

*La ville de la rivière*  
*du*  
*héros inattendu*

# Table des matières

Histoire :	P03
Lieux d'importances :	P04
Secteur sud Ouest :	P04
Secteur sud Est :	P11
Secteur Nord Ouest :	P12
Secteur Nord Est :	P13
Secteur du centre :	P14

Ecrit par SOARES Damien, avec l'aide de Manu et merci aux joueurs L5A.

Système de jeu conçu par David WILLIAMS et John WICK.

Illustration de couverture : Sorayama.

Illustrations intérieures : Sorayama et autres joueurs L5A.

Directeurs artistiques : SOARES Damien.

Mise en page : SOARES Damien.

Lecture et corrections : Manu.

Maquette : SOARES Damien.

## Préface : La sagesse du Tigre Blanc

Âmes de Rokugan, valeureux samourais 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 troisième édition*. Les secrets trouvent son origine dans une campagne conséquente, épique et dramatique, qui s'attacha à narrer la saga de la famille ADJIOKI !

Le dixième kami suit les règles sur les clans majeurs !

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, de travaillent et de recherche sur Internet. Ce livre a été créé par des joueurs pour des joueurs !

« Honneur, gloire, loyauté et acier. Il s'agit des seuls instruments utiles à un samourai »

## TIGRE EN BALLADE

C'était l'heure du rat, celui que tous appelaient le furet dans son unité courrait de toutes ses forces à travers la forêt SHINOMEN, ce ronin qui en fait était depuis peu un agent infiltré sur les terres de la licorne se sentait pourchassé depuis deux jours. Le samouraï qui le poursuivait était rester cependant discret, mais il sentait parfois son lourd regard à travers le feuillage et l'atmosphère obscure et brumeuse de la forêt des esprits n'avait pas fait du tout pour le mettre en confiance. Cependant, il n'était jamais loin de lui entendant parfois les bruits de sabots de sa monture, aujourd'hui il avait décidé que la chasse se terminerait pour cet intrus nuisible et faisait en sorte de laisser derrière lui des traces faciles à suivre pour le plus bête des traqueurs. KURO (le furet) songeait finalement qu'il n'aurait pas dû profiter de la dernière bataille contre HIDA YAKAMO et le clan du crabe pour désertir son unité, son clan l'attendait avec impatience et les renseignements qu'il leur apporterait aideront sans doute à la chute de KYUDEN ADJIOKI.

Soudain un craquement distinct se fit entendre à quelques pas de lui, il se mit à couvert dans les épineux nombreux dans ce coin de l'empire, regardant au travers des branchages, il distingua le MON et l'armure de son poursuivant du tigre, ne voyant pas le visage de l'homme subtilement caché derrière un MEMPO de bois. Le samouraï descendit de sa monture, il se pencha lentement vers le sol pour suivre les empreintes laissées dans la boue du matin, profitant de l'occasion furet reparti dans le sens opposé où il avait entendu le bruit d'une rivière proche, un bruissement de feuillage lui fit faire un détour qu'il n'aurait pas souhaité, il existait autre chose que des hommes dans la forêt des ombres et la rumeur courant sur les êtres serpents l'inquiétait plus encore. Essoufflé le jeune guerrier arriva malgré tout au bord de l'onde clair et plutôt verdâtre s'écoulant vers les terres du faucon, le bruit de sabot retentit derrière lui et voyant des roseaux une idée lumineuse lui vint. Le cavalier du tigre arriva bientôt à son tour près de la rive sinueuse, les galets ne lui facilitaient pas la tâche, sa proie venait de disparaître, il frotta songeur son talisman en jade de magistrat. Sous l'eau furet remarqua les contours de sa silhouette se dessiner, il pria intérieurement que son stratagème fonctionne, le cavalier regarda la rivière durant un court instant, il sortit alors avec aisance son YARI et commença à sonder le fond liquide. Furet sortit rapidement de l'eau à l'approche de la pique et fit face à son adversaire qui riait sous son masque :

« Voilà un bien curieux poisson, c'est la plus grosse prise que je pêche depuis longtemps. »

« Tu es aussi rusé que moi samouraï, on devrait continuer ce jeu au lieu de retourner au KYUDEN afin de m'y trancher la tête. »

« Je ne puis m'y résoudre, c'est mon devoir de ramener les déserteurs et de les châtier au nom de l'empereur. »

« Tu pourrais avoir un trou de mémoire et moi l'oubli de cette rencontre fortuite. »

A ce moment le samouraï retira son MEMPO, dévoilant le physique d'une superbe femme.

« ADJIOKI IDE SAMA, je ne pensais pas que le DAÏMIO en personne serait à ma poursuite quel honneur. »

« Honneur est un mot dont tu ne connais pas la notion, je suis ici pour te punir de ta lâcheté. »

« Vous faites erreur ADJIOKI IDE SAMA seul mon devoir a fait que j'ai quitté nos lignes. »

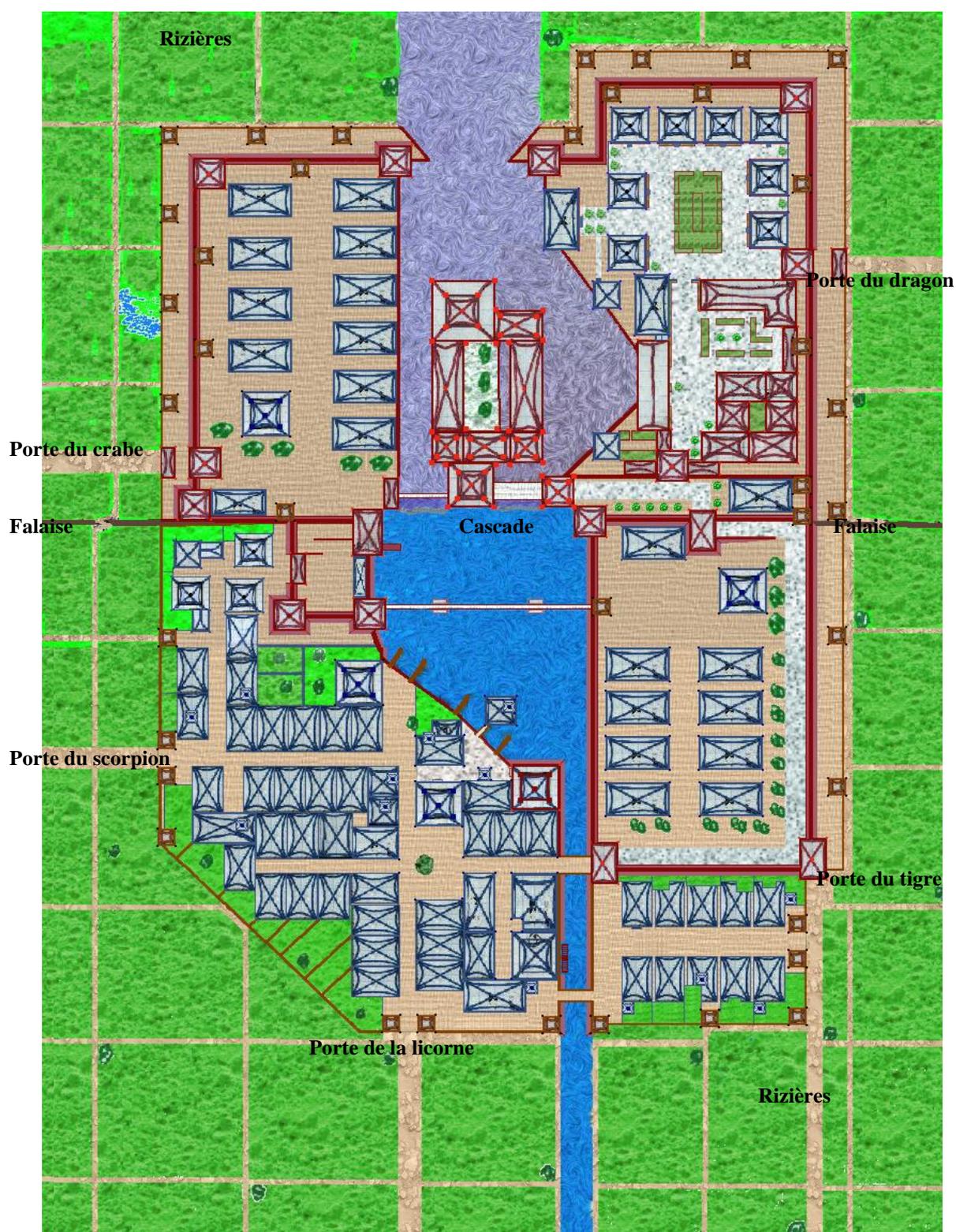
« Vraiment ? »

Furet dégaina son KATANA, les deux adversaires se regardèrent face à face, le(a) maître(sse) du tigre prit du recul avec sa monture afin de remplacer sa lance par sa lame avant de foncer sur son ennemi, le combat se déroula en une fraction de seconde, furet et son adversaire portèrent un premier coup dont l'écho retentit dans le fin goulet de la rivière, lors du second passage CHAÏ ADJIOKI enfonça finalement son KATANA dans l'un des poumon du RONIN alors que celui-ci faillit lui ouvrir la poitrine. Le furet ne tenait encore debout que par sa seule volonté, après quelques instants il s'écroula à genoux sur le sol rocailleux, en un dernier souffle il rendit un dernier sourire avant de mourir. CHAÏ ADJIOKI observa le corps inanimé du défunt, il n'avait pas combattu comme l'aurait fait un véritable RONIN, il avait du courage et les talents d'un redoutable sabreur, donc d'un samouraï, ils étaient nombreux les espions infiltrés parmi le clan du tigre. Qui était-il ? De quel clan venait-il ? A moins qu'il ne soit un membre des kolas.

Nettoyant et rengainant son arme, elle fit faire un demi-tour à sa monture et reprit la direction de sa demeure laissant le cadavre aux charognards.

## Histoire

L'histoire de la ville « *de la rivière du héros inattendu* » (**VOIR 5 PAGE 24**) est aussi complexe que celle de l'Empire dans lequel elle s'insère. Bien que des légendes prétendent que sa naissance est le fruit de l'union entre un Ide et une Otaku (les deux emblèmes de la cité), D'un simple village, il s'est transformée au en une grande ville de plus de Dix milles âmes, regroupées dans quatre quartiers (ou villages) importants, chacun bâti sur une cascade :



## Lieux d'importances

Architecturalement, tous les villages quartiers sont insérés dans d'énormes bâtiments de forme vaguement rectangulaire et reliée entre eux par porte des transitions. Et une immense falaise coupe la ville en deux, à plusieurs mètres d'altitude et une rivière la coupe encore en deux. Voici le descriptif de la carte du Kyuden ADJIOKI. Toutes les murailles sont en Brique rouge. La plupart des pans sont facilement accessibles pour les défenseurs voulant tirer à l'arc, d'autres sont surmontés de hourdis en bois. Les portes principales sont souvent en bois renforcées de plaque de métal ciselet et équipées de lourds systèmes de blocage voire de herses. Les portes secondaires sont toutes en bois solide renforcé de métal avec de solides systèmes de fermeture (serrures, loquets). Les portes de transition sont soit en bois simple.

### Secteur de sud Ouest : (quartier marchand de la ville)

#### 12) Boulevard CHAÏ :

##### 24) Maison du senseï :

ADJIOKI Senki habite cette petite maison attenante au dojo. Elle y est reliée par un couloir permettant également d'accéder à une salle d'armes gardée par l'aîné des élèves. La maison est très mal rangée et sent le renfermé. De nombreux livres traitant de sujets aussi divers que la stratégie, le Tao de Shinsei, l'histoire, la géographie, etc. sont empilés un peu partout.

##### 25) Demeure de NATSUI YAZUKI :

Superbe femme à la chevelure longue et brune NATSUI est une importante commerciale, elle dirige en particulier les deux plus importants marchés aux fruits de la cité faisant le bonheur de la population. La demeure de NATSUI est richement décorée du fait de ses affaires aussi bien intérieures à la ville, mais aussi extérieures dépendant entièrement de sa famille.

L'intérieur de la maison de NATSUI est une véritable caverne de richesse venant des quatre coins de l'empire, cependant ces merveilles ne sont pas à vendre et sont sous la protection de YOJIMBO qui garde aussi bien la maison que sa propriétaire contre d'éventuels voleurs.

NATSUI à un caractère des plus calme, il est très difficile de lui faire perdre son sang froid, elle est redoutable lors de ses achats et de ses ventes mais demeure toujours souriante même en cas de coup dur.



##### 26) Marchés aux fruits de YAZUKI NATSUI :

Lorsque NATSUI s'installa dans la cité, elle remarqua immédiatement que le peuple semblait triste et peu commerçant, surtout que la plus grande partie d'entre eux était constituée de Samouraïs, ce qui n'encourageait pas le reste des habitants à la bonne humeur.

NATSUI acheta donc une demeure sur le boulevard (n°40) et décida que tout cela devait changer, remarquant une maison inhabitée un peu plus loin elle fit en sorte de l'acheter et d'en détruire le mur frontal pour ouvrir un marché aux fruits à l'air libre où sa famille installa des étalages avec des commerçants à la mine joviale et au caractère sympathique (n°26).

Depuis ce jour le boulevard ne connut que sourire et bonne humeur faisant par ailleurs la fortune et le bonheur de NATSUI et bien entendu du responsable commercial de la cité.

##### 37) Demeure d'ADJIOKI KOLOTA (défenseur des frontières) :

ADJIOKI KOLOTA est une femme à la lourde tâche d'être responsable de la défense des frontières du clan du tigre, aussi ne vous attendez pas à être reçu chez elle tous les jours pour souper.

KOLOTA est souvent considérée comme un rustre sans cœur, son travail prenant généralement tout son attention, elle sort rarement visiter la cité et ne se déplace qu'à la demande du DAÏMIO du clan du tigre.

Les autres généraux restent à l'écart de cette jeune femme qui aime plus agir que réfléchir en cas de danger.

La demeure de KOLOTA contrairement à celle de KETICHO ressemble à toutes celles du boulevard car elle ne désire pas être déranger par un visiteur, elle a souvent plongé sur des cartes de l'empire ou sur la gestion du territoire prévoyant parfois à l'avance les intentions des clans voisins par des agents qu'elle à

personnellement infiltrés dans les villages avoisinants.

#### 38) Demeure des fortunes de SADA :

SADA est un moine arrivé il y a 3 ans dans la cité et sa demeure n'est pas particulièrement ornementée de décorations extérieures et ressemble à la plupart des maisons du boulevard seule l'inscription au-dessus de la porte principale laisse entrevoir que c'est un lieu de culte, cependant il en est tout autrement de l'intérieur de l'édifice constitué d'une vaste salle emplie de fresque représentant des tigres solitaires en chasse parmi les bambous ou de licornes rencontrant le splendide félin.

L'autel des offrandes à JUROJIN le dieu de la longévité se trouve dans le jardin situé derrière la maison où se trouve aussi une petite mesure en bois qui reste le véritable lieu de résidence du vieux moine au crâne dégarni suivant un jeun sévère.

#### 39) Demeure d'ADJIOKI KETICHO (commandant de la fierté du tigre) :

Cette demeure est décorée de nombreux lampions que les serviteurs de KETICHO allument peu avant la tombée de la nuit.

Samouraï KO, KETICHO aime vivre dans cette maison qu'elle fait entretenir en permanence afin qu'elle soit la plus rutilante du boulevard et qu'on puisse ainsi facilement la retrouver en cas d'urgence.

Femme sérieuse et souvent souriante appréciée par les passants du quartier, KETICHO n'en est pas moins une grande guerrière qui ne se laisse pas marcher sur les pieds, connue pour ses fréquents changement d'humeur ceux qui l'à croisent dans la rue font parfois un détours surtout si elle vient de s'habiller de sa tenue de combat.

#### 40) Maison de thé :

Cette agréable petite maison de thé est très calme et conçue dans le respect de la tradition Rokuganaise. Elle est en bois et dispose de tout le matériel nécessaire à la traditionnelle cérémonie du thé.

### 9) Impasse SOYAI :

#### 13) Demeure de MOSHIKO HIRUMA (guide de la cité) :

Comme l'indique son nom de famille, MOSHIKO était autrefois éclaireur dans le clan majeur du crabe, lors d'une permission il fut envoyé à la cité de TANU dont il apprécia immédiatement le charme et l'animation des rues.

MOSHIKO revint au mur des bâtisseurs annonçant qu'il désirait arrêter ses fonctions vues son grand âge (ce qui fut accepté), et il retourna dans la ville car une grande idée parcourait son esprit.

L'immense cité avait de nombreuses rues, des boutiques et des demeures à la grande allure parfois richement décorées par leur propriétaire venant de tous les coins de ROKUGAN.

Les nouveaux arrivants ne connaissaient pas toutes les bonnes adresses et se perdaient souvent et le métier de MOSHIKO étant de partir en avant pour reconnaître le terrain lui permit de devenir le premier guide de la ville, depuis son nouvel emploi semble lui convenir et il n'y a pas mieux que lui pour satisfaire son client et ceci de quelques origines qu'il provienne.

MOSHIKO est un homme souriant malgré son vieil âge, il est toujours enclin à rire de bonnes blagues malgré son passé de samouraï.

#### 14) Demeure de ADJIOKI TOKODA (YOJIMBO) :

Cette demeure tout simple d'apparence appartient à TOKODA qui fut autrefois pendant une courte période le maître des YOJIMBO de CHAÏ ADJIOKI IDE.

Aujourd'hui depuis que cette femme est devenue magistrat d'émeraude à la cité interdite, TOKODA est resté au service de la famille ADJIOKI et protège MAYA la nouvelle maîtresse du clan, mais le trop grand nombre de samourais autours d'elle lui fait peur car il risque de bientôt perdre sa place au sein du palais.

Cependant TOKODA reste confiant si sa démission venait à venir, il s'orienterait sur les membres éminents de la population désireux d'obtenir la protection de leurs boutiques.

TOKODA est un samouraï de trente cinq ans, il servit fidèlement les ADJIOKIS bien avant l'arrivée et le mariage de CHAÏ OTAKU avec le fils du seigneur des IDES.

TOKODA quitte rarement son armure lorsqu'il est dans sa demeure ceci afin de lui rappeler son devoir envers la famille, il ne la quitte que s'il doit se rendre au palais afin de ne pas braver l'interdiction impériale de ne pas porter d'habits de guerre en dehors des batailles.

Lorsqu'il est convoqué au palais, TOKODA est habillé du kimono blanc du tigre qu'il est fier de porter aux yeux de tous.

#### 15) Demeures d'un Samurai de la famille ADJIOKI.

#### 16) Demeure de OTOMO ONEGANO :

Cette demeure est l'une des plus riches de la cité, elle appartient à ONEGANO le fondateur de la ville.

ONEGANO a réussi un exploit à l'époque en construisant les fondations de la cité durant le sombre âge de l'empire au moment où les finances du clan de la licorne était au plus bas.

ONEGANO réussit cependant à débloquer des fonds pour construire la base de ce qui sera plus tard une ville où se croise aujourd'hui les membres de différents clans mineurs et majeurs, sa plus grosse réussite fut d'accepter le financement du scorpion afin d'en achever la construction finale.

ONEGANO ne chercha pas à savoir les intentions du clan du scorpion à ce moment là, il ne comprit que par la suite que le projet les intéressaient pour pouvoir incorporer dans la ville les commerces de leur choix et en grande partie des maisons de GEÏSHAS dont les samourais sont parfois friands. Malgré sa réticence vis-à-vis de ces maisons de luxe ONEGANO accepta le marché afin d'établir un climat d'entente entre les clans, il ne fut pas déçu et devint finalement un grand ami de YOGO MOSSURO le responsable du quartier chaud de la cité, les deux hommes malgré leur divergence de caractère s'entendirent aujourd'hui à merveille et boivent souvent le thé ou le saké ensemble.

18) Demeure de DAIDOJI SUKEME (capitaine des grues de fer protégeant AMOKO) :

Si un homme est fort connu dans la cité de TANU ce ne peut être que le brave et vaillant SUKEME dont les hommes de la grue de fer ne quittent jamais AMOKO le fils de CHAÏ ADJIOKI IDE.

La demeure de SUKEME montre bien qu'il est du clan de la grue, décorée par des artisans de la famille KAKITA qu'il a fait venir tout spécialement de son clan pour faire concurrence à ceux de la famille IDE par pure provocation, son architecture et ses décorations extérieures semblent différentes des autres demeures qui l'entourent et mêlent beauté et harmonie avec la nature par son balconnet qui donne sur une serre qui dispose d'un jardin exposé vers l'extérieur ou se presse de se rendre le plus souvent les oiseaux volant de la cité.

L'intérieur de la demeure de SUKEME est rempli d'estampes et de vases de grandes valeurs, un petit salon de réception lui permet de recevoir ses hôtes avec dignité, il est d'ailleurs aidé en cela par son serviteur YODZU qui s'occupe de l'entretien de l'édifice.

SUKEME a l'étoffe d'un grand samourai et sait où se limite ses responsabilités, il ne cherchera jamais à recevoir de récompense ou de l'avancement de son clan ou d'un autre, il demande aux hommes sous ses ordres des rapports constants et prend même parfois la place de l'un d'entre eux si celui-ci devait s'absenter pour une raison quelconque.

SUKEME se rend donc souvent au palais des ADJIOKIS afin d'accomplir son devoir sans que nul ne le sache, il dit la plupart du temps être la relève de la garde de AMOKO afin que le jeune garçon l'autorise à entrer dans les fortifications.

SUKEME s'habille comme tous les gardes de fer, son visage montre sa sévérité envers ses troupes mais en réalité il est très serviable et sympathique quant on le connaît bien, une petite barbiche et une moustache noire accompagnent ses courts cheveux bruns coiffés en chignon et retenus par un ruban bleu clair.

19) Demeures d'un Samourai de la famille ADJIOKI.

20) Demeure de FURASHI DOJI (fabriquant de chandelles) :

FURASHI est un vieil homme qui s'est installé il y a deux ans dans la ville, il disait que si les moines cherchaient l'illumination il n'en allait pas de même avec le peuple et les samourais, aussi fallait-il leur apporter leur propre lumière.

FURASHI s'installa dans l'endroit le plus sombre de la cité, l'impasse SOYAI convenait à l'époque à ce qu'il recherchait.

Depuis la lumière vit le jour dans cet étroit passage toujours encombré d'objets où les habitants se cagnaient et chutaient au sol autrefois, la demeure de FURASHI s'étant illuminée extérieurement de milliers de chandelles aux couleurs diverses.

La boutique de FURASHI est facilement reconnaissable à ses étalages de bougies de toutes tailles qui ont investi son intérieur au point qu'il dut se résoudre à habiter à l'étage supérieur de sa demeure.

FURASHI est d'origine noble au grand étonnement de ceux qui cherchent à le connaître, il s'habille toujours avec élégance aux couleurs de son ancien clan de la grue.

Grand commerçant, il se montre d'une aide incroyable dans le choix de ses clients, certains se bornent à se demander si du sang de KAKITA n'était pas resté dans ses veines.

#### 4) Cartier des artisans :

1) Maison d'objet religieux de MUGASHI :

La boutique du moine MUGASHI montre en permanence un étalage d'objets religieux connu dans l'ensemble de la ville parfois pour leur rareté, certains provenant de régions d'au-delà des terres de ROKUGAN.

MUGASHI est un vieux moine à l'allure rassurante, son sourire rend la plupart des personnes qui viennent dans sa modeste boutique plus apaisées et heureuses de la vie dont elles disposent chaque jour.

2) Les forges de MIYA SOTORO :

Les forges de SOTORO sont l'endroit le plus bruyant de l'impasse des artisans, MIYA SOTORO était autrefois le forgeron de sa famille mais il décida de rejoindre la ville du clan du tigre lorsque le grand DAÏMIO disparut mystérieusement durant la guerre du crabe et que son fils le remplaça à la tête de celle-ci.

Les forges de SOTORO sont réputées pour l'acquisition de nombreuses armes peu répandues sur le marché, il n'en fera jamais la vente sauf à l'unique condition que MAYA ADJIOKI IDE en donne l'autorisation formelle ou en cas de conflit, en attendant il se charge de faire les réparations aux prix suivants :

KATANA 20 Koku TETSUBO 06 Koku  
NAGE YARI 03 Koku WAKIZASHI 15  
Koku YARI 04 Koku ONO 05 Koku TANTO

03 Koku DAI-KYU 04 Koku  
NAGINATA 05 Koku TESSEN 02  
Koku YUMI 04 Koku

Les armes marquées d'un Astérisx sont généralement des armes de guerre demandées dans la ville, si une réparation est faite sur elles SOTORO ne dira rien aux représentants locaux, par contre si une commande est faite en grand nombre de ces armes, SOTORO prévient immédiatement la sécurité de la ville par l'intermédiaire de l'un de ses apprentis pour pouvoir faire interroger l'individu en question par les magistrats locaux.

4) La maison d'IMURA :

De tous les endroits les plus étranges de la cité aucun ne l'est plus que la demeure de dame IMURA KAKITA qui vend dans sa modeste boutique fleuri de splendides et magnifiques poupées qui sont même parfois animé d'une vie propre.

Il ne se passe pas une journée sans qu'un attroupement de jeunes enfants s'attarde devant cette boutique à regarder les automates en mouvement et parfois même la maîtresse de maison organise des spectacles devant son édifice des grands événements populaires et parfois tragiques de la vie de ROKUGAN, le plus grand de ces spectacles raconte la venue de SHINSEI et le rassemblement des sept tonnerres afin d'affronter leur sombre frère FU LENG dans le noir territoire des ténèbres (bien sûr l'histoire est enjolivée afin de ne pas choquer les plus jeunes mais montre la force des grands maîtres de ROKUGAN ainsi que la défaite de la plupart d'entre eux).

5) Magasin de vases de MOKUZAN

La petite boutique de MOKUZAN le rônin ne paie pas de mine quant on la regarde de l'extérieur, cependant une fois entrées dans le bâtiment on se retrouve plongé dans un autre monde.

Des vases en grande quantité sont dispersés à travers la pièce ainsi que sur de nombreuses étagères et sur son sol, derrière son comptoir MOKUZAN accueille les nouveaux arrivants dans sa boutique d'un simple hochement de la tête, sa tenue n'est pas celle d'un riche marchand bien quelle soit plus entretenue que celle de n'importe quel autre rônin. Les vases de MOKUZAN bien que primitifs sont de vraies merveilles en terre cuite, le jeune et ancien guerrier fait recette en vendant énormément de ces objets qui lui ont valu la reconnaissance de bien des politiques.

MOKUZAN peut créer des vases spéciaux sur commande qu'il peut faire livrer par d'anciens membres de sa confrérie aujourd'hui à la retraite mais il fera payer plus cher le déplacement.

8) Rues nosoma :

3) Demeures d'un Samurai de la famille ADJIOKI.

7) Rues de sinshi :

46) Demeure des lampions de SEPPUN BAKURA :

Ancien membre de la famille SEPPUN aujourd'hui à la retraite, SEPPUN BAKURA est un homme au naturel paisible, sa demeure est l'une des plus illuminées lorsque survient le soir.

BAKURA est très apprécié de ses voisins auquel il rend de fréquente visite lorsqu'il ferme sa boutique les jours où il est de repos. BAKURA apprécie le jeu de GO ainsi que les séjours dans les maisons de GEISHAS, il reste cependant prudent à ce sujet sachant sa réputation au sein de son ancienne famille. La boutique de BAKURA est représentative de l'ordre et de la propreté dont son ancienne famille faisait un point d'honneur, il emploie parfois des HEININS afin que son modeste établissement reste à chaque fois convenable pour recevoir sa clientèle.

47) Milles Senteurs :

Un établissement vendant toutes sortes de parfums, d'herbes en tous genres et de produits de beauté.

3) Places :

8) Ecole de maintien de la famille DOJI :

Cette école est tenue par le magistrat TOJIRA DOJI, ce membre féminin de la grue aime à faire connaître son savoir à la plupart des nobles garçons et jeunes filles en âge de se marier, afin qu'ils ou elles sachent plus tard se comporter correctement en parfait époux ou épouses quant ils rentreront dans leurs grandes familles respectives.

TOJIRA est malgré son air sévère et son éducation acharnée un cœur d'ange que de nombreux hommes s'évertuent à conquérir, mais la belle et noble DOJI tient à rester au célibat pour deux raisons qui lui sont propres, la première est qu'elle est du sang pur de la famille DOJI et qu'elle ne peut choisir un homme sans crainte d'entacher le nom de sa famille et de son clan, la seconde est sa peur du lendemain et la crainte de faire un mauvais choix qui pourrait plus tard gâcher la vie heureuse qu'elle mène aujourd'hui.

L'école de TOJIRA a une très forte réputation qui dépasse les murailles de la ville pour se répandre vers les autres clans, de nombreuses familles venant des quatre coins de ROKUGAN envoient leurs enfants en ce lieu pour s'instruire en conséquence de leur futur et ceci malgré quelques récalcitrants.

12) Bar de la griffe pourpre :

Tenu par KIO AKODO un ancien membre du clan du lion, cet établissement est le refuge de nombreux combattants cherchant le réconfort d'un bon verre de saké après les rudes combats ou les gardes de nuit de la cité, on y rencontre le plus souvent des membres

du clan du tigre, de la licorne et même parfois du faucon bien que ceux-ci évitent de croiser le fer avec ces autres compagnons de table.

21) Demeures d'un Samurai de la famille ADJIOKI.

45) Demeures d'un Samurai de la famille ADJIOKI.

#### 14) Impasse ide :

17) Maison de jeu :

Bien que sous surveillance étroite de la part de la milice de la ville, la maison de jeu de MASIMATO YASHURA OTAKU accueille de nombreux samourais cherchant en ce lieu un moment de repos tout en perdant régulièrement une petite partie de leur fortune personnelle tout en y prenant un certain plaisir. Bien sûr il existe parfois certains gagnants que les esprits semblent protéger de leurs bienfaits et qui reste souvent aux côtés des hommes.

La justice soupçonne YASHURA de truquer certaines parties quand on lui en fait la proposition ou dans son propre intérêt, cependant rien n'a jamais pu être prouvé contre cette superbe femme au charme enjôleur qui dément formellement ces accusations non fondées à ses yeux et uniquement divulgué par des commerçants jaloux de sa notoriété et du succès de son établissement.

Cependant la loi semble fermer les yeux sur ces agissements illégaux, la maison de dame YASHURA est honnête et rapporte beaucoup à l'impôt perçu par les percepteurs, elle reste et demeure un point fort de la ville.

L'intérieur de la maison de jeu est superbement décoré et montre la richesse de sa propriétaire.

27) HERBORISTERIE DE MIYA SACHITOMI :

L'herboristerie de MIYA SACHITOMI ne paie pas de mine par rapport aux riches demeures qui l'entoure, sa propriétaire une jeune femme élégante tient à rester discrète malgré son précieux métier.

SACHITOMI est le rebouteux du palais mais aussi la femme médecin de la cité, chacun des habitants souffrant de différents maux viennent la consulter afin d'obtenir les soins nécessaires pour se retrouver rapidement sur pied.

SACHITOMI est très apprécié à la cour, MAYA lui avait même proposé de résider au palais, mais le membre de la famille MIYA craint les rancœurs du passé avec le clan de la licorne.

28) Auberge du dragon furieux :

Tenue par ASAKO SHIKO une superbe jeune femme du clan du phénix, l'auberge du dragon furieux est l'une des plus grandes curiosités de la ville.

En effet d'étranges événements se produisent au sein de son établissement, la plupart des liquides prennent

la forme ou le visage d'un dragon lorsque l'on regarde de près son verre de saké ou le contenu des tonneaux répartis dans les coins de la pièce.

La jeune femme brune du phénix ne considère pas cela comme une menace bien au contraire, elle prétend que sa maison de saké a été bénie par les esprits de JIGOKU et plus précisément par le dragon de l'eau qui est apparu-il y a quelques temps sur les terres de la licorne avant que celles-ci ne deviennent le clan du tigre.

Depuis SHIKO a installé une petite fontaine au milieu de son bar où parfois saute et replonge le corps minuscule et gracieux du dragon, ce phénomène attire bien sûr une importante clientèle de SHUGENJAS et de moines venant prier et chercher la bénédiction du dragon en ce lieu au grand plaisir de sa propriétaire.

#### 6) Cartiers des maisons close :

43) Maison de luxe :

Bien qu'elle paye régulièrement ses impôts à la cité, la maison de luxe de BENTARO appartient à un propriétaire inconnu qui ne séjourne pas dans la ville.

Des rumeurs circulerait qu'elle aurait été construite par un membre de la cour impériale qui résiderait encore à OTOSAN USHI ou par un éminent membre de la grue. La maison de BENTARO s'étend sur deux sous-sols et trois étages, elle reçoit les plus nobles personnes du palais et surclasse par sa beauté les maisons de GONO et MAKURO les rendant ridicules et obligeant parfois les deux commerçants à améliorer de plus en plus leurs édifices.

Aucune maison n'est plus silencieuse et calme que celle-ci, c'est pour ce même calme que de grands généraux viennent résider en ce lieu après de rudes combats.

Des jardins intérieurs aux superbes fleurs odorantes viennent améliorer le spectacle de cette bâtisse qui a la capacité d'ouvrir son toit en été pour recevoir différents oiseaux et insectes de passages.

44) Maison de GEÏSHAS :

Ces deux maisons de GEÏSHAS sont plus petites et plus discrètes que celles de leurs concurrents ci-dessus, elles sont tenues respectivement par le frère et la sœur MUSHI et KURUMI BAYUSHI, qui se serre les coudes afin de ne pas voir leur petit commerce un jour disparaître. Bien que moins visité par les personnes d'influences, les deux maisons font caisse commune afin d'accueillir les habitants les moins fortunés de la cité et entretenir une ambiance plus chaleureuse et conviviale que le charme rupin de leurs adversaires.

MUSHI est un jeune érudit qui en avait assez d'étudier les anciens manuscrits de la cité des mensonges, quant à KURUMI elle tenait à suivre son frère dans son projet qu'elle considérait comme une folie au départ.

Cependant les deux jeunes aventuriers ont réussi à s'établir et mènent aujourd'hui un combat commercial de tous les instants pour rivaliser bientôt avec les autres commerçants.

48) La maison du CRABE :

Cette maison est l'une des plus misérables du quartier chaud de la cité, son aspect extérieur n'attire que de rares clients, mais le prix des demoiselles est celui le plus bas de l'échelle ce qui permet aux moins riches de prendre du bon temps. La maison du crabe est tenue par OZUKA YAZUKI un petit homme qui ne cherche pas à montrer sa richesse. En effet bien que la maison du crabe semble tomber en ruine, son propriétaire demeure depuis maintenant 5 ans dans la cité sans fermer boutiques (le BAFUKU s'étonne de ce miracle mais après tout se sont des membres de la grue et le clan du crabe a toujours été leur rival au niveau commerce), OZUKA dispose de fond secret fourni par son clan c'est certain mais nul ne sait comment il les obtient.

49) La maison de GEÏSHAS de SOSHI GONO : Cette respectable magnifique demeure à l'extérieur fleuri d'où s'échappe une odeur parfumée au bord de la rivière est l'honorable maison de GEÏSHAS de GONO. La plupart des clients de cette demeure sont épatés par l'intégrité de son propriétaire qui reçoit généralement une grande partie des notables et des personnes importantes de la ville dans son modeste établissement tout en ignorant leur venue en ce lieu de débauche. GONO est un homme petit et gros habillé d'un kimono écarlate que la nature n'a pas su rendre heureux, sa petite moustache et sa petite barbiche brune et son sourire et sa voix mielleuse rendent souvent ceux qui viennent chez lui plus prudent, mais cette situation change vite une fois entrer dans la demeure.

La maison de GONO dispose de bains chauds et de salles privées sur trois étages où les samourais peuvent goûter aux plaisirs qui leurs sont le plus souvent interdits, de petits salons de thé sont aussi à leur disposition pour s'entretenir d'affaires particulières qui tendent à rester discrètes.

GONO fait varier ses prix en fonction de la demande de ses clients qui repartent généralement satisfaits et retrouve par la suite leur routine de tous les jours.

50) Maison de IDE RIGORI :

Cette maison propre est tenue par une femme dont la sagesse porte parfois sur les nerfs, du clan de la licorne RIGORI met un point d'honneur à ce que tout soit parfait pour recevoir ses clientes car elle reçoit généralement des femmes en son établissement.

La maison de RIGORI dispose de nombreux hommes aux caractères différents les uns des autres venus des quatre coins de ROKUGAN et réunit afin de satisfaire les femmes en mal de plaisir de la cité bien que certains hommes viennent discrètement profiter eux aussi de l'expérience de l'établissement.

La demeure dispose de nombreux salons privés et RIGORI ferme les yeux sur ce qu'il s'y passe du moment que cela ne nuit pas à son commerce et au bien de la ville, elle n'acceptera cependant jamais que son personnel ou sa clientèle soient maltraités et elle dispose pour cela de videres anciens guerriers venus de la famille SHINJO afin d'expulser les indésirables et les brutes épaisses.

5)BOULEVARD KONOMI :

Le boulevard KONOMI est peu fréquenté par les RONINS de tout poil pour la simple et bonne raison que c'est à cet endroit que siège la caserne des Magistrats Imperio, autrefois au nombre de 6 ils sont aujourd'hui plus de 10 à traquer les brigands et les assassins au travers des rues de la ville. Cette caserne est dirigée d'une poigne de fer par KAKITA HIRO SAMASU et son fils KAKITA MIKA SAMASU dont il serait marié avec de l'une des filles de CHAÏ ADJIOKI, ce grand samourai rend souvent visite aux magistrats de la ville pour châtier d'éventuels coupables bien qu'il règle parfois les comptes à même les établissements ou les rues de la cité.

29) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

30) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

31) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

32) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

33) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

34) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

35) Le chenil :

Entretenue par ADJIOKI SHOMEÏ, une Samurais-ko du clan du tigre, cet établissement s'occupe d'élever un grand nombre de chiens de toutes sortes qui sont par la suite dressés pour accomplir certaines tâches pour leur propriétaire, généralement les guerriers refusent de venir en ce lieu et préfèrent envoyer un de leurs serviteurs, il ne faut pas oublier qu'un samourai aime toujours rester propre.

36) L'animalerie de ADJIOKI TAGESHIRO : On trouve toutes les sortes d'animaux dans l'établissement de TAGESHIRO, qui travaille étroitement avec son clan afin qu'il puisse obtenir un jour des tigres pour le clan ainsi que d'autres merveilles rapporter d'au-delà des frontières de ROKUGAN, bien sûr TAGESHIRO fait payer ses services fort cher et peu de personnes peuvent se

permettre d'obtenir ses produits qui sont de véritables trésors.

### 1) BOULEVARD DE LA PLACE :

6) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

7) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

9) Maison de GEÏSHA de NIBAN :  
Bien avant sa disparition NIBAN créa ce petit établissement au sein de la cité afin que les RONINS puissent eux aussi avoir droit à certains égards en ce qui concerne les plaisirs interdits. La demeure de NIBAN est tenue par ASHIMAKA un rônin de basse extraction qui possède une large balafre au milieu du visage, son allure enclin peu les nobles et les plus grands combattants à rentrer dans ce qu'il considère comme un coupe gorge. Il n'en est rien, ASHIMAKA tient une maison respectable où coule à flot le saké et les rires, il faut cependant apprécier la compagnie des rejetés de clans et de ceux qui représentent plus des brigands que des guerriers. On ne peut pas dire que la propreté règne en ce lieu mais ASHIMAKA fait son possible afin que des personnes plus appréciables puisse un jour accepter sa porte.

10) Bar du saké fumant :  
Tenu par KITSUKI MUSHU une vieille femme au caractère humoristique, cet établissement typique des terres du dragon dispose d'un intérieur rappelant les vastes et gigantesques montagnes de sa propriétaire. La maison de saké porte bien son nom car la spécialité est une cruche de saké que l'on laisse chauffée au-dessus d'un feu brûlant au milieu de la pièce au point qu'au moment de servir les tasses sont chaudes et on ne puisse presque pas les tenir à la main. L'alcool réchauffé n'est pas bon pour l'esprit et beaucoup de client on du mal à retourner chez eux après une soirée bien arrosée.

11) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

22) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

23) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

### 13) le port :

41) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

42) Demeures d'un Samurais de la famille ADJIOKI.

### 10) Le pont :

Ce pont large de vingt mètres et long de vingt enjambe la rivière à dix mètres de hauteur. Il est fait de bois exotique laqué et mène à la porte du secteur de sud Ouest au secteur de sud est. Celle-ci est entièrement métallique et rehaussée de plaques d'or. Ce pont oblige un assaillant à passer à découvert.

### 2) Le château :

Cette porte fortifiée surmontée d'une tour sert d'accès principal au château. Le chemin venant du sud y mène depuis le village de Sasaki. Elle est très richement décorée de sculptures évoquant des tigres rugissants, œuvre la plus récente de la famille ADJIOKI. Véritablement impressionnante, elle est également défensive. Le rez-de-chaussée est en pierre et pourvu d'une poterne. L'étage permet le contrôle de l'accès par une herse, des trappes et des archères donnant uniquement du côté extérieur. En général, trois samourais montent la garde.

### Secteur de sud Est :



Le quartier le plus mouvementé de la ville. En effet, c'est ici que l'on trouve les meilleures universités et bibliothèque (6) 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 fameux dojos de bushis (Etoiles filantes, Loup ardent et Renard à neuf queues). L'Université Kar Wai est célèbre à des centaines de lieux à la ronde. On y enseigne toutes les disciplines intellectuelles de l'Empire, droit, stratégie, histoire, théologie. Les plus brillants fonctionnaires 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 (4) quartier est un bâtiment dans lequel on peut trouver toutes sortes d'ouvrages narrant l'histoire de la cité et de l'Empire. 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. Il y a des ponts qui relient le sud et Ouest (7 à 9). Ici se trouve aussi la célèbre bâtisse de « l'Inaltérable Justice »(5), qui abrite la caserne de la milice de la ville et la cour de justice de la ville. La caserne possède sa propre école 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 la ville. Un jugement émis par un des neuf juges ne peut être cassé que par le daimyo, lors de son passage dans la ville.

51) La maison de SOSHI MAKURO : Concurrent direct de GONO, la demeure de MAKURO est-elle aussi une maison de GEÏSHAS à l'allure attirante vue de l'extérieur. Contrairement à son rival MAKURO ne dispose pas des ressources que pourrait lui fournir la rivière aussi a-t-il décidé d'établir un salon restaurant à l'étage donnant sur le paysage rayonnant des montagnes du nord en plus des autres services que peut procurer son établissement. Jusqu'à présent GONO réussit à surclasser son modeste établissement, mais sa demeure semble vouloir cependant résister à la faillite en accueillant le plus souvent les femmes de la cité. MAKURO est homme jeune de grande taille, ses longs cheveux bruns tombe dans son dos et sa voix est efféminée, il aime à porter de riche vêtement payer à prix d'or pour paraître au mieux avec sa clientèle.

51) a 59) Demeures d'un Samurai de la famille ADJIOKI.

60) Maison de GEÏSHAS : Ces deux maisons de GEÏSHAS sont plus petites et plus discrète que celles de leurs concurrents ci-dessus, elles sont tenues respectivement par le frère et la sœur MUSHI et KURUMI BAYUSHI, qui se serre les coudes afin de ne pas voir leur petit commerce un jour disparaître. Bien que moins visité par les personnes d'influences, les deux maisons font caisse commune afin d'accueillir les habitants les moins fortunés de la cité et entretenir une ambiance plus chaleureuse et conviviale que le charme rupin de leurs adversaires. MUSHI est un jeune érudit qui en avait assez d'étudier les anciens manuscrits de la cité des mensonges, quant à KURUMI elle tenait à suivre son frère dans son projet qu'elle considérait comme une folie au départ. Cependant les deux jeunes aventuriers ont réussi à s'établir et mènent aujourd'hui un combat commercial de tous les instants pour rivaliser bientôt avec les autres commerçants.

### 3) Les écuries :

Tenues par ADJIOKI TOSHIRO les écuries servent le plus souvent à recevoir les montures de la fierté du tigre, cet établissement est toujours propre et bien entretenu en fonction de la clientèle qu'elle reçoit tous les jours.

TOSHIRO est une maîtresse de la flatterie et reste d'une incroyable curiosité en ce qui concerne les grandes batailles extérieures à la cité, certains samourais s'offusquent de l'attitude grandissante de cette jeune femme.

### 1) Cour d'honneur :

Cette cour est le cœur du château. Elle monte par une pente douce jusqu'au donjon, demeure du Daimyo mise en valeur par cette vue en contre-plongée. Cette cour pavée serre souvent pour des tournois amicaux opposent les élèves de ces trois écoles, afin de faire observer aux disciples les autres styles existant. Elle est encadrée de murailles et de galeries défensives. Au centre de la cour un plateau haut, encadré de quatre braseros ouvragés en pierre, permet certaines manifestations publiques comme les duels.

### 3) Rampe d'accès :

Cette rampe d'accès au secteur de Hao Shaitun est pavée et monte rapidement jusqu'à une promenade. Deux portes défensives ouvragées et assez étroites gardent l'accès au château. La rampe est surmontée d'une galerie défensive. Ce bâtiment est un ouvrage purement défensif en pierre. Une galerie haute sert de logement à une dizaine de samourais. Elle permet également par des Trappes de tir le contrôle des alentours. (11 rues de la place, 2 rues des otakus).

## Secteur Nord ouest :



5, 7, 9) Dortoirs des bushis Une caserne abrite les baraquements et dojo :

Le logement de la plupart des bushis de la garde royale du château se situe dans ces grands bâtiments de deux niveaux. Une dizaine de bushis peuvent se reposer dans deux vastes dortoirs superposés. Le rez-

de-chaussée est un lieu de passage avec un petit poste de garde. Une galerie accessible par une échelle permet d'accéder à l'étage se trouvent les appartements du Chui (lieutenant) de ces hommes. L'ensemble est assez spartiate et rare sont les femmes ayant put observer cet endroit martial. De petites lucarnes permettent d'observer et servent de meurtrières, à l'étage comme au rez-de-chaussée, les environs du château. Une réserve de nourriture et de saké se trouvent également dans le bâtiment.

### 3) Logement :

Une dizaine de serviteurs heimins chargés de l'entretien du château, de l'approvisionnement en eau et en nourriture, vivent dans cette maison de plain-pied au mobilier rustique.

### 8) Ecuries :

Ce bâtiment de bois possède dix huit stalles servant à autant de chevaux. Ceux-ci sont la propriété du Daimyo du château. Tous les chevaux sont véritablement remarquables, les ADJIOKI étant de bons cavaliers. Un garçon d'écurie est chargé du soin des bêtes et a pris pour habitude de dormir dans le foin à l'étage du bâtiment.

## Secteur de nord Est :

C'est aussi ici qu'abritent les casernes du clan du tigre (7) et pour les bushis de service (1). Les casernes possèdent leur propre Ecole et dojo d'entraînement (6). On y trouve quantité de petites échoppes (61) et de comptoirs (5) de première nécessité afin que les bushis n'aient pas constamment à se déplacer dans la ville.

### 3) rues de shinjo.

### 6) Ambassade du bonsai :

Ce corps de La garde blanche ressemble à une petite maison de trois étages en bois. Adossée à la muraille, elle permet l'accès à une galerie défensive en bois donnant sur la cour d'honneur. La façade donnant sur celle-ci est amovible, permettant ainsi de la transformer en petite tribune. Le rez-de-chaussée du logement est aveugle et sert de stock d'armes et de matériel. Aux étages sont présents généralement dix samourais dans des petits logements spartiates.

### 4) Temple de l'Ouest :

ADJIOKI Sentsuko vient officier régulièrement pour les bushis dans ce petit temple dédié aux ancêtres et aux Kamis (les Dragons par exemple). Cet espace est richement décoré. On y trouve de nombreuses statuette ainsi que des cierges ou des présents dédiés aux Fortunes. Une lourde odeur d'encens flotte dans l'air de cette pièce aux riches dorures et boiseries laquées. Sentsuko est très appréciée et ses conseils attendus par les bushis. Par ailleurs les ADJIOKI n'ont jamais été aussi fervents

que depuis son arrivée. C'est aussi ici que se trouve l'ensemble des temples de la cité.

### 10 et 11) Jardin intérieur :

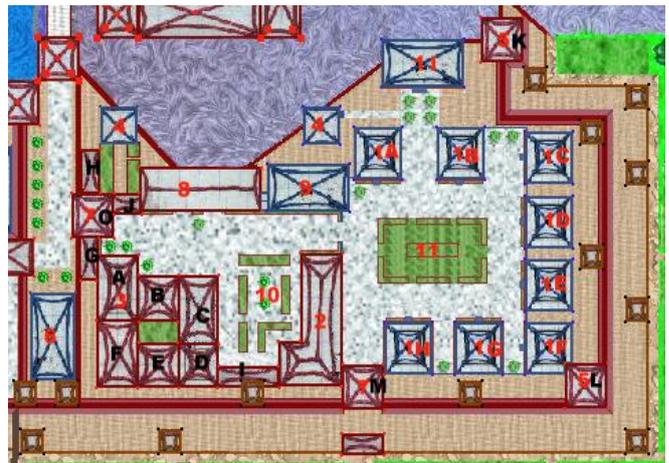
Ces jardins géants sont décoratifs et même si certains arbres laissent à penser que c'était sa destination première, on y trouve principalement des cultures de légumes et de riz à l'emplacement de l'ancien bassin décoratif. Des arbres fruitiers également été plantés et agrémentent le quotidien la plupart des nobles et courtisans. Ce jardin peut donc servir de réserve en cas de siège et est un lieu ou SOZIKU ADJIOKI

### 3) Cour d'entraînement :

C'est dans cette cour en terre battue que s'entraînent quotidiennement les bushis du clan, au sabre comme à l'arc. A cet effet, une plate-forme de tir en bois, située dans le coin nord et accessible par une échelle, permet l'entraînement au tir depuis les remparts. (4) Cette plate-forme permet l'accès à l'étage d'une tour défensive.

### 5) Secteur du centre :

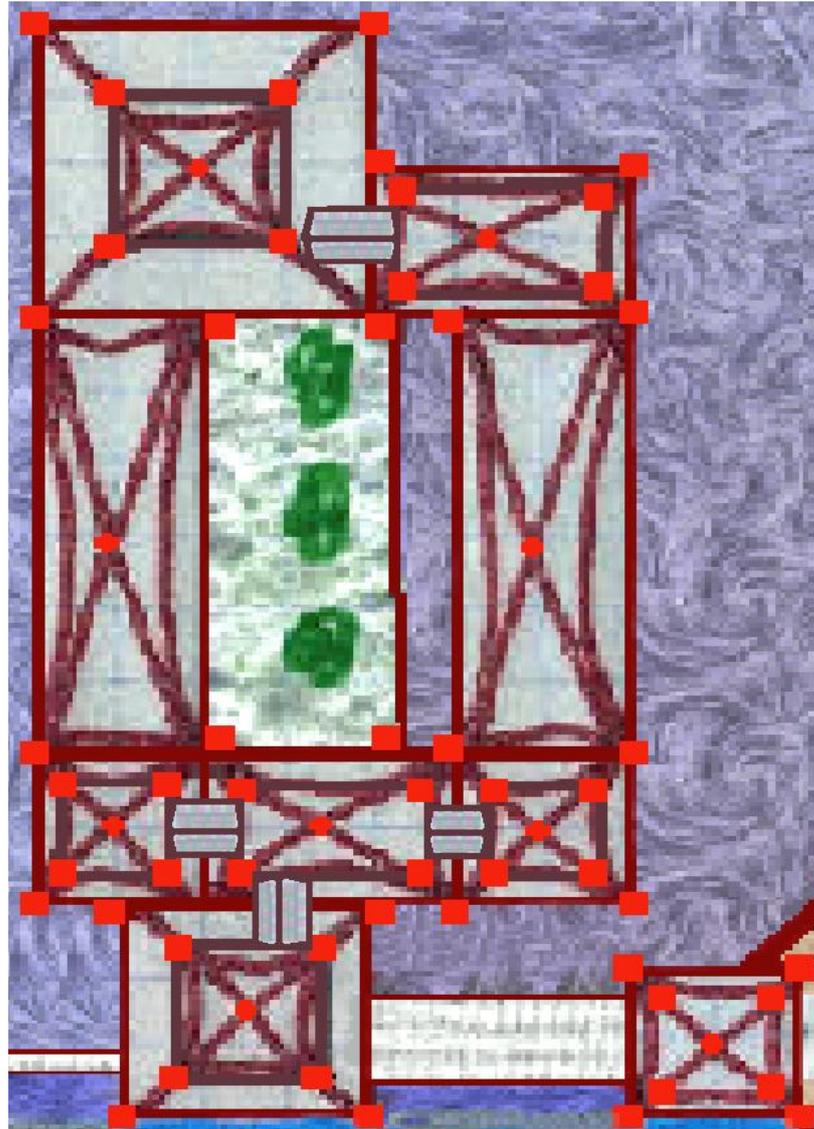
Le château en lui-même est placé à un endroit vraiment stratégique. Encadré par une rivière, à l'Est par une chute d'eau, il est également situé sur un promontoire rocheux très escarpé. Hao tchin n'est pas le quartier princier pour rien. Au centre de tout cela se situe le Kyuden une bâtisse d'une Taille impressionnante. Toute l'architecture du bâtiment central est construite au-dessus d'une mine de fer. Ce secteur est sévèrement réglementé, ne pas respecter les interdictions est passible de mort. Le sou sol du kyuden est organisé tel une ruche, et il est très difficile de retrouver son chemin ou de trouver la personne que l'on cherche et pouvant abriter plusieurs centaines de Personnes.

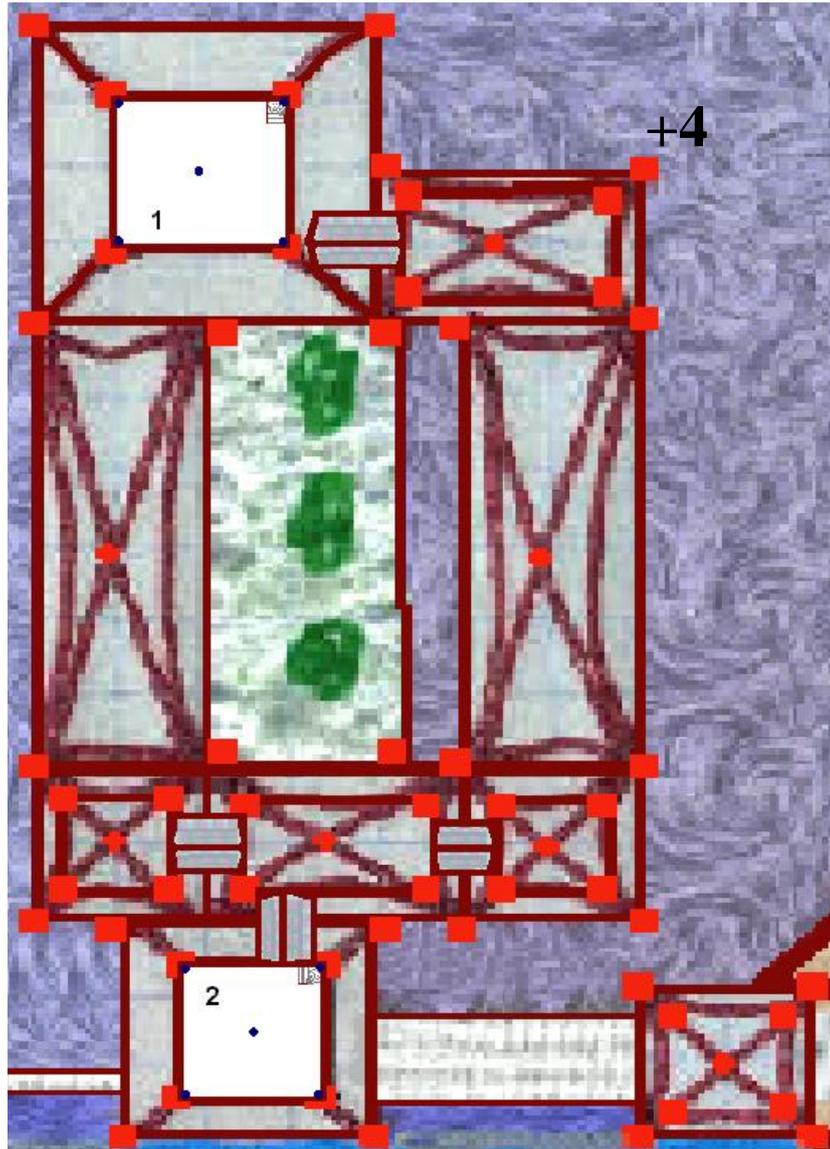


## Secteur centre :

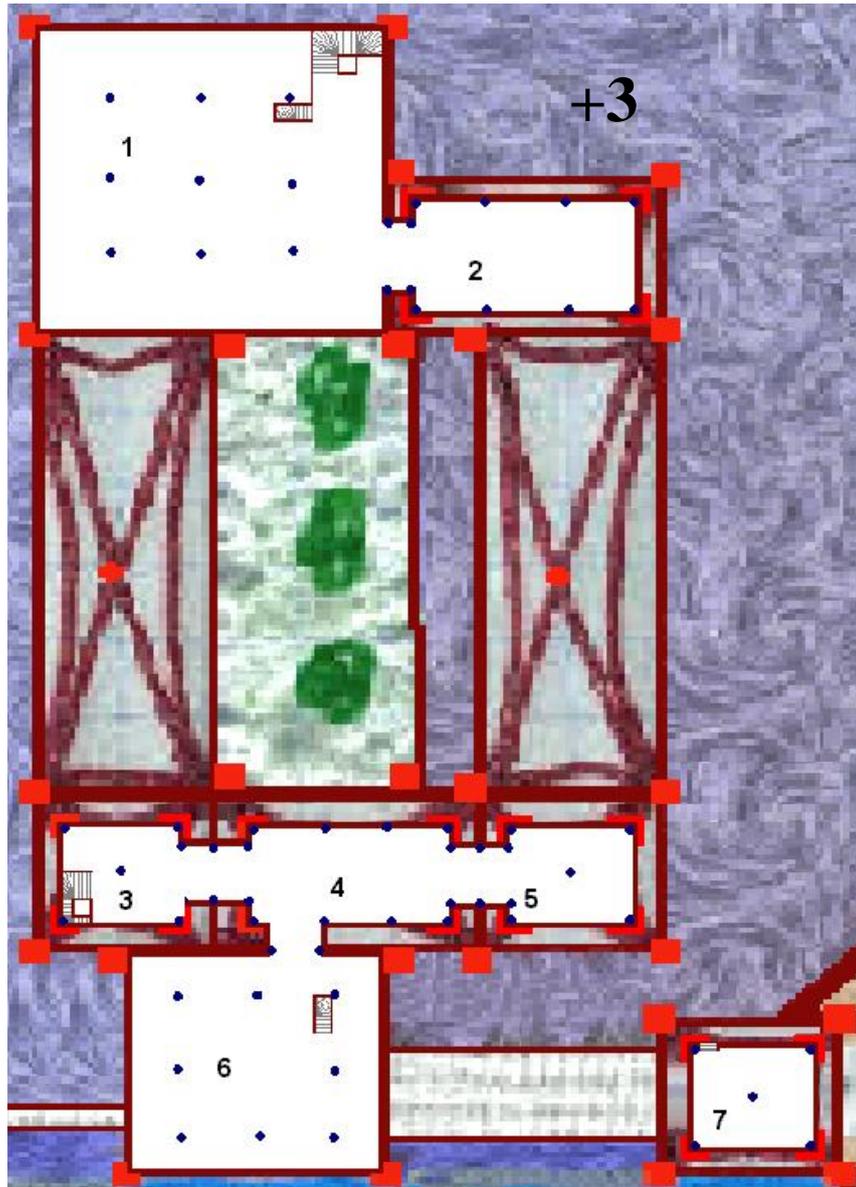
Le secteur du centre n'est pas le quartier princier pour rien. Au centre de tout cela se situe le Kyuden une bâtisse d'une taille impressionnante. Toute l'architecture du bâtiment central est construite au-dessus d'une mine de fer. Ce secteur est sévèrement réglementée, ne pas respecter les interdictions est passible de mort. Le sou sol du kyuden est organisé tel une ruche, et il est très difficile de retrouver son chemin ou de trouver la personne que l'on cherche et pouvant abriter plusieurs centaines de personnes.

**1.5cm = 10 mètres**  
**TOIT**

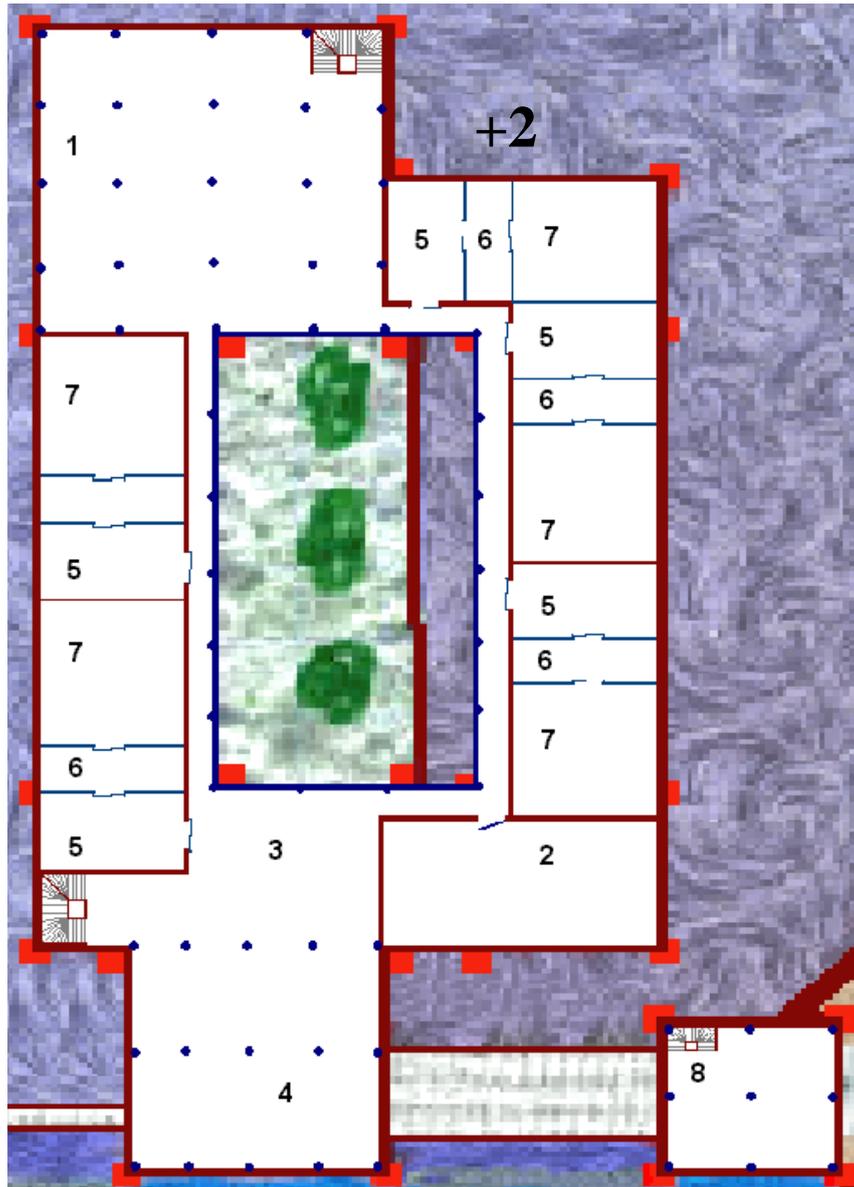




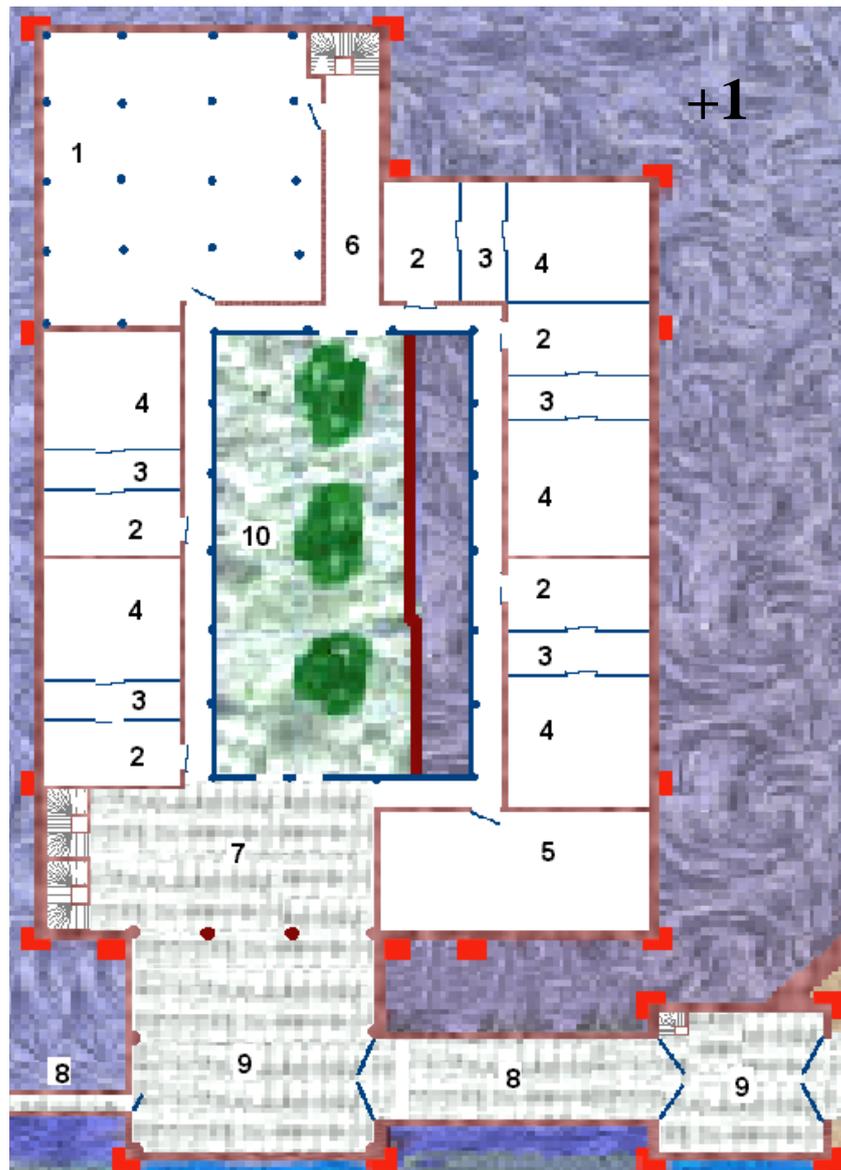
- 1 = Bureau
- 2 = salon de thé



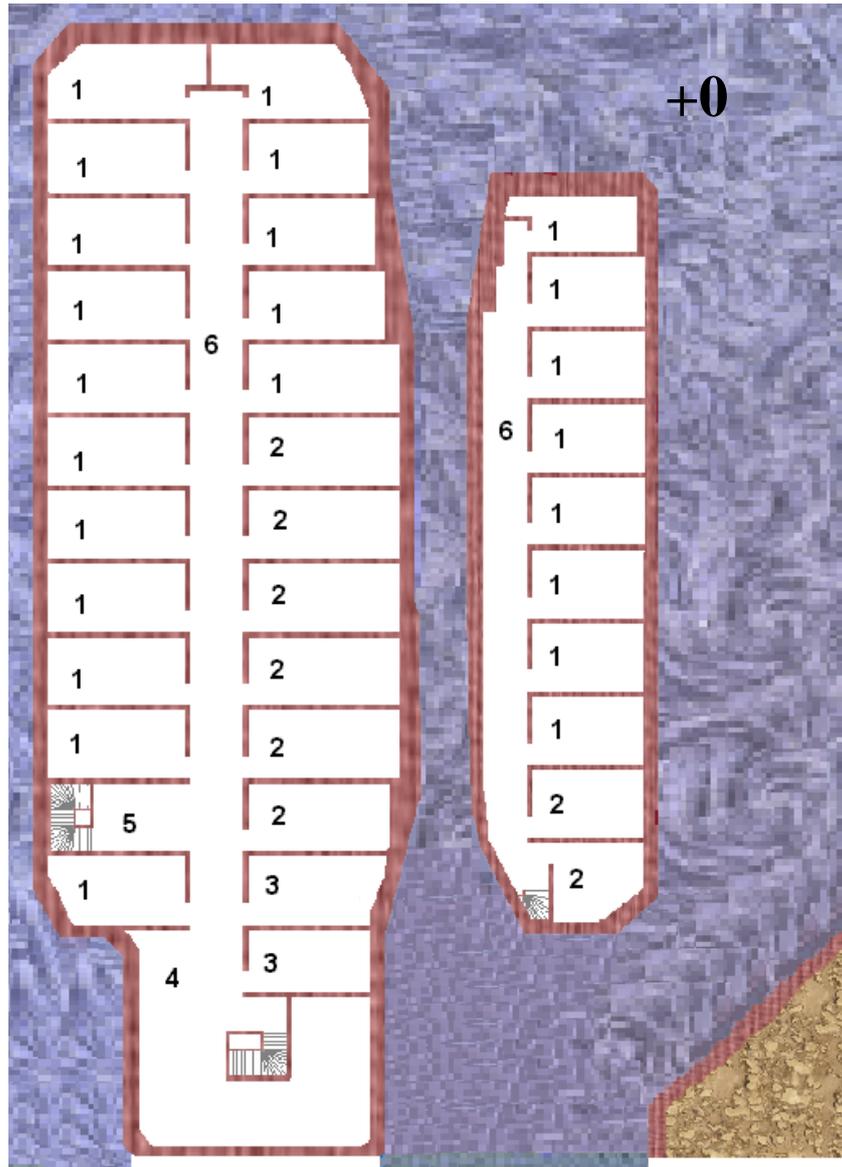
- 1 = antichambre
- 2 = chambre de la famille
- 3 = antichambre
- 4 = salle de garde
- 5 = chambre serviteur
- 6 = chambre impériale
- 7 = tour de garde



- 1 = salle de repas
- 2 = dojo
- 3 = salon
- 4 = salle de thé
- 5 = petit salon
- 6 = antichambre
- 7 = chambre hôte majeur
- 8 = chambre de garde

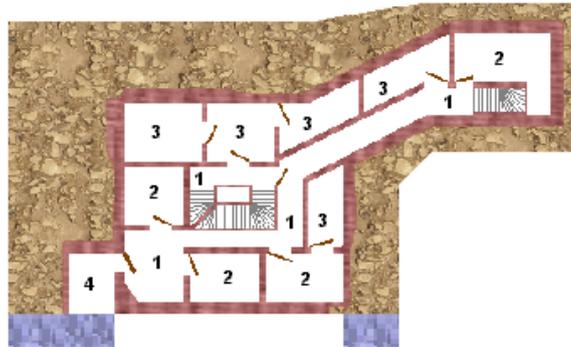


- 1 = cuisines et réserves
- 2 = petit salon
- 3 = antichambre
- 4 = chambre hôte mineur
- 5 = bain mixte
- 6 = couloir principal
- 7 = réception
- 8 = pont escamotable
- 9 = salle de garde
- 10 = jardin

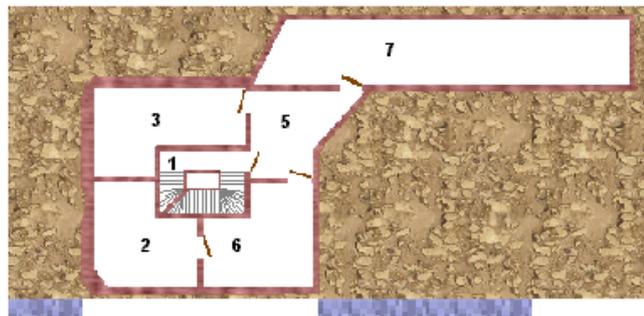


- 1 = quartier des jis samouraïs
- 2 = quartier des yojimbo
- 3 = quartier des samouraïs
- 4 et 5 = poste de garde
- 6 = couloir souterrain

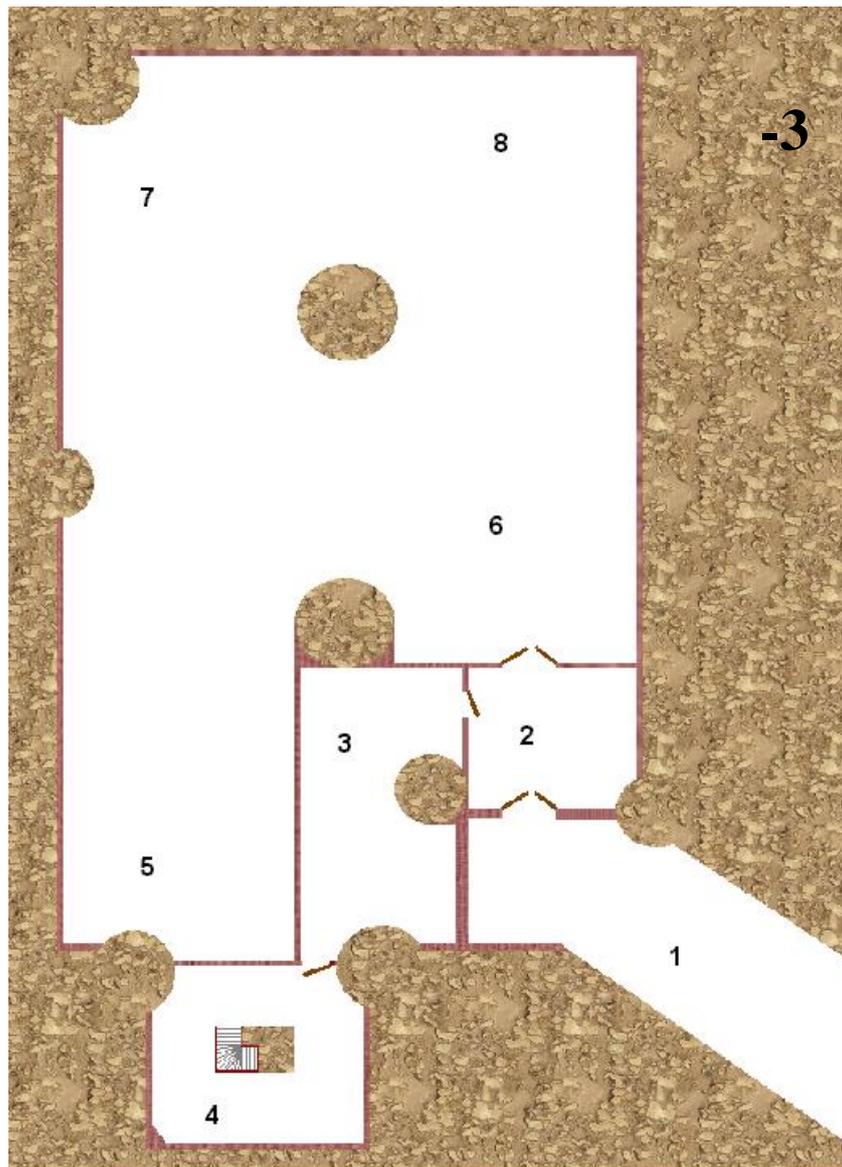
**-1**



**-2**



- 1 = couloir
- 2 = chambres ou prisons
- 3 = réserves
- 4 = salle d'exécutions
- 5 = salle de garde
- 6 = salle de repos des samouraïs
- 7 = réserves sale de défense anti-intrusion



- 1 = couloir
- 2 = salle de garde
- 3 = réserve et forge
- 4 = sale de repos des samourais
- 5 = écurie poulain
- 6 = écurie
- 7 = écurie des chevaux des samourais
- 8 = écurie des chevaux fragiles