ce qui permet au Clan de la Grue d'être la principale puissance agricole de Rokugan. Nombre de collines, forêts, marécages n'apparaissent pas sur les cartes officielles relativement peu précises. Les principaux éléments du relief clairement identifiés jouent souvent un rôle de frontière naturelle mais il existe une multitude d'autres variations topographiques locales.

Les frontières extérieures de l'Empire

Au septentrion, la Grande Muraille du Nord, chaîne de montagnes impressionnantes qui abrite les clans du Phénix ainsi que du Dragon et que seuls quelques cols traversent. Ces cols qu'emprunta lors de son départ le Clan de la Ki-Rin mènent à un vaste désert, les Sables Brûlants. Le Clan de la Licorne dit que ce désert est bordé ou convoité par plusieurs nations dont aucune ne semble avoir de visées envers l'Empire d'Émeraude. Plus à l'est, les Sables Brûlants sont bordés de vastes steppes que parcourent les cavaliers nomades Yobanjin, des barbares hostiles qui fort heureusement vivent de l'autre côté des montagnes et ne forment qu'un ensemble de tribus disparates et désunies.

L'ouest demeure mystérieux car les plaines qui s'y étendent ne semblent guère utilisables sur le plan agricole. Surtout, d'étranges sensations et d'étranges sons assaillent l'esprit du voyageur et le paysage tout entier procure un sentiment de malaise presque palpable. Certains disent que les ruines qui parsèment par endroits ces plaines sont celles d'anciennes cités Naga ou tout ce qui reste d'autres races disparues. Quelques explorateurs intrépides disent qu'aucune tribu n'habite ces étendues mélancoliques et qu'il est possible de les traverser jusqu'à rejoindre un grand désert. Ces plaines n'ont donc rien qui justifie d'y établir de nouvelles cités ou d'y bâtir des forteresses bien qu'elles soient surveillées à toutes fins utiles. Rares sont ceux qui s'y aventurent et même les créatures de l'Outremonde qui pourraient les traverser pour frapper l'Empire par l'ouest éprouvent une grande répugnance à le faire.

Le sud est marqué par les monts de la Chaîne du Crépuscule et depuis cinq siècles par le Mur des Bâtisseurs, le plus grand ouvrage réalisé par l'Empire et qui représente son principal rempart contre l'Outremonde. Toute la chaîne de montagnes est parsemée des fortins et forteresses du Clan du Crabe mais lorsque le seigneur oni Mangeur frappa l'Empire et détruisa en partie ses territoires, le Crabe établit sa principale ligne de défense au bord de la Rivière de l'Ultime Résistance dont la rive nord est occupée par le Mur depuis la défaite de Mangeur. Les étendues au delà du Mur sont terriblement hostiles et ceux qui s'y rendent risquent constamment d'être frappés par la Souillure, la corruption du Jigoku. Être submergé par cette influence pernicieuse est un sort pire que la mort car il implique de tomber également sous la coupe de Fu Leng... Les samurai du Clan du Crabe disent que l'Outremonde ne recèle rien qui soit utilisable. Ses habitants sont hostiles, son environnement néfaste et même sa géographie est traîtresse. Ils racontent également que plus on s'aventure dans les profondeurs de l'Outremonde, plus l'influence maléfique du Puit Suppurant se fait sentir. Nul être sain d'esprit à part les Sept Tonnerres morts depuis mille ans n'a probablement jamais vu le Puit lui-même.

L'est voit s'étendre la Mer d'Amaterasu. Les rokugani n'ont pas une science maritime très développée et l'océan qui borde leurs côtes est souvent parcouru de tempêtes ou typhons, sans parler de serpents géants et autres menaces surnaturelles. La plupart des navires rokugani font donc du cabotage prudent le long des côtes à l'exception des intrépides marins du Clan de la Mante, le plus puissant des clans mineurs. Si les histoires que racontaient les gaijin qui attaquèrent la capitale il y a sept cent ans sont vraies, il existe d'autres pays et mêmes d'autres empires au delà des mers, à plusieurs mois de

voyage de Rokugan. Mais outre le fait que l'Empire d'Émeraude ne souhaite pas entretenir de liens avec ces peuples, même les navires de la Mante ne sont probablement pas capables de traverser de telles étendues marines. Si ces mystérieux peuples existent bien, il semble qu'eux non plus ne souhaitent guère prendre de tels risques pour rendre visite à l'Empire d'Émeraude. Le grand océan oriental compte un grand nombre d'îlots et de petits archipels dont certains n'apparaissent toujours pas sur les cartes après onze siècles. Les plus proches du continent abritent une multitude de petites communautés humaines principalement affiliées aux clans de la Grue, du Phénix et du Crabe. Le grand Archipel de la Soie et des Épices est le domaine de clan mineur de la Mante. Bien que le climat océanique soit des plus mouvementés, les terres de la Mante produisent des denrées qui sont âprement recherchées dans les cités ou les palais de l'Empire et ont largement contribué à faire de ce clan mineur une puissance maritime de première importance.

Les frontières intérieures

La principale chaîne montagneuse qui coupe littéralement l'empire en deux est la Chaîne du Toit du Monde, célèbre pour ses sommets dont le célèbre Pic des Sept Tonnerres où se trouve le plus grand temple dédié à la mémoire des héros qui sauvèrent l'Empire. Bien qu'il existe plusieurs passages à travers ces montagnes, seul le Col de Beiden représente une voie facile d'accès tant pour le commerce à grande échelle que pour les déploiements militaires. Il a donc souvent été l'objet des convoitises des clans du Lion, du Scorpion, de la Grue et plus récemment de la Licorne. La principale voie fluviale de l'Empire traverse ces montagnes et représente un axe commercial majeur puisque certaines parties de cette arborescence sont navigables et permettent ainsi de relier entre eux la plupart des clans majeurs.

Parmi les principales forêts de Rokugan, la plus célèbre (et la moins connue...) est la Forêt de Shinomen. Cette grande étendue boisée abrite nombre de brigands ou de criminels en fuite mais ils ne sont pas les seuls dangers qui attendent le voyageur. Des créatures surnaturelles hantent les sous-bois et des ruines probablement Naga recèlent bien d'autres périls. Fort heureusement, Shinomen se situe en bordure des territoires de l'Empire et la plupart des gens se contentent de colporter des histoires à son sujet sans que personne ou presque n'ait jamais l'occasion d'y pénétrer.

Enfin, quelques cités parmi d'autres méritent une mention spéciale de par leur caractère ou leur histoire :

- Otosan Uchi, la capitale : foyer de l'Empereur, cœur politique et administratif de la nation, Otosan Uchi est une

ville imposante dont on célèbre partout la gloire et la beauté. Le cœur de la capitale est bien évidemment la Cité Interdite formée du Palais de l'Empereur et de ses annexes. Au delà des murs de la Cité Interdite se trouvent les districts nobles, les Ekihokei. Leur existence remonte aux origines de la capitale et ils sont protégés par une muraille sur laquelle de nombreuses légendes courent car il s'agit de la même enceinte qui permit à la cité de résister aux hordes de Fu Leng il y a mille ans. Enfin, au delà de cette enceinte se trouvent les districts Toshisoto qui se sont développés au cours des siècles et accueillent la majorité des habitants ou des visiteurs qui n'ont pas un statut suffisant pour pénétrer dans les Ekihokei. De nombreuses curiosités historiques et touristiques attendent celui qui se rend dans la ville que firent bâtir les Kami Fondateurs. L'importance d'Otosan Uchi est telle qu'une partie de sa population et de ses fonctionnaires vivent en dehors de la cité elle-même, dans les quatre Villages Stratégiques qui entourent la capitale et contrôlent également les principales routes qui y mènent.

- Ryoko Owari, aussi surnommée "la cité des mensonges" : de par sa situation près du Col de Beiden et d'une

voie navigable, Ryoko Owari est considérée comme la deuxième ville de l'Empire. Sous le contrôle du Clan du Scorpion, elle est un centre marchand de première importance et sert également de plaque tournante à un commerce des plus délicats : l'Opium. Cette substance ramenée par le Clan de la

Licorne de ses voyages est le plus puissant anesthésique connu et s'est avéré essentiel en médecine mais malheureusement, l'usage de l'opium comme drogue s'est lui aussi considérablement accru depuis son apparition. Ryoko Owari qui en assure la distribution (médicinale...) et qui appartient au Scorpion est donc l'objet de bien des rumeurs... la cité est également réputée pour son quartier réservé, l'Ile de la Larme, qui compte quelques uns des établissements de jeu, maisons de thé ou de geisha parmi les plus célèbres de l'Empire.

- Toshi Ranbo : "la cité des apparences" n'est pas la plus imposante ni la plus riche des villes de l'Empire mais

elle se trouve à un endroit stratégique. Sa situation fait de Toshi Ranbo le sujet d'âpres disputes frontalières entre les clans du Lion et de la Grue. Au cours des siècles, Toshi Ranbo a été l'objet d'un certain nombre de batailles et a changé plusieurs fois de mains. C'est actuellement le Clan de la Grue qui en détient le contrôle. Par sa simple existence, la cité des apparences contribue à entretenir l'inimitié ancestrale entre la main gauche et la main droite de l'Empereur.

- Sunda Mizu Mura : bien que son nom signifie "Village de l'Eau Pure", cette agglomération rivalise en taille

avec Ryoko Owari et Otosan Uchi. Elle fut une des premières cités bâties par les suivants de Hida à l'aube de l'Empire. Abritée dans une baie qui la protège des tempêtes les plus fortes, Sunda Mizu Mura est le principal port du sud de l'Empire et vit de nombreux échanges entre le Crabe, la Mante, la Grue et d'autres clans voisins. Sa (relative) proximité avec l'Outremonde et les nombreuses affaires douteuses qui y ont lieu nuisent cependant beaucoup à sa réputation. Sunda Mizu Mura est célèbre pour ses chantiers navals et ses innombrables échoppes.

- Kaeru Toshi : cette ville autrefois située quasiment à la limite des territoires de l'Empire a vu son influence

commerciale s'accroître considérablement depuis le retour du clan de la Licorne. Pendant des siècles, Kaeru Toshi se développa tranquillement à partir d'une petite bourgade fondée par un riche marchand dont la légende prétend qu'il aurait été un esprit grenouille particulièrement astucieux. Kaeru Toshi est donc aussi nommée "cité de la grenouille riche" et elle fut longtemps la seule ville relativement importante de l'Empire à conserver une certaine indépendance en raison de sa situation géographique. Elle se trouvait en effet sur les territoires du clan de la Ki-Rin mais hors de portée immédiate du Clan du Lion qui avait pris le contrôle d'une partie des terres attribuées à Shinjo. Désormais, les clans du Lion, de la Licorne et peut-être même du Dragon semblent avoir des intérêts dans cette cité qui s'est considérablement étendue depuis les deux derniers siècles. Les derniers empereurs n'ont pas encore pris de décision à ce sujet car donner cette ville à l'un des clans qui la convoite risque sans doute de susciter bien des jalousies.