

LA VOIX DE ROBUKAN

NUMERO 13 - JUIN / JUILLET 2009



LE CHEVAL



Sapho, Tahya

LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI



EDITO

Salut a vous,

Le voici après du retard, que l'équipe vous prie d'excuse, ainsi donc le voici le numéro 13 (maudit ?) :

Le cheval, l'une des plus belles conquêtes de l'homme. Mais peut on vraiment conquérir un animal, tout au moins nous fait il l'honneur de nous aider.

Intelligent, rapide, fidèle, le cheval occupe une place de choix dans l'histoire militaire humaine. Travailleur, puissant, il trouve aussi sa place dans la vie quotidienne de tous ce qui crée sa légende.

Vous en apprendrez plus sur les samourais et les équidés ainsi que la place spirituelle du cheval.

Sans oublier un voyage pour vos joueurs au cœur du clan le plus attaché aux chevaux, celui de la Licorne.

Alors en selle !

Merci aux contributeurs du numéro : Xaramis, Samarco no oni, Mirumoto Hijiko, Togqshi Dogen, Irazetsu, Yabu, Mushu et les nombreux sites sur lesquels nous avons pu trouver des informations.

SOMMAIRE

LA SYMBOLIQUE DU CHEVAL	4
DANS NOTRE MONDE	4
EN ASIE ET PAR EXTENSION ROKUGAN.....	4
SYMBÔLE ASTROLOGIQUE.....	5
LES CHEVAUX DANS LE JCC LSA	6
LA PETITE VOIX	7
VITE UNE IDEE	7
EN DIRECT DU FORUM.....	7
COUPURE PUB : MATSURI ET CHIKARA NO ZA	7
VITE UNE IDEE	8
ACTU LSA : LEGENDES DES TERRES BRULEES.....	8
ACTU VOIX : RESULTATS DU CONCOURS D'HAÏKU.....	9
UN CHEVAL ?.....	9
VITE UNE IDEE	9
COUPURE PUB : LSA 4 ^{EME} EDITION	9
ACTU VOIX : RECRUTEMENT ILLUSTRATEURS.....	9
LE CHEVAL ET LE SAMURAI	10
DANS L'HISTOIRE	10
DANS L'ART DE LA GUERRE : LE YOSEIKAN BAJUTSU	11
LE VIEUX CHEVAL.....	13
SCENARIO DE KARAMISU - XARAMIS.....	13
LE CHEVAL AU JAPON.....	19
RACES DE CHEVAUX.....	19
LE CHEVAL JAPONAIS A TRAVERS L'HISTOIRE.....	19
LES MAITRES DE LA GUERRE : LICORNE	22
CRITIQUE PAR SAMARCO NO ONI.....	22
LES RACES DE CHEVAUX A ROKUGAN	23
LE DERNIER VOYAGE	24
CRITIQUE DU SCENARIO DE LA VOIE DE LA LICORNE PAR MIRUMOTO HIJIKO	24



LA SYMBOLIQUE DU CHEVAL

Dans la Steppe d'Asie centrale, il est clairvoyant, familier des ténèbres et exerce des fonctions de guide et d'intercesseur.

Le cheval est aussi auxiliaire des divinités de la pluie.

Chez les Éwés d'Afrique, le dieu de la pluie sillonne le ciel sur une étoile filante qui est son cheval.

Chez la plupart des altaïques, la selle et le cheval du mort sont déposés près du cadavre afin d'assurer au défunt son dernier voyage.

Pour se rendre dans l'autre-monde, les chamans utilisent souvent une canne coudée en tête de cheval (canne chevaline) dont ils usent comme d'un cheval vivant. Le cheval a une place éminente dans les rites extatiques des chamans.

Le cheval relie les opposés dans une manifestation continue, il est manifestation, vie et continuité, il est universel, il est merveille.

EN ASIE ET PAR EXTENSION ROKUGAN

Le Cheval symbolise la vaillance et l'endurance. Lié également à la notion de protection de la longévité, il est la monture des kami ce qui explique sa présence dans de nombreux temples shintoïstes au Japon. C'est un animal yang.

Le monde ésotérique et religieux japonais accorde au cheval une place particulière.

L'implantation au sein de la population autochtone de peuples altaïques en provenance de la péninsule sud-coréenne modifie progressivement l'organisation sociale et religieuse alors de mise dans l'archipel. Il est probable que ces peuples de cavaliers importent avec eux leurs croyances et parmi elles, celle relative au cheval. Selon ces croyances le cheval serait un messager apportant aux esprits les prières des hommes.

Le shintoïsme, religion indigène et très pratiquée au Japon, reprend sans doute cette notion. Le shintoïsme considère le monde emplit d'une infinité d'esprits respectés et que l'on honore, parmi eux existe donc le kami du cheval : c'est Ukemochi no Kami, le kami de la nourriture. Il existe même des chevaux sacrés : les shime, de grands chevaux blancs. On décorait souvent les chevaux d'artefacts saints, en forme de perles ou de virgules.

UNE AIDE DE JEU COMPILEE

Pour pouvoir apprécier toute la symbolique que pourrait avoir les équidés à Rokugan, on peut se pencher sur toutes les symboliques qu'a cette noble bête dans notre monde. Elles offrent un panel assez vaste de visions différents qui permettent une ouverture riche en terme d'impacts (en gros, choisissez les symboliques qui vous plaisent et vous arrangez pour vos parties ;))

DANS NOTRE MONDE

Une croyance ancrée apparemment dans la mémoire de tous les peuples associe originellement le cheval aux ténèbres du monde chthonien. Fils de la nuit et du mystère, ce cheval archétypal est porteur de mort et de vie. Lié au feu, destructeur et triomphateur; et à l'eau, nourricière et asphyxiante. Le cheval a une multitude d'acceptions symboliques. Le cheval est la monture, le véhicule, le vaisseau. Son destin est inséparable de celui de l'homme. Le cheval symbolise les composantes animales de l'homme. Coursier et cavalier sont intimement unis.

Le cheval, symbole de l'impétuosité du désir, de la jeunesse de l'homme avec toute son ardeur, sa fécondité, sa générosité, c'est le symbole de la force, de la puissance créatrice, prenant une valorisation sexuelle autant que spirituelle. Il est dès lors chthonien et ouranien. Les chevaux noirs que l'on attelle aux crosses du mariage des contes de fée sont les chevaux du désir libéré.

Quand il quitte ses sombres origines pour s'élever jusqu'aux cieux, vêtu d'une blanche robe de majesté, il cesse d'être lunaire et chthonien et devient ouranien ou solaire. Ce cheval blanc céleste représente l'instinct contrôlé, maîtrisé, sublimé. Ne pas confondre le cheval blanc ouranien avec le cheval blême, dont la blancheur est nocturne, lunaire, froide, faite de vide, d'absence de couleur. C'est le blanc cadavérique, le blanc du deuil, des nuits blanches. D'une blancheur éclatante, le cheval symbolise la majesté, monture des héros, des saints et des conquérants spirituels.



Chez la plupart des altaïques, la selle et le cheval du mort sont déposés près du cadavre afin d'assurer au défunt son dernier voyage.

Animal totem, le cheval était considéré comme ancêtre commun dans certaines tribus.

Nota sur la Licorne

En Chine, le nom de la licorne « *Ki-lin* » signifie yin-yang, elle est liée au troisième œil, à l'accès au Nirvana, un retour au centre et à l'unité.

Dans la Chine ancienne, la licorne symbolise les vertus royales, elle concourt à la justice royale en frappant les coupables de sa corne. En Extrême-Orient, à la mi-octobre a lieu la danse de la licorne, elle est alors très proche du dragon. La licorne est aussi maîtresse de la pluie, elle lutte contre le Soleil qui impose sa sécheresse au monde et l'éclipse qui veut le noyer dans le néant.

La licorne est également reconnue comme douée pour débusquer l'impur, pour voir la moindre menace d'altération dans la pureté du monde.

Le mythe de la Licorne est celui de la fascination que la pureté continue à exercer sur les cœurs les plus corrompus

Mais la licorne combat aussi son double (la licorne noire) conflit du bien et du mal, du spirituel et du charnel.

L'existence est un jeu divin, notre part devient libre et active lorsque nous nous identifions au marionnettiste qui nous a créés. Alors le soi se dissout pour faire place au Grand Soi sous la tente cosmique relié à l'étoile polaire

SYMBOLE ASTROLOGIQUE

Le **Cheval** (馬 mǎ) est le septième Animal dans l'ordre d'arrivée qui apparaît dans le zodiaque chinois, lié au calendrier chinois.

Le « Cheval » est décrit comme étant libre, créatif, émancipé. On dit du Cheval qu'il s'entend bien avec le « tigre » et le « chien », et très mal avec le « rat ».

Le Cheval est souvent à l'avant de la scène et souvent aspire à ne vie dans de grands espaces. Le Cheval est intelligent et est bricoleur. Il est agile de ses doigts et rend bien des services et il est assez désintéressé par

Cheval sacré au sanctuaire Tosho-gû (東照宮)



Dans la Steppe d'Asie centrale, il est clairvoyant, familier des ténèbres et exerce des fonctions de guide et d'intercesseur.

Le motif ornemental du Cheval Céleste est sans doute le motif plus ancien chez les Mongols.

On le voit souvent représenté sur des drapeaux rituels en tissus ou en papier accrochés sur les Oboo importants. Le Cheval Céleste est le symbole de l'énergie vitale, du Feu Sacré.

C'est une force intermédiaire entre le monde des vivants et celui des esprits. Dans les temps anciens, il symbolisait l'Esprit des Ancêtres. D'offrandes symboliques sur les drapeaux des Oboo, il fut une offrande réelle (en chair et en os) depuis l'époque Xiongnu jusqu'à l'époque mongole (XIII).

En effet, le cheval était l'offrande privilégiée dans les rites funéraires. Ils étaient empalés sur un mat et disposés tout autour de la tombe. Pour les personnages les plus importants plusieurs centaines de chevaux étaient ainsi sacrifiés.

L'animal ainsi associé au royaume des morts jouait un rôle de " psychopompe" (guide d'âme) dans de nombreuses cultures asiatiques.

Pour un guerrier, mourir en combattant à cheval était un acte d'héroïsme. Il était enterré avec son étrier gauche.



l'argent qui n'est pas un moteur pour le faire avancer, il galope sans aussi. Le Cheval est responsable de sa famille quant il en a fondé une, il s'exprime souvent pour défendre la cause des faibles. Il a de l'humour. Le Cheval traitera de façon loyale ses amis en les protégeant et en étant généreux avec eux.

Bien entendu, ce portrait résume non pas les caractéristiques mais les tendances du Cheval en général, il existe bien sûr des différences énormes entre personnes nées dans une Année du Cheval selon l'Élément/agent de la naissance d'un Cheval.

Sources : Symbolique des animaux par Iuchi Mushu ; Cléomède, de l'autre côté du miroir ; Cheval et faits religieux sur ClickJapan ; Peuple Cavalier d'Asie Centrale.

LES CHEVAUX DANS LE JCC L5A

Je vous épargne ma piètre connaissance en JCC, juste je vous mets une jolie image :



Et pour les néophytes une petite explication sur l'intérêt d'avoir des persos ayant le trait « cavalerie » :

Lors d'une phase d'attaque, il y a cinq segments :

- Segment de Déclaration
- Segment d'Assignation de l'Infanterie
- Segment d'Assignation de la Cavalerie
- Segment d'Action de Bataille
- Segment de Résolution

Lors des assignations, l'Attaquant choisit un nombre quelconque d'unités (même zéro !) qu'il contrôle et qui sont menées par des Personnalités redressées dans son fief et les assigne, de manière simultanée, pour attaquer les Provinces du Défenseur comme il le désire.

Ensuite, le Défenseur choisit un nombre quelconque d'unités qu'il contrôle et qui sont menées par des Personnalités redressées dans son fief et les assigne, de manière simultanée, pour défendre ses Provinces comme il le désire.

L'assignation de la cavalerie se déroule de la même manière que le Segment d'Assignation de l'Infanterie, à une exception : Les unités doivent également être Cavalerie pour pouvoir s'assigner.

Les unités Cavalerie peuvent s'assigner pendant l'Assignation de l'Infanterie si elles le désirent.

Après la fin du Segment d'Assignation de la Cavalerie, l'Attaquant choisit une bataille qui n'a pas encore été résolue. Une bataille aura lieu dans chaque zone de combat, une par une, qu'il y ait des unités assignées dans cette zone ou pas.

Alors que les trois premiers segments ne se déroulent qu'une fois par Phase d'Attaque, les deux suivants se dérouleront une fois pour chaque bataille.

L'avantage est bien donc de placer ces unités de cavalerie après celles de l'infanterie, éventuellement en support et surtout sans que l'adversaire ne l'ai forcément prévu.

LA PETITE VOIX

par nos experts en storyline, en règles ou en background. N'hésitez pas à lancer vos interrogations dans le fil « Le coin des questions inutiles » dans le sous-forum Vents et Fortunes.

VITE UNE IDEE

LES VOLEURS DE CHEVAUX

Défi :

Le seigneur organise une partie de chasse dans les bois de son domaine, il souhaite entretenir de bonnes relations de voisinage et s'attirer la sympathie des puissants samurai vivant sur ses terres. Il a fait les choses en grand et s'est même arrangé pour obtenir le temps de la chasse de véritables chevaux du clan de la Licorne.

Focus :

Un groupe de bandits menés par Itto, un ronin du clan de la Licorne, profite de la chasse pour tendre des embuscades aux participants. Ils maquillent de fausses pistes et placent des leurres pour attirer chiens et chasseurs. Une fois ces derniers tombés dans les pièges, ils les mettent à terre et s'enfuient avec les chevaux.

Frappe :

Les PJ sont mandatés pour retrouver les chevaux avant que la petite "cour d'été" de leur seigneur ne se termine.

Idées d'intrigue :

- Les PJ peuvent aussi avoir été victimes des voleurs
- Itto a été embauché par un seigneur voisin qui souhaite discréditer le seigneur des PJ, et proposer la sécurité de sa province aux participants
- Itto devra écouler ses chevaux, difficile de passer les postes frontière avec une telle marchandise, mais les PJ vont probablement devoir chercher du côté du marché noir pour les retrouver...

Par Irazetsu / Inspiration : Le synopsis du film "Les voleurs de chevaux"

http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=110959.html

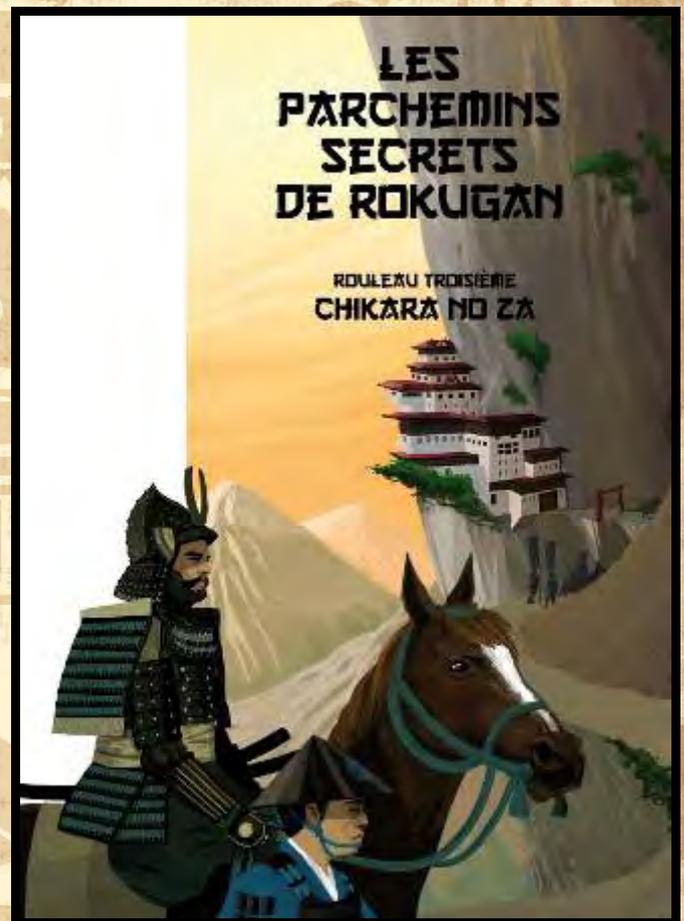
EN DIRECT DU FORUM

Vous pensez avoir une question inutile à poser ? Non seulement elle ne sera pas inutile pour tout le monde mais en plus vous aurez une réponse claire et détaillée

COUPURE PUB : MATSURI ET CHIKARA NO ZA

Il nous reste quelques exemplaires de Matsuri (le recueil de scénarios de 2008). Si vous n'avez pas le vôtre, c'est le moment de faire un petit tour sur l'onglet Association/Publication de la Voix, vous pouvez l'acheter en ligne.

Et surtout surtout, le nouveau recueil Chikara No Za est disponible en magasin depuis fin 2009 : 168 pages de bonheur ! Avec un beau choual sur la couverture !



Le GROG en fait un commentaire détaillé ici : <http://www.legrog.org/detail.jsp?id=10556>

VITE UNE IDEE**MON ROYAUME POUR UN CHEVAL****Défi :**

Le seigneur des PJ, daimyo d'un domaine de petite ou de moyenne importance, souhaite avoir absolument une monture de guerre Otaku. Le problème est qu'il ne fait ni parti de la famille impériale, ni de la famille Otaku.

Focus :

Pensant que ses PJ sauront obéir à ses ordres, le seigneur leur confie la tâche de lui ramener un couple de monture Otaku, afin de pouvoir bâtir, à terme, toute une écurie. Il leur donne carte blanche, mais un budget limité. Et surtout, il ne doit pas y avoir de vagues.

Frappe :

Plusieurs moyens de trouver une monture Otaku de manière parfaitement illégale :

- le marché noir, ou un contrebandier prétend posséder une monture Otaku, qu'il vend excessivement cher. Ce qui pourrait causer du tort à la trésorerie du domaine...
- la guerre : s'arranger pour créer un accident ou prendre en embuscade une patrouille de Vierges de bataille afin de leur voler une ou plusieurs montures et essayer de les faire passer en douce à la frontière. Mais le seigneur ne peut peut-être pas se permettre de causer une guerre, alors la prudence s'impose. Et puis, il a bien ordonné "pas de vagues".
- les amis de la famille : le seigneur (ou un PJ) à des relations dans le clan du Scorpion. Peut être que ces alliés peuvent aider à la réalisation du projet, moyennant quelques faveurs... le genre de faveurs dont on se passerait volontiers si c'était possible.

Autre possibilité : dissuader le seigneur, mais ça va être (très) dur.

Par Togashi Dogen

ACTUEL : LEGENDES DES TERRES BRULEES

Au Nord de l'Empire d'Émeraude se trouve une terre mystérieuse appelée les Terres Brûlées. De larges empires s'affrontent et de terribles intrigues se forment dans la cité merveilleuse connue sous le nom de Joyau du Désert. Pour le reste de l'Empire, les Terres Brûlées sont une énigme gajin mais les exils des Licorne et des Scorpion l'ont prouvé: les destins des deux territoires sont intimement liés. Ils ignorent cependant que les dangers qu'affrontent les peuplades du désert vont bientôt se présenter devant les Clans de l'Empire d'Émeraude.

Légendes des Terres Brûlées contient:

- Une description et des règles spécifiques aux différentes factions agissant dans les Terres Brûlées: toutes sont présentées, des belligérants Yodotai aux mystiques Ashalan, en passant par les érudits de la Qabal.
- Des règles spécifiques à l'utilisation de la magie unique des Terres Brûlées, y compris le duel rituel tahaddi.
- Une section dédiée aux djinn, comprenant leur invocation ainsi que les règles nécessaires à la création de ces créatures légendaires.
- Une chronologie précise de l'histoire des Terres Brûlées depuis l'arrêt de la storyline du Jeu de Cartes à Collectionner.
- Une version condensée des règles du Livre des Cinq Anneaux - Troisième Édition - pour ceux qui veulent utiliser ce livre comme un jeu à part entière et non comme un simple supplément.



ACTU VOIX : RESULTATS DU CONCOURS D'HAÏKU

Avec du retard, voici enfin les résultats du concours d'haïku réalisé en 2009 :

Dans la catégorie Haïku, pour commencer, les vainqueurs sont :

- Christian ANDRE à la première place
- Didier GALARD à la deuxième place
- Linda HAZARD-DUCHESNE à la troisième place

Dans la catégorie Senryu, les vainqueurs sont :

- Frans TERRYN à la première place
- Kévin CIVY à la deuxième place
- Guillaume DARRAS à la troisième place

Enfin, dans la catégorie Tanka, voici les 3 gagnants :

- Alain GIORLA à la première place
- Kévin CIVY à la deuxième place
- Linda HAZARD-DUCHESNE à la troisième place

Ces poèmes vous seront dévoilés dans le prochain recueil édité par la Voix ;)

UN CHEVAL ?

« On va l'avoir ! Toi, mets-toi là-bas à couvert !

- Non, tu m'commandes pas !
- Ferme ton groin, il va nous entendre !
- Sama, il regarde vers nous....
- C'est bien Rokus'aïe-san t'es un bon éclaircur.
- N'empêche qu'je f'rai pas c'que t'as dit, t'es pas l'chef !
- Attends, si je suis le préféré chef-chan, c'est pas pour rien...
- Sama, il frotte du sabot au sol...
- Oui, Rokus'aïe-san, j'lai dit, t'es un bon éclaircur. Koru, j'te colle mon sabre dans l'ventre si t'obéis pas !

- Sabre ? c't'un couteau, ça, tout au plus. Aucun samourai n'utilis'rai ça !

- SAMA !!! FUYEZ !!!! »

C'est ainsi que la chasse à l'Onikage se termina pour Rokus'aïe, Koru et Motoku, les trois gobelins. La créature aux yeux luminescents, et au corps squelettique les pourchassa jusqu'à bien écraser Motoku dans le sol à coup de sabots. Ce furent Rokus'aïe et koru qui le ramenèrent au village, juste devant la maison de chef-chan.

VITE UNE IDEE

NOUVEL AVANTAGE : CHEVAL CÉLESTE

(Avantage, 2 points, 1 pour les membres de la Licorne)

Cette monture est douée pour les sauts. Elle peut sauter des obstacles de 2,30m de haut ou de 12m de large. Ces chevaux sont très rares et très précieux. Il faut disposer de la compétence équitation au rang 4 pour pouvoir prétendre en avoir un. De plus, si le personnage cause la mort d'une telle monture, il perd un rang de gloire complet.

Source : La famille Yogama de Ryute

COUPURE PUB : LSA 4^{EME} EDITION

Afin d'être au parfum en le plus rapidement possible, outre l'Herald de la semaine prochaine (deuxième semaine de janvier), nous vous enjoignons à suivre les « Legend of the Five Rings Revised Designer Diaries » sur le site <http://www.enworld.org/>

ACTU VOIX : RECRUTEMENT ILLUSTRATEURS

Nous sommes à la recherche de bonnes volontés... Pour tout soyons honnêtes ! Mais en ce moment nous cherchons des illustrateurs pour le prochain recueil. Si cela vous intéresse, merci de vous signaler sur le forum à Hida Koan.



LE CHEVAL ET LE SAMURAI

Publisher: Akiyama Buemon site:
<http://www.japaneseprints.net>

Hélas pour cette voie, les premiers samurai n'avaient comme tactique de guerre que les combats singuliers ou, chacun venait seul affronter l'ennemi sans omettre au préalable de donner son nom et sa lignée.

Hélas Kubilai Khan et ses Mongols lors de ses deux tentatives d'invasion du Japon n'avaient cure de ces protocoles, de cette étiquette. Envahisseurs sans foi ni loi ils n'avaient qu'une seule règle de combat: écraser l'ennemi par tous les moyens. La cavalerie japonaise habituée aux combats individuels, se heurte aux fantassins mongols groupés en carrés hérissés de pics, armés d'arcs puissants, de bombes qui effraient les montures et de lances qui les éventrent. Tout chevalier nippon approchant les lignes ennemies pour lancer son traditionnel défi se faisait mettre au sol, sans avoir eu le temps de se nommer. La noblesse japonaise perdit ainsi beaucoup de valeureux samurai et de territoires. Il y avait péril en la demeure !"La voie des cavaliers" se meurt.

Les bushis réagiront en changeant de techniques de combats. La cavalerie ne sera plus l'atout majeur de la guerre."La voie de l'infanterie" va naître, le noble cheval va perdre son auréole dorée, à partir de 1600.Désormais les fantassins recrutés parmi les classes sociales de "basse extraction" (paysans, samurai sans noblesse) seront équipés de fauchards, de lances, de sabres. Une nouvelle stratégie guerrière est née: On coupe, on taille, on éventre hommes et chevaux sans distinction.

La guerre n'est plus une affaire d'éducation ni de noblesse d'esprit. La nécessité du cheval au combat n'était plus indispensable surtout depuis l'introduction au VIème siècle des armes à feu. Le cheval était devenu un simple instrument de bataille et de prestige pour la noblesse du Japon. Devenu une denrée chère à l'entretien, le cheval va bientôt disparaître de plus en plus des champs de bataille.

Cela entraînera une modification de mensurations et de formes du Tachi qui prendra alors le nom de katana. Sa lame sera plus courte et moins courbée (formes plus adéquat pour le combat à pieds).

Heureusement tradition japonaise oblige. Il nous reste de ce passé lointain des techniques de combats à cheval comme le BAJUTSU. Art martial comprenant diverses techniques équestres de combat comme le tir à l'arc, ou YABUSAME, le maniement du sabre long (Tachi), de l'Aminata, du Yati. Mais aussi de magnifiques estampes de guerriers à cheval.

UNE AIDE DE JEU COMPILEE

DANS L'HISTOIRE

On dit que le cheval est la plus grande conquête de l'homme certes mais en est il de même pour les samurai ?

Au vu de l'Histoire du Japon et de l'évolution des techniques guerrières japonaises je ne le pense pas. Certes il y eut "La voie des cavaliers", belle époque chevaleresque où l'on partait à la guerre avec son cheval paré de ses plus beaux atours, la tête parfumée et les dents laquées de noir....



Artist: yoshitoshi Date: 1885Size/Format: Oban Tate-e (13.75 by 9.75ins) / Description: Moonlight patrol - Saito ToshimitsuSeries: 100 Phases of the Moon



La Ba-jutsu désignait au Japon l'art de l'équitation militaire pratiquée sur terre ferme (Suei-Bajutsu) ou dans l'eau (Sui-Bajutsu).

Le Yoseikan Bajutsu inspiré des méthodes de combat des samurai regroupe un ensemble de techniques variées tel que le tir à l'arc à cheval, le lancer de javelot (lance), les combats au sabre, le maniement du tanto (poignard), du bâton et du naginata, le travail des chutes, les techniques de monte, le dressage, de la voltige en ligne, le travail avec fantassins, le travail à mains nues avec fantassins ou entre cavaliers, le saut d'obstacles, l'étude des katas, les esquives, les dégagements....

QUE DIRE DU CHEVAL JAPONAIS ?

L'équitation aurait pris naissance en Asie centrale bien avant notre ère et les Mongols seraient les premiers hommes à chevaucher cette noble monture.

Ailleurs, le cheval de guerre domestiqué ne servait qu'à la traction de chars légers, mais on ne le montait pas.

L'harnachement du cheval (la selle, le mors et ensuite l'étrier) ne fut inventés que bien plus tard du IIIème à Vème siècle après JC. Ensuite, bien après le joug du bœuf, le collier (vers 900 après JC) apparut et permit d'atteler les chevaux sans les étrangler.

Le mors et l'étrier ont permis de changer tout dans l'équitation, puisque, on put diriger, conduire avec une certaine maîtrise sa monture. On put se lever sur les étriers, amortir le galop et mieux tirer à l'arc ou avec une arme à feu, et encore, pivoter en tournant le buste ce qui permit de tirer en arrière ou de combattre au sabre.

Les mongols, cavaliers redoutables montaient des chevaux demi-sauvages, sans selle, sans mors, ils utilisaient une simple lanière de cuir passée autour de la gorge du cheval.

Au Japon, le cheval ne prit de l'importance que vers le Vème - VIème siècle, le sang mongol coulant en partie dans tout Japonais, il fut normal que tout militaire possédant un cheval soit passionné par l'art de l'équitation militaire. Le cheval japonais était comme le cheval mongol, chinois ou coréen, un poney robuste mais petit (les cavaliers touchaient pratiquement le sol avec les pieds). Pour pouvoir monter ce poney laineux en hiver, résistant mais de caractère difficile être un excellent cavalier sur le champ de bataille.

Les chevaux tenaient une place de choix. Les grandes familles, clans de Samurai (Uji) réalisaient des élevages tout en gardant chacun leurs secrets. Ceux du clan Nambu étaient renommés dans tout le Japon.



Artist: Gecko Date: 1896 Size/Format: Oban Tate-e, approx. 14" by 9.5" // Description: The cherry tree of the Imperial Palace under heavy snow. Shigemori chases Yoshihira in mock combat. Series: Scenery of Japanese Gardens Publisher: Matsuki
Heikichisite: <http://www.japaneseprints.net>

DANS L'ART DE LA GUERRE : LE YOSEIKAN BAJUTSU



Depuis plusieurs années, on parle beaucoup en Belgique principalement du YOSEIKAN BAJUTSU et pour cause puisque le responsable mondial actuel (un belge) de cette discipline n'est autre que Stany LEDIEU.



QUELS SONT CES TECHNIQUES DE COMBAT À CHEVAL ?

Il existait des écoles spécialisées tant pour la stratégie à cheval que pour la technique de combat individuelle. L'art du Bajutsu comprenant tout ce qu'un militaire japonais, chinois ou occidental devait de connaître c'est à dire une parfaite maîtrise du cheval, une bonne entente avec sa monture, le saut d'obstacles, comportements dans les traversées des rivières très nombreuses au Japon, plongeon du cheval de grandes hauteurs, fortification des reins pour résister de longues heures à cheval tout en conservant une assise solide pour pouvoir combattre.

Une différence cependant : le japonais montait par la droite du cheval en mettant le poids de son corps en arrière, alors qu'en Europe on montait par la gauche, le corps vers l'avant, plié en montant en selle.

- La selle japonaise était en bois, avec des rebords avant et arrière.
- Le cheval était protégé pour le champ de bataille (sauf les jambes) par une armure légère en cuir avec des plaques de métal et un chanfrein en métal.
- Le samurai tenait une rêne dans chaque main et les accrochait à un anneau de son armure pour combattre, il conduisait sa monture avec les genoux, en se penchant dans la direction désirée, effectuant ainsi des zigzags en se dirigeant vers l'ennemi afin d'éviter les flèches tout en lançant les siennes.
- Les étriers étaient fixés à la selle, façonnés de manière à permettre à l'eau de s'écouler puisqu'ils devaient traverser de nombreuses rivières, des torrents ... au cours des combats.
- Pour approcher l'ennemi, les samurai enroulaient le mors de toile, en mettant les naseaux dans un sac spécial afin d'empêcher le cheval de hennir.
- Le dressage de ces chevaux était important pour qu'ils puissent franchir les gués, sauter des berges et même des falaises, se coucher... Ces entraînements se faisaient autour des Dojos des Uji (certains clans ou familles pouvaient compter des dizaines de milliers de samurai, forteresse, casernes, des étangs artificiels pour permettre l'entraînement des chevaux dans l'eau de même que pour la natation en armure).

Les japonais, comme les mongols et plus que les chinois étaient extrêmement habiles en acrobaties et cascades à cheval; acrobaties facilitées par la petitesse du cheval asiatique ainsi que par des selles munies de prises.

COMMENT ÉVOLUA LE BAJUTSU DU JAPON VERS CHEZ NOUS ?

A la fin de la période où la caste des Samurai fut dissoute et le port du sabre interdit (1876), on comptait encore plus de 50 écoles de Bajutsu au Japon, dont la plus ancienne datant du XVème siècle était l'école Otsubo-Ryu.

A la fin des années 1980, le maître japonais Hiroo Mochizuki (8ème dan Jiu-Jutsu, 8è dan Aikido, 7è dan Karaté et ce n'est pas tout ...) fondateur de l'école Yoseikan, a renoué avec la tradition et remis ainsi au goût du jour l'art martial : Bajutsu.

Au début des années 1990, le maître Mochizuki délégua la responsabilité du Bajutsu à Stany LEDIEU (4è dan).

Depuis 1998, Stany LEDIEU est nommé directeur technique mondial. Aidé par ses assistants il développa la discipline dans pas moins de 10 pays depuis 1992.

Le tir à l'arc à deux



Combat à mains nues.



Le Bajutsu mêle également armes et saut d'obstacles.



Sources : Le Cheval et le Samurai sur lejapon.org, site du GHS Bajutsu

LE VIEUX CHEVAL

SCENARIO DE KARAMISU - XARAMIS

À la frontière avec les terres de la Licorne, la vie de garnison dans un petit poste fortifié avancé du clan du Lion n'a rien de folichon, au point que la paresse et les petits trafics en arrivent à émousser la vigilance de tout un chacun. Un raid va pourtant venir bousculer la monotonie des patrouilles et obliger les PJ à traiter avec un voisin Licorne aux envahissantes fréquentations...

LES TYPES DE PJ

Ce scénario est destiné à des samurai Lion. L'ambiance est celle d'une frontière quelque peu sauvage, entre les terres du Lion et celles de la Licorne, avec des escarmouches de frontière et des clans aux mœurs assurément plus frustes que celles de clans plus policés. L'aventure confronte les PJ à diverses situations, où ils devront faire preuve de vivacité d'esprit, de diplomatie (ce qui n'est pas forcément facile pour des Lions) et enfin de combativité (un exercice dans lequel ils seront plus leur aise, sans aucun doute).

Il n'est pas inutile que les PJ soient dotés de la compétence Équitation : elle est, en effet, à peu près indispensable dans ces contrées-là.

PROLOGUE

Sur une petite colline à une portée de flèche à l'Est de la Rivière des Trois Rives (Kawa Mitsu Kishi) [LdB, dernière couverture intérieure, repère X] se dresse un poste fortifié du clan du Lion. Personne ne sait s'il a jamais eu un vrai nom, mais tous ceux qui y sont envoyés en garnison finissent par l'appeler la Tour de l'Ennui. Situé environ à mi-chemin de la Cité des Ténèbres (Shiranai Toshi) des Lions [LdB, première couverture intérieure, repère L6] et le palais de l'Équilibre sacré (Kyuden Ikoma) [repère L10], ce fortin n'a pas une importance stratégique majeure. La proximité relative de la redoutable forteresse de Shiranai Toshi, rempart contre une possible invasion Licorne, a de quoi faire réfléchir un éventuel assaillant. Le rôle principal de ce poste est de surveiller les mouvements à la frontière. En cas de menace sérieuse, un feu sera allumé au sommet de la tour de bois pour envoyer un signal de fumée (*noroshi*) qui sera répété de tour en tour jusqu'à la forteresse de Shiranai Toshi.

La garnison est composée d'une huitaine de samurai et d'une vingtaine d'ashigaru.

Aussi, les quelques patrouilles à cheval ne parvenant pas à briser réellement la monotonie de l'existence, le poids de la routine s'abat peu à peu sur les épaules de la garnison, et la discipline s'émousse.

Or, voici qu'il y a une poignée de jours, Konno Masahiro, le ji-samurai commandant la petite garnison de la Tour de l'Ennui, a été tué dans une embuscade tendue à l'une des patrouilles. D'après les quelques hommes qui l'accompagnaient, l'attaque aurait été menée par une de ces bandes de brigands qui se glissent parfois le long des frontières pour éviter de traverser les terres d'un clan trop bien surveillées.

La hiérarchie militaire à Shiranai Toshi a alors dépêché sur place un nouvel officier pour remplacer le défunt : Kaeru Matsuo, un membre d'une famille vassale des Ikoma. Kaeru Matsuo est accompagné de deux ou trois de ses samurai, destinés à renforcer la garnison.

ACTE I – DU CHANGEMENT À LA FRONTIÈRE

[Enjeux de cet acte pour les PJ : la découverte de la vie d'un poste militaire sur la frontière entre deux clans, la gestion des relations PJ-PNJ tendues au sein d'un clan]

Kaeru Matsuo, en arrivant à la Tour de l'Ennui, est bien décidé à marquer cette garnison de son empreinte. Il veut en effet attirer l'attention de ses supérieurs et recevoir rapidement un autre commandement, dans une affectation plus glorieuse que celle-ci. Dès son arrivée, avec l'aide des samurai de sa suite, il met son nez dans les affaires de la garnison, repère les « combines », et bouleverse les habitudes prises au fil des années.

Les PJ peuvent être impliqués de deux façons : soit en faisant déjà partie de la garnison, soit en arrivant sur place dans la suite de Kaeru Matsuo :

- les PJ qui servent déjà dans la garnison de la Tour de l'Ennui se retrouvent en butte au nouvel arrivant, s'ils « croquent » dans les petits trafics (ce qui est fort probable, à moins qu'un joueur n'ait choisi d'affecter son PJ d'un désavantage comme « Idéaliste » ou « Incapable de mentir ») ;
- les PJ qui, au contraire, arrivent au poste-frontière avec Kaeru Matsuo, se retrouvent alors en butte aux réactions quelques peu hostiles de la garnison déjà en place. Par exemple, personne ne leur parle ouvertement, car ils sont considérés comme des fouineurs.



Il serait même intéressant que les PJ soient répartis à peu près à égalité entre l'un et l'autre « camp ». Ainsi, les PJ seraient confrontés à cette petite révolution selon des perspectives différentes. L'idée n'est pas de les pousser à s'affronter, mais de créer des tensions nées de points de vue divergents. Cela pourrait permettre à chacun d'exposer ses points de vue sur la relation entre le code du bushido et la vie de garnison, sur l'honneur de servir même dans des situations monotones, etc. Les samurai impliqués dans les petits trafics devront faire preuve d'imagination pour justifier leur concussion.

Voici quelques problèmes et combines que Kaeru Matsuo et ses aides mettent au jour plus ou moins rapidement.

Incurie militaire et laisser-aller dans la discipline

Au fil des années, la rigueur militaire s'est effilochée, la bonne volonté apparente des officiers commandant la garnison (y compris Konno Masahiro) ayant plié devant l'inertie de la troupe. Les patrouilles à cheval se sont espacées dans le temps et se sont réduites en distance, pour finir par suivre des schémas totalement prévisibles ; au point que les éclaireurs Licornes et les brigands de tout poil n'ont presque plus à craindre d'être surpris dans leurs menées respectives. Les archers ne s'entraînent plus que très irrégulièrement, tant et si bien que les concours d'archerie ont été finalement abandonnés.

[Ces informations peuvent être obtenues en interrogeant plus ou moins habilement les membres de la garnison.]

Les armes et armures sont mal entretenues, le bois de la tour des signaux *noroshi* est de mauvaise qualité (ou bien il a été utilisé pour cuisiner un repas de fête). Les poneys de la garnison semblent insuffisamment nourris, ce qui les rend moins endurants pour les patrouilles et presque incapables de poursuivre des poneys mieux soignés (sans parler de poursuivre des chevaux Licornes !).

[Ces informations peuvent être obtenues par un examen consciencieux du poste-frontière, de ses dépendances (écuries, etc.), des hommes eux-mêmes.]

Trafics divers et variés

Derrière ses défauts dans la vie militaire se cachent des trafics et malversations, organisés au fil des ans par Kaito, l'intendant de la garnison, et qui profitent à quasiment toute la garnison. Parmi les prévarications de ce mielleux bonhomme, quelques exemples marquants :

- Kaito revend les aliments livrés par les autorités de Shirinai Toshi pour les poneys de la Tour de l'Ennui, rachète des aliments de moindre qualité et partage la différence avec quelques complices. Ce trafic sur les aliments explique en grande partie l'état médiocre des poneys de la garnison.

[Un PJ doté de la compétence Équitation qui porterait une attention particulière à ces aliments en détecterait la médiocre qualité sans grande difficulté] ;

- lorsqu'un ashigaru de la garnison est tué dans un combat de frontière, une patrouille, etc., son décès n'est pas systématiquement signalé aux autorités supérieures. Ainsi, la garnison continue à toucher des subsides (nourriture, équipement, etc.) pour des hommes morts, et Kaito partage ce « bonus » entre les ashigaru restants. Pour camoufler ces pertes lors des très rares visites d'inspection de la garnison par un officier venu de Shirinai Toshi, Kaito fait venir quelques paysans complices des terres voisines, les équipe d'un casque et d'une lace le temps de l'inspection, puis les renvoie chez eux avec un petit cadeau pour s'assurer de leur silence.

[Une revue des troupes menée par Kaeru Matsuo et ses aides révélera la supercherie, si un regard spécifique est porté à la discipline des ashigaru, car les paysans ne peuvent ressembler à des ashigaru que dans une revue statique, mais certainement pas à la manœuvre].

ACTE II – UN CADAVRE ENCOMBRANT

[Enjeux de cet acte pour les PJ : se dégourdir les jambes avec un « petit » combat frustrant, participer à l'arbitrage entre deux types de réactions possibles de la part de leur garnison]

Il convient de laisser à Kaeru Matsuo quelques jours pour son entrée en fonction, ses premières inspections avec ses aides, et ses éventuelles tentatives de redresser la situation. Puis vient le moment d'offrir aux PJ un moment d'action, dans lequel « anciens » et « nouveaux » hommes de la garnison devront commencer à coopérer.

Sus aux pillards !

Des paysans de terres voisines viennent se plaindre à la Tour de l'Ennui d'un raid mené par des cavaliers pillards (une dizaine, selon eux) qui s'en sont pris à leurs maigres réserves et ont emporté également quelques têtes de bétail. Kaeru Matsuo décide de montrer que le changement est en cours sous son commandement : il met rapidement sur pied une patrouille pour poursuivre les pillards et, à tout le moins, récupérer le bétail qui les



ralentit sûrement. Toutefois, préférant éviter de trop s'exposer (et de finir « bêtement » tué en patrouille comme son prédécesseur Konno Masahiro), il met un de ses samurai à la tête de la patrouille [*ce peut être un PJ, par exemple*].

Ce n'est pas en quelques jours de meilleur traitement que les poneys de la garnison auront retrouvé tout leur potentiel, mais le renfort des poneys des hommes de la suite de Kaeru Matsuo apportera à la patrouille une pointe d'endurance et de vitesse supplémentaire.

Retrouver la trace des pillards n'est pas très difficile, en suivant les marques des chevaux et du bétail mêlés. Il semble même que les pillards ne forcent pas spécialement leur allure, comme s'ils étaient persuadés que la garnison de la Tour de l'Ennui ne serait pas plus réactive cette fois-ci que les précédentes. La patrouille pourra donc rattraper les pillards.

Dans le combat qui s'ensuivra, les poneys de la garnison montreront malheureusement leur incapacité à rivaliser avec les montures des pillards, et même les poneys en meilleure condition ne pourront pas lutter contre la vitesse de ce qui semble être des chevaux Licornes.

Un cadavre déjà mort ?

Pour contrer leurs poursuivants, les pillards choisissent de se disperser, abandonnant le bétail sur place. Le MJ peut alors choisir les terrains de la poursuite suivant ses goûts, ou suivant ses envies d'offrir des situations variées aux joueurs : fonds de vallon emplis de brouillard (naturel ou pas ?), rivière non guéable, fortes déclivités mettant les jambes des montures à rude épreuve, sous-bois où les branches sont plus dangereuses pour les cavaliers que les flèches ennemies, etc. Du point de vue technique, les compétences mises en jeu sont nombreuses, entre la recherche de traces, le franchissement d'obstacles, le tir à l'arc à cheval, la tactique, etc.

L'objectif est d'offrir aux PJ l'occasion d'une scène d'action bien dense, tout en les frustrant (pour l'instant) avec un adversaire quasiment insaisissable. Cette scène doit également servir à faire réfléchir les PJ à la nécessité de la réorganisation de la garnison et de meilleurs soins à leurs montures.

Toutefois, la patrouille ne reviendra pas bredouille : non loin de quelques têtes de bétail qui paissent, indifférentes à l'issue du combat, un cadavre gît au sol, transpercé de deux flèches.

Si des membres de la patrouille sont en poste à la Tour de l'Ennui depuis une année au moins (ce peut être le cas

d'un PJ, entre autres), il est possible qu'ils reconnaissent, dans ce cadavre, Moto Iino, le fils unique de Moto Jajauma, le seigneur Licorne qui tient les territoires de l'autre côté de la frontière, face à la Tour de l'Ennui. Ce Licorne défunt va poser deux problèmes :

- le plus immédiat à comprendre et que le vieux chef Licorne ne va sûrement pas bondir de joie en apprenant la mort de son fils. Et, bien que depuis des années, il n'ait jamais fait montre d'une hostilité particulière envers les Lions, qui sait s'il ne faudrait pas, d'ores et déjà, se prémunir contre ses probables représailles ?
- le second souci est plus difficile à découvrir, vu l'extrême réticence des Rokugani à approcher des cadavres (à part les *eta*) : l'état du corps laisse penser que Moto Iino n'a pas été tué pendant l'escarmouche entre Lions et Licornes, mais deux ou trois jours plus tôt. En outre, compte tenu de la relation des Licornes avec leurs montures personnelles, il est probable que son cheval serait resté près de son corps s'il avait été tué pendant le combat [des personnages avec une culture équestre assez développée sont à même de tirer cette déduction].

Et maintenant, représailles ou diplomatie ?

Après le retour à la Tour de l'Ennui, les samurai de la patrouille doivent faire leur rapport à Kaeru Matsuo. Plus les discussions avancent, plus deux factions opposées se font jour entre les participants aux débats :

- certains, peu soucieux de savoir pourquoi et comment Moto Iino a été tué, tiennent les Licornes pour responsables du raid. Ils sont partisans de lancer le plus vite possible des représailles contre les Licornes, avant que le père du mort ne décide de lancer sa propre vengeance ;
- d'autres sont d'avis de ne pas se précipiter, et de tenter plutôt la voie diplomatique, en allant à la rencontre Moto Jajauma pour éclaircir les mystères de ce raid (les mystères de la mort de son fils, si quelqu'un a déterminé que le fils était mort avant le raid).

Chaque PJ peut se ranger dans un camp ou dans l'autre, et faire valoir ses arguments. Au final, Kaeru Matsuo, à la fois fidèle à son éducation de courtisan et soucieux d'économiser ses maigres forces militaires, choisira toutefois la voie de la diplomatie, et désignera les PJ pour participer à cette ambassade.



ACTE III – LE SANG NEUF DU VIEUX CHEVAL

[Enjeux de cet acte pour les PJ : comprendre les mœurs des Licornes, se creuser la cervelle pour découvrir le pot aux roses, négocier une alliance entre des représentants de deux clans pour unir les forces nécessaires, et se faire plaisir avec le combat final !]

Un daimyo nomade

Organiser l'ambassade auprès de Moto Jajauma n'est pas une mince affaire. En effet, celui-ci, particulièrement attaché aux lointaines traditions de son clan, n'a jamais voulu abandonner le nomadisme pour s'installer dans un château de manière sédentaire. Il n'aime donc rien tant que de vivre dans un campement itinérant de yourtes, ce qui lui assure à la fois la paix de l'esprit et de la sécurité en rendant son repérage difficile par ses adversaires. Les PJ devront donc d'abord convaincre les hommes de Moto Jajauma restés à son château de bien vouloir organiser une rencontre entre le daimyo nomade et les envoyés de Kaeru Matsuo.

Si les PJ discutent habilement avec des samurai ou des heimin du château, ils peuvent apprendre que la rumeur circule que Moto Jajauma s'est récemment disputé avec son fils Iino et que ce dernier aurait quitté les terres de son père (certains prétendent même que c'est Jajauma qui l'en a chassé).

Après quelques vexations, qui n'iront jamais jusqu'à l'humiliation pour éviter toute explosion de violence, les Licornes finissent par conduire les ambassadeurs Lions auprès de Moto Jajauma. Il est fort probable que les PJ n'auront jamais vu, de leurs propres yeux, un tel campement (peut-être en ont-ils seulement entendu parler). Leur surprise n'en sera donc que plus grande.

[Ces différentes scènes permettent de confronter les samurai du clan du Lion à l'esprit si particulier des Licornes, et aux éventuelles incompréhensions qui peuvent surgir du fait de leur appréhension, parfois très éloignée de celle du Lion, du code du bushido ou, plus largement, des relations entre Clans.]

Vieil étalon et jeune pouliche

Les discussions des PJ avec Moto Jajauma seront surprenantes, elles aussi, à plusieurs égards.

Tout d'abord, le vieux chef ne cherche jamais des chemins détournés pour dire ce qu'il pense. Et s'il est pleinement respectueux du code de l'hospitalité (même envers des samurai Lion qui ont peut-être contribué à la

mort de son fils, pour ce qu'il en sait), il ne va pas prendre des manières de courtisan impérial.

Ensuite, Moto Jajauma ne paraît pas chagriné outre mesure par la nouvelle de la mort de son fils. Pour lui, la vie et la mort sont des chemins déjà tracés, et si son fils est mort, c'est qu'il devait mourir.

[Les PJ peuvent essayer d'en savoir plus sur la récente querelle du père et du fils, mais ceci n'aurait pour conséquence que de braquer Moto Jajauma contre eux-mêmes.]

Enfin, les PJ peuvent s'apercevoir que Moto Jajauma semble être tombé sous la coupe de sa compagne Otaku Sachiyo. La jeune femme est un sujet sur lequel le vieux chef se laisse parfois aller à des confidences, surtout s'il a abusé de lait de jument fermenté. Avec des regards entendus et des mots souvent grivois, il avoue aux PJ qu'avec une telle pouliche qui a remplacé son épouse défunte, un vieux cheval comme lui sent redevenir un jeune étalon. Moto Jajauma est particulièrement fier d'avoir trouvé cette nouvelle épouse qui lui a assuré que leurs deux lignées étaient totalement séparées, comme le veut la tradition du clan de la Licorne.

Tout bouleversé par sa « jeunesse » retrouvée, Moto Jajauma ne se rend pas compte que Sachiyo le mène par le bout du nez. Sous des abords ingénus et minaudiers, elle se mêle parfois des discussions diplomatiques avec les PJ, poussant Jajauma à plus de fermeté, à demander des compensations, ou même des punitions des coupables, avant de dire que cela ne la regarde pas et qu'elle va les laisser discuter entre hommes.

Des PJ attentifs peuvent également remarquer que d'autres personnages détonnent un peu dans le campement du vieux chef : outre cette envahissante Otaku Sachiyo, Moto Jajauma est conseillé par Ichimaru, un shugenja qui semble en rupture de clan, et parmi les « samurai » du campement, certains ont plus l'air de ronin, voire de brigands, que de samurai Licornes, aussi extravagants que les vrais membres du clan de la Licorne puissent être parfois. Et peu d'entre eux semblent porter une attention particulière aux chevaux, contrairement à la passion bien connue des Licornes pour ces animaux, même si ce n'est que pour les poneys des « ambassadeurs » Lions.

Le mystère sous la couverture du cheval

Ce n'est pas en un jour ou deux que les PJ pourront lever le voile de mystère qui enveloppe ce nouvel entourage de Moto Jajauma. Toutefois, si leurs premiers contacts avec les samurai du château de Jajauma leur ont permis de tisser quelques liens, certes fragiles, ils pourront les



mettre à profit pour aller plus avant dans leurs recherches. En combinant ces informations-là avec leurs observations de ce qui se passe dans le camp de ces « Licornes » et les renseignements que pourraient leur donner des serviteurs et servants que Moto Jajauma a renvoyés (sous l'influence de sa jeune épouse), les PJ pourront découvrir le pot aux roses.

Le fin mot de l'histoire est qu'Otaku Sachiyo, jeune femme peu scrupuleuse, n'est autre qu'un agent Scorpion des Bayushi. Elle a jeté son dévolu sur le vieux chef parce qu'elle le devinait plus facile à manipuler que son fils Iino. Avec l'aide de ses complices, elle a séparé Moto Jajauma de ses conseillers habituels, a poussé le père à chasser son fils. Ses complices ont tendu une embuscade à Iino ; mortellement blessé, celui-ci a réussi à leur échapper, avant de mourir là où la patrouille Lion a découvert son cadavre. Ainsi débarrassée de l'héritier présomptif, Otaku Sachiyo a promis à Moto Jajauma de lui donner un autre fils, plus digne de lui, un futur grand cavalier né de l'alliance d'un bel étalon Moto comme lui et d'une pouliche racée Otaku comme elle (elle espère bien sûr se retrouver rapidement enceinte non de Jajauma mais de son amant-brigand Ichimaru). Une fois son enfant né, il ne restera à Sachiyo qu'à en faire le nouveau seigneur de ces terres dont elle assurera la régence à la mort (artificiellement hâtée) de son mari.

FINAL – LIBÉRER LE VIEUX CHEVAL

Si les PJ découvrent les dessous de l'affaire, ils pourront contribuer à venir à bout de cette troupe de brigands et restaurer la « paix » sur la frontière. Cependant, cela ne pourra pas se faire sans une alliance entre la garnison de la Tour de l'Ennui et les Licornes délaissées par Moto Jajauma.

S'ils sont découverts, Otaku Sachiyo, Ichimaru et leurs complices penseront tout d'abord à sauver leur peau, et choisiront l'option de la fuite s'ils le peuvent. Ce n'est qu'en dernière extrémité qu'ils choisiront de combattre, car ils savent bien que, pour la plupart d'entre eux, ils ne pourront pas faire face à des samurai bien entraînés. Mais, perdus pour perdus, beaucoup décideront de tomber les armes à la main plutôt que de subir l'infamie d'une exécution.

S'ils apportent une aide significative à Moto Jajauma et qu'ils arrivent à lui ouvrir les yeux sur les manigances de sa jeune épouse, les PJ pourront être récompensés en se voyant offrir des montures Licornes... s'ils arrivent à monter dessus et à les maîtriser (ce qui ne manquera pas d'être une épreuve de haute volée (et un spectacle dont les Licornes rient par avance, sans grande méchanceté).

LES PNJ

Konno Masahiro, feu officier de la tour de l'ennui

Ce ji-samurai pensait que servir en tant qu'officier dans un poste-frontière lui permettrait de réaliser quelques actions d'éclat et de prétendre entrer dans la famille Akodo. Malheureusement pour lui, il n'a pas eu la poigne suffisante pour mettre au pas la garnison de la Tour de l'Ennui et a fini par prendre, lui-même, le pli de la nonchalance. Son impréparation lui coûtera la vie lors d'une patrouille pourtant sans grand danger.

Kaeru Matsuo, nouveau chef de la garnison

Comme il a appris à faire bonne figure en toutes circonstances Il est difficile de savoir si ce courtisan, membre d'une famille vassale des Ikoma et formé à l'école d'omoidasu Ikoma, est chargé de son plein gré ou pas du poste d'officier commandant la garnison de la Tour de l'Ennui. Quoi qu'il en soit, il a manifestement décidé d'y laisser son empreinte, et face au « chantier » qu'il découvre, il va se retrousser les manches pour remettre la garnison dans le droit chemin, en maniant la carotte et le bâton. Son sens de la diplomatie le poussera à beaucoup de prudence dans les relations avec les Licornes.

Kaito, intendant peu scrupuleux

Ancien marchand ayant préféré disparaître pour échapper à des associés qu'il avait grugés, Kaito a su se rendre indispensable, par sa bonne connaissance des chiffres et de la comptabilité auprès des officiers qui se sont succédé à la tête de la garnison de la Tour de l'Ennui. Il tire pleinement profit de sa position d'intendant pour emplir ses poches et celles de ses complices. Il tentera de corrompre Kaeru Matsuo et les samurai qui l'accompagnent, en leur faisant comprendre à demi-mots tous les avantages qu'il y aurait à maintenir le système tissé au fil des années.

Matsu Kaito, samurai belliqueux

Membre de longue date de la garnison de la Tour de l'Ennui, Matsu Kaito a su s'installer en « presque chef », au fil des années, tirant bénéfice des faiblesses des commandants successifs de la place. D'un tempérament belliqueux, il se montrera hostile à Kaeru Matsuo et à ses aides dès qu'il comprendra que le nouveau commandant ne se laissera pas plier ; il se montrera également hostile aux Licornes, qu'il déteste de puis longtemps, pour une raison inconnue de tous.

Wisa, ashigaru aux amitiés douteuses

Affecté à la garnison de la Tour de l'Ennui, Wisa a un passé un peu trouble, teinté de brigandage. Les commandants successifs de la garnison ont souvent loué sa bonne connaissance de ces contrées ; ce qu'ils ignoraient, c'est que Wisa est apparenté à l'un des brigands qui écument la région, et qu'il lui a plus d'une fois livré secrètement des informations sur les dates et les parcours des patrouilles.

Moto Jajauma, vieux cheval recouvrant sa jeunesse

Les Licornes forment le clan le plus « étrange » de Rokugan, et la famille Moto est la plus étrange des familles Licornes. Moto Jajauma, lui, est particulièrement attaché aux traditions les plus anciennes du clan, du nomadisme aux alliances matrimoniales entre lignées sans liens entre elles [*L'empire d'Émeraude*, p. 48]. La finesse d'esprit qui l'avait rendu célèbre jusqu'à présent n'a pas résisté à la beauté et aux manigances d'Otaku Sachiyo : il en est arrivé à sacrifier son fils Moto Iino à la volonté de sa torride épouse.

Moto Iino, héritier sacrifié

Obstacle sur le chemin qu'Otaku Sachiyo s'est tracé pour mettre la main sur les terres et le pouvoir de Moto Jajauma, Moto Iino a eu un destin funeste. Le fait que, avant de mourir, il aura réussi à semer ses assassins lui permettra-t-il, par l'entremise des voisins Lions, de sauver son père des griffes de l'intrigante ?

Otaku Sachiyo, Scorpion / Licorne

Otaku Sachiyo, ou plutôt Bayushi Sachiyo, est un agent Scorpion. Le clan du Scorpion souhaite mettre la main, de manière cachée, sur un territoire Licorne frontalier des Lions, pour pouvoir éventuellement jouer les agitateurs entre ces deux clans-là. C'est pour cela que Bayushi Sachiyo a entrepris cette infiltration, avec l'aide de ronin peu scrupuleux et de brigands bons connaisseurs de ces contrées. Sa grande beauté et sa vitalité sont deux armes auxquelles le vieux Moto Jajauma n'était pas préparé à résister.

Ichimaru, un conseiller de l'ombre

Shugenja en rupture de clan, Ichimaru joue le rôle de conseiller auprès de Moto Jajauma. Ou plutôt, c'est ce qu'il croit. Mais, là encore, c'est Sachiyo qui tire les ficelles, et Ichimaru est une marionnette de l'agent Scorpion, qui utilise le shugenja pour ne pas être trop exposée aux yeux des observateurs.

Kuroda, chef de troupe qui ronge son frein

Ce ronin est entré au service d'Otaku Sachiyo avant que celle-ci n'entreprenne son infiltration dans les rangs des Licornes. Totalement ignorant de la vraie nature de Sachiyo, il est surtout motivé par l'envie de retrouver un statut de samurai auprès d'un seigneur valeureux. Il voit en Moto Jajauma un espoir, surtout si celui-ci veut bien écouter ce que lui dira sa nouvelle et jeune épouse. En attendant, Kuroda essaie de se faire aux coutumes étranges des Licornes; après tout, pense-t-il, si les Licornes font parfois de la place à des gaijin dans leur clan, pourquoi pas à un ronin comme lui ?

Jungo, trancheur de fil

Lorsque le clan du Scorpion a préparé l'infiltration de son agent Bayushi Sachiyo au sein du clan Licorne, l'éventualité de sa capture a été analysée. Et il a été décidé que le clan pouvait difficilement prendre le risque que ses agissements soient dévoilés. Aussi, un autre agent a-t-il été envoyé sur place, un agent recruté dans le monde des assassins, en dehors du clan Scorpion. Il ignore la réelle appartenance et les détails de la mission de Sachiyo, et la jeune femme ignore totalement que ce brigand de sa troupe est un agent Scorpion. La mission de Jungo est simple : si Sachiyo se retrouvait en grave danger d'être capturée et interrogée, alors Jungo devrait la neutraliser... définitivement.

LES SOURCES D'INSPIRATION

- le roman *Les sept cavaliers (A famine of horses)*, en VO de Patricia Finney Chisolm, m'a fourni les éléments de l'acte I (le poste-frontière affecté par l'incurie et la corruption) et une partie de ceux de l'acte II (les raids, le mort « encombrant »)
- au tome 5, *Alda*, de la série de bandes dessinées *Les tours de Bois-Maury* de Hermann, j'ai emprunté, pour l'acte III, l'idée du vieux seigneur tombé sous la coupe d'une jeune femme peu scrupuleuse et d'une horde de brigands.

L'ennui pesant d'un poste frontière, la fuite du temps qui passe, et l'interrogation sur la futilité de nos actes ont été remarquablement peints par Dino Buzzati dans *Le désert des Tartares*. Je n'ai pas la prétention de lui rendre hommage ici, mais mes souvenirs de l'ambiance du fort Bastiani ne sont pas étrangers à ma conception de l'ambiance à la « Tour de l'Ennui ».

Enfin, je remercie ceux qui, dans le forum de la Voix de Rokugan, m'ont apporté des conseils pour renforcer certains aspects du scénario.

LE CHEVAL AU JAPON

UNE AIDE DE JEU COMPILEE

RACES DE CHEVAUX

Le mot "cheval" (馬-うま) se prononce dans sa forme actuelle et moderne "uma". Les termes "koma" ou "goma" (au nord du japon) ont néanmoins été utilisés par le passé pour désigner les chevaux.

Il semble que les premiers équidés soient apparus vers le Vème millénaire alors que l'archipel japonais et le continent asiatique ne formaient qu'un seul et même espace. Des fouilles archéologiques ont retrouvé des traces de deux espèces du genre Equus.

Le genre cheval regroupe l'ensemble des mammifères périssodactyles issu de la famille des équidés. Au sein de cette grande famille des équidés le sous-genre cheval est celui qui est ici étudié. Il n'existe plus aujourd'hui de chevaux sauvages. Les chevaux dit sauvages aujourd'hui sont des animaux (ou leur descendance) ayant été domestiqués et qui sont par la suite retournés à la nature.

Il est possible que les premiers équidés de l'archipel proviennent de Russie méridionale et/ou des steppes d'Asie. Il semble que les chevaux japonais soient des descendants de l'hémione de Mongolie (Hemionus Kiang), des Tarpan ou plus vraisemblablement du cheval de Przewalsky (Equus Przewalsky). En voie de disparition ce dernier a été découvert en Asie centrale entre les monts T'ien-chan et l'Altaï dans une zone autrefois nommé Dzungarie. De taille modeste, ce cheval a la robe isabelle, le pelage foncé sur le dos, le ventre blanc, et une raie dorsale noire. Les races japonaises, qui en seraient plus ou moins directement la descendance, sont au nombre de huit. La race la plus petite est nommée "Noma-uma" avec une taille inférieure à 107 cm. La race à la taille la plus haute est le "Dosanko" atteignant 140 cm.

Le Misaki-Uma de la préfecture Miyazaki est reconnu comme trésor national naturel du Japon. Le Tokara Uma est reconnu comme trésor naturel de et par la préfecture Kagoshima. Enfin le Noma-uma est estimé comme bien culturel de la ville d'Ehime. Le cheval japonais à travers l'histoire



Photographie n°1: Chevaux sur les côtes de Kumiga-kaigan (préfecture de Shimane)

Race	Taille	Origine
Hokkaido Washy (Dosanko)	125 cm ~ 140 cm	Hokkaido
Kiso Uma	124 cm ~ 142 cm	Nagano
Misaki-Uma	124 cm ~ 138 cm	Miyazaki
Taishu-uma	107 cm ~ 136 cm	Nagasaki
Tokara-uma	108 cm ~ 122 cm	Kagoshima
Yonaguni-uma	109 cm ~ 123 cm	Okinawa
Miyako-uma	117 cm ~ 120 cm	Okinawa
Noma-uma	Inférieur à 107 cm	Ehime

LE CHEVAL JAPONAIS À TRAVERS L'HISTOIRE

Il semble que le cheval ne fut domestiqué que tardivement sur l'archipel. Il apparaît probable que le cheval fut en premier lieu utilisé à des fins religieuses. Aujourd'hui encore les chevaux, en particulier les chevaux blancs, tiennent une place toute particulière au sein du shintoïsme.

Il est possible que le cheval fût apprécié sous un nouveau jour avec « l'invasion », des peuples altaïques. Selon la théorie « Kibaminzoku-ron » ces peuplades qui maîtrisaient la monte et le travail du fer se seraient petit à petit implantées et mêlées à la population indigène tout en diffusant leur connaissance et mode de vie.

Photographie n°2: Haniwa (poterie) représentant un cheval harnaché



Les premières traces avérées de cohabitation entre l'homme et le cheval remonte à l'époque des Kofun (du III^e au IV^e siècle). Des poteries de terre cuite représentant des montures harnachées ont été retrouvées agrémentant certains tumuli funéraires de l'époque. Des harnachements particulièrement ornés ont même été retrouvés à l'intérieur des tumuli.

C'est le « Kojiki » qui le premier relate la présence domestiquée de chevaux. Le « Kojiki » est un recueil en 3 volumes de textes traitant de la genèse du Japon. Ce recueil datant de 712 fut en 720 repris dans le « Nihon Shoki » dans lequel on retrouve encore mention de chevaux.

L'utilisation guerrière est alors de mise. Les chevaux sont sélectionnés en fonction de leur courage et robustesse. La pratique de l'équitation fait parti de l'apprentissage de base du guerrier. L'ère Heian (794 à 1185 après J.-C) qui débute au Japon apporte avec elle tout le raffinement dont est capable de faire preuve une élite aristocratique voulant afficher un certain rang. La classe des marchands et des fermiers n'ont alors pas le droit de monter. Le cheval demeure toujours et plus que jamais un élément important de l'équipement et de l'entraînement du guerrier japonais mais aussi un atout majeur lors des batailles entre clans.



Photographie n°3: Festival en l'honneur de la famille guerrière Taira à Tochigi.

La systématisation de la cavalerie lors d'affrontements armés pousse à la mise en place de véritables systèmes d'élevage et de sélection. La réputation en matière d'élevage de certaines provinces de l'est et du nord, notamment la préfecture d'Iwate, se répandra vite au travers tout le Japon.

Il résulte aussi de ce qui précède qu'un soin tout particulier est apporté à l'ornement du harnachement. Les selles sont laquées éventuellement incrustées de

nacre, d'or ou d'argent. Les modes provenant de Chine influencent les parures et embellissements apportés aux croupes, poitrails et queues par l'ajout de perles, de métaux et pierres précieuses. Par là même on comprend l'importance (financière) que peut revêtir la possession d'une telle monture pour son propriétaire et la position sociale qu'elle induit.

L'utilisation du cheval comme cheval de bât est récente. Avant l'avènement de l'ère de Kamakura (1185 à 1333 après J.-C.) le cheval n'est quasiment pas utilisé comme cheval de bât. Seuls quelques individus appelés « Mago » s'adonnent à cette activité. Rien n'est alors structuré et organisé.

Au début de l'ère de Kamakura les « Mago » existent toujours mais sont désignés sous le terme de « Bahasku ». Ils sont beaucoup plus nombreux et mieux organisés. Cette activité de transport à l'aide du cheval s'établit toujours en dehors des conventions de l'époque qui vouent au cheval un grand respect.

En fait, tout paraît commencer, plus ou moins officiellement, avec l'avènement de la dynastie des shôgun Tokugawa (période correspondant à l'ère Edo 1603 à 1868). Durant cette période le cheval perd de sa superbe.

Deux phénomènes s'alimentant l'un l'autre vont contribuer à l'utilisation plus régulière du cheval comme moyen de transport de biens et de marchandises : la pratique du « Sankin-kôtai » et le commerce

Le Sankin-kôtai fut instauré par le shôgun Tokugawa Iemitsu en 1635. Le « sankin-kôtai » oblige les daimyô (seigneur) à venir prêter allégeance au shôgun tous les deux ans. A cette fin, chaque famille de daimyô devait, en sus du coût du voyage composé d'une suite de plusieurs centaines d'hommes maximum, entretenir une résidence dans la capitale (Edo). Dans cette résidence, et sous le contrôle shogunal, devait à demeure résider les membres de la famille du Daimyô. Ce système financièrement éprouvant eut pour effet de structurer des itinéraires, des routes-étapes et des relais (Shukuba). Il eut sur l'utilisation du cheval deux effets.

En premier lieu le cheval, monture de guerre, fut de moins en moins utilisé (coûts financier et période de paix en sont les deux facteurs principaux). Ensuite, les cohortes incessantes de daimyô et leur suite allant et venant entre leur fief et la capitale de l'époque (Edo) poussèrent à utiliser le cheval moyen de transport et à organiser un ensemble de profession tournant autour du cheval (entretien, approvisionnement des relais en chevaux...).



Photographie n°4: Traineau à cheval dans la région d'Hokkaido

L'intensification des échanges commerciaux, la multiplication des voies commerciales mais aussi la difficile maîtrise des voies navigables intérieures font du cheval un outil très utile au transport de marchandises. L'homme marchant au côté de sa monture, ce système de transport atteignait vite ses limites. Les « Mago » qui sous l'ère précédente avait commencé à utiliser le cheval comme un moyen de transport continu sous l'ère Edo ou la demande est de plus en plus importante. Ils se structurent alors en guilde, se chargent de fournir les relais en chevaux... Ils obtiennent bientôt une position quasi monopolistique sur l'ensemble des transports terrestres japonais.

A cette époque le cheval ne fut pas utilisé que dans les plaines le long de grandes routes et itinéraires commerciaux. Dans les zones aux terrains accidentés le cheval est aussi utilisé. Dans ces zones montagneuses se dessine la pratique du « chûma ». Le cheval, tenu à la bride est alors utilisé pour le transport de marchandise. C'est le Shôgun Tokugawa Iestuma (1647-1680) qui en autorisa officiellement la pratique vers 1673. Pratique déjà courante avant cette date. Le chûma fera l'objet dans ses usages d'un encadrement plus strict en 1764 sous le règne du shôgun Tokugawa Ieharu (1737 – 1786).

Au début de l'ère Meiji (1868 à 1912 après J.-C) le Japon entre dans une phase de stabilité, de progrès économique, social et scientifique. Les réformes impériales restructurant complètement la société japonaise (abandon du système féodal) et la paix vont encore diminuer l'importance du cheval. La pratique de l'équitation ne devient bientôt qu'un loisir mais un loisir onéreux.

L'équitation en tant que loisir puise ses racines au moins vers le VIIIème siècle. Dans cette catégorie l'équitation est pratiquée à titre de loisirs mais aussi l'ensemble des sports équestres.

La plupart des sports équestres traditionnels ont pour origine la chasse ou la chose militaire : Inuoimono, Kasagake et Yabusame. L'ensemble des ces sports équestres recouvert sous le terme de « Kisha » ont recourt à l'archerie. En dehors de cérémonies et festivals, ces sports ne sont aujourd'hui plus pratiqués.

Ce n'est que vraisemblablement que vers le XIXème siècle que les premières véritables course de chevaux semblent être apparues. Le « Nihon Shoki » fait mention de la tenue de certaines courses mais ce n'est que vers la fin de l'ère Kamakura (1603 à 1868 après J.-C.) que les courses hippiques se structurent véritablement. Au début de l'ère Meiji (1868 à 1912 après J.-C.) une vingtaine de clubs hippiques existent. Les races traditionnelles de chevaux japonais sont alors beaucoup moins utilisées. Des croisements avec des races étrangères sont tentés afin d'améliorer les races locales. Cela à notamment effet de diluer un peut plus le "patrimoine équestre" de l'archipel. Les races de chevaux japonais perdent alors du terrain au profit des races européennes et arabes.



Photographie n°5: course hippique à Takabocchi

Source : Les chevaux japonais sur ClickJapan

LES MAÎTRES DE LA GUERRE : LICORNE

CRITIQUE PAR SAMARCO NO ONI

Comme pour tous les suppléments de la troisième édition, le chapitre sur le Clan de la Licorne commence par une petite nouvelle d'introduction avant d'entrer dans le vif du sujet. Et quel sujet ! L'organisation militaire de la plus grande cavalerie de Rokugan qui se trouve également être le Clan le plus militairement actif de l'ère décrite dans la troisième édition. Ce livre contient tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la puissance militaire du Clan de la Licorne et même plus, comment s'organise son armée, la composition et le rôle de ses différentes unités et même où sont postés certaines des légions les plus prestigieuses.

Vous y trouverez une description des familles composant le Clan avec leur évolution dans la storyline ainsi que leurs traditions militaires et leurs implications dans l'armée. Vous y trouverez également une description de l'armée elle-même avec son organisation si particulière en trois armées. La Baraunghar, sorte de forces spéciales composé à 50 % environ de shugenja, la Junghar, armée de défense du territoire et la Khol, armée personnelle du Khan. Cette dernière est de loin la plus importante en nombre et la plus aguerrie.

Les tactiques employées par le Clan de la Licorne contre les autres Clans sont aussi décrites. Même s'il faut avouer que leur tactique est souvent la même, à savoir une grosse charge de cavalerie au milieu des rangs adverses, des petits ajustements sont parfois nécessaires.

Si vous vous intéressez plus à la géographie des terres de la Licorne, qu'à son organisation militaire, la suite est faite pour vous. Les différents châteaux, dojos et villes que l'on peut trouver sur les terres Licornes sont décrits avec beaucoup de détails. Même si, évidemment tout est fait du point de vue militaire avec même quelles légions sont assignées aux différents sites, cette partie reste très intéressante et informative. On peut toutefois regretter de ne pas trouver une carte, au moins en tête de chapitre pour mieux s'y retrouver.

L'avant-dernière partie contient une description très complète des unités d'élites du Clan de la Licorne et aucune n'est oubliée de la Garde Blanche aux Scouts Iuchi.

Evidemment, ce supplément ne serait pas complet sans les règles pour jouer toutes les nouvelles unités présentées et vous ne serez pas déçus là non plus. Toutes les nouvelles écoles, voies, écoles avancées et dojos du livre sont là. De plus des PNJ représentatif de chaque armée et chaque unité d'élites émaillent le texte.

Je conseille donc ce supplément à tous les fans du Clan de la Licorne et tous les MJ voulant organiser un scénario ou une campagne dans ce Clan si particulier.

Bonne lecture,

Daigotsu Tenchi



Je vois parfois dans le regard d'un cheval la beauté inhumaine d'un monde d'avant le passage des hommes.

Bartabas

LES RACES DE CHEVAUX A ROKUGAN

Il y a quelques temps sur le forum un sujet concernant nos amis les équidés à été débroussaillés d'un point de vue « règles ». En voici quelques extraits :

Subaru Sumeragi disait...

J'emploie bien le terme de poney rokugani que cheval mongol sachant que cela parle plus au joueur novice (et puis le cheval mongol n'est pas petit).

Il y a les chevaux de style pur sang arabe avec des pattes fines taillé pour la vitesse mais peu endurant et très fragile surtout sur des terrains difficiles. Ils nécessitent des soins constants et très contraignants. Surtout s'il est issue de croisement (consanguinité) et donc vulnérable aussi aux maladies

Il y a aussi le cheval de trait, plus costaud et beaucoup moins rapide. Peu esthétique il est beaucoup plus gros et est tout terrain si j'ose dire. Les soins sont plus basique et il est peu sujet aux maladies.

Entre les deux il y a toute une gamme de chevaux, variant en taille et en caractéristique. Les chevaux de montagne (chevaux mongol entre autres) sont plutôt nerveux et fin bien qu'ayant le pied sûr et large. Peu fait pour la vitesse (encore moins que le cheval de labour) il possède un bon équilibre. Aussi petit que les poneys, il est cependant moins bête.

Il y a ensuite des différences entre les juments les étalons et les chevaux castrés.

Après au niveau des robes, cela passe de l'ambre à l'anthracite en passant par le bais etc.

J'ai oublié de parler de la charge utile (PTAC?) le cheval de labour est le plus indiqué vienne ensuite d'après mes estimations, le pur sang puis le poney et en queue le cheval de montagne

Okuma précisait tout ça d'un point de vue des règles 3ème édition...

Officiellement on compte

- Les montures Utaku, avec le croisement descendant de Shinjo / monture parlante des Sables.
- Les montures Shinjo
- Les montures Ujik-hai / Yobanjin (utilisé entre autres par le Bœuf)
- Les poneys rokugani
- Les poneys crabes plus trapus.

Caractéristiques Destrier Rokugani

Terre 2 (Constitution 4)
Eau 3 (Force 6)
Feu 1 (Agilité 2)
Air 2
Jet d'attaque 2G2
Jets de dommages 4G2
Blessures 8 par rang
Spécial : rang d'eau considéré double pour la vitesse de déplacement

Caractéristiques Cheval Gaijin

Terre 3
Eau 3 (Force 6)
Feu 1 (Agilité 2)
Air 2
Jet d'attaque 3G2
Jets de dommages 6G3
ND pour être touché 10 (15 au galop)
Blessures 10 par rang
Spécial : rang d'eau considéré double pour la vitesse de déplacement. Un rang dans l'avantage « rapide » (après avoir doublé)

Caractéristiques Destrier Utaku

Terre 3
Eau 3 (Force 6)
Feu 2
Air 2
Jet d'attaque 3G3
Jets de dommages 6G3
Blessures 12 par rang
Spécial : rang d'eau considéré double pour la vitesse de déplacement. Deux rangs dans l'avantage « rapide » (après avoir doublé). Le cavalier gagne une augmentation gratuite pour toute action réalisée grâce à l'équitation.

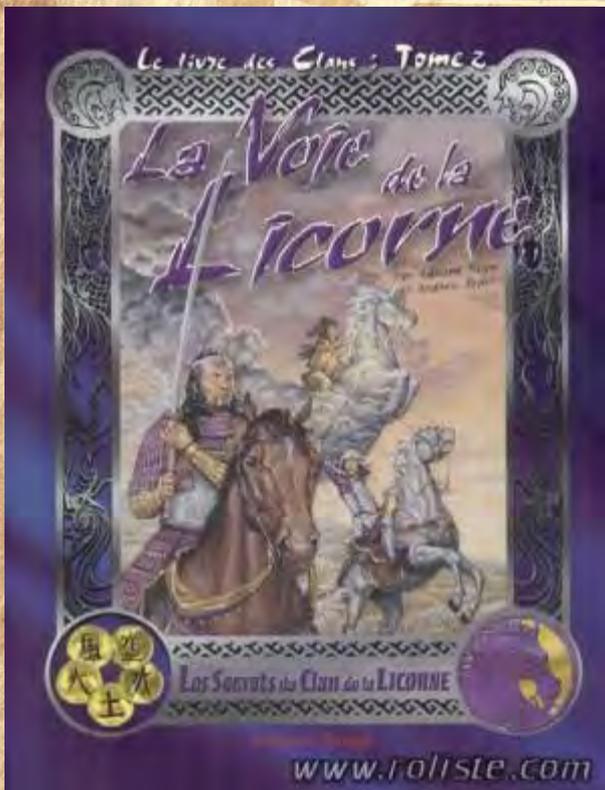
Source : forum de la Voix sujet « Chevaux » dans Vents & Fortunes (Subaru Sumeragi et Okuma)

LE DERNIER VOYAGE

CRITIQUE DU SCÉNARIO DE LA VOIE DE LA LICORNE PAR MIRUMOTO HIJIKO

Le Dernier Voyage est une aventure tirée de la série française des Livres de Clan. Bien que la Voie de la Licorne ne soit que le deuxième supplément sorti, la Voie du Dragon, à l'instar des suppléments VO, ne comportait pas à l'origine de scénario. L'équipe française de traduction eut la bonne idée de rajouter une aventure dans chacun des suppléments, si bien que c'est *Le Dernier Voyage* qui fut le premier scénario de la série.

Cette aventure est une des meilleures écrite par "Bayushi" Geoffrey pour le Livre de Cinq Anneaux. Elle nous narre l'histoire de Xian, le fidèle destrier d'un magistrat Shinjo, qui part à la recherche de héros pour venger son maître. L'intrigue a ainsi l'originalité de proposer un protagoniste tout à fait exceptionnel en la personne de Xian. Elle pose également les bases de la série (plus ou moins bien respectées suivant les suppléments), c'est-à-dire l'illustration des spécificités de chaque clan. Ici ce sera le *kurichitai*, le dernier voyage des samurai du Clan de la Licorne partant à la retraite, qui donne son nom au titre de l'aventure.



Concrètement, le scénario consiste en une enquête conventionnelle sous fond de découverte du Clan de la Licorne. On y retrouve Megumi, la Fortune des Actions Héroïques, déjà aperçu dans le scénario du livre de base (1^{ère} édition) et qui sera le liant de la série des scénarios français. Bayushi Yojiro y fait également une bonne introduction (ou réintroduction si vos PJ ont déjà joué *Le Voile de l'Honneur*) dans un rôle ambigu pour les PJ (allié ou ennemi ?). Si ceux-ci se comportent bien, ils gagneront un aperçu de deux intrigues majeures de l'univers : une sombre prophétie impériale ainsi qu'une terrible organisation secrète. Tous ces éléments amèneront leurs lots de pistes pour poursuivre cette aventure, ce qui fait de *Dernier Voyage* un excellent point de départ pour une campagne. Néanmoins, on peut se demander si toute cette accumulation n'est pas trop complexe pour un groupe de joueurs débutants qui auront du mal à se décider quoi faire de tous ces indices. A trop vouloir en faire, l'intrigue pourrait perdre de sa cohérence.

Bien entendu, ce scénario n'est pas sans défaut. La visite du Clan de la Licorne et de ses personnalités au pas de course (ou devrait-on plutôt dire au trot ?) n'apporte pas grand-chose et constitue un raccourci facile dans le voyage. Mais la plus grande erreur vient des libertés prises avec l'univers. En effet, le réseau de contrebande décrit par l'auteur paraît totalement décalé, surtout si proche des Terres Brûlées où l'on aurait pu s'attendre à une vision du Clan de la Licorne bien moins rokugani que les protagonistes ou lieux ne le laisseraient suggérer. Surtout; le personnage de Ikko est raté. Son comportement n'est pas approprié à son éducation et l'auteur lui fait commettre l'impardonnable erreur de la voir creuser une sépulture !

Dans un monde où tous les cadavres sont incinérés, c'est un oubli qui marque. On regrettera par la suite que l'auteur fera d'Ikko un archétype pour la quasi-totalité de ses héroïnes.

En conclusion, *Le Dernier Voyage* est un très bon scénario qui gagnerait à être étoffé pour constituer le véritable dépaysement des frontières du Clan de la Licorne, mais qui s'adaptera facilement à toutes tables de jeu. Béni soit Xian !

**Très loin, au plus profond du secret de notre âme, un cheval caracole... un cheval, le cheval !
Symbole de force déferlante, de la puissance du mouvement, de l'action.**

David Herbert Lawrence