

東宝

DVD
VIDEO

若山富三郎

林与一

東三千

富川晶宏

小池朝雄

岸田朝雄

内田朝雄

田中朝雄

遠藤辰雄

山村聡

父は事を、子は父を、迫る殺気、刺青に血が走る！
「チャン」陰謀か？ 復讐か？ 柳生が迫る最大の決戦！

子連れ狼

親の仇 子の仇

〈カラー作品〉
監督・斎藤 武市
原作・小池 一雄

FULL COLOR ANAMORPHIC WIDESCREEN COLLECTORS EDITION



***Les Errants d'Ukiyo* est un jeu de rôle basé sur les histoires de samourais des années 70, pleines de sang et de fureur. Vous y incarnerez un errant, un vagabond allant de place en place dans un monde au bord du gouffre et ne pouvant s'empêcher de sauver la veuve et l'orphelin.**

Venez arpenter un Japon en pleine guerre civile ! Affrontez les terribles Loups de Mibu, maîtrisez la technique de la mouette, déchiquetez des mille-pattes géants en carton-pâte !

Prenez deux dés à six faces, une poignée de jetons et venez tester un système libre permettant de créer le héros de vos rêves et de simuler des affrontements sauvages et fulgurants !

"Ne suivez jamais les traces du malheur, il pourrait bien faire volte-face."

LES ERRANTS D'UKIYO

Conception, rédaction et maquette

Vivien Féasson

Illustrations

ROmain Gitango

Illustration de couverture

Jaquette de *Baby Cart 4*

Extraits

Lady Snowblood par Kazuo Koike et Kazuo Kamimura

Zatoichi par Hirata Hiroshi

Relecture

Laurent Leplaideur

TABLE DES MATIERES

Chapitre 1 : Introduction.....	3	<i>Les religieux.....</i>	<i>49</i>
Présentation.....	4	<i>Les forces du shogunat.....</i>	<i>49</i>
<i>Une série dont vous êtes le héros... 4</i>		<i>Les forces révolutionnaires.....</i>	<i>54</i>
<i>Court lexique.....</i>	<i>5</i>	<i>Les bas-fonds.....</i>	<i>56</i>
<i>L'esthétique des Errants</i>	<i>5</i>	<i>Les étrangers.....</i>	<i>58</i>
<i>Aux origines du jeu.....</i>	<i>7</i>	<i>Créatures et démons.....</i>	<i>58</i>
Sommaire.....	8	<i>Les errants.....</i>	<i>62</i>
Chapitre 2 : Têtes d'Affiches.....	9	Chapitre 5 : Notes préparatoires.....	67
Qui est mon personnage ?.....	10	Un peu d'histoire.....	68
1 Le concept.....	10	La société.....	70
2 La voie du guerrier.....	12	<i>Au sommet de l'État.....</i>	<i>70</i>
3 Le code d'honneur.....	17	<i>Des villes et des champs.....</i>	<i>72</i>
4 Le look.....	18	<i>La lie entre les mondes.....</i>	<i>73</i>
5 Les chemins de l'errance.....	18	<i>Spiritualité.....</i>	<i>78</i>
6 La dynamique de groupe.....	20	<i>Arts et loisirs.....</i>	<i>81</i>
Les techniques.....	21	<i>Modernité.....</i>	<i>83</i>
Exemples de personnages.....	23	<i>L'art de la guerre.....</i>	<i>84</i>
L'expérience.....	26	Chapitre 6 : Décors.....	86
Chapitre 3 : Mise en scène.....	29	Généralités.....	87
Le test.....	30	Villages.....	87
Règles avancées.....	31	Villes.....	90
<i>Technique inappropriée.....</i>	<i>31</i>	Routes de campagne.....	96
<i>Manches gagnantes.....</i>	<i>32</i>	Montagnes.....	97
<i>Blessures.....</i>	<i>35</i>	Mer.....	98
Règles optionnelles.....	36	Châteaux.....	99
<i>Le pari du yakuza.....</i>	<i>36</i>	Temples.....	100
<i>Flexibilité du système.....</i>	<i>38</i>	Chapitre 7 : Épisodes.....	103
Chapitre 4 : Némésis et figurants.....	45	Créer ses épisodes.....	104
Création et gestion.....	46	L'ingratitude d'un fils.....	106
<i>Créer un personnage du meneur... 46</i>		<i>Situation.....</i>	<i>106</i>
<i>Créer un obstacle.....</i>	<i>47</i>	<i>Protagonistes.....</i>	<i>107</i>
Factions et personnages.....	48	<i>Lieux importants.....</i>	<i>108</i>
<i>Les guerriers.....</i>	<i>48</i>	<i>Déroulement des opérations.....</i>	<i>109</i>
<i>Les communs.....</i>	<i>48</i>	<i>Trahison finale.....</i>	<i>109</i>

CHAPTER 1



INTRODUCTION

Tout s'est passé si vite. Le Tengu rengaine son sabre avec la précision qui le caractérise, son large chapeau de paille dissimulant à peine son regard d'assassin. Derrière lui, Katsuma se tient immobile, silencieux, le katana dressé vers le ciel. Ses mèches éparses volent avec le vent du sud, mais son regard est déjà tourné vers l'au-delà. Après quelques secondes en suspension, il tombe en silence sur le sol aride du champs de bataille. Le vainqueur n'a pas un regard pour son adversaire : tout a déjà été dit. La mort est le lot des guerriers, elle est leur plus bel épitaphe.

Le Tengu reprend sa route, sans se retourner ; il passe au milieu des corps déchirés des yakuza, droit vers un soleil couchant dont le rouge fait écho au sang qui recouvre la plaine. En route vers de nouvelles aventures. Une musique rock résonne, accompagnée du son des tambours de guerre. Le mot tant attendu apparaît enfin à l'écran :

THE END

PRESENTATION

Bienvenue dans *Les Errants d'Ukiyo*, un jeu de rôle vous permettant avec vos amis de vivre les aventures trépidantes et exotiques de héros parcourant le fil d'un monde au bord de l'anéantissement.

Le décors de vos futures exploits est basé sur le Japon historique de la deuxième moitié du 19ème siècle. Depuis plus de deux cents ans la dynastie militaire des *Tokugawa* a dirigé le pays d'une main de fer et transformé un archipel perpétuellement en guerre en une véritable nation pacifiée. Mais les coups de boutoir d'occidentaux trop avides ont fini par faire voler en éclats cette stabilité ; le pouvoir semble se diviser désormais entre les partisans réactionnaires du *shogun* et les révolutionnaires nationalistes révéant l'empereur. Entre eux, un peuple misérable qui s'efforce de survivre.

Ici, pas de batailles rangées ou de samourais en armures. La paix récente, maintenue par un contrôle gouvernemental permanent, a entraîné la quasi disparition des armées et la transformation des guerriers en parasites inutiles. La guerre civile actuelle se bâtit sur des assassinats, des révoltes populaires mâtées par les forces de police, des arrestations arbitraires et des exécutions iniques. Pas de ligne de front mais des explosions de violence spontanée, pas de duel respectueux mais des coups de poignard donnés dans le dos, à un contre dix. Si l'honneur est dans toutes les bouches, il semble bel et bien avoir déserté les actes.

Dans un monde dénué de pitié, les dernières traces d'héroïsme ne se trouvent plus que dans une poignée de vagabonds crasseux. Vous, joueurs, êtes ces errants jetés sur les routes, hantés par un

passé douloureux impossible à oublier. Vous allez de village en village, rétablissant la justice, affrontant l'hypocrisie des forts et la lâcheté des faibles, terrassant les créatures démoniaques et tentant désespérément de trouver votre place parmi les Hommes.

PROFESSION DE FOI

Si Les Errants d'Ukiyo prend place dans un Japon aux bases historiques, nous avons pris le parti de faciliter son approche par un public néophyte. Ainsi, des traductions françaises ont été le plus souvent préférées aux termes japonais originaux. De même, les chapitres descriptifs n'ont été développés que succinctement, privilégiant l'angle ludique à l'apprentissage. Que les puristes nous pardonnent, nous trouvons qu'il est important de faire ressentir l'originalité de ce monde autrement que par le champ lexical ; le but de ce jeu est au fond de rendre hommage à l'énergie endiablée des films de sabre. Imitons, comprenons, mais ne nous prenons pas trop au sérieux. Après tout, est-il bien raisonnable d'incarner un samouraï vagabond affrontant des pluies de ninjas ?

UNE SERIE DONT VOUS ETES LE HEROS

Les Errants d'Ukiyo est un jeu de rôle, un jeu de société où une poignée d'amis se réunissent autour d'une table, équipés simplement de dés, de papier et de crayons. Un des participants endosse le rôle de meneur de jeu et propose aux autres joueurs de vivre en imagination une aventure dans la peau de personnages fictifs. C'est un loisir hybride, qui de l'extérieur peut ressembler à un feuilleton élaboré à plusieurs voix, ou plus prosaïquement à quatre ou cinq potes déconnant autour d'une table et « jouant aux » (jouant aux chevaliers, jouant aux samourais).

Pour expliquer rapidement les rôles de chaque participant, nous allons filer la métaphore de la série télévisée, genre avec lequel le jeu de rôle partage certains traits :

Le meneur de jeu est d'abord le *scénariste* de la partie : avec l'aide de ce livre et de son imagination, il crée un univers fictif dans lequel évolueront les personnages des joueurs. Il décide des thèmes abordés, des intrigues à dénouer, des individus que les personnages rencontreront. Ce rôle est néanmoins limité par les caprices des joueurs et du hasard ; ses histoires ne peuvent donc être gravées dans le marbre et doivent laisser une large part à l'improvisation.

Le meneur est aussi *technicien*. Il connaît les règles du jeu, les applique et officie comme arbitre en cas de litige. S'il doit bien sûr écouter l'avis des autres participants, le dernier mot lui revient. Ne le dites pas, mais il lui arrive de tricher pour le bien de la partie, en faisant attention de ne pas se faire prendre.

Le meneur est enfin réalisateur et monteur. *Réalisateur*, c'est à lui d'interpréter les personnages qui ne sont pas ceux des joueurs et de donner le ton de la partie (drôle ? sombre ? grotesque ? gore ?). *Monteur*, il doit imposer son rythme, dynamiser les creux, éluder les passages rébarbatifs et répartir le temps de jeu entre les joueurs pour que personne ne se sente oublié.

Le rôle premier des joueurs est celui d'*acteur* : après avoir créé et décrit le personnage qu'ils conserveront tout du long de l'histoire, ils se doivent de l'incarner et de le faire vivre. *Co-réalisateurs*, ils doivent également s'assurer que leurs actions ne nuisent pas au plaisir commun. Enfin, en tant que *stars*, ils peuvent demander au meneur d'utiliser des thèmes qui leur plaisent ou lui suggérer des événements.

COURT LEXIQUE

Voici rassemblés les quelques termes qui vous permettront de ne pas vous perdre dans la lecture de ce jeu :

Bakufu : le « gouvernement sous la tente », autre nom du gouvernement shogunal. Voir shogun

Bakumatsu : la fin du bakufu et de la féodalité au Japon, période de guerre civile dans laquelle vous allez jouer

Bushido : la « voie du guerrier », un code d'honneur établi lors des 200 ans de paix par une

noblesse d'épée désœuvrée souhaitant réhabiliter leur caste. Rarement appliqué

Daimyo : grand seigneur terrien à la tête d'un fief. Commande de nombreux nobles à qui il prête des terres

Eta : intouchable, catégorie de la population qui accomplit les tâches les plus dégradantes.

Geisha : prostituée de luxe offrant ses services dans la maison close d'un quartier réservé

Hinin : ceux qui n'appartiennent à aucune caste comme les vagabonds, les prostituées et les yakuza

Katana : le sabre du samouraï, symbole de son appartenance à la noblesse. Les non-nobles n'ont plus le droit de porter le sabre et doivent se contenter d'armes plus grossières

Mikado : terme désignant l'empereur, l'ultime symbole de prospérité du Japon

Ninja : assassin de l'ombre auquel on prêt d'étranges pouvoirs. Ces hommes se rassemblent en clans, comme la noblesse (laquelle les accuse de les singer)

Ronin : samouraï sans maître, noble déchu de son rang. De plus en plus nombreux, la plupart ne valent guère mieux que des bandits

Samourai : guerrier noble habilité à porter le sabre. Sont globalement devenus des gestionnaires et des oisifs avec la paix

Seppuku : suicide rituel d'un samouraï, pour corriger une faute ou pour protester. Rarement pratiqué dans les faits, sauf sur ordre d'un supérieur un peu vindicatif

Shogun : le généralissime, seigneur de la noblesse d'épée et vrai souverain du Japon. Les shoguns actuels appartiennent à la famille des Tokugawa, laquelle a réussi à unir le Japon il y a deux-cents ans de cela

Shogunat : désigne aussi bien le gouvernement du shogun que la période pendant laquelle le Japon fut sous l'égide d'une dynastie de shoguns (ici : le shogunat des Tokugawa)

Yakuza : membre de la mafia japonaise, généralement tatoué. Les yakuzas ont pris quantité de rituels aux samouraïs et évoluent en clans

L'ESTHETIQUE DES ERRANTS

De l'esthétique dans une partie de jeu de rôle ? Si cette idée vous paraît fumeuse, parlons alors de tonalité. Ce jeu est une adaptation, un hommage rendu aux films de sabre des années 70, des œuvres excessives pleines de violence et

d'érotisme, marquées par la démarche iconoclaste de l'après-guerre et du western spaghetti. Bien que vous soyez totalement libre de choisir l'ambiance qui dominera vos parties et que ce livre puisse servir de support à plusieurs façons de jouer, nous ne saurions trop vous recommander de nous lire sur la façon dont nous avons voulu concevoir ce jeu. Faites-en ensuite ce que vous voulez.

PITOYABLE HUMANITE

Les Errants d'Ukiyo dépeint un monde au bord du gouffre. S'il existe des créatures surnaturelles pouvant tenter de corrompre l'humanité, c'est bien cette dernière qui est la vraie responsable de ses malheurs. Les hommes y sont décrits comme des êtres veules, avides et meurtriers ; les victimes ne font rien pour prendre en main leur destin ; quant aux puissants, la justice et l'honneur ne sont souvent pour eux que des idées creuses, des prétextes qu'ils scandent pour justifier les actes les plus méprisables.

Aux hommes faibles s'opposent les authentiques héros, des êtres d'exception suivant un code moral complexe qu'ils se sont eux-mêmes fixés. Mais le prix à payer pour une telle détermination est lourd : l'incompréhension, la solitude... la mort. Ces hommes ne peuvent pas s'installer tout bonnement dans un village et y vivre le reste de leur temps, quand bien même ce serait là leur souhait le plus cher. Il y a toujours une cause à embrasser, des personnes à sauver sinon un passé pas tout à fait enterré venant détruire le peu qu'ils sont parvenus à construire. Ces êtres tragiques dont l'intégrité est source de drame sont les personnages des joueurs mais aussi leurs plus grands ennemis ; dans ce monde funeste, les grands hommes sont souvent condamnés à s'affronter et à se détruire, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun et qu'une ère nouvelle, appauvrie, les remplace.

Si quelques pépites de pureté existent en ce monde, elles méritent d'être préservées de la voracité des hommes. Hélas, les héros ne reçoivent bien souvent pour récompense que la méfiance et la trahison, et il arrive bien souvent que les assassins qu'ils affrontent aient plus d'honneur que les pauvres gens qu'ils défendent. Mais cela ne saurait les empêcher de suivre jusqu'au bout la voie qu'ils se sont fixés ; si un seul homme sur terre doit porter leur idéal, ce sera eux et aucun autre.

Vos joueurs doivent s'attendre à souffrir. Ils vont s'échiner à sauver ça et là des gens qui ne leur rendront jamais la pareille. Ceux qu'ils aideront auront tôt fait de retourner leur veste et de les considérer comme des gêneurs. Meneur, mettez en scène des prostituées braillardes, des marchands prêts à toutes les bassesses, des samouraïs qui attaquent en meute et accusent leur victime d'être un lâche, des fier à bras s'enfuyant au moindre signe de résistance... Les seuls à faire montre de probité et de grandeur d'âme seront leurs pires ennemis, et la victoire sur eux aura fréquemment un goût amer.

UN STYLE EXCESSIF

Les Errants d'Ukiyo est un « jeu de rôle de genre » qui suit les codes du film de sabre aussi fidèlement que possible. Après la guerre et la défaite du Japon, le mythe du samouraï héroïque subit une lente dégénérescence jusqu'à son effacement total au tournant des années 70. Tout comme les personnages des westerns, les héros japonais avaient fini par devenir des êtres sales, recouverts de sang et de boue, à la morale ambiguë.

Ils évoluaient dans un monde déserté par la vertu, peuplé de lâches assassins, de samouraïs prétentieux, de prostituées outrageuses et d'innocentes brutalisées. Les fabricants de cercueils y faisaient fortune et chaque village semblait écrasé par un pouvoir tyrannique. La mort n'était jamais belle, le sang jaillissait littéralement à chaque coup de sabre, les mutilations étaient nombreuses et toujours traitées frontalement. Rapidement, le sol gorgé de sang se changeait en boue, les combattants glissaient sur les entrailles éparses. On tuait d'un seul coup, on mourait lentement ; même les femmes et les enfants n'étaient pas épargnés. C'était la fin des tabous et des valeurs.

Le cinéma érotique lui-même s'était invité dans le film de sabre. Les bandits violaient les malheureuses qui avaient la malchance de tomber entre leurs griffes, et les maisons closes parsemaient les histoires avec régularité. Les hommes frustrés perdaient leurs moyens à la vue du moindre corps dénudé, et les femmes vengeresses en profitaient pour hypnotiser leurs victimes et les assassiner avec sauvagerie.

N'hésitez donc pas à abuser des descriptions sanglantes lors des combats. Tuer n'est pas un acte propre, une victime hurle de douleur et tient son

moignon ensanglanté dans sa main valide. Même les duels intenses entre guerriers honorables doivent s'achever sur une touche sordide. Évitez les amourettes innocentes ; la sexualité affleure en permanence, le désir hante même les plus stoïques et ceux capables de maîtriser leurs pulsions sont exceptionnels, même parmi les héros.

UNE AMBIANCE CARTON-PATE

Dire que toutes les œuvres dont nous nous inspirons évitent le kitsch serait mentir. Au lieu d'ignorer cet aspect, considérons le comme une chance dans le cadre d'un jeu : les joueurs ont en général peur de s'impliquer dans leur personnage et d'interpréter leurs sentiments. Tout le monde n'ayant pas le talent de l'acteur Toshiro Mifune, une partie de jeu de rôle finit souvent par ressembler à une réunion des mauvais acteurs anonymes. Ajoutons à cela le fait que vos histoires seront moins documentées que le plus mauvais des films de sabre, que votre connaissance du Japon (ou du moins celle de vos joueurs) est au mieux légère, et nous voyons bien quels problèmes pourraient surgir.

N'ayez plus honte ! Vous jouez mal ? Foncez. Vos dialogues sont bancals, forcés, sentencieux ? Aucune importance. Vos faiblesses deviennent des forces, vous devez juste vous en convaincre. Soyez grandiloquent, défiez vos adversaires par des phrases ampoulées, et lorsque vous ne savez plus quoi dire, prenez un air mystérieux comme si votre silence cachait de bien cryptiques pensées. Vous êtes une bande de mauvais scénaristes devant travailler de concert, vos dialogues proviendront sans doute des pires clichés que votre mémoire peinera à retrouver !

Maîtrisez l'école de la mouette, dites-vous que les monstres géants que vous combattez ne sont finalement que des acteurs dans des costumes en papier mâché ! Nommez vos techniques et criez leur nom en les utilisant, lancez une petite phrase moralisatrice ou provocatrice à la fin des combats, devisez gauchement sur la vie avec vos camarades. Si feindre les sentiments vous rebute, cachez votre visage de façon théâtrale, surjouez la romance. Joueurs, le meneur de jeu n'est pas là pour brider votre créativité, bien au contraire ! Si vous voulez finir sur un soleil couchant, demandez-lui poliment et il vous l'accordera !

Si vous utilisez un support musical pour vos

parties, vous pouvez aussi bien piocher dans les musiques de western italien et dans les bandes originales de dessins animés japonais que dans vos albums rocks, funky voire rap ; l'important, c'est que ça bouge ! Essayez simplement de conserver une certaine continuité au sein d'une même partie, en vous servant d'un seul style à la fois. Du funk pour les histoires légères et dynamiques, du rock ou du rap pour des aventures plus sombres et violentes. Privilégiez bien sûr les morceaux sans paroles pour ne pas parasiter les discussions.

Une règle toutefois : gardez toujours à l'esprit que si les joueurs connaissent la teneur ridicule de l'ensemble, les personnages, eux, doivent se comporter comme si tout cela était réel. Pour eux, les monstres en carton-pâte sont vrais, les morts ne reviennent pas et les drames revêtent une importance capitale.

AUX ORIGINES DU JEU

Vous trouverez à la fin de ce volume une liste de titres dont l'époque sinon l'ambiance sont proches du jeu que vous tenez dans les mains. Néanmoins, une poignée d'œuvres peuvent être considérées comme fondatrices. Sans elles nous n'aurions jamais eu l'envie de créer les Errants :

⊗ **Les sept samouraïs / Le garde du corps** : deux films de Akira Kurosawa, des histoires de vagabonds apportant leur aide à des villageois apeurés. Le premier montre sept ronins venus défendre un hameau contre des pillards pour une poignée de riz ; les victimes ne se montreront pas toujours à la hauteur mais finalement la paix reviendra, et les héros s'en iront. Le second est plus super-héroïque : un ronin rusé monte deux bandes de yakuzas l'une contre l'autre et provoque ainsi leur destruction. Source d'inspiration pour Sergio Leone (avant que ce dernier inspire à son tour le cinéma japonais), ce film met en avant un héros taciturne ayant toujours une longueur d'avance sur ses ennemis et sauvant (l'air de rien) de pathétiques victimes. Ces deux films ne sont pas tendres avec les hommes : pour quelques héros, combien de lâches paysans, d'officiers corrompus ou de bourgeois égoïstes ?

⊗ **Lone Wolf and Cub / Baby Cart** : l'ancien bourreau du shogun, victime d'un complot, a tout perdu. Devenu assassin professionnel, il va de

village en village, transportant son unique enfant dans une charrette. En dépit d'une morale des plus ambiguës, les méchants sont toujours punis dans un bain de sang, en particulier le terrible clan Yagyu responsable de tous les malheurs du héros. Le manga est constitué de scénettes au dessin ancien mais dynamique ; les six films qui en sont issus sortent de l'ordinaire, mélangeant expérimentation poétique, western spaghetti, gadgets james-bondiens, fantastique, gore et érotisme cru. Le monde du loup à l'enfant est sans foi ni loi. Seul le plus puissant des guerriers peut s'y imposer, s'il parvient à arpenter sans s'égarer le chemin blanc de l'enfer

- ⚡ **Zatoichi** : le masseur aveugle a sévi dans un grand nombre de films et même une série télévisée. Le héros y est un yakuza, un grand maître du sabre que ne semble pas diminuer son infirmité. Il évolue dans un monde qui a perdu tout honneur, l'âme meurtrie, l'air faussement bonhomme, jouant les protecteurs et les vengeurs. Zatoichi est l'anti-héros par excellence : joueur, désagréable, malhonnête, disgracieux, il veut au fond connaître une paix égoïste et pour cela tente de réprimer cette étincelle de vertu qui le pousse à rendre la justice aux faibles. Comme l'assassin à la charette, Zatoichi vit dans un monde corrompu où les grandes âmes sont vouées au drame.

SOMMAIRE

Le chapitre 1 : Introduction au jeu vous a donné une idée de ce dans quoi vous vous embarquiez.

Le chapitre 2 : Têtes d'affiche contient tout ce qu'il faut pour créer les personnages de vos joueurs et les distinguer des autres.

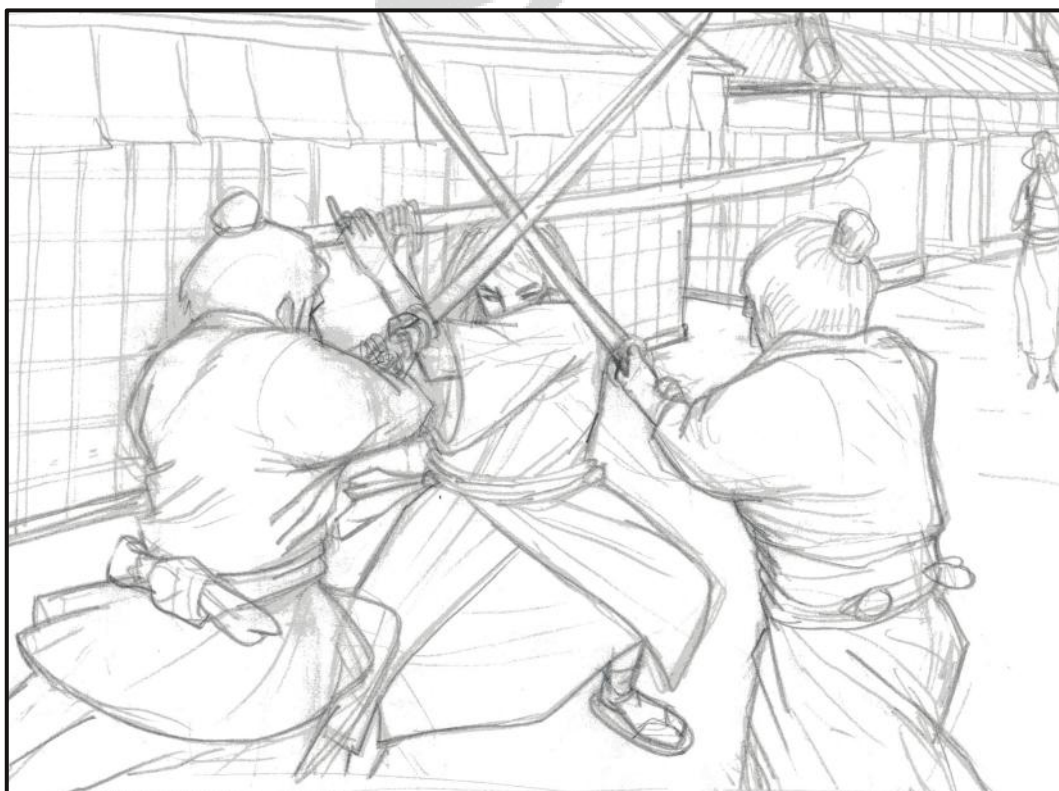
Le chapitre 3 : Mise en scène se concentre sur les règles du jeu, celles qui vous aideront à déterminer l'échec ou la réussite des personnages.

Le chapitre 4 : Némésis et figurants s'attarde sur les personnages du meneur de jeu, les clans, les groupes et les créatures non humaines. Il est déconseillé aux autres joueurs car il contient quelques idées d'aventures.

Le chapitre 5 : Notes préparatoires vous offre une vision générale du monde dans lequel vos aventures se dérouleront. Il vous permettra d'en comprendre les lois et les coutumes.

Le chapitre 6 : Décors est entièrement consacré à la forme du monde, à tous ces lieux que traverseront vos héros et que vous aurez besoin de décrire à vos joueurs.

Le chapitre 7 : Episodes a enfin pour mission de vous aider dans la création de vos histoires et vous offre un scénario détaillé. Ce chapitre est bien évidemment interdit aux autres joueurs.



CHAPITRE 2

D. AFFICHE TESTES



Maintenant que vous avez une idée un peu moins vague du monde dans lequel vous allez jouer, il est temps de se pencher sur la partie la plus importante du jeu de rôle : la création des « têtes d'affiche » de vos histoires, des avatars de vos joueurs qui leur serviront à interagir avec vos scénarios.

Avant toute chose, sachez que le jeu Les Errants d'Ukiyo différencie les personnages ayant un rôle essentiel dans l'histoire des autres, utilisant pour cela des termes hérités du cinéma d'antan : les têtes d'affiche sont ainsi les premiers rôles, ceux que les plus grands acteurs s'arrachent et qui sont mis en avant dans la promotion du film. Ce sont les personnages des joueurs mais aussi leurs plus éminents adversaires, les êtres au cœur des drames qui se noueront autour de votre table. Ceux-là sont détaillés dans ce chapitre. Les figurants constituent quand à eux la masse des individus dont dispose le meneur de jeu pour faire vivre ses scénarios, ceux qui viennent peupler le décors ou n'interviennent qu'un bref instant. La plupart ne disposent même pas d'un nom, on les appelle troupe de bandits, gardes, tonnelier, paysan... Le chapitre 4 détaille les règles les concernant.

A moins d'opter pour un des personnages déjà construits que vous trouverez à la fin de ce chapitre, chaque joueur devra consacrer du temps à cette étape. Profiter pleinement d'une partie de jeu de rôle implique la création d'un avatar complexe ; partant d'un concept simple, il faudra déterminer le code d'honneur qui l'anime, le chemin d'errance qu'il suit, son apparence et si besoin son style martial ainsi que les liens qui le relient avec le reste du groupe. Pour finir, le joueur devra se charger de toute la partie mécanique en attribuant à son personnage un certain nombre de capacités chiffrées appelées techniques, données qui serviront en cour de jeu à régler les différents conflits de l'histoire.

QUI EST MON PERSONNAGE ?

1. LE CONCEPT

La première chose qu'un joueur a à faire est de se trouver un concept, c'est à dire une base simple et archétypale sur laquelle broder ensuite. Il peut vouloir jouer un samouraï déchu qui tente de retrouver son honneur, un bon vivant rustique, une ancienne geisha humiliée qui cherche à se venger, une noble loufoque qui cherche l'aventure, un

réformateur idéaliste qui se bat pour un monde plus juste, un espion du shogun retors, etc.

Il lui faudra garder en tête que dans les Errants d'Ukiyo, tous les joueurs incarnent des vagabonds, des personnes qui, pour une raison ou pour une autre (voir les « Chemins de l'errance » plus bas), vont de village en village sans jamais s'installer. De plus, quel que soit le concept choisi, le joueur devra garder en mémoire que son personnage est un être volontaire, capable d'une façon ou d'une autre de se défendre et de prendre son destin en main, un combattant au sens large du terme (voir « La voie du guerrier » ci-dessous) plaçant ses idéaux – quels qu'ils soient – avant sa propre sécurité, même s'il peut prétendre le contraire. C'est ce qui le différencie de la masse des figurants.

Voici quelques concepts génériques pour vous aider dans votre choix :

- ⚔ Artiste : le personnage est un joueur de flûte, un montreur de marionnettes, ou bien un acteur de théâtre itinérant, ivre de beauté et de liberté et offrant aux villageois un peu de distraction contre de quoi manger. Sa maîtrise de son art est telle qu'il peut s'en servir pour aider les autres voire même se battre ; certains sont d'ailleurs de redoutables assassins issus de clans dont les talents millénaires cachent des techniques mortelles. Ce sont des individus souvent exubérants, du moins en apparence
- ⚔ Assassin : le personnage est un spadassin isolé vivant de sa lame, un membre d'un des redoutés clans de ninjas, un agent du shogun ou un supporter d'un clan révolutionnaire. Il tue pour gagner de l'argent, pour servir sa famille ou la protéger ou bien pour construire un monde nouveau. Sombre, torturé, c'est un homme peu loquace entièrement tourné vers sa mission
- ⚔ Brigand : bandit au grand cœur ou vaurien, il glorifie la liberté et rejette les mensonges des faux idéaux politiques, volant aux riches et aux tyrans pour donner aux pauvres ou à lui-même. Ce sont des êtres égocentriques et fiers à la langue bien pendue
- ⚔ Créature surnaturelle : il peut s'agir d'un fantôme revenu sur terre pour s'amender et apaiser son âme ou pour se venger, ou bien d'un renard ou d'un blaireau changeur de forme venu observer les humains une dernière fois, avant de se retirer à jamais dans sa forêt. Si un tel être a

toujours l'air humain à première vue, celui qui a l'œil aura tôt fait de découvrir sa vraie nature. Les fantômes sont plutôt taciturnes et graves, alors que les animaux changeurs de forme sont généralement curieux mais aussi un brin farceurs

- ④ Espion : variante de l'assassin, votre but est d'examiner, d'enquêter et de transmettre et, si besoin est, d'intervenir. Les espions professionnels sont souvent au service du shogunat, qu'ils appartiennent à l'un des clans ninjas proches du pouvoir comme Oniwaban ou qu'ils soient au service d'un ministre ambitieux. Ils peuvent se faire passer pour n'importe qui et n'agissent que rarement directement, manipulant d'autres personnes pour les aider à faire le boulot
- ④ Étranger : le personnage est un occidental pour qui le Japon est un pays mystérieux épargné par la raison et le matérialisme, empli de philosophies mystiques et de chevaliers honorables. ④ moins qu'il ne le voie comme un monde féodal auquel apporter la lumière de la science. Ou qu'il soit un Chinois venu découvrir de nouvelles formes d'arts martiaux, poursuivre un assassin ou prouver la supériorité de sa technique ? Selon son approche du Japon, l'étranger est généralement d'une grande naïveté ou d'un profondément mépris envers tout ce qu'il découvre
- ④ Gamin : sans famille, le personnage est un enfant des rues, cherchant à se trouver un père ou une mère de remplacement. Il est curieux de tout et enjoué en dépit des coups qu'il prend, ou déjà froid comme la glace et pourtant avide de chaleur humaine. Ce peut aussi être un adolescent agressif, croyant déjà tout savoir mieux que les adultes et ne mesurant pas les conséquences de ses actes
- ④ Médecin : qu'il soit adepte des méthodes traditionnelles ou partisan de la science « barbare » des occidentaux, le médecin est par essence un homme tourné vers son prochain, donnant de bons conseils à des hommes qui refusent de l'entendre, luttant contre la superstition et les charlatans, et n'hésitant pas parfois à utiliser sa science pour frapper les points vitaux de ses adversaires. Un ancien médecin peut faire un redoutable guerrier
- ④ Moine et prêtre : nous parlons ici de la version interventionniste du moine, celui qui

refuse de s'enfermer hors du monde. On distinguera le mystique shinto, mi-magicien mi-hurluberlu venu des montagnes, capable de parler aux esprits et aux bêtes et venu montrer leurs erreurs aux hommes, et le protecteur des pauvres, le moine bouddhiste qui a décidé d'utiliser ses arts martiaux pour aider les plus faibles dans cette vie

- ④ Paysan : qu'il soit authentique homme du peuple ou noble campagnard, le paysan est un homme brut, franc et direct. Ce peut être un nigaud se faisant arnaquer de toutes parts, pépite d'innocence dans un monde de coquins, ou bien un être doté au contraire d'une forme de sagesse simple et qui « n'est pas tombé de la dernière pluie ». C'est souvent un bon vivant qui aime les petits plaisirs de la vie et n'aime guère se compliquer l'existence
- ④ Prostituée : les prostituées parcourant les routes sont rares sous les Tokugawa, et doivent avoir les moyens de se défendre seules et d'éviter les patrouilles. Beaucoup sont en fuite et cherchent à se bâtir une nouvelle vie, à survivre ou à se venger de quelque client retors (ou des parents qui les ont vendues), à moins que, romantiques, elles ne veuillent retrouver la seule personne qui les ait jamais traitées avec humanité. D'autres sont des espionnes déguisées. Toutes savent comment profiter de la bêtise des mâles, et sont des personnes endurcies dont le rire cache un noyau pur de tristesse
- ④ Révolutionnaire : le héros révolutionnaire est un idéaliste perdu au milieu des requins. Qu'il ait cru un leader charismatique, étudié des ouvrages étrangers ou fait un voyage, que son clan fasse partie des nationalistes anti-shogun, que sa famille ait été victime des actions cruelles du gouvernement ou ait été déchu des hautes sphères du pouvoir, il croit désormais en un but plus grand que lui. Reste à savoir jusqu'où il est prêt à aller pour cela...
- ④ Sabreur errant : c'est le concept le plus courant. Le personnage est un noble sans maître. S'il est né dans la pauvreté, il peut être satisfait de son statut et chercher à profiter de la vie, à moins qu'il ne veuille s'élever socialement ou devenir le meilleur dans son domaine (le sabre, généralement). S'il a été déchu

récemment de son rang, il peut chercher à tout prix à retrouver son honneur et à racheter son nom, à moins qu'il ne souhaite tout simplement mourir de la plus belle façon possible. Tous les caractères sont possibles, du dépressif au bon vivant en passant par le tueur

- ⊗ **Samourai** : proche du sabreur errant, il n'a cependant pas été déchu mais a quitté son domaine pour une raison importante, explorer le monde, se venger, grandir et se faire un nom ; il doit toujours se montrer digne de sa famille et s'efforcer de lui faire honneur. Il peut aussi être issu des plus hautes sphères et avoir fui le carcan d'un monde étriqué au profit de l'aventure et de la liberté
- ⊗ **Vieux maître** : le vieux maître est un homme qui vit déjà à côté du monde, effectuant un dernier voyage pour contempler les merveilles de la nature ou pour se trouver un apprenti à qui transmettre son savoir. Bien sûr, il lui arrive souvent de donner – en passant – des conseils aux hommes qui se comportent de bien mauvaise façon ; hélas pour eux, ces personnes n'ont que rarement de respect pour leurs aînés...
- ⊗ **Yakuza** : autre concept répandu, le personnage peut incarner un yakuza honorable, jeune homme naïf qui croit encore aux histoires qu'on raconte sur les hommes tatoués, ou au contraire dernier héritier de valeurs désuètes et d'un passé trop souvent piétiné. Même s'il ne souhaite au fond que s'adonner au plaisir du jeu de hasard, il ne peut s'empêcher d'intervenir quand il voit ses « frères » se comporter comme les pires des crapules

2.LA VOIE DU GUERRIER

Les personnages des joueurs sont des êtres d'exception évoluant dans une ambiance mortelle de fin du monde. Vagabonds, il parcourent les routes d'une société décadente, sans foyer où se reposer, fuyant un passé trouble pour un avenir incertain.

Même s'ils sont pacifistes forcenés, gamins insouciantes ou lâches apparents, ils n'en sont pas moins des survivants de naissance, dotés de réflexes hors du commun. Ils n'ont pas à subir la société comme les autres hommes, ils ont les capacités pour changer les choses, qu'ils le veuillent ou non. Leur arme, leur façon de se battre ou d'éviter l'affrontement... sont autant d'expressions de leur moi véritable, de leur nature.

Ce grand pouvoir entraîne de grandes responsabilités. Chaque personnage est au fond de lui un héros que la souffrance ne laisse pas indifférent et qui finit toujours par défendre les faibles contre l'odieuse tyrannie des puissants, même s'il faut pour cela le prier longtemps. Car il ne s'agit pas d'héroïsme lyrique, de gentils vainquant des méchants ou de monde à sauver. Le vrai courage dans les Errants consiste à préférer l'humiliation à la violence, à prendre la défense de quelqu'un d'autre quand il serait si facile de passer son chemin, à s'opposer seul à des clans entiers pour venger une jeune femme, à refuser la corruption au nom d'un idéal qui ne vit que dans son propre cœur et à ne pas avoir peur enfin de mourir quand son heure est venue.

Dans *Les Errants*, un héros est pourtant rarement immaculé. Il traîne un passé honteux, des injustices

SUPERSTITIONS

Vraies ou fausses, on raconte bien des histoires sur les pouvoirs surnaturels des guerriers et de leurs frères sombres, les ninjas :

- Un guerrier peut lire dans les yeux d'un homme s'il est un assassin ou un simple fanfaron
- Un guerrier puissant mais brut de tout apprentissage, ne sachant pas contrôler son énergie, dégage une aura meurtrière aisément perceptible
- Un guerrier médite en pratiquant des katas avec son arme pour faire le vide dans son esprit. La voie du combattant est proche de la philosophie du bouddhisme zen : celui qui est capable de dépasser l'être et le non être devient invincible
- Un expert peut, en observant simplement la coupe d'une arme sur un objet (un morceau de bambou par exemple), déterminer l'école utilisée par son porteur
- Deux guerriers sont capables de se battre en esprit, simplement en se fixant pendant quelques minutes. Ils savent alors qui serait vainqueur en cas d'affrontement réel. Souvent, le perdant se bat tout de même, préférant assumer une telle défaite
- Un assassin porte sur lui l'odeur du sang
- Un guerrier est capable de concentrer son souffle, son ki, et de l'utiliser pour effectuer des prouesses physiques
- Certains guerriers peuvent pousser un cri capable de paralyser leur adversaire
- Les ninjas sont des êtres qui ont passé un pacte avec les forces des ténèbres
- Un ninja est capable de se transformer en n'importe quel élément, rocher, arbre...
- Un ninja a le pouvoir de se démultiplier
- Une guerrière est souvent un démon ayant pris apparence humaine
- Certaines femmes assassins sont capables d'arracher le sexe de l'homme au cours de l'acte, ou de l'emprisonner en elles pour tuer leur victime plus facilement

impunies qu'il s'applique peut-être désormais à corriger. Sa définition de l'honneur ne vient pas de livres théoriques hors de prix, elle a été forgée dans les flammes du drame. Il a le regard de ceux qui ont contemplé la mort des centaines de fois, et s'il ne parvient pas à trouver un sens à son existence, une mort sordide sera son seul cadeau, sous la forme d'un sabre planté dans son dos.

L'ARME DU GUERRIER

Une façon amusante de typer son personnage est de réfléchir à son arme de prédilection. Cette dernière devient le symbole de la philosophie martiale de son porteur, de son approche du combat.

Elle influe également sur la réaction des autres vis à vis du personnage: un samouraï exhibant fièrement son sabre doit s'attendre à devoir régulièrement prouver son rang et sa valeur, une dague est communément acceptée comme arme de défense, mais n'en cachez pas une sur vous lors d'une rencontre avec un dignitaire, quand aux griffes de ninja, disons qu'il vaut mieux ne pas être pris avec... N'oubliez pas : le régime des Tokugawa a pour objectif la paix civile. Les sabres sont acceptés dès lors que leur porteur peut prouver sa noblesse, les armes déguisées peuvent passer inaperçues mais les armes lourdes risquent d'attirer beaucoup d'ennuis à leur porteur. D'un autre côté, en ces temps de danger il est possible que des gardes un peu trouillards laissent tranquille un guerrier lourdement équipé, à moins qu'une patrouille lui tire dessus sans s'embarrasser de préliminaires, juste au cas où...

- ④ **Le sabre (katana)** : arme du samouraï ou âme du samouraï ? Le sabre est la marque de la noblesse guerrière par excellence, l'emblème de l'honneur et de la droiture. Bien des guerriers considèrent leur sabre comme le symbole de leur pureté : jamais ils ne laissent un autre le toucher, ils ne le sortent que pour tuer et le nettoient après chaque usage ; sa destruction ne peut signifier qu'un déséquilibre moral. Cette rigidité est souvent l'apanage de ceux qui n'ont pas à se battre, des nobles planqués qui ne tuent qu'en meute. Les assassins voient dans cette arme un bon outil et rien de plus, n'hésitant pas à aller jusqu'à le lancer sur un ennemi pour l'abattre. Pire, certains vagabonds se plaisent à

désacraliser ce symbole de ce qu'ils ont renié, l'utilisant parfois comme perche à baluchon ou comme canne à pêche. Cela n'empêche pas la plupart des errants d'entretenir une relation ambiguë avec leur sabre, prétendant ne pas lui accorder d'importance tout en étant incapables de s'en séparer. Ceux qui veulent à tout prix être considérés comme des samouraïs n'utilisent aucune autre arme.

- ④ **Le petit sabre** : sabre de petite taille, moins gênant que son grand frère, c'est avant tout un objet de cérémonie et de cour, un symbole d'appartenance à la noblesse. Certains guerriers peu scrupuleux utilisent deux petits sabres en combat et développent une technique martiale meurtrière qui consiste à faire pleuvoir les coups sur l'adversaire. Aucun noble digne de ce nom ne s'abaissera à un tel outrage. Les ninjas utilisent eux aussi un sabre de petite taille, de la longueur d'un avant-bras environ, qu'ils dissimulent dans leur manche. Certaines femmes en cachent un dans le manche de leur ombrelle (voir aussi couteau).

- ④ **Le grand sabre** : arme de guerre très lourde et se tenant à deux mains, elle est destinée à abattre les cavaliers et à fracasser leurs armures. Obsolète, elle ne possède aucuns des attributs de la noblesse d'épée et est réservée aux plus brutaux des guerriers.

- ④ **La lance** : de la simple pique du paysan à la véritable lance de l'homme de troupe, on l'associe souvent au péquenaud gaillard et truculent. Les héros qui manient la lance sont généralement des guerriers joyeux et simples, proches du peuple, plus rarement de vrais tueurs privilégiant l'efficacité et l'allonge. Une variante plus sinistre comporte une longue lame au bout et se manie comme une hallebarde, en utilisant la pointe ou le tranchant ; elle est appréciée des brutes et des cavaliers. La lance de la police comprend, elle, une sorte de fourche barbelée à son bout qui sert à agripper les prévenus et à les immobiliser.

- ④ **Le couteau** : l'arme de l'assassin par excellence. Petite, facile à cacher, elle peut même être lancée. Seuls les meilleurs tueurs peuvent s'en servir de front contre un homme armé d'un vrai sabre, aussi est-elle généralement réservée à l'attaque par surprise. Une variante existe pour

les femmes sous la forme d'une épingle à cheveux extrêmement pointue, idéale pour tuer un homme par surprise pendant l'acte de chair ou pour se défendre contre un violeur. Les forces de l'ordre arborent à la ceinture une dague à la lame fourchue à sa base, capable de parer voire de bloquer un sabre ; une version à trois pointes existe, originaire d'Okinawa.

- ⊗ **La masse** : arme primitive, parfois rivetée de clous, elle a pour objectif de faire fi de l'armure de l'adversaire et est réservée aux combattants les plus violents et les plus rustres. Un solide gourdin ou une grosse pierre relèvent de la même « philosophie », celle de se fier à sa force uniquement pour réduire l'ennemi en bouillie sanguinolente. Peu de héros utilisent ces objets, et ceux qui le font sont généralement des personnes assez simples qui trouvent les lames vicieuses et qui veulent mettre un terme aux combats au plus vite.
- ⊗ **La faucille** : outil de paysan, la faucille peut aussi devenir une arme. Certains assassins y accrochent une longue chaîne avec un poids, pour que celle-ci s'enroule autour du cou ou des membres de leurs victimes et les gêne (quand le poids ne sert pas tout simplement d'arme), pendant que la lame vient les achever. Les ninjas utilisent également cette arme comme un grappin. La faux, version agrandie de la faucille et beaucoup moins discrète, est très rare mais saura donner à votre guerrier l'apparence d'un dieu de la mort impitoyable.
- ⊗ **Le nunchaku** : fléau servant à battre le riz, constitué de deux bâtons reliés par une chaîne, il est, comme la faucille, une arme de paysan relativement discrète, et a donc les faveurs des héros du peuple, des assassins voulant passer pour des hommes inoffensifs et des maîtres en arts martiaux.
- ⊗ **Le bâton** : arme discrète et néanmoins efficace, le bâton a la faveur des pèlerins et des vieillards, en qui se cachent parfois de redoutables combattants. Combien de matamores ont reçu une leçon de la part d'un voyageur décati qu'ils croyaient pouvoir voler en toute impunité ?
- ⊗ **Les griffes** : arme de ninja par excellence, il s'agit de griffes de métal fixées à une sorte de gant, servant à se battre et à escalader les parois. Une chaîne est parfois accrochée à la

base pour pouvoir servir de grappin ou d'arme à allonge.

- ⊗ **L'arc** : l'arc est de plus en plus rare en cette fin de siècle. Moins honorable que le corps à corps, moins efficace que les armes à feu, il est néanmoins utile pour assassiner en silence ou envoyer des projectiles enflammés sur un bâtiment. Certains nobles s'en servent encore, lors d'attentats nocturnes par exemple. L'arc a l'avantage de pouvoir tirer en cloche et de ne pas coûter très cher. Quelques héros l'utilisent en appoint, pour pouvoir atteindre certaines cibles hors de portée de sabre, ou pour chasser.
- ⊗ **Les armes à feu** : arquebuses et pistolets sont des armes rarement vues en dehors des troupes de maintien de l'ordre et des armées, et les héros sont plus souvent victimes de ces armes injustes qu'ils ne les emploient. Ceux qui les utilisent défendent une cause si haute que les vieilles traditions ne sont plus de mise ; ils ont souvent obtenu de l'étranger des modèles plus performants, qui permettent de faire feu plusieurs fois avant de recharger (les armes courantes étant à un coup). L'arrivée des armes à feu est en partie responsable de la chute de l'aura des arts martiaux et elles sont vues d'un très mauvais œil par la plupart des guerriers.
- ⊗ **Le poison** : ninjas et assassins utilisent fréquemment toutes sortes de poisons pour tuer discrètement leur cible. Certains n'hésitent pas à enduire leur lame avant un combat ou à cacher sur eux des fléchettes préparées au préalable, mais le fait ils sont considérés comme des êtres lâches et n'ayant pas confiance en leurs propres compétences martiales et ne sont donc que rarement des héros.
- ⊗ **Les armes improvisées** : quelques combattants ont suffisamment confiance en eux pour ne porter aucune arme et utiliser ce qui leur passe sous la main : sable, alcool brûlant, vase, coupelle cassée... En général, un combattant use de cette stratégie pour décontenancer l'adversaire, le prendre par surprise et en profiter pour alors dégainer son arme véritable.
- ⊗ **Mains nues** : le combat à mains nues s'est développé pendant la paix. Beaucoup de ronins se sont installés dans des centres d'entraînement et ont donné des cours aux roturiers interdits de sabre. Le jujitsu et le judo côtoient désormais le

karaté d'Okinawa (longtemps interdit à cause de ses origines chinoises). Celui qui se bat à mains nues dans un monde où les armes sont monnaie courante est généralement un pacifiste qui préfère passer inaperçu, un médecin qui utilise ses connaissances anatomiques ou un assassin vraiment sûr de lui.

- ④ **Le tonfa** : arme de paysans au départ, issue d'une simple poignée de meule, elle ressemble à un gourdin avec une poignée sur le côté (elle est l'ancêtre de nos chères matraques de police). On la manie repliée sur l'avant bras, en renforcement de techniques à mains nues. Ceux qui l'utilisent sont bien souvent des personnes patrouillant bénévolement la campagne, car elle ne passe pas inaperçue en ville et n'est pas assez meurtrière pour la plupart des assassins.
- ④ **L'éventail** : utilisé par les généraux, les femmes et les acteurs de théâtre, l'éventail peut aussi servir d'arme cachée (les lames de métal étant alors aiguisées ou des pointes rétractables y étant placées). Parfois, un énorme éventail de métal peut servir d'arme contondante ou tranchante ; le possesseur privilégie alors le symbolique au pratique (une femme qui souhaite se moquer de son sexe ou un homme voulant humilier ses ennemis).
- ④ **Ombrelles** : comme les éventails, les ombrelles peuvent elles-aussi être modifiées : petites et coupantes, garnies de pointes ou alourdies et servant de massue, elles forment des armes idéales pour les femmes souhaitant tuer quelqu'un (pour se défendre, mieux vaut utiliser l'épingle à cheveux).
- ④ **Les bizarreries** : il existe bien d'autres armes possibles. Certains utilisent des grenades et des bombes à poudre noire, d'autres des armes biscornues conçues spécialement pour eux... Ces objets reflètent bien souvent l'esprit tordu de leur propriétaire et sont à réserver aux assassins les plus vicieux ou les plus inventifs.
- ④ **Aucune arme** : il est possible qu'un joueur veuille incarner un personnage totalement incapable de se battre, par choix ou par impossibilité physique (un très jeune enfant par exemple). Bien que déconseillé, ce peut tout de même être une possibilité. Ses armes seront son charisme ou sa ruse ou bien son intelligence, ou il aura l'air si inoffensif que personne ne fera attention à lui.

LE STYLE MARTIAL

Posséder une arme est une chose, savoir s'en servir en est une autre. La méthode martiale que peut utiliser un personnage est liée à l'arme qu'il emploie, et précise encore d'avantage son caractère véritable. Quelques exemples de style :

- ④ **Aucun style !** : le personnage est un combattant né mais son talent réside surtout dans sa puissance brute et son imagination. Incapable d'exécuter correctement les enchaînements qu'on lui a appris, il déstabilise les escrimeurs qui croient à tort pouvoir deviner ses mouvements. Le reste du temps, c'est un impatient qui remet en question ce qu'on veut lui enseigner.
- ④ **L'homme parfait** : le personnage applique ses cours à la lettre, il s'efforce de ne pas laisser d'ouverture mais s'investit pleinement dans le combat. Au dehors, il se montre généralement respectueux des traditions, mesuré et honnête compagnon.
- ④ **Le roseau** : le personnage prend une posture d'attente, pariant sur l'impatience de son adversaire qui en attaquant le premier ouvrira sa garde. La contre-attaque sera soudaine et mortelle. Un style passif maîtrisé est souvent la marque d'un guerrier froid, silencieux voire solitaire.
- ④ **Le forcené** : le personnage fonce sur l'ennemi et ne lui laisse aucun répit. Ce genre de combattant n'a pas peur de la mort ou bien méprise totalement ses adversaires. Hors des champs de bataille, il s'agit généralement d'un bon vivant qui mange, boit et baise avec voracité et qui se montre prompt à la colère et aux bagarres.
- ④ **Le suicidaire** : cousin du forcené, ce personnage prend des risques inconsidérés pour battre son adversaire, quitte à ne pas survivre. Le pire, c'est que cette folie déconcerte souvent son ennemi et lui offre une victoire qu'il ne désirait pas ! Certains nobles récemment déchus voient en une mort de guerrier l'unique moyen de retrouver leur honneur. Les psychopathes (rarement des héros) peuvent aussi pratiquer ce style.
- ④ **Le fourbe** : regroupe d'abord les méthodes permettant de tuer sans combattre (poison dans le thé, poignard dans le dos pendant l'acte charnel...). Mais aussi celles, un peu plus courageuses, qui consistent à se battre mais en

rusant. Le personnage peut ainsi enduire sa lame de poison, jeter de la terre dans les yeux, se mettre dos au soleil, refléter les flammes sur sa lame pour distraire sa victime, dévoiler son opulente poitrine... Se retrouvent ici les lâches bien sûr, tellement égocentriques qu'ils préfèrent se déshonorer que mourir, mais aussi les survivants forcenés, ceux dont la mission est plus importante que tout. Ceux-là sont prêts à tout pour avancer, l'honneur consistant à triompher encore et encore jusqu'à atteindre son but.

- ④ **Le maniéré** : le personnage est flamboyant. Quand il se bat, c'est avec des acrobaties en cascade, des poses stylées, des répliques qui font mouche. Le reste du temps, c'est quelqu'un de joyeux, sûr de lui voire prétentieux, mais dont le charisme rattrape tout.
- ④ **La brute** : le personnage est immense, lent et fort. Quand il bouge son arme gigantesque, il décrit de grands arcs de cercle et finit par exploser le décors. Dans la vie, ce peut être un bon vivant qui mange comme quatre ou un véritable démon qui prend plaisir à terroriser, piller, voler.



STYLE ET TECHNIQUES

Une fois votre style de combat déterminé, il peut être important de lui trouver un nom, beaucoup de guerriers sont les fiers héritiers d'écoles plusieurs fois centenaires ! Même les techniques spécifiques qui leur ont été enseignées ont un pseudonyme qu'il vous faudra déterminer. Pour cela, toutes les méthodes sont bonnes. Comme vous avez peu de chances de parler japonais couramment, nous vous conseillons d'en rester au français et d'utiliser une symbolique simple.

Vous pouvez vous servir d'un animal (école de la mouette, du serpent, du singe...) : un oiseau peut symboliser une école utilisant surtout la pointe de la lame (comme un bec), un sanglier peut désigner un style puissant, etc. Les techniques spéciales auront alors un nom se rapportant à l'animal en question : le cri de la mouette pour une attaque violente et rapide, la mouette fendant les flots pour une fente, le vol gracieux de la mouette pour un saut accompagné d'un coup vertical vers le bas, etc.

Vous pouvez également verser dans le mysticisme et user de termes ésotériques et religieux. La paume du bouddha pour une méthode de combat à mains nues, les mille enfers pour indiquer le caractère sanglant d'une technique, le vent divin en référence à la vitesse exceptionnelle de vos coups, le rire du diable pour une attaque particulièrement vicieuse, etc.

Plus simplement encore, si vous avez opté pour un guerrier aux multiples accessoires, vous pouvez utiliser le nom des objets en question. L'école de l'improvisation ou l'école des armes multiples couvriront ainsi les techniques de la grenade à poudre noire, de la lame de manche, du pistolet Smith et Wesson, du grand sabre ou du petit sabre, de la lame empoisonnée, etc.

3. LE CODE D'HONNEUR

Qu'est-ce que l'honneur ? Une notion très théorique formalisée pendant deux siècles de paix, une idée souvent incapable de résister aux réalités du monde. L'honneur serait attaquer à nombre égal, faire face à l'ennemi, le respecter, rester digne et propre en toutes circonstances ? Autant de choses qui ne sont possibles que dans les livres et les légendes.

Ceux qui parlent d'honneur n'en ont pas ou n'y connaissent rien. Aujourd'hui, dix guerriers peuvent en poursuivre un seul et le traiter de lâche, un noble peut tuer un intouchable pour l'avoir simplement regardé. La vérité est que l'honneur n'existe pas ; seuls comptent les codes de conduite que se fixent les héros ; le reste n'est que mensonges.

Votre personnage s'est forgé son propre code d'honneur. Pour le définir, **vous devez choisir trois morales** que votre avatar considère comme les plus importantes et qui sont autant d'expressions de « pour moi la vie c'est... ». Leur but ? Typifier votre personnage comme vous l'avez fait avec l'arme et le style.

EXEMPLES DE MORALES

La mission

- Réussir ou mourir
- Survivre pour continuer à servir
- Ne pas mourir pour une cause ou un maître
- Protéger sa famille / son clan à tout prix
- N'être qu'un outil au service de sa cause

L'arme

- Voir son arme comme une extension de moi
- Voir les armes comme de simples outils

Les émotions

- Rejeter toutes les émotions
- Accepter toutes les émotions
- Être prêt à se sacrifier par amour (de son supérieur, de sa belle, etc.)
- Suivre sa haine du monde

Le combat

- Se battre honorablement
- Utiliser tous les moyens pour gagner
- Se battre pour le plaisir
- Tuer pour le plaisir
- Ne jamais prendre plaisir à tuer
- Ne (plus) jamais tuer
- Ne jamais ignorer une provocation
- Préférer l'humiliation à la violence
- Ne jamais fuir

Le statut et la façon de se comporter

- Assumer son statut d'être supérieur
- Protéger les faibles
- Montrer l'exemple en toutes circonstances
- Se montrer toujours honnête
- Être d'une propreté impeccable
- Être la politesse incarnée
- Se montrer le plus cultivé des hommes
- Ne (plus) jamais se compromettre
- Ne jamais se laisser humilier
- Respecter les anciens codes

Le maître

- Être au service de quelqu'un, n'importe qui
- Obéir aveuglément son maître
- Se montrer honnête envers son maître
- Ne (plus) jamais avoir de maître

La vie

- Rester stoïque face aux humiliations
- Devenir le meilleur dans son art
- Voyager, explorer, découvrir
- Voir toujours le bon côté des choses
- Rechercher le plaisir
- Voler ce qui brille
- Détruire ce qui est beau
- Se consacrer à son but
- Essayer d'oublier

Relations avec les autres

- Ne laisser aucune querelle s'envenimer
- Trouver une nouvelle famille
- Rester solitaire
- Chercher l'âme sœur / un maître / un protecteur

Politique

- Prendre le pouvoir par la force
- Éradiquer la corruption du shogunat / du pays / de la noblesse
- Restaurer l'autorité du shogun
- Ramener l'empereur au pouvoir
- Bouter les étrangers
- Apprendre des étrangers
- Apporter l'égalité entre tous
- Moderniser le pays

Relations avec le surnaturel

- Exorciser les êtres démoniaques
- Ne jamais céder à la superstition
- Respecter le sacré de la nature

4. LE LOOK

L'aspect extérieur d'un personnage est essentiel et en dit long sur son caractère. Il ne faut cependant surtout pas verser dans l'excès de détails, au risque d'ennuyer les autres joueurs et de noyer les éléments importants ; deux ou trois traits soigneusement choisis constituent un excellent moyen de typer son avatar :

- ⊗ **Arme (voir plus haut)** : l'arme est-elle un artefact ancien avec une histoire chargée, ou au contraire l'outil flambant neuf d'un novice ? Est-elle richement décorée ou en piteux état ? Est-elle brisée, souvenir de quelque événement tragique ? Comment le personnage la porte-t-il : dans un fourreau, dans le dos, en porte-balluchon, à la main, comme un bâton, cachée ?
- ⊗ **Vêtements** : le personnage porte-t-il un kimono traditionnel ? Des couleurs sobres ou vives ? Des motifs floraux, ésotériques ? De la soie douce ou du coton rêche ? Est-il torse nu comme les ouvriers, avec un pagne en tissus ? Porte-il une veste à l'occidentale avec un large col, un manteau lui descendant jusqu'aux pieds ? Son dos est-il marqué du symbole de son clan ou d'une devise ?
- ⊗ **Allure** : est-il propre comme un sou neuf ou au contraire sale comme un poux ? Se gratte-t-il, est-il mal rasé voire barbu ? Tousse-t-il régulièrement (tuberculeux), se mouche-t-il dans un carré de soie ou dans sa manche ? Est-il viril et fier, ou bien mince et délicat ?
- ⊗ **Visage** : porte-t-il un masque, un tissu sur la bouche comme un ninja voire un masque de guerre grimaçant ? Ou bien un masque de théâtre peut-être, ou du maquillage blanc ? Arbore-t-il une cicatrice ? Est-il borgne, avec la garde d'un sabre en guise de cache ? Aveugle avec des yeux voilés ou le regard fixe ? Porte-t-il des marques de véroles ? Son visage est-il entièrement caché derrière des bandages (qui recouvrent peut-être même le reste du corps) ? Un bandeau ceint-il son front, avec un caractère symbolique ?
- ⊗ **Coiffure** : porte-t-il la coiffure du samouraï, le sommet du crâne rasé et les cheveux en chignon sur l'arrière ? Ou les cheveux longs et une frange ? A moins qu'ils ne soient attachés, détachés, rasés comme ceux d'un moine,

laissés libres, en pétard ? Si c'est une femme, porte-t-elle une parure, des épingles à cheveux, un peigne ?

- ⊗ **Accessoires** : porte-t-il des lunettes occidentales, une écharpe en soie, une ombrelle, une pipe, des cigarettes roulées, un instrument de musique, une charrette à bras, un souvenir d'un vieil ami disparu ? A-t-il toujours une grosse boulette de riz ou un plat de nouilles à la main ?

5. LES CHEMINS DE L'ERRANCE

Chaque errant suit un **chemin** différent, et s'il sait où celui-ci commence, il ignore bien souvent où il va l'amener. Peut-être cela se finira-t-il par la mort, à moins qu'une rédemption soit possible. Le chemin du héros contient son passé – ce qu'il a perdu, ce qu'il a fui, ce qui l'a mis sur les routes – mais aussi ce qu'il recherche et ce qui l'attend. Le destin d'un homme est de devoir affronter un jour ce qu'il croit pouvoir fuir.

Comme l'arme, le style et le look, le chemin est un outil dramatique. Il sert au joueur à mieux définir son personnage, à l'insérer dans une trame narrative et à lui donner une raison de s'impliquer dans les scénarios. Le meneur de jeu y trouvera une source d'aventures et d'ennemis ainsi qu'un moyen de renforcer l'intégration de chaque tête d'affiche dans ses intrigues.

Un chemin de mille ans commençant toujours par un premier pas, chaque joueur doit décider des origines de l'errance de son personnage avant le début de la partie. Si un joueur le désire, le meneur peut très bien intégrer cet événement fondateur au premier scénario ; efforcez-vous néanmoins de limiter cette pratique à un joueur, sauf cas exceptionnel. De même, laissez toujours un joueur décider en amont de la raison pour laquelle son personnage part sur les routes, contentez-vous de l'accompagner.

Il existe sept chemins de l'errance que vous pouvez adapter à votre convenance :

- ⊗ **Les chemins de la fuite** : quelque chose n'allait pas dans votre ancienne vie, au point de lui préférer l'insécurité permanente de l'errance. Quelle que soit la dureté de votre existence, vous ne voulez pas (ne pouvez pas) revenir en arrière. Hélas pour vous, ceux qui osent changer de destin sont toujours traqués par leur passé, et

vos anciennes relations font tout pour vous ramener « à la maison ». C'est la voie des courtisanes écrasées par le protocole, des prostituées martyrisées, des yakuza déçus, des espions repentis...

④ **Les chemins de la force** : vos origines sont modestes, sordides même. Vous avez compris très jeune que la vie ne vous ferait pas de cadeaux, alors vous avez décidé de vous charger de votre propre sort. L'existence est un combat et vous ne devez qu'à vous-même les rares moments de bonheur que vous grappillez. La société et ses codes stupides essaieront toujours de vous faire ramper et de vous noyer dans la boue, jamais vous n'aurez de répit. C'est la voie des intouchables ambitieux, des paysans déguisés en samouraï, des prostituées ayant racheté leur contrat, des fiers yakuzas, des handicapés, des anciens condamnés...

④ **Les chemins de la perfection** : que vous ayez été déchu ou parcouriez volontairement les chemins, vous n'avez qu'un but : être le meilleur dans votre art. Vous allez de village en village en quête d'adversaires contre qui vous mesurer et de qui apprendre. Un jour, quelqu'un de plus fort vous vaincra ; prenez garde alors à ne pas sombrer dans la folie ou la jalousie malade. C'est la voie des duellistes mystiques, des ravageurs de dojos, des artisans et des poètes, mais aussi des agents en mission cherchant à être les plus efficaces possibles.

④ **Les chemins de la justice** : il est possible qu'on vous ait fait du mal, que vous ayez été dépouillé de votre vie d'autrefois et que vous retrouviez dans les petites injustices le reflet de votre malheur. A moins que vous ne soyez un être foncièrement altruiste que la douleur des autres meurtrit. Vous faites donc régner la justice, mais attention à ne pas vous tromper de cible ou à ne pas vous enfoncer dans le noir cycle de la vengeance. C'est la voie de ceux qui ont été battus, volés, violés, des orphelins et des victimes. De ceux qui ont un idéal qu'ils refusent de voir souillé par des individus indignes mais aussi de ces personnes qui cherchent à retrouver quelqu'un d'important à leurs yeux, pour se venger ou pour toute autre chose.

④ **Les chemins du changement** : le monde change et vous êtes là pour l'accompagner. Que

vous soyez un révolutionnaire idéaliste prônant l'égalité des classes, le partisan d'un pouvoir plus fort ou garant des traditions et de la stabilité, vous vous battez pour un monde plus juste (à vos yeux). Vous allez de lieu en lieu, corrigeant les injustices tout en éduquant vos pairs, bâtissant pierre par pierre les fondations de l'avenir. C'est la voie des révolutionnaires, des serviteurs du shogun ou des étrangers venus apporter la bonne parole... Bien des naïfs l'arparent aussi car ils gobent tous les mensonges que leur racontent leurs supérieurs avides de pouvoir.

④ **Les chemins de l'innocence** : vous êtes un joyau pur sur la boue des sentiers. Quel que soit votre passé, vous parcourez les routes, heureux de votre sort, profitant agréablement de ce que le monde a à vous offrir sans jamais demander d'avantage. Vous êtes capable de voir la lumière dans les ténèbres et la beauté sous les immondices. Puisse votre insouciance durer... C'est la voie des enfants, des visiteurs étrangers tombés sous le charme du pays, des religieux illuminés ou des gens simples.

④ **Les chemins de la disgrâce** : vous aviez tout, vous avez tout perdu. La gigantesque machine du pouvoir vous a broyé et vous n'y pouvez rien changer. A quoi bon vous venger ? L'ennemi n'est pas un homme mais un système. Inconsciemment, vous cherchez désormais une raison d'être. Pourquoi refuser de vous laisser mourir ? Peut-être voulez-vous croire que vos malheurs ne sont pas le fruit du hasard mais les prémisses d'un destin supérieur ? C'est la voie des déchus, des déshérités, des expropriés, de ceux qu'un complot, une tradition absurde ou un simple hasard ont privé de tous leurs biens, de ceux qui ont vu la guerre et ne comprennent plus les voies des dieux.

6. LA DYNAMIQUE DE GROUPE

Dans un jeu de rôle, il n'est guère possible de narrer les aventures d'un guerrier solitaire comme on en voit tant dans les films de sabres. Cette activité inclut en effet la notion de groupe : chaque personnage doit collaborer avec les autres car le meneur a autre chose à faire que passer son temps à tenter de rassembler tout le monde. Dans *les Errants*, nous partons donc du principe que les personnages des joueurs, même s'ils jouent les durs et les loups solitaires, ont au fond d'eux le désir d'appartenir à une communauté. Consciemment ou non, la solitude leur pèse et plus ils passent de temps avec les autres, plus ils apprécient leur compagnie. Même si jamais ils ne l'avouent.

Généralement, lors de la première partie, les personnages des joueurs ne se connaissent pas. Il n'existe aucun lien entre eux et ils n'ont aucune raison de s'aborder. Toutefois, cela n'empêche pas les joueurs et le meneur de jeu de définir en amont leurs relations futures. Pourquoi s'y prendre maintenant au lieu de laisser le flot de la partie décider ? Parce qu'il est plus facile de travailler dessus avec du recul et au calme, en se laissant la possibilité de faire des concessions, que de se lancer là-dedans sans préparation.

Chaque personnage doit donc être relié à un ou plusieurs autres par une dynamique de groupe ; vous n'êtes néanmoins pas obligé d'avoir des relations avec tous les avatars des joueurs (après tout, il suffit d'un seul lien pour avoir une raison de rester). En agissant de cette façon, aucun personnage n'est laissé sur le bas côté.

Voici quelques dynamiques de groupe possibles :

- ⊗ **Les rivaux** : deux personnages se reconnaissent au premier coup d'œil comme des adversaires de grande valeur et brûlent de s'affronter. Ce désir peut se voir perpétuellement frustré (il y a toujours quelque chose qui les arrête) ou les pousser à s'améliorer constamment.
- ⊗ **Mentor et disciple** : un personnage inexpérimenté prend en admiration un de ses camarades, lequel représente tout ce qu'il voudrait être, et se met à le suivre et à tout faire pour lui plaire. Cette relation est généralement amenée à évoluer vers un respect mutuel, le jeunot finissant un jour par s'émanciper.
- ⊗ **Le protégé et le protecteur** : un personnage ayant un gros problème se place sous la

protection de quelqu'un pouvant le compléter. Le protégé peut être poursuivi par des troupes innombrables, être incapable de se battre ou totalement ridicule en société... ou simplement être trop jeune et avoir besoin d'un grand frère.

- ⊗ **Les amoureux** : le coup de foudre ou la lente montée du désir, l'amour partagé ou les affres de la solitude, la séduction ou l'ignorance feinte... N'oubliez pas que les deux joueurs concernés doivent être d'accord !
- ⊗ **Les frères** : le lien le plus banal au sein d'un groupe de guerriers. A force de se battre côte à côte, des liens se créent. Les héros peuvent aussi avoir vécu une chose commune par le passé, une bataille (même dans des camps différents), l'appartenance à un clan ou une cause, l'admiration pour un même penseur, la pratique d'un artisanat ou d'une religion spécifique, etc.
- ⊗ **L'employeur et son garde du corps** : quelqu'un de fortuné et dans les ennuis jusqu'au cou aura toujours besoin de compagnons. A moins qu'il ne soit guère plus riche que ses collègues et espère trouver en chemin l'argent pour pouvoir les payer... Bien sûr, avec le temps, des liens se créent, et les affaires de gros sous deviennent accessoires... ou problématiques.
- ⊗ **La destiné** : parfois on souhaite être laissé en paix, on fait tout pour se blinder, ne jamais parler deux fois aux mêmes personnes, et le destin vient tout foutre en l'air. Le personnage ne cesse de tomber par hasard sur le même groupe : il va toujours dans la même direction, s'il prend de l'avance il tombe dans un piège et les autres le sauvent, s'il prend un raccourci il les croise un peu plus loin...
- ⊗ **Le leader** : variante du disciple et du mentor. Le personnage a un talent naturel, celui de savoir prendre les décisions difficiles et d'en accepter les conséquences. Les autres ont tendance à se reposer sur lui, à lui confier leur avenir pour se concentrer sur des choses plus importantes. Même s'il trouve cette responsabilité trop lourde, le leader finit toujours à accepter son rôle devant l'adversité. Certains tentent de rejeter ce don car leur passé contient un drame que leurs talents n'ont pas su empêcher.
- ⊗ **Le jaloux** : sorte de disciple tordu, ce peut être un personnage que la vie a trop gâté ou au

contraire qui a dû se battre pour obtenir sa place au soleil, et qu'un autre membre du groupe éclipse. Il serait plus sain pour lui de quitter le groupe et de trouver sa place ailleurs, mais son désir de reconnaissance le pousse à rester dans les parages en espérant avoir l'occasion de prouver sa valeur.

- Ⓔ **La mission** : ce personnage est toujours dans le coin, toujours sur le dos des autres avec son air de ne pas l'avoir cherché. Sous ses dehors innocents, il est en fait payé pour surveiller ou protéger un membre du groupe, à moins qu'il ne s'agisse d'un lien plus secret encore qu'il n'ose exprimer ouvertement. Si sa mission le force un jour à trahir, mieux vaudrait pour l'ambiance de la partie qu'il déserte au dernier moment, après de longues hésitations.

LES TECHNIQUES

Dans un monde violent en proie à la guerre civile, les héros se définissent avant tout par leur aptitude à survivre. Les moyens qu'ils utilisent pour cela sont appelés **techniques** dans notre système de jeu. Chaque personnage possède un certain nombre de techniques qui définissent ce qu'il sait faire, comment il interagit avec le monde ou est susceptible de réagir face à un problème. Un lâche aura plusieurs techniques liées à la fuite ou à la flatterie, un bravache des techniques d'assaut, des cris de guerre ou des élans courageux. A chaque technique on attribue un **score** qui va de 3 à 18 et qui reflète sa puissance ou le degré de maîtrise de son détenteur.

Il serait erroné de croire qu'une technique est nécessairement martiale. Pour un survivant, la fin



justifie les moyens, l'essentiel est d'être le meilleur dans un certain nombre de domaines et surtout d'amener l'ennemi sur son propre terrain. *Air inoffensif* ou *Langue de miel* sont des techniques tout à fait valables, susceptibles de sortir de bien des situations. De façon plus générale, tout ce qui peut être utilisé par un personnage pour triompher d'un obstacle ou éviter des problèmes constitue une technique potentielle. Ne sous-estimez pas les connaissances (*connaissance des chemins, Histoire, contes et légendes*), les biens matériels (*richesse démesurée, étoiles ninja, flûte enchanteresse*) ou les acquis sociaux (*membre du clan Yagyu, assassin réputé, fils caché du Shogun*).

Certaines techniques auront un nom incompréhensible ou prêtant à confusion (*cent lames d'Oniwaban, mille hurlements de Tenga*, etc). C'est tout à fait normal, un tel nom a de la classe et peut être scandé en plein combat juste avant son exécution. N'oubliez pas néanmoins d'en définir grossièrement les traits, même en quelques mots, pour que le meneur puisse jouer son rôle d'arbitre !

QUELLES TECHNIQUES ?

Les étapes précédentes de la création (l'arme, le style, le code, le chemin, le look, les liens) doivent maintenant aider le joueur dans le choix des techniques. Gardez toujours à l'esprit qu'une technique est, au fond, une signature : c'est ce que l'on s'attend à ce que le personnage fasse. Vous devez imaginer les fans du héros, trépignant d'impatience en attendant qu'il fasse son fameux *rehaussement de lunettes* ou son célèbre *coup de pied sauté*. Vous ne devez surtout pas hésiter à réduire toute une série d'actions à un geste symbolique, du moment que ce qu'il représente est clair pour tous. Plus une technique est puissante, plus elle doit être typée ; gardez les noms ordinaires pour les scores les plus bas, et éclatez-vous avec le reste.

N'oubliez pas non plus qu'un personnage doit posséder des compétences variées et ne pas se consacrer uniquement à un domaine. Un pur guerrier possèdera beaucoup de talents martiaux et peu de sociaux (la règle dite de « diversité des techniques » que vous découvrirez au chapitre suivant l'y encourage vivement), mais il lui faudra bien rendre également compte de son moral d'acier ou de son regard de tueur !

TYPES DE TECHNIQUES

Si un joueur se sent perdu devant l'infinité de possibilités qui s'offrent à lui, il peut diviser les techniques selon plusieurs catégories grossières :

- ⊗ **Les techniques martiales** correspondent aux styles de combat, aux arcanes secrètes des écoles de sabre, aux manœuvres d'escrime et aux armes elles-mêmes (*école de l'hirondelle, technique des vagues d'écume, feinte martiale, coup assommant, sabre démesuré*)
- ⊗ **Les techniques physiques** regroupent toutes les prouesses liées au corps mais qui ne constituent pas des manœuvres de combat. On y trouve aussi bien ce qui touche à l'athlétisme qu'à la perception (*bond du tigre, repli stratégique, œil de l'aigle, dissimulation ninja*)
- ⊗ **Les techniques sociales** rassemblent tout ce qui touche à la société et aux relations humaines ; la richesses et la réputation, les alliés, les talents d'orateur, les airs innocents ou conspirateurs (*richesse éhontée, air inoffensif,*

réplique sarcastique, ami du clan Satsuma)

- ⊗ **Les techniques magiques** touchent aux arcanes secrètes des clans les plus sombres, aux pouvoirs mystiques des religieux, aux dons inconnus des créatures surnaturelles et aux alliés monstrueux. Attention : chaque technique doit correspondre à un effet spécifique, il ne suffit pas d'avoir pouvoir magique pour pouvoir faire ce qu'on veut (*duplication des techniques martiales, fusion dans la matière, disparition dans les ombres, garde du corps démoniaque*)
- ⊗ **Les techniques psychologiques** regroupent tous les traits mentaux, ce que les personnages trouvent au fond d'eux-mêmes, la source de leur héroïsme ou de leur damnation, leur méthode pour résister à la coercition ou à la persuasion (*inflexibilité, cœur de pierre, courage indomptable, enfance effroyable, honorable, haine des Yagyu*)
- ⊗ **Les techniques intellectuelles** sont l'apanage des érudits et de tous ceux qui possèdent un certain savoir, même empirique. Bien qu'elles puissent être utilisées en combat, elles servent le plus souvent à résoudre des énigmes, à rendre crédible un déguisement ou à connaître le point faible d'un obstacle (*stratégie imparable, connaissance des légendes, pose de pièges*)

SCORES DES TECHNIQUES

A chaque technique est affecté un score allant de 3 à 15, lequel reflète aussi bien sa puissance que la maîtrise qu'en a son possesseur. Vous trouverez ci-dessous une correspondance générale entre un score et la nature de sa technique. Servez-vous en pour vous guider, ne la prenez surtout pas pour un commandement sacré :

- ⊗ 3 : bases mal intégrées ou improvisation totale
- ⊗ 6 : technique d'amateur, pas totalement maîtrisée
- ⊗ 9 : technique de professionnel, sûre et équilibrée
- ⊗ 12 : coup de maître, audacieux et jalousement gardé
- ⊗ 15 : arcanes secrètes d'une ancienne école ou coup ultime d'un génie du sabre

CHOIX FINAL

Après s'être familiarisé avec la notion de technique, le joueur doit maintenant inventer douze techniques pour son personnage et les noter sur la feuille

prévue à cet effet. Il ne doit pas oublier de rester cohérent avec son concept tout en diversifiant les catégories afin de ne pas créer une créature à seulement deux dimensions. Une fois les techniques déterminées, il doit répartir ces scores entre elles :

- ⊗ Deux scores de 12
- ⊗ Quatre scores de 9
- ⊗ Six scores de 6

EXEMPLES DE PERSONNAGES

Vous trouverez ci-dessous une liste de personnages créés avec les règles que nous venons de vous présenter, pour vous servir d'exemples ou être utilisés tels quels par les joueurs :

OROSU, LE NINJA ROUGE

Orosu était autrefois un membre du terrible clan de la Mort rouge, des assassins professionnels au service du plus offrant, spécialisés dans le meurtre politique. Le massacre d'un village entier (un des habitants avait été témoin d'un crime commis par le fils d'un seigneur local) l'a totalement bouleversé ; il se souvient encore de cette mère protégeant son enfant, de leurs deux corps transpercés de sa lame... Après des mois de doutes, il a fini par quitter ses pairs au cours d'une évasion sanglante. Traqué par les siens, il va sur les routes en punissant ceux qui osent s'en prendre aux plus faibles, cherchant ainsi une forme de rédemption pour ses actes.

Concept & chemins : *ninja repent* (chemins de la justice)

Code d'honneur : *rejeter toute émotion, protéger les faibles, éviter la violence à tout prix*

Look : *tenue rouge, visage masqué par un foulard*

Arme & style : *faucille et chaîne, étoiles ninja ; style foudroyant, rapide et mortel*

Techniques : *dissimulation dans les ombres 12, l'attaque venue de l'ombre 12, cœur de glace 9, l'emprisonnement de la chaîne 9, saut ninja 9, fuite dans les ombres 9, étoiles ninja 6, manches doublées de métal 6, haine de l'injustice 6, foulée rapide 6, la terreur rouge 6, remarque acerbe 6*

TOSHIRO, LE RONIN MAL DÉGROSSI

Toshiro est né dans la misère. Il a connu la faim et l'humiliation mais jamais il n'a courbé l'échine devant

ces samouraïs pleins de mépris comme le faisaient ses parents. On l'a battu, on lui a mis le visage dans la boue, on a même essayé de le tuer, mais c'est finalement lui qui est sorti vainqueur. On l'a chassé de son village natal, mais ce fut pour lui comme une renaissance. Plus jamais il ne serait ce péquenaud qu'on faisait ramper. Un simple sabre, et le voilà devenu un homme prêt à profiter du monde... mais portant toujours au cœur la blessure de son passé.

Concept & chemins : *paysan déguisé en guerrier* (chemins de la force)

Code d'honneur : *ne jamais laisser passer une provocation, profiter de la vie, agir avec excès*

Look : *mal rasé, kimono grossier et usé, vieux sabre ébréché porté dans le dos*

Arme & style : *sabre de samouraï ; style grossier basé sur son énergie surhumaine*

Techniques : *force de taureau 12, fierté 12, rire moqueur 9, coup de tête 9, endurance de bœuf 9, charge furieuse 9, énergie communicative 6, retraite prudente 6, ancien paysan 6, aboyer sur les petites gens 6, survie en pleine nature 6, humour populaire 6*

SANJUTO LE RUSÉ

D'où vient-il ? Où va-t-il ? Personne ne le sait. Sanjuto est un solitaire, un ronin parmi d'autres, sale et égoïste, menteur et profiteur. La vie, il s'en saisit sans demander auparavant la permission. Pourtant, quelque part, il reste une étincelle en lui, celle du guerrier qu'il a peut-être été, d'un spectre vengeur que cache la carcasse d'un parasite. L'air de rien, par petites touches, il cause la chute de ceux qui profitent de ces temps de troubles, et aucun tyran ne survit à son passage.

Concept & chemins : *ronin roublard* (chemins de l'innocence)

Code d'honneur : *ne jamais révéler ses intentions, ne pas attaquer de front, s'amuser aux dépens des puissants*

Look : *propre sur lui, lunettes rondes qui tombent de son nez*

Arme & style : *sabre et pistolet ; style rapide ne laissant pas le temps à l'adversaire de savoir ce qui lui arrive*

Techniques : *pistolet caché 12, coup de sabre éclair 12, remise en place des lunettes 9 (sert à reprendre ses esprits), coquin avec qui s'entendre 9 (attire la sympathie des truands), stratège des bas-fonds 9, propre sur lui 9, répartie qui fait mouche 6,*

infiltration discrète 6, air mystérieux 6, résistance à la torture 6, science étrangère 6, intuition politique 6

MEIKI, L'ESPION DU SHOGUN

La carrière d'espion n'est plus ce qu'elle était. « Ça eut payé » comme on dit dans le métier, à l'époque où le shogun régnait en maître et où tous ces chiens galeux de samouraïs faisaient dans leur froc à l'idée d'un contrôle gouvernemental. Dorénavant, les roitelets de province sont devenus paranoïaques et l'espion qui se fait prendre a tôt fait de se retrouver la gorge tranchée. Mieux vaudrait filer en douce tant que c'est encore possible...

Concept & chemins : *espion inquiet pour son avenir (chemins de la disgrâce)*

Code d'honneur : *survivre, ne pas prendre de risques inconsidérés, se servir des autres pour faire le sale boulot*

Look : *air passe-partout, sourire embarrassé*

Arme & style : *dagues de lancer ; style basé sur la fuite et les coups dans le dos*

Techniques : *lancer de dague 12, as du déguisement 12, recherche de preuves 9, fuite discrète 9, menteur invétéré 9, perception des bobards 9, insignifiant 6, cynique 6, science de la politique 6, dissimulation de documents 6, en mission pour le shogun 6, parade in-extremis 6*

BU-SOÏ, LE BOUDDHA DES PAUVRES

La roue tourne et le monde change. Plus que jamais, les pauvres sont enchaînés à leur souffrance pendant que les riches rejettent la sagesse de Bouddha. Même les moines s'engraissent contre la promesse d'un paradis de pacotille, et les guerriers saints ne sont plus qu'une légende. Il est temps de réparer les torts, de châtier les démons à visage humain et de délivrer les faibles. Les arts martiaux hérités de la lointaine Shaolin sont là pour ça.

Concept & chemins : *moine protecteur (chemins du changement)*

Code d'honneur : *protéger les faibles, dispenser la sagesse, châtier les démons*

Look : *costume de moine, bandelettes aux pieds et aux mains, chapelet, crâne rasé*

Arme & style : *ses poings ; style décidé, imperturbable et percutant*

Techniques : *la paume du bouddha 12, coup de poing sacré 12, impassibilité du bouddha 9, mot*

d'encouragement 9, parade de lame à mains nues 9, porter la souffrance du monde 9, terreur des malandrins 6, perception du péché 6, exorcisme du démon 6, sagesse bouddhique 6, héros du petit peuple 6, moine 6

SASUKI, LA BEAUTÉ FATALE

Sasuki a vécu l'enfer. Elle a vu mourir ses parents du choléra, a été vendue par un oncle, éduquée pour devenir courtisane, on a vendu sa virginité et quand elle a osé se révolter, on l'a battue avant de la réserver aux plus mauvais clients du quartier. Forcée aux flammes de l'enfer, elle est devenue plus dure, plus pure. Jusqu'à l'évasion, jusqu'au meurtre de son propriétaire dont elle a arraché les yeux avant de lui coller les parties génitales dans le gosier. Sous divers déguisements, elle cherche désormais de nouvelles victimes, d'autres pourceaux obscènes qu'elle tue entre deux murs avant de les dépouiller.

Concept & chemins : *geisha assassine (chemins de la justice)*

Code d'honneur : *punir ceux qui font du mal aux femmes, mépriser les faibles, ne jamais se laisser humilier*

Look : *tenue colorée à motifs floraux, coiffure travaillée, shamisen en bandoulière*



Arme & style : lame cachée dans un shamisen ; utilise ses charmes pour frapper au moment où l'autre s'y attend le moins et avec une fureur sans égal

Techniques : geste érotique 12, lame dissimulée 12, sans défense 9, sous-entendu aguicheur 9, désir de vengeance 9, musique poignante 9, crimes célèbres et odieux 6, ongles acérés 6, présence effacée 6, connaissance de l'étiquette 6, arts de la chambre à coucher 6, ancienne prostituée 6

TENKO, LE RAVAGEUR DE DOJOS

Les samourais ont perdu de vue le véritable honneur. Après des siècles de paix à s'engraisser, ils sont devenus incapables de se battre ; même leurs maîtres ne sont que des minables et Tenko prend un immense plaisir à les humilier. Son style de combat ne provient pas des livres, il l'a forgé au cœur des duels et l'a trempé dans le sang. Son nom s'inscrit dans les étoiles aux côtés des plus célèbres sabreurs, et jamais il ne mourra.

Concept & chemins : ronin en quête de gloire (chemins de la perfection)

Code d'honneur : ne jamais refuser un duel, toujours affronter les meilleurs, ne jamais s'avouer vaincu

Look : négligé, énorme sabre sur lequel pendent les plaques des dojo vaincus

Arme & style : style posé et apparemment invincible basé sur des attaques redoutables à l'aide de son énorme sabre

Techniques : l'attaque du ravageur 12, rapidité surprenante 12, estimation de l'adversité 9, destruction de bâtiment 9, résistance aux coups 9, ambitieux 9, sabre impressionnant 6, coup de taille 6, réputation de ravageur 6, parade à contre-cœur 6, énervement de l'adversaire 6, cicatrices de combats 6

LI, L'ÉTRANGER EN FUITE

Li a fui Shanghai à bord d'un bateau de commerce, espérant échapper à la domination occidentale et aux triades et obtenir ainsi une vie meilleure. Au lieu de quoi, il a retrouvé ce qu'il fuyait : la souffrance, la corruption, le crime. Il erre désormais en quête d'un avenir, incapable de retourner d'où il vient, désespérant de pouvoir un jour s'installer. Le racisme des Japonais le traque où qu'il s'arrête, et il

lui faut fréquemment faire montre de ses talents au combat.

Concept & chemins : épéiste chinois (chemins de la disgrâce)

Code d'honneur : ne pas céder à la violence, rester digne, chercher le havre parfait

Look : chapeau de paille à larges bords, longue tunique chinoise

Arme & style : épée chinoise ancienne ; style défensif et harmonieux, retournant les attaques de ses adversaires contre eux

Techniques : la défense des huit trigrammes 12, impassibilité 12, vol du héron 9, parade désarmante 9, combat en aveugle 9, pas de la souris 9, attaque de la grue 6, cuisine exotique 6, déguisement mal fichu 6, réception acrobatique 6, étranger 6, bonté 6

LE TENGU, VENGEUR MASQUÉ

Autrefois membre d'un clan influent, Toshimura Senki se complaisait dans une vie faite de mesquineries, de fêtes interminables et d'adoration servile de son seigneur. Jusqu'à ce jour où il découvre des écrits étrangers parlant d'égalité entre les hommes. Il dévora cette littérature qui venait à point nommé remplir le vide de son existence, passa des jours à écumer les bibliothèques et commença même à rencontrer quelques uns de ces penseurs modernes prônant une nouvelle gouvernance. Quelques mois plus tard, il quittait sa famille pour rejoindre la guerre civile. Mais les actes de ses nouveaux amis, trop lents ou au contraire trop violents, eurent tôt fait de le décevoir. Il décida alors de faire justice lui-même et de préparer le monde à l'ère à venir.

Concept & chemins : révolutionnaire justicier (chemins du changement)

Code d'honneur : renforcer l'égalité entre les hommes, contrecarrer les forces réactionnaires, protéger les faibles

Look : masque de Tengu (masque doté d'un long nez rouge), belle gueule

Arme & style : lance ; style rapide et flamboyant

Techniques : le châtiment des égoïstes 12, défenseur d'une juste cause 12, désarmement de la brute 9, héros du peuple 9, disparition mystérieuse 9, embuscade 9, maniement du bâton 6, déguisement de Tengu 6, lettré 6, discours moralisateur 6, famille Toshimura 6, camarades révolutionnaires 6

L'EXPERIENCE

L'expérience est ce qu'un personnage retire de ses aventures. Au fil de ses exploits, un héros améliore ses techniques et en acquiert de nouvelles ; souvent, les obstacles qu'il affronte se font de plus en plus durs et les enjeux de plus en plus élevés, comme si le monde se conformait à son évolution. Les points d'expérience sont là pour refléter cette progression.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

À la fin d'un scénario, le meneur de jeu donnera à chaque personnage des points d'expériences. Parvenir à terminer un scénario rapporte de 1 à 3 points à chaque personnage, en fonction de l'intensité et de la longueur de l'histoire ainsi que de la générosité du meneur de jeu.

DU BON USAGE DE L'EXPERIENCE

Essayez d'expliquer de façon logique l'augmentation ou la création de techniques pour votre personnage. Il peut s'agir du fruit d'un entraînement régulier, d'une rencontre avec un maître, d'une illumination, d'une idée nouvelle permettant d'affronter un adversaire particulier, etc.

DÉPENSER L'EXPÉRIENCE

Les joueurs peuvent dépenser ces points d'expérience pour augmenter leurs techniques ou en gagner de nouvelles suivant les règles décrites plus bas. Il est possible de dépenser ces points entre deux aventures, mais aussi en plein milieu d'un scénario voire d'un conflit, à condition de pouvoir le justifier auprès du meneur de jeu.

AUGMENTER UNE ANCIENNE TECHNIQUE

L'augmentation d'une technique déjà maîtrisée par le personnage se fait point après point : un personnage ne peut en effet augmenter le score d'une technique de plus d'un point par scénario.

Tant que le score de la technique n'a pas encore atteint 12, chaque point d'augmentation coûte un point d'expérience. Pour chaque point au dessus de 12, il faut en revanche payer deux points d'expérience. Il est impossible pour une technique de dépasser 15.

ACHETER UNE NOUVELLE TECHNIQUE

Si un joueur veut créer une toute nouvelle technique pour son personnage, cela lui coûtera un seul point d'expérience. La technique obtenue possèdera automatiquement un score de 6. Il sera ensuite possible de dépenser des points d'expérience supplémentaires pour monter la technique au delà de cette base, comme décrit ci-dessus.

LA TECHNIQUE TEMPORAIRE

Certains héros savent étudier les méthodes de leurs adversaires soit-disant invincibles pour trouver la faille dans leur style. Il est ainsi possible pour un personnage d'acquérir temporairement une nouvelle technique.

Il suffit ainsi de dépenser un point d'expérience pour obtenir une technique dotée d'un score de 9, deux points pour une technique à 12.

Ces techniques temporaires ne sont valables que pour le temps d'un conflit et disparaissent aussitôt après, que le personnage soit vainqueur ou non.

ACHETER UNE TECHNIQUE EN JEU

Il est possible pour un joueur de décider brusquement, en pleine partie voire même en plein combat, que son personnage acquiert une nouvelle technique ou en augmente une. Tant qu'une telle démarche est justifiée, vous ne devriez pas vous y opposer : le personnage peut tenter une ruse pour vaincre son adversaire, s'inspirer de quelque chose qu'il a vu, avoir une illumination ou se souvenir des conseils de son vieux maître. Combien de héros ont vu dans le geste patient d'un artisan le secret d'une nouvelle technique ? Combien sont parvenus à transcender leur art pour vaincre un ennemi apparemment invincible ?

De notre point de vue, dépenser ses points d'expérience en réaction à l'histoire est une des meilleurs façons de le faire.

CHANGER DE VIE

Il peut arriver qu'un personnage souhaite totalement modifier son mode de vie ou ne soit plus en mesure de se conduire comme il le faisait, entraînant le changement d'un certain nombre de techniques devenues obsolètes. Une telle situation doit être extrêmement rare et dûment justifiée ; les héros des *Errants* sont souvent monolithiques et dramatiques, plus susceptibles de changer les choses que d'être changés par elles.

Dans la plupart des histoires où un héros se retrouve handicapé et devient incapable de se défendre, il finit après bien des brimades par compenser son talent perdu voire à le dépasser. Dans les Errants, cela signifie que le joueur va non seulement devoir traverser une séance de jeu avec un personnage amoindri (utilisez les malus d'inadéquation du chapitre suivant), mais qu'il devra aussi trouver un moyen de vaincre son handicap (une astuce, un maître, un parchemin de technique secrète) et le mettre en scène.

Quand toutes ces épreuves seront derrière lui, il pourra alors changer le nom de une ou plusieurs techniques, à la stricte condition qu'il augmente chaque technique ainsi modifiée de un point, en dépensant l'expérience nécessaire, pour représenter sa revanche sur le monde.

Exemple : le Tengu (le châtement des égoïstes 12, désarmement de la brute 9) est battu lors d'un affrontement à mort mais le meneur de jeu décide de lui couper un bras au lieu de le tuer. Le scénario suivant, le personnage mutilé subit un malus de -6 à toutes ses actions martiales, mais il fait aussi la rencontre d'un vieux maître qui lui apprend à se battre d'une façon nouvelle et à transcender ses vieilles techniques. A la fin de la séance, le joueur du Tengu change deux des techniques de son personnage en Le bras de la justice 12 et Un seul bras les tuera tous 9 puis dépense 2 et 1 points d'expérience pour les faire respectivement passer à 13 et à 10.





Extrait de *Lady Snowblood*

CHAPTER 3



MISE EN SCENE

Ce chapitre est là pour vous expliquer les lois qui sous-tendent *les Errants d'Ukiyo*. Car ce que vous tenez entre les mains est un jeu de société, lequel nécessite des règles spécifiques, que ce soit pour s'assurer qu'aucun participant ne s'estime floué, ou pour donner à vos parties une teinte particulière.

Pour jouer avec le système des *Errants* vous aurez besoin d'au moins deux dés ordinaires à six faces ainsi que d'une grosse vingtaine de jetons quelconques (pions de dames ou de go, fiches de poker, bonbons, etc).

VOCABULAIRE SPECIFIQUE

Voici quelques termes qui seront fréquemment employé dans ce chapitre. Référez-vous à ce glossaire si vous vous sentez perdu :

Conflit : voir également affrontement, combat, duel, etc. Dans les règles du jeu, ces termes font référence à toute opposition entre deux camps, qu'il s'agisse d'un duel verbal, physique ou artistique, d'une compétition culinaire ou d'une bataille rangée.

Figurants : ce sont les personnages improvisés par le meneur de jeu et n'ayant qu'une importance relative dans l'histoire. Ils sont généralement gérés par groupes.

Jet : action de lancer deux dés à six faces lors d'un test

Manche : un conflit est constitué d'une ou plusieurs manches. Une manche correspond à une opposition de techniques (une par camp participant) qui est résolue par un test.

Objectif : lors d'un conflit, chaque camp détermine son objectif, c'est à dire ce qu'il fera subir à son adversaire en cas de victoire.

Pari du yakuza : option de jeu consistant à parier sur le caractère pair ou impair de son jet de dé afin d'obtenir un avantage. Pour parier, un joueur mise des jetons appelés « ryo ».

Ryo : pièce d'or japonaise. Dans ce chapitre, désigne un jeton permettant de tenter un pari du yakuza.

Technique : atout d'un personnage servant à remporter des conflits. Toute technique comporte une partie chiffrée qui mesure sa puissance (*attaque de la licorne 12, repli stratégique 9, voix d'or 12, maître sculpteur 15*, etc).

Test : lorsqu'un personnage effectue une action dont l'issue est incertaine, on procède à un test. Un test implique toujours l'opposition d'au moins deux techniques.

Têtes d'affiche : par opposition aux figurants, sont des têtes d'affiche les avatars des joueurs ainsi que leurs grands ennemis et, de façon générale, tout personnage ayant une certaine importance dans l'histoire. Fait référence aux affiches promotionnelles des films de sabre où figuraient les acteurs célèbres.

LE TEST

Il s'agit là de la base la plus simple, la plus essentielle du jeu. Quand un joueur veut que son personnage accomplisse une action dont l'issue est incertaine, il doit procéder à un **test** pour savoir si son avatar réussit ou échoue, et les conséquences que cela entraîne.

Un test oppose toujours au moins deux camps. A l'issue du test, un des camps aura gagné, et l'autre perdu, tout simplement. Notez qu'un des participants peut tout à fait être un objet ou un lieu – une montagne abrupte, un pont branlant, une maison fermée sont autant d'adversaires potentiels.

Vous ne devez autoriser de tests que dans des moments dramatiquement importants et surtout lorsque l'échec a des conséquences intéressantes. Si vous ne savez pas quoi faire en cas d'échec, n'hésitez pas à demander conseil aux joueurs voire à accorder directement la réussite au personnage.

Pour effectuer un test, vous devez respecter un certain nombre d'étapes :

1. Chacun des camps impliqués détermine son **objectif**, c'est à dire ce qu'il obtiendra s'il triomphe au test (tuer son adversaire, lui faire peur, forcer la serrure, etc).
2. Le meneur demande aux participants si l'un d'eux concède **l'initiative** à son adversaire, par pure politesse (certains styles/codes de l'honneur peuvent aller dans ce sens). En cas de refus, l'initiative est accordée à l'initiateur du conflit. Si ce n'est pas possible, le meneur lance deux dés en demandant à chaque camp de parier sur le caractère pair ou impair du résultat ; le vainqueur choisit d'attaquer ou de défendre.
3. Celui qui a obtenu l'initiative choisit sur sa feuille de personnage une **technique** puis décrit la façon dont son personnage tente de la mettre en application (« j'utilise repli stratégique pour fuir dans la forêt et m'y cacher afin de surprendre mon ennemi »). Son adversaire fait de même en s'efforçant de s'adapter à la situation (« je le suis dans la forêt en utilisant vigilance de l'assassin pour le repérer »).

DU BON USAGE DES PARIS

Il existe deux types de pari dans les Errants : le pari du yakuza et le pari ordinaire. Dans les deux cas, des joueurs parient sur le caractère pair ou impair d'un lancer de deux dés. Nous vous conseillons de procéder à la manière des yakuza : les dés sont d'abord lancés sous un gobelet, les participants énonçant ensuite leurs paris :

Le pari du yakuza est un mécanisme ludique qui sera détaillé plus loin dans les règles. Un participant peut y avoir recours lors d'un test. Cela nécessite la dépense d'un ou plusieurs ryo.

Le pari ordinaire est utilisé afin de départager deux camps. Le meneur de jeu effectue un lancer de dés (indépendant de tout test) sur lequel chacun des camps parie ; le vainqueur obtient gain de cause. S'il faut départager plus de deux participants, on procède ainsi jusqu'à ce qu'un unique vainqueur soit désigné.

4. Le meneur de jeu annonce d'éventuels **modificateurs** aux scores des techniques (voir les Règles avancées).

5. Chaque camp lance **deux dés** qu'il additionne au score de sa technique. Celui qui obtient le plus haut résultat gagne. En cas d'égalité, aucun participant n'obtient ce qu'il désire (si une telle égalité est impossible, considérez qu'un joueur l'emporte toujours sur le meneur de jeu, ou bien que c'est le personnage ayant initié l'action qui triomphe ; si aucun accord n'est possible, procédez à un pari ordinaire). Avec l'accord du meneur de jeu, le vainqueur décrit la façon dont le conflit s'est déroulé.

Exemple : lors d'un duel, le Tengu (joué par Malik) affronte Wasari (un redoutable bretteur au service du meneur de jeu). Les deux protagonistes ont pour objectif de prouver « amicalement » leur suprématie martiale à l'autre. Le Tengu utilise sa technique châtiment des égoïstes avec un score de 12, tandis que Wasari recourt à une simple feinte martiale dotée d'un score de 9. Joueur et meneur lancent chacun deux dés et calculent leurs totaux. Sans surprise, le Tengu triomphe avec un résultat de 19 (il a obtenu 7 avec les dés) contre 14 (le meneur n'ayant fait que 5). Malik décrit comment son personnage devine sans mal la feinte de son adversaire et parvient en une frappe habile à lui infliger une balafre sanglante à la joue. Wasari, vaincu, s'incline devant une telle maîtrise, non sans grincer des dents.

REGLES AVANCEES

Le système présenté ci-avant constitue la base du système des Errants, mais il faut lui reconnaître une certaine incomplétude : que se passe-t-il si une technique choisie paraît peu appropriée ? Et si un joueur refuse de jouer en un jet de dés la vie de son personnage ? Les paragraphes suivant devraient en partie répondre à vos questions :

TECHNIQUE INAPPROPRIEE

L'adéquation des techniques est un des points les plus délicats et les plus importants du moteur de jeu. Les Errants utilise en effet ce qu'on appelle un système libre, ce qui permet une gestion facilitée et fluidifiée d'un grand nombre d'actions mais qui se fait au détriment de l'impartialité.

Il arrive fréquemment qu'un joueur veuille utiliser une technique ne correspondant pas tout à fait à la situation décrite. Dans ces cas de figure, le meneur ne doit pas décourager l'inventivité des participants sans pour autant autoriser des « super-techniques » valable en toutes circonstances. Il lui faut donc juger de l'adéquation entre la technique et la situation et éventuellement attribuer un malus à l'action. Ce malus se soustrait tout simplement au score de la technique utilisée pour le test en cours.

Une technique peut être inappropriée par rapport à l'objectif (utiliser une attaque d'escrime pour crocheter une serrure), par rapport à l'environnement (se cacher dans une plaine sans abris) ou par rapport à l'action de l'adversaire (courir sous la menace d'un pistolet, parler pour éviter un coup de sabre). Ne soyez pas trop rigide, vos joueur incarnent des héros et il est possible qu'un air innocent arrête au dernier moment le bras d'un guerrier ! Utilisez au mieux les conseils suivant :

- **Technique légèrement inappropriée** (fréquent) : la technique utilisée n'est pas tout à fait adaptée à la situation. Le personnage a un désavantage évident (fuir un tir de pistolet, se mettre à couvert au milieu d'herbes rases, être attaqué par un ennemi caché) ou utilise une méthode légèrement déplacée (une technique d'attaque ou sociale pour se défendre). Entraîne un malus de -3 au score de la technique.

- **Technique inappropriée** (rare) : un joueur a réussi à justifier l'utilisation d'une technique relativement incongrue (utiliser champion de go pour deviner la prochaine attaque d'un ennemi), la

situation s'oppose totalement à l'utilisation de la technique (se cacher dans un terrain plat et désert, user d'une attaque d'embuscade après avoir été découvert) ou bien plusieurs éléments se combinent pour mettre des bâtons dans les roues du personnage (utiliser une technique d'attaque avec une arme de mauvaise qualité pour parer un coup). Entraîne un malus de -6.

- **Technique vraiment inappropriée** (très rare) : la technique tombe comme un cheveu sur la soupe, ne sert à rien dans la situation voire fait empirer les choses (le personnage fait le clown sous un déluge de flèches), le joueur n'a fait aucun effort d'adaptation (réciter un poème lyrique en plein duel et espérer que ça gêne l'ennemi). Entraîne un malus de -9.

- Technique totalement inappropriée (très rare) : la technique est totalement à côté de la plaque et le joueur est incapable de justifier son utilisation (champion de go pour éviter de se noyer). La technique ne peut tout simplement pas être utilisée et le joueur doit en choisir une autre.

Exemple : imaginons maintenant que le Tengu veuille humilier son adversaire au lieu de le battre, en découpant l'attache de son pantalon par exemple. Le meneur de jeu estime que son art martial n'est pas conçu pour ce genre de bêtises et lui impose un malus de -3. Le score final du Tengu n'est plus que de 13, sa victoire demeure et Wasari se retrouve donc avec son pantalon aux chevilles.

Une autre solution pour décider des malus d'inadéquation est de se fier à son instinct et à quelques règles simples :

Le personnage qui réagit (qui n'a pas l'initiative) est souvent celui qui écope des malus

- Si un personnage utilise une technique exceptionnellement adaptée à la situation, son adversaire peut écopier d'un malus de -3
- Si un personnage utilise une technique déplacée mais, ce faisant, permet une scène intéressante, ne lui infligez qu'un malus de -3
- Si un personnage se retrouve dans une situation vraiment difficile et n'a pas de technique appropriée, il reçoit un malus de -6
- Un joueur qui ne fait aucun effort dans une situation difficile mérite un malus de -9. Cependant, dans la mesure du possible, essayez de ne pas dépasser le -6

AUCUNE TECHNIQUE

Si aucune technique n'est utilisable, on considère que le personnage peut tout de même tenter sa chance en ajoutant aux dés un score minimal. Ce score est de 0 pour la plupart des personnages du meneur de jeu (voir « Némésis et figurants ») et de 3 pour les personnages des joueurs (ce sont des héros après tout). Notez au passage qu'aucun empilement de malus ne peut faire descendre une technique en dessous de ce score minimal. Dans le pire des cas, le personnage d'un joueur ajoute toujours au moins 3 à son jet de dés lors d'un test.

RUSES ET ÉLÉMENTS FAVORABLES

Dans les Errants d'Ukiyo, la fin justifie souvent les moyens pour les anti-héros qui peuplent vos histoires. Il peut donc arriver qu'un joueur ait une idée ingénieuse pour triompher d'un conflit ou possède un élément lui procurant un avantage décisif (l'arme idéale, une information essentielle, le choix d'un terrain favorable, etc).

Pour refléter cet avantage tactique, vous pouvez augmenter le malus de l'adversaire de -3 (voire de -6 si l'atout est véritablement extraordinaire). Cela ne dure généralement que le temps d'un unique test, à moins que vous n'en décidiez autrement.

MANCHES GAGNANTES

S'il est important de ne recourir à un test que lorsque les conséquences sont intéressantes, il est essentiel de différencier ces conséquences suivant leur degré de gravité, lequel peut aller de la défaite honorable à la mort pure et simple. Il est impensable de tuer une tête d'affiche sur un unique jet de dés, c'est pourquoi il vous faudra recourir au système flexible des manches et effectuer non plus un seul mais plusieurs tests d'affilée.

Le premier participant à remporter un certain nombre de manches gagnantes est alors considéré comme le seul vainqueur. Par exemple, dans un duel à trois manches gagnantes, le premier à avoir remporté trois tests gagne, et ce quel que soit le nombre de fois où son adversaire a prévalu.

Une manche est une unité dramatique un peu abstraite, pouvant varier en temps et même en lieux. L'utilisation d'un coup secret, une passe d'armes entière, un repli stratégique, un regard noir destiné à faire trembler l'adversaire, un discours émouvant sur l'absurdité du combat sont autant de manches

possibles. En termes de règles, une manche correspond à un test et donc à une confrontation de techniques ; le temps que cela prend et les endroits parcourus sont laissés à la discrétion des joueurs et du meneur.

COMBIEN DE MANCHES GAGNANTES ?

Le nombre de manches dépend de la gravité de l'affrontement et donc de l'objectif des participants. Si les protagonistes ont des buts qui diffèrent, ne tenez compte que du plus important. Ainsi, si un personnage veut assommer son adversaire mais que ce dernier cherche à le tuer, c'est le meurtre qui constitue l'enjeu de l'affrontement.

- ④ Un **affrontement sans gravité** ne nécessite qu'une seule manche gagnante. Il s'agit en fait d'un simple test comme décrit dans les règles de base. Les deux personnages se contentent de se jauger ou veulent obtenir un avantage mineur. Bien qu'il soit intéressant de départager les deux camps, la sanction est a priori sans importance (duel au premier sang, bagarre de taverne, nécessité de trouver un nouvel angle d'approche, fuite, etc.).
- ④ Un **affrontement grave** nécessite deux manches gagnantes. Les conséquences sont assez gênantes pour le perdant qui doit se plier à la loi du vainqueur (désarmement, emprisonnement, perte d'un objet de valeur, dispute durable ou au contraire début d'amitié, le gagnant a convaincu le perdant, etc.).
- ④ Un **affrontement mortel** nécessite trois manches gagnantes. Les conséquences en sont irrémédiables et terribles, et la mort est souvent au bout du chemin (coup de sabre, condamnation à mort ou à l'exil, perte de statut, amitié brisée à jamais ou au contraire dette de vie, etc.).
- ④ Il existe des affrontements à quatre voire cinq manches mais ils sont rarissimes. Ils doivent être réservés aux ultimes vengeance, aux combats contre des armées entières ou des monstres terribles. Ils ne correspondent guère à l'esprit des films de sabre et d'avantage à celui des dessins animés.

Il est très important de comprendre que le vaincu subit la loi du vainqueur une fois le conflit résolu. Cela ne veut pas dire que le personnage le fait de bon cœur ou qu'il n'essaie pas de changer son sort,

seulement qu'en dépit de tous ses efforts il n'y parvient pas. Le meneur de jeu est seul juge de la durée du châtime ; au joueur du perdant de prendre son mal en patience.

Il se peut que le meneur doive tempérer l'ardeur de ses joueurs et leur impose des objectifs en deçà de leurs désirs, tout simplement parce que la situation ne se prête pas à un conflit d'une telle gravité.

UN SYSTEME SOUPLE

Ce système de résolution des conflits peut déstabiliser des joueurs expérimentés. Dans la plupart des jeux de rôle, les règles sont là pour déterminer les effets d'une action précise. Dans les Errants nous nous attachons d'avantage à de courtes scènes. Par exemple, un joueur qui utilise une technique retraite feinte effectuée en fait plusieurs actions : son personnage semble fuir le combat et court jusqu'aux ruines d'un village en contrebas où il attend son ennemi avant de l'attaquer par surprise.

Il est essentiel qu'une ambiance de confiance règne entre les participants. Même si les règles offrent un cadre relativement sécurisant, un joueur doit tout de même accepter de se soumettre au jugement du meneur en cas de défaite ; nous ne saurions donc trop conseiller à ce dernier de se montrer à la fois magnanime (assommez les personnages si possible, ayez la main leste sur les malus) et souple (ne faites pas passer les règles avant la crédibilité de l'histoire et le plaisir de tous).

Exemple du duel « Tengu contre Wasari », devenu un duel à mort en trois manches :

- *Première manche. Les deux protagonistes se lancent dans une passe d'arme endiablée. Le Tengu utilise le châtime des égoïstes, Wasari se défend avec solides bases d'escrime. Victoire du Tengu ; Wasari recule et reconnaît à son adversaire un certain talent.*
- *Deuxième manche. Cette fois Wasari tente de faire fléchir son ennemi par son regard d'acier ; le Tengu résiste avec héros du peuple (il se bat en effet pour sauver la vie d'un enfant). Wasari étant un véritable tueur, il parvient tout de même à faire fléchir le héros.*
- *Troisième manche. Le Tengu reprend l'initiative et décide d'utiliser son pistolet occidental. Wasari est désarmé, il n'a comme technique applicable que feinte martiale : il va tenter de jeter du sable dans les yeux du tireur. Le meneur lui attribue un malus de -3 et Wasari échoue. Le Tengu mène le jeu désormais avec deux manches à une, son adversaire reculant sous un déluge de plomb.*
- *Quatrième manche. Contre-attaque de Wasari*

qui décide cette fois d'utiliser poignard caché. Le meneur accepte de ne pas lui donner de malus s'il lance son poignard (il est toujours tenu en respect par le pistolet du Tengu). Le Tengu veut en finir de belle façon et utilise foudre d'Oniwaban qui consiste à dégainer son sabre et tuer en un même coup, avec une variante : cette fois-ci il lance son sabre sur Wasari. Le meneur lui inflige un malus de -3 puisque la technique est légèrement inadéquate. Cela ne l'empêche pas de triompher de justesse et de remporter sa troisième manche. Wasari lance son poignard et arrache ainsi le pistolet au Tengu, lequel répond en projetant son sabre dans le ventre de l'assassin qui s'effondre dans une mare de sang.

L'INITIATIVE

L'initiative sert à déterminer qui, dans une manche, décide en premier de la technique qu'il utilise. Son adversaire ne peut que réagir et doit choisir en conséquences la technique dont il use afin de contrer l'attaque. Le personnage qui n'a pas l'initiative a donc plus de chances de subir un malus dû à une technique inadéquate car il réagit aux propositions de son adversaire. Celui qui a l'initiative a ainsi l'occasion d'entraîner son adversaire sur son propre terrain, de jouer – le temps d'une manche – selon ses règles.

Qui a l'initiative lors de la première manche ? Procédez comme décrit dans le paragraphe sur les tests (qui concède l'initiative, qui a initié l'action et si besoin est, effectuez un pari).

A la fin d'une manche, le personnage qui avait l'initiative la cède à son adversaire (sauf exception, voir « Pari du yakuza »).

VARIÉTÉ DES TECHNIQUES

Une autre règle essentielle est celle de la **variété des techniques** : un personnage doit essayer de ne pas utiliser deux fois la même technique au cours d'un conflit. S'il vient à rompre cette convention, il se voit infliger un malus de -3 à son test. S'il se répète une troisième fois, ce malus passe à -6, et ainsi de suite. Il est donc important de ne répéter les techniques que contre des adversaires sans talent pour éviter la défaite.

Cette restriction est susceptible de changer la nature d'un conflit, c'est d'ailleurs son objectif

(par exemple, un personnage à court de techniques sociales peut décider de recourir à des techniques martiales pour s'en sortir, faisant passer le conflit de l'état de dialogue à celui de combat).

Exemple : prenons un exemple non martial pour changer. Sakura, une jeune prostituée, tente de convaincre son souteneur de la laisser partir. Le meneur de jeu décide qu'il s'agit d'un enjeu grave et qu'il faudra donc deux manches gagnantes à la jeune fille. Celle-ci utilise la technique air innocent dans la première manche et la remporte. La manche suivante, elle a à nouveau recourt à air innocent et subit un malus de variété de -3 ; elle perd. Si elle utilisait encore cette technique, elle subirait un malus de -6, elle décide donc d'employer épingle à cheveux mortelle (une arme dissimulée dans sa coiffure) pour menacer son employeur, ce qui lui permet d'obtenir sa deuxième manche gagnante. Le souteneur la laisse partir... mais appelle ses tueurs sitôt la jeune fille disparu. L'utilisation d'une technique plus brutale a entraîné des conséquences inattendues.



RESUME DU SYSTEME DE CONFLIT

1. Chaque camp choisit un objectif. Le meneur de jeu détermine le nombre de manches gagnantes nécessaires en fonction de l'objectif le plus grave.
2. Les participants déterminent l'initiative pour la première manche (l'un d'eux peut la concéder, à moins que celui qui a initié l'action ou le vainqueur d'un pari l'obtienne).
3. Celui qui a l'initiative choisit la technique qu'il utilise et décrit ce qu'il tente de faire. Son adversaire en fait autant. Le meneur de jeu annonce les modificateurs à appliquer (technique inappropriée, variété, blessures, etc). On procède alors à un test ; celui qui obtient le résultat le plus haut remporte la manche. Le meneur décrit la résolution de la manche.
4. L'initiative change de camp. La nouvelle manche est résolue de façon similaire. La ligne 4 est ainsi répétée jusqu'à ce qu'un des participants remporte le nombre de manches demandé. Son objectif s'applique alors et il décrit la fin du conflit.

BLESSURES

Vous avez peut-être remarqué que la feuille de personnage comporte une partie **blessures** avec quatre cases à cocher. Ces cases de blessures représentent dans le système des *Errants* aussi bien les meurtrissures physiques que les douleurs spirituelles venant amoindrir les capacités des personnages et parfois même les pousser dans la tombe. Toutes les têtes d'affiche, même celles gérées par le meneur de jeu, peuvent subir des blessures (les figurants sont gérés plus simplement). Notez qu'en termes de règles, il n'est pas fait de distinctions entre les blessures physiques et morales.

Lorsqu'un personnage reçoit une ou plusieurs blessures, son joueur coche autant de cases que nécessaire sur sa feuille. Lorsqu'au contraire il récupère, il gomme ces coches. Il est impossible de recevoir plus de trois blessures ou de descendre en dessous de zéro.

SUBIR DES BLESSURES

Il existe plusieurs façons de subir des blessures. Toutes sont liées à un conflit :

- ⊗ Un affrontement en une manche n'entraîne aucune blessure
- ⊗ Lorsqu'un personnage perd un affrontement en deux manches gagnantes, il subit une blessure – à moins bien sûr que son adversaire ne décide

de se montrer magnanime – symbolisant les conséquences à long terme de l'échec (une plaie à l'amour propre, un chagrin d'amour, de lourdes contusions...)

- ⊗ Lorsqu'un personnage perd un affrontement en trois manches gagnantes et survit, son adversaire peut lui infliger une ou deux blessures – il ne peut en donner moins, ce type d'affrontements laissant toujours des séquelles
- ⊗ Si vous autorisez les affrontements à plus de trois manches, ceux-ci infligent automatiquement trois blessures au perdant
- ⊗ Enfin, le pari du yakuza (voir les « Règles optionnelles ») permet également d'infliger des blessures

SOUFFRIR DE SES BLESSURES

Les blessures ont une influence esthétique mais aussi mécanique sur un personnage :

- ⊗ **Une seule blessure** ternit la superbe du héros. Il peut avoir le regard triste, des ecchymoses, sa coiffure est défaite, la sueur tâche ses vêtements déchirés, etc. Aucun malus
- ⊗ **Deux blessures** indiquent des plaies profondes, un air totalement dépenaillé, une dépression naissante ou une démarche erratique due aux effets de la douleur. Le héros subit désormais un malus de -3 aux scores de toutes ses techniques
- ⊗ **Trois blessures** impliquent un état de souffrance que seuls les héros peuvent supporter, une profonde dépression, source de remises en cause terribles ou d'idées suicidaires, des plaies béantes couvertes de croûtes ensanglantées, un regard vitreux qui ne cache plus qu'un instinct d'auto-préservation... Le prochain combat pourrait bien être le dernier. Cela entraîne un malus de -6 au score des techniques

Les blessures ne peuvent pas causer directement la mort, mais elles peuvent la causer en raison du malus qu'elles infligent. Pour périr, une Tête d'affiche doit tout de même perdre un affrontement en trois manches contre un adversaire décidé

RÉCUPÉRER DE SES BLESSURES

- ⊗ Au début d'un nouveau scénario ou lorsque le meneur de jeu estime que suffisamment de temps a passé, un personnage récupère entièrement de ses blessures

- ⚡ En plein scénario, il est possible de soigner la dernière blessure qui a été infligée, à condition d'intervenir peu après et de disposer de temps. Le personnage tentant de soigner le héros (ou le héros se soignant lui-même) doit effectuer un test en une manche, opposé à la technique qui est à l'origine de la blessure. Si le test est un succès, la dernière coche est effacée. Autrement, il n'est plus possible d'intervenir, la blessure ne guérira pas avant la fin du scénario. Notez que bien des scénarios empêcheront les personnages de se reposer, à eux de ne pas trop préjuger de leurs forces et de partager les risques avec leurs camarades !

Exemple : le Tengu, victorieux, a néanmoins reçu sa troisième blessure face à Wasari alors que ce dernier recourait à une feinte martiale (score 12). Sakura tente de remettre son ami d'aplomb avec un discours motivant (score 9). Le meneur de jeu, estimant que les soins sont peu adaptés au mal, inflige un malus de -3 à la tentative et ramène ainsi le score de Sakura à 6 contre 12 (le score de feinte martiale du défunt Wasari). Le Tengu n'a pas fini de souffrir...

POURQUOI DES BLESSURES ?

Les blessures servent à représenter l'affaiblissement durable des héros. Conflit après conflit, leur énergie s'épuise et ils ont de plus en plus de mal à prévaloir. Il peut ainsi arriver qu'un grand guerrier, blessé dans son corps par un adversaire de valeur ou dans son cœur par une belle cruelle, soit ensuite tué par une poignée de malandrins sans honneur. C'est là le triste sort des grands de ce monde...

REGLES OPTIONNELLES

LE PARI DU YAKUZA

Le pari du yakuza est un mécanisme ludique empruntant son principe à un ancien jeu pratiqué par les mafieux japonais, lesquels lancent deux dés sous un gobelet en pariant sur le caractère pair ou impair du résultat. Dans *les Errants d'Ukiyo*, les joueurs ont ainsi la possibilité, juste avant de faire un test, de parier sur le résultat des deux dés pour obtenir un avantage.

Pour ce faire, chaque joueur possède un ou plusieurs ryo, des jetons spécifiques que le meneur de jeu leur a attribués au cours de la partie. Ce sont

ces jetons qui sont mis en jeu lors des paris du yakuza. Le pari doit être annoncé avant de lancer les dés bien sûr, mais il est possible d'attendre le résultat du test avant d'en choisir l'éventuel bénéfice (sauf exception, voir plus bas).

Remporter son pari permet à un personnage d'obtenir un avantage choisi dans la liste ci-dessous (les ryo misés sont perdus, que le pari soit remporté ou non). Il n'est pas possible d'obtenir plusieurs avantages lors d'un même test : un seul pari par manche est autorisé.

Lorsqu'un joueur a effectué un pari, que celui-ci réussisse ou non, il doit décrire les risques qu'a pris son personnage pour battre son adversaire, tentant le tout pour le tout ou usant d'une ruse délicate à mettre en œuvre.

GAINS DU PARI DU YAKUZA

- ⚡ **Blesser l'autre** : que le personnage ait remporté la manche ou non, il inflige à son adversaire une blessure à la fin de la manche
- ⚡ **Changer de terrain** : que le personnage ait remporté la manche ou non, il a pu amener le combat sur un terrain plus favorable à ses techniques ou plus gênant pour son adversaire (le joueur peut faire des suggestions mais le meneur de jeu reste seul juge des zones de conflit disponibles)
- ⚡ **Conserver l'initiative** : que le personnage ait remporté la manche ou non, il gardera l'initiative lors de la manche suivante
- ⚡ **Emporter l'autre avec soi** : ce pari peut être appliqué lorsque le personnage échoue au test et perd en même temps le conflit. Si le pari réussit, le vainqueur est forcé de subir des conséquences relatives au nombre de manches que son adversaire a remportées (un personnage qui a gagné mais a perdu deux manches auparavant peut donc être assommé, perdre un objet précieux, etc.)
- ⚡ **Forcer l'égalité** : si le personnage a réussi son pari mais a échoué au test et que son résultat final est inférieur de 3 points ou moins à celui du gagnant, considérez que l'opposition se solde in extremis par une égalité ; personne ne remporte la manche
- ⚡ **La bonne technique au bon moment** : grâce à une raison abracadabrante, le personnage ne

subit aucun malus pour technique inappropriée ou variété des techniques au test en cours

- ⊗ Serrer les dents : le personnage peut ignorer les malus dus à ses blessures pour le test en cours
- ⊗ Soigner l'autre : s'utilise uniquement par un personnage qui tente d'en soigner un autre ; s'il réussit son test et son pari, il peut ôter deux blessures au lieu d'une

PARIS SPÉCIAUX

Ces deux paris sont des exceptions au système. Ils doivent en effet être précisés avant que les dés soient lancés et que le résultat soit connu :

- ⊗ **Tenter le tout pour le tout** : s'il réussit son pari et son test, le personnage remporte deux manches d'un seul coup. S'il échoue au test, que le pari soit réussi ou non, c'est lui qui perd deux manches. Si un des participants dépasse ainsi le nombre de manches qu'il devait normalement remporter, le meneur de jeu est en droit d'aggraver les conséquences du conflit (un personnage normalement assommé est grièvement blessé voire tué). Si le personnage échoue au pari mais triomphe au test, il ne remporte qu'une seule manche
- ⊗ **Se sacrifier pour la victoire** : le personnage met tout en jeu pour triompher ou perdre la tête haute. Si le pari réussit, les deux camps remportent chacun une manche en plus de celle obtenue par le vainqueur du test. Si un des participants dépasse ainsi le nombre de manches qu'il devait normalement remporter, le meneur de jeu est en droit d'aggraver les conséquences du conflit. Vous devez également appliquer les effets du pari « Emporter l'autre avec soi » ; il est ainsi possible que deux guerriers s'entretuent grâce à ce pari

RÉCUPÉRER DES RYO

Les joueurs obtiennent des ryo en cours de jeu en fonction des événements qu'ils affrontent :

- ⊗ Au début d'un scénario, chaque personnage dispose de 1 ryo. Les éventuels jetons gagnés lors des précédentes parties sont perdus
- ⊗ Le meneur peut aussi attribuer 1 ryo à un personnage ayant accompli une action particulièrement belle ou héroïque
- ⊗ Un personnage gagne également 1 ryo chaque

fois qu'il se met en danger pour respecter son *code d'honneur*, ou chaque fois que son *look*, son *chemin d'errance* ou la *dynamique de groupe* qui l'unit à un personnage lui attirent de gros ennuis ou le frustrant d'une victoire

LES RYO DU MENEUR

Le meneur de jeu dispose d'une réserve de ryo unique pour tous ses personnages. Libre à lui de les dépenser quand il le souhaite :

- ⊗ Au début de la partie, le meneur dispose d'autant de ryo que de joueurs à sa table (lui compris)
- ⊗ Lorsqu'un joueur utilise un pari du yakuza contre un autre joueur, le meneur de jeu récupère les jetons misés. Les affrontements entre héros sont toujours annonciateurs de drames
- ⊗ Chaque fois qu'un personnage s'éloigne de son *chemin d'errance*, trahit son *code d'honneur* ou refuse s'assumer sa *dynamique de groupe* avec un autre personnage, le meneur gagne 1 ryo

LE JET DE CHANCE

Il pourra arriver qu'un joueur vous pose une question à laquelle vous ne saurez répondre. S'il s'agit d'une chose susceptible de rendre service à son personnage, vous pouvez lui proposer de procéder à un jet de chance, en réalité une sorte de pari du yakuza déconnecté de tout test. Le joueur dépense ainsi un ryo et parie sur les dés. S'il gagne, sa demande obtient une réponse favorable (le gain doit être substantiel pour justifier la mise). Sinon, le sort joue contre lui. Ainsi va la chance...

FLEXIBILITE DU SYSTEME

Le système par manches des *Errants* doit être envisagé comme une base flexible, modifiable en fonction des situations. Une fois que les protagonistes, les objectifs, le nombre de manches sont déterminés, il reste possible aux participants de changer brusquement d'avis ou de déclarer forfait, de modifier leur objectif, d'aggraver l'affrontement ou même de se faire relayer par un ami. Cette section comporte plusieurs exemples pour vous aider à gérer ce genre de situations.

CHANGER D'OBJECTIF

En fin de duel, il peut arriver que le vainqueur désire changer son objectif. Cela est tout à fait possible, à condition de respecter quelques règles simples :

- ⊗ Le vainqueur ne doit pas infliger de châtiment plus grave que celui autorisé par le nombre de manches qu'il a remportées (à moins d'« Aggraver le conflit », voir plus bas). De même, il est impossible d'infliger un châtiment plus doux que le nombre de manches remportées ; un personnage peut tout à fait tuer quelqu'un contre sa volonté, c'est même là l'essence des drames !
- ⊗ Le dénouement doit rester logique vis à vis du déroulement du combat, surtout de la dernière manche. Vous ne pouvez pas transpercer votre adversaire puis décider brusquement de le laisser sans une égratignure !

Comment déterminer ce qui est possible ou non ? Le meneur de jeu est l'ultime juge en la matière. Il lui est toutefois conseillé de collaborer avec les joueurs concernés (ces derniers peuvent même jouer contre leurs propres personnages et demander une fin que leurs avatars cherchent à éviter !). Pour chaque manche, efforcez-vous d'être sûrs de l'accord entre la technique utilisée et l'objectif visé, et attribuez des malus pour technique inappropriée en cas de problème.

Exemple 1 : le Tengu veut finir son combat à mort contre Wasari, en utilisant héros du peuple : le joueur décrit le Tengu poussé par le souvenir de tous les opprimés et transperçant élégamment son adversaire. Le meneur estime qu'il s'agit là d'une technique inappropriée et lui inflige un malus de -6.

Exemple 2 : le Tengu décide d'utiliser cette fois héros du peuple, non pour tuer Wasari mais pour mettre un terme pacifique au combat : il décrit à

son ennemi la justesse de sa cause pour que ce dernier se rende compte de son erreur et se rende. Le meneur, séduit par ce revirement, n'inflige là qu'un malus de -3. Si le Tengu remporte cette troisième manche, il doit tout de même infliger un châtiment proportionné. Reconnaisant ses torts mais trop tard, Wasari pourrait succomber aux coups reçus dans les manches précédentes à moins qu'il ne décide de se retirer définitivement du monde. Si vous vous sentez l'âme mélodramatique, il vous reste toujours le coup de couteau venu de nulle part, juste au moment où Wasari allait révéler la vraie raison de ce duel et le nom de son commanditaire qui n'est autre que... aaaargh...

AGGRAVER LE CONFLIT

Parfois, à la fin d'un affrontement, un des protagonistes refuse la défaite ou, s'il est vainqueur, souhaite tout simplement blesser d'avantage sa victime. Si rien ne s'y oppose, le nombre de manches à gagner est alors augmenté en conséquences et les succès déjà obtenus par les deux camps sont conservés tels quels. Le personnage vindicatif subit en revanche un malus de -3 lors de la manche suivante (l'opportunisme ne porte jamais chance dans les films de sabre).

Cette option est bien sûre inappropriée si l'objectif est déjà le plus élevé possible (ce qui équivaut normalement à trois manches gagnantes).

Exemple : le Tengu a battu Wasari et lui a infligé une cuisante estafilade au cours d'un affrontement sans gravité en une manche. Furieux d'avoir été ainsi humilié, Wasari réclame sa revanche, dans un combat à mort cette fois. Le duel passe à trois manches gagnantes, le Tengu conservant sa manche d'avance, et Wasari subit un malus de -3 lors du test suivant. Voilà ce qui arrive quand on cède à la colère...

DÉCLARER FORFAIT

A la fin de n'importe quelle manche, un personnage peut déclarer forfait et reconnaître la supériorité de son adversaire. C'est au vainqueur de décider s'il accepte ou non la reddition. Bien entendu, cet abandon doit être honnête et respecté tant par les personnages que par les joueurs ; si le but est juste de faire baisser sa garde à l'adversaire pour l'attaquer en traître, utilisez une technique.

- ⚡ Si le gagnant accepte, il inflige au perdant un châtiment correspondant au nombre de manches qu'il a remportées (on ne tient en effet plus compte de la gravité de l'affrontement)
- ⚡ Si le gagnant refuse la reddition, il se voit infliger un malus de -3 lors de la manche suivante (la violence n'est pas la vertu des vainqueurs)

ÊTRE INTERROMPU

Un conflit peut aussi être interrompu par des personnages extérieurs. Si les deux camps souhaitent mettre un terme à leur affrontement, considérez qu'aucune conséquence néfaste n'est subie en dépit du nombre de manches déjà remportées. Ces dernières sont tout bonnement annulées. Les éventuelles blessures reçues suite à un pari du yakuza sont bien sûr conservées.

Si un des deux participants refuse d'abandonner le combat, l'autre peut tenter de déclarer forfait ou bien poursuivre comme si de rien n'était, au risque d'être ensuite affaibli et de constituer une proie facile pour les nouveaux arrivants.

REFUSER LE CONFLIT

Il arrive qu'un participant refuse de se laisser entraîner dans un affrontement. Le monde tragique des *Errants* est hélas rempli de ces innocents humiliés ou passés à tabac.

Un personnage qui refuse de lutter subit automatiquement une *défaite sans gravité* (généralement une série d'humiliations) tandis qu'il laisse l'autre le provoquer sans riposter.

L'adversaire peut tout de même le forcer à combattre mais il subit alors un malus de -3 lors de la première manche (le bellicisme mène bien souvent à la tombe).

TESTS HORS MANCHE

Vous pouvez – en plein milieu d'un affrontement – avoir besoin d'effectuer un test dont le résultat ne sera pas comptabilisé dans le décompte des manches gagnantes. Cette option sert notamment lorsqu'il est nécessaire de trancher un litige que la simple logique ne pourrait résoudre.

Note : ce test étant en quelques sortes « hors affrontement », il est possible de réutiliser une technique sans subir de malus, contournant ainsi la règle sur la variété des techniques.

MANCHES ÉTENDUES

Selon sa nature, un affrontement peut s'étaler sur plusieurs jours, plusieurs mois voire plusieurs années. Il n'existe en effet pas de limite à la durée d'une manche. Les objectifs et les victoires sont soigneusement notés et conservés en attente du dénouement.

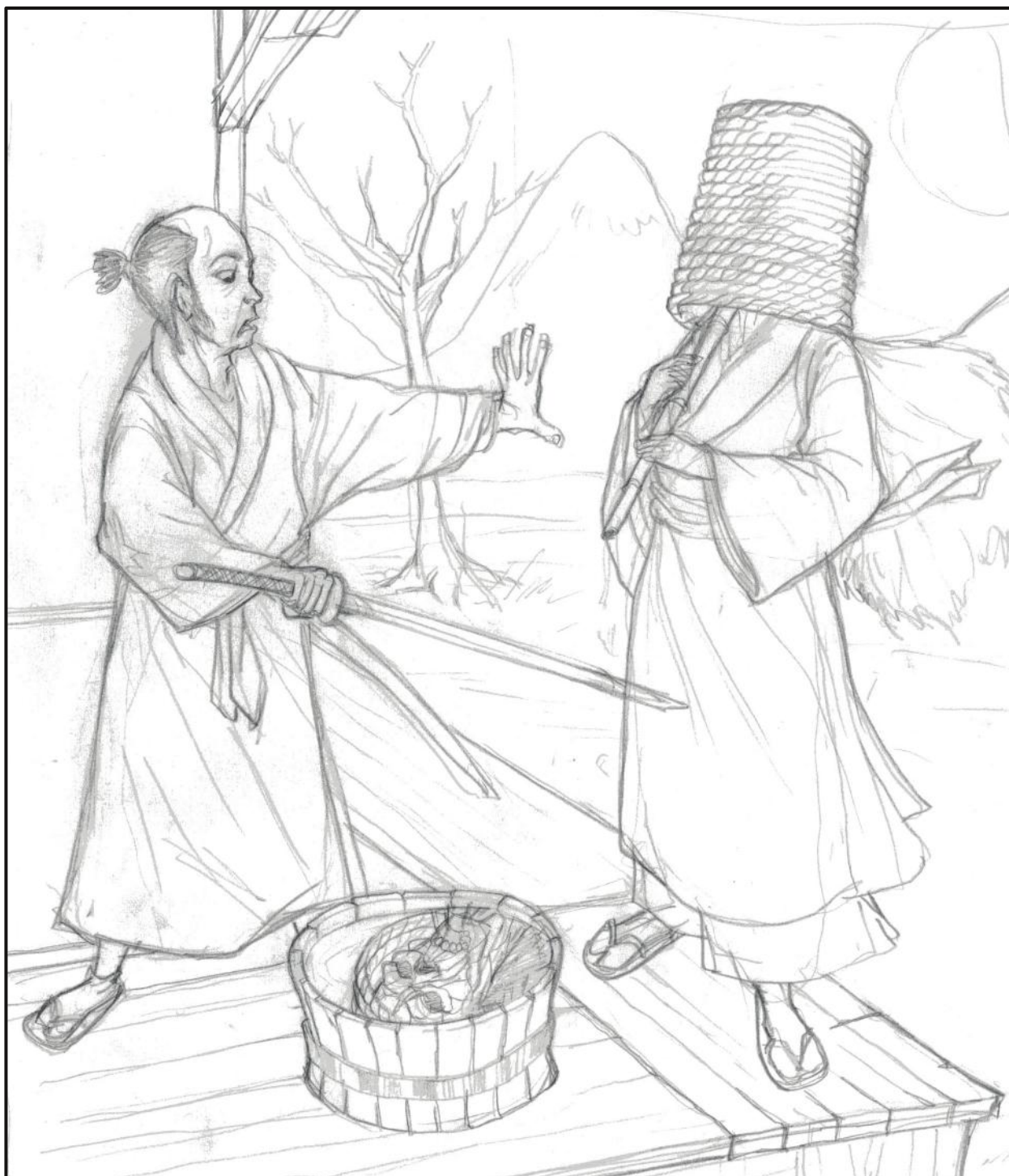
Dans ces conditions, il est bien évidemment possible de mener d'autres conflits durant la période de temps qui sépare deux manches étendues ; la logique et le meneur de jeu restent seuls juges de ce qu'il est possible de faire dans une situation donnée.

BRISER LA LIGNE DU TEMPS

Autre exemple de la souplesse du système, il vous est possible de casser en plein conflit la linéarité temporelle. L'exemple le plus probant est le flash-back. Imaginez qu'un personnage ayant la technique *Stratège imbattable* l'utilise brusquement en deuxième manche pour annoncer que la veille, il avait soigneusement examiné le champ de bataille et repéré un trou d'eau susceptible de faire tomber son adversaire. C'est après tout une utilisation de technique tout à fait valable ! Un autre héros pourrait se souvenir des sages paroles de son vieux maître, un autre encore se rappellerait avoir « emprunté » une épée dans la maison de son hôte sous la pulsion d'un instinct salvateur...

Dans les jeux de rôle, le meneur de jeu maintient souvent ses joueurs dans l'ignorance, que ce soit pour pouvoir les surprendre ou pour les empêcher d'adopter des comportements illogiques. Leurs avatars ne peuvent donc, contrairement à ceux des œuvres de fiction, bénéficier d'intuitions géniales les mettant en valeur (vous savez, ces moments où le héros semble avoir deviné depuis la veille la technique qu'utiliserait son ennemi). Le recours au flash-back permet de redonner au héros son aura d'être visionnaire qui possède toujours une longueur d'avance sur les autres, sans nuire pour autant à la découverte de l'histoire par le joueur qui le dirige.

Le flash-back est bien sûr limité par le veto du meneur de jeu (si cela vient contrecarrer certaines éléments de l'intrigue) mais surtout par tout ce qui a été établi comme vrai auparavant : l'imagination ne doit pas à l'encontre de faits. Ceci dit, certains films ne se gênent pas pour multiplier les incohérences, alors pourquoi vous gêneriez-vous...



SOUTIENS ET RELAIS

Le système des *Errants* met en avant des duels entre héros. Qu'ils soient honorables ou non, les grands personnages de vos histoires se battent presque toujours à un contre un mais il peut arriver que quelqu'un d'autre veuille intervenir dans leurs affrontements. Voici deux façons de gérer une telle situation :

SOUTENIR UN AMI

Lors d'un conflit, deux personnages sont considérés comme les protagonistes principaux, les

autres ne participant pas directement. Un seul d'entre eux peut toutefois, une seule fois durant l'affrontement, soutenir son camarade par une technique appropriée à la situation (encouragements, conseils, intervention directe, etc.).

Pour qu'un tel soutien réussisse, l'assistant doit effectuer un test hors manche. L'adversaire visé (ou éventuellement un autre personnage capable de s'interposer) lui oppose une de ses techniques, comme dans n'importe quel test (nous vous rappelons que s'agissant d'un test hors manche, la règle de variété des techniques ne s'y applique pas).

UTILISER L'ENVIRONNEMENT

La règle des techniques inappropriées donne à l'environnement une importance cruciale : un personnage adepte du camouflage aura tout intérêt à se battre dans un lieu rempli de cachettes. Il est donc essentiel d'amener son adversaire sur un terrain qui vous est favorable. Cela peut se faire de plusieurs façons :

- *Utiliser le pari du yakuza « Changer de terrain » en décrivant au meneur comment votre technique vous permet d'attirer l'adversaire vers un lieu plus approprié*
- *S'arranger pour que l'affrontement ait lieu directement là où vous le voulez. Convaincre ou leurrer l'adversaire en ce sens peut d'ailleurs nécessiter un conflit ; attention dès lors à bien faire la différence entre un conflit préalable et annexe (le vrai duel aura lieu beaucoup plus tard) et le début du conflit principal (le duel a lieu dans peu de temps et la tentative de persuasion constitue en fait la première manche ; ayez recours au pari du yakuza dans ce cas)*

Si le soutien réussit, le personnage aidé obtient un ryo gratuit à utiliser lors de son prochain jet. Si le soutien échoue, il ne fait que gêner le personnage et c'est son adversaire qui obtient le jeton.

Exemple : Sakura assiste au duel entre le Tengu et Wasari. Refusant de rester inactive, elle décide d'utiliser sa technique beauté fatale pour distraire Wasari. Ce dernier désire opposer âme fidèle mais le meneur lui impose méchamment un malus de -3, arguant du fait que la jeune fille essaie simplement de le distraire, pas de le détourner du droit chemin. Sakura remporte le test, Wasari est déstabilisé un instant et le Tengu gagne un ryo à dépenser lors de sa prochaine manche.

SE RELAYER

Un héros peut aussi vouloir remplacer un camarade en plein affrontement, afin de lui sauver la mise ou tout simplement de s'amuser à son tour. Les deux joueurs concernés doivent être d'accord, ainsi que le meneur de jeu (il pourrait par exemple considérer que le héros est trop loin pour intervenir).

Les choses se font alors très simplement : on considère que tous les deux appartiennent à un seul et même camp. L'initiative va et vient comme dans un conflit ordinaire, les manches victorieuses remportées s'additionnent, et le camp vainqueur peut appliquer les conséquences de son triomphe à tous les participants du groupe vaincu. Si c'est le groupe allié qui gagne et si les vainqueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui a remporté la dernière manche décide.

L'intérêt d'une telle option est de permettre à plusieurs joueurs de participer à un duel important. La règle de variété des techniques est plus facile à respecter à plusieurs, mais en contrepartie le risque est partagé.

Note : si vous n'avez pas l'initiative il est possible d'annoncer le relais après que le camp adverse a

choisi sa technique (le relais intervient juste à temps pour parer le coup ou pour lancer un argument qui fait mouche).

Exemple 1 : Sakura, peu portée sur les armes, est attaquée par le guerrier Wasari. Après une première manche désastreuse, elle est rejointe par le Tengu qui la remplace sabre à la main. Ce dernier remporte coup sur coup deux manches avec brio (soit un score de 2-1 pour nos héros). Sakura décide alors de reprendre la main, gagne la manche et convainc Wasari d'abandonner le combat, sur un score final de 3-1 pour les héros.

Exemple 2 : nos deux héros tentent de sauver des villageois en exil d'une bande de pillards. Lors de la première manche, le Tengu utilise sa stratégie prudente pour mener les fuyards le long de chemins couverts, gênant ainsi les attaques des bandits. Ces derniers obtiennent l'initiative à la manche suivant et recourent à leur présence terrifiante pour semer la peur dans les rangs des paysans, mais Sakura décide d'intervenir avec son chant envoûtant : le soir, alors que tous les visages n'expriment que la peur, la voix de la jeune fille remet du baume sur le cœur des réfugiés.

FIGURANTS ET AFFRONTEMENTS DE MASSE

Si les têtes d'affiche s'affrontent en duels, la foule anonyme n'a souvent d'autre choix que de se ligher pour avoir une chance de triompher. Dans *les Errants*, nous appelons **figurants** tous ceux qui n'ont pas la chance d'être au cœur de votre histoire, les sans-nom des foules indistinctes, par opposition aux têtes d'affiche qui en sont les rôles centraux. D'un point de vue technique, les figurants peuvent être gérés de deux façons :

Les suivants et compagnons fidèles d'une tête d'affiche sont retranscrits sous forme de techniques

(par exemple *garde rapprochée*, *Orochi chien ninja*, *gardes du corps*, etc). Si un supérieur ne s'occupe pas convenablement de ses hommes ou s'il les maltraite, le meneur est encouragé à lui infliger des malus pour technique inappropriée. Une fois la tête d'affiche vaincue, ses adjoints meurent, fuient ou se rendent et ne peuvent plus intervenir.

Les groupes indépendants sont gérés comme une seule entité ayant ses propres techniques et des règles légèrement différentes de celles des têtes d'affiche (voir ci-dessous).

AFFRONTER DES FIGURANTS INDÉPENDANTS

Par souci de simplification, les groupes autonomes de figurants sont gérés dans les Errants comme une seule entité, plus ou moins forte suivant l'entraînement et le nombre des personnes qui la composent. Pour plus de précisions sur la façon de créer un tel groupe, reportez vous au chapitre 4, « Némésis et figurants ».

Contrairement aux têtes d'affiche, les figurants ne possèdent pas de cases de blessures. Ils ne peuvent donc pas en recevoir mais peuvent en revanche en infliger normalement.

Affronter une bande de figurants nécessite de tordre légèrement le système des manches : il est en effet plus facile de vaincre un figurant isolé qu'une tête d'affiche, et inversement, plus difficile d'assommer toute une armée qu'un homme seul !

Au début du conflit, déterminez l'objectif des figurants et donc le nombre de manches qu'il leur faudra remporter, comme vous le feriez pour une tête d'affiche. Pour leur adversaire, ne tenez en revanche compte que de la **menace** des figurants, une caractéristique propre à ce genre de personnages et qui correspond à une estimation de la dangerosité du groupe (voir « Déterminer la menace des figurants »). Par exemple, le nombre de manches à remporter pour vaincre un groupe de figurants avec une menace de niveau 2 est de... deux et ce, quel que soit votre objectif.

Il est important de bien saisir que le nombre de manches à remporter peut ici être différent pour chaque camp. C'est une exception à la règle qui veut que seul l'objectif le plus grave prévale. Évidemment, le premier à remporter le nombre de manches qui lui a été demandé triomphe.

Si deux groupes de figurants viennent à s'affronter, utilisez la menace de chaque camp pour établir le

nombre de manches que son adversaire doit remporter.

Déterminer la menace des figurants

- ⊗ **Menace de niveau 1** : un professionnel seul ou un petit groupe d'amateurs ; leur adversaire doit remporter une seule manche victorieuse, quel que soit son objectif
- ⊗ **Menace de niveau 2** : un petit groupe de professionnels ou toute une troupe d'amateurs ; deux manches victorieuses
- ⊗ **Menace de niveau 3** : une troupe solidement entraînée ou une armée entière d'amateurs ; trois manches victorieuses
- ⊗ **Menace de niveau 4** : une armée professionnelle, les forces de tout un clan ; quatre manches victorieuses

Exemple : le Tengu affronte une troupe du Shinsen-gumi, des guerriers solidement entraînés (menace de niveau 3). Ces derniers veulent le capturer et doivent donc obtenir deux manches. Que le Tengu veuille s'enfuir ou les tuer tous, il devra remporter quand à lui trois manches.

AFFRONTEMENTS COMPLEXES

Il arrivera parfois qu'au lieu du simple duel décrit plus haut vous soyez confronté à un magma d'affrontements informe. Il existe plusieurs solutions pour vous en sortir :

- ⊗ **Une tête d'affiche contre une tête d'affiche** : c'est le cas le plus classique, déjà décrit dans les règles
- ⊗ **Une tête d'affiche contre un groupe de figurants** : il s'agit de la situation détaillée dans le paragraphe « Figurants et affrontements de masse »
- ⊗ **Plusieurs têtes d'affiche contre un petit groupe de figurants** : vous pouvez utiliser la règle du relais (voir « Se relayer ») ou bien répartir les figurants entre les différentes têtes d'affiche (vous pouvez diminuer la menace si vous le souhaitez)
- ⊗ **Plusieurs têtes d'affiche contre une troupe voire une armée de figurants** : il y a tellement d'adversaires que vous ne pouvez décemment plus utiliser un relais. Chaque tête d'affiche affronte une partie du groupe mais la menace ne

diminue pas (une foule, même divisée, reste une foule)

- ⑦ **Plusieurs têtes d'affiche contre une seule tête d'affiche** : servez-vous des règles de relais ou de soutien (voir « Se relayer » et « Soutenir un ami »)
- ⑦ **Plusieurs têtes d'affiche contre plusieurs têtes d'affiche** : divisez le conflit en plusieurs duels. Ceux qui n'ont aucun adversaire peuvent relayer ou soutenir les autres, ou attendre la fin d'un combat pour se charger du vainqueur
- ⑦ **Plusieurs têtes d'affiche contre une seule tête d'affiche aidée de plusieurs figurants** : si les figurants sont gérés comme une technique, utilisez le paragraphe « Plusieurs têtes d'affiche contre une seule tête d'affiche ». S'ils sont indépendants, attribuez leur chef à un des héros, puis répartissez les figurants entre les personnages restant

Exemple 1 : deux héros affrontent un ennemi majeur à la tête d'une troupe de sabreurs (symbolisés par la technique troupe de subordonnés). Un des héros va les affronter ; son camarade viendra le relayer ou lui apporter son soutien. Quand à la troupe de sabreurs, elle n'interviendra qu'à travers l'utilisation de la technique qui lui est liée.

Exemple 2 : trois héros affrontent un ennemi majeur aidé d'une troupe de guerriers entraînés et autonomes (menace de niveau 3). Un des héros combatta la tête d'affiche ; les deux autres se répartiront les sous-fifres. Le meneur pourrait éventuellement baisser la menace à 2 pour refléter la dispersion des figurants.

CONCOURS ET AFFRONTEMENTS SIMULTANÉS

Ces types de conflits sont sensés être plus rares que les affrontements entre deux camps habituels des Errants.

- A **Un concours** consiste en l'affrontement simultané et indirect de plusieurs personnages. Tous tentent de donner le meilleur d'eux-mêmes pour remporter la victoire. Comme pour n'importe quel conflit, l'enjeu détermine le nombre de manches à remporter. Il n'y a en revanche pas d'initiative, chaque participant se contente de choisir une technique et d'effectuer son test ;

celui qui obtient le résultat le plus haut remporte la manche. On procède ainsi jusqu'à désignation d'un vainqueur soit désigné. S'il est nécessaire de déterminer qui arrive deuxième ou troisième, il suffit de se reporter au nombre de manches remportées par les autres concurrents.

- A **Un « duel à trois »** représente une situation où plus de deux camps s'affrontent, chacun tentant de prendre le dessus sur tous les autres. L'objectif le plus grave est déterminé normalement. Pour l'initiative, utilisez le système des paris : chacun des protagonistes parie sur un jet de dés, les gagnants et les perdants recommencent jusqu'à ce qu'un classement puisse être établi. Le grand vainqueur aura l'initiative lors de la première manche, avant de passer la main au second, et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Comme toujours, le premier à déclarer son action dans une manche est celui qui a l'initiative. Puis c'est au tour de celui sensé l'obtenir à la manche suivante, et ainsi de suite. Le meneur doit alors déterminer les malus de technique inappropriée de chacun en fonction des déclarations des précédents acteurs.

Comme pour le concours, le personnage qui obtient le plus haut résultat au test remporte la manche et celui qui remporte le nombre de manches nécessaire bat tous ses adversaires et leur impose son objectif (il peut choisir un châtiment différent pour chacun).

Exemple : le Tengu, Wasari et Sukinoko, trois guerriers, s'affrontent simultanément. Pour déterminer l'initiative, leurs propriétaires se lancent dans des paris endiablés. Sukinoko remporte le premier lancer, on procède alors à un deuxième pour départager le Tengu et Wasari. Le Tengu triomphe, l'ordre de jeu est donc : Sukinoko, le Tengu et enfin Wasari. Le meneur de jeu décrit les trois personnages s'observant un moment, hésitant sur la conduite à tenir.

Sukinoko veut juste tester sa force, le Tengu souhaite capturer Wasari mais ce dernier est prêt à tuer tous ceux se mettant au travers de sa route. L'objectif le plus grave étant le meurtre, le premier à remporter trois manches triomphera.

Sukinoko se lance. Il tente d'utiliser sa faux volante pour frapper ses adversaires. Le Tengu

réagit avec une parade instinctive et Wasari avec une feinte martiale. Le meneur décide d'attribuer un malus de -3 à Wasari.

- ⚡ **Figurant dans un affrontement complexe :** lorsqu'un figurant indépendant est impliqué dans un concours ou un « duel à trois » et que sa menace est inférieure à la gravité du conflit, il est mis hors d'état dès qu'un des participants obtient autant de manches gagnantes que sa menace.

Exemple : le Tengu, Wasari et une poignée de sabreurs (menace de niveau 2) s'affrontent dans un combat à mort (trois manches gagnantes). Si Tengu ou Wasari parvient à remporter deux manches avant que les sabreurs n'en aient obtenues trois, ces derniers sont mis hors d'état et cessent de participer.

Si des figurants dont le niveau de menace est supérieur à la gravité sont impliqués, ils ne tomberont que lorsqu'un des participants aura remporté autant de manches que leur niveau de menace, comme d'habitude. Les têtes d'affiches restent vaincues dès lors qu'un de leurs adversaires atteint le nombre de manches indiqué par la gravité du conflit.

Exemple : le Tengu, Wasari et une armée de sabreurs (menace de niveau 4) s'affrontent simultanément. Tous veulent se tuer (trois manches gagnantes). Si le Tengu remporte trois manches, Wasari est vaincu et le héros doit encore remporter une manche pour se débarrasser de l'armée. Si l'armée remporte trois manches, le Tengu et Wasari sont tués.



CHAPTER

4



NEMESIS

ET FIGURANTS

Ce chapitre est réservé au seul meneur de jeu. Il est constitué de deux parties complémentaires : la première partie vous explique comment créer en quelques minutes les personnages que vos joueurs seront amenés à rencontrer et vous donne des conseils pour les gérer. La seconde partie s'attarde sur les habitants du Japon et vous offre toute une palette d'organisations et de têtes d'affiche prêtes à entrer en scène.

CREATION ET GESTION

Nous nous intéressons ici aux quelques règles spécifiques présidant à la création et à la gestion des personnages qui sont du ressort du meneur. Ce peuvent être aussi bien les grands méchants de vos histoires que les simples paysans ou les obstacles naturels comme les montagnes.

NON-VARIÉTÉ DES TECHNIQUES

Meneur, les avatars de vos joueurs sont les héros de vos histoires. Cela ne signifie pas que tout va leur être offert, c'est même le contraire : ils vont devoir mériter leur statut à chaque instant ! Votre rôle sera de leur donner la possibilité de se dépasser dans l'affrontement.

Pour refléter cette nécessité du héros à se hisser au niveau de ses adversaires, mais aussi pour vous faciliter la gestion de la partie, les personnages que vous gèrerez ne seront pas concernés par la règle sur la variété des techniques. Ils pourront si vous le désirez utiliser mille fois la même technique sans écoper du moindre malus ; ce sera donc à vous de décider quand ils en changeront, en fonction des besoins dramatiques et du plaisir du jeu. Dès lors, plusieurs cas de figure sont envisageables :

- ⊗ L'opposant change de technique à chaque manche, comme les personnages des joueurs
- ⊗ L'opposant possède une technique personnelle très puissante (score de 12 ou plus) qu'il utilise continuellement. Le seul moyen pour le vaincre est de compter sur la chance ou bien d'imaginer une façon de contrer son attaque en lui infligeant un malus pour technique inappropriée (au meneur de récompenser les joueurs inventifs). Une fois la « technique invincible » vaincue et une manche remportée, le meneur peut s'il le souhaite commencer à appliquer le malus de variété des techniques à son personnage.
- ⊗ L'opposant continue d'utiliser la même technique

même après avoir perdu une manche, sans malus d'aucune sorte ; aucune faille n'existe, les joueurs ne pourront guère compter sur la chance et devront trouver les techniques les plus efficaces. Cette méthode est à réserver aux plus dangereux ennemis qui soient

CREER UN PERSONNAGE DU MENEUR

Pour créer un personnage ou un obstacle, vous devez en avoir une vision globale et répondre rapidement à deux questions : est-ce une tête d'affiche, un figurant, un groupe de figurants ou un obstacle ? Quelle menace représente-t-il pour vos joueurs ?

- ⊗ **Un figurant amateur seul (menace de niveau 1)** possède une ou deux techniques (souvent liées à son métier) avec un score de 6 et deux ou trois avec un score de 3. Lorsqu'il ne possède pas de technique appropriée à la situation, son score est de 0
- ⊗ **Une tête d'affiche faible, un figurant professionnel seul ou un groupe de figurants amateurs (menace de niveau 1)** possèdent une technique à 9 et deux ou trois à 6. Si aucune technique ne correspond à la situation, utilisez un score de 0
- ⊗ **La plupart des têtes d'affiche, les petits groupes de professionnels et les grands rassemblements d'amateurs (menace de niveau 2)** ont une technique à 12, deux à 9 et deux à 6. Sans technique appropriée, utilisez un score minimal de 3
- ⊗ **Les têtes d'affiche de valeur, la plupart des démons et des créatures surnaturelles, les troupes d'élite et les armées d'amateurs (menace de niveau 3)** possèdent deux techniques à 12 et quatre à 9. Tous utilisent un score minimal de 6 quand ils n'ont pas de technique applicable
- ⊗ **Les têtes d'affiche légendaires, les armées de professionnels (menace de niveau 4) et les puissantes divinités** possèdent au moins une technique à 15, quatre techniques à 12 et se défendent avec un score de 9 quand elles n'ont pas de technique applicable

Notez que pour vous simplifier la vie il vous est possible de ne pas déterminer toutes les techniques d'un personnage. Les scores non déterminés

pourront être attribués au beau milieu d'un conflit, en fonction de l'inspiration du moment. Efforcez-vous de rester dans le concept du personnage et de ne pas trop couper l'herbe sous le pied des joueurs.

UNE ARME DE LACHE

L'arrivée des armes à feu a totalement changé la façon de concevoir la guerre au Japon. Après une rapide formation n'importe quel paysan équipé d'un fusil peut abattre un samouraï en armure. Les écoles séculaires et les apprentissages ardu paraissent soudain bien inutiles...

Pour refléter cette toute puissance des armes à feu, vous pouvez donner gratuitement une technique à tout figurant ou tête d'affiche que vous gérez et qui possède un de ces engins. Selon l'arme possédée, il s'agira de pistolet 9, fusil 12 ou mitrailleuse 15. Ces techniques ne sont efficaces que tant que l'adversaire est à une certaine distance ; au corps à corps, elles ne valent plus grand chose (utilisez des malus pour technique inappropriée).

CREER UN OBSTACLE

Un obstacle se crée comme un personnage vivant. Comme lui, il possède des techniques qu'il utilise pour vaincre ses adversaires. Ces techniques peuvent lui permettre d'attaquer, de se défendre ou bien d'impliquer un intervenant extérieur. Un pont pourrait ainsi avoir : *lattes pourries, cordes usées* ; une montagne : *pente escarpée, éboulis, fausse prise* ; un torrent : *courant puissant, tronc d'arbre errant, froid paralysant* et une porte : *chêne massif, serrure rouillée, craquement sinistre* (risquant d'avertir la garde), etc.

Trouver des techniques d'attaque pourra parfois sembler une tâche insurmontable. Pensez alors à recourir à des techniques liées à des éléments extérieurs. Considérez également qu'un obstacle laisse toujours l'initiative de la première manche à son adversaire.

Exemple : un héros veut cambrioler une maison en pleine nuit. Les attaques de la maison pourraient utiliser des techniques indirectes comme patrouille de gardes ou voisin curieux.

Comme pour les groupes de figurants, un obstacle possède un score de menace qui reflète aussi le nombre de manches victorieuses nécessaires pour le vaincre. Le meneur décide ensuite de « l'objectif de l'obstacle » avec l'aide des joueurs concernés, en fonction de l'intensité dramatique du moment (un héros prêt à tout pour vaincre un obstacle sera prêt à prendre plus de risques). Les scores des

techniques sont déterminés de la même façon que ceux des figurants

- ⊗ **Un obstacle faible** est gênant mais rarement mortel (petite escalade, maison peu gardée). Sa menace est de niveau 1, il possède une technique à 9, deux ou trois à 6. Sans technique appropriée, utilisez un score de 0
- ⊗ **Un obstacle ordinaire** est beaucoup plus dangereux (montagne abrupte, torrent furieux, maison bien défendue) et possède un niveau de menace de 2. Il réserve à ses assaillants une technique à 12, deux à 9 et deux à 6. Sans technique appropriée, utilisez un score de 3
- ⊗ **Un obstacle de valeur** met en jeu la vie du héros et demande de sa part un investissement total (château seigneurial, tempête dévastatrice, violent tremblement de terre). Sa menace est de 3, il dispose de deux techniques à 12 et de quatre à 9. En l'absence de technique appropriée, utilisez un score minimal de 6
- ⊗ **Un obstacle légendaire** ne se voit qu'une fois dans une vie de héros (la montagne légendaire d'où personne ne revient, un déluge divin, une tornade monstrueuse, etc). Avec sa menace de 4, il possède au moins une technique à 15, quatre techniques à 12 et se défend le reste du temps avec un score de 9

Si plusieurs personnages veulent affronter un même obstacle, vous pouvez au choix lancer un conflit par héros ou au contraire un seul et utiliser les règles de « Relais », histoire de gagner du temps.

EXEMPLES D'OBSTACLES

- ⊗ **Infiltrer une maison ordinaire (menace de niveau 1)** : mur d'enceinte 9, voisins curieux 6, vieux chien de garde 6
- ⊗ **Traverser une montagne l'hiver (menace de niveau 2)** : avalanche 12, bande de montagnards paranoïaques 9, fatigue 9, éboulement 6...
- ⊗ **Survivre à un tremblement de terre en pleine ville (menace de niveau 3)** : crevasses 12, effondrement de maison 12, mise à terre 9, pont qui s'écroule 9, foule en panique 9...
- ⊗ **Pénétrer dans la chambre du shogun (menace de niveau 4)** : ninjas Yagyu 15, gardes d'élite 12, chiens surentraînés 12, murailles imprenables 12, portes massives 15...

FACTIONS ET PERSONNAGES

Vous entrez ici dans la deuxième partie du chapitre, celle consacrée à la description de la plupart des personnages que vous pourrez être amené à incarner. Certains ne sont que des entités génériques qu'il vous faudra individualiser, d'autres sont de véritables personnages avec un nom et du caractère :

LES GUERRIERS

- **Le daimyo**, le seigneur, est au sommet d'un fief. A la tête de toute la fortune de l'impôt qu'il prélève, il gère le clan et le représente devant les autorités. Certains sont sages, d'autres sont lâches, d'autres enfin sont fous d'ambition et mettent en péril les vies de leurs hommes. *Tête d'affiche ordinaire* : *fierté seigneuriale* 12, *riche* 9, *gardes du corps* 9, *intrigant* 6, *contacts haut placés* 6, *toute autre technique* à 3

- **Le samouraï** est à la base de la noblesse d'épée et sert son seigneur avec abnégation. Le sabre qu'il porte est le symbole de son rang. Avec la paix, la plupart sont devenus des fonctionnaires arrogants, toujours situés du côté du plus fort. **Guerrier ordinaire (figurant, menace de niveau 1)** : *attaque tête baissée* 9, *fierté* 6, *parade maladroite* 6. **Petit groupe de guerriers (figurants, menace de niveau 2)** : *assaut en groupe* 12, *poursuivez les !* 9, *courage de la masse* 9, *recul prudent* 6, *fouille complète* 6, *toute autre technique* à 3. **Grande troupe de guerriers (figurants, menace de niveau 3)** : *assaut de la multitude* 12, *il en restera toujours un* 12, *courage de la masse* 9, *effrayer par le nombre* 9, *fouille complète* 9, *déroute* 9, *toute autre technique* à 6

- **Le maître d'arme** est le professeur d'escrime des guerriers du clan. *Tête d'affiche ordinaire* : *botte secrète* 12, *attaque classique* 9, *parade adroite* 9, *sûr de lui* 6, *responsabilités* 6, *élèves dévoués* 6, *bonne situation* 6, *toute autre technique* à 3. D'autres rangs honorifiques tels qu'administrateur, comptable, magistrat, préfet, etc. sont conférés aux plus doués ou aux plus rusés du clan. Ces charges s'accompagnent d'une augmentation des revenus, mais sont susceptibles d'être retirées en cas de faute et ne sont que rarement héréditaires. Les femmes s'occupent généralement de la maison et du ménage.

- **Tenues des guerriers** : un samouraï porte sur un kimono léger un pantalon large plissé, serré à la taille ; une veste sans manches avec épaulettes et frappée des symboles du clan et de la famille vient compléter l'ensemble lors des grandes occasions. Une paire de sandales sont enfilées sur les traditionnelles chaussettes à deux doigts, et certains complètent cette panoplie avec un éventail. Les deux sabres se croisent sur le côté et se glissent à la ceinture. Les armures ne sont plus de mises ; on se contente parfois de casques ou de bandeaux en cuir. La coiffure habituelle du guerrier est la tonsure sur le sommet du crâne, le reste des cheveux étant noués à l'arrière en chignon. Leurs femmes affectionnent les robes ouvragées et colorées, de satin ou de brocart

LES COMMUNS

- **Dans les champs** : le paysan loue la terre au seigneur. Sa femme l'aide parfois aux champs mais s'occupe surtout de la maison et des enfants. Dans le village on trouve également les métiers habituels (le bûcheron, l'artisan, le puisatier, le meunier, etc.). Certains villages ont un tonnelier qui fabrique aussi les cercueils. Les cours d'eau des campagnes sont occupés par les passeurs. De nombreux relais parsèment les routes commerciales. **Roturier esseulé (figurant, menace de niveau 1)** : *suppliques larmoyantes* 6, *fuite* 3, *assaut désespéré* 3. **Petit groupe de roturiers (figurants, menace de niveau 1)** : *armés de fourches et de bâtons* 9, *encercllement* 6, *courage de la masse* 6. **Troupe de conscrits (figurants, menace de niveau 2)** : *rang de piques* 12, *courage de la masse* 9, *encercllement* 9, *esprit obtus* 6, *défense désordonnée* 6, *toute autre technique* à 3

- **Dans les villes**, les ouvriers et les artisans forment la base de la société. Viennent ensuite les porteurs de chaises à bras, les employés de maison (vendeurs, servantes, etc.) et les gardes du corps. Le haut du panier est composé des marchands aux fortunes diverses et des lettrés (professeurs, médecins). **Médecin de quartier (tête d'affiche faible)** : *médecine* 9, *science occidentale* 6, *aura du spécialiste* 6. **Marchand aisé (tête d'affiche faible)** : *garde du corps* 9, *négociation* 6, *richesse* 6

- **Tenues des champs** : dans les campagnes, les villageois ont des sandales usées, portent un chapeau de paille conique pour protéger du soleil leur corps bronzé et leur peau crevassée. Le travail

d'été s'effectue pratiquement nu, de simples bandes de tissus venant couvrir l'entre-jambe. Un kimono descendant jusqu'aux genoux, aux motifs simples et aux couleurs ternes, est porté le reste du temps. Les femmes sont toujours habillées, mais les motifs de leurs robes sont plus variés et il leur arrive de porter un tablier en sus ainsi qu'un chapeau ou un fichu. Les jours de pluie, les habitants des campagnes utilisent des manteaux de paille grossiers

- **Tenues des villes** : la mode y est bien plus travaillée, avec kimonos de soie ou de papier teints de belles couleurs et de motifs complexes. Les femmes arborent des coiffures élaborées maintenues par des bijoux précieux. On reconnaît facilement le métier d'un homme à ses atours, même si les riches roturiers essaient parfois de cacher leur aisance pour éviter les problèmes. Les jours de pluie, les citadins apprécient les ombrelles ou les chaises à porteurs

LES RELIGIEUX

- **Les prêtres** sont les officiants des sanctuaires shintô. Rarement rencontrés en dehors des villes, ils portent une tenue s'approchant de celle des dignitaires impériaux (long bonnet noir, robe aux larges manches et éventail). Ce sont souvent des individus arrogants habitués à voir le peuple se courber devant eux. *Tête d'affiche faible* : prêtre shintô 9, mépris souverain 6, « pitié ! » 6

- **Les yamabushi** sont des ascètes des montagnes qui pullulent un peu partout (beaucoup ne sont que des charlatans vendeurs de talismans ou diseurs de bonne aventure) et qu'on dit détenteurs de pouvoirs magiques. Entre shintô et bouddhisme, ils ont le crâne rasé ou sont au contraire échevelés. Leur tenue typique est une veste dont les bords sont doublés d'une série de pompons orangés, accompagnée d'un pantalon s'arrêtant sous les genoux avec des bandes autour des tibias. Certains utilisent des tambours pour rythmer leurs déclarations. *Tête d'affiche ordinaire* : prêcheur exalté 12, foule charmée 9, fuite prudente 9, tours de passe-passe 6, menaces et chantage 6, toute autre technique à 3

- **Le moine bouddhiste** a le crâne rasé et porte un kimono gris-bleu. Ses manches larges dissimulent ses mains qu'il croise en marchant, ses tibias sont recouverts de bandes blanches et son visage dissimulé par un chapeau à large bord. Certains monastères préfèrent adopter la tenue traditionnelle

chinoise aux couleurs oranges. D'autres enfin utilisent des costumes d'une blancheur immaculée. Le chapelet est un instrument très répandu dans toutes les sectes. *Tête d'affiche faible* : on ne frappe pas un moine ! 9, exorcisme 6, autorité 6

- **Les moines errants aveugles** portent un long kimono noir. Un panier d'osier vient cacher leur visage et laisse juste la place pour la flûte qui leur sert à mendier. L'idéogramme « lumière et ombre » est souvent inscrit sur leur tenue. Beaucoup sont en fait des laïcs ayant quelque chose à cacher, des ronins criminels ou des mendiants professionnels.

Bande de racketteurs masqués (figurants, menace de niveau 2) : attaque en bande 12, lynchage 9, menaces voilées 9, flûte 6, lame cachée 6, replis stratégique 6, courage de la masse 6, toute autre technique à 3



LES FORCES DU SHOGUNAT

De plus en plus mis à mal, le shogunat qui dirigeait autrefois le pays d'une main de fer voit son pouvoir contesté. Depuis que les Américains ont forcé le blocus et lui ont fait signer les « traités inégaux », il est considéré comme faible et incapable de défendre le pays. Pourtant, comme toutes les dictatures en perdition, le gouvernement n'a jamais autant eu recours à la violence et à la privation des libertés.

- **Le shogun** : Tokugawa Iemochi est shogun depuis six ans et a survécu à une guerre de succession sanglante contre les supporters de

Tokugawa Yoshinobu. Le responsable de sa réussite, Naosuke Ii, fut assassiné peu de temps après par des ronins, un acte si terrible qu'on a pendant un an prétendu qu'il était encore en vie. Bien qu'il ne montre pas de signes de la folie de son prédécesseur, on raconte que le shogun est homme faible, influencé par les seigneurs qui l'entourent, par le clan Yagyu mais aussi par son épouse, impériale. Des augures sinistres ne lui donneraient pas deux ans à vivre

- **L'armée shogunale** n'est pas des plus puissantes ; ses forces sont en partie dispersées dans tout le Japon, occupées à garder les frontières et à réprimer émeutes et coups d'état. Le gouvernement recrute actuellement des paysans et des hors castes au sein de nouveaux corps militaires et les fait former par des stratèges étrangers. Le maniement du fusil et du canon sont dorénavant au centre des attentions, et de petits groupes d'intervention rapide commencent à être mis en place. Le soldat moyen porte un chapeau noir bombé renforcé, un fusil et un uniforme composé d'un kimono court et d'un pantalon noué sous les genoux (pour faciliter le mouvement).

Troupe de fusiliers (figurants, menace de niveau 2) : fusil 12, provocations 9, mépris des guerriers 9, retraite prudente 6, courage du nombre 6, toute autre technique à 3

- **La police** : si dans les fiefs la police est assurée par les samourais, les villes sont sous l'autorité d'un préfet qui provient d'un clan proche du shogun. Ses hommes font régner l'ordre dans les rues et se reconnaissent à leurs insignes : le couteau à deux lames servant à désarmer ainsi que le chapeau noir bombé. L'usage de chevaux permet de rattraper les criminels. **Troupe de policiers (figurants, menace de niveau 2) :** poursuite des fugitifs 12, « capturez-le vivant ! » 9, approche défensive 9, intégrité 6, policiers 6, toute autre technique à 3

- **Les espions** : le shogun dispose de nombreux espions sur tout le territoire. La plupart ne sont que des indicateurs rémunérés, des intouchables ou des gens ordinaires auxquels personne ne fait attention. Certains sont de véritables professionnels qui parcourent le pays sous l'apparence de ronins vagabonds, de marchands de passage, de pèlerins ou de moines. **Tête d'affiche ordinaire :** passer inaperçu 12, fuite 9, baratineur 9, coup dans le dos 6, sens aiguisés 6, toute autre technique à 3

- **Les ninja** : les ninjas sont des espions, des

saboteurs et des assassins d'élite issus de clans centenaires. Ils sont entièrement vêtus de noir avec une cagoule qui ne laisse apercevoir que leurs yeux, se déplacent en chaussettes pour ne pas faire de bruit, portent un sabre court et ont à la ceinture les outils nécessaires à leur mission. **Tête d'affiche ordinaire :** se fondre dans les ombres 12, ouïe surnaturelle 9, attaque en traître 9, replis éclair 6, la mort plutôt que l'échec 6, toute autre technique à 3

- **Kaishu Katsu** : commandant naval né déchu, Katsu a étudié les sciences militaires occidentales et a régulièrement servi de traducteur pour le gouvernement. Il a escorté la première délégation japonaise à San Francisco puis est devenu directeur de l'école navale de Kobe. Respecté tant par les conservateurs que par les révolutionnaires pour son pragmatisme, il est souvent consulté pour ses avis éclairés. **Tête d'affiche de valeur :** tactique militaire 12, avis éclairé 12, science étrangère 9, instructeur militaire 9, calme 9, contacts révolutionnaires 9, toute autre technique à 6

LE SHINSEN GUMI

Force de police spéciale du shogunat créée pour lutter effacement contre les rebelles dans la ville de Kyoto, son nom est devenu célèbre depuis récente la bataille contre le clan Choshu et ses sabreurs craints comme la peste. Ceux que l'on surnomme « les loups de Mibu » suivent un code d'honneur d'une rigidité sans équivalent : on ne quitte pas l'organisation, on ne travaille pas en dehors, si le meneur d'une unité tombe ses hommes doivent rester sur place et enfin si un homme est blessé et ne parvient pas à se venger, il doit se suicider. La brigade en elle-même comporte dix divisions dirigées par autant de capitaines dont les noms sont entrés dans la légende.

Les membres du groupe portent un kimono bleu avec des triangles blancs en frise et le dos frappé du caractère « fidélité ». Ils portent au combat un drapeau aux mêmes couleurs, symbole de la guerre qu'ils mènent et de la morale qu'ils servent.

Avec l'augmentation des troubles et des incendies criminels dans la capitale impériale, les patrouilles du Shinsen Gumi se sont faites plus brutales. Tout guerrier qui n'appartient pas à l'ordre est suspect, tout suspect qui ne possède pas de papiers en règles est arrêté sinon tué. Si elle n'est pas encore au faite de sa gloire, elle compte tout de même deux centaines de sabreurs dans ses rangs.

MEMBRES DU SHINSEN GUMI

- **Kondo Isami** : fils de paysan, ancien maître de dojo, il est à 30 ans le commandant du Shinsen Gumi. En dépit de son âme de stratège, il est avant tout le symbole de la fidélité d'un guerrier à sa cause, et jamais ne trahira le shogun. Il est plutôt massif et son visage rond, accentué par son crâne rasé, a des allures de crapaud. *Tête d'affiche de valeur : fidélité 12, sabreur d'élite 12, aura de chef 9, stratège 9, ne pas céder d'un pouce 9, commandant du Shinsen Gumi 9, toute autre technique à 6*

- **Hijikata Toshizo** : autrefois bagarreur, il s'est assagi au contact de maître Kondo. C'est néanmoins un homme intransigeant dont la froideur lui a valu le surnom de « Hijikata le démon ». Impitoyable envers les traîtres, même ses amis, il réserve ses larmes pour la nuit solitaire. Il est aussi le maître stratège du groupe, et son âme. Son visage est à la fois beau et dur ; il porte les cheveux longs, maintenus en arrière par le bandeau de la brigade. De ses origines il a conservé le secret d'un baume, miraculeux pour les plaies, dont il fait profiter ses camarades. *Tête d'affiche légendaire : l'attaque du démon 15, aura de terreur 12, sans états d'âme 12, posture défensive 12, stratège du Shinsen Gumi 12, toute autre technique à 9*

- **Okita Soji** : capitaine de la première division, c'est un sabreur légendaire qui devint maître d'arme à dix-huit ans. Il en a aujourd'hui vingt-deux et n'a rien perdu de ce charme faussement innocent qui le caractérise. Les cheveux longs avec une frange, l'air innocent, il est miné par la tuberculose ce qui renforce son apparente fragilité. Il reste pourtant un des plus dangereux combattants du pays. *Tête d'affiche légendaire : triple coup d'estoc 15, sourire mortel 15, génie du sabre 12, aura guerrière 12, imperturbable 12, tuberculeux 12, toute autre technique à 9*

- **Saito Hajime** : capitaine de la troisième division, fils d'un proche du shogun mais accusé du meurtre d'un samouraï, Saito est un homme sans états d'âme. Il a déjà assassiné plusieurs traîtres à la brigade et a fait sienne la devise « justice expéditive ». C'est aussi un alcoolique et un fumeur invétéré. *Tête d'affiche légendaire : attaque de la main gauche 15, les crocs du loup 12, pour une justice expéditive 12, maître sabreur 12, aura funeste 12, toute autre technique à 9*

- **Soldat du Shinsen Gumi (figurant, menace de**

niveau 1) : attaque parfaite 9, sans peur 6, parade prudente 6. **Troupe du Shinsen Gumi (figurants, menace de niveau 2)** : sabreurs d'élite 12, défense du nombre 9, sans peur 9, « pourchassez-le » ! 6, aura de terreur 6, fouille des environs 6, toute autre technique à 3. Division du Shinsen Gumi (figurants, menace de niveau 3) : sabreurs d'élite 12, défense du nombre 12, sans peur 9, aura de terreur 9, fouille des environs 9, « pourchassez-le » ! 9, toute autre technique à 6

UTILISER LE SHINSEN GUMI

Troupe d'élite, le Shisen Gumi allie histoire et fantasmes et ses capitaines sont légendaires pour leur caractère et leur talent à l'épée. Ils sont en revanche basés sur la capitale impériale, aussi ne peuvent-ils être utilisés que lors des scénarios se déroulant à Kyoto ou dans les environs.

ONIWA-BAN

Les « Gardiens de l'auguste demeure » aussi appelés « Gardiens à la lame démoniaque ». Véritable clan ninja, c'est un groupe d'espions d'élite créés en 1716 pour surveiller les fiefs. A cause de leur témoignage, des domaines entiers ont été confisqués à leur souverain (un chemin de ronde modifié sans autorisation, une mine exploitée en secret, des troubles mal gérés...)

Ils sont les yeux et les oreilles du pouvoir. Quand ils viendront pour vous, vous ne les verrez pas, vous ne les entendrez pas. Ils parcourent le pays déguisés en simples paysans, en bonzes, en prostituées. Ceux qui croient que leur art tient tout entier dans leurs techniques de dissimulation se trompent ; lorsque le besoin s'en fait sentir, les Oniwaban savent faire la démonstration de leur imparable don pour le meurtre.

Leurs chefs ont emprunté les noms des gardiens des enfers : on les appelle Gozu, l'homme à tête de taureau, et son lieutenant Mezu, l'homme à tête de cheval.

- **Le Gozu** : autrefois assassin sans pareil, totalement inconnu du grand public, c'est aujourd'hui un vieillard âgé de plus de cent-trente ans, une véritable momie desséchée conservée par quelque pouvoir impie. Il ne bouge plus de son palais caché et laisse son lieutenant gérer les affaires du groupe, mais tous le craignent en dépit de sa terrible immobilité. *Tête d'affiche légendaire : aura de terreur*

15, arcanes secrètes d'Oniwaban 12, toutes sortes de techniques à 9

- **Le Mezu** : véritable chef d'Oniwaban, c'est un homme d'une quarantaine d'années qui s'est retiré du terrain pour se consacrer aux relations avec le shogun et à la direction du groupe. Choisi pour sa pondération et son intelligence, c'est un ninja de grand talent qui préfère utiliser des intermédiaires qu'agir personnellement. Son physique est relativement banal ; il ressemble en effet à un samouraï pauvre à la tenue simple, à la barbe grise et aux traits amollis. *Tête d'affiche de valeur : déplacement dans les ombres 12, attaque imparable d'Oniwaban 12, déguisement 9, dirigeant d'Oniwaban 9, sans état d'âme 9, disparition de la scène 9, toute autre technique à 6*

- **Hommes d'Oniwa-ban** : les ninjas du clan ne sont jamais plus de deux à un même endroit. Ils sont capables de passer totalement inaperçu, de cacher leur aura meurtrière et de prendre la place de n'importe qui. *Tête d'affiche ordinaire : déguisement impénétrable 12, attaque imparable d'Oniwaban 9, déplacement dans les ombres 9, en mission pour le shogun 6, fuite de la scène 6, sens aiguisés 6, toute autre technique à 3*

UTILISER ONIWA-BAN

Les personnages peuvent se voir aidés par le groupe s'ils agissent contre une situation d'injustice qui nuit au pouvoir, ou bien en être la cible. Ils ne seront pas forcément attaqués directement, mais un espion pourrait tout faire pour leur mettre des bâtons dans les roues. Certains d'entre eux sont prêts à tout pour briser les daimyôs, d'autres n'ont à cœur que la paix et la justice.

LE CLAN YAGYU

Seconde police secrète du pouvoir, le clan Yagyu a pour mission d'assassiner les ennemis du shogun où qu'ils se cachent ainsi que de protéger certaines éminences. Son influence sur le gouvernement est sans égal et son goût pour les intrigues bien connu.

Le clan est divisé en deux branches principales. La face officielle est composée de samouraïs postés près du château d'Edo, remplissant la charge enviée de maîtres d'arme du shogun. La face officieuse est celle des ninjas ; très peu ont pu constater sa véracité et survivre. Certains parlent d'une troisième branche dédiée à la sorcellerie et exilée dans les

montagnes, mais ce sont sans doute là racontars de bonnes femmes.

Les Yagyu entretiennent des relations conflictuelles avec les Koga, clan ninja chargé de surveiller la ville et le château d'Edo. De même, l'ancienne famille des Iga à qui étaient autrefois confiées des missions de protection du shogun et qui fut démantelée presque deux-cents ans auparavant (on soupçonne évidemment les Yagyu d'avoir instigué cette chute) comporterait encore quelques descendants rêvant de se venger.

- **Yagyu Suzumo** : chef de la branche aînée, c'est un seigneur arrogant arrivé trop jeune et trop facilement au pouvoir. Il faut voir derrière cela la main de la branche cadette qui souhaite avoir les coudées franches pour diriger le clan, une manœuvre délicate qui a mis la façade du clan aux mains d'un dangereux imbécile. Suzumo a plus d'une fois menacé de révéler l'existence des ninjas au grand public, et l'idée de son meurtre a déjà été évoquée à plusieurs reprises. *Tête d'affiche ordinaire : chef de la branche aînée 12, escrimeur entraîné 9, fier 9, gueulard 6, vin mauvais 6, imbécile sûr de lui 6, compagnons vulgaires 6, toute autre technique à 3*

- **Yagyu Kansei** : arrière-petit-fils du tristement célèbre Yagyu Retsudo, âgé de près de soixante ans, il est le dernier héritier direct de la branche cadette et de ses terribles pouvoirs génétiques. Aucun de ses hommes ne possède une once de sa puissance, et il tente désespérément de donner un héritier de sang à la famille. Sa semence s'est jusque là révélée stérile, et il recherche dans une quasi démence celle qui pourra lui donner un fils, tuant dans sa rage toutes celles qui échouent. C'est un géant au physique parfait dont l'âge véritable ne se fait sentir que lorsqu'il doit se battre car il s'essouffle rapidement et peut même perdre le contrôle sur lui-même ; son corps commence alors à se déformer et à révéler le monstre qu'il est en vérité. *Tête d'affiche légendaire : corps d'acier 15, broyer l'ennemi 15, souplesse inhumaine 12, colère dévastatrice 12, force herculéenne 12, aura terrifiante 12, toute autre technique à 9*. Un combat contre Kansei peut prendre jusqu'à 4 manches

- **Élite du clan Yagyu** : recrutés dans les bas fonds, parmi les saltimbanques et les phénomènes de foire, l'élite du clan est sélectionnée pour ses capacités monstrueuses. Bien que ne bénéficiant pas des terribles secrets génétiques de la branche



officielle, l'entraînement inhumain qu'ils subissent – couplé à leurs étrangetés naturelles – en font des assassins d'exception. L'un d'eux pourra déboîter ses os et entrer n'importe où, un autre possèdera des dents de requin, un troisième arborera quatre bras... *Tête d'affiche ordinaire : souplesse incroyable 12, technique de combat inhumaine 9, caché dans un coin 9, la mission avant tout 6, retraite prudente 6, vigilance exercée 6, toute autre technique à 3*

UTILISER LES YAGYU

Il y a peu de chances que les joueurs rencontrent la branche aînée, laquelle évolue au cœur du gouvernement shogunal. Les ninjas de la branche cadette, en revanche, parcourent le pays, que ce soit pour assassiner les personnalités embarrassantes ou pour trouver une femme exceptionnelle pour le maître. Un personnage féminin pourrait d'ailleurs fort bien croiser la route de Kansei ou de ses hommes et devenir la cible de leurs avances. Ils pourraient aussi croiser la route d'Otsu (voir plus bas).

LES FORCES REVOLUTIONNNAIRES

Les empereurs et les seigneurs terriens ont depuis des siècles tenté de reprendre le pouvoir sur les shoguns, mais ce n'est que depuis la capitulation du gouvernement devant les étrangers que la contestation est devenue une véritable force politique. Les révolutionnaires se font appeler « les hommes aux objectifs élevés ». Ce sont essentiellement des hommes des provinces de l'ouest (Choshu, Satsuma et Tosa) aidés de Mito, un clan autrefois proche du shogun, et rejoints par quantités de ronins d'origine plus ou moins douteuse.

Ils forment un groupe hétéroclite, aux objectifs souvent divergents, ayant pour seul point commun le désir d'un Japon différent (de préférence favorable à leurs personnes). Les clans leaders sont eux-mêmes déchirés de l'intérieur, les jeunes trop fougueux prenant position contre l'avis des plus anciens et commettant des actes illégaux en usurpant le nom de leurs pairs.

- **L'empereur Komei**, symbole de la souveraineté du Japon et – malgré lui – de la révolution nationaliste, est sur le trône depuis plus de vingt ans. C'est lui qui a condamné les accords avec l'étranger et mis le shogunat en difficulté, avant de perdre totalement le contrôle. Depuis, on a tenté de l'enlever, des guerriers tyrannisent sa cour et sa ville est sous loi martiale... Ses alliés comme ses ennemis ne voient en lui au fond qu'un otage.

- **La noblesse impériale** se démarque par ses habits et arbore de grands kimonos de soie aux motifs magnifiques ainsi qu'un long bonnet noir vertical. Ces êtres raffinés s'aèrent régulièrement à l'aide d'éventails ouvragés. Ils sont considérés comme efféminés et pervers, trop frêles pour affronter le monde réel

- **Meneur révolutionnaire typique (tête d'affiche de valeur)** : force de conviction 12, stratégie politique 12, pour un monde meilleur 9, sabreur de talent 9, influence 9, gardes du corps 9, toute autre technique à 6

LE CLAN CHOSHU

Un des clans les plus impliqués dans la guerre civile, le clan Choshu est en réalité divisé entre le « parti pragmatique » pro-gouvernement et le « parti loyaliste » révolutionnaire. Ces derniers ont essuyé

un sérieux revers en août 1863 quand, tentant de kidnapper l'empereur et de mettre le feu à Kyoto, ils ont été repoussés par l'alliance improbable des seigneurs shogunaux, du Shinsen Gumi et des révolutionnaires de Satsuma. Ils pansent actuellement leurs plaies en préparant leur contre-attaque.

- **Katsura Kogoro** : fils de médecin adopté par un clan, il a longtemps servi de liaison entre les anciens et les plus jeunes du clan ; il prépare actuellement la contre-attaque de Choshu. La trentaine, c'est un homme plutôt bien fait de sa personne, réfléchi et posé qui s'efforce toujours d'apaiser les situations conflictuelles ; idéaliste, persuadé que le Japon doit évoluer, il a juré de tout faire pour que les jeunes qui se sacrifient pour la cause ne le fassent pas en vain.

Tête d'affiche de valeur : politicien de génie 12, arguments réfléchis 12, posé 9, meneur révolutionnaire 9, défense solide 9, idéaliste 9, toute autre technique à 6

- **Takasugi Shinsaku** : âgé seulement de vingt-quatre ans, Takasugi Shinsaku se dévoue à la modernisation de l'armée de Choshu. Après avoir été mêlé à l'attaque contre la délégation britannique, il a effectué un voyage secret à Shanghai et en est revenu convaincu de la puissance des occidentaux. Il a ensuite créé une des premières unités mélangeant samouraïs et roturiers de toutes sortes, forte de trois-cents hommes, et ne craint pas d'utiliser les armes à feu des étrangers. Il s'oppose actuellement aux forces conservatrices du clan et prépare la contre-attaque. Passionné, enfiévré, c'est un homme amaigri et rongé par la tuberculose, qui ne tient debout que par la force de son désir : redonner sa gloire au Japon. *Tête d'affiche de valeur : stratégie étrangère 12, coup de génie 12, habité 9, meneur des armées de Choshu 9, technologie étrangère 9, perspicace 9, toute autre technique à 6*

LE CLAN SATSUMA

Moins brutal que le clan Choshu, les Satsuma se sont longtemps contentés de théoriser la chute du gouvernement tout en surveillant les jeunes épris d'idéaux révolutionnaires. Ils n'ont pas hésité à prêter main forte aux suppôts du shogunat pour empêcher le coup d'état de Choshu contre l'empereur et le shogun, avant de retourner à nouveau leur veste et de rétablir les négociations avec leurs anciens alliés meurtris.

- **Toshimichi Okubo** : né au sein d'une famille de

samouraï de bas rang, Okubo est parvenu à devenir conseiller du seigneur de Satsuma et à provoquer dans le fief des réformes internes drastiques pour préparer le clan à son rôle national. Il est désormais à la fois opposé au shogunat et persuadé de la nécessité d'un dialogue avec l'étranger, et s'oppose aux actes inconsidérés des jeunes révolutionnaires. C'est un conspirateur rusé, froid comme la glace et prêt à tout pour parvenir à ses fins, y compris rétablir l'alliance avec Choshu. *Tête d'affiche de valeur : perspicace 12, froid 12, langue de velours 9, visionnaire 9, nombreux contacts 9, conseiller de Satsuma 9, toute autre technique à 6*

- **Takamori Saigo** : samouraï né d'une famille pauvre, Saigo est connu pour sa force et sa taille gigantesques (il pratique régulièrement le sumo). Lorsque son seigneur a été fait exécuter par le shogun, il a tenté de se suicider dans la baie d'Edo mais a été repêché et exilé. Finalement pardonné, il est devenu secrétaire de guerre de Satsuma et émissaire à la cour impériale. Il a participé à l'expulsion du clan Choshu, puis favorisé la reprise des négociations avec eux. *Tête d'affiche ordinaire : émissaire de Satsuma 9, sumo amateur 6, force herculéenne 6, fidèle 6, toute autre technique à 3*

- **Sakamoto Ryoma** : né d'une famille de samouraï-marchands, Ryoma devint un maître sabreur pour se défendre contre les brimades dues à ses origines. Recruté dans le mouvement anti-shogunat du clan Tosa, il fut obligé de fuir quand le plan pour prendre le contrôle du fief fut éventé. Il tenta ensuite d'assassiner Kaishu Katsu, un officier de haut rang du gouvernement, mais ce dernier parvint à le convaincre de la justesse de sa cause. Il se rendit alors auprès de Satsuma, toujours pour préparer la chute du gouvernement mais cette fois dans une optique de modernisation du pays. Neutre, il est employé dans les négociations secrètes avec Choshu. La trentaine, comme la plupart des leaders révolutionnaires, il est un des seuls samouraïs à oser porter des bottes américaines et un pistolet. *Tête d'affiche de valeur : pistolero 12, sûr de lui 12, visionnaire 9, sabreur émérite 9, négociateur pour Satsuma 9, négociateur doué 9, toute autre technique à 6*

UTILISER LES LEADERS

Les personnages ne les rencontreront que s'ils viennent à traverser les fiefs concernés ou si un scénario met en scène une des grandes batailles de

la fin du shogunat. Ces noms commencent néanmoins à faire le tour du pays et ils en entendront parler. Ce sont les futurs dirigeants du Japon, destinés à prendre les rênes du pouvoir après la guerre. Si vos joueurs décident de se ranger aux côtés des réformateurs, ce sont ces personnes qu'il leur faudra suivre.

LES ASSASSINS DE LA RÉVOLUTION

Pour remplir les délicates missions de déstabilisation du gouvernement, les différents clans ne sont pas regardants et utilisent tous les moyens possibles. Leurs assassins sont en général recrutés dans les clans alliés et les ronins de passage, mais des roturiers doués se sont aussi vus promettre un avenir meilleur d'où les différences de classes seraient bannies.

- **Okada Izo** : Izo est un ancien paysan âgé de trente ans, au service du clan Tosa. Rustre au physique ingrat, tassé et épais, il croit naïvement aux histoires d'égalité que lui raconte son maître. C'est surtout un guerrier-né, au style brouillon mais énergique, soutenu par une forme physique hors du commun. Son ancien ami et célèbre assassin Tanaka Shinbei a été récemment trahi et exécuté, et Izo se pose des questions sur sa cause et son maître. *Tête d'affiche légendaire : assaut imprudent 15, vigueur hors du commun 12, passe d'arme intuitive 12, force de bœuf 12, naïf 12, aura vindicative 12, toute autre technique à 9*

- **Toshiaki Kirino** : assassin de légende à vingt-huit ans, samouraï au service de Satsuma sévissant sur Kyoto et ses alentours, son style est renommé pour sa rapidité d'exécution. Précieux, il affectionne particulièrement l'eau de Cologne française. Sa femme est également une experte en arts martiaux et l'accompagne parfois dans ses actions. *Tête d'affiche légendaire : les sept vents divins 15, assaut divin 12, aura d'assassin 12, pour un monde meilleur 12, compagne guerrière 12, toute autre technique à 9*

- **Gensai Kawakami** : samouraï chargé des basses besognes, c'est un fervent nationaliste dont le mentor a été tué par le Shinsen Gumi en début d'année et qui a juré de le venger au service de Choshu. Son tempérament froid est exceptionnel et il ne montre jamais ses sentiments en public. Ses traits sont si fins qu'il est souvent pris pour une femme, atout qu'il utilise pour faciliter ses opérations

; il maîtrise d'ailleurs tous les arts habituellement attribués à ce sexe. Il est marié à Misawa Teiko, une experte en naginata (sorte de hallebarde). Son style de combat est appelé « éclair puissant ».

Gensai Kawakami (tête d'affiche légendaire) : la foudre multiple 15, l'éclair puissant 12, froid comme la glace 12, traits féminins 12, arts domestiques 9, toute autre technique à 9. **Misawa Teiko (tête d'affiche de valeur) :** frappe tournoyante 12, tenir l'ennemi à distance 12, amoureuse 9, beauté mortelle 9, naginata 9, vigilante 9, toute autre technique à 6

UTILISER LES ASSASSINS

Ce sont trois guerriers idéalistes qui prennent aussi grand plaisir à mesurer leur puissance aux adversaires de valeur. Il est probable que vos personnages les croiseront dans Kyoto ou les rencontreront dans les fiefs révolutionnaires.

LES BAS-FONDS

• **Les yakuzas** sont les criminels du Japon. Réunis en clans ou en familles, ils se distinguent du reste de la population par les gigantesques tatouages recouvrant leur corps (représentant bandits honorables, dragons, guerriers, pivovins), symboles d'endurance car incrustés au roseau dans leur chair, rappelant les marques d'infamie des criminels condamnés. Certains portent un sabre court en dépit de l'interdiction des lois, montrant là leur complicité avec un pouvoir qui s'accommode de leur laisser la gestion des bas-fonds. **Vaurien isolé (figurant, menace de niveau 1) :** se la jouer 6, plates excuses 3, racket 3. **Bande de criminels (figurants, menace de niveau 1) :** rossée 9, fiers à bras 6, fuite 6. **Troupe de truands (figurants, menace de niveau 2) :** lynchage 12, attaque dans le dos 9, règne de la terreur 9, courage de la masse 6, fouille complète 6, provocations 6, fierté du yakuza 6, toute autre technique à 3

• **Les prostituées et les geishas** vivent dans les quartiers de plaisirs, les cités sans retour et les lieux touristiques. Les plus pauvres s'habillent comme elles le peuvent, et leurs efforts désespérés pour paraître à leur avantage ne leur attirent que des moqueries tandis qu'elles attendent le soir entre deux murs, une natte d'osier à la main. Rien à voir avec les professionnelles des maisons closes qui possèdent des robes hors de prix, décorées de

motifs floraux aux couleurs chatoyantes. Leurs coiffures travaillées sont maintenues en place par des bijoux précieux (épingles, peignes). Sur de hautes socques de bois, elles se déplacent avec grâce par de petits pas agiles comme l'exige le protocole (même l'ouverture d'une porte coulissante demande toute une gestuelle spécifique). Les apprenties geisha se fardent lourdement et ont le visage blanc et les sourcils rehaussés de noir. Certaines se font tatouer de la nuque jusqu'au bas des fesses pour augmenter leur potentiel de séduction (la douleur que cela entraîne dissuade la plupart d'entre elles). **Tête d'affiche faible :** aguicheuse 9, hurlement de détresse 6, insultes salées 6, attaque désespérée 6

• **Les eta** sont les intouchables, ceux à qui on confie les travaux souillants. Ils vivent à l'écart des autres dans des communautés en bordure de rivière. Quelle que soit leur richesse réelle, ils doivent porter des vêtements de mauvaise qualité taillés dans des tissus grossiers et des sandales de paille (à moins d'aller pieds nus). Ils ne peuvent pas lever les yeux sur un homme « normal » ni lui adresser la parole ; de toutes façons, ils n'ont de contacts qu'avec les serviteurs les plus bas et les gens les plus pauvres. On peut théoriquement disposer d'eux comme on veut, mais les communautés sont soudées face aux salopards de passage et quelques-uns pourrissent aujourd'hui au fond d'un fleuve ou d'une forêt. **Village d'eta (figurants, menace de niveau 2) :** la force du nombre 12, repoussants 9, insignifiants 9, attaque en traîtres 6, dispersion 6, toute autre technique à 3

• **Les montagnards** habitent dans les hauteurs. Ce sont des gens hirsutes, aux vêtements épais et abîmés, vulgaires et dénués de sens commun. Leurs mœurs rendraient malade le plus endurci des ronins, et l'hostilité que tous leurs manifestent les rend désagréables et paranoïaques. Ceux qui les croisent sur leur territoire risquent littéralement leur peau ! **Bande de montagnards (figurants, menace de niveau 2) :** nés dans ces montagnes 12, grands coups de gourdins 9, désagréables 9, hirsutes 6, grand coup par surprise 6, toute autre technique à 3

• **Les ronins**, les guerriers déchus, n'ont généralement que leur sabre comme preuve de leurs origines. Certains se pavanent fièrement, d'autres boivent jusqu'à l'oubli. La plupart portent des vêtements pratiques à cent lieues de ceux de leurs frères fortunés, des kimonos ternes sur des

jambes nues, des pantalons courts, des sandales misérables... on a peine à les distinguer des fauchés ordinaires. Les troubles du pays ont augmenté leur nombre dans des proportions inégales. *Tête d'affiche ordinaire : se battre pour de vrai 12, air impassible 9, frappe insoupçonnée 9, allure misérable 6, humilité 6, cœur de guerrier 6, perspicacité 6, toute autre technique à 3*

CELLES QUI IGNORENT LES HUIT VERTUS

Organisation criminelle qui n'a à sa tête que des femmes, sa spécialité est la prostitution et elle ne tolère aucun autre groupe sur son secteur. Son nom fait référence aux vertus que doivent respecter les femmes sous peine d'être répudiées, signal ironique envoyé aux mâles dominants. Les clans alentours n'ont d'ailleurs qu'une envie : écraser ces donzelles qui se permettent de se hisser à leur niveau, les humilier et leur prendre leur territoire. S'ils ne font rien par peur des autorités, ils attendent patiemment une occasion « officielle » pour agir.

- **Torizo** : le chef de la bande est une femme fière qui sait se montrer dure pour se faire respecter dans un monde d'hommes. Elle manie le pistolet et le sabre avec talent, et est crainte par ses prostituées : on raconte qu'elle vole l'âme des mortes en leur prenant une mèche de cheveux, et les emprisonne dans sa collection de poupées. Elle s'habille comme un homme et se montre relativement vulgaire, mais possède un sens de l'honneur digne des plus grands bandits aventureux. Elle est d'ailleurs sensible aux authentiques chevaliers. *Tête d'affiche de valeur : pistolet 12, aura fière 12, sabreuse sans peur 9, meilleure que les hommes 9, escorte féminine 9, sans pitié 9, toute autre technique à 6*

UTILISER « CELLES QUI... »

Vous pouvez les placer dans n'importe quelle ville. Les personnages pourraient vouloir leur reprendre une jeune fille, demander à Torizo de brûler ses poupées ou autre chose. Leur intervention pourrait d'ailleurs entraîner celle des clans mâles des environs.

LE GANG DES KIDNAPPEURS

En ville, des filles disparaissent mystérieusement pour ne jamais reparaitre. On pense qu'un gang est derrière tout ça, mais on ignore le sort qui est

réservé aux victimes ; on parle de démons, de mangeurs de cadavres, de réseau de prostitution d'un genre nouveau... En fait, ces dernières sont kidnappées et vendues aux étrangers qui en font commerce dans leur pays. Pour les attirer, les criminels utilisent pour couverture un théâtre occidental qui accepte expressément les demoiselles (normalement, seuls les hommes peuvent monter sur les planches). Elles sont nombreuses à quitter leur campagne pour tenter leur chance en ville, on leur fait miroiter un avenir plein de paillettes mais la plupart disparaissent sans laisser de traces. On croit qu'elles sont reparties dans leur village, tandis qu'elles font déjà route vers d'autres cieux, cachées dans des tonneaux de marchandises.

UTILISER LES KIDNAPPEURS

Vous pouvez les placer dans une grande ville portuaire comme Nagasaki ou Yokohama. Cette histoire de kidnappings peut être la base d'un scénario d'enquête, vos joueurs recherchant une amie ou une sœur.

LE SHOGUN DE L'OMBRE

Ce n'est pas un homme, c'est une histoire que les criminels se racontent pour se faire peur, celle d'un seigneur du crime si secret que personne ne l'a jamais vu, si rusé qu'il peut voler des stocks d'or sans qu'on ne connaisse jamais son implication, si puissant que le shogun lui-même le craint comme son égal. Le shogun de l'ombre est le fantasme d'une main invisible derrière les crimes les plus audacieux de ces trente dernières années ; avec sa fortune, il serait capable d'engager les plus grands sabreurs et les plus mortels clans d'assassins. Quel est son véritable but ? Pourquoi amasse-t-il tout cet or, et quel est son rôle dans les troubles qui agitent le pays ? Existe-t-il seulement ? *Tête d'affiche légendaire : réputation terrifiante 15, voix glaçante 15. Les autres techniques ne sont pas connues*

UTILISER LE SHOGUN DE L'OMBRE

Ne faites jamais intervenir directement le shogun de l'ombre, toute tentative pour le retrouver devant échouer. Il est une rumeur, certains disent travailler pour lui pour se vanter, d'autres préfèrent se taire. Il est possible qu'il joue le rôle d'allié temporaire, s'il peut en tirer profit.

LES ETRANGERS

Après deux-cents ans d'isolationnisme, le Japon a été forcé d'ouvrir ses portes lorsque les bateaux noirs américains ont menacé Edo et que les « traités inégaux » ont été signés. Dans cette brèche se sont engouffrés Portugais, Hollandais, Français, Anglais... tous avides de prélever leur part. Bouleversant l'économie, les mentalités et la technologie, amenant avec eux des maladies contre lesquelles les japonais n'étaient pas préparés, ils ont dévasté le pays comme un typhon meurtrier.

Leur présence est pour le moment circonscrite aux ports commerciaux et aux ambassades des grandes villes. Les routes ne sont plus sûres pour eux et même les rues des cités sont sources de dangers tant le ressentiment à leur égard est grand et partagé, même par ceux qui prônent une alliance avec eux. De nombreuses délégations ont déjà été attaquées par des troupes armées, même si leurs réparties ont toujours été cinglantes.

Beaucoup ne comprennent pas grand chose au monde dans lequel ils ont mis les pieds, la tête pleine de rêves d'or et d'évangélisation. Depuis leurs superbes demeures protégées, se tenant à l'écart du monde réel, ils voient souvent les japonais comme des sauvages un peu arriérés.

• **Général étranger (tête d'affiche normale)** : troupe de soldats 12, sabre de cavalerie 9, stratégie occidentale 9, fortuné 6, cheval européen 6, incompréhension du Japon 6, mépris 6, toute autre technique à 3. **Femme occidentale (tête d'affiche faible)** : relations 9, candeur insolente 6, garde du corps discret 6, commisération bourgeoise 6

UTILISER LES ÉTRANGERS

Les occidentaux sont généralement cantonnés à leurs ambassades (quand ils ne partent pas en expédition militaire) et bien des Japonais n'en ont jamais vu. Seuls les grands ports de commerces comme Yokohama en contiennent suffisamment pour les voir parcourir les rues dans leurs costumes noirs à chapeau haut de forme ou dans leurs grandes robes ornementées. Confrontez vos joueurs au racisme omniprésent des campagnes puis au monde interlope où se rencontrent les deux civilisations et où le Japon se modernise avec une brutalité sidérante (vélos, montres, costumes, horloges...)



CREATURES ET DEMONS

Le Japon vit une ère de modernité. Les Tokugawa ont créé une société efficace, les étrangers y apportent peu à peu leur vision scientifique du monde et certains guerriers luttent pour mettre à bas l'héritage passéiste du pays. Pourtant, les superstitions demeurent ancrées profondément en chacun et les villageois isolés savent que dans les lieux sauvages existe toujours un monde où les humains ne sont pas les bienvenus.

Les esprits et les dieux sentent venir la fin. Les exorcistes les ont presque tous exterminés, l'urbanisation intensive et la déforestation ont détruit leurs habitats, on raconte de moins en moins leurs histoires et les hommes sont plus préoccupés par la richesse que par le respect de ce qui se cache dans la nuit. Les créatures des forêts et des montagnes pensent que c'est là leur dernière chance de marquer les esprits, de rappeler à l'humanité ce qu'elle a oublié.

C'est donc une peur irrationnelle qui grandit, parallèlement à la montée en puissance du rationalisme : les apparitions spectrales se multiplient sur les lieux de massacres, les voyageurs disparaissent dans les bois millénaires, les fantômes s'invitent dans les villes et les renards attendent à la croisée des chemins.

On appelle **yokai** ces êtres et ces phénomènes extraordinaires, mystérieux, bizarres et sinistres à la fois. Pour plus de facilités, nous les avons triés en fonction de leur tempérament, mais gardez à l'esprit que la frontière est toujours floue et qu'une entité peut prendre plusieurs apparences.

LES ESPRITS EFFRAYANTS

Ce sont les créatures qui ne sont pas réellement agressives, bien qu'elles puissent faire mourir de peur les hommes ou provoquer des accidents, comme le bébé qui vient lécher l'huile des lampes, le cadavre d'avare qui dévore les cadavres ou les excréments, le « sans visage » prenant l'apparence d'une personne familière et donc les traits fondent brusquement, les petites créatures blanches qui habitent les arbres sacrés, l'entité des montagnes qui vous raconte vos plus noires pensées, la main d'enfant pendue à une branche, le tapir qui dévore les rêves et les cauchemars, le fantôme de pickpocket aux bras recouverts d'yeux, l'enfant de la pluie avec une lanterne et un chapeau taillé dans une ombrelle, le feu-follet... On dit aussi qu'un objet ayant passé son centième anniversaire donne naissance à un esprit qui lui ressemble.

- **Kaidan** : véritable phénomène de mode, le kaidan consiste à se réunir à plusieurs dans une pièce éclairée par cent bougies et à se raconter des histoires de fantômes. A chaque histoire, une chandelle est soufflée, jusqu'à l'obscurité totale. On raconte que l'ensemble peut former une invocation et qu'un esprit risque apparaître si on va jusqu'au bout, un être cornu à la peau bleue et aux dents aiguisées...

- **Esprit effrayant typique (tête d'affiche faible)** : *apparition effrayante 9, résistance à l'exorcisme 6, attirer les curieux 6. Un esprit est en général immunisé aux coups de qui n'est pas un exorciste, le seul moyen de les faire partir est alors de trouver ce qui les retient sur terre. Un exorciste honnête préférera d'ailleurs recourir à cette méthode, plus respectueuse. Une attitude insolente et brutale peut provoquer la fureur de l'esprit et le changer en*

monstre hostile (voir ci-dessous)

LES MONSTRES HOSTILES

Ceux-là prennent grand plaisir à tuer les hommes et se rencontrent essentiellement dans les endroits sauvages ou sur les routes obscures. Une créature qui noie les voyageurs près des cours d'eau fait le bruit des haricots rouges qu'on lave, une autre s'apparente au vampire européen ; certains mille-patte sont immenses et démoniaques, pouvant même enfiler la peau d'un mort pour tromper leurs victimes ; les esprits des marins noyés tentent d'attirer les hommes dans les profondeurs, un squelette issu des os des morts de faim dévore les têtes de ses victimes et des esprits sans têtes arrachent celles des vivants.

- **Les kappa** sont des esprits des eaux de petite taille ayant l'apparence de grenouilles bipèdes dotées d'un bec de tortue et d'une carapace. Le sommet de leur crâne est creux et rempli d'eau ; ce petit bassin est la source de leur force ; certains hommes les trompent et leur font faire un salut pour que le liquide coule et qu'ils en meurent. Ce sont des fauteurs de troubles et des kidnappeurs d'enfants. Le feu est leur ennemi, mais il est aussi possible de sauver sa peau en les battant au jeu ou en les amadouant avec du concombre dont ils raffolent.

- Le jour, **le nukekubi** ressemble à un être humain. La nuit, sa tête s'envole en hurlant et attaque les hommes en les mordant. Pendant ce temps, son corps reste inanimé ; s'il ne peut le retrouver avant le lever du jour, il meurt. Certains se mêlent aux sociétés humaines, mais peuvent être démasqués grâce à la ligne de symboles rouges qu'ils ont autour du cou et qu'ils cachent soigneusement. Une autre espèce de nukekubi peut voir son cou s'allonger immensément, sa tête prenant une apparence démoniaque ; certains d'entre eux ignorent même qu'ils ne sont pas humains.

- Les **tengu** sont des êtres humanoïdes aux traits aviaires, dotés d'une paire d'ailes, d'un visage rouge et d'un grand nez phallique, et portant long bâton, éventail de plumes, calot de bonze et socques de bois. Ils vivent dans les montagnes et les forêts dont ils sont les protecteurs. Les villages voisins les apaisent par des rites et des offrandes. Certains sont la réincarnation de nobles prétentieux, d'autres sont devenus de véritables dieux dont la sagesse égale celle des plus grands ascètes dont ils portent la tenue. D'autres enfin aiment à détourner les

moines de la voie en se déguisant en faux bouddhas ou en possédant des femmes pour les séduire, et les plus maléfiques vont jusqu'à enlever les enfants. Un tengu peut changer la taille du nez d'une personne et contrôler les vents ; il existe parmi eux de grands maîtres en arts martiaux, mais mieux vaut être rusé pour suivre leur enseignement sans y laisser sa peau.

- **Monstre hostile typique (tête d'affiche de valeur)** : *lacération du visage 12, apparence terrifiante 12, carapace / agilité monstrueuse 9, résistance à l'exorcisme 9, traque 9, se retirer dans les ténèbres 9, toute autre technique à 6*

LES ANIMAUX MONSTRUEUX

Ce sont les derniers représentants d'espèces disparues. Extrêmement rares, on ne les trouve plus guère que dans les ultimes lieux épargnés par l'homme et dans les îles que les marins avertis savent contourner. Ce sont bien sûr les créatures gigantesques comme la pieuvre rouge ou la baleine du lac près d'Hokkaidô, le crabe dont la carapace ressemble à un visage humain et enfin le poisson-chat qui cause des séismes et vit sous terre. Ce peuvent aussi être de petites créatures comme cette belette au corps composé d'éclairs ou ces humanoïdes à pattes d'araignées. Les animaux sauvages ordinaires sont plus rares qu'autrefois mais toujours craints ; certains issus des temps immémoriaux ont une taille exceptionnelle. Certaines créatures peuvent aussi être possédées.

- Les dragons sont des entités légendaires associées à l'eau ; on les décrit comme de longs êtres serpentins aux pattes griffues et dotés d'une sagesse à la hauteur de leur pouvoir.

- Le kirin est une créature chimérique très rare, porteuse de bon présage. Il a le corps d'un cerf, deux cornes, une queue de bœuf et semble nimbé d'une aura enflammée. C'est une créature paisible qu'il vaut mieux ne pas mettre en colère.

- **Animaux monstrueux de taille raisonnable (petit groupe de figurants, menace de niveau 2)** : *coup de griffes 12, peau épaisse 9, rapidité monstrueuse 9, aura terrifiante 6, fuite 6, sens aiguisés 6, traque 6. Animal monstrueux de grande taille typique (tête d'affiche légendaire)* : *écrasement 15, cuirasse impénétrable 15, présence écrasante 12, impossible à amadouer 12, traque 12, souffle corrosif 12, toute autre technique à 6*

LES DÉMONS

Ce sont les êtres des enfers, ceux-là même qui torturent les âmes condamnées et viennent parfois sur terre semer la pagaille. Beaucoup ressemblent à des ogres à la peau bleue ou rouge, dotés d'une musculature impressionnante, vêtus d'une peau de tigre et maniant de grandes massues de fer. Leurs dents sont pointues, leur chevelure est hirsute et leur visage est grimaçant comme celui des masques de théâtre. Ils se plaisent à écarter les hommes du droit chemin du bouddhisme et du respect des lois et des liens.

On dit que la direction du nord-ouest est celle qu'empruntent les démons pour aller à la porte de leur royaume et que la suivre équivaut à une malédiction. Les portes des temples lui font toujours face pour en protéger les hommes.

Il existe également des esprits saints aux corps de femmes superbes portant des kimonos colorés et des bijoux. Elles vivent au paradis des bouddhas et des bodhisattvas et peuvent voler grâce à leurs vêtements (les dérober les force à rester sur terre).

- **Démon typique (tête d'affiche de valeur)** : *massue géante en fer 12, peau de pierre 12, force démoniaque 9, visage terrifiant 9, camouflage 9, torture ou corruption 9, toute autre technique à 6*

FEMMES FATALES

Les hommes ont toujours eu peur du pouvoir de séduction et d'enfantement des femmes. Répondant à ces craintes, plusieurs sortes de créatures existent dont le seul but est de manger les mâles peu prudents, à commencer par Izanagi, la femme du premier couple divin qui s'enfuit en enfer après avoir enfanté le dieu du feu. Son époux tenta de l'en sortir mais lorsqu'il vit son corps pourrissant, il s'enfuit et elle lâcha à ses trousses les « furies de Yomi », gardiennes des enfers aux traits sauvages.

- Certaines prennent l'apparence de vieilles femmes inoffensives et amicales ; elles peuvent rendre malade ou se changer en monstre et vous dévorer. Une d'elles empêche les enfants de monter au paradis.

- Une femme frappée à la nuque par une lame peut voir une bouche apparaître à cet endroit, bouche qui exige de la nourriture en hurlant de façon obscène avant que ses cheveux ne s'animent comme des serpents pour la nourrir, la victime se changeant en monstre. Une autre a des barbelures dans les

cheveux et s'en sert pour capturer les hommes ; elle rit quand elle rencontre un jeune homme sur un chemin, et attaque si l'homme lui répond. Une femme défigurée se promène voilée et demande aux hommes s'ils la trouvent belle ; s'ils répondent oui, elle exhibe ses plaies et les dévore s'ils se mettent à hurler. D'autres peuvent aspirer votre énergie sexuelle ou cacher un démon ou une araignée.

- Plus monstrueuses, on peut rencontrer des sirènes à bouche de singe et à dents pointues, dont la chair accorde longue vie mais porte malheur. Ou des têtes de femmes posées sur un corps de serpent.

- **Femme fatale type (tête d'affiche ordinaire) :** *beauté fatale 12, attaque par surprise 9, réalité terrifiante 9, résistance à l'exorciste 6, désir de vengeance 6, poursuite du lâche 6, esquivé surnaturelle 6*

LES ANIMAUX CHANGEURS DE FORME

Esprits typiquement asiatiques, les animaux changeurs de forme sont très rares dans le Japon moderne. La plupart on peu à peu cessé de se transformer au fil des siècles pour ne pas se faire remarquer et échapper ainsi à la vindicte populaire. Méfiez-vous toutefois en brutalisant une petite créature sans défense, qui sait ce qui pourrait se passer ?

- Un chat arrivé à un certain âge, emprisonné ou dont la queue est devenue trop longue et fourchue peut hanter la maison où il est prisonnier sous forme de sphère de feu spectrale, menacer les dormeurs, marcher sur ses pattes arrières ou se déguiser en humain, à moins qu'il ne dévore sa maîtresse et ne prenne sa place...

- L'esprit d'un chien peut être invoqué pour servir de garde du corps. L'invocateur doit affamer son animal jusqu'à la mort, puis offrir à l'esprit de la nourriture en guise de contrat. Un être humain possédé voit son corps pourrir rapidement et se conduit comme un chien. Il arrive fréquemment que l'esprit se retourne contre son maître et le dévore.

- Les renards évolués sont intelligents et peuvent prendre l'apparence d'une personne voire de toute une troupe, un don qui leur sert à tromper les humains bien qu'ils puissent aussi se montrer des gardiens loyaux, des amis, des amants, voire des époux. Un renard vivant comme un humain doit passer la moitié du temps sous sa forme véritable et

doit donc souvent se cacher de son mari (ces histoires d'amour finissent mal, en général). Un renard a du mal à se déguiser entièrement ; aussi restera-t-il toujours un détail susceptible de le trahir, que ce soient ses moustaches ou sa longue queue rousse. La présence d'un chien peut aussi le perturber. On dit que plus un renard a de queues, plus il est sage et puissant. Pour se transformer, un renard pose une feuille ou un roseau sur sa tête. Certains peuvent créer des flammes ou voler la force de ceux avec qui ils couchent, d'autres peuvent prendre possession du corps d'une femme qui arbore alors des traits animaux et se met à agir de façon cruelle et maligne ; elle se met à manger beaucoup de riz, de haricots rouges et à fuir le contact des yeux. Lorsqu'il pleut sous un ciel sans nuages, on raconte qu'à lieu non loin un mariage de renards, un événement qui porte chance à condition de ne pas s'y faire prendre

- Une araignée se déguise souvent en femme séduisante ou en mère portant un bébé. Qu'elle demande de l'aide ou accueille les hommes harassés, elle attend que ces derniers s'endorment pour les ligoter avec sa toile. Sa véritable apparence est celle d'une araignée à torse de femme, vivant dans un nid grouillant de vies répugnantes

- Le blaireau changeur de forme partage beaucoup de traits avec le renard, bien qu'il soit moins rusé. Certains affectionnent la forme d'humains sans visage pour faire peur aux voyageurs.

- Les rats-laveurs sont rusés, joyeux mais aussi naïfs. Des statues de ces êtres, flacon de sake à la main, décorent la façade des temples et des restaurants. Ils tanuki peuvent gonfler leurs testicules, les porter en sac ou jouer du tambour avec pour effrayer les intrus.

- **Changeur de forme typique (tête d'affiche ordinaire) :** *changement d'apparence 12, tromperie 9, apparence terrifiante 9, esprit retors 6, fuite animale 6, envoûtement / possession 6, assaut direct 6*

LES ERRANTS

Ce sont les principaux rivaux de vos joueurs, ceux qu'ils sont amenés à croiser régulièrement, leur némésis, leur allié d'un jour ou le reflet de leur propre souffrance.

SHINIGAMI, LE DIEU DE LA MORT

Aspect : « le dieu de la mort » est un assassin apparu récemment sur les routes, un homme au visage caché par de nombreuses bandelettes, ne laissant entrapercevoir qu'un œil droit enfoncé dans un orbite ravagé. Son corps tout entier est recouvert de bandes de tissus sales surmontées d'un long kimono terne et déchiré. Le tueur laisse traîner à ses côtés un éventail de métal de plusieurs kilos, hérissé de pointes, rouillé par le sang de ses victimes ; c'est le bruit que produit l'arme creusant son sillon qui signale son arrivée à sa future victime. Certains disent qu'il tue par plaisir, d'autres pour éteindre sa soif inextinguible d'âmes.

Histoire : Shinigami était autrefois connu sous le nom de Serizawa Kamo, nationaliste condamné à mort, sauvé de justesse pour rejoindre le Shinsen Gumi où après avoir fait montre de sa folie meurtrière il fut exécuté par ses anciens camarades lors d'un guet-apens (on accusa des nationalistes). Enterré, il ne dut sa « survie » qu'à une volonté hors du commun qui lui interdit de franchir les sombres portes de Yomi. Il découvrit alors qu'il était devenu une créature de la nuit, un vampire se nourrissant de l'âme de ceux qu'il tuait, disparaissant le jour comme s'il n'avait jamais existé. Il se fit assassin et vendit ses services aux moins scrupuleux, en attendant le jour où il pourrait se venger de ses anciens amis.

Psychologie : cette parodie d'être humain est – manifestement – totalement folle. Shinigami prend plaisir à faire souffrir, à torturer, à détruire. Inconsciemment, il aspire au repos éternel mais ne fait rien pour l'obtenir.

Tête d'affiche de valeur : increvable 12, attaque brutale 12, tempête spectrale 9, soif de sang 9, terreur 9, vampire 9, toute autre technique à 6. Lorsqu'il est tué, Shinigami disparaît quelques jours avant de revenir, intact.

UTILISER SHINIGAMI

1. Les personnages entendent parler d'un assassin couvert de bandelettes
2. Plus tard, ils entendent un crissement dans la

nuit et découvrent une de ses victimes

3. Enfin ils voient l'assassin tuer une de leurs connaissances. Ils l'affrontent, le vainquent ou fuient. Le spectre se met alors à les traquer et à jouer avec eux

4. Cherchant un moyen pour le vaincre, ils finissent par découvrir sa véritable identité. Ils se rendent alors à Kyoto pour se procurer de quoi l'exorciser, avec le Shinsen Gumi sur le dos qui refuse de les croire

RYÔTEN, LE MOINE DE LA ZIZANIE

Aspect : Ryôten est un tout petit moine bouddhiste qui ne paie pas de mine dans ses vêtements gris-bleus. Il va sur les routes, la tête humblement baissée, les manches croisées, le pas si court qu'on le croirait incapable d'arriver à bon port. Son visage s'apparente à celui de Bouddha, petit et rond avec de grandes oreilles décollées.

Histoire : personne ne connaît l'histoire du moine de la zizanie. Il va de village en village, suivant une route qu'il est seul à connaître. Partout où il passe, les conflits latents s'enveniment et explosent. Personne ne le voit jamais à l'œuvre mais il semble capable par quelques mots innocents de réveiller les haines les plus enfouies. Certains disent qu'il aurait été maudit par un kami furieux, d'autres que c'est un spectre chrétien qui se venge, d'autres encore qu'il s'agit d'un blaireau ou d'un renard déguisé... En fait Ryôten est tout simplement un saint un peu particulier, venu éprouver la sagesse des hommes.

Psychologie : Ryôten semble l'innocence même. Si on lui demande, il ne veut que le bien de tous et ne comprend pas ce qu'on lui reproche. Il est d'ailleurs d'une discrétion à toute épreuve et personne ne se souvient précisément l'avoir croisé. Ce qu'il recherche par dessus tout, c'est un être dénué d'envie, de jalousie ou de rancœur. Mais il n'en a jamais trouvé...

Tête d'affiche de valeur : conseil « bienveillant » 12, insignifiant 12, sagesse perfide 9, exorcisme 9, départ discret 9, air impénétrable 9, toute autre technique à 6.

UTILISER RYÔTEN

1. Le monastère où les personnages viennent dormir est victime de l'influence de Ryôten : les moines s'injurient, s'assassinent. Après une petite

enquête, la responsabilité du petit moine étranger est fortement présumée mais il est déjà parti

2. En plein milieu d'un scénario délicat, par exemple dans un village où différents groupes sont sur le point de s'écharper et où les personnages font tout pour maintenir le statu quo, Ryôten arrive. Maintenant qu'ils le connaissent, comment vont réagir les héros ?

3. Les personnages sont à la recherche de l'héritier d'une longue lignée noble disparue. Ryôten, qu'ils prenaient seulement pour un gêneur, les aide à trouver la perle rare, bien cachée sous les traits d'une souillon

KITSU LA RENARDE

Aspect : Kitsu est une femme splendide qui voyage dans un palanquin luxueux porté par deux serviteurs geignards. Elle est toujours parée des tissus les plus fins et ses cheveux sont arrangés de la plus incroyable des façons. Tout en elle exprime la féminité, ses gestes sont gracieux et réfléchis, sa

timidité est feinte à la perfection. Si ce n'est une reine, du moins est-ce une courtisane des sphères...

Psychologie : Kitsu est une renarde qui n'a qu'un seul désir dans la vie, s'amuser. Manger, boire, chanter, danser, dormir dans un lit... tout cela elle l'obtient en trompant les hommes et en cachant sa vraie nature. Malheureusement pour elle sa duplicité naturelle la pousse à jouer des tours pendables à ses bienfaiteurs, aussi finit-elle toujours par devoir repartir sur les routes.

Tête d'affiche de valeur : beauté envoutante 12, rusée 12, transformation 9, fuite prudente 9, lame cachée 9, amante inoubliable 9, toute autre technique à 6.

UTILISER KITSU

1. Les personnages rencontrent Kitsu alors qu'elle est sur le point de se marier à un riche villageois. L'un des héros peut tomber sous son charme, un scandale finit de toutes façons par arriver et la cérémonie s'achève en catastrophe. Kitsu, éplorée,



disparaît

2. Ils la retrouvent dans un autre village, toute pimpante, sous un autre nom. Après bien des attermoissements ils comprennent que quelque chose cloche et découvrent sa queue de renarde. Kitsu est alors arrêtée par un exorciste qui va la brûler en place publique. Les héros la laisseront-ils mourir d'aussi atroce façon ?

3. Kitsu et Ryôten, le moine de la zizanie, se rencontrent et se lancent un défi : chacun dit pouvoir semer plus de troubles que l'autre. Les joueurs vont devoir prévenir les dégâts

4. Les personnages ont besoin d'informations occultes. Kitsu accepte de les emmener à un mariage de renards, ou de servir d'intercesseur avec le monde des esprits

OTSU LA DIABLESSE

Aspect : Otsu est une grande femme au corps mince et musclé frôlant la perfection. Un fantasme qui en prend un coup lorsque la belle se met à parler : extrêmement vulgaire, elle se comporte comme le dernier des criminels et pousse le comportement masculin à son paroxysme. Elle fume, elle boit, elle jure... de la nuque au bas des fesses, son corps est tatoué de démons mâles fornicant, une œuvre hideuse qui aurait dû lui arracher des larmes de douleur si le mot « sensibilité » avait fait partie de son vocabulaire. Ses cheveux sont longs et libres, cachant son visage quand elle est sous le coup de l'émotion, volant en tous sens quand elle se bat. Elle utilise dans une chaîne et une faucille qu'elle manie crânement. Ombre, son père adoptif, n'est jamais vu sans sa tenue complète – noire – de ninja ; sans elle, il ressemble à un véritable cadavre ambulant.

Histoire : Otsu est la fille cachée de Yagyu Kansei, et est l'héritière des secrets génétiques de la branche cadette. Quand son père a découvert que le seul enfant qu'il ait jamais eu était une fille, il a tenté de la tuer mais la petite a été sauvée par un serviteur ninja nommé Ombre, qui l'a ensuite éduquée pour devenir la future dirigeante du clan. C'est aujourd'hui un homme vieilli prématurément, mourant de la blessure interne que lui a infligé Kansei il y a près de seize ans. Seul son amour pour Otsu l'empêche de s'effondrer ; il la considère comme sa fille, bien que cette dernière n'en fasse qu'à sa tête. Otsu ignore tout de son vrai père.

Psychologie : Otsu est une enfant incapable

d'assumer son destin. Elle ne supporte pas de voir son père adoptif mourir et passe tout son temps à s'amuser loin de sa vue. En apparences, elle se comporte comme le pire des hommes, tandis qu'à l'intérieur, elle s'efforce de cacher sa peine.

Otsu (tête d'affiche de valeur) : beauté fatale 12, sale caractère 12, puissance des vrais Yagyu 9, fière combattante 9, joueuse invétérée 9, alcoolique 9, toute autre technique à 6.

Ombre (tête d'affiche de valeur) : caché dans les ombres 12, l'amour d'un père 12, attaque sournoise 9, étoiles ninja 9, défense acrobatique 9, entraînement physique 9, toute autre technique à 6.

UTILISER OTSU ET OMBRE

1. Les personnages rencontrent Otsu qui les défie dans un concours de boissons ou propose au plus beau d'entre eux de partager sa chambre avant de le jeter au petit matin. Si un des personnages la bat dans un quelconque domaine, les choses s'enveniment : Otsu n'a plus qu'une idée en tête, prouver sa supériorité

2. Une autre fois, Otsu est attaquée par des ninjas du clan Yagyu et grièvement blessée. Si les personnages la sauvent, Ombre leur explique l'histoire de l'héritage et sa blessure. Ils vont devoir affronter la famille ninja qui a été chargée de tous les éliminer

3. Un des personnages féminins découvre qu'elle est elle aussi une fille cachée, ou ses talents martiaux font qu'elle devient courtisée par Yagyu Kansei. Otsu commence à montrer des signes de jalousie, tandis que les ninjas pleuvent littéralement de toutes parts

4. Otsu est tuée par Kansei lui-même ; elle expire dans les bras des personnages. Vont-ils la venger ? Il faudra pour cela interroger la branche aînée des Yagyu et donc arriver jusqu'au château d'Edo, puis affronter le maître des ninjas en son palais

CHICHI LA DINGUE

Aspect : Chichi est une jeune fille d'allure misérable. Son visage encore enfantin est couvert de crasse et ses vêtements boueux sont en pièces. Ce qui dérange le plus chez elle, ce sont ses yeux toujours grands ouverts avec lesquels elle regarde fixement les autres. Minuscule et silencieuse, c'est en baissant le regard par inadvertance qu'on s'aperçoit brusquement de sa présence : elle se

tenait là, à quelques centimètres, vous fixant avec cet air étrange. Chichi traîne toujours un sabre aussi grand qu'elle et qui semble bien trop lourd pour ses membres amaigris. Ce n'est que lorsqu'elle attaque qu'on comprend son erreur : Chichi est un assassin de génie, une créature qui tue comme elle respire, sans avoir l'air d'y penser.

Histoire : personne ne sait au juste d'où elle vient ; on raconte qu'elle serait originaire d'un village et dont les membres auraient été massacrés et qu'elle aurait vengé dans le sang de plus de cent guerriers ; qu'il s'agit d'un esprit venu terroriser les vivants ou bien encore qu'elle est la fille cachée de feu le shogun dément Tokugawa lesada. Lorsqu'elle arrive dans un village, elle se tient légèrement en retrait et écoute ce que les gens disent ; si par malheur quelqu'un mentionne un ennemi ou ne fait qu'exprimer sa colère à l'égard d'une autre personne, il voit rapidement sa rancœur assouvie au delà de ses désirs et reçoit peu après la visite de Chichi, une preuve ensanglantée dans une main et attendant de recevoir sa paye.

Psychologie : Chichi est folle. Elle ne parle pratiquement jamais et se contente de regarder indifféremment les choses et les hommes. Pour elle, le monde est étrange et incompréhensible. C'est pour cela qu'elle n'a aucun scrupule à tuer : un être humain a autant de sens à ses yeux qu'un insecte ou un arbre. Elle pense rendre service en exauçant les vœux hâtivement formulés, et espère ainsi se rapprocher des autres et les comprendre, mais en vain. Il existe une seule chose dont elle saisit la raison, une chose capable de s'adresser directement à son âme : la musique. Certains airs sont même susceptibles de percer la brume de son esprit et de ramener en surface le souvenir d'une femme chantant pour son enfant en bordure de rivière, une image mentale saisissante mais tellement lointaine... Une victime potentielle sera sauvée aussi longtemps qu'elle charmera son assassin par des chants. Jusqu'à ce qu'elle cesse, bien sûr...

Tête d'affiche de valeur : dingue 12, frappe soudaine et inattendue 12, discrétion absolue 12, fascinée par la musique 9, terrifiante 9, fillette pouilleuse 9, toute autre technique à 6.

UTILISER CHICHI

1. Les personnages croisent Chichi dans un village et la prennent pour une enfant abandonnée, rendue muette par une vie de cauchemars. Puis ils sont les

témoins de ses dons d'assassin et de sa folie terrifiante. Si l'un d'eux chante ou joue d'un instrument, il découvre que Chichi l'observe à quelques centimètres de là, puis qu'elle le suit où qu'il aille

2. Au fur et à mesure, la fillette se laisse apprivoiser. Les personnages en apprennent plus sur son passé, font son éducation, l'amènent vers plus d'humanité. Elle les protège aussi, parfois contre leur gré

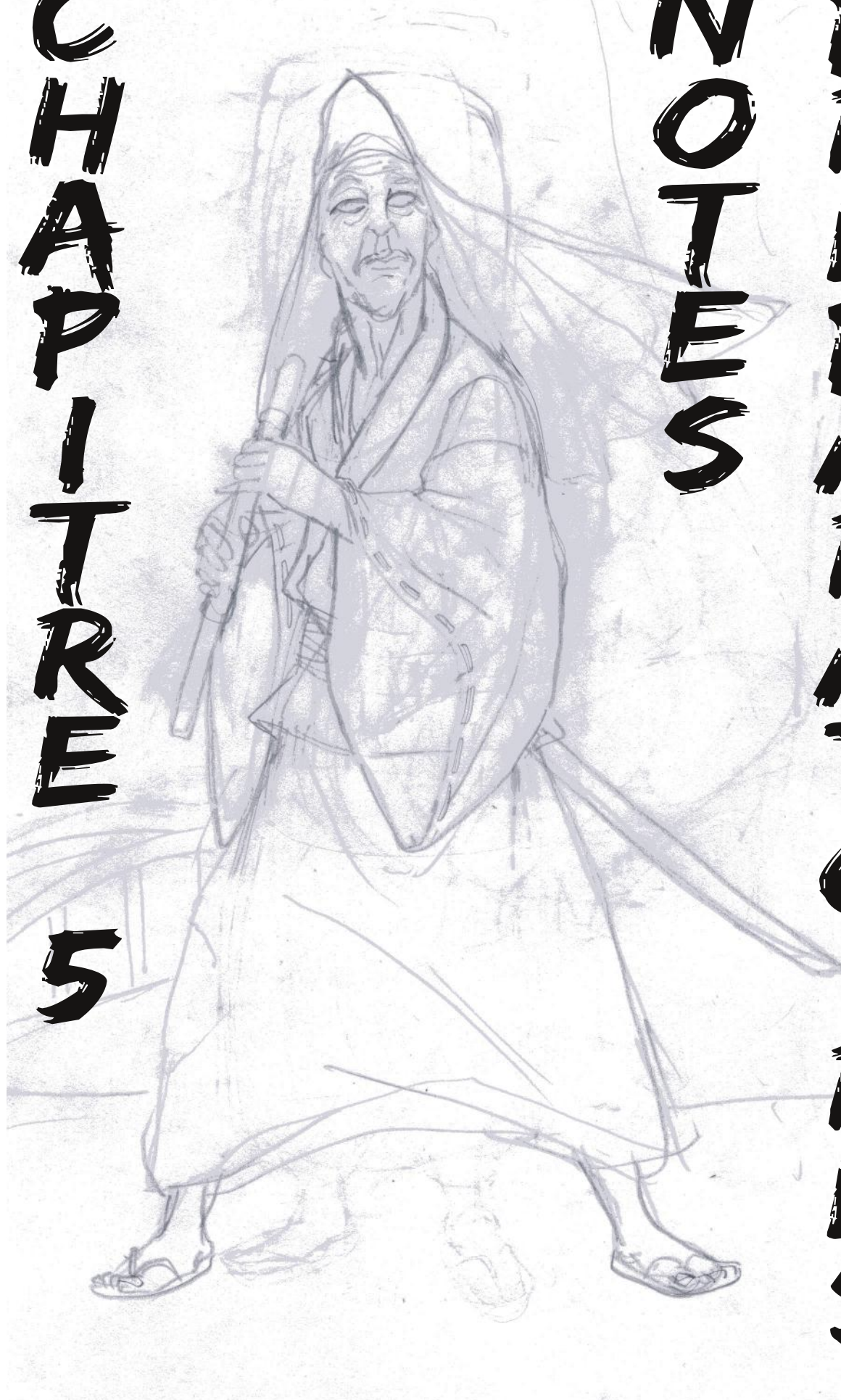
3. Par hasard ou sciemment, les personnages tombent sur le village natal de Chichi et apprennent qui est responsable de son état. A eux de décider si la vengeance n'est pas un remède empoisonné pour une gamine perturbée...



Extrait de *Zatoichi*

CHAPITRE 5

NOTES PRÉPARATOIRES



Vous trouverez ici tout ce dont vous avez besoin pour comprendre un peu mieux l'état de la société japonaise au milieu du 19ème siècle. Vous n'avez pas besoin de tout retenir, juste de cerner l'état d'esprit global du monde dans lequel vous jouerez. Les joueurs sont ici les bienvenus.

UN PEU D'HISTOIRE

Les Errants d'Ukiyo n'est pas un jeu historique ; la plupart des clans et personnages décrits dans ses pages relèvent de la pure fiction. Le jeu plonge néanmoins ses racines dans l'Histoire et s'en nourrit ; si le cœur vous en dit, vous pouvez d'ailleurs écumer les livres de référence et vous en servir. Considérez que les événements antérieurs à 1864 sont à peu près identiques à ce que vous pourrez en lire. Seul le présent suit une toute autre route, celle de votre imagination.

LE PASSE

Il fut un temps où le Japon vivait dans l'ombre de la Chine, considérée alors comme le pinacle de la civilisation. Les alliages, la bureaucratie, le goût pour les beaux atours, toutes ces choses provenaient du continent, comme le confucianisme et le bouddhisme qui furent importés avant de se voir transformés, « japonisés ». Aujourd'hui la Chine n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut, et sa chute aux mains des barbares est un avertissement que nul ne saurait ignorer.

Mais revenons aux origines. Le Japon est depuis l'antiquité sous la tutelle d'un empereur de droit divin issu de la lignée de la déesse-soleil. Son influence autrefois immense s'est peu à peu déplacée du profane vers le sacré jusqu'à faire de lui non plus le seigneur effectif de la terre mais le symbole vivant de la pérennité du pays, une sorte de porte-bonheur. Quelques empereurs d'exception ont bien essayé de récupérer leur pouvoir perdu, mais tous ont finalement échoué.

Le véritable pouvoir a donc échoué aux seigneurs qui se sont partagés le pays comme autant de loups, chacun tentant d'annexer les terres du voisin au travers de guerres sans fin. Parfois, un guerrier plus puissant ou plus rusé parvenait à s'imposer. Un tel général était appelé shogun, généralissime. De grandes lignées shogunales furent ainsi mises en place au cours de l'Histoire par des conquérants ambitieux et talentueux qui s'étaient montrés

capables d'unifier le pays... du moins jusqu'à ce qu'ils le perdent.

Ce n'est qu'au dix-septième siècle, suite à la période des provinces en guerre que le Japon finit par être unifié durablement par le seigneur Tokugawa Ieyasu, lequel prit à son tour le titre envié de shogun et fonda la prospère lignée des Tokugawa. C'est en 1615 que s'acheva la dernière grande bataille du pays contre le puissant clan des Toyotomi, après laquelle trente-cinq mille têtes finirent exposées sur des piques. Alors commença le règne le plus dur et le plus stable que le pays ait connu, une période de paix et de développement économique sans précédents qui dura plus de deux-cents ans. Le nouveau gouvernement s'installa dans la grande Edo, faisant de la ville la capitale du pays et donnant son nom à une nouvelle période de l'Histoire.

LA PÉRIODE D'EDO

Depuis ses débuts, le règne rigide des Tokugawa s'est montré à la fois épanouissant et étouffant : avec la paix et le progrès, les villes ont pris de l'importance, les axes routiers se sont développés, le commerce est devenu florissant, les arts et les sciences se sont épanouis.

Le shogunat a en contrepartie obligé les grands seigneurs à vivre la moitié de l'année dans la capitale et à y entretenir d'onéreuses demeures pleines d'otages. Leurs armées ont été démantelées et leurs samouraïs se sont retrouvés sans raison d'être. Réduits à l'oisiveté, ils se sont mis à idéaliser leurs origines et leur statut, à théoriser les concepts de l'honneur et de la voie du sabre comme pour retrouver cette fierté dont l'époque voudrait les priver. Ceux qui avaient perdu leur maître ou ne pouvaient plus être payés se sont faits gardes du corps, voleurs ou bandits. Le peuple, lui, a très vite considéré cette noblesse obsolète comme une caste de parasites.

La volonté de contrôle du shogunat s'est également matérialisée par un recours actif au nationalisme et à la superstition pour mieux manipuler les esprits. Les étrangers qui entretenaient autrefois des relations commerciales fructueuses devinrent persona non grata. Le christianisme fut interdit et ses pratiquants exécutés, les livres et la culture étrangère bannis, les voyages hors des frontières prohibés. Seuls quelques ports furent laissés ouverts et sous un contrôle strict.

Ainsi, au cours de l'ère Edo de profondes mutations ont transformé la société. Les castes se sont rigidifiées, les pauvres étant plus que jamais regardés comme des êtres souillés et indignes. Les roturiers se sont vus retirer le droit de porter le sabre, les plaçant à la merci des bandits et des riches propriétaires qui convoitaient leurs terres. Exilés, ils sont ensuite venus grossir les rangs des journaliers dans des villes grouillantes de misère où ils ont été escroqués et rackettés avant de rejoindre eux-mêmes des bandes pour perpétuer le cycle des injustices. Avec l'interdiction du vagabondage et la concentration urbaine, le crime s'est sédentarisé et s'est taillé de vastes territoires avec l'aval d'un gouvernement complice qui a vu là un excellent moyen de circonscrire les débordements.

LA FIN DU SHOGUNAT

Depuis peu, les choses ont empiré. Les ferments de la révolte étaient déjà là : les nobles voyaient d'un très mauvais œil la paix et la domination des marchands, les roturiers ne pouvaient plus souffrir ces richards inutiles qui les saignaient et les battaient, et puis il y avait ces étrangers prétentieux et leur technologie supérieure, avides de richesses, qui se faisaient de plus en plus pressants aux frontières. Après quelques famines et tremblements de terre, et devant une situation de plus en plus explosive, le gouvernement tenta bien de renforcer sa main-mise sur le pays mais il ne fit qu'exacerber les rancœurs. On commençait à entendre ça et là que le véritable seigneur du Japon n'était pas ce shogun corrompu, mais l'empereur, l'authentique symbole divin de la prospérité nationale...

En 1853, le Commodore Perry de la US Navy vient finalement menacer la capitale elle-même et avec l'aide de ses terrifiants bateaux noirs, parvient à forcer un blocus de plusieurs générations. En pleine période de tension, l'empereur et le shogun meurent à quelques mois d'intervalle, un généralissime psychopathe est propulsé au sommet et c'est dans la confusion que le pouvoir s'efforce de gérer la crise. Véritable aveu d'impuissance, le gouvernement fait même appel aux seigneurs de l'ouest, ses pires ennemis, pour la première fois depuis des siècles ! Se rétractant un peu tard, il se soumet alors aux exigences des envahisseurs. Deux « traités inégaux » sont signés, imposant au pays un commerce injuste avec l'occident. Une honte, un acte de capitulation unilatéral aux yeux du peuple.

Beaucoup rejettent alors la légitimité du shogun pour se tourner vers l'empereur. La cour impériale en profite pour s'immiscer dans les affaires politiques, talonnée de près par les seigneurs de l'ouest à la recherche de son soutien. Les deux cours ennemies se remplissent de complots et de manigances, d'arrestations et d'exécutions. En marge de ces troubles politiques, l'instabilité économique balaye des fortunes entières et place au sommet de nouvelles entreprises, tandis que des épidémies de choléra font des ravages au sein de la population.

Méfiance, complots, dénonciations, espionnage, xénophobie, nationalisme, révoltes populaires et répressions, voilà le paysage d'une ère sur le point de se terminer dans le sang. C'est ici que commence notre histoire, en 1864, dans un pays au bord de l'hystérie. Le futur n'est plus très loin, mais il est bien difficile d'ôter son capuchon pour en voir le visage. Sera-ce celui d'un monstre ?

QUELQUES DATES

- 720 : rédaction du *Nihonshoki*, la première histoire officielle du Japon
- 1324 : tentative de restauration de l'empereur Godaigo, finira sa vie en exil
- 1543 : arrivée des Portugais et des premiers mousquets
- 1549 : Saint François Xavier apporte le christianisme
- 15ème-16ème siècle : ère des provinces en guerre (*Sengoku*)
- 1588 : interdiction du port du sabre aux roturiers
- 1637 : révolte des chrétiens de Shimabara, réprimée dans le sang
- 1639 : fermeture du Japon
- 1839-1860 : guerres de l'opium en Chine
- Mars 1846 : montée sur le trône de l'empereur Kōmei
- 1853 : arrivée des bateaux noirs à Edo
- 31 mars 1854 : traités inégaux avec les États-Unis
- 1858 : épidémie de choléra
- 1859 : vague d'arrestations anti-réformateurs
- Mars 1860 : assassinat du premier ministre Naosuke Li
- Janvier 1861 : meurtre du traducteur du consul américain Harris
- 1862 : assassinats de dignitaires occidentaux
- 1863 : formation du *Shinsen Gumi* qui marche sur Kyoto contre les seigneurs de l'ouest
- 1864 : début de vos aventures

LA SOCIÉTÉ

Vous entrez dans un monde déchiré par la guerre civile : la cour du shogun s'oppose ici à la cour impériale, les seigneurs de l'ouest aux seigneurs de l'est, la campagne à la ville, les autochtones aux étrangers... Contrairement à ce que la domination pesante des Tokugawa voudrait laisser croire, le Japon est loin d'être centralisé. Edo la capitale gouvernementale lutte en influence avec Kyoto la religieuse et Osaka la marchande. Autour de ces trois pôles, un grand nombre de ports et près de deux-cent soixante-dix fiefs rêvent d'une place de premier plan sous le regard avide des ambassades occidentales.

La population japonaise se divise en quatre catégories grossières : les guerriers, les paysans, les artisans et les marchands. En dehors se trouvent les religieux, les sans-caste, les intouchables et les criminels. Une vision « parfaite » héritée de la Chine, renforcée par le régime shogunal et qu'il est très mal vu de défier. Chacun identifie rapidement l'autre par ses vêtements, sa façon de parler, de se comporter. Mais les mutations économiques rendent peu à peu obsolète cette définition passiste : les marchands sont devenus les vrais maîtres du pays, les guerriers sont devenus des lettrés ou des parasites inutiles, les campagnes se vident au détriment des villes... jamais les catégories n'ont été aussi perméables.

AU SOMMET DE L'ÉTAT

Le pouvoir est en quelque sorte divisé en deux pôles : d'un côté le shogunat des Tokugawa qui a très longtemps régné sans partage, de l'autre la cour impériale qui profite de la guerre civile pour revenir sur le devant de la scène. Pour compliquer le tout, derrière ces acteurs officiels se cachent plusieurs clans majeurs, à commencer par les révolutionnaires Satsuma et Choshu qui utilisent le rayonnement impérial pour obtenir un rôle de premier plan dans le monde à venir.

LA COUR IMPÉRIALE

Logée dans les environs de Kyoto, la noblesse impériale forme une caste à part au sommet de l'état. Peu nombreux, ses membres ne se mélangent généralement pas aux branches guerrières qu'ils jugent vulgaires. Leur rôle est d'assurer la stabilité spirituelle du pays en accomplissant les rites shinto ou bouddhiques traditionnels. Les nobles n'ont

aucune indépendance financière et ont dû longtemps avaliser toutes les décisions importantes du gouvernement à l'aide des édits.

Lorsque la cour impériale a profité de la chute de popularité du shogunat pour le critiquer et s'allier aux clans de l'ouest, elle s'est rapidement vue prise en otage par les révolutionnaires et n'a dû son salut qu'à l'intervention de l'alliance entre les clans pro-gouvernementaux, le Shinsen Gumi et les traîtres Satsuma.

Elle se réfugie désormais dans une sorte de schizophrénie déclarative, soutenant le shogun tout en critiquant sa politique. Isolée derrière un rempart de bureaucratie et de conventions, elle n'a plus le moindre contact avec le monde réel et préfère se livrer à ses rituels et ses cérémonies hors de prix.

LA COUR SHOGUNALE

Le gouvernement shogunal s'est installé dans la ville d'Edo. C'est de là qu'est réellement dirigé le pays, sous la férule des Tokugawa et avec l'aide d'une bureaucratie efficace bien qu'encore teintée de féodalité (certaines charges sont héréditaires). Comme celle de Kyoto, la cour shogunale est bien sûr la proie des procédures et de la corruption ainsi que des luttes d'influence.

Au sommet se trouve le shogun, aidé de différents ministres ainsi que du censorat. Autour de la capitale vivent ceux qu'on appelle les « clans de la bannière », fidèles depuis la première heure. Suit enfin toute une ribambelle de guerriers-fonctionnaires ayant à cœur d'assurer l'exécution des consignes et qui espèrent bien gravir les échelons.

Si les seigneurs terriens ont toute latitude pour gérer leur domaine, certains lieux stratégiques sont sous contrôle direct du gouvernement, comme les mines de l'île de Sado, les villes d'Edo, Osaka et Kyoto ou bien encore les grands ports de commerce. Les deux grandes routes reliant ces emplacements majeurs sont elles-mêmes truffées de points de contrôle permettant de surveiller les voyageurs. Pour le reste, le pouvoir s'appuie surtout sur les petites structures locales (assemblées de paysans, clans et même organisations criminelles !). Enfin, de nombreux espions parcourent le pays et informent le shogun des faits et gestes des puissants.

Après la signature des traités inégaux, les attermoissements de l'empereur, les luttes de

successions et les actions militaires des seigneurs de l'ouest, le shogunat a visiblement décidé de reprendre les choses en main, et violemment. La création de la force spéciale de police du Shinsen Gumi a permis la sécurisation de la ville de Kyoto ; dorénavant, le gouvernement se consacre à la mise en place d'une armée moderne grâce aux conseils et aux armes des occidentaux.

SAMOURAIS ET SEIGNEURS

Troisième force du pays, les seigneurs et les clans guerriers se partagent encore l'essentiel du Japon, sous la surveillance permanente du gouvernement.

Les samouraïs ne représentent qu'un dixième de la population. Ils sont les seuls à pouvoir porter un sabre et à posséder un nom patronymique. S'il existe de grandes disparités entre eux, notamment en termes de richesses, la majorité sont des pensionnés qui vivent tout près du château de leur maître, dans une résidence que ce dernier leur attribue en fonction de leurs mérites. Beaucoup sont devenus des fonctionnaires dotés de nombreux temps libres ; certains se sont d'ailleurs lancés dans les études et sont devenus de grands penseurs (aux idées souvent révolutionnaires). D'autres, s'inspirant du zen bouddhiste, ont fait de l'escrime une véritable philosophie, façon pour eux de compenser la fin des combats.

Les samouraïs dont les maîtres ont été déchus de leur statut, les perdants des guerres civiles passées, les libres penseurs en exil, tous ceux-là forment la masse des ronins, ces vagabonds sans revenus, mercenaires, gardes du corps, maîtres d'arme, professeurs ou même réparateurs de parapluies. Beaucoup sont à l'origine des centres d'entraînement (dojo) qui parsèment désormais le paysage. On peut y voir chaque jour maîtres et apprentis s'affronter à coups de sabres de bambou. Les enseignants les plus doués ont l'honneur d'être adoptés par de riches clans, les autres doivent se contenter de nobles désargentés voire de roturiers voulant acquérir des rudiments d'auto-défense.

Les seigneurs terriens se démarquent par leur bord politique (proche du shogunat, neutre et les traîtres de l'ouest) mais aussi par la taille de leur château (certains n'en ont même pas), de leur province et de leurs revenus.

Un seigneur peut perdre tout ou partie de son fief en cas de trahison, d'héritier absent (d'où le recours à l'adoption), d'incapacité à gérer les conflits ou de

LA POLITESSE JAPONAISE

Les relations dans la société japonaise sont marquées par toutes sortes de règles de politesse. Afin d'éviter tout pédantisme japonisant, voici quelques équivalents français vous permettant de rendre au mieux les rapports entre personnes :

- *Un noble appelle ses supérieurs par leur titre : seigneur, chambellan, maître, etc. Il vouvoie ses camarades en public et les tutoie en privé. Il tutoie généralement ses subordonnés mais peut aussi les vouvoyer pour mettre une certaine distance avec eux*
- *Dans les organisations criminelles (yakuza, bandits, etc.), le chef est appelé patron ou boss, les supérieurs sont les grand frères, les nouveaux les petit frères. Beaucoup d'organisations (artisans, forains) utilisent des termes similaires. Les mafieux traitent en général les autres avec mépris et agressivité (un peu comme les nobles en fait)*
- *Les roturiers se tutoient entre eux, même s'il arrive fréquemment qu'ils vouvoient un chef ou un riche marchand par respect. Tout homme doit bien sûr vouvoyer ses parents et les anciens*
- *Les classes inférieures sont tutoyées avec mépris et on ne s'adresse à eux que sur un ton péremptoire. Les prostituées sont souvent mieux traitées. En fait, les clients leurs parlent parfois mieux qu'à leur propre femme !*

non respect des lois (comme les aménagements militaires sans autorisation). Un chef de clan peut ainsi mettre ses subordonnés dans une situation dramatique ; ceux qui veulent contourner la loi s'assurent que personne ne puisse les dénoncer. Autre mesure de contrôle, les résidences alternées obligent chaque seigneur à passer la moitié de l'année dans une luxueuse demeure à Edo et à y laisser plusieurs otages. Le coût que cela engendre balaye la plupart des ambitions seigneuriales.

Un seigneur est autrement libre de gérer son fief comme il l'entend. Sa justice est bien souvent expéditive et exemplaire, afin d'éviter toute intervention de l'État. En dehors de ces particularités, l'organisation d'un clan ressemble au fond à celle du gouvernement à plus petite échelle. Elle est à base de guerriers fonctionnaires et de conseillers, et est aussi la proie des luttes d'influence.

DES VILLES ET DES CHAMPS

Si le Japon est encore un monde féodal où les trois-quarts de la population habitent les campagnes, la modernisation du pays a provoqué les débuts d'un véritable exode rural au profit des grandes villes.

Un village est dirigé par les chefs des cinq plus riches familles et le maire, responsables des taxes et de l'ordre. Autour, on cultive le riz mais aussi le coton, le chanvre, le colza, le froment, le sarrasin, le soja, les patates hollandaises, la canne à sucre, l'indigo, le mûrier (pour les vers à soie). L'exploitation des forêts est importante et contrôlée par le seigneur avec l'aval du gouvernement pour éviter les excès. Les taxes sont nombreuses et variées.

La concentration des richesses est une réalité. De gros gestionnaires terriens ont commencé à expulser les petits paysans de leur terre, par l'or ou par la force. Sans recours possible, les victimes de ces pratiques n'ont eu d'autre choix que d'aller vers les villes dans l'espoir d'un avenir meilleur.

La population des villes a littéralement explosé. La paix, le développement des routes, l'exode rural, la production intensive en sont autant de causes.

Les marchands et les artisans en sont les véritables gagnants. Les impôts payés en riz ont servi les agents de change, lesquels ont ensuite placé leurs fortunes dans le fret. Les guerriers désœuvrés se sont jetés sur l'apparat et le luxe, pendant que d'autres se lançaient dans les affaires. Les commerçants, même s'ils évitent de trop l'exhiber, sont désormais les plus riches d'entre tous. Certains en ont profité pour acheter des lettres de noblesse, mais bien d'autres considèrent désormais que la noblesse ne constitue plus un parti acceptable.

Tous ces bourgeois sont installés dans les nouveaux quartiers des villes. Moteurs de la culture urbaine, ils lisent des romans en japonais, vont au théâtre le soir, peignent, écrivent et s'investissent dans la politique (ce ne sont néanmoins jamais des révolutionnaires).

Une maison de commerce est tenue par un homme qui la lèguera à son fils. Les femmes gèrent l'entretien et les comptes, le mari s'occupant en général du relationnel. Les productions sont devenues industrielles, les manufactures se sont multipliées dans les cités et certains fiefs sont à la

L'ARGENT

Les Errants n'est pas un jeu de commerce. Toutefois, pour apporter un peu de véracité à vos parties, sachez qu'il existe alors au Japon deux systèmes monétaires. A l'est, on utilise l'or avec les ryo, de longues pièces plates très chères, si fragiles qu'on les transporte dans du papier. A l'ouest, on se sert de lingots d'argent et de pièces de cuivre appelées zenî.

tête de véritables monopoles.

En parallèle, le développement des villes a entraîné le lancement de nombreux chantiers publics attirant des hordes d'ouvriers venus des campagnes. Certains ont fini par former des syndicats ou rejoint les rangs de la pègre, lesquels font fortune sur le dos des nouveaux venus en jouant les marchands de main d'œuvre et en terrorisant la concurrence.

Après avoir été limités à Nagasaki, les commerçants occidentaux ont désormais accès à plusieurs ports marchands et en profitent pour acheter de l'or à bas prix et faire d'énormes plus-values. Ils vendent à certains fiefs (même nationalistes) les derniers engins de destruction produits par la science, profitant de la faiblesse du shogunat.

LA LIE ENTRE LES MONDES

Nous voilà enfin à ce qui constitue le sel des Errants d'Ukiyo, le monde flottant lui-même. Le Japon parfait des Tokugawa est constitué de castes rigides, étouffantes. Tout ce qui dépasse est impitoyablement rangé dans un nouveau tiroir, parqué ou détruit pour le « bien de tous ». Mais il existera toujours des zones qui échapperont au contrôle d'un gouvernement, aussi autocratique soit-il. C'est cela que les Japonais appellent le monde flottant, cette zone entre les zones, ce lieu interlope soumis à ses propres lois, singeant la société d'en haut par envie autant que par mépris.

LES ETA

Ce sont les intouchables du peuple japonais. Plus encore qu'autrefois, sous le règne des Tokugawa ces hommes sont devenus le peuple impur, chargé des travaux les plus souillants. Certains ramassent les excréments humains pour les revendre comme engrais. D'autres font commerce de la mort comme

les tanneurs, les équarrisseurs, les bourreaux, les fabricants de sandales en cuir... On trouve aussi parmi eux les confectionneurs de socques et de lanternes, commerces juteux s'il en est. Le prêt d'argent ne leur est d'ailleurs pas interdit, et bien des fortunes se sont constituées récemment. Méprisés et ignorés, ils sont également très prisés par la police en tant qu'indicateurs.

Cela n'empêche pas les eta d'être inscrits dans des registres particuliers, de devoir garder leurs cheveux détachés ou de s'habiller chichement de coton et de paille. Ni de se retrouver parqués dans des hameaux oubliés des cartes, sur le lit des rivières ou en bordure de forêts. Il leur est de toute façon interdit d'approcher ou de fréquenter les mêmes lieux de culte que les gens « normaux ». En revanche, n'ayant pas d'interdits religieux ou d'aprioris alimentaires, ils peuvent manger de la viande de cheval ou de bœuf, ce qui se révèle d'une grande aide en période de famine. On peut d'ailleurs voir parfois des personnes ordinaires se déchoir volontairement pour survivre.

Autre caste honnie, les fabricants de charbon de bois sont des montagnards hirsutes de sinistre réputation qui passent la majeure partie de l'année dans des lieux sauvages. Les simples d'esprit racontent que ces hommes pratiquent des sacrifices impies, qu'ils sont à moitié animaux ou qu'ils pactisent avec les esprits. Comme leur marchandise est la seule capable de réchauffer une maison sans y mettre le feu, on les côtoie tout de même. Quand c'est nécessaire...

LES HININ

Les « non-hommes ». Cette catégorie hétéroclite regroupe en fait tous les exclus, ceux-là même qui ne cadrent pas avec une vision parfaite du monde et vivent en quelque sorte en dehors.

Bien sûr, il y en a qui se rendent utiles, les jardiniers, les puisatiers, les fabricants d'objets en bambou et ceux qui nettoient villes et temples. Il y en a qui offrent un moment de folie aux bonnes gens, un peu de liberté pour quelques sous ; on les appelle gens du spectacle, forains et prostituées. Et puis il y a ceux qui pullulent, parasites du peuple industriels. Les bandits, les vagabonds, les samouraïs sans maître. On les évite ou on les parque. On les rééduque, on les met au travail, direction les mines d'or du gouvernement et tant mieux s'ils n'en reviennent jamais.

Tout ce beau monde est dominé par la poigne tentaculaire des yakuza, ces criminels qu'on déteste mais dont on doit s'accommoder, rois des bouges et des cités sans retour. Et nous ne vous parlerons pas des ninjas et des assassins, dont les gens ordinaires content les atrocités à mi-voix pour se faire peur.

LA FIN DES VAGABONDS

Il fut un temps où celui qui venait avec le vent était respecté, comme nimbé d'une aura sacrée. Le moine errant qui éduquait les pauvres, la danseuse qui vendait son corps entre deux spectacles ou la troupe de saltimbanques aux dons presque magiques... la venue d'un étranger avait quelque chose de festif, c'était un événement susceptible de bouleverser le morne quotidien. Le vagabond était aussi le romantique par excellence, son chapeau de voyage aux larges bords couvrant son regard profond, sa manche trempée de larmes à peine essuyées et la lune pour seule compagne. Pauvre, il incarnait les valeurs bouddhiques, il était l'anachorète des montagnes, celui qui marchait à la frontière entre les mondes. Être de chair ou apparition ? Quand il repartait, c'était comme s'il s'était évaporé.

Et puis les Tokugawa sont arrivés, eux et leur règne pragmatique. Le vagabondage est devenu un délit, les pauvres ne sont désormais plus les émissaires de l'autre-monde, mais les graines des troubles à venir. Les bandits honorables ont disparu au profit des samouraïs serviles. Désormais, le monde flottant n'est plus le lieu du sacré mais celui du sordide, de la prostitution et du jeu. On se méfie de l'errant comme de la peste, on le chasse avant même de le connaître. La peur est devenue une arme entre les mains du pouvoir.

On trouve parfois sur les routes camelots et forains. Héros des faubourgs, amis des gourmands, ils vont de fête en fête, tirant leurs stands à la main, vendant sucreries et bibelots aux passants. Certains montent de petits spectacles scabreux dans les quartiers de plaisirs et les foires, des combats de sumo féminin ou des pièces de théâtre vulgaires (occasion rare pour les femmes de monter sur les planches !). On peut les entendre à des lieues héler les curieux ! Beaucoup sont devenus sédentaires et forment de véritables bandes dignes des yakuzas, utilisant des gosses pour distraire les bourgeois et subtiliser les bourses. D'autres se spécialisent dans les remèdes et les herbes, remplaçant ces médecins

si durs à trouver.

LES CITÉS DU NON-RETOUR

Si l'errance est condamnée, les sans-domicile ont pourtant la côte en cette fin d'ère. Exclues par la pauvreté, victimes des catastrophes naturelles et des changements dans la société, ils s'entassent de plus en plus nombreux dans les zones urbaines, après des mois d'errance hagarde. Le gouvernement s'efforce alors de les recycler, de les « réhabiliter » dans des camps de travail. Il les envoie dans ses mines d'or, les utilise pour mâter les révoltes et leur confie parfois les tâches des intouchables.

Les « non-hommes » sont regroupés dans des baraquements sous la houlette d'un supérieur. Là, ils constituent de véritables bandes criminelles, transformant la nuit leurs demeures en tripots clandestins. Le jeu mais aussi d'autres activités (telles que la prostitution, le racket, l'extinction des incendies, le nettoyage des rues ou la location de main-d'œuvre) deviennent bien vite l'enjeu de véritables monopoles maintenus à coups d'intimidation et de violence. Un équilibre précaire parvient généralement à s'installer, permettant la coexistence de plusieurs clans circonscrits à une activité ou un quartier.

Le gouvernement préfère favoriser une criminalité à sa botte qu'en perdre le contrôle mais veille tout de même à fragmenter les communautés et à éviter les congrégations trop importantes. Les chefs de bandes rendent souvent des comptes au gouverneur de la ville ; ces associations de canailles ne tiennent que tant que chacun touche sa part et que les problèmes ne débordent pas.

Les lieux où se rassemblent les exclus portent plusieurs noms : quartiers des plaisirs, cités du non-retour... des lieux sans vie le jour et grouillants la nuit, anciens villages rattrapés par l'explosion urbaine ou constructions récentes de migrants. Certains ont belle allure et exposent des filles superbes à leurs balcons ; les bourgeois viennent s'y encanailler en toute sécurité et y oublier pour une soirée leur ennuyeux mariage. D'autres ne sont que des cloaques où traînent les malades et les désespérés. Ne vous y trompez pourtant pas : tous sont sous la coupe de la pègre qui croît sur le dos des plus faibles. On ne vit pas dans ces antres de débauche, on y meurt lentement. Un quartier comme celui de Yoshiwara à Edo contient deux mille filles

sur près de deux-cents établissements ; une seule porte y mène, les castes n'y ont plus cours et même les guerriers doivent déposer leurs sabres avant d'entrer.

PROSTITUTION

La prostitution est tolérée au Japon tant qu'elle demeure circonscrite aux quartiers de plaisirs, bien qu'il soit aisé de trouver une femme, natte roulée à la main, louant son corps discrètement dans un ghetto sordide ou entre deux murs, ou de tomber sur une serveuse accorte ou la cliente d'un relais routier aux revenus troubles (les sources thermales sont également réputées pour leurs à-côtés coquins). Les règles des maisons closes des quartiers de plaisirs sont, elles, beaucoup plus ambiguës.

Un tel endroit est dirigé par une « mère », en vérité une mère maquerelle qui se trouve à la tête de plusieurs filles portant le titre de geisha. Une geisha est bien souvent une fille de paysan qui a été vendue très jeune à un établissement et qu'on a ensuite longuement éduquée pour devenir un paragon de féminité. Elle se doit de maîtriser l'étiquette, de servir à boire et à manger selon les règles, de savoir jouer d'un instrument et de soutenir une conversation. Plus ou moins maquillée (certaines sont entièrement peintes), vêtue d'un kimono hors de prix, elle accueille le client dans sa chambre et le décharge de ses soucis ordinaires en se mettant entièrement à son service. Une fois dans la chambre, on boit, on chante, bref : on s'amuse.

L'acte charnel lui-même devient presque optionnel, et certaines beautés peuvent même s'arroger le droit de le refuser. Un véritable jeu érotique s'opère alors, le client devant revenir à plusieurs reprises (et se ruiner) pour séduire la belle avant de pouvoir partager sa couche. Il s'agit là d'un idéal, la plupart des filles ne peuvent pas se montrer aussi farouches, surtout à leurs débuts. La virginité d'une jeune fille de quatorze ans est notamment vendue très chère à son premier client. Certaines se prennent au jeu et finissent par espérer obtenir assez d'argent pour racheter leur contrat, mais les rares qui y parviennent sont rusées, douées et seules, et finissent souvent par s'installer à leur compte. Une prostituée est marquée à vie par sa profession. La plupart d'entre elles ne dépassent pas les vingt ans.

Les maisons closes sont régies par une hiérarchie très stricte. Sous les ordres de la mère, on trouve son héritière, la meilleure gageuse de

l'établissement. Les filles elles-mêmes vont par paires, une « grande sœur » prenant sous son aile une « petite sœur » pour lui apprendre les ficelles du métier avec plus ou moins de gentillesse. Les employés mâles, eux, se contentent de s'occuper de la sécurité de l'établissement et d'empocher les gains.

LE CRIME ORGANISÉ

Le développement des villes et la politique des Tokugawa ont entraîné l'âge d'or du crime organisé et des yakuzas. Le bandit honorable d'autrefois n'est désormais plus qu'un gestionnaire, qu'il s'occupe de racket, de prostitution ou de jeux d'argent, obéissant à un supérieur qui s'arrange avec le pouvoir en place.

Les bandes se sont achetées une vertu en calquant leur organisation sur celle des clans guerriers. Se réclamant d'un honneur séculaire qu'on ne trouve plus guère dans leurs actes, elles ont fait des lois de la violence un code aux accents confucéens appelé « bienveillance et justice ». Elles se considèrent à peu de frais comme les protecteurs des parias et se drapent dans leur marginalité comme dans de la soie. Étiquette, surnoms, mots de passe et surtout cérémonies sont de rigueur : les pactes entre bandes sont scellés par une coupe de saké mêlée du sang des participants, et celui qui commet une faute envers son supérieur doit pratiquer une parodie du suicide samouraï en se coupant un doigt.

Les yakuza ont ainsi mis en place toute une culture qui leur est propre : ils parlent l'argot de la rue ; à leur tête se tient le « boss » du clan aidé de son « fils aîné ». Viennent ensuite les autres « fils » du patron (la masse des criminels). Une fois adopté par une bande, on devient un « frère » et on le reste fièrement jusqu'à sa mort. La trahison est bien sûr punie de mort.

Le jeu est l'honneur du yakuza. S'il s'agit bien là d'une activité illégale, force est de constater que tout le monde la pratique et seuls les péquenauds fraîchement débarqués en ignorent les subtilités. L'activité en elle-même relève du rituel : les participants s'agenouillent autour d'une longue table de jeu et parient sur le caractère pair ou impair de deux dés lancés sous un gobelet. Les organisateurs se chargent de prendre les paris, de faire les annonces et de jeter les dés (un des rôles peut être confié à un invité d'honneur) ; les gains sont bien sûr

LA FEMME JAPONAISE

La femme se doit d'être soumise à son père, à son mari et à son fils. Un homme dispose de nombreuses raisons pour répudier son épouse, qu'elle soit rebelle envers ses beaux parents, stérile, bavarde, voleuse, débauchée, jalouse... Les rites complexes qu'une femme doit maîtriser, que ce soit pour servir le thé ou arranger les fleurs, peuvent être vus comme autant de méthodes de dressage incitant la pratiquante à se montrer discrète et obéissante en toute occasion.

Les couples préfèrent avoir un fils pour reprendre l'affaire familiale ; les filles n'ont pour intérêt que la belle-famille que le mariage apporte. Un homme endetté peut aussi vendre sa fille à un bordel ou à une maison de jeu voire, s'il se retrouve le dos au mur, prostituer ou vendre sa femme.

On trouve néanmoins des femmes à fort caractère qui gèrent les affaires de leur mari, les comptes, les relations avec les clients ou les petits cadeaux... pendant que le bon à rien se contente de boire avec ses amis et de dépenser l'argent de poche qu'elle lui laisse. Les mères des maisons de passe sont notamment réputées pour leur vulgarité et leur caractère outrancier !

prélevés d'une commission (on parle ironiquement « d'argent du temple »). Les marchands et les journaliers se ruinent littéralement dans ces entreprises, et les dettes qu'ils contractent ont tôt fait de leur attirer des ennuis. Quelques rares joueurs professionnels vont de ville en ville assouvir leur vice.

Les yakuza ne sont pas des politiciens et les changements d'ère ne les concernent pas. Ou plutôt, ils les dérangent. Tout ce qui se met en travers de l'ordre et du profit est nuisible, et les accords actuels avec le shogunat sont tout ce qu'il y a de plus profitables. Bien entendu, il y a toujours des ambitieux, des aigris, des jeunots qui ne respectent pas la sagesse des aînés et piétinent les traditions...

Hors des clans criminels, on trouve bien sûr encore des bandits de grands chemins. Le sort qui attend souvent ces voleurs est la mort, et la vie au grand air n'est pas aussi romantique qu'on le croit, mais l'essor du commerce, la circulation des armes occidentales et la multiplication des affrontements entre clans sont autant de pousse-au-crime pour tous les laissés-pour-compte audacieux. On ne compte plus les bandes de ronins rackettant les villages au nom d'un soi-disant effort de guerre, finissant parfois par être recrutées par un pouvoir en mal de chair à canon. Seuls quelques naïfs ont encore au fond du cœur l'image du bandit

honorable, détrousseur de nobles gras et suffisants et symbole de liberté.

LA JUSTICE

Comme dans toute bonne société, la justice n'est pas la même selon la caste à laquelle on appartient ou la richesse que l'on détient. Le shogunat a érigé en règle un principe assez simple : réglez vos problèmes entre vous si vous ne voulez pas que le gouvernement intervienne. Les révoltes et les conflits entre clans sont donc souvent matés dans une violence exemplaire, et les agitateurs et autres fauteurs de troubles ne bénéficient d'aucune tolérance.

Un guerrier n'est que rarement condamné à mort pour un délit ; sauf crime grave, il est généralement jugé par ses pairs et peut perdre son rang et sa fortune. A la fin des affrontements sur les champs de batailles, les querelles entre clans ont dû se résoudre par l'intermédiaire de concours violents et de vendettas sanglantes ; pour souligner leur droiture dans une ère pacifiste, les guerriers fanatiques ont également commencé à se suicider en masse à la mort de leur seigneur, si bien que le shogunat a fini par soumettre suicides et vengeances à la tutelle de la cour. Les mentalités ont depuis quelque peu évolué, mais la plupart des clans continuent de lorgner sur les codes dénaturés du passé ; ils le font juste plus discrètement, plus sournement...

Pour les roturiers, les magistrats appliquent un code judiciaire tenu secret. Dans les campagnes, ce sont les seigneurs et leurs délégués qui rendent la justice en toute impunité. En ville, un préfet au service du shogun s'en charge avec l'aide de ses subordonnés.

La procédure pénale est simple : le crime est constaté, une enquête est menée, les faits sont examinés et la peine est déterminée. On publie la sentence, annonce le verdict au condamné et applique la peine. Pas de procureur, le préfet se charge de tout. Les « faits » se limitent en général aux aveux signés de l'accusé (la marque de son pouce suffit), élément indispensable qu'il est tout à fait possible d'obtenir par la torture.

Les crimes sont nombreux : meurtre du seigneur, attentat au seigneur, meurtre d'un membre de sa famille, adultère avec la femme d'un homme influent, vente de poison, fausse monnaie, pyromanie, vol, adultère, homicide lors d'une dispute, viol d'une

femme mariée, adultère avec la fille ou la fiancée d'un homme influent, port du sabre... et les peines appliquées aux roturiers exemplaires : décapitation à la scie, crucifixion, décapitation et exposition de la tête, bûcher, strangulation, décapitation sans exposition, exil. Les exilés sont parfois envoyés sur des îles-prisons comme Hackiyojima ou Miyakejima. Un criminel est souvent tatoué pour marquer à jamais sa félonie, une pratique à l'origine des signes caractéristiques des yakuza.

Pour ce qui est des tortures et humiliations publiques, les hommes du préfet ne manquent pas d'imagination. L'accusé peut se voir battu, plié en deux, empêché de s'asseoir, des bougies sont clouées sur la plante de ses pieds, etc. Certains meurent pendant la procédure, ce qui assez mal vu mais finalement sans conséquences.

LA PRISON

Une longue peine de prison est rarement proférée à l'encontre d'un criminel. Lui sont préférées les sanctions exemplaires et rapides, quand ce n'est pas la famille du coupable qui se charge de laver son linge sale. La prison est plus usitée comme lieu de détention provisoire où le prévenu attend la sentence du préfet ou comme punition de courte durée (quelques semaines tout au plus).

Il existe tout de même un grand centre carcéral à Edo, essentiellement destinée aux samourais et dignitaires qu'on ne peut condamner à mort à cause de leurs relations.

NINJAS ET ASSASSINS

La longue période de paix sous Edo et la reprise souterraine des conflits a sonné l'heure de gloire des assassins. Les affrontements en plein jour entre armées ont été remplacés par des attentats et des embuscades, de nuit, où compte d'avantage le talent personnel que la stratégie. Nombre de guerriers sans maîtres ont ainsi mis leur lame au service des politiciens, au nom d'un futur prospère pour le pays ou plus simplement pour eux-mêmes. Certains samourais sont allés jusqu'à quitter leur clan au nom d'un idéal ou, du moins, d'une raison d'être qui ne consiste pas à s'engraisser dans l'ennui. Certains noms sont d'ores et déjà célèbres, et bien des nobles appauvris se sont saisis de cette possibilité de se faire une place dans le monde.

Les ninjas forment une caste à part. Après avoir

connu leur âge d'or plus de trois siècles auparavant, ces clans de guerriers-espions ont été réduits à une poignée de familles disséminées. Habitant souvent de petits villages cachés au milieu des montagnes et des bois, ils se sont faits mercenaires et se chargent de la sale besogne des samouraïs un peu trop préoccupés par leur honneur. Beaucoup ont des accointances avec le pouvoir shogunal et évitent ainsi les ennuis ; le clan des Yagyu notamment est célèbre pour sa branche cadette chargée de la protection du gouvernement, sans oublier les Oniwaban qui se consacrent à l'espionnage des seigneurs pour le compte du shogun. La police dans la ville d'Edo est également assurée par l'ancien clan d'assassins des Koga, capables de maîtriser leurs adversaires sans les tuer.

Un ninja suit un code d'honneur qui met moins en avant la pureté de l'individu que la nécessité pour lui de réussir sa mission tout en protégeant les siens. Ces hommes utilisent toutes les armes possibles,

les cachant, les détournant, allant jusqu'à déformer leur propre corps afin d'en améliorer les performances. Certaines techniques secrètes ont même pu être transmises génétiquement et constituent une des plus grandes fiertés des familles héritières. Tout cela est à l'origine des nombreuses rumeurs qui courent sur les pouvoirs magiques des ninja et les pactes qu'ils ont pu passer avec les êtres surnaturels et les démons. Les femmes quand à elles sont fréquemment utilisées par les assassins, le mépris souverain qu'ont les hommes à leur égard facilitant leurs missions.



SPIRITUALITE

Terre de spiritualité, le Japon a comme la Chine accueilli nombre de religions en son sein, les mêlant avec plus ou moins de bonheur. Le shinto ancestral des prêtres, le bouddhisme des moines, le confucianisme des lettrés, autant de conceptions du monde que l'on retrouve à divers degrés dans chaque habitant, chaque village, chaque secte.

LE SHINTO

Le Japon est le pays aux huit-cent myriades de dieux qui habitent toute chose, pierres, forêts, sources, ciel... Ce sont des êtres étrange, mystérieux, qui peuvent maudire quiconque empiète sur leur territoire ou leur manque de respect. Le seul moyen d'échapper à leur courroux est de les éviter, ou le cas échéant de se purifier par des ablutions, des retraites et des rites. Le shinto recouvre ces rituels élaborés pour apaiser les esprits voire les contrôler. Il s'agit moins d'une doctrine élaborée que d'un ensemble de pratiques disparates où l'on peut trouver aussi bien les prêtres de la cour impériale, les desservants de grands sanctuaires, les rebouteux des campagnes et les charlatans itinérants. Contrairement au bouddhisme, le shinto ne comporte guère de sectes.

Le lieu par excellence du culte est le sanctuaire. Le pays en compte des milliers, souvent de taille dérisoire mais pouvant aller jusqu'au vaste complexe comme à Ise. Le sanctuaire est le domaine d'une divinité, laquelle vient parfois y habiter, notamment lors des rituels qui lui sont dédiés. Le desservant du sanctuaire est le prêtre. Les grands établissements dédiés aux divinités nationales comportent toute une hiérarchie de religieux affiliés à une grande famille noble, les autres se contentent d'une sorte de magicien local ou de moines bouddhistes voisins. Leur charge consiste à accomplir les rites et à se purifier et se transmet de père en fils. L'empereur est le représentant ultime du lien entre le pays et les dieux, assurant ainsi l'équilibre du Japon. C'est ce qui fait de lui le centre de nombreuses attentions de la part du shogun comme des révolutionnaires nationalistes.

Et le bas peuple dans tout ça ? Les paysans superstitieux craignent toujours les créatures surnaturelles. Ceux des villes sont d'avantage préoccupés par leurs petites personnes, et les fêtes qu'ils exécutent ont été largement vidées de leur

sens, un sentiment de manque spirituel que les charlatans ne manquent pas d'exploiter.

LE BOUDDHISME

Les êtres humains sont victimes de leurs désirs et de leurs sensations qui les enchaînent au cycle sans fin des réincarnations ; leur karma, imprégné par leurs actes, détermine le monde et l'état dans lesquels ils renaîtront. En s'affranchissant du monde physique, le moine parvient à briser ce cycle immuable et à atteindre le Nirvana. A moins qu'il choisisse de rester auprès des nécessiteux et devienne un « bodhisattva », un saint s'efforçant de guider les hommes vers l'illumination.

Il n'existe pas de voie unique vers l'éveil, encore moins de doctrine majeure du bouddhisme. Ce dernier se divise en myriades de sectes qui sont autant d'écoles de pensée voire d'affaires de détails. Les livres sacrés du bouddhisme sont les « sutras », dont le plus célèbre est le « sutra du Lotus ».

Le lieu de culte par excellence est le temple. Le bouddhisme partage avec le shinto un grand nombre de petits autels perdus dans la nature, mais possède aussi toutes sortes de lieux de recueillement de taille modeste, parfois abandonnés (gare aux spectres si vous y dormez), parfois tenus par un pauvre moine qui en a hérité ou a décidé de s'y arrêter. Les autres temples appartiennent à des monastères ou ont le bonheur de se trouver sur les routes de pèlerinages ou dans les villes et peuvent ainsi afficher leur bonne fortune. Le bouddhisme a beau prêcher le détachement des biens matériels, les bonnes gens aiment à venir prier dans des lieux où l'or brille.

Celui qui se rend dans un temple doit bien entendu respecter le calme des lieux. Après s'être déchaussé et avoir déposé son offrande sur l'autel (monnaie, encens, nourriture), il peut adresser une prière, les mains jointes et la tête courbée, devant une statue de bouddha ou un objet sacré. Certains temples vendent toutes sortes de produits dérivés aux visiteurs, comme des amulettes porte-bonheur ou des morceaux de papier prédisant le futur.

LA SECTE JI

Pour l'anecdote, la secte Ji fut fondée par un saint itinérant mystique qui utilisait une planche d'impression afin d'offrir des « billets de renaissance au paradis » qu'il distribuait comme autant de talismans, promettant la Terre Pure aux 600000 premiers convertis.

Le bouddhisme chinois était si complexe qu'on finit par le simplifier : la répétition inlassable du sutra du Lotus ou du nom du Bouddha sont devenues des formules magiques capables d'apporter l'éveil. On a conservé le bouddha Amida, sensé siéger en son paradis de la Terre Pure où tout homme doit souhaiter le rejoindre. Les différentes sectes « de la Terre Pure » laïques (leurs moines peuvent même se marier) ont connu un immense succès auprès du peuple, au point d'être accusées par leur rivales de simplisme et de connivence avec des criminels. Quand au zen, divisé en plusieurs branches et adepte de la méditation assise, il reçut les faveurs des guerriers éduqués.

La secte Ji

Les Tokugawa tolèrent toutes les sectes dès lors que l'ordre public est respecté ; les nouveaux courants sont étroitement surveillés, et au moindre problème promptement éradiqués. Chaque école se doit d'avoir son monastère principal à Kyoto pour y être surveillée, mais bien d'autres villes sont construites autour d'un monastère ou comportent un important quartier religieux.

Afin de lutter plus efficacement contre la propagation du christianisme, le shogunat oblige désormais les membres des classes inférieures à se faire recenser auprès du plus proche monastère. Une fois ajoutées les taxes pour l'entretien des lieux de culte et le monopole des funérailles, on comprend pourquoi bien des moines sont devenus de simples gestionnaires enrobés de spiritualité. Certains supérieurs sont d'ailleurs des nobles ayant reçu une charge héréditaire, des hommes sans la moindre once de religiosité et qui cherchent moins l'éveil que le plaisir personnel. Bien des moines sont ainsi loin de l'idéal bouddhiste : « ne pas voler, ne pas forniquer, ne pas tuer, ne pas mentir, ne pas boire ».

Les ordres tentent bien des hommes ; dans une société rigidifiée, l'ascenseur social que représente cette hiérarchie indépendante n'est pas à négliger. Mais pour le peuple excédé, tous ces profiteurs sont devenus un symbole évident de la corruption de l'ère Edo. Pour un saint, combien de pervers ? Pour un érudit, combien de sots ?

LE CONFUCIANISME

Le confucianisme n'est pas une religion mais un modèle de société basé sur la piété filiale et la réciprocité des droits et des devoirs. Dans une

société idéale, les liens entre seigneur et vassal, père et fils, mari et épouse, frères et sœurs doivent être scrupuleusement observés. Bien des étrangers ont du mal à comprendre cette rigidité, cette volonté absolue de toujours garder la face ; le consul américain a ainsi plus d'une fois déclaré que les Japonais étaient les hommes les plus surnois du monde.

Le shogunat a joué sur cette philosophie tout au long de son règne. Le respect envers le seigneur tout puissant, la rigidité des liens sociaux, les castes dont il était devenu impossible de sortir... La vision du gouvernement était celle d'un monde parfait où la place de chacun était déterminée à la naissance. Jusqu'à ce que la notion de réciprocité des droits et des devoirs se retourne contre lui : si un supérieur est dans l'erreur, le vassal a alors le devoir de le destituer. Les réformateurs arguent donc que le gouvernement est corrompu, et que le devoir des loyaux sujets de l'idéal japonais est de le purger.

LA FAMILLE

Le clan est une notion répandue au Japon, tant chez les nobles que chez ceux qui veulent s'acheter une légitimité à moindres frais (yakuza, forains, etc). Appartenir à un clan est une fierté, il est indispensable de se montrer à la hauteur de ses pairs.

Après le clan vient la famille, parfois divisée en une branche aînée et plusieurs branches cadettes, soumises en échange d'une partie du patrimoine. En l'absence d'un fils pour hériter ou si ce dernier se montre incapable de prendre la suite, il arrive qu'on adopte, bien que cette pratique entraîne certains problèmes de légitimité.

Arrive enfin la maison, regroupant le chef de famille, ses parents retraités, sa femme, ses enfants non mariés et éventuellement ses domestiques. Cinq personnes vivent en moyenne sous un même toit.

CROYANCES POPULAIRES

Religions et sectes se sont mélangées car le peuple ne saisit pas la différence profonde entre les dieux shinto, les bouddhas et les ancêtres. Les philosophies sont devenues des mythologies, les enseignements des paroles magiques et les saints des dieux. La plupart des desservants se sont bien gardés de démentir leurs ouailles, trop heureux de pouvoir profiter de leur crédulité.

Les rebouteux qui vont de village en village jouent sur la superstition de ceux qu'ils croisent : les

ascètes venus des montagnes qu'on dit posséder des pouvoirs magiques, les moines errants prétendant appartenir à l'ésotérique Shingon, les conteurs aveugles joueurs de flûte qui portent un large chapeau de paille pour cacher leurs terribles yeux blancs...

UNE VIE

La naissance est une souillure purifiée par des rites shinto. A quinze ans, l'enfant prend son nom d'adulte. Les garçons se rasent la partie antérieure de la tête et adoptent le chignon, les filles désormais prêtes à se marier changent de coiffure ; dans les milieux les plus traditionnels, elles noircissent leurs dents pour les cacher. Le mariage est un banquet réunissant les deux familles au cours duquel les époux échangent trois coupes de saké. La monogamie est de règle, même si les plus puissants entretiennent nombre de concubines et les citadins rendent fréquemment visite aux quartiers licencieux.

Vers la fin de sa vie, l'homme cède ses titres à son héritier, et s'il le peut s'installe dans une annexe de la maison. A sa mort, un moine bouddhiste se charge de rappeler son âme ; on place un dernier repas près de l'oreiller, les femmes le lavent, l'habillent de blanc et le chaussent de sandales de paille. Il est enfin transporté en cercueil jusqu'au monastère le plus proche pour y être incinéré. Des sutras sont lus pendant quarante-neuf jours et un nom posthume lui est attribué, contre une obole conséquente. Si le mort est pauvre, une partie de ces rites peut ne pas être accomplie ; il n'aura en guise de cercueil qu'un simple tonneau et sera peut-être même enterré avec.

Le souvenir du défunt est perpétué par l'inscription sur sa tombe mais aussi par une tablette mortuaire dans le monastère chargé de l'office et une autre sur l'autel familial, à côté d'un symbole bouddhique.

Dans les différentes croyances japonaises, l'âme du mort quitte son enveloppe charnelle pour affronter le jugement de l'outre-monde. Comme en Chine, ces lieux sont dépeints comme de véritables sociétés avec leur noblesse, leurs palais et leurs fonctionnaires infernaux. L'âme y est jugée (le bodhisattva miséricordieux Jizô se charge de sa défense) et éventuellement condamnée à être enchaîné dans un des nombreux enfers jusqu'à ce qu'elle puisse se réincarner. La Terre Pure d'Amida attend ceux que sauve la défense.

PÈLERINAGES

La période Edo voit aussi l'apogée des grands pèlerinages, dont les plus célèbres sont ceux des quatre-vingt huit monastères de Shikoku et des trente-trois monastères de Kannon. Un grand nombre de croyants se rend ainsi au grand complexe sacré d'Ise pour rendre hommage aux dieux et attirer la prospérité sur leurs affaires.

Ces routes reliant également les grandes cités du Japon, le voyage est fréquemment interrompu par toutes sortes de points de contrôle où les voyageurs doivent montrer leurs autorisations. L'augmentation des mouvements religieux, provoquée par le malaise d'une société à la dérive, a rendu ces vérifications difficiles : la plupart des voyageurs ne disposent pas de papiers en règle, et bien des individus louches en profitent. Le passage d'un poste frontière important est bien souvent un moment d'indescriptible chaos où des foules submergent une poignée de gardes débordés.

Conséquence de cette ferveur croissante, les confréries religieuses se sont multipliées au sein des communautés, organisant des séances de prières communales, payant des représentants pour aller faire des actes pieux et accueillant les pèlerins. Des hommes en mal de salut s'y réunissent autour d'un prêtre ou d'un moine charismatique, se tournant vers des traditions oubliées pour se protéger de la dégénérescence du monde extérieur. Ces tendances culminent parfois dans des pratiques apocalyptiques désespérées où des foules entières délaissent leurs travaux pour rejoindre de folles processions, scandant « et pourquoi pas ? » comme pour souligner la fin de la raison.

LE CHRISTIANISME

Le christianisme a connu un certain succès au Japon il y a deux siècles suite aux premiers échanges avec le Portugal. Le peuple japonais a très vite assimilé cette doctrine à la fois simple et directive, proche du bouddhisme amidiste mais plus accessible (des commandements clairs, une âme éternelle). Le désir de s'approprier la puissante science occidentale a également motivé la conversion de bien des seigneurs.

Le désir de contrôle des Tokugawa les a poussés à fermer les frontières et à expulser tous ceux qui pouvaient les gêner. La religion étrangère fut interdite et ses pratiquants sommés de la renier.

Ceux qui refusèrent furent tout simplement exécutés. On obligea ensuite le peuple à se faire recenser dans les monastères bouddhistes et à fouler aux pieds une image pieuse.

Des poches de clandestinité persistent encore. Des villages entiers de chrétiens mentent au pouvoir et vivent dans la crainte d'être découverts. Au large de l'île Kyushu, l'archipel des Goto contient notamment la plus grande concentration de croyants. Depuis peu, l'ouverture progressive des ports et l'importation de traités occidentaux emprunts de morale religieuse ont entraîné un relâchement des persécutions. Après des centaines d'années de fuite, les chrétiens préfèrent toutefois conserver un profil bas ; les possibles réactions superstitieuses de leurs compatriotes en ces temps de crises ne sont en effet pas à ignorer.

LE CALENDRIER

Les années sont classées en périodes nommée en fonction de la capitale (ici Edo) et en ères liées à l'empereur (Komei en 1864). L'année est divisée en douze mois de trente jours environ, avec le nouvel an situé au début du printemps et des semaines de six jours. Chaque journée enfin est divisée en douze heures zodiacales. Le calendrier sert à déterminer les jours fastes et néfastes en fonction des activités, permettant ainsi, si besoin est, de les remettre à un moment plus propice.

LES FESTIVITES

- *Le premier jour de l'année est l'occasion de finir toutes ses affaires, régler les problèmes en suspens et nettoyer sa maison avant de retrouver toute sa famille*
- *L'épanouissement des cerisiers est un moment de contemplation avec banquets et pique-niques un peu partout*
- *Le quinzième jour de juillet a lieu la « fête des morts ». Les familles visitent les tombes et font des offrandes*
- *Le quinzième jour d'août, on contemple la lune d'automne en buvant le saké et en déclamant de la poésie*
- *Octobre est le mois où les dieux quittent leurs domaines pour aller se reposer au grand sanctuaire d'Izumo*
- *A la fin de l'hiver est pratiqué le rituel d'expulsion des démons*
- *Les fêtes de sanctuaires et de monastères sont plus importantes. Elles concernent un village, une ville voire un quartier. Des foires sont organisées ainsi qu'une procession pendant laquelle le dieu protecteur local est transporté en palanquin jusqu'à un lieu de cérémonie*

ARTS ET LOISIRS

LES ARTS PLASTIQUES

Il est important de différencier la grande peinture traditionnelle, encre de chine et motifs floraux sur paravents calligraphiés, et l'ukiyo-e (« images du monde flottant »), terme bouddhique désignant le monde terrestre des plaisirs éphémères. Ces peintures reflètent l'univers des courtisanes et des acteurs et utilisent l'impression pour se multiplier à moindre coût. Certains artistes se sont tournés vers des sujets plus bucoliques, la nature, le mont Fuji, le monde fantastique... mais aussi vers l'érotisme et la sexualité, beaucoup plus lucratifs. Les « images de printemps » sont ces peintures pornographiques que le gouvernement des Tokugawa a interdit et qui se vendent sans signature, sous le manteau ou dans les boutiques cochonnes des quartiers des plaisirs. Elles ne sont pas dénuées d'humour et montrent souvent des situations scabreuses et caricaturales à base de phallus démesurés.

La sculpture reste liée aux croyants qui sculptent des statues de bouddhas pour éloigner les démons, la forge aux armes mais la poterie connaît quelques débouchés artistiques grâce à la mode des cérémonies du thé.

LA MUSIQUE

On joue à la cour, pour mendier, pour les fêtes ou dans les quartiers réservés. La musique accompagne les rites ou délasse les hommes, elle est partout.

La cour et le théâtre nô s'inspirent des rites chinois pleins de danses, de chants, de tambours et de flûtes. Certains moines pratiquent le chant liturgique bouddhique, rythmé par un gong portatif ou une cloche à main. Les aveugles chantent des épopées anciennes en s'accompagnant d'une mandoline à cinq cordes, et les moines zen coiffés d'un panier utilisent une flûte en bambou à huit trous, au son particulier.

Le bas peuple préfère le tambour pour les danses festives et le luth à trois cordes pour les récit épiques, les spectacles de marionnettes, les chants populaires et les pièces de kabuki.

LE THÉÂTRE

La bonne société d'Edo apprécie les plaisirs raffinés. De nombreux jours chômés (surtout pour

les guerriers) permettent de sortir son plus beau kimono, frappé de ses armoiries, et de se rendre aux fêtes mais aussi aux cérémonies. Car un loisir est à la fois un amusement et une activité sérieuse, religieuse.

Le nô est le théâtre de l'aristocratie, joué en ville ou sur les scènes des fiefs cultivés, et est fait de pantomimes dansées et de chroniques en vers déclamées par des acteurs aux costumes alambiqués et aux masques stylisés. Leurs gestes sont codifiés, accompagnés de tambours, et entrecoupés de postures figées.

Parallèlement, de nouvelles pratiques se développent dans les villes, comme le récit de textes épiques ou de drames bourgeois (l'amour impossible est un classique) accompagnés d'un luth voire de marionnettes énormes (maniées des personnes vêtues de noir ; certaines marionnettes sont si réalistes qu'elles semblent dotées de pouvoirs surnaturels). Le kabuki est une déclinaison du nô mettant en scène des acteurs maquillés qui exécutent chorégraphies et chants ; les intrigues un peu lâches sont compensées par quantité d'effets spéciaux (plateaux tournants, trappes, fumée, etc) et par l'ambiance explosive qui règne dans la salle. Les Tokugawa ayant interdit aux femmes la scène, les rôles féminins sont joués par des hommes.

Les lettres

Même si son influence a décliné, le chinois reste la langue du bouddhisme, de l'administration et des classiques. Les calligraphies et les peintures au lavis s'accompagnent toujours de textes chinois, et bien des publications en japonais sont en fait des traductions.

Le japonais s'est surtout approprié le domaine de la poésie avec bien sûr les haïku et leurs dix-sept syllabes, associés à de la prose, à des journaux de voyage ou regroupés en anthologies. De véritables clubs de poésie se sont même formés sous la tutelle de maîtres reconnus.

Le roman n'est pas en reste, et le développement de l'imprimerie (en général via des planches en terre cuite gravées) a permis l'essor de la littérature populaire. Les fascicules bouddhiques ont peu à peu cédé la place à des publications peu soignées, à destination des marchands et des roturiers. Les livres à couverture jaune dépeignent ainsi les aventures rocambolesques de personnages vaguement historiques, tandis que les récits à quat'sous illustrés sont pleins de contes pour enfants

ou de parodies. Les plus pauvres peuvent emprunter ces ouvrages dans les librairies de location. Pour se démarquer de toute cette « mauvaise littérature », le « roman d'art » reste manuscrit.

Comme pour le dessin, la censure s'exerce sur les récits pornographiques mais s'opère surtout sur les ouvrages politiques ou étrangers. Les œuvres controversées sont donc copiées à la main et peinent à se diffuser en dehors des milieux éclairés. Le journalisme échappe en partie aux contrôles et chaque ville possède sa feuille de choux imprimée en douce et vendue à la criée, une entreprise risquée en ces temps de paranoïa.

AUTRES OCCUPATIONS

La cour aime les loisirs anciens comme le jeu de balle ou de flèches. Les guerriers pratiquent le go, une sorte de jeu de dames où il faut encercler l'adversaire et sensé enseigner la stratégie. Les échecs japonais sont également très joués.

Les jeux de hasard sont surveillés voire interdits, mais toujours pratiqués et totalement sous la coupe des yakuza. Le plus populaire est celui où les joueurs parient sur le caractère pair ou impair du lancer de deux dés. On peut également jouer au « double six » qui ressemble au trictrac. Les cartes ont été amenées par les Portugais puis japonisées, et comportent désormais des motifs de pruniers, de cerisiers, etc.

Les spectacles et les foires sont bien sûr très prisés les jours de fête. Les nuits d'été sont éclairées de feux d'artifices de toutes tailles. Dans les rues, on peut croiser dresseurs de singes, prêcheurs, joueurs de luth, dessinateurs de sable, jongleurs et sabreurs. Les pratiquants du sumo peuvent être vus luttant au sein de leur cercle sacré, à la cour comme en ville.

Dans l'intimité, certains citadins se consacrent au jardinage, faisant pousser chrysanthèmes, volubilis et bonsais et organisant même des concours entre eux. D'autres ont adopté l'art du thé des moines zen, authentique snobisme qui se pratique dans le dépouillement le plus emprunté, quand ce n'est pas celui de la préparation de l'encens ou de l'arrangement floral. Autant de domaines auxquels la femme se consacre par devoir, et l'homme par désœuvrement.

C'est aussi l'apparition des premières formes de tourisme : les bourgeois se rendent dans les endroits réputés pour leurs floraisons saisonnières

ou dans les villes aux célébrations de sanctuaires reconnues (citons la mer intérieure, le mont Fuji, les cerisiers de Yoshino...) La diffusion grandissante d'ouvrages illustrés vient d'ailleurs augmenter leur popularité. Les femmes d'Edo prennent grand plaisir à organiser des visites touristiques pour leur cercle d'amis.

Bien entendu, pour agrémenter son pèlerinage ou tout simplement combler ses soirées, un homme même (surtout) marié peut recourir aux services des courtisanes des auberges-relais ou des quartiers réservés. D'autres préfèrent se promener en barque ou aller à la pêche. Si les animaux domestiques existent, on trouve en dépit des lois de protection de nombreux combats de coqs ou de chiens clandestins. Les guerriers préfèrent l'aristocratique chasse à courre ou au faucon.

LA CUISINE

Les Japonais prennent petit déjeuner, déjeuner et souper. Ils utilisent dans leurs préparations le saké, la sauce de soja, le miso, le vinaigre, le poisson, les légumes et les fruits, les nouilles au sarrasin ou au soba, le fromage de soja grillé et le tofu. Le riz reste cher et les pauvres doivent se contenter souvent de millet bourratif.

La gastronomie commence à se développer dans les villes et des livres de cuisine commencent à circuler. A Osaka est apparu le poisson cru en sashimi ou en sushi, mais les grillades restent plus répandues. L'anguille est le plat de luxe par excellence, on la nappe d'une sauce sucrée. Quand à la cuisine monastique, elle est végétarienne mais plus que raffinée. Les pâtisseries enfin ne sont pas nouvelles : gâteaux au riz ou aux haricots rouge, et mêmes biscuits génois grâce à l'abondance de sucre et d'œufs qu'a permis la paix.

Pour se démarquer, il est possible de manger du canard, de la grue ou de l'oie sauvage (rarement du poulet ou des œufs). Les montagnards et certains guerriers mangent du gibier ; seuls les eta se nourrissent de cheval ou de bœuf, lesquels servent normalement comme animaux de trait. Comble de l'originalité, certains s'essayent à la nourriture étrangère, épicée ou frite.

MODERNITE

Le Japon est encore un pays d'illettrés. Si les plus riches ont leurs propres précepteurs privés, les plus pauvres doivent souvent se contenter de l'enseignement de moines ou de ronins locaux. Seuls les nobles ont suffisamment de loisirs pour pouvoir se tourner vers l'érudition.

Avec la paix, ces lettrés ont ainsi commencé à explorer le passé pour trouver un sens à leur existence. Ils ont ainsi redécouvert les classiques oubliés et ont opéré de grandes entreprises éditoriales. A cela sont venus s'ajouter les grands bouleversements apportés par les étrangers et leur science. De grands érudits crurent avoir retrouvé l'essence de l'âme japonaise qu'ils estimaient perdue ; leurs héritiers spirituels prônent le retour des guerriers à la terre et exigent le rejet de toute influence extérieure. En un mot, le nationalisme.

Aucune idéologie ne saurait être limpide dans un monde à la dérive. Les courants de pensée ne servent généralement que de prétexte à des luttes de pouvoir sans fin et ne sont suivis que par les fanatiques et les imbéciles. Pour s'assurer de tels soutiens, les philosophies ont été réduites à leur strict minimum et sont devenues des slogans, des signes distinctifs qu'on exhibe fièrement comme on porterait un drapeau.

Les partisans de l'empereur scandent ainsi « honorez l'empereur ! » dans leurs assauts, souvent suivi de « repoussez les barbares ! » ou de « à bas le shogunat ! ». Les assassins révolutionnaires déclarent apporter « le châtiment du ciel » à leurs victimes et leur énoncent leurs pêchés avant de les tuer. On trouve dans ces rangs des dignitaires impériaux, des samouraïs des clans de l'ouest (trop longtemps tenus à l'écart du pouvoir), des ronins désœuvrés et quelques nobles de l'est. Ce sont des nationalistes qui ne supportent pas la corruption du gouvernement et veulent expulser les étrangers, des ambitieux profitant du bouleversement de l'ordre établi et quelques rares idéalistes souhaitant moderniser le pays ou mettre à bas les différences entre les classes.

Leurs adversaires hurlent « soutenez le shogunat ! », parfois associé à « soutien à l'empereur ! » pour désigner la légitimité du shogun et les fausses prétentions des réformateurs. Leurs rangs sont remplis de réactionnaires, de nobles influents, de guerriers du nord et de l'est et de conscrits ronins ou

paysans. Leurs objectifs sont souvent similaires à ceux de leurs adversaires, certains veulent retrouver le monde idéal qu'ils ont connu et d'autres espèrent faire évoluer le pays mais en douceur, de l'intérieur.

Il existe énormément de points communs entre réformateurs et conservateurs. Chacun comporte son lot d'idéalistes, de réactionnaires, de xénophobes et d'ambitieux. Ceux qui attendent le monde parfait à l'issue de la lutte seront terriblement déçus.

LE PROGRÈS

Le terme « études hollandaises » regroupe l'ensemble des apports étrangers, initiés au 18^{ème} siècle et qui n'ont ensuite cessé de se répandre dans le pays, d'abord insidieusement puis de façon incontrôlable.

La physique comporte des recherches expérimentales sur le télégraphe, l'électricité, les mines. L'alchimie chinoise a cédé la place à la chimie, les mathématiques autrefois centrés sur une application concrète se sont ouverts aux problèmes sans solution... La cartographie a aussi évolué, avec l'obligation des seigneurs de noter les caractéristiques de leurs fiefs et l'achèvement de la carte des côtes et des mers littorales. L'astronomie, elle, a toujours occupé une place importante avec notamment le « bureau d'astronomie » mais l'observation des astres a gagné le télescope moderne, objet qui a même fini par gagner ses lettres de noblesse auprès du tout venant en servant d'appareil touristique ou frippon...

LA MÉDECINE

La médecine japonaise (et donc chinoise) est liée à la théorie des yin et yang et n'a pas de véritable connaissance anatomique. Ses pratiquants sont divisés en plusieurs sectes et leur formation s'effectue dans des écoles privées ou sous la tutelle d'un maître. Il n'existe pas de véritables hôpital, encore moins de médecine légale. Si les seigneurs disposent de leur médecin et les bourgeois du praticien du quartier, les gens du peuple doivent bien souvent se contenter des remèdes traditionnels ou de ce que leurs refilent les pharmaciens ambulants (pilule qui prolonge la vie, eau d'Edo qui entretient le corps). Des livres d'auto-médication efficaces existent également et peuvent permettre une meilleure compréhension des soins. Les remèdes

étrangers commencent à peine à se diffuser et on utilise encore la moxibustion, les massages, les cures thermales et surtout le ginseng.

Les maladies contagieuses que sont la syphilis, la rougeole et le choléra sont identifiées mais impossibles à soigner et des épidémies ravagent régulièrement le pays. La variole seule est traitée via des vaccins occidentaux mais les superstitieux croient que la solution à base de sang change ceux qui la prennent en vache ! Il en faut peu pour que le peuple se retourne vers les talismans et la magie plutôt que vers les méthodes « barbares ».

Un des points forts de la médecine orientale est néanmoins l'art de se maintenir en bonne santé via la prévention des risques. L'hygiène individuelle est bien acceptée par la population, on pratique la diète régulièrement, on se lave, on s'impose une certaine discipline. Les bains publics sont nombreux dans les monastères et les villes, et sont d'ailleurs bien souvent mixtes, à la grande surprise des étrangers.

L'ART DE LA GUERRE

Le Japon est constitué de reliefs et de vastes forêts plus adaptés aux retraites et à la guérilla qu'à la guerre rangée. « L'ère des provinces en guerre » a permis le développement des grands châteaux, à la fois places fortes et splendides demeures, mais depuis l'arrivée des Tokugawa, les seigneurs ont vu leur droit à se protéger sévèrement contrôlé.

L'arrivée du mousquet occidental a totalement bouleversé les habitudes et ce depuis une bataille où trois-mille mousquetaires ont décimé des régiments entiers de cavaliers : on s'est mis depuis à développer tous les grands corps modernes, sapeurs, fusiliers, etc.

La base d'une armée est désormais composée de soldats de métier issus des rangs des paysans et des intouchables : après un rapide entraînement à l'arme à feu, ils deviennent capables de venir à bout de n'importe quel sabreur de talent. C'en est fini de l'art « noble » du combat et de l'honneur du guerrier : le premier venu peut abattre un samouraï qui a pourtant passé sa vie à s'entraîner. Edo s'est mise à enseigner la stratégie moderne à ses troupes et forme de plus en plus de régiments de fusiliers, tandis que les clans révolutionnaires s'efforcent d'obtenir d'avantage de canons en commerçant avec ces occidentaux qu'ils dénigrent.

Le sabre reste un symbole, celui pour les guerriers de l'appartenance à une société plus ancienne et

plus civilisée que celle dans laquelle ils vivent désormais, celui pour les pauvres d'un droit de vie et de mort qu'ils envient. Les écoles d'escrime gardent jalousement leurs secrets et ne transmettent cérémonieusement le document contenant leurs arcanes qu'aux meilleurs de leurs disciples. Plus que jamais, l'épée est un choix de vie, une vision honorable du monde et un refus de son évolution.



CHAPITRE 6

DECORS



Vous vous trouvez ici dans le chapitre entièrement dédié aux lieux dans lesquels évolueront vos personnages, rassemblés ici pour une utilisation facilitée. Après une évocation rapide de la géographie du Japon, chaque décors se voit décrit de façon globale ; un zoom est alors opéré sur les différents éléments qui le constituent, puis des variantes sont proposées ainsi que des exemples de scènes pouvant s'y dérouler.

Nous vous déconseillons bien sûr de vouloir lire tout ce chapitre en détails ; les descriptions sont classées de façon à ce que vous n'ayez aucun mal à les retrouver en cours de partie ou lors de la création de vos scénarios.

GENERALITES

L'archipel japonais, ce sont près de sept-mille îles volcaniques et rocheuses, de courtes rivières, la mer du Japon à l'ouest, la mer d'Okhotsk au nord, la mer de Chine au sud et l'océan pacifique à l'est. Les trois-quarts du pays sont couverts de hauteurs qui ne laissent aux hommes que de petites plaines encaissées (les plus grandes étant situées autour d'Edo et sur l'île d'Ezo). De vastes forêts recouvrent près des deux-tiers du territoire, et donnent au pays un aspect sauvage, inexploré.

Kyushu est l'île la plus au sud-ouest. Essentiellement volcanique, elle est criblée de sources chaudes et manque de terres fertiles en raison d'un climat presque tropical, mais bénéficie de routes commerciales pour l'Asie et l'Europe dont le port de Nagasaki se veut le fer de lance. Le fameux clan révolutionnaire de Satsuma a son fief ici.

Shikoku est plus petite et se situe au sud du Japon. Le clan nationaliste Tosa en possède une des quatre provinces. Le tour de l'île et de ses quatre-vingt-huit temples peut justifier un voyage dans cet endroit qui n'a autrement qu'une importance très relative et est essentiellement montagneux.

Vient ensuite **Honshu**, la plus grande des quatre îles principales, avec ses massifs montagneux au nord (ceux qu'on appelle les « alpes japonaises ») et à l'ouest. C'est bien sûr là que vivent l'ensemble des clans. A l'extrémité ouest se trouve le fief de Choshu. En se dirigeant vers l'est on peut traverser Osaka, Kyoto, Yokohama et enfin Edo.

Ezo (aujourd'hui Hokkaido) enfin se situe au nord-est. Occupée par deux massifs montagneux, son

climat diffère du reste de l'archipel comme en témoignent les quasi taïgas qui la recouvrent. Les familles qui y vivent sont en fait si éloignées qu'elles ne sont tenues de se rendre à Edo que tous les cinq ans. La culture du riz cède ici la place à la pêche et au commerce et aux derniers villages Aïnu. Ces « barbares » autrefois fiers ont été pacifiés deux siècles auparavant et sont depuis utilisés comme main d'œuvre bon marché par les Japonais. L'île est sous la coupe des marchands qui profitent de son emplacement pour négocier avec les Russes mais aussi avec les occidentaux et les Chinois (via le fleuve Amour). Le port de Hakodate s'est ouvert très récemment sur l'extérieur.

Au nord de Kyushu, la petite île de **Tsushima** sert d'intermédiaire avec la Corée et est sous l'égide de la famille Sô depuis des siècles. Enfin, le vieux royaume des **Ryukyu**, placé entre Taiwan et le Japon, est nommément protectorat des Tokugawa mais dirigé par une famille du clan Satsuma ; il sert en fait de plaque tournante au commerce avec la Chine et permet au clan révolutionnaire d'importer des armes modernes pour déstabiliser le gouvernement.

A seulement deux-cents kilomètres des îles se tiennent les côtes de Corée, et par delà, la Chine et le royaume des Qing. Autrefois puissant, ce dernier a été mis à terre par la corruption et les puissances étrangères.

VILLAGES

Le village japonais est typiquement établi à flanc de colline, au plus près des terres fertiles. C'est par un sentier de terre que vous arrivez, après avoir longé l'épaisse forêt et les cultures avoisinantes. Ça et là, vous pouvez apercevoir les habitants travailler sous un soleil de plomb ; votre présence ne passe pas non plus inaperçue, et très vite la rumeur de votre passage vient faire le tour des environs.

Si quelques maisons excentrées ont déjà été aperçues en amont, le cœur du village est bien sûr composé de la majorité des habitations, réunies le long du chemin, épousant harmonieusement les pentes et les cours d'eau. En pleine journée, c'est un lieu paisible, les hommes sont aux champs aidés de leurs femmes, seuls restent les quelques vieillards avec les enfants en bas âge. Si votre allure est celle d'un fauteur de troubles, vous pouvez entendre la cloche prévenant les honnêtes gens de votre

arrivée, et en bien peu de temps vous vous voyez suivi par une troupe d'hommes circonspects. En ces temps de drame, il se peut même que vous écopiez d'une pierre ou deux avant d'avoir pu vous présenter.

Les maisons que vous apercevez sont souvent légèrement surélevées, comme posées sur une base de bois ou de pierre et accessibles par une poignée de marches. Murs et volets sont faits de planches. Quand aux fenêtres, certaines sont couvertes de grilles de bois épaisses, laissant passer l'air tout en protégeant du soleil. Les toits sont triangulaires et couverts de chaume ou d'algues, et un auvent vient parfois abriter la façade. Des palissades de bois ou de bambous viennent enfin marquer les limites du domaine de chacun. On trouve toujours des mesures de moindre importance, posées à même le sol, recouvertes de torchis et semblant sur le point de s'effondrer à tout moment ; leurs habitants sont souvent aussi misérables qu'elles.

ZOOM

- **Les champs** : ce sont souvent des champs de céréales ou des rizières, établies en terrasse pour épouser les formes du relief sans perdre un pouce de terrain et protégées par des digues de pierre. Certaines cultures s'effectuent dans des plaines sciemment inondées, découpées en parcelles et bordées de digues de terre ; les paysans empruntent ces minces bandes solides pour se déplacer, mais gare à l'imprudent, il aura tôt fait de glisser !

- **L'intérieur de la maison** : la plupart des maisons n'ont qu'un rez de chaussée et une seule pièce dont le plancher est en bois (les maisons les plus pauvres se contentent de terre battue) et dont le centre a été creusé pour pouvoir servir d'âtre. Le feu est fait au cœur du logis, et la fumée s'échappe par les ouvertures du toit ; depuis le plafond pend d'ailleurs un lourd crochet où suspendre la marmite lors des repas. Les poutres sont apparentes, il y fait sombre et les meubles sont presque inexistants (les biens sont conservés dans des tonneaux). Si l'intérieur est relativement frais en été, il fait très froid en hiver aussi dort-on près du feu, sur une pailasse que l'on range la journée. Avant d'entrer dans une maison, même pauvre, les hommes ôtent leurs chaussures avant de s'asseoir à même le sol, jambes croisées. Cette même posture sert pendant les repas car il faut manger sans table en tenant son bol à la main

- **La maison du chef** : si le village est reculé et pauvre, le chef est en général un ancien qui vit dans une maison à peine plus grande que celle de ses subordonnés. Autrement, le rôle est assuré par les cinq familles les plus influentes qui vivent toutes dans de vastes manoirs

- **Le manoir** : si le village a quelques richesses, les familles les plus aisées disposeront de véritables demeures dignes de ce nom. Finis les murs de planches et les toits de chaume, place aux paravents coulissants en papier de riz, aux pièces multiples chauffées par un brasero portatif, à l'éclairage aux lampions et au toit en tuiles. Le sol est recouvert de tatamis, les habitants dorment sur des futons qu'ils peuvent ranger dans un des placards et mangent sur de petites tables privatives faciles à ranger ; seule la cuisine est à l'extérieur, afin d'éviter les mauvaises odeurs. Certaines portes de papier débouchent sur une longue véranda protégée par un auvent, laquelle borde un petit jardin de bambou où vient s'exprimer toute la sensibilité du maître de maison (paysage miniature, étang, œuvre zen, pont). Il n'existe rien de plus agréable que d'ouvrir les paravents du salon pour pouvoir travailler tout en profitant du jardin ! Une pièce est réservée au petit autel bouddhique dédié aux morts, tandis que les anciens encore de ce monde ont droit à leur propre habitation au dehors. Certaines demeures possèdent même une salle de bains ! Une cabane extérieure fermée contient les objets précieux. Lorsque vous entrez dans une si riche demeure, vous passez tout d'abord par le vestibule où vous laissez vos chaussures, puis êtes conduit par un serviteur dans la pièce dédiée aux visites, décorée de papiers artistiquement peints où, assis sur un petit coussin confortable, vous pourrez vous entretenir avec le maître

- **Le puits** : la zone centrale du village, c'est là qu'on va chercher de l'eau potable, qu'on se croise et qu'on discute. Il peut trôner à l'air libre ou être protégé par une sorte de grange

- **Le stock de denrées** : il peut arriver que le village contienne un hangar servant à stocker divers biens sous clé. Et oui, il peut y avoir des stocks d'huile. De l'huile inflammable bien sûr, susceptible de faire de belles explosions...

- **La cloche** : située au sommet d'une tour de bois, accessible via une échelle branlante, cette cloche de bronze se frappe avec un marteau et sert à prévenir les villageois de l'arrivée de quelque chose ou de

quelqu'un

- **La rivière** : si le village est au bord d'un point d'eau, les femmes s'y rendent pour nettoyer le linge et discuter. Les enfants viennent aussi jouer dans les parages

- **Le pont sur la rivière** : les ponts de villages sont souvent plus fonctionnels qu'esthétiques. Leur étroitesse et leur fragilité gênent les passants qui ont bien du mal à se croiser. Les campagnards utilisent souvent les barques et les passages à gué

- **Le moulin** : c'est une sorte de grand hangar avec une roue à aube qu'entraîne le courant et qui active les meules. Celles-ci broient les céréales qu'apportent les villageois au meunier contre rémunération. Gare au maladroît qui viendrait à tomber dans l'eau !

- **La maison isolée** : il arrive fréquemment qu'un village possède sa vieille femme édentée ou son chaman qui se tient éloigné des autres mais en contact permanent avec les esprits de la nature. On vient le trouver pour chasser le malheur, fertiliser une union ou se soigner

VARIANTES

- **Les saisons** : les jours de pluie, le sol se change en boue et ses pentes se font glissantes ; les hommes recouverts de manteaux de paille se hâtent de se mettre à l'abri. Se battre dans ces conditions assure une fin peu glorieuse, le nez dans la gadoue. L'hiver, la neige, la boue et le froid freinent les activités. On passe son temps chez soi et envoie les jeunes travailler à la ville. L'été, la chaleur est torride et frappe sans pitié travailleurs des champs et voyageurs. Le crissement des cigales envahit tout, et le soir les lucioles colorent les hautes herbes de leurs lueurs vertes. Au printemps, les cerisiers se couvrent de fleurs d'un rose délicat tandis qu'à l'automne les bois arborent leurs plus belles teintes orangées

- **Les villages de pêcheurs** diffèrent légèrement de leurs équivalents des campagnes. Établis sur le sable des baies, leurs maisons s'élèvent sur des pilotis de bois, leurs fenêtres soigneusement couvertes de papier fort pour pouvoir faire face aux vents côtiers. Entre elles, une succession de planches posées à même le sol sert de pavement de fortune. L'intérieur à proprement parler est plongé dans la pénombre et envahi de matériel de pêche ; les filets sont mis à sécher aux murs, et les longues barques à fond plat sont ramenées au plus près (la

plupart des villages ne disposent pas de pontons pour les amarrer). Des piquets de bois sont parfois dressés en amont pour briser les vagues, lorsqu'il n'existe pas de récifs naturels (vous savez, ceux-là même qu'utilisent les naufrageurs pour leur sinistre besogne). Sur les hauteurs, un phare seigneurial est parfois construit pour guider les navires et est à la charge des villageois

- **Les villages thermaux** forment une catégorie à part. Essentiellement tournés vers le tourisme, ils sont peuplés des hommes indispensables à leur fonctionnement (serviteurs, hôtes, cuisiniers, artisans). Les demeures y sont bien plus somptueuses qu'ailleurs et on y trouve un grand nombre d'auberges pour les voyageurs. Ils sont assez proches des **villages relais** qui longent les grandes routes, à cela près que les villages thermaux sont moins faciles d'accès mais ont pour eux ces fameuses sources chaudes où viennent se reposer les citadins fortunés. Certaines maisons de thé offrent d'ailleurs à leurs clients un accès privilégié vers des bains privés : on s'y rend par l'arrière de l'établissement en empruntant une passerelle de bois ; un petit cabanon permet de se changer. Une fois dans l'eau, les clients se détendent, serviette humide autour de la tête, et discutent entre amis ; hommes et femmes sont séparés par une haute palissade de bambou (ce qui n'empêche pas les coquins de tenter un coup d'œil)

- Enfin, **les villages cachés** sont à l'origine de bien des superstitions car aucun chemin n'y mène. Ce peuvent être des endroits oubliés des cartes où vivent des hommes coupés du monde, des repaires de démonistes consanguins ou des camps d'entraînements pour ninjas. On trouve ces endroits dans les vallées encaissées, les montagnes ou les forêts. La plupart ne sont en fait qu'une poignée de cabanons où résident de banals bandits, mais faites attention, on ne sait jamais

QUELQUES SCÈNES DE PLUS

- Un combat de duellistes, impressionnant, sous la pluie, qui finit par une lutte visqueuse dans la boue, quand l'honneur superficiel disparaît pour laisser place au véritable désir de survie

- Un assassin réfugié dans une maison ; il disparaît, mais se tient caché sur une poutre sous le toit. Sa victime le cherche, sans se douter que l'homme se tient juste au dessus de lui

- Une troupe d'aventuriers poursuivie par une force

supérieure en nombre se replie près du stock d'huile. Là, ils improvisent des bombes ou sont victimes de flèches enflammées

- Un village côtier désert, ses habitants mystérieusement massacrés ou victimes d'une horrible maladie, ses vitres de papier crevées, des corneilles perchées sur le faîte des maisons, et cette odeur de charogne...

- La rue déserte d'un après-midi d'été, la poussière se soulève sous les pas des voyageurs que des vieillards regardent passer du coin de l'œil. La sueur coule le long des corps harassés, les cigales se font assourdissantes... quelque chose de grave est sur le point de se passer

- Un coin paisible au bord de l'eau, deux hommes pêchent à la ligne le long d'une berge avec leurs cannes de bambou. Se partageant une pipe, ils parlent du temps qui passe et des jeunes qui ne respectent plus rien

- Des forains de passage ou une fête de village, on met de côté les cultures pour une journée et on

s'amuse. On peut ouïr les rires des enfants et les cris des baladins et voir les petits jouer avec leurs cerf-volants de papier et leurs hélices de bambou

VILLES

La ville japonaise a quelque chose du gros village ; ce sont souvent plusieurs bourgs qui se sont développés et rapprochés. Les maisons sont bien espacées les unes par rapport aux autres, et les rues sont plutôt larges, si bien que certains quartiers excentrés ont des airs de campagne paisible. Une simple rigole amenant l'eau et les détritiques jusqu'au fleuve, la propreté est surtout l'affaire des citoyens : si les rues sont parfois sales, les quartiers les plus riches punissent sévèrement ceux qui croient pouvoir se comporter comme chez les intouchables.

Ce qui vous frappe en entrant en centre-ville, c'est surtout l'activité. Une ville ne dort pas la journée, bien au contraire. Tout le monde semble s'être donné rendez-vous dehors et la largeur des voies



est à peine suffisante pour passer, surtout lorsque des véhicules sont de la partie. Vous avancez le long de la rue principale, croisant dans la foule des badauds des paysans et leurs charrettes à bras pleines de marchandises, des forestiers avec leurs fagots sur leur dos, des samourais désœuvrés arborant leur sabre avec fierté, des campagnards déambulent avec des paillettes plein les yeux... Les commerçants vous hêlent et vantent les qualités de leurs produits et des rabatteurs vous offrent des chambres à bas prix, tandis que les clients des auberges vous observent à l'abri de leurs murs en sirotant leur saké. Bien des commerces de centre-ville affichent pas moins de deux étages.

Pour rejoindre les quartiers riches, vous traversez un large pont ouvragé, laqué de rouge, bombé comme un ventre rebondi. En bas coule paresseusement un bras du fleuve sur lequel s'est bâti autrefois le centre historique ; passe une barque coiffée d'un toit, seul témoin d'une rencontre discrète entre deux hommes d'affaires. La ville est protégée des crues par de larges digues de pierre qu'il est bien difficile de remonter une fois tombé à l'eau.

Une fois vos papiers contrôlés par des guerriers en faction, vous parvenez aux beaux quartiers qui s'élèvent au dessus de votre tête. Vous grimpez la côte et vous hissez au dessus des hommes ; un regard en arrière dévoile les toits pointus des maisons de la cité, dispersées en tous sens. Difficile de deviner une forme géométrique dans ce fatras. La circulation se fait plus rare désormais, la noblesse n'ayant aucune envie de voir des traîne-patins déambuler sous ses fenêtres. Au sommet se trouve la résidence du gouverneur (un château la remplace parfois), la plus belle de toutes ; il vous prend l'envie de jeter un œil sur ses beautés, mais vous ne pourriez y entrer qu'en passant par la porte principale, à moins de vouloir escalader les murs de la propriété ! Soyons sérieux.

Après votre entrevue, peut-être aurez-vous envie de passer au quartier des temples, déposer une offrande dans un monastère et prier bouddhas et dieux de vous porter chance dans vos entreprises ? Faites bien attention à ne pas vous faire refiler un talisman bidon par un harangueur de foules. Si les plaisirs pragmatiques vous intéressent d'avantage, le quartier réservé, ses jeux et sa prostitution sont faits pour vous ! Si d'aventure les choses finissaient mal pour vous, vous pourriez fort bien vous retrouver quelques jours dans les prisons du préfet, et après

avoir tout perdu, il ne vous resterait plus qu'à chercher un peu d'argent dans les sordides quartiers sans retour ou pire, dans les communautés d'intouchables en aval de la rivière.

ZOOM

- **La main d'œuvre à la criée** : en plein cœur de la ville, au milieu des badauds et des marchands, un maître d'œuvre hèle la foule à la recherche de journaliers. Un truand vient lui glisser quelques mots, une bourse passe, un arrangement est conclu. Les pauvres ouvriers indépendants viennent de se faire doubler ; la prochaine fois ils se trouveront un intermédiaire

- **Le panneau d'affichage** : sur toute place qui se respecte se tient un panneau d'affichage prêt à recevoir les mises à prix des criminels locaux et les nouveaux édits en vigueur

- **L'intérieur de la maison** : au cœur de la ville, la plupart des maisons sont des commerces à deux étages. Quelques résidences subsistent, mais la plupart se situent à l'écart des zones d'activité ; ces dernières ressemblent aux manoirs des campagnes, avec une structure en bois légèrement surélevée, un intérieur plein de paravents de papiers et de tatamis, un toit de tuiles (voir « Villages »). Les jardins sont évidemment réservés aux plus riches. Les pauvres quand à eux habitent dans des baraquements en longueur et partagent puits et toilettes

- **Le commerce** : cet établissement donne directement sur la rue principale mais ses grilles de bois empêchent de voir à l'intérieur, aussi un crieur est-il envoyé dehors pour rameuter les clients. Pour entrer, on passe sous des bandes de tissus lâches. Selon les produits en vente et le tempérament des propriétaires, l'intérieur pourra être fait d'un immense bazar de marchandises ou au contraire, d'une série de tiroirs sagement alignés le long des murs

- **La taverne** : l'extérieur ressemble à celui de n'importe quelle échoppe, mais l'intérieur est rempli de tables de bois de différentes taille, bordées de petits tonneaux sur lesquels s'assoient. Des pots à baguettes ainsi que diverses sauces attendent déjà les clients, qui pourront déguster brochettes et riz blanc en guise de friandises, ou un simple ragoût. Derrière le comptoir, le cuisinier s'active à préparer les repas, une serviette roulée autour de la tête, le torse nu, dans des odeurs de grailon. Le saké est amené chaud dans des carafons qu'on remplit au fil du repas, et servi dans des coupes à vider en une

gorgée. Le brouhaha des clients aux heures de pointe est assourdissant, quand ce n'est pas le personnel qui hurle les commandes juste derrière vous. Si l'établissement assure aussi le coucher, vous pouvez dormir dans une petite pièce, sans mobilier à l'exception du placard à futon, dans laquelle on peut même vous apporter votre saké ; ceux qui dorment au rez-de-chaussée ont parfois la chance d'avoir une vue sur le jardin, à moins que ce ne soit sur une de ces cours intérieures tellement bruyantes

- **La librairie de prêt** : il arrive parfois qu'un commerçant ouvre une librairie « louant » les œuvres qu'elle contient aux gens du quartier. Les livres sont des exemplaires imprimés et bon marché

- **La feuille de choux** : beaucoup de villes disposent de leur journal d'une page, vendu à la criée et imprimé à la va-vite sur du papier grossier. Selon sa position vis à vis des différents pouvoirs, il peut provenir d'un local officiel ou être produit dans l'ombre des quartiers chauds

- **Le quartiers réservé** : qu'il s'agisse d'un bourg, d'un quartier ou d'un village proche de la ville elle-même, un quartier réservé est un monde à part, un lieu fermé où vous entrez par une unique porte gardée, où vous déposez vos armes et à l'intérieur duquel votre rang perd de sa valeur. Le jour, c'est un endroit mort, désert. Le soir, le lieu devient une parodie de la grande rue commerçante illuminée par les lampions rouges des maisons de passe et par l'intérieur des bistrot. Ici aussi vous êtes constamment sollicité par les harangueurs et par les soi-disant guides qui jurent connaître les meilleurs établissements ; les filles se mettent aux balcons, roucoulant auprès des passants et insultant ceux qui leurs tournent le dos. Entre deux maisons, des pauvresses natte à la main tentent discrètement de vous vendre leur corps, espérant ne pas être surprises par les yakuza qui boivent dans les échoppes voisines. Un peu plus loin vous pouvez voir un samouraï éméché se faire violemment raccompagner par des malfrats ; le plus sage serait pour lui d'oublier cette affaire, mais comment savoir à quoi s'en tenir avec ces gens-là ? Entre deux échoppes, une librairie vend des ouvrages interdits et des estampes pornographiques pour émoustiller les curieux

- **La maison close** : vous vous laissez guider par le serviteur qui vous a alpagué sur le perron. Vous courbez la tête en entrant pour éviter les bandes de

tissus marquées du nom de l'établissement et êtes aussitôt pris en charge par la « mère », petite vieille obséquieuse à l'accent traînant qui tente de vous refiler une jeunette. Sous les yeux amusés des alcooliques venus vider quelques coupes, vous vous indignez et exigez la belle que vous avez aperçue au balcon. L'ancienne rechigne un peu pour faire monter les prix, mais vous montrez que vous êtes prêt à allonger la monnaie. La fille de vos désirs est appelée et vous accompagne cérémonieusement jusqu'à votre chambre. Une fois seul, vous devenez maître des événements, et les refus timides de la belle sont soigneusement étudiés pour faire monter votre envie... Votre soirée terminée, vous réglez vos dettes auprès de la vieille ; une contestation et ce sont les truands qui se saoulent toute la nuit sur place qui se chargeront de vous

- **Le quartier sans retour** : sortes de quartiers réservés des pauvres, ce sont des zones ouvertes, des pans crasseux de villes où les maisons délabrées et les dortoirs abritent miséreux et criminels bas de gamme. Ceux qui ne craignent pas de se faire dépouiller viennent y jouer leur argent ; les malfrats préfèrent de toutes façons plumer les gogos au jeu que les racketter. La rentrée d'argent est ainsi plus régulière

- **La maison de jeux** : le jeu se pratique souvent dans la salle principale d'un casernement de « non-hommes ». Les habitants y dorment tard en journée, et c'est seulement le soir que tout s'anime. La grande salle de jeu en elle-même est traversée par une grande natte ou une table rectangulaire ; les joueurs se répartissent tout autour et s'assoient à même le sol. D'un côté se tiennent les yakuza, kimono rabattu sur la taille, le torse nu sur les tatouages et le ventre enveloppé de bandes blanches ; ce sont eux qui annoncent les jeux, prennent les paris et jettent les dés sous le gobelet. En face d'eux, les clients parient en utilisant des plaques en guise de jetons (ils les changeront auprès d'un des organisateurs)

- **Le quartier religieux** : la zone des temples, bâtie sur le lieu le plus sacré. Conformément à l'esprit citadin, vous traversez une foule bigarrée et croisez prédicateurs annonçant la fin du monde et processions de moines signalant leur passage de réguliers heurts de gong... A vous de choisir : entrer dans un sanctuaire pour déposer une offrande aux dieux, dans un monastère pour régler une cérémonie religieuse (si vous êtes radin, votre

service sera vite expédié) ou pour adresser une petite prière au bouddha Amida ?

- **La maison du dignitaire** : les plus riches demeures ressemblent aux manoirs des campagnes, à ceci près qu'elles sont toujours entourées de hauts murs pour décourager les cambrioleurs. Ces remparts sont eux-mêmes recouverts de toits de tuiles ; ils s'ouvrent sur une unique double-porte aux airs de pavillon. L'intérieur de la résidence est composé des habituels jardins et maisons surélevés ; on y adjoint une caserne où résident les gardes de faction, quand ils ne sont pas dans l'antichambre de leur seigneur, cachés par des panneaux coulissants et prêts à bondir au moindre signe de danger

- **Le commissariat** : c'est le lieu où vous finirez en cas d'ennuis avec les forces de l'ordre. Chaque commissariat comporte une série de cellules barrées de grilles en bois où attendre sa condamnation (celle-ci est normalement prononcée dans les jardins du préfet, mais il arrive qu'un détenu gênant disparaisse mystérieusement, une façon d'accélérer la procédure). La vie du préfet et de ses policiers n'est pas de tout repos, il est souvent difficile de s'y retrouver au milieu des différents pouvoirs qui se partagent la ville et la moindre maladresse peut entraîner le chaos. La priorité est l'ordre public ; la justice vient seulement en seconde position. Les policiers utilisent de longues lances fourchues pour maîtriser les forcenés, les barbelures accrochant les vêtements et permettant d'assommer tranquillement les braillards à grands coups de bâtons

- **Le dojo** : un guerrier errant s'est installé ici pour donner des cours aux roturiers, à moins qu'il ne s'agisse simplement du maître d'arme d'un clan local. Des armes de toutes sortes sont posées sur leurs râteliers de bois et le sol est couvert de tatamis usés. Des guerriers équipés de tenues de protections et de sabres en bois s'entraînent sous le regard de leurs camarades et de leur professeur. Les passes d'armes sont rapides, brutales et ponctuées de cris martiaux. Si vous êtes ravageur de dojo, il vous suffit d'entrer sans permission, d'insulter les occupants, de vous débarrasser des plus belliqueux en espérant que le maître ou au moins son meilleur disciple s'interpose. Une fois le champion vaincu, pour pouvez récupérer la planche de l'entrée, celle qui porte le nom de l'école, en guise de trophée. Attendez-vous cependant à être poursuivi, les clans humiliés ont la rancune tenace

- **Le médecin de quartier** : il reçoit généralement chez lui, dans une petite demeure bourgeoise, et pratique bien souvent la médecine traditionnelle chinoise. Ceux qui utilisent les méthodes occidentales sont de plus en plus nombreux mais restent mal vus.

- **Les bains publics** : on vient s'y laver contre quelques pièces, profiter des bains de vapeur ou, comble de la modernité, des grandes baignoires individuelles. Femmes et hommes sont séparés par une simple cloison et pénètrent dans les lieux par des entrées différenciées. Le matin ce sont les prostituées qui viennent se délasser, l'après-midi les enfants à peine sortis des cours privés, et le soir les travailleurs avides d'oublier la fatigue de la journée

- **Le cimetière** : situé un peu à l'écart de la ville, le lieu paraît installé au cœur même de la nature. Des buissons rachitiques percent entre les constructions humaines. Des tombes de formes diverses peuplent cet endroit, allant de la simple pierre carrée à la statue bouddhique ouvragée. Un peu plus loin, une femme vient offrir en silence un peu de nourriture à l'esprit de son mari disparu

- **La communauté eta** : située à l'écart de la ville et près des cours d'eau, c'est un véritable bouge où on ne va jamais. Les odeurs de tannerie y sont pestilentielles, les habitants pouilleux à faire peur, et les maisons en torchis tombent en morceaux. De véritables souillons vont laver leur linge à la rivière, espérant ne pas y croiser un guerrier vindicatif de passage

VARIANTES

- **Les jours de fêtes**, la ville s'anime encore plus que d'habitude. La grande rue est envahie par la foule des curieux et par ceux qui en profitent. Les tavernes ouvrent grandes leurs portes et sortent les tabourets au dehors. Les stands portatifs fleurissent un peu partout et vendent lampions colorés, hiboux en paille ou breloques religieuses. L'air s'emplit des odeurs de poissons grillés en brochettes et de barquettes de nouilles sautées que les vendeurs ambulants, essuie-mains torsadé au front, servent aux passants. Ça sent la grillade, le feu de bois et la friture. Les enfants se régalent de figurines en sucre et de gâteaux de haricots rouges. Vieilles femmes aux tenues chamarrées ou shintoïstes douteux offrent la bonne aventure aux crédules. Des camelots, éventail à la main, organisent de petits spectacles vulgaires pour attirer les clients ; les

femmes privées de théâtre peuvent ici s'exprimer de façon... particulière (sumo féminin, scénettes scabreuses, anguille glissée entre les jambes, exhibition à l'abri d'une palissade...). Quelques agitateurs font des démonstration de magie occidentale avec un télescope ou une boîte magique. Puis vient enfin le moment tant attendu, la procession de l'idole où le corps du dieu protecteur est porté à bouts de bras par les fidèles et les prêtres, tout ce beau monde effectuant le trajet d'un temple à un autre

- **Les incendies** sont extrêmement redoutés en ville, toits de chaume et maisons de bois prenant feu rapidement. Tout le monde participe et constitue une chaîne jusqu'au puits, mais des brigades spécifiques peuvent aussi être employées. On peut d'ailleurs les voir se battant entre elles pour un bout de territoire, refusant d'aider qui n'a pas payé la taxe ou profitant du drame pour demander une rallonge

- **Un port marin** : contrairement aux petits villages côtiers, les villes en bord de mer possèdent toujours des pontons pour pouvoir amarrer les navires et faire transiter les marchandises. Ces lieux sont densément peuplés, l'odeur du grand large y est omniprésente et le cri des mouettes domine tout. Le marché aux poissons est bien sûr florissant. Ces lieux ouverts sur l'aventure sont souvent peuplés d'aventuriers et d'entrepreneurs, et même parfois d'étrangers

- **Un port fluvial** : les villes près des fleuves possèdent toujours un débarcadère et profitent des longues barques à fond plat qui transportent marchandises et voyageurs. De grands ponts, chefs d'œuvre architecturaux, permettent de passer sur l'autre rive, bien que les lieux les plus modestes se contentent de simples passeurs maniant la perche avec fougue. Certaines de ces villes, plus fortunées, sont littéralement creusées de canaux artificiels et truffées de ponts colorés

- **Edo**, forte de ses six-cent mille habitants, est la capitale du gouvernement. La cité s'est construite en spirale autour de l'immense château des Tokugawa et de ses portes immenses. Au centre se tiennent les luxueuses demeures des proches ; à l'ouest vivent les clans fidèles. La ville contient plus de guerriers que toutes les autres, les seigneurs étant forcés d'y entretenir une villa et d'y laisser des otages. Ce sont là des guerriers ne rendant pas de comptes au gouverneur et donc susceptibles de causer des troubles, c'est pourquoi pas moins de

deux préfets ont à charge le maintien de l'ordre, aidés de gendarmes à cheval et à pieds. Sans parler de la fraction des terrifiants Shinsen Gumi qui réside ici à l'année et a toute latitude pour gérer les problèmes graves, ni des anciens ninjas du clan Koga, connaissant plus de cent techniques permettant de capturer un homme sans le tuer. Les quartiers de la ville sont également gérés par les plus riches résidents qui jouent là leur avenir et opèrent donc avec zèle. Les quartiers du sud bordant la grande baie sont les plus dynamiques ; on y trouve la plupart des zones de plaisirs dont Yoshiwara. Non loin, la ville sans retour de Senji comporte près de cinquante auberges, et longe un champ d'exécution où les têtes des exécutés attendent sur des piques la fin de leur exhibition. Edo est enfin une des rares villes à comporter une prison, véritable château fort avec pont-levis et douves ; un lieu dont bien sûr on ne s'échappe pas

- **Kyoto** sa rivale est la résidence de l'empereur depuis 794 et se situe dans une vallée encerclée par des montagnes. Après la guerre, la cité fut remise en état, fortifiée, et ses monastères regroupés dans un unique quartier. Des châteaux splendides y furent construits, mais le shogun n'y résidant pas, ce sont ses représentants fidèles qui en sont les bénéficiaires en échange de leur surveillance de la cour. Toutes les sectes bouddhiques ayant leur monastère principal ici, la ville est devenue la capitale des religions ; de grands rites impériaux sont parfois exécutés sous les yeux ébahis des habitants, et les processions se multiplient toute l'année. Le palais impérial est immense, rempli de cours intérieures, de jardins et de bâtiments somptueux, mais le tout venant n'a aucune chance d'en contempler autre chose que les murs. C'est aussi une ville universitaire où on peut trouver de nombreux lettrés et médecins dispensant leur savoir en privé. Depuis l'attentat du clan Choshu contre l'empereur, la cité est en effervescence ; le Shinsen Gumi y stationne à l'année et fait régner la loi martiale dans les rues, tuant quiconque se promène sans laisser-passer une fois le couvre-feu en place. De leur côté, les assassins nationalistes multiplient les attentats et les crimes, et une véritable guerre larvée se livre entre les murs de la capitale

- **Osaka** est le troisième grand pôle du pays, celui où le commerce règne en maître. Située sur le côté est de la mer intérieure qui relie les îles Honshu, Shikoku et Kyushu, et sur l'embouchure de trois

rivières, elle est un lieu de passage obligé pour qui veut vendre au mieux ses marchandises. Véritable cité des eaux et des ponts, la vue des nombreuses barques chargées de denrées parcourant ses canaux vaut le coup d'œil. Son château est de construction récente et sert à surveiller les seigneurs de l'ouest et à recevoir les dignitaires étrangers. Les trois grands marchés (fruits et légumes, poisson, riz) sont bien évidemment d'une importance capitale et le riz des impôts est d'ailleurs amené ici pour être changé contre de l'or, sous le contrôle juteux de grandes familles commerçantes. Les eta habitent le quartier de Watanabe et, bien que discriminés, sont protégés par l'administration. Osaka enfin est le siège de la culture bourgeoise, l'endroit où se créent les modes qui envahiront le pays par la suite, un monde bigarré où évoluent pas mal d'étrangers

- **Yokohama** est la ville champignon du Japon, la créature monstrueuse d'une période troublée. Autrefois petit village de pêcheurs proche d'Edo, son ouverture aux étrangers l'a changée en quelques mois en centre commercial de premier plan. Sa construction récente a permis le mélange improbable des architectures (la tour de l'horloge est une célébrité) dont une partie est réservée aux occidentaux. On y croise des femmes en corset, des hommes portant veston et canne, et même des bicyclettes ! Ce mélange ne prend pas toujours et les heurts entre sabreurs japonais et tireurs occidentaux sont nombreux

- **Nagasaki** est une rareté. Fondée plusieurs centaines d'années auparavant par les Portugais, elle est passée du statut de village perdu à celui de port de commerce grâce aux denrées exotiques qui transitent par ses marchés. Sa large population chrétienne, religion dont elle fut un des bastions, lui valut plusieurs massacres mais la protection impériale lui a permis de subsister ; continuant discrètement son commerce avec l'étranger, elle a reçu l'autorisation de s'ouvrir vers l'occident via l'île de Dejima qui lui sert en quelque sorte de réserve et de sas. Le proche clan Satsuma s'en est largement servi pour importer des armes et nouer des contacts avec l'extérieur

QUELQUES SCÈNES DE PLUS

- Au cœur des bains publics, des samourais discutent des troubles du pays et évoquent le futur. Ils ne voient pas qu'un peu plus loin un policier les espionne

- Une troupe d'enfants masqués effectue diverses acrobatie et mendient pour le compte de leur bande. Certains en profitent pour faire les poches des curieux

- Deux groupes se croisent et s'invectivent dans la rue. Des samourais éméchés veulent en découvrir avec des occidentaux prêts à dégainer leurs pistolets. Une balle part, un enfant est touché, une émeute raciste éclate

- Au cœur de la nuit, une troupe de guerriers, lanternes en avant, est attaquée par des assassins révolutionnaires qui les attendaient tapis dans une ruelle

- Combat dans un jardin. Deux guerriers se font face, sabre à la main, prêts à bondir. Ils attendent le meilleur moment, celui où le temps lui-même s'arrêtera. L'eau d'une fontaine se déverse dans un tube de bambou qui, une fois rempli, déverse son contenu en heurtant la margelle d'un puits avant de remonter. Le heurt sonore, régulier, marque l'écoulement des minutes. Les guerriers sont comme deux statues. Tout à coup, le bambou cesse de se relever...



ROUTES DE CAMPAGNES

Ce ne sont que des chemins de terre à peine entretenus que parcourent à pieds les voyageurs. Vous avez sur vous le strict nécessaire : de l'eau dans de petites gourdes, des boulettes de riz et de la viande séchée emballés dans des algues ou du tissus. En chemin vous croisez des paysans, chapeau conique sur la tête et marchandises sur le dos, pressant le pas pour rentrer chez eux au plus vite. Un bourgeois anonyme vous dépasse dans un palanquin ; vous entendez longtemps ses porteurs pousser des cris pour se donner de la force. Plus tard, vous cédez la place au cortège d'un seigneur qui revient de sa résidence forcée à Edo ; ne pas s'exécuter serait provoquer la trentaine d'hommes d'arme qui l'accompagnent et le protègent.

Au fil des heures, le paysage varie lentement, passant des rizières inondées aux forêts épaisses, puis aux cultures en terrasses, puis aux montagnes boisées... le Japon vous offre ses verts reliefs avec générosité. Si vous suivez les sentiers officiels, vous finissez forcément par vous arrêter à un poste de garde, histoire de montrer vos papiers et d'en profiter pour prendre un verre. S'il vous faut à tout prix éviter les contrôles, vous pouvez également contourner ces points de passage, mais au prix de jours de marche supplémentaires et d'une dangerosité accrue.

Bien entendu, si les deux circuits majeurs reliant Kyoto à Edo (celui des montagnes et celui de la mer – qui passe aussi par Osaka) sont entretenus à grands frais et jalonnés de commerces autant que de postes-frontières, les lieux excentrés occupent toujours la majorité du pays et doivent se contenter du réseau éparé des chemins de villages.

ZOOM

- **Le poste de contrôle** : au beau milieu de la route se dresse un poste de garde fortifié. On le traverse en passant sous des arches de bois que surveillent des gardes de faction. Il est théoriquement indispensable de montrer patte blanche mais la fréquentation élevée des chemins à certaines heures conduit bien souvent la police à un contrôle aléatoire. Une petite troupe et autant de chevaux stationnent ici. Une auberge vient adoucir le service des plantons et accueillir les voyageurs harassés

- **D'anciennes forêts** recouvrent le Japon, bordent les chemins et donnent aux montagnes des allures

de collines gigantesques. Ce sont des lieux anciens, chargés de mystères, que longent parfois de timides chemins au tracé serpentin. Il arrive fréquemment que le voyageur découvre au détour d'un sentier quelque sanctuaire oublié, statue à demi recouverte de mousse ou arbre centenaire que protège une corde de riz

- **Le petit sanctuaire de campagne** : à la croisée de chemins ou aux abords d'un temple de campagne, il est fréquent de trouver un petit sanctuaire aux allures de cabane abritant derrière ses portes un bouddha au visage rond. Les passants y déposent parfois une offrande que les errants réellement affamés peuvent dérober – à condition de ne pas craindre la colère des dieux

- **Le gué** : particularité du Japon des Tokugawa, les grandes routes sont avares en ponts – façon de gêner la progression d'une armée marchant sur la capitale. Les voyageurs n'ont donc pour choix que de passer à gué (après un long détour) ou de payer un des passeurs qui prospèrent au bord des routes. Il y a toujours une auberge à proximité pour attendre la fin de la pluie ou le retour de la barque à fond plat qu'une perche pousse contre les courants. Gare à celui qui n'entend pas l'appel au départ du dernier passage, il risque bien de devoir passer la nuit sur place !

VARIANTES

- **Les saisons** : l'été, arpenter les routes devient très vite un calvaire et le voyageur prie pour atteindre au plus vite les pans plus boisés des chemins. Pendant l'hiver certains endroits deviennent impraticables en raison des chutes de neige et les promeneurs se font rares, comme lors des jours de pluie où des coulées de boue venues des hauteurs viennent parfois déborder les murets de pierre. Printemps et automne sont de bonnes saisons pour voyager, la nature s'y faisant prodigue en beautés

- **Le chemin de traverse** : pour contourner les postes frontières il existe bien des voies détournées que les guides des environs se feront un plaisir de vous indiquer contre quelques pièces, à moins que la récompense pour votre tête ne les incite à vous trahir en chemin

- **Le fleuve** : ceux qui en ont les moyens et se montrent particulièrement pressés peuvent aussi prendre le bateau et suivre ainsi les cours d'eau. Il est toujours possible de se cotiser pour s'offrir ce

moyen de transport parmi les plus sûrs et les plus rapides

QUELQUES SCÈNES DE PLUS

- Un riche seigneur est victime d'une embuscade. Ses hommes tués, ses porteurs en fuite, son palanquin est transpercé par les assaillants qui prennent alors conscience... que leur cible n'était qu'un leurre
- Un émissaire court le long d'une route forestière, un plis essentiel dans son kimono, lorsque dix ninjas surgissent du sol où ils s'étaient enterrés !
- Retardé par le passage du gué, un paysan presse le pas pour rentrer chez lui. Plus loin sur le chemin, caché par la nuit sans lune, un pèlerin semble venir à sa rencontre. C'est du moins ce que le son de sa clochette semble indiquer
- En pleine forêt, une auberge magnifique attend le promeneur, avec à l'intérieur une hôtesse superbe. Mais c'est en réalité une araignée qui prévoit de dévorer l'insouciant. Qui survit à cette rencontre ne trouvera le lendemain que des ruines calcinées

MONTAGNES

Le Japon est un pays de montagnes et de volcans qu'il est parfois impossible de contourner. Ce sont des lieux sacrés tutoyant le ciel, des endroits de pèlerinage et de tourisme, et le mont Fuji n'est que le plus célèbre d'entre eux. Les populations s'installent dans les plaines et les vallées qui les joutent et évitent ces endroits où les dieux résident. Cette crainte superstitieuse va de pair avec d'autres dangers comme faire un mauvais pas et se fracasser sur les rochers plus bas, emprunter un pont branlant et vermoulu, se voir emporté par le courant d'une rivière ou rencontrer une des étranges créatures qui peuplent les lieux sauvages, sans parler des typhons, plus fréquents dans les hauteurs qu'en contrebas.

Vous arpentez un de ces géant de pierre par le sentier plus ou moins étroit qu'ont tracé des générations de voyageurs. Aucun parapet ne vous protège, vous apercevez le sol des centaines de mètres plus bas vous jouer un air de sirène. Quel soulagement un peu plus tard de traverser un pan plus boisé ; à l'ombre des feuillus, vous pouvez oublier un moment votre peur du vide et des esprits.

ZOOM

- **La cabane de montagnards** : c'est une petite hutte profitant d'un élargissement d'un chemin de traverse, en bordure de forêt. Peuplée de rudes montagnards récoltant là le charbon de bois qu'ils vendront en ville, c'est un endroit que les gens s'efforcent d'éviter
- **Le petit lac de montagne** : ici viennent s'attarder un instant les eaux cristallines d'une rivière avant de poursuivre leur cours le long des cascades. Quelques poissons évoluent là, prêts à être attrapés par tout voyageur assez hardi pour descendre les rochers qui y mènent. Les plus superstitieux laisseront en paix ces havres car ils sont les lieux favoris d'esprits tels que les terribles tengu
- **Le pont de cordes** : dressé au dessus du vide ou de torrents tumultueux, fait de cordes anciennes et de planches fragilisées par le temps, il constitue pour le voyageur un acte de courage, tempéré il est vrai par l'absence sérieuse d'alternative. C'est l'endroit idéal pour les embuscades
- **Le temple isolé** : la présence de dieux implique celle de lieux de culte, et les montagnes sont remplies de petits temples dépourvus d'officiants qu'entretiennent les habitants des environs. Un tel lieu de pèlerinage est parfois accompagné d'une petite auberge permettant de boire une coupe de saké, assis sur un banc à l'ombre des arbres

VARIANTES

- **Le Mont Fuji** : le plus haut sommet du Japon, trois-mille huit-cent mètres, entouré de trois autres volcans, objet de culte depuis la nuit des temps. Situé à une centaine de kilomètres d'Edo (on peut voir le sommet depuis la route principale), c'est un volcan conique surmonté d'un cratère et dépourvu de végétation. Cinq lacs volcaniques l'entourent. La dernière éruption est récente, 1707, et a provoqué des dégâts impressionnants aux alentours. L'hiver, le sommet se teinte de blanc. Seuls les moines et les pèlerins arpentent ses flancs et les femmes y sont interdites ; sanctuaires et refuges sont installés à plusieurs endroits (le sanctuaire Sengen est d'ailleurs situé près du sommet)
- **Une montagne boisée** : l'étendue des forêts japonaises fascine les étrangers ; celles-ci viennent recouvrir les basses montagnes et leur donner des allures de collines verdoyantes et moussues, que traversent de petits sentiers couverts

QUELQUES SCÈNES DE PLUS

- Un voyageur passe un pont mais est attendu au bout par deux bandits qui menacent d'en couper les cordes s'il ne leur donne pas ses armes et son argent. S'il fait demi-tour, il perd plusieurs semaines de marche !

- Un groupe poursuivi dans les hauteurs par des soldats ennemis abat un pont pour ralentir ses poursuivants. L'un d'entre eux doit rester de l'autre côté pour tout sectionner au dernier moment. Son seul espoir : se lancer, corde à la main, au dessus du vide

- A la tombée du soir, la forêt est emplie de brumes inquiétantes. Alors que les personnages sont à la recherche d'un abris pour la nuit, un cabanon en piteux état s'offre à eux. C'est la demeure d'une bande de montagnards un peu rustres, lesquels décident rapidement d'égorger leurs invités pendant la nuit

MER

Le pays a près de trente-mille kilomètres de côtes. Celles de la mer du Japon (au nord et à l'ouest) sont généralement basses, dunaires voire marécageuses, tandis que du côté Pacifique à l'est et au sud le littoral se fait plus abrupt et se peuple de falaises. Bien des villes se sont installées le long de baies propices au commerce. L'hiver, le nord de l'île d'Ezo (Hokkaido) est parfois envahi par la banquise.

Les eaux du sud-ouest sont tropicales, pleines de poissons colorés, de coraux, de serpents de mer et de tortues. Celles du sud-est contiennent otaries, lions de mer et baleines. Le nord, polaire, reçoit parfois la présence d'animaux arctiques comme le morse.

Vous arpentez les planches d'un large bateau longeant les côtes en direction d'Edo. Sous vos pieds, vos camarades de voyage à la mine sinistre préfèrent dormir dans la pénombre, adossés contre la coque. Un peu plus loin, les falaises striées par la marée laissent entrapercevoir les forêts touffues qui les recouvrent. Vous dépassez une barque de pêcheur et son occupant, à demi nu sous le soleil impitoyable. Bientôt la vue de la baie d'Edo vient troubler votre ennui ; un peu plus loin, un immense navire occidental projette son ombre menaçante sur les eaux paisibles du Japon.

ZOOM

- **La crique** : au sud du Japon, la hauteur des côtes permet la formation d'endroits discrets où amarrer une barque pour débarquer des marchandises illégales. Certains habitants de villages voisins connaissent les chemins sinueux qui permettent d'y descendre dans une relative sécurité. Quelques criques sont percées de cavernes pouvant aussi servir de lien vers l'intérieur des terres

- **Le village de pêcheurs** : voir le paragraphe « Villages »

- **Le port côtier** : voir le paragraphe « Villes »

- **L'île déserte** : il en existe quelques-unes aux abords du Japon, mais toutes ont été découvertes et cartographiées. Celles où aucun homme ne s'est installé sont donc rarissimes et dépourvues d'intérêt. A moins qu'un danger terrible n'y rôde ? Certaines ont été converties en prisons où sont envoyés les bannis ou possèdent des mines d'or à ciel ouvert où les condamnés travaillent sous un soleil de plomb

- **Le bateau japonais** : le bateau de transport typique mesure près de trente mètres, ce qui est beaucoup plus petit que son équivalent étranger. La coque est courbée avec une poupe surélevée. Le pont est abrité par une palissade de bois grillagée. Si on excepte la petite sur le devant, l'ensemble est propulsé par une seule grande voile dressée sur le mat du navire. A l'arrière, le barreur est à la charge de l'immense tige de bois actionnant le gouvernail

VARIANTES

- **Le lac Biwa** : le plus grand lac d'eau douce du Japon, situé aux abords de la capitale impériale. Sa forme allongée lui a valu de porter le nom d'un instrument à cordes. Peuplé d'oiseaux et de roseaux, c'est un lieu touristique important et bien sûr une source de nourriture importante

- **Miyakejima et Hachijojima** : îles au sud d'Edo servant de colonies pénitenciaires du shogunat. La première est menacée par un volcan mais toutes deux possèdent une végétation luxuriante et une faune étonnante

QUELQUES SCÈNES DE PLUS

- Les personnages mènent leur enquête dans un petit village côtier quand le sol se met légèrement à trembler. Alors qu'ils confondent une bande de criminels ou sont pris à partie par les forces d'un clan, le niveau de l'eau se met soudainement à

baisser : un tsunami arrive ! En quelques minutes, une vague immense vient frapper le village ; les guerriers s'arrêteront-ils pour sauver les habitants (et leurs peaux) ou préféreront-ils se battre et périr balayés par les eaux ?

- Les personnages avancent lentement sur les eaux nocturnes, leur barque se rapprochant silencieusement d'un grand navire de guerre. A l'intérieur, l'or du shogun attend patiemment qu'un voleur de génie vienne le prendre. Tout ce qu'il reste à faire, c'est tuer la vingtaine de gardes et de ninjas qui le gardent

- Une île pénitentiaire infernale, étendue de sable brûlé par le soleil. Les prisonniers y ont bâti une véritable société de la violence, sous le regard détaché des gardiens. Les personnages y arrivent, menottes aux poignets, dans le but de rencontrer un homme, un homme dangereux enfermé là. Ici, on l'appelle « roi »

CHATEAUX

La plupart des châteaux forts datent de l'ère des provinces en guerre, bien que ceux des perdants aient souvent été détruits et que les shoguns aient fait dresser de nouvelles forteresses pour leurs fidèles. La plupart des places fortes sont au cœur d'une ville qu'ils dominent du haut de leurs énormes fondations de pierre.

La première chose que vous remarquez en approchant du château, ce sont les toits qui recouvrent le donjon, les baraquements et même les enceintes, ces coiffes de tuiles sombres ressemblant moins à des triangles parfaits qu'à l'union de deux courbes inversées. Envahissant littéralement le moindre espace, ils donnent au sommet des bâtiments et des étages un aspect étrangement fusionnel. Viennent ensuite les hautes murailles qui entourent l'enceinte, leurs pierres apparentes et leurs portes massives. Le malvenu aura tôt fait d'écoper d'un tir de mousquet au travers d'une meurtrière.

Un château peut accueillir plusieurs centaines de guerriers. Celui d'Osaka a même la capacité de loger dix-mille hommes !

ZOOM

- **Les douves** : si douves il y a, elles se franchissent au moyen d'un grand pont qu'il est possible d'abattre en cas d'invasion mais qui sert

surtout à rassembler les forces ennemies en un seul point pour mieux les abattre

- **Les portes de la muraille** : pour entrer dans le château à proprement parler, vous devez passer par une de ces énormes double-portes de bois, lesquelles s'ouvrent normalement, par le milieu, une fois l'énorme poutre qui les barre relevée. Elles sont bien sûr assez larges pour laisser passer plusieurs cavaliers ou un véhicule

- **La cour intérieure** : il s'agit là d'une cour carrée, agrémentée de superbes jardins et de promenades, plusieurs siècles de paix ayant encouragé les seigneurs à améliorer leur environnement. Autour de vous se dressent les palais miniatures des tours de gué, ainsi que les baraquements des soldats de faction, les demeures des domestiques, les divers puits et bien sûr le donjon

- **Les baraquements** : c'est ici que se relaient les guerriers au service du seigneur des lieux. Certains restent à côté de celui qu'ils doivent protéger, mais la plupart se contentent de traîner dans le coin en cas d'alerte, jouant aux dés, buvant ou s'entraînant au sabre

- **Les puits** : il existe plusieurs salles des puits dans un château permettant de soutenir un siège dans les meilleures conditions possibles et de déjouer les empoisonnements

- **Les domestiques** : la quantité de domestiques nécessaire au fonctionnement d'un tel palais est colossale. Leurs quartiers sont souvent dans un bâtiment extérieur, mais certains privilégiés vivent au plus près de leurs maîtres

- **La salle de cérémonie du thé** : si le seigneur pratique le zen, un petit pavillon sans prétention, épuré même, se trouve dans la cour et sert à la cérémonie du thé

- **Le donjon** : ce dernier est le plus haut bâtiment des lieux, capable d'atteindre sept étages de bois et de tuiles solidement posés sur des fondations de pierre. Les murs blancs sont percés de fenêtres et de grilles. L'intérieur est envahi par d'énormes charpentes et escaliers. Les salles de vie, elles, sont fastueuses, recouvertes de tatamis, de paravents, de peintures, d'armes d'apparat...

- **Les stocks de vivres** : situés en bas du donjon, ils sont soigneusement gardés. Les matières inflammables sont si possible conservées à part, dans des bâtisses de pierre

VARIANTES

- **Le labyrinthe défensif** : certains châteaux comportent des enceintes imbriquées servant à mener l'assaillant dans un véritable labyrinthe du haut duquel il est possible d'attaquer
- **Le château d'Osaka** : cette forteresse énorme s'étend sur près de sept kilomètres carrés
- **Une passe sous haute surveillance** : un château datant des provinces en guerre se dresse ici, sous la protection des montagnes et d'une enceinte massive, infranchissable. Qui veut traverser le col doit passer par le palais et le village miniature qui s'est développé autour. Un lieu inexpugnable, sous l'étroite surveillance du shogunat qui guette le moindre signe de rébellion

QUELQUES SCÈNES DE PLUS

- Devant une des résidences de la capitale, un domestique du château glisse quelques rumeurs de palais à un garde de faction. Un peu d'argent passe de main en main, le serviteur s'en va et le garde va faire son rapport. Très vite, les nouvelles se répandent dans la cité
- En plein affrontement devant les murs d'un palais, un des personnages glisse et tombe dans les eaux sombres. Il a à peine le temps de reprendre son souffle qu'une des carpes géantes vivant là tente de l'entraîner dans les profondeurs
- Sur les toits d'un palais, se découpant à la lumière de la lune, deux ninjas s'affrontent, assassin contre garde du corps, entremêlés dans un ballet aussi mortel qu'acrobatique. Les multiples rebords sont autant de points d'appuis, et pourtant la moindre erreur peut laisser le malchanceux se disloquer plusieurs dizaines de mètres plus bas
- Un officiel est reçu par le seigneur dans la grande salle du château. Sur une estrade au fond de la pièce, le maître des lieux est assis en tailleur sur des coussins, entouré de ses conseiller, scribe et garde du corps. Un peu plus bas devant lui, le visiteur prend place après le respectueux salut d'usage. Tout autour d'eux se tiennent stoïquement les gardes de faction, prêts à intervenir
- Lors d'une réunion discrète avec un seigneur, un homme révèle sa trahison en dégainant son sabre pour tenter d'assassiner le maître. Aussitôt, surgissant des paravents alentours, déchirant les murs de papier, les gardes du corps surgissent, prêts à en découdre

TEMPLES

Deux types de bâtiments religieux se partagent l'ensemble du pays : les sanctuaires shinto et les temples bouddhistes. Si leur nature et leurs objectifs diffèrent, il est fréquent de les trouver proches les uns des autres, complémentaires.

Le sanctuaire shinto n'est pas un lieu de résidence. Sensé contenir le dieu qu'il honore, il ne permet pas aux hommes de prier entre ses piliers ; les fidèles restent donc sur le pas de l'entrée.

Le temple bouddhiste s'organise autour d'une statue de bouddha mais est aussi un lieu de vie. Aucun dieu ne réside réellement en ces lieux et au moins un moine y habite pour diriger les cérémonies et s'occuper de l'entretien. Certains temples appartiennent à de grands monastères et sont desservis par toute une communauté.

ZOOM

- **Le sanctuaire** : généralement implanté dans un lieu naturel d'une exceptionnelle beauté, le lieu de culte shinto se démarque par ses piliers plongeant leurs racines dans le sol et la couleur rouge omniprésente. Avant de pouvoir adresser ses prières, le fidèle doit passer sous un voire deux portiques en bois (torii), façon de symboliser le passage vers un autre monde, plus sacré. Ces arches sont construites en bois ou en pierre, teintées en rouge ou en noir et formées par deux barres horizontales posées sur des piliers. Parfois, une corde de riz est tendue entre les linteaux. Au bout des quelques marches se dresse le sanctuaire lui-même avec son toit triangulaire rappelant ceux des châteaux ; il est grossièrement divisé en deux : une partie où les visiteurs prient et, séparé d'eux par une grille de bois, l'endroit où réside le « corps » du dieu, l'objet qu'il peut investir lors des rites. Seuls les officiants ont le droit d'y entrer

- **Le monastère** : le monastère s'organise généralement autour d'une statue de bouddha, intermédiaire entre les croyants et le saint ou simple symbole de sagesse. La porte d'entrée est imposante et s'orne de gardiens célestes repoussant tout mal. A l'intérieur, on trouve la salle principale où les images pieuses et les statues sont conservées, lieu de prière par excellence avec l'autel dressé devant la statue principale ; la salle des écritures où sont gardés et lus les manuscrits et où les moines méditent ; enfin, la pagode à cinq étages qui contient

les reliques du Bouddha et symbolise les cinq éléments. Certains monastères contiennent également un jardin « sec » constitué de rochers et de sable que les habitants modifient parfois dans leur quête de perfection. Une énorme cloche dorée vient souvent rythmer les vies des habitants

VARIANTES

- **Un lieu sauvage et sacré** : il arrive parfois qu'au cœur d'une vaste forêt, on tombe sur le lieu de villégiature d'un dieu. Pour avertir le passant ignorant, une corde de paille de riz est tendue autour de l'objet susceptible d'accueillir l'esprit. Mieux vaut adresser une rapide prière et décamper rapidement, et ne pas oublier de se faire purifier dans le plus proche sanctuaire
- **Un petit sanctuaire de campagne** : voir le paragraphe « Routes de campagne »
- **Un temple isolé** : voir le paragraphe « Montagnes »
- **Ise** : il s'agit d'une ville célèbre pour la présence du grand temple d'Amaterasu (une déesse solaire) où viennent se reposer les dieux une fois par an. Une centaine de petits lieux de culte l'entoure, la plupart construits dans un style ancien – toit de

chaume sur base en bois – à l'opposé des tuiles et de la pierre bouddhiques

- **Kyoto** : la capitale religieuse, citée aux mille et un temples. Toutes les religions ont leur centre ici, pour pouvoir être mieux surveillés par le shogunat. Vous y trouverez aussi bien des monastères luxueux que des sanctuaires grandioses, rehaussés d'or et de jade

QUELQUES SCÈNES DE PLUS

- Un mariage shinto, simple et épuré. La mariée est en blanc et son conjoint en noir, agenouillés devant le sanctuaire, leurs familles respectives derrière eux. Un prêtre (ou un moine si nécessaire) conduit la cérémonie, purifie les mariés, écoute les serments et adresse l'offrande aux dieux. Les futurs époux échangent trois coupes de saké au cours du rite. Le soir sera l'occasion de libations un peu plus débridées dans un lieu moins sacré
- Une fidèle va adresser une prière au sanctuaire de son village pour porter chance à son fils parti travailler en ville. Elle passe le portique, monte les marches, s'agenouille devant le cœur, mains jointes en une prière silencieuse. Puis elle tape plusieurs fois dans les mains, frappe légèrement la cloche

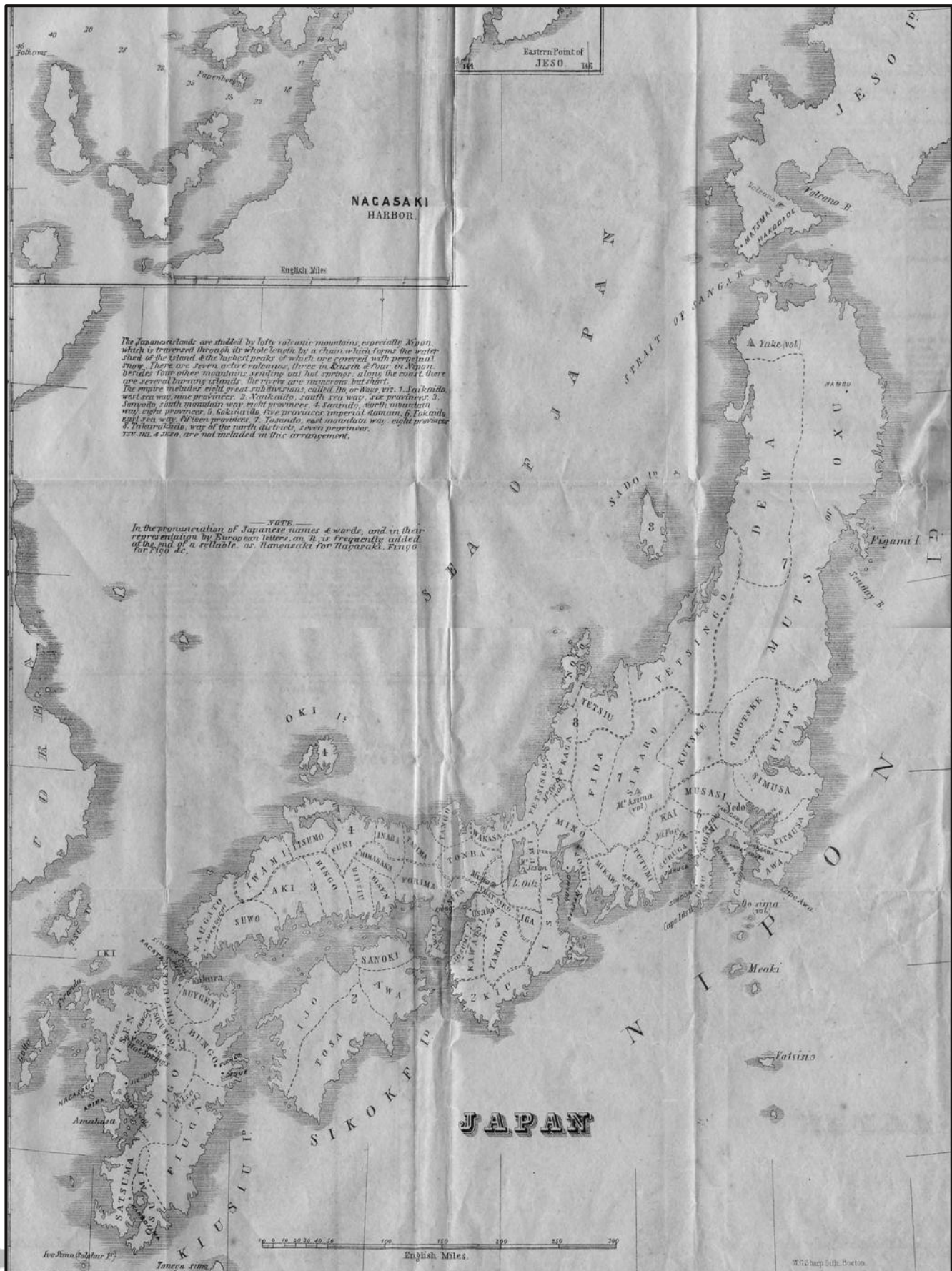


devant elle et s'en va aussi silencieusement qu'elle est venue

• Un criminel blessé tombe sur un vieux temple au fond des bois. A l'intérieur de ses murs de bois vermoulu se dressent des statues de moines en

souffrance, tandis qu'au fond un bouddha, paumes jointes, dégage une impression de sérénité.

L'homme s'effondre et rêve de sagesse



Carte du Japon pendant l'ère Edo

CHAPTER 7

EPISODES



Dans ce chapitre exclusivement réservé au meneur de jeu, vous trouverez tout d'abord quelques conseils pour créer vos propres aventures tout en impliquant les personnages de vos joueurs. Ensuite, vous pourrez profiter du pilote, un scénario complet permettant de réunir les héros pour la première fois, et de poser les bases pour de futures aventures.

CRÉER SES EPISODES

SCÉNARIO TYPE

Dans *les Errants*, les joueurs incarnent tous des vagabonds. Il est donc possible de dégager une structure générique pour vous aider à créer vos histoires :

1. Les personnages arrivent dans un lieu où existe un fragile équilibre entre les pouvoirs
2. Alors qu'ils commencent à comprendre les liens qui unissent les différents habitants et à entrapercevoir les problèmes potentiels, un événement imprévu vient tout bousculer (leur simple présence peut être cet événement)
3. Les personnages se retrouvent alors pris dans une avalanche de problèmes dont ils tentent de sortir vivant en limitant les dégâts
4. A la fin, ils quittent l'endroit après avoir empêché un drame, à moins qu'ils ne doivent tout simplement fuir les conséquences de leurs erreurs

La rédaction d'un tel scénario consiste essentiellement en la description d'un lieu et de ses habitants – avec les relations qui les unissent et les secrets qui menacent de les diviser – assaisonnée de quelques idées concernant l'évolution des choses en fonction des décisions de vos joueurs.

UTILISER LE CHEMIN DES PERSONNAGES

A ce scénario brut il vous faudra ajouter les intrigues propres aux personnages des joueurs. Comme dans une série, le jeu doit mettre en effet l'accent sur le passé des héros, passé qui revient les hanter régulièrement pour les mettre en difficulté jusqu'à ce qu'ils soient devenus assez forts pour s'en affranchir. Il existe plusieurs façons assez simple de faire intervenir cet aspect :

- ⊗ **Le passé peut revenir directement** : une ancienne prostituée en fuite est poursuivie par

ses souteneurs, un déserteur ninja par ses anciens collègues, un assassin est traqué par la famille de celle qu'il a tuée... A moins que ce ne soit un faux guerrier qui tombe sur une vieille connaissance tentant de le faire chanter, ou bien encore un révolutionnaire célèbre qui se voit pris pour modèle par une bande de terroristes. Un personnage peut ainsi être traqué ou croiser quelqu'un qui menace son nouveau mode de vie

- ⊗ **Le passé peut être évoqué indirectement** : dans ce cas, le personnage croise une situation qui fait écho à sa vie d'autrefois. En essayant d'empêcher quelqu'un d'autre de faire les mêmes erreurs, il pense racheter en partie ses fautes. Un tueur repentí tombe sur un guerrier ivre de vengeance, une courtisane fait tout pour empêcher une gamine d'être vendue à un bordel, un samouraï déchu rappelle à un jeunot l'importance des liens familiaux, etc. Si le héros joue les insoucients, la situation est là pour lui ouvrir les yeux et toucher son cœur qu'il croyait endurci

- ⊗ **Les flashbacks** peuvent être utilisés, avec parcimonie. Le meneur se base sur ce qu'un joueur lui a communiqué sur son personnage pour décrire une courte scène de son passé. Ces souvenirs doivent toujours trouver un écho dans le présent

IMPLIQUER LES PERSONNAGES

Dès l'écriture du scénario, il est donc essentiel de réfléchir cinq minutes à l'implication des personnages des joueurs dans l'histoire, à ce qui les poussera à s'y intéresser voire à risquer leur peau. Se contenter de leur jeter des injustices à corriger peut fonctionner de temps en temps (c'est un peu la base du jeu), mais la répétition finit toujours par mener à l'ennui et appauvrir vos histoires.

La meilleure solution est d'utiliser les conseils ci-dessus, soit pour apporter un peu de diversité et d'implication personnelle en marge de l'histoire principale (vous rajoutez alors de petites intrigues annexes), soit pour modifier la trame centrale en changeant des éléments pour qu'ils se rapprochent du caractère et du passé des avatars de vos joueurs.

Vous ne devez en effet jamais hésiter à modifier un scénario pour qu'il corresponde à vos personnages : dans toute bonne fiction, le monde est le reflet des

héros, de leurs désirs et de leurs souffrances. N'hésitez pas à demander à vos joueurs ce qu'ils veulent puisqu'ils sont mieux placés que vous pour le savoir ; on surestime de toutes façons bien souvent l'intérêt de la surprise dans une partie de jeu de rôle par rapport à celui du désir de contrôle et de création de chacun. Le scénario le plus simple du monde prend une toute autre dimension si les personnages des joueurs lui sont liés, d'une façon ou d'une autre.

EXEMPLES D'INTRIGUES SECONDAIRES

- Une ancienne prostituée peut empêcher une jeune fille d'être vendue à un bordel, rencontrer une geisha battue par sa mère maquereelle ou tomber sur ses anciens souteneurs. Elle peut aussi être victime de harcèlement ou tomber amoureuse mais être rejetée une fois son passé connu
- Un guerrier déchu se voit proposer de rejoindre un clan mais y est traité comme un parvenu sans honneur. A moins qu'il n'empêche un noble mis sur la paille de se suicider ou soit confronté à un « frère de misère » devenu un monstre sans âme
- Un révolutionnaire rencontre un érudit plus conservateur mais à l'âme noble ou est pris pour modèle par une bande de jeunes guerriers un peu trop motivés, à moins qu'il ne se voie confier une mission le mettant en porte-à-faux avec les autres héros
- Un non-homme est victime de brimades, rencontre un de ses pairs qui a décidé de se livrer à une vengeance aveugle impliquant des innocents ou est utilisé par des guerriers qui le rejettent ensuite avec mépris
- Un exorciste est confronté au spectre de sa femme disparue, un sabreur ayant tué son maître doit affronter ses anciens condisciples
- Un assassin repent est rappelé par ses maîtres, croise la route d'un tueur sans remords qui lui rappelle son propre passé ou voit une de ses anciennes victimes utiliser un innocent contre lui
- Une personne qui a refusé le rôle que sa famille lui destinait voit son petit frère souffrir à sa place

BÂTIR TOUTE UNE SAISON

Ces conseils conviennent pour une séance de jeu dotée d'un scénario unique, mais qu'en est-il de l'agencement de toute une série d'épisodes ?

Comment ne pas donner l'impression d'une succession de mini intrigues indépendantes ?

Si vous souhaitez lier un minimum vos épisodes entre eux et bâtir une véritable saison, il vous faudra utiliser des méchants récurrents, montrer les conséquences de leurs actes aux joueurs et surtout faire évoluer les relations au sein du groupe, changer une bande d'égoïste en une sorte de famille recomposée.

Il vous faudra également une intrigue forte refaisant surface régulièrement et offrant aux héros un but à peu près clair. Dans les films de sabre et surtout les séries qui s'en inspirent, les protagonistes suivent une direction précise ; ils vivent en chemin nombre d'aventures totalement indépendantes mais jamais ils n'oublient que leur objectif se situe quelque part, juste un peu plus loin.

Vous pouvez utiliser les Yagyu et Otsu la diablesse, ou bien le Shogun de l'Ombre (voir « Némésis et figurants ») pour donner un but aux héros après deux ou trois séances de jeu.



L'INGRATITUDE D'UN FILS

Ce pilote part du principe que vos héros ne se connaissent pas encore et va tenter de les réunir... à la façon des *Errants*.

Le hasard les fait en effet arriver le même jour dans le hameau de Tesushima (une petite ville de campagne, fictive, que vous pouvez placer où bon vous semble) où – avec la bénédiction du gouverneur local – règne sans partage la famille criminelle des Tamari. Enfin, « régnait » est sans doute un terme plus adapté : le fils cadet du boss actuel a en effet récemment décidé de faire sécession et de réclamer sa part d'héritage, divisant ainsi la cité en deux parties qui se toisent désormais d'un regard glacial.

L'arrivée de guerriers en ville va totalement changer la donne. Le fils Tamari va vouloir profiter de l'occasion pour engager un de ces combattants fauchés ; son père ne voudra pas rester en retrait et fera de même, et la guerre aura tôt fait d'éclater, avec le risque que la montée en puissance des conflits brise l'accord avec les autorités et mène à un bain de sang généralisé.

SITUATION

Voilà plusieurs décennies que les Tamari ont la main-mise sur Tesushima. Le gouverneur de la ville (issu du clan local des Tozan) les laisse gérer les affaires de la ville, racketter les commerçants, organiser des parties illégales et diriger le quartier réservé en toute quiétude, dès lors que le calme règne et qu'une importante partie des bénéfices finit

dans ses poches bien remplies.

Le règne de boss Tamari a été aussi paisible que celui de ses prédécesseurs. Il a su préserver la tradition, se tenir écarté de la politique et se montrer aussi juste qu'implacable. Voyant la fin de son règne approcher lentement, il a préparé son fils aîné Nikio à lui succéder comme le veut la tradition.

Hélas, ce dernier ne brille guère par son intelligence criminelle et se montre plus intéressé par les rêveries solitaires. Mettant en avant son évidente incapacité à prendre les rênes du pouvoir, le cadet, Oshi, un jeune homme impulsif, exigea de prendre sa place dans la succession. Le boss refusa, et après une terrible dispute, Oshi quitta la demeure familiale avec une poignée de yakuzas fidèles et s'installa dans le tripot principal de la ville.

Aucun affrontement grave n'a encore eu lieu. Lorsque les hommes de main des deux chefs se croisent, ils s'injurient, sortent les lames, se menacent, s'infligent quelques estafilades... La tension est néanmoins à son comble, et la seule chose qui empêche les deux groupes de s'entretuer est la peur du gouverneur : Oshi sait que si un combat devait avoir lieu, il devrait être rapide comme l'éclair et définitif, ou bien furtif et insoupçonné. Pour cela, il lui faudrait d'autres hommes, de vrais assassins et pas des petites frappes de seconde zone.

Pendant que tout ce petit monde réfléchit, le petit peuple écope bien évidemment. Les commerçants sont désormais rackettés deux fois, ceux qui sont liés à un groupe ont des ennuis avec l'autre, et les bagarres fréquentes rendent les rues peu sûres. L'auberge a déjà été ravagée deux fois !

LES HÉROS ARRIVENT

Plusieurs raisons peuvent amener les héros (séparément) en ville :

- Celle-ci est sur le chemin, tout simplement
- L'un d'eux cherche du travail ou meurt littéralement de faim après deux jours de marche à travers les bois
- Un espion du shogun peut avoir été envoyé vérifier la rumeur disant que le gouverneur s'engraisse largement sur le dos du peuple
- Un personnage peut habiter ici voire faire partie des yakuzas. Il n'est pas satisfait de la façon dont les choses évoluent, est amoureux de la serveuse de l'auberge ou respecte trop le boss Tamari pour accepter que les choses dérapent ainsi ; cet épisode

UN CONTRE TOUS... TOUS CONTRE UN !

Il est essentiel pour faire jouer ce scénario que vous appliquiez une règle : les personnages des joueurs risquent de se battre, c'est même encouragé, mais jamais ils ne doivent s'humilier ou se tuer. Vous devez toujours trouver un moyen d'interrompre les affrontements d'une façon ou d'une autre : la police intervient, quelqu'un d'autre veut se battre, un des chefs arrête le combat, les duellistes sont trahis par leurs employeurs... Le jeu est ici de voir les héros manquer de se tuer plusieurs fois et ainsi apprendre à mieux se connaître, sans pour autant que leur soif de combat se voit assouvie. La fin du scénario se chargera de les mettre d'accord sur le véritable ennemi, quand leurs employeurs respectifs se retourneront contre eux.

devra être l'occasion pour lui de devenir un errant

- Un révolutionnaire peut avoir entendu parler d'un ancien lettré du nom de Kima Omate, une sorte d'anarchiste de génie banni de son clan et qui aurait trouvé refuge ici

PROTAGONISTES

FORCES CONSERVATRICES

- **Tamari Go** ou « **boss Tamari** » : l'actuel chef de famille Tamari est un homme âgé d'une quarantaine d'années, au crâne dégarni et à la peau plissée. Il ne se départit jamais de son air sévère, intransigeant, et n'est pas réputé pour son humour. A vrai dire, maintenant qu'il sent peser sur lui le poids de sa fin prochaine, il commence à se refermer sur lui-même et à multiplier les décisions arbitraires, comme s'il était investi d'une mission incompréhensible. Il faut désormais lui obéir sans poser de question sous peine de déclencher une de ses violentes colères. Il ne veut même plus entendre parler de Oshi, et refuse d'entendre les suppliques de Nikio. *Tête d'affiche ordinaire : aura de chef 12, boss yakuza 9, expérience de l'âge 9, beaux restes 6, allié du gouverneur 6, toute autre technique à 3*

- **Oko le balafre** : Oko est le garde du corps du boss Tamari, un ancien guerrier réduit à la misère après la chute de son clan. Pour lui, les temps ont changé, le sabre a perdu son honneur et ne peut plus servir que dans des affaires sordides comme celles des yakuzas. Il est en fait incapable de savoir ce qu'il veut réellement : mourir contre un véritable guerrier et récupérer ainsi son honneur, ou bien devenir membre à part entière des Tamari et profiter du confort d'un clan ? Il en veut terriblement à Oshi pour sa défection et ne comprend plus le comportement de son patron qui devient de plus en plus injuste. *Tête d'affiche de valeur : combat pour l'honneur 12, sans remords 12, lame sûre 9, aura de tueur 9, athlète 9, toute autre technique à 6*

- **Tamari Nikio** : fils aîné de Go, Nikio est un homme au corps chétif, souvent sujet aux maladies. Ses traits sont fins, efféminés. Il n'a aucun désir de reprendre les affaires de son père auxquelles il n'entend rien et ne souhaite que se reposer, lire et se promener dans la nature. En l'absence de Go, les yakuza se moquent souvent de lui et le rudoient, soi-disant pour l'endurcir. *Tête d'affiche faible : littérature 9, fragile 6, fuite 6*

- **Suki** : la mère maquerelle de la grand maison

close de Tesushima est une petite bonne femme un peu ronde (il faut dire qu'elle adore manger) à l'air sympathique, pour peu bien sûr que vous soyez un homme fortuné. A ses filles et aux quémandeurs, elle montre un tout autre visage, celui d'une gestionnaire impitoyable, cruelle, égoïste. Elle manipule son mari Onshi en lui farcissant la tête de rêves de gloire et en espérant le voir un jour prendre la place du boss. En attendant, elle passe son temps à se plaindre de sa situation. *Tête d'affiche faible : obséquieuse 9, sadique 6, ambitieuse 6, fuyarde 6*

FORCES RÉVOLUTIONNAIRES

- **Tamari Oshi** : le fils aîné de Go est un jeune homme nerveux, incapable de gérer une situation conflictuelle autrement que par la violence. Heureusement pour lui, ses hommes de main savent tempérer ses ardeurs ; ils l'ont empêché jusque là de déclencher une guerre ouverte avec son père. Oshi passe son temps à se défouler, à agresser ceux qui osent croiser son chemin ou le regarder de travers ; véritable coq de basse-cour, il a de la chance que son père ait interdit à ses hommes de s'occuper de lui. *Tête d'affiche ordinaire : emporté 12, bravache 9, chef yakuza 9, fuite honorable 6, attaque de lâche 6, toute autre technique à 3*

FORCES DE L'ORDRE

- **Tozan Uneda** : Uneda est une caricature de gouverneur, une sorte d'obèse mielleux qui distille dans ses paroles des menaces empoisonnées et prend grand plaisir à jouir de son influence. Il déteste les problèmes et préfère les régler au plus vite ; cela signifie que les fauteurs de troubles sont bien vite arrêtés et condamnés, à moins qu'ils n'aient des liens haut placés bien sûr. Uneda commence à se lasser du comportement de Tamari Oshi mais considère que c'est au père de régler cette histoire, et dans le calme. Il n'est pour le moment pas intervenu dans l'affaire. *Tête d'affiche ordinaire : gouverneur de Tesushima 12, gardes du corps Tozan 9, menace insidieuse 9, sûr de lui 6, gras et répugnant 6, toute autre technique à 3*

- **Tozan Emoshi** : le préfet de Tesushima est un homme mince, sec, à l'air malade. Bien qu'il obéisse à son gouverneur (lequel se trouve aussi être le chef de la branche locale du clan Tozan) sans discuter, il n'en répugne pas moins intérieurement. Le mépris qu'il ressent pour son supérieur et pour l'espèce

humaine en général affecte sa santé et son comportement ; il se réfugie dans une forme d'intransigeance et s'est plus d'une fois vengé sur de pauvres prévenus. *Tête d'affiche ordinaire : misanthropie malade 12, adjoints à profusion 9, aura inquiétante 9, sabre meurtrier 6, préfet de Tesushima 6, restes d'honneur 6, toute autre technique à 3*

LES VICTIMES

- **Ozumo** : l'aubergiste des Trois bouddhas est un vieillard discret, gentil mais sans volonté. Les yakuza ont beau avoir saccagé deux fois son établissement, il préfère ne pas se plaindre plutôt que de prendre des risques supplémentaires. Avec lui, il est facile de ne pas payer son repas (bien que les truands locaux puissent prendre ça pour de la concurrence). *Tête d'affiche faible : effacé 9, courbe l'échine 6, cuisine appréciée 6*

- **Isumi** : la serveuse des Trois bouddhas est une très jeune femme, dynamique et enjouée. Élevée par son oncle Ozumo après la mort de ses parents, elle ne supporte pas le racket que subit le vieil homme et, n'ayant pas la langue dans sa poche, n'hésite pas à le dire ouvertement, au risque qu'un jour les yakuzas en aient marre de la menacer et décident de passer aux actes. Pour l'heure, son caractère de feu les tient à l'écart. *Tête d'affiche faible : grande gueule 9, courageuse 6, charmante 6, appel à l'aide 6*

- **Kimate** : quel village n'a pas son doux dingue ? Kimate est un ancien guerrier, un déchu dont tous ignorent le passé mais connaissent la déchéance : c'est aujourd'hui une épave qui passe son temps à boire, cuver et mendier. Les yakuzas ne sont pas tendres avec lui et prennent un grand plaisir à lui proposer un verre de saké en échange d'un nouveau gage humiliant. Sa seule excentricité consiste à fouiller dans la forêt voisine et en ramener plantes et terreau. Ce que tous ignorent, c'est que Kimate était autrefois un grand lettré aux théories révolutionnaires élaborées répondant au nom de Kima Omate, banni pour ses idées dangereuses. Ruminant sa chute jour après jour, il a fabriqué en secret des dizaines de bombes artisanales destinées à renverser le gouverneur. *Tête d'affiche ordinaire : bombes artisanales 12, conviction révolutionnaire 9, air insignifiant 9, ancien sabreur 9, alcoolique 6, ancien meneur révolutionnaire 6, toute autre technique à 3*

FIGURANTS

- **Vaurien isolé (figurant, menace de niveau 1)** : se la joue 6, plates excuses 3, racket 3

- **Troupe de truands (figurants, menace de niveau 2)** : lynchage 12, attaque dans le dos 9, règne de la terreur 9, courage de la masse 6, fouille complète 6, provocations 6, fierté du yakuza 6, toute autre technique à 3

- **Troupe de policiers (figurants, menace de niveau 2)** : poursuite des fugitifs 12, « capturez-le vivant ! » 9, approche défensive 9, intégrité 6, policiers 6, toute autre technique à 3

- **Petit groupe de guerriers (figurants, menace de niveau 2)** : (rang de fusiliers 12), assaut en groupe 12, pourchassez les intrus ! 9, courage de la masse 9, recul prudent 6, fouille complète 6, toute autre technique à 3

LIEUX IMPORTANTS

- **Le commissariat** : c'est ici que traînent Tozan Emoshi et sa dizaine d'adjoints, et que risquent de finir les auteurs de troubles en attendant d'être jugés. Le commissariat contient une salle principale, une chambre individuelle, un petit dortoir et deux cellules étroites

- **La résidence du gouverneur** : le gouverneur vit bien entendu dans une résidence somptueuse, cachée par une enceinte haute de deux mètres et constamment gardée par une dizaine d'hommes du clan Tozan logés sur place. Un petit jardin agrémenté le tout, avec rivière artificielle et ponts

- **La résidence du boss Tamari** : bien que moins clinquante que celle du gouverneur, la demeure du boss est tout de même superbe et bien gardée (pas moins de trente yakuzas dévoués traînent dans les environs)

- **La maison close** : elle est séparée du reste de la ville par une grande enceinte lui donnant des airs de château. Plusieurs bâtiments la constituent en vérité, certains servant de bordel et d'autres de baraquements pour les yakuzas en service (on peut en trouver une petite dizaine en train de jouer aux dés à toute heure de la journée)

- **La maison de jeux de Oshi** : le lieu de vie du deuxième chef yakuza est bien moins luxueux que celui de son père. Il s'agit en effet d'un dortoir transformé en maison de jeux, la petite chambre individuelle étant attribuée à Tamari Oshi, les autres dormant à même la pièce principale. Qu'ils travaillent

ou dorment, une vingtaine de yakuzas traîne ici en permanence

- **L'auberge des Trois bouddhas** : lieu où se retrouvent les gens de passage et où les truands viennent parfois boire un verre, l'auberge des Trois bouddhas tient son nom du petit temple qui le jouxte, dans lequel un ancien mal est sensé dormir depuis que trois saints l'ont scellé

DEROULEMENT DES OPERATIONS

- Les personnages des joueurs vont, en fonction de leur style, se voir abordés par les différents protagonistes :

- Un guerrier un peu virulent qui, se faisant emmerder par une bande de truands, réplique avec force attirera l'attention de Tamari Oshi qui lui proposera une petite somme en échange de ses services, en plus du couvert et du logis

- Un personnage tout aussi fort mais plus mature saura attirer l'attention du boss Tamari, lequel préfère les hommes capables de se tenir

- Un héros résolument pacifique sera « adopté » par les victimes des yakuzas, à commencer par Isumi

- Un authentique révolutionnaire ou bien un ancien samouraï doté d'un grand sens de l'honneur pourra être touché par la condition de Kimate. Le voir humilié par des truands ne le laissera sans doute pas indifférent

INTRIGUES SECONDAIRES

- **Le mal des Trois bouddhas** : les villageois superstitieux racontent qu'un mal terrible est enfermé dans le temple près de l'auberge. Il y a quelques semaines de ça, un soir funeste, les hommes de Oshi ont bu un peu trop et ont ravagé le lieu saint. Des voisins ont depuis entendu des bruits étranges au beau milieu de la nuit ; ils croient même que les criminels du village sont désormais possédés par l'esprit du démon qui les pousse à plus de violence. A moins que vous ne souhaitiez apporter une touche fantastique, les bruits mystérieux sont en fait causés par un raton laveur qui a profité des trous pour venir se réfugier dans le cœur

- **L'attentat révolutionnaire** : Kimate rumine sa vengeance, fabriquant en secret des dizaines de bombes dans son antre. Si personne ne l'arrête, il

compte attaquer frontalement la demeure du gouverneur et tuer tout le monde à grands coups d'explosifs. Il peut aussi profiter d'une sortie du gouverneur pour attaquer le convoi

- **Le kidnapping d'Isumi** : la jeune serveuse a un mot de trop et les hommes du boss Tamari, après l'avoir assommée, décident de l'envoyer rejoindre les rangs des prostituées de Suki. Un héros qui voudrait la sauver devra se mettre au service du boss ou bien risquer sa peau et l'équilibre de la ville : il est en effet probable qu'une attaque directe de sa part se verra « par erreur » attribuée à Oshi et dégènera en guerre ouverte

- **L'amour de Nikio** : une des héroïnes attire l'attention de l'aîné des Tamari qui se met à lui faire la cour et risque même de finir par vouloir l'épouser, quitte à fuir avec elle son horrible père. A moins qu'il ne décide d'envoyer des hommes de main l'enlever et d'accepter en échange du mariage de prendre la succession du boss. Le jeune homme n'est pas à une contradiction près

TRAHISON FINALE

La fin idéale à cette histoire est celle-ci : les personnages rejoignent des camps différents, provoquent malgré eux de plus en plus de troubles, s'affrontent parfois (mais sont toujours interrompus, rappelez-vous), tant et si bien que le gouverneur finit par intervenir.

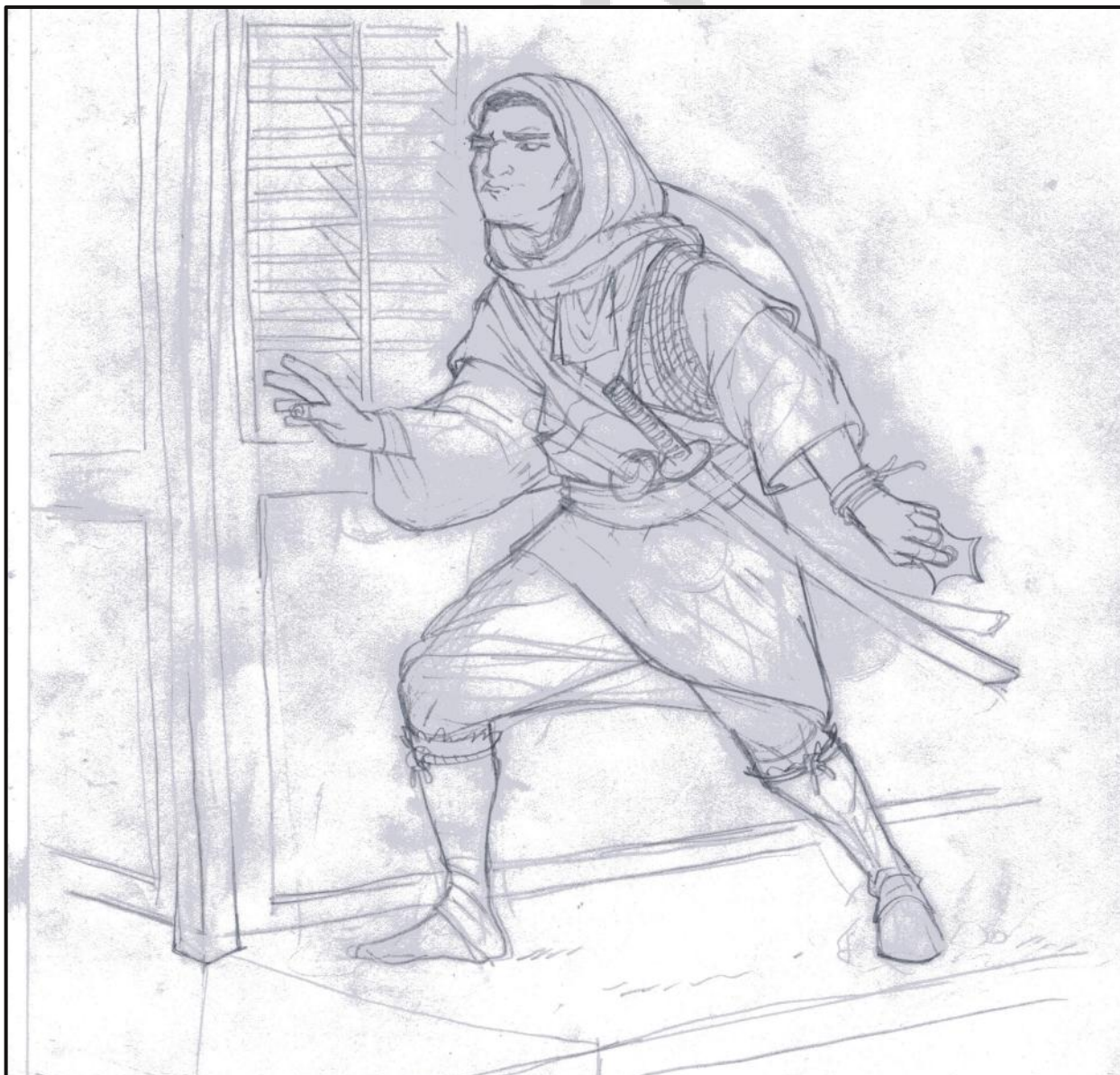
Parallèlement, les rancœurs entre les différents groupes ont tellement augmenté qu'un véritable règlement de comptes est organisé, une sorte de guerre ouverte à la nuit tombée, au beau milieu de la rue principale. Oshi qui est en sous-effectifs organise un coup fourré et planque des hommes armés de cocktails molotov (enfin leur équivalent) dans les maisons alentours (sans prévenir ses alliés évidemment).

Arrivent brusquement les forces du gouverneur, composées de guerriers du clan Tozan armés de fusils, bien décidées à réprimer la révolte dans un bain de sang. C'est sans compter sur Kimate qui apercevant cela décide d'instaurer la révolution populaire : il monte alors sur un toit et se met à jeter des bombes sur les samouraïs en dessous. Le combat se finit sur un indescriptible chaos, la plupart des hommes fuyant comme des dératés, d'autres finissant brûlés.

Aux héros de fuir les lieux ou de tirer leur épingle du jeu. Il est tout à fait possible de régler ses

comptes avec un adversaire au beau milieu des flammes (si c'est avec un autre avatar, l'effondrement d'un pan de maison ou de la cloche d'alarme peut tout à fait mettre un terme au duel avant la fin). Si Oshi est tué, le boss Tamari renoue son pacte avec les forces du gouverneur en échange du sacrifice de boucs émissaires (au hasard, les héros) ; si c'est Oshi le vainqueur, il prend la place de son père mais a tôt fait de se mettre à dos ses anciens alliés à cause de son caractère infernal ; il est aussi possible qu'aucun des deux leaders ne survive et que le village soit réduit en cendres, à moins que la mort du gouverneur n'entraîne de sévères représailles de la part du shogunat et du clan Tozan.

Quoi qu'il en soit, les personnages des joueurs se connaissent désormais mais ne forment pas pour autant un véritable groupe. Votre prochaine aventure devra donc avoir pour objectif de les rassembler à nouveau, mais cette fois-ci dans le même camp.



Feuille de personnage

CODE D'HONNEUR

Dynamique

LOOK _____

TECHNIQUES