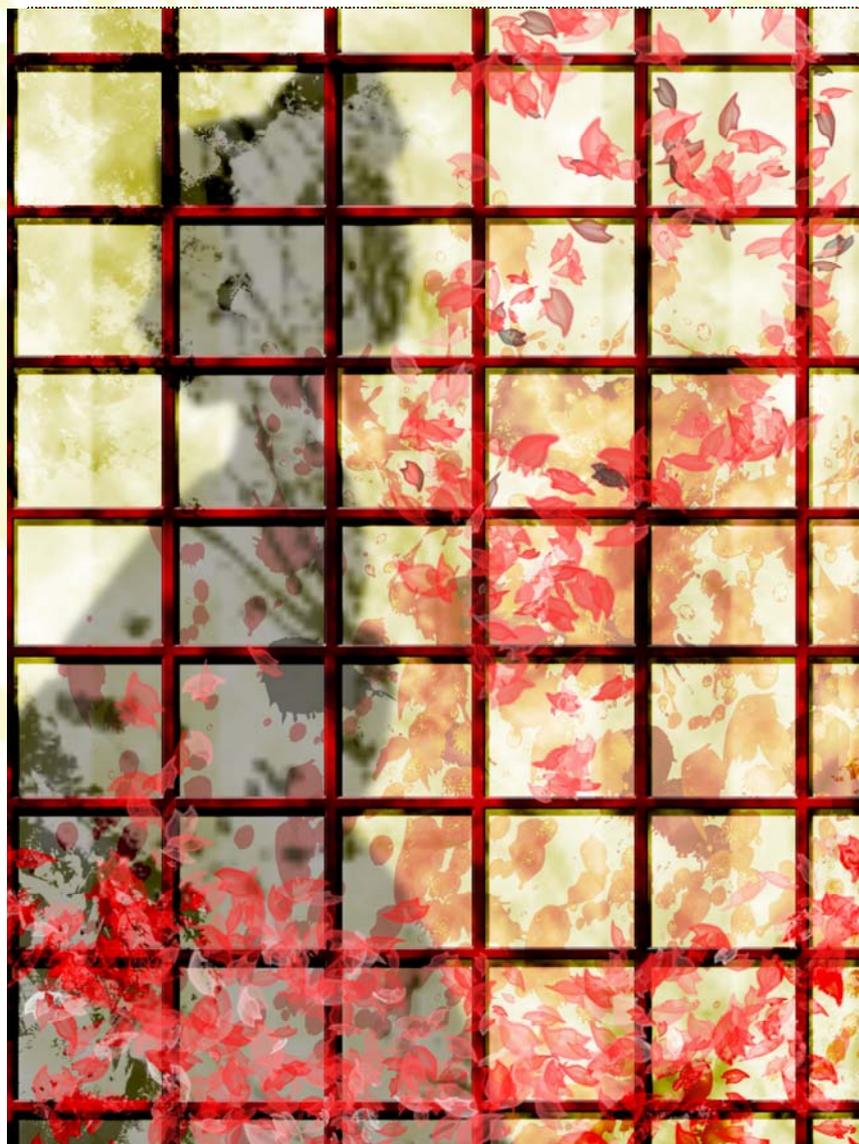




BOUHEKI

WEBZINE DU MOIS DE JUILLET 2008



EDITO

Konnichi-wa

Le temps, cet inestimable allié dans certaines situations et cet implacable ennemi dans d'autres, le temps disais-je, est ce qui manque le plus à Tetsuo pour continuer de voguer en notre compagnie sur le navire webzine. Qu'il soit remercié d'avoir permis de relancer un projet et d'avoir prouvé à tous que ce n'était pas un feu de paille de un ou deux numéros.

C'est avec beaucoup de plaisir et un peu d'appréhension que j'ai repris le flambeau. Fassent les Fortunes que vous accueilliez le nouveau rédac'chef avec toute la mansuétude dont vous saurez faire preuve pour son inexpérience.

Alors, en ce mois estival, le thème du numéro trois de la nouvelle mouture sera le bouheki. Mais qu'est-ce que cela est-ce donc ? On pourrait traduire par paravent, mur de protection, rempart ou muraille, tout ce qui sert à une certaine protection. Le thème est vaste et avait pour avantage d'offrir plusieurs pistes explorées par les auteurs de l'équipe.

Deux nouvelles assez sanglantes et un scénario inédit seront la base de notre bouheki. Deux DFF et une grosse aide de jeu sur les forteresses feront de belles pierres de taille. Et pour lier tout ça, le mortier sera fait de quelques menus cadeaux.

Et pendant que vous découvrez le fruit de notre travail, nous retournons derrière notre bouheki pour vous préparer le prochain numéro.

Bonne lecture,

Kakita Yoshino

Et pour que la fête soit complète, en mon nom personnel et celui de l'équipe du webzine, je tenais à faire parvenir un petit message à Nicolas Bongiu. Nous avons tous hâte de revoir ta signature sur le prochain supplément d'Ubik...

SOMMAIRE

CHEMINS DE TRAVERSE4

NOUVELLE DE HIDA KOAN.....4

LA PETITE VOIX.....5

EN DIRECT DU FORUM.....5

EN DIRECT DU FORUM (BIS).....5

TELECHARGEMENTS TRES LEGAUX.....5

EN DIRECT DU FORUM (BIS).....5

COUPURE DE PUB.....6

VITE UNE IDEE...6

DERRIERE LE PARAVENT.....6

NOUVELLE DE SOSHI YABU.....6

LES CHATEAUX DE ROKUGAN8

LA VOIX DU MAITRE11

LE COUP DE KENJI11

BONUS DE JUILLET..... 15

LE MOT DE LA FIN..... 15

CHEMINS DE... TRAVERSE

NOUVELLE DE HIDA KOAN

« Des kilomètres de dédales, des centaines de traquenards. En long ou en large, ils n'en sortiront pas. Vous non plus. Ce n'est pas fait pour. C'est le plus grand piège de l'histoire. La plus grande nasse à saloperies de l'Empire. Ici, c'est la seule bâtisse vraiment utile de Rokugan. »

Kaiu Natoshi,

Extrait de la présentation officielle du Kaiu Kabe lors des visites des émissaires étrangers

Chemins de ... traverse

Il faisait noir comme dans une grotte là d'dans. On voyait pas plus loin que l'bout d'notre nez. Fallait pas être claustrophobe, p'tit gars, moi, je te le dis ! Des tonnes de caillasse à droite, à gauche, au dessus, en dessous, ça n'aide pas à se sentir à l'aise. Disons qu'on était comme des bouts de tofu sur une plaque chauffante : on frétillait. Ça, c'est le sentiment d'urgence qui te brûle les miches. Toi aussi, tu vas connaître ça, sale gosse ! Tu vas voir comme ça stimule d'avoir la peur au creux du bide. Pis tous ces pièges, t'sais bien qu'y sont là, ça fait des années qu'on te bourre le mou avec ça. Ah ça... Quand tu rentres tu n'fais pas le fiérot. Ton seul but à toi, c'est de sortir. C'est ça, mon pote, hein, on choisit pas son destin.

L'air était humide et ça puait la mort. Hatura-sama m'avait laissé prendre la tête. Ça faisait maintenant certainement plus de cinq heures qu'on crapahutait là dedans. Si y avait pas eu les torches pour nous affirmer le contraire, on aurait bien estimé ça à douze, mon salaud... Il restait au jugé à peine une demi-heure de lumière, et laisse-moi te dire qu'on était pas sorti de l'auberge ! C'était pas la joie de vivre. I' faisait froid, on avait de temps en temps des gouttes dégueulasses qui nous tombaient dans le dos

et ça puait la charogne. Y'avait des trucs pas clairs qui venaient te titiller les mollets à intervalles réguliers. Certaines fois, t'avais vraiment l'impression d'interrompre un festin impérial quand tu voyais déguerpir une flopée de saloperies noires entre tes jambes, avant de marcher, dans un craquement sec, sur une tripotée d'os blancs bien récurés. Et ça couinait les bestioles, z'étaient pas contentes les mignonnes. Enfin "couiner", c'est rien qu'une image de volaille de courtisan parce qu'avec toutes ses années à bouffer de la merde, je peux te dire que les bestioles, elles "couinent" pas hein, elles rugissent, mon mignon.

Bref, on était là, Hatura-sama et moi, paix à son âme d'ailleurs, en passant. Je venais de me mettre devant. Je chiais dans mon hakama, tu sais?... 'Fin ouais je suis sûr que tu sais... Et le Hatura, là, zen comme pas deux. Moi, j'en aurais vendu mes couilles pour sortir de là et lui, il avait quasi le sourire aux lèvres, l'enfoiré. Voilà, quoi : j'étais devant. Le vieux m'a balancé du "Vas-y petit, c'est ton heure". Clairement que c'était mon heure, cinq torches qu'on pataugeait dans cette chienlit ! Rampant, escaladant, les pieds dans la merde, les mains dans les fissures à la con pour n'pas tomber dans les trous. Y'a pas à dire, z'étaient balèzes à l'époque... Encore maintenant hein, tire pas c'te gueule-là ! Y'a rien qui passe je te dis... Sauf nous. Un genre de filet de pêche, quoi : les poissons de mes deux, ils restent dedans, puis y'a rien que les crabes qui passent... Les crabes, les Crabes, tu vois, mon gars ?

Comme j'suis devant, j'me mets à mieux observer et je vois le truc là, devant. Je m'dis "on me la fera pas à moi". Que tu crois qu'il va y avoir une trappe par terre, et juste il t'arrive un truc en pleine gueule. Alors nan, moi, on n'allait pas me baiser comme ça. Je me mets à quatre pattes et je commence à avancer sur les pavés. Et là ! Tu m'croiras pas mon salaud ! Là, ça commence à s'effondrer. Et comme ça, en tombant, je vois le vieux Hatura qui se bidonne. Lui, il avait tout vu au premier coup d'œil. Y' s'était mis le long du mur, tu vois, comme ça, là, puis il avançait de biais, dos à la caillasse. Bon, je me suis rattrapé hein, sinon je s'rais pas là à te parler aujourd'hui. Mais bon, quand même, c'te fois-là, j'me suis vraiment pissé dessus. La honte, quoi. 'Fin bref, on a passé ce piège-là, même si j'avais le

LA PETITE VOIX

fond de culotte aromatisé à la pisse. Me rappellerai toujours du vieux con... "T'as cru que y'avait pas de trou, sale môme. Bah, suis ton instinct la prochaine fois, t'économiseras un peu ta pauvre mère. Doit en avoir plein le cul de nettoyer tes sapes chiasseuses."

On a avancé encore un peu, pis j'ai vu le bout. Comme un connard que j'étais, j'ai pas couru vers la sortie, mais presque. Je me suis mangé une lame transverse. Tu sais les lames transverses, j'en parle tout le temps, merde... Putain, j'en ai chialé. Ma main gauche qu'a roulé par terre. Même que le vieux, il a marché dessus. J'suis pas tombé. Même dans la douleur, je m'disais "Enculés d'kamis, ça se trouve, si je m'agenouille, je vais me faire hacher les rotules". Ca pissait le sang, tu peux me croire. Et ça faisait un mal de chien. Hatsura s'est approché et i' m'a dit, avec toute la compassion qu'il pouvait montrer "grouille-toi ! On est quasiment dehors, si tu bouges pas, je te laisse crever là." Restait quelques mètres. "Tant t'dire hein, si y'avait eu encore un piège, je serais plus de ce monde... Reusement qu'il était là, c't'enculé de vieux."

Puis voilà, on était dehors. T'as tous les charcutiers qui s'ont précipités sur moi pour me rafistoler. Me reste que ça ! Un beau moignon. Fin Hatsura avait l'air content, m'a même amené mon certificat chez moi, pendant qu'on me recousait, dis donc. "On a traversé la Muraille, le môme. C'tait la dernière étape. Bon i't manque une main maintenant, mais t'as prouvé à tous que les Kaiu étaient pas des fiottes. Bravo, fiston."

Tu le vois là, mon certificat ? L'est beau hein. Même encore maintenant ! Tu veux le môme ? Alors, montre que t'as des couilles et passe devant, le môme. J'entends tes genoux cagneux qui s'entrechoquent. T'inquiète va. Ca ira.

J't'ai déjà dit.

Y'a rien qui passe... Sauf nous.

EN DIRECT DU FORUM

Une grosse discussion s'est engagée depuis quelque temps déjà, sur l'utilité ou pas d'acheter le dernier supplément de la troisième édition. La tendance générale montrerait un enthousiasme certain pour cet « *Empire d'Emeraude* », auquel votre serviteur a très modestement participé. Est-ce pour cela que je ressens une affection particulière pour ce supplément, et pour les bonnes critiques qui l'accompagnent ?

Je vous invite à revoir le fil de la discussion pour vous faire une idée plus avancée des qualités et des défauts de l'ouvrage. Un petit conseil toutefois, l'Empire d'Emeraude, c'est bon ! Mangez-en !

EN DIRECT DU FORUM BIS

La digression sur la pratique du sabre à Rokugan, nous montre que rien n'a changé dans l'Empire depuis les tous débuts. La polémique entre le choix de Mirumoto et la technique de Kakita ne cessera sans doute jamais, pour déterminer qui des deux était le meilleur. N'ayez pas peur d'apporter votre pierre à l'édifice.

TELECHARGEMENTS TRES LEGAUX

Notez que les scénarios inédits pleuvent en ce moment dans la rubrique Téléchargement. Tous les scénarios non retenus pour le recueil Matsuri (voir plus loin) et les deux premiers scénarios traduits de la campagne « Living Rokugan », sont en téléchargement libre. Avouez que l'on vous gâte et que l'été sera ludique, en attendant la rentrée.

EN DIRECT DU FORUM BIS

Après le duel épistolaire entre Matsu Aiko et Kakita Kyoko dans la très belle et un peu osée, nouvelle « Le Pari », c'est au tour de Rahsaan de nous livrer sa vision de la « Véritable histoire de Tange Sazen ». A suivre dans la Bibliothèque Céleste. Non seulement, ils savent écrire, les bougres, mais ils livrent presque des scénarios clefs en mains à ceux en mal d'inspiration. Merci !

COUPURE DE PUB



Il est là ! Tout beau, tout neuf ! Le deuxième volume des « Parchemins secrets de Rokugan » est en vente. Pour la modique somme de 12€, vous trouverez à l'intérieur des scénarios, des illustrations de toute beauté, ainsi qu'une magnifique aide de jeu sur les Festivals.

Des cris, des pleurs, de l'amour, des batailles sanglantes, des samurai pétris d'honneur qui vont avoir à subir toutes les avanies concoctées par des auteurs plein de verve.

Ah ! Que c'est beau ! Vivement le prochain.

VITE UNE IDEE

Défi

Une personnalité de la Grue demande aux PJ, en échange d'une insigne faveur, de chaperonner son jeune frère. Ce dernier a la réputation d'être un peu trop séducteur, et cela pourrait lui attirer des ennuis.

Focus

Dans une maison de geisha, une des employées a un numéro très spécial qui consiste en un lent strip-tease suggéré et en ombre chinoise, tandis qu'elle chante et joue du biwa. Bien entendu, le jeune frère la veut !

Le paravent devient primordial dans les premières phases de séduction, puis un obstacle qui rend fou le jeune frère.

Frappe 1

Les PJ découvrent que la geisha est en réalité la femme de la personnalité qui a appelé les PJ. Comment garder le secret et diriger le frère vers une issue moins... ennuyeuse ? Ou au contraire, la favoriser pour obtenir des faveurs plus importantes par des chantages appropriés !

Frappe 2

En fait la sulfureuse geisha n'est autre qu'un homme (Ex-Scorpion ?) qui se cache pour une raison très importante. Détourner le jeune frère de son amour idéalisé ou le favoriser pour pouvoir le faire chanter ensuite, s'il passe à l'acte ?

DERRIERE LE PARAVENT

NOUVELLE DE SOSHI YABU

Shinjo Miyoko, la fille unique du modeste daimyo Shinjo Honjô Gosuke, un petit seigneur des terres de la Licorne, était trop choyée. Son père faisait tout pour qu'elle reste la plus pure possible. Certains diraient qu'elle était élevée dans la soie, et ce n'était pas faux. Elle se tenait éloignée des contingences quotidiennes, et son père en était ravi. Pour tout dire, le père avait même fait enchanter la chambre de sa fille par des kamis de l'air, afin que rien ne vienne la perturber.

Mais Miyoko arrivait en âge de se marier. Son père avait déjà reçu plusieurs samurai tout à fait acceptables, mais avait jusque là repoussé toutes les propositions.

Un matin, pourtant, sa gouvernante vint faire une annonce à la jeune femme :

« Estimée Miyoko-sama, j'ai ... l'honneur, de vous annoncer qu'un prétendant va venir vous faire la cour.

- Douce Ume, que vais-je devoir faire ? Sont-ce là préparatifs en vue d'un mariage ?

- Tout à fait maîtresse. Les premières rencontres se feront avec un paravent entre vous deux. Vous ne pourrez le voir, il ne pourra vous voir. Vous resterez ainsi, jusqu'à ce que... votre père... en juge autrement.

- Père a-t-il choisi lui-même cet homme ?

- D'une certaine façon, maîtresse, d'une certaine façon. Le Seigneur Shinjo Iwaki Danjô se présentera à vous d'ici que se consomment deux bâtonnets d'encens. »

Tandis que sa gouvernante se retirait, Miyoko songea à l'un de ses mots : « seigneur ». C'était un seigneur qui voulait faire d'elle son épouse. Elle commença donc à se préparer. Puisqu'ils ne se verraient pas, il faudrait que son parfum et sa voix soient à la hauteur. Miyoko dut pousser un peu certaines des servantes pour avoir ce qu'elle voulait. Elle se fit apporter un thé brûlant, adouci au miel, ainsi que quelques douceurs préparées de même.

Elle usa largement de l'essence de fleurs qu'elle aimait pour embaumer le plus possible.

D'autres serviteurs, des nouveaux, vinrent placer deux paravents aux couleurs du clan, pour séparer la chambre de la jeune fille. Des coussins furent apportés, et du côté du prétendant, une table basse qui viendrait accueillir thé et friandises. Miyoko était toute gaie d'un tel évènement, et ne comprenait pas que sa joie ne fût pas partagée. Avant que le deuxième bâtonnet d'encens ne se soit consumé, Miyoko était installée derrière son paravent, impatiente. Au moment prévu, elle entendit le shoji s'ouvrir, et la respiration d'un homme se faire entendre.

« Taisa sama ! Taisa sama ! » Un messager arrivait en courant auprès du soldat. Le taisa ouvrit le message. Il venait des hommes embusqués à l'arrière du château. Ils avaient occis quelques éclaireurs qui tentaient de sortir discrètement, et depuis, leur position demeurait calme. L'homme eut un petit rire à la lecture du courrier, qu'il roula en boule et jeta dans la boue.

La prise du château et de son donjon, ne devait plus durer bien longtemps. Son seigneur serait satisfait et peut-être recevrait-il une promotion. C'était en tout cas un grand honneur pour lui de mener cet assaut. Les troupes du château avaient bien résisté, mais avaient dû se réfugier au donjon. Les assaillants qui s'approchaient recevaient quelques flèches, mais rien d'insurmontable.

Shinjo Iwaki Danjô vint donc s'asseoir sur le tatami placé près du paravent. Un superbe paravent représentant de son côté des plaines, dans lesquelles de magnifiques étalons allaient librement. Danjô observa toute la décoration. Gosuke était certes un seigneur de campagne, mais il avait tout de même du goût. Une fois installé, il commença la conversation.

« Damoiselle Shinjo Honjô Miyoko-san, c'est un honneur que de vous être présenté. »

Derrière son paravent, Miyoko s'autorisa un petit frisson. La voix de l'homme était charmante et enjouée.

« Seigneur, je suis la plus honorée de nous deux. Que vous ayez pu vous déplacer pour venir me rencontrer est un geste qui me touche profondément.

- On vante votre pureté et votre beauté sur de

longues distances, Miyoko-san. Venir auprès de vous ne fut pas un gros effort. D'autant que j'étais de passage dans la région.

- Vous semblez en savoir déjà beaucoup sur moi. Aurai-je le plaisir d'en savoir plus sur vous-même, Seigneur ?

- Que cela est dit de fort belle façon. Bien entendu, je ne saurai vous laisser ainsi dans l'incertitude. »

Miyoko pouvait rougir à loisir derrière la feuille de papier de riz. Elle avait trouvé cette tradition regrettable au premier abord, mais elle la trouvait fort utile désormais. Elle aimait beaucoup deviner comment pouvait être son prétendant sans le voir. Il était donc seigneur de ses terres. Un samouraï formé dans les écoles de combattants de la famille Shinjo. Miyoko fût un peu déçue lorsqu'il lui cita Rezan comme son poète favori, et un Kakita comme calligraphe. Des choix un peu trop classiques au goût de la jeune femme, mais l'homme parlait bien, et elle appréciait grandement sa compagnie. Miyoko remercia intérieurement son père pour avoir fait un tel choix.

Sur le champ de bataille, les défenseurs avaient dû s'incliner. Les assaillants avaient enfoncé la porte d'accès au donjon, Emma-O aurait grand travail à faire en cette région à la tombée de la nuit. Les archers faisaient pleuvoir une pluie de feu sur les toitures, afin de débusquer les derniers soldats.

Alors qu'Amaterasu ô mikami commençait à céder place à son époux, la scène en devenait superbe. Le taisa appréciait largement le tableau. Il apprécia aussi de voir arriver la tête du seigneur des lieux, entre les mains de l'un de ses samouraïs. La tête seulement, le corps brûlait dans les flammes de son donjon. Il la fit placer au bout d'une pique, et poster à l'entrée du château.

Ceci fait, il s'en vint quérir son seigneur.

Miyoko eut un frisson au cours de la conversation. Ils étaient seuls et le Seigneur Iwaki Danjô proposa de retirer le paravent afin qu'ils puissent se voir.

Miyoko hésita. Il ajouta qu'ils ne se toucheraient point, mais qu'il voulait voir son visage avant de la quitter. Miyoko, désireuse de ne pas perdre un tel parti, fini par acquiescer. Elle l'entendit se lever, et tout en retenant sa respiration, elle tâcha de garder les yeux ouverts, et de faire bonne figure.

Elle vit d'abord ses mains, qui repliaient le paravent. Puis l'homme lui-même. Elle fût un peu déçue, mais garda le visage adapté. Il était somme

toute banal. Ni très beau, ni très laid. Elle ne l'imaginait pas ainsi. Iwaki Danjô s'inclina devant elle et prit congé. Miyoko le salua fort bas. Après tout, il pourrait faire un mari fort acceptable.

Shinjo Iwaki Danjô sortit de la pièce. Il vit arriver quelques hommes de troupes. Tous s'inclinèrent, le taisa arborait un sourire de circonstance.

« Seigneur, le donjon est tombé, et la tête de Shinjo Honjô Gonsuke repose désormais au bout d'une pique devant les murailles du château.

- Fort bien, je vous félicite, Aritomo taisa. Vous avez mené les manœuvres avec intelligence. Je n'en n'attendais pas moins de vous. Vous serez récompensé au rentrant au château.

- Je vous sers, Seigneur, c'est là ma récompense. Et pour ce qui est de la fille, seigneur ?

- Hum... Une potiche bien décorée, mais sans valeur. Tuez-la et plantez sa tête à côté de celle de son père. J'ai perdu trop de temps avec elle.

- A vos ordres, Seigneur. »

C'est une tête pleine de rêveries et d'incompréhensions qui vint se ficher à l'entrée du château en ruine. Et nul paravent ne venait cacher cette terrible expression sur son visage.

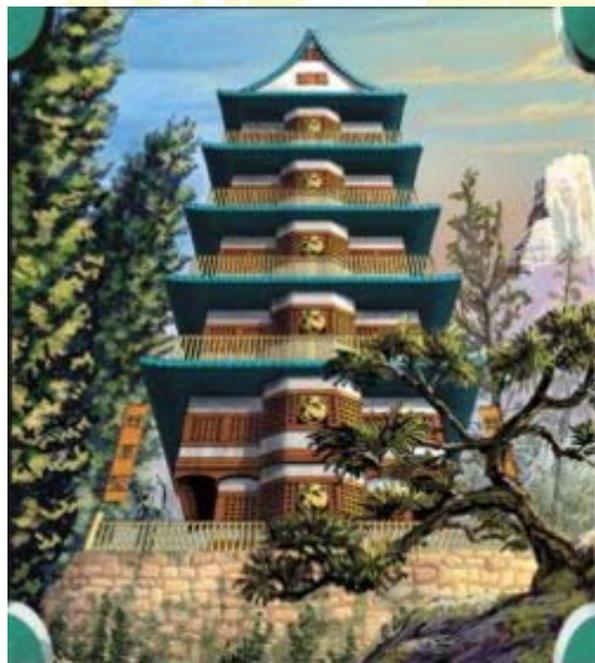


Image prise à 15r.wikia.com/wiki/Kyuden_Gotei.

LES CHATEAUX DE ROKUGAN

Une AdJ par Bayushixav

Le rôle de la forteresse : Shiro, Kyuden et Yashiki

A l'origine, le rôle de la forteresse reste purement militaire. Elle doit servir de lieu de garnison, de dernière zone de défense contre toute tentative d'invasion, et de protection aux populations environnantes. Avec l'essor des villes, les forteresses se sont agrandies, ont développé leurs fortifications et se sont embellies. L'ajout de caractères architecturaux avait pour rôle de montrer l'opulence du seigneur mais également d'impressionner le visiteur ; les clans de la Grue et du Scorpion, et dans une moindre mesure ceux du Phénix et de la Mante, en ont fait une politique pour conditionner leurs adversaires.

Avec la centralisation progressive au sein des clans, des châteaux militaires se sont développés et se sont transformés en vraie zone administrative, avec des bâtiments dédiés aux archives, aux recensements des édits impériaux, aux impôts... Par leur taille, ces endroits ont rapidement été utilisés pour accueillir les Cours d'Hiver impéiales et on leur a donné le nom de Kyuden. La tradition a ce sujet n'est pas très claire : est-ce un empereur qui a choisi le nom, ou bien a-t-il été défini par un noble un peu plus arrogant ?

Toujours est-il que la tradition s'est ancrée et le terme Kyuden désigne à la fois un palais dans son sens purement administratif mais également des villes ou des châteaux qui ont effectivement eu l'honneur de recevoir l'Empereur et ses hôtes.

Dernière distinction, le Yashiki est une résidence d'un seigneur, rarement fortifiée, et qui joue très souvent un rôle purement administratif et politique.

Les types de châteaux

Il existe trois types de châteaux à Rokugan dont le nom indique clairement la position géographique :

- Le yamashiro (château de montagne) est historiquement le premier type de forteresse à avoir été construit et principalement, si ce n'est uniquement, pour des raisons défensives. Situé au sommet de montagnes ou de collines, cet édifice permettait d'avoir une vue à longue distance sur les environs, prévenant ainsi toute attaque, et permettant aux populations villageoises environnantes de s'y rendre en dernier ressort. Les défenses naturelles, parfois aménagées par la main de l'homme, rendaient difficiles le siège et l'assaut de ces constructions.

Pour autant, ces citadelles restaient assez isolées des principaux axes de communication, ou situées dans des zones difficiles d'accès ne permettant guère le développement important des villes et villages situées à proximité.

On trouve encore bon nombre de ces châteaux sur les terres des clans du Crabe, pour des raisons évidentes, et du Dragon dont la majeure partie du territoire est situé en moyenne et en haute montagne.

- Le hirashiro (château de plaine) est presque l'opposé du yamashiro ; il est en effet situé en plaine, souvent à proximité de cours d'eau, proche des grands axes de communication et sur des zones propices au développement des cités aux alentours. Ils sont en général de plus grande taille, plus élaborés. On apporte souvent un soin important à l'aménagement extérieur et à la décoration.

L'absence d'atouts défensifs naturels (ravins, falaises) a poussé les bâtisseurs à imaginer d'autres moyens de protection, notamment en construisant des murs plus épais agrémentés de tours de guet, en détournant des rivières pour créer des douves et en complexifiant la structure interne en cas d'assaut ennemi.

Les clans de la Grue, du Scorpion et du Phénix ont bâti un grand nombre de ces forteresses, surtout pour servir de protection aux zones commerciales.

- La dernière catégorie de châteaux est un peu une synthèse des deux premières. Les clans les plus militaristes, notamment ceux du Crabe et du Lion, ont cherché à choisir un emplacement surélevé par rapport à la plaine environnante, quitte à déplacer

des tonnes de pierres et de roches pour agrandir, augmenter, transformer le paysage afin qu'il réponde aux besoins des bâtisseurs.

En même temps, il ne fallait pas empêcher les arrivées de populations aux alentours, en particulier de paysans pour nourrir les troupes présentes.

Le clan du Lion, et dans une moindre mesure celui du Crabe, sont passés maîtres dans l'élaboration et la construction de ce type de forteresse, les transformant même en vraie ville retranchée, forte de plusieurs milliers de soldats (Shiro Matsu, notamment).

Éléments descriptifs

Bien que les châteaux soient différents les uns des autres en fonction de leur situation géographique ou des clans qui les bâtissent, on y retrouve les mêmes éléments défensifs.

Enceintes

L'organisation interne de la forteresse obéit bien évidemment à une logique défensive. Ainsi, tout doit être mis en œuvre pour la protection du tenshu, le donjon, le dernier point de défense et la résidence du seigneur local.

L'aménagement intérieur donne donc une succession d'enceintes (maru), soit concentrique, soit en enfilade, servant de zone de repli et pouvant ralentir l'avancée des troupes ennemies.

Entrées (Masugata)

Image prise à l'adresse :

www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/m/masugata.htm

Bien évidemment, l'idée principale étant d'éviter que l'ennemi puisse pénétrer facilement dans la forteresse, les portes sur l'extérieur sont en général étroites et s'ouvrent sur une petite cour intérieure, qui présente une ouverture plus grande située à 90°. Cet élément de défense, appelé masugata, doit permettre aux défenseurs de repousser les assaillants en bénéficiant du nombre et de la mobilité nécessaire. La porte extérieure est en général dans la succession directe d'un pont traversant les douves.



Murailles (Hei)

Moins importants que ce que l'on pourrait croire à première vue, les murs, ou hei, doivent servir de protection aux tireurs qui harcèlent les troupes adverses. Ils sont en général bâtis sur un treillis de bambous noués, recouvert de torchis puis de plâtre ou de chaux, pour éviter tout début d'incendie. Ils sont régulièrement percés d'ouvertures permettant aux archers de tirer. Quelquefois, des poutres dépassent à mi-hauteur des murs ; en plaçant des madriers sur celles-ci, on peut disposer ainsi d'une seconde zone de tir.

Murs de fondations (Ishigaki)

La grande majorité des forteresses repose sur des fondations en pierre appelées Ishigaki. Qu'elles aient été placées pour renforcer une structure plus élevée déjà existante (collines, pans de falaises) ou créées de toutes pièces dans une plaine, ces structures ont pour caractéristique commune d'être formées d'un empilement de pierres à sec (sous entendu sans mortier), incurvé vers l'extérieur. L'angle de la pente augmente vers le sommet, rendant l'escalade de plus en plus difficile. L'énorme avantage de ce type de maçonnerie est de fournir une base stable aux structures construites par-dessus (murailles, tours...).

Douves

Les douves ont une fonction importante puisqu'elles demeurent la première ligne de blocage des troupes adverses, empêchant le franchissement de chaque enceinte ; les adversaires doivent traverser ces étendues d'eau sous le tir des défenseurs situés au sommet des ishigaki.

Il faut préciser que les réseaux de douves sont beaucoup plus fréquents et plus développés dans les châteaux de plaine, où des cours d'eau peuvent être détournés.

Tours (Yagura)

Image prise à l'adresse :

gojapan.about.com/.../ss/palacetour1_5.htm.

La tour, autre élément défensif incontournable, a plusieurs fonctions. Placée au sommet d'un ishigaki, elle sert de poste d'observation de l'avancée des troupes ennemies, de zone de repli pour faire tourner et protéger les effectifs défensifs, mais également d'entrepôt d'armes, et notamment de flèches. Comme les murailles, elles sont construites sur une armature de bambous renforcée par du torchis, et sont recouvertes de chaux ou de plâtre pour éviter les incendies.

On distingue notamment les tours d'angles, ou sumi-yagura, situées comme leur nom l'indique aux angles des ishigaki. En règle générale, elles sont hautes de deux étages, la partie inférieure étant occupée par des ouvertures donnant sur les fondations et permettant de jeter des pierres sur les assaillants, la partie supérieure par un nombre important de meurtrières et de réserves de flèches.

Des galeries couvertes (tamon-yagura) sont parfois rattachées de part et d'autres aux tours d'angle, offrant une meilleure protection aux archers. On peut également les trouver entre deux sumi-yagura, notamment lorsque la distance entre deux tours est importante, surtout dans les enceintes extérieures.

Enfin, la yagura-mon, croisement architectural entre la porte et la tour, généralement située à une des entrées de la forteresse, elle sert de portail. C'est un bâtiment de deux étages, la partie inférieure servant de passage, la partie supérieure de défense et de stockage d'armes.



Donjon (Tenshu)

Image prise à l'adresse :

http://www.clickjapan.org/Histoire_religions_politique/structurechateaux.htm

Partie essentielle et fondamentale du château, le donjon, ou tenshu, reste la dernière ligne de défense, mais également le symbole du pouvoir et de la richesse du seigneur. Son but, à la fois défensif et emblématique, doit autant exprimer la puissance militaire que l'aisance financière et le respect des conventions, et doit ainsi rassurer les villageois. La structure du donjon n'est pas sans rappeler celle des tours, bien que dans des proportions plus importantes. Le donjon est systématiquement construit sur un ishigaki pour lui donner une assise parfaite. Tout comme les pagodes, plusieurs madriers sont placés de façon verticale permettant d'organiser la structure interne autour : planchers, étages et murs sont construits de cette façon. En règle générale, la structure externe reste très élaborée, notamment par la disposition des toitures et des fenêtres, afin de désorienter l'observateur extérieur sur le nombre d'étages, et donc les défenses potentielles.

Dans le cas de forteresses importantes, de véritables complexes peuvent se développer autour du donjon par l'addition de tours, de murs, de portails.



LA VOIX DU MAÎTRE

LE COUP DE KENJI

Ce scénario est prévu pour 5 personnages très expérimentés (rang 4 ou 5), originaires du clan du Lion. Il est plus particulièrement destiné à des joueurs désireux de sortir des sentiers battus et un MJ sachant improviser et s'adapter. Fanatiques du bushido s'abstenir, les gens qui vont y évoluer sont tout, sauf très fréquentables.

Le « Coup de Kenji » n'est pas bâti comme un scénario habituel, mais suit dans la forme l'excellent « Après négociations ». C'est une succession d'informations à mettre entre les mains des joueurs selon leurs actions. Soyez libre d'en ajouter, inventez-en au fur et à mesure que les personnages auront des idées. Ce ne sont que des indications visant à relancer la machine pour éviter les temps morts en cours de partie.

De même, il n'a pas été fourni à dessein de caractéristique ou de statistique, et ce pour aucun personnage. Vous pourrez donc replacer les PNJ que vos joueurs rencontrent dans vos parties, ou introduire cet épisode dans une campagne plus vaste, en faisant du groupe de Lions vos instruments, et de vos joueurs ceux qui sont là pour faire échouer leurs plans.

L'action se situe sur les terres du clan de la Licorne, et de la famille Shinjo par défaut. Il ne comporte ni date, ni nom de PNJ connu, puisque vos joueurs sont censés être les héros de ce petit délire. Il est donc aisément transposable à n'importe quelle époque, à partir du moment où vous avez des membres du clan du Lion à disposition, bien sûr...

Pour vous mettre dans l'ambiance, mettez-la main sur un vieil épisode de la première série Mission Impossible. Parce que ce scénario, c'est à peu près ça. Un épisode de Mission Impossible.

I - Dramatis personae

Vous trouverez ici une présentation succincte des PJ qui jouent cette farce. Libre à vous de les construire selon votre fantaisie, à moins que vous ne laissiez cette tâche délicate à vos joueurs. Il est cependant recommandé, pour en garder la saveur particulière, de les créer selon les indications fournies. Et le point le plus important à retenir, c'est qu'ils ont tous un point fort et qu'ils se complètent admirablement.

Bien sûr, lorsque Matsu Kenji recevra ses ordres, ce sera sur un parchemin qui s'autodétruira.

M. Phelps : Matsu Kenji

Matsu Kenji est l'âme de ce groupe pas comme les autres, son leader incontesté, celui qui anticipe et de qui dépend parfois la survie de tous. C'est aussi l'un des rares maîtres de go de sa famille, mais il est connu dans tout l'empire. La trentaine, fin stratège, guerrier raffiné à l'opposé de l'image que l'on se fait d'un bushi ayant suivi l'école Matsu, il parcourt l'empire et affronte les meilleurs joueurs de tous les clans qui osent s'agenouiller devant un goban avec lui.

Mais Matsu Kenji a aussi une autre corde à son arc. C'est un espion, au service de Sa Majesté. Il profite donc aussi de ses fréquents déplacements pour récolter des renseignements pour son souverain, et semer la dissension au sein des familles que l'on soupçonne de comploter contre l'intérêt supérieur de l'empire.

Kitsu Yuurei

Ce sodan senzo est l'homme aux mille visages. Sa relation avec les ancêtres est si intime qu'il est capable d'endosser n'importe quel rôle, n'importe quelle personnalité. Il peut devenir ce que vous voulez en l'espace de quelques instants, et sa maestria à incarner les personnalités les plus diverses en fait un atout de maître dans le jeu que Kenji engage tous les jours contre les ennemis de l'empire.

C'est lui qui remplace, infiltre, joue la comédie. Il endort la méfiance des samurais comme des heimin, parle avec les esprits qui hantent parfois les lieux, les console, les écoute, les persuade et arrive à en tirer des informations étonnantes. Il reste attaché corps et âme à Kenji, et le suivrait en Jigoku s'il le fallait.

Akodo Kin

Samurai-ko d'origine très modeste, elle a pour elle un physique renversant, une mémoire phénoménale et un solide sens de l'observation. Sans surprise, c'est la vamp de l'équipe. Un sourire ravageur, de grands yeux noisette dorés, de longues boucles noires, une silhouette de rêve, de la classe, de la grâce. Les hommes avec qui elle travaille ont un petit faible pour elle, et elle le sait.

Kin est chargée de rentrer dans l'intimité, de séduire, de compromettre, d'écouter aux portes et de rapporter ce que les amants qu'on lui désigne lui racontent sur l'oreiller. Même si elle n'apprécie guère ce qu'elle fait, son rôle lui apporte un certain nombre de compensations matérielles, sur lesquelles elle ne crache pas. La jeune dame aime la soie, les bijoux et le parfum... et on lui en offre très souvent.

Matsu Ujiaki

Quand Kenji a besoin de quelque chose, Ujiaki le trouve. Marchandise légale ou pas, indic, renseignements, dés pipés, geisha pour la soirée... C'est le « public relation » dans les milieux interlopes de l'équipe, et il excelle dans sa partie. Son carnet d'adresses compte autant de marchands respectables que de contrebandiers, et autant de geisha sublimes que de mères maquerelles peu recommandables.

Loin des archétypes de son clan, il est charmant, hâbleur, beau parleur, et se fond dans la foule des gens du peuple avec délice. Sa grande faculté d'adaptation et son bagout font qu'il arrive à se faire des relations en un temps record dans n'importe quel endroit un tant soi peu civilisé. En fait, Ujiaki se sent plus chez lui dans les Cavernes du Crabe de Ryoko Owari, à boire un saké sans doute frelaté, que dans le Hall des Ancêtres après une cérémonie du thé, ce qui ne lasse pas d'étonner ses compagnons.

Ikoma Kamatori

Kamatori est celui sur qui on s'appuie quand il s'agit de se faire discret. D'un physique plutôt quelconque, de ceux dont on se rappelle avec difficulté, nerveux et délié, il est capable de se glisser dans les forteresses les mieux gardées et de les explorer pour en revenir avec de précieux renseignements militaires ou diplomatiques. Mais

ce n'est pas son seul talent, puisqu'il est aussi versé dans l'histoire, les arts militaires et la connaissance des grands clans. Il est souvent chargé de vérifier les informations que ses camarades ramènent avant de les transmettre.

C'est un homme calme et silencieux la plupart du temps, qui préfère que les autres membres de son équipe soient sur le devant de la scène. Il n'aime pas son travail, mais il faut le faire alors autant que ce le soit par quelqu'un de compétent. Et Ikoma Kamatori est très compétent.

2 – Incipit

a) L'intrigue

Ce qui amène cet hiver Matsu Kenji et son groupe d'infiltration à la cour d'hiver de la famille Shinjo, c'est la rumeur de l'existence d'un nemuranai, remontant à l'époque de Dame Shinjo elle-même, qui permettrait de grands prodiges à celui qui le posséderait.

C'est un paravent somptueux, dont les couleurs ne se sont nullement altérées au cours du temps. Il représente les terres du clan de la Ki-Rin (terres à présent occupées par la famille Ikoma), avant le départ de celui-ci pour les Terres Brûlées bien des siècles auparavant.

Il fut offert par le clan du Renard, fondé par les suivants de Shinjo qui choisirent de rester à Rokugan pour veiller sur ses terres, au daimyo du nouveau clan de la Licorne lorsque celui-ci revint de son long voyage. D'après les légendes, il permettrait à celui qui se tiendrait derrière de voir et d'entendre une personne qu'il connaît et qui parle de lui en mal. Cette information a été dégottée par Kamatori lors de recherches dans la bibliothèque de la famille Ikoma.

Actuellement, ce paravent est exposé dans la grande salle de réception, au vu et au su de tout le monde.

Ce qu'il sait aussi, c'est que ce nemuranai est sans doute endormi et qu'il ne peut donc être localisé par des moyens magiques, ce qui explique que personne n'ait jusqu'à présent jamais eu l'idée de s'en servir. Il faut donc user de ruse et de doigté pour accomplir la mission donnée par l'empereur.

Le but de celle-ci est simple : identifier, localiser, faire sortir et ramener en lieu sûr cet objet. Tout

ceci, bien sûr, sans se faire prendre, puisque la magistrature d'émeraude nierait avoir eu connaissance de leurs agissements...

b) La scène et les figurants :

La cour d'hiver de la famille Shinjo est l'endroit de tous les dépaysements. Pour les ambassadeurs des autres clans un tant soi peu ouverts d'esprit, passer quelques mois ici est un réel enchantement. Non seulement les terres sur lesquelles cet événement se déroule sont magnifiques, mais les distractions qui y sont proposées sont pour certaines très différentes de ce que l'on voit dans le reste de l'empire.

Bien entendu, le cheval en est souvent le centre, que ce soit pendant des chasses, des prouesses d'adresses ou des jeux équestres.

N'oubliez pas une chose : une cour d'hiver est censée durer cinq mois. Vos joueurs penseront sans doute avoir tout le temps nécessaire pour préparer leur plan d'action, et vous pour leur pourrir la vie. Pas du tout.

Ils ont deux semaines pour faire sortir le paravent du palais et l'envoyer en lieu sûr. Le daimyo doit en effet le faire partir pour l'une de ses autres résidences avant les grandes neiges. C'est leur seule chance de le subtiliser.

Tout au long de la première semaine, les personnages auront l'occasion de se familiariser avec leur environnement et faire connaissance avec ceux qu'ils seront amenés à croiser durant leur séjour.

- Kitsuki Noburo, le seul représentant du clan du Dragon ici. Brillant magistrat, un peu trop sûr de lui, ses supérieurs l'ont envoyé ici pour lui apprendre l'humilité. Or, contre toute attente, le jeune homme est tombé sous le charme de la contrée et ne demanderait en fait pas mieux que de rester. Il apprécie les gens, les terres, les coutumes du clan de la Licorne, et sa grande connaissance du palais pourrait se révéler précieuse pour la suite de la mission si les joueurs parviennent à s'en faire un allié (plus ou moins volontaire). C'est en tout cas celui dont le groupe a intérêt à se méfier, vu que le métier premier de Noburo n'est pas courtisan, mais bien magistrat.

- Bayushi Masahiro, shugenja, représentant du clan du Scorpion ; Soshi Rei, samurai-ko remplissant les fonctions de yojimbo ; Shosuro Hideyoshi, courtisan servant Masahiro comme conseiller. Ces trois-là sont ici parce que leur clan souhaite conclure une alliance avec la Licorne en arrangeant une union avec le fils d'un daimyo important de la famille Bayushi, bien placé auprès du Champion du clan. Il se murmure même dans certains milieux informés que ce serait un proche parent.

- Doji Yaemon, courtisan du clan de la Grue, son épouse Doji Minako ; Daidoji Yurei et Kakita Yoshiko, leurs yojimbo. Yaemon est une abjecte créature, unanimement détestée par les trois autres, violente et vicieuse, qui ne reculera devant rien pour donner l'avantage à son clan. Il fera en sorte de rendre les choses invivables pour le clan du Lion, puisqu'il hait tous ses membres. Sa femme, qu'il traite de façon très cavalière, sera encline à accepter une proposition d'accident de chasse opportun.

- Isawa Fujiwa, représentant du clan du Phénix, un shugenja déjà âgé mais encore très amateur de plaisirs terrestres ; son yojimbo Shiba Noritaka, un jeune bushi calme, pondéré et passionné de go qu'il considère un peu comme son fils ; sa fille, Isawa Shizuko, une très jolie shugenja-ko d'un peu plus de vingt ans. Le vieux serviteur des Fortunes a encore bon pied, bon œil et cherche un parti intéressant pour son trésor. Il faut cependant réunir un certain nombre de qualités pour attirer son attention.

- Kitsune Yoritomo et son fils aîné Kojiro représentent le clan du Renard de façon permanente à la cour de la famille Shinjo. Ce sont tous deux des courtisans rompus aux usages de la Licorne. Yoritomo vit ici depuis plus de vingt ans et a épousé une dame de la province, Shinjo Sadako. Cette dernière doit arriver au cours de la semaine avec les autres enfants du couple, Satsu, Ryo et Kaede. Yoritomo est aussi la voix des autres clans mineurs auprès du clan de la Licorne.

- Hida Joto, l'envoyé du clan du Crabe ; son épouse, Yoshino ; leurs yojimbo, Hida Tadaka et Hiruma Takeshi. Joto est ici au nom de son seigneur, il doit rencontrer durant l'hiver un envoyé du clan du Scorpion, dissimulé dans la suite de Bayushi Masahiro et dont la présence n'est même pas connue du courtisan, afin de discuter des termes d'un rapprochement. C'est inattendu de la part de

deux clans en aussi mauvais termes, mais c'est justement là-dessus que comptent leurs daimyos.

- Le daimyo de la famille Shinjo, et son aréopage. Comme la période dans laquelle se déroule le scénario n'est pas déterminée, vous pouvez mettre qui bon vous semble. Il sera entouré de trois conseillers, Ide Morito, Shinjo Kumiko et Iuchi Aiko. Ils connaissent tous quatre l'histoire de ce paravent, mais ignorent ses propriétés.

3 – Les informations disponibles

Elles sont aussi diverses que variées, et celles qui suivent ne sont que des pistes que vous pourrez exploiter à votre guise. En fonction de ce que feront les personnages, vous pourrez leur distiller les renseignements suivants :

- Le magistrat Dragon pourrait bien orienter l'enquête dans une autre direction s'il avait un moyen sûr de rester dans le coin, étant donné qu'il en pince pour l'une des dames de compagnie de l'épouse de Ide Morito. Les compétences de Noburo en investigation sont très efficaces, et il y a fort à parier que son esprit trouvera un lien entre vos joueurs et la disparition du paravent s'ils le fâchent.

- L'envoyé du daimyo du clan du Crabe serait peut-être disposé à donner un petit coup de main à l'équipe, si on arrive à le convaincre de son intérêt à le faire. Evidemment, si on lui dit être au courant de sa petite réunion secrète... Cela risquerait de faire réagir l'envoyé du clan du Scorpion qui lui, n'a absolument rien d'un tendre.

- Il paraît qu'il y a un excellent artisan en ville. Il tient une boutique dans le quartier des antiquaires et s'est fait une spécialité dans la restauration des paravents. D'ailleurs, il a travaillé plusieurs fois au kyuden pour le daimyo, et a nettoyé l'objet qui intéresse le groupe deux fois. Il serait sûrement prêt à proposer ses services si jamais on découvrait les dettes de jeu qu'il a contractées auprès de l'oyabun local... et le fait qu'il n'a rien dit à son associée, qui est aussi sa sœur et qui a tout de la tigresse.

- Shinjo Kumiko a une aventure avec Ide Morito, un homme marié et dont la femme n'est pas très partageuse. Elle sera probablement très tentée de leur arracher les yeux à tous les deux juste pour rigoler. Avant bien sûr d'éparpiller leurs misérables carcasses aux quatre vents.

- En ville sévit en ce moment une bande de voleurs qui ont toutes les audaces. Ils entrent dans les demeures des nobles et des riches marchands, et dérobent des objets de grande valeur. D'ailleurs, leur inconscience est telle qu'ils préviennent leurs victimes avant de passer à l'acte. On craint qu'un jour, ils osent s'en prendre au seigneur des lieux. Ce qui ferait d'eux d'excellents boucs émissaires.

- Doji Yaemon se prend pour un grand séducteur, et pense très sincèrement être irrésistible. Il a une réputation désastreuse auprès des femmes du kyuden, aussi bien nobles que servantes, et ne résisterait sans doute pas à un rentre-dedans subtil. Même s'il n'aime pas le clan du Lion, le charme de leurs femmes peut parfois s'avérer tentant.

4 – En conclusion

Ne leur facilitez surtout pas la tâche. Ils ont entre les mains des personnages puissants, au passé rempli de secrets inavouables et qui ont des faiblesses, comme les samurais qu'ils vont rencontrer.

Cependant, si leur plan est construit et mené de manière intelligente et pertinente, alors laissez-les faire. Le tout n'est pas tellement de sortir le paravent du palais. Ça, c'est presque la partie facile. Il va leur falloir détourner les soupçons de leur groupe, parvenir à quitter les terres de la famille Shinjo en un seul morceau, et ramener leur prise jusqu'à la capitale sans encombre. Ce qui n'est pas une mince affaire, suivant les gens qu'ils auront froissés durant la cour d'hiver.

Ah oui, une dernière chose... L'hôte de cette cour d'hiver n'acceptera certainement pas d'offrir le paravent au vainqueur d'un quelconque tournoi de go, bien sûr.

BONUS DE JUILLET

Ont contribué à ce numéro de juillet 2008 :

Hida Koan, Kakita Kyoko, Bayushixav, Soshi Yabu, Shiba Irotori, Stéphane Lamache

Qu'ils en soient remerciés.

Merci à Irazetsu pour enjoliver et mettre en ligne.

LE MOT DE LA FIN

C'est avec un grand plaisir que nous vous livrons le fruit de notre travail. Bien entendu, nous recevrons vos critiques constructives avec autant de plaisir que vos louanges.

Je sais que vous saurez nous pardonner une fois encore les petites imperfections que même nos promesses de faire toujours mieux ne sauront effacer. Je vous rappelle que même Kakita ne put jamais réussir le geste parfait...

Et pendant que vos yeux dévorent et que vous apprenez des tas de choses, nous nous penchons déjà sur le numéro suivant qui aura pour thème...

Une surprise !

Et comme c'est devenu l'habitude, je laisse Shiba Irotori vous régaler des aventures de Baka, le samurai... intrépide.

