

# HÉRALDIQUE

WEBZINE DU MOIS DE NOVEMBRE



# EDITO

Salutations,

C'est avec plaisir que nous nous retrouvons pour ce numéro quatorze du Webzine dédié à L5A et issu du foisonnement de la [Voix de Rokugan](#).

Dédié à l'héraldique, il explore pour vous plusieurs pistes liées avec cette simple connaissance.

Nous verrons que l'héraldique peut servir sur un champ de bataille pour mieux comprendre le déroulement des opérations.

Elle a aussi un usage dans une cour : reconnaître un interlocuteur et ainsi savoir lire les subtiles nuances de positions sociales est un atout pour tout courtisant.

Bien-sûr nous avons laissé libre cours à notre imagination dans le but de vous fournir les informations les plus crédibles et utiles dans l'univers médiéval fantastique qu'est Rokugan.

Nous espérons vous proposer un nouveau numéro rapidement et si vous souhaitez vous joindre à nous pour y participer ce sera un grand honneur et plaisir.

L'équipe.



# SOMMAIRE

<b>CLEFS EN MAIN .....</b>	<b>4</b>
<b>Art de la Guerre .....</b>	<b>5</b>
Bannières .....	5
Le Mon .....	5
Héraut dans l'Empire .....	6
<b>Etiquette .....</b>	<b>7</b>
San .....	7
Sama : .....	8
Ojii-sama .....	9
Kami : .....	10
<b>La petite Voix .....</b>	<b>12</b>
<b>VOIX DU WEB .....</b>	<b>12</b>
Fil à Voix .....	12
Vite une Idée .....	12
Nouveaux Dojo .....	12
<b>LA VOIX DU MAÎTRE .....</b>	<b>13</b>
<b>CHICHI ! AUX PIEDS ! .....</b>	<b>13</b>
INTRODUCTION .....	13
ACTE I : Appel aux Armes .....	13
ACTE II : Etat des lieux .....	14
ACTE III : Oriflammes et Oripeaux .....	14
ACTE IV : En Quête ! .....	15
EPILOGUE .....	17
<b>LA FIN .....</b>	<b>18</b>
L'Equipe .....	18

## Clefs En main



« Senseï ! senseï ! »

« Quand l'idiot crie, le sage loue le silence. »

« Pardonnez-moi *senseï*, un inconnu vient de se présenter à la porte du *dojo*, il porte un sabre. »

« Alors il n'est pas si inconnu que cela *kohai* en l'observant tu as déjà appris une chose sur lui. As-tu noté autre chose ? »

« *Hai*, il porte un *kamon* bleu ciel, il m'a semblé y voir une tête d'oiseau, une aile et un sabre. »

« Voilà qui est fort instructif. As-tu remarqué des détails »

« En effet, maintenant que vous m'y faites penser l'aile n'était pas très grande, elle m'a paru plus petite qu'elle n'aurait dû être. »

« Bien, bien, continue. »

« Je me souviens aussi que le bec de l'oiseau n'était pas bleu mais en fil d'argent. »

« Ah... *kohai* va chercher mes sabres, et fais préparer le pavillon pour la cérémonie du thé. »

« *Hai*, *Mirumoto Kojiro-sama* . . . *Senseï* ? Puis je savoir qui est cet inconnu ? »

« Il s'agit de *Kakita Myamoto*, cousin au second degré du *Daimyo* de la famille *Kakita*, élève du *dojo* de la *Lame d'Argent*. »

J'ai affronté et défait son *senseï* voilà dix ans. . . »

## Art de la Guerre

*L'héraldique est la petite sœur de l'Art de la Guerre. En effet connaître son adversaire, reconnaître ses troupes et transmettre ses ordres sont autant d'usages de l'héraldique.*

L'héraldique est la science du blason, de l'étude des armoiries. Mais c'est aussi un champ d'expression artistique et militaire.

Elle s'est développée au fil des ans, comme système cohérent d'identification non seulement des personnes, mais aussi en partie des lignées.

Le *mon* (紋), ou *kamon* (家紋), est un insigne héraldique initialement utilisé par les clans de samouraïs pour se reconnaître plus facilement sur les champs de bataille. Ils se présentent généralement sous la forme de dessins stylisés à l'intérieur d'une forme géométrique.

A Rokugan, si les principaux symboles sont assez simples les *mon* personnel peuvent se montrer beaucoup plus complexes et leur étude permet de mieux connaître leur porteur.

### BANNIÈRES

#### Nobori

Grande bannière tenu par une perche de plusieurs mètres de haut terminée en croix ou en gamma « Γ ».

Les *Nobori* sont utilisés dans l'armée pour distinguer les différentes unités engagées.

Ils gardent encore leurs fonctions militaires bien qu'un usage plus mercantile en soit fait par les commerçants.

Ainsi les rues commerçantes sont souvent envahies par des bataillons de *Nobori* utilisés comme panneaux publicitaire.

#### Uma-Jirushi

Ces imposantes oriflammes servaient sur le champ de bataille à identifier le général.

Plus grands et plus voyants que les *Nobori*, les *Uma-Jirushi* doivent être plantés au sol ou portés par un porte étendard à cheval.

Ce sont les drapeaux qui ont les formes les plus artistiques. En effet pour embellir leurs escortes les nobles rivalisent d'originalité.

#### Sashimono

La plus connue des bannières. Elle est portée par les soldats pour identifier les troupes pendant les batailles.

Ils ont une forme assez proche des *Nobori* dont ils sont une version plus petite et légère.

#### LE MON

#### Clan

Le *kamon* principal qu'un samouraï porte, il est toujours visible.

Au combat les membres d'un clan arborent ses couleurs dans le dos de leurs armures.

Même les *ashigaru* ou les rôlins enrôlés pour les batailles se doivent de porter le *kamon* du clan pour lequel ils combattent.

Il est aussi d'usage que les *sashimono* équipant les troupes aient le symbole du clan sur un fond colorés indiquant la fonction de l'unité (Archers, Fantassins, Lanciers...)

#### Famille

Les samouraïs sans *kamon* de famille ne sont que des *rônins*.

Plus que le symbole d'une filiation le *kamon* d'une famille en représente les Ancêtres.

Insulter un *kamon* de Clan est déjà une offense grave, insulter celui d'une Famille ne peut se régler que par un duel.

Le *kamon* familial se porte sur l'épaule gauche, pour garder ses ancêtres proches de son cœur ou sur l'épaule droite afin qu'ils guident le bras d'arme.

La mode et l'esthétique ont cependant modifié le port du *kamon* familial : les kimono de cour richement brodés ne laissent que peu d'espace pour un *kamon*.

Ainsi sont apparus des accessoires portant les couleurs des Ancêtres. Le plus utilisé est une écharpe que l'on porte par-dessus le kimono.

### Maison

Il s'agit ici du *mon* de la famille de sang. Souvent héritage d'un glorieux ancêtre direct, le *mon* de maison se fait plus discret. Il se porte sur les manches du kimono.

Les samouraïs n'ayant pas de filiation prestigieuse portent en lieu et place du *mon* de Maison celui de leur Ecole.

Hommage rendu aux Maîtres, il n'est pas déshonorant de montrer ainsi son respect à l'enseignement que l'on a suivi.

Les bushi le font souvent figurer sur leurs armes, notamment sur un médaillon accroché au manche de l'arme par un cordon.

De même, les courtisans et shugenja le placeront sur un éventail précieux ou un objet personnel comme un étui à parchemins.

### Personnel

L'usage d'un *mon* personnel répond avant tout à un côté pratique : être connu et reconnu.

Dans un univers où l'apprentissage de la lecture et l'écriture n'est pas accessible à tous la symbolique est très utile.

Ainsi les *mon* personnels sont très largement utilisés par l'ensemble de la population.

Ces *mon* non aucune valeur légale, et ne sont rien d'autre que des signes de reconnaissances.

Cependant il existe des cas de *mon* personnel accordé aux samouraïs les plus méritants.

Un seigneur peut ainsi permettre à un de ses sujets d'utiliser officiellement un *mon*. Ce *mon* individuel se transmet aux héritiers et devient ainsi un *mon* de Maison.

Le seigneur doit cependant faire officialiser le *mon* et engager une procédure administrative auprès de la famille Mya, grande dépositaire du savoir héraldique de Rokugan.

### HÉRAUT DANS L'EMPIRE

Un héraut, ou héraut d'armes, est un officier de l'office d'armes, chargé de faire certaines publications solennelles, ou de porter des messages importants.

Ce sont de véritables experts en héraldique et d'une aide très précieuse sur un champ de bataille. Cependant en temps de guerre les hérauts ont une fonction qui va au-delà de celle de simple observateur.

Ils ne sont pas armés, et n'ont aucune valeurs en tant qu'otage ou prisonnier, ils bénéficient d'une immunité diplomatique et peuvent se déplacer librement pour assurer leur mission.

Un seigneur assez important pour avoir une petite troupe aura un héraut. Ce dernier a alors un rôle proche d'un émissaire ou d'un ambassadeur, toute proportion gardée.

L'autre fonction des hérauts est de transmettre les ordres lors des batailles. Dépositaire des connaissances codées ils utilisent de petits fanions qu'ils positionnent selon les ordres.

(Exemple d'usage dans notre histoire :

<http://www.apprendre-en-ligne.net/crypto/codes/popham.html>)

## Etiquette

*Comment parler de l'héraldique sans parler du respect et des suffixes ? En effet bien déchiffrer un Mon ou un Kamon est inutile si vous vous adressez maladroitement à votre interlocuteur.*

Tous ces suffixes ont une grande importance dans la société, ils aident à entretenir son fonctionnement et leur connaissance fait partie des bases de l'étiquette.

Utiliser des suffixes inappropriés peut alors être très insultant (à moins de vouloir lancer une plaisanterie douteuse, lorsqu'on est ivre, par exemple...) lorsque vous faites face à quelqu'un d'un statut social égal ou supérieur. De même, si vous ne connaissez pas votre interlocuteur : il est peut-être d'un rang supérieur au vôtre.

D'autre part, il faut employer des suffixes appropriés dans vos rapports avec votre suzerain. Employer un suffixe inconvenant

En effet, cela revient à nier sa position dans une société ou la notion de caste et de rang est sans cesse rappeler à tous les citoyens qui la composent.

Vous remarquerez aussi qu'il existe nombre de suffixes qui peuvent être facilement utilisés de manière insultante, ou insolente, tandis qu'employer un suffixe plus respectueux que celui que l'on devrait employer revient à formuler un compliment (ou à être hypocrite, selon la personne qui reçoit le compliment).

Certains de ces suffixes sont courants et vous les connaissez probablement déjà, mais d'autres sont utilisés plus rarement, aussi ont-ils été rassemblés dans ce court recueil.

Dernière remarque, tous ne s'utilisent pas comme des suffixes, et peuvent être employés seuls. Certains peuvent être employés des deux façons. Cela est indiqué dans le descriptif du suffixe.

Sur ce, nous vous souhaitons une bonne lecture, *mina-sama*.

## Mina-san et Mina-sama :

Les gens.

Ce n'est pas vraiment un suffixe, c'est une manière de parler à un groupe plus ou moins grand de personne. Ainsi, il pourrait être vu comme le cousin rokugani de "mesdames et messieurs", qui ouvre les discours.

## SAN

C'est le plus neutre de tous les suffixes, mais aussi le plus difficile à traduire.

On le traduit très souvent par Monsieur, Madame ou Mademoiselle mais force est de constater que cette traduction est très réductrice.

En effet, on utilisera *san* aussi bien pour parler à un inconnu, à un camarade de classe ou à un commerçant que pour se référer à des animaux. S'adresser avec *san* à un supérieur hiérarchique ou à un inconnu de même rang est cependant considéré comme insultant. Aussi, les samouraïs ne l'utilisent que lorsqu'ils sont sûrs d'être d'un rang social supérieur à celui de l'individu auquel ils s'adressent.

## Han :

Dans Rokugan, vous pouvez considérer *han* comme un accent typique d'Otosan Uchi : les courtisans ont souvent un parler très étrange aux oreilles des autres rokugani, à cause de leur accent long et traînant. Ainsi, le "*hai* !" (oui) bref et fruste des buke et des gens du peuple devient "*haiiiiii* !" dans la bouche d'un kuge typique.

*Han* est aussi utilisé dans les noms de fiefs ou de districts administratifs, bien entendu le *kanji* diffère.

*Ex : Takaoka-han, fief de Yoshino Naoki-sama.*

### **Kun :**

On utilise généralement ce suffixe pour parler à un garçon plus jeune ou du même âge, mais il est exclu du parler des samouraï, une fois le gempukku atteint, bien que l'on puisse éventuellement l'utiliser pour parler à son fils. Néanmoins, l'étiquette veut qu'un père garde une certaine distance avec ses enfants (sans pour autant être froid). Il est courant que les jeunes filles l'utilisent pour parler à leur petit ami

*Ex :Kachiko : " Hoturi-kun".*

### **Chan :**

Il semblerait qu'à l'origine, chan provienne du parler des jeunes enfants, qui n'arrivent pas à prononcer "san" correctement, aussi il a une connotation "mignonne" et affectueuse qui fait que *chan* est souvent utilisé pour parler à un enfant. Il est aussi utilisé dans les couples, dans le cadre privé.

En effet, dans Rokugan, les relations entre hommes et femmes sont très ritualisées, et l'on se doit de masquer ses émotions, de garder "la face", même entre époux.

Un certain Ikoma Nitobe dans son livre "l'âme de Rokugan", rédigé à l'époque du retour du clan de la Licorne dans l'Empire, afin de les aider à se familiariser avec les mœurs locales, rapporte ainsi les propos d'un ami Shinjo au franc-parler typiquement licorne :

*"Les Licornes embrassent leurs femmes en public et les frappent en privé alors que les Grue les frappent en public et les embrassent en privé."*

### **SAMA :**

*Sama* est un suffixe déjà beaucoup plus solennel. C'est une marque de profond respect. On l'utilise lorsque l'on s'adresse à un supérieur quelconque.

On placera donc *sama* derrière le nom d'un supérieur hiérarchique, derrière celui d'un samouraï de plus haut rang que le sien, derrière celui d'un dieu ou d'une déesse mais un marchand l'utilisera également pour parler à un client.

Il est aussi utilisé pour s'adresser à un moine ou à un sage *shugenja*.

On l'utilise aussi pour s'adresser à quelqu'un à qui l'on voue une certaine admiration.

Enfin, on peut également l'utiliser de façon arrogante, en parlant de soi comme dans *ore-sama* (*ore* = je à consonance très masculine, très virile).

Les samouraïs l'utilisent aussi pour parler à un autre samouraï d'un statut social inconnu (lorsqu'ils n'ont pas été présentés) ou, à l'instar de *dono* égal au leur. De plus, le suffixe *sama* est récurrent dans la bouche des *heimin*, dès qu'ils s'adressent à un samouraï, sachant que si celui-ci se sent offusqué, il pourrait bien leur couper la tête.

### **Senpai / Kôhai :**

*Senpai* est employé pour parler de quelqu'un qui a une plus grande expérience dans un domaine, ou à un aîné dans les études, très utilisé dans les dojos des clans majeurs.

*Kohai* est sa réciproque, mais il est plus rarement utilisé. En cas de même ancienneté ou de même expérience, on peut alors parler de *dohai*.

### **Sensei :**

*Sensei* (*sensee* au féminin) est un suffixe que l'on peut traduire par maître, professeur ou docteur.

Mais il est aussi employé pour parler d'une personne ayant un champ de connaissance plus vaste que le vôtre ou, tout simplement, plus perçue comme plus intelligente.

### **Dono :**

On le traduit généralement par seigneur ou maître, il est très lié à la tradition militaire.

C'est une sorte d'intermédiaire entre *san* et *sama*, bien qu'il soit beaucoup utilisé entre deux buke (membres de la noblesse militaire) de même rang, il indique une marque de respect supérieure à *sama*.

Lorsqu'il est adressé à un moine ou à un shugenja sa signification se rapproche de saint homme.

*Ex : Togashi Dôgen-dono*

On peut parfois entendre *tono* à la place de *dono*, même si le *kanji* employé est le même. C'est une question d'accent, tout comme *han* et *san*.

### **Goshujin-sama :**

Signifie maître, dans le sens d'employeur, il peut être utilisé par un(e) serviteur ou esclave pour parler à son maître, mais pas à un supérieur hiérarchique.

Naturellement, aucun samouraï digne de ce nom n'utilise ce terme pour parler à qui que se soit, mais les *heimin* au service d'un personnage l'emploient régulièrement.

Ce n'est pas un suffixe, il s'utilise seul.

### **OJII-SAMA**

#### **Ojii-san/Ojii-sama, Oba-san/Obasama :**

Signifiant respectivement Grand-père et Grand-mère.

Les Rokugani les utilisent pour parler aux "vieillards" (qu'ils leur soient liés ou non par le sang), c'est à dire ceux âgés de plus de 60 ans, et utilisent *san* ou *sama* selon le degré de respect qu'ils veulent témoigner à la personne âgée.

Il arrive aussi que des "jeunes" utilisent *ojii-san* pour parler à un homme simplement plus âgé qu'eux, mais qui n'ait pas atteint la limite de 60 ans, à partir de laquelle on vous considère comme un vieillard, car l'homme est normalement considéré dans son âge mûr de 20 à 59 ans.

Cette attitude est aussi très insultante, mais il existe une version délibérément insultante d'*ojii* et *oba*, il s'agit de *jiji* et *baba*, signifiant vieux fou, vieille sorcière, vieux misogyne, p'tit vioque, vieille ruine, et autre variante de traduction, selon le contexte de la phrase.

On utilise aussi parfois *ji* en tant que suffixe, au lieu de dire *jiji*. A Rokugan, c'est une sorte de plaisanterie (au demeurant offensante, selon

l'impétuosité de la victime) pour évoquer l'âge de la retraite, qu'à atteint le vieil homme, car *ji* signifie aussi "temple".

*Ex : Toshimoko-ji, pourrait être un jeu de mot utiliser par Doji Hoturi, pour rappeler à son vieux senseï-sama son âge avancé, auquel il est sensé prendre sa retraite (ce qu'il refuse de faire, d'où son surnom de Grue Grise). Il va de soit que Toshimoko étriperait (ou tancerait vertement) n'importe qui d'autre l'appellant comme ça.*

*En revanche, un Matsu belliqueux voulant défier le maître en commençant par l'insulter, l'appellerai "Jiji" ou "Toshimoko-jiji".*

#### **Onii-san, Onee-san :**

Grand-frère et Grande-sœur, tout comme *Ojii-san* et *Oba-san*, ce sont des suffixes assez courant, utilisés pour parler à une personne un peu plus âgée, mais de manière assez amicale.

Bien sûr, ces suffixes sont normalement proscrits chez les samouraïs, à moins de parler à ses frères de sang.

En s'adressant à un inconnu, il pourrait être traduit par "monsieur" ou "madame", il est donc utilisé par les *heimin* et *hinin* entre eux.

Tout comme *Ojii* et *Oba*, ils peuvent être utilisés tels quels, sans nom devant et en combinaison avec *sama*, selon le respect que l'on veut manifester.

*A noter que les membres de la famille Kitsuki l'utilisent parfois de manière respectueuse et amicale envers les membres de la famille Agasha, en leur qualité de famille d'origine de la leur.*

#### **Oto-oto et imo-oto :**

Signifiant respectivement petit-frère et petite-sœur, ils sont les réciproques de *Onii-san* et *Onee-san*.

*A noter que les membres de la famille Agasha l'utilisent de manière respectueuse et amicale envers les membres de la famille Kitsuki.*

### **Oto-san et Okaa-san :**

Père et mère, contrairement à *Onii* et *Oto-oto*, ils ne sont utilisés que pour les vrais parents d'une personne.

Ici aussi, ils sont compatibles avec *sama*.

### **Ojo :**

Son sens se rapproche de mademoiselle, avec une nuance de respect.

Il est généralement utilisé en combinaison avec *san* ou *sama*, pour désigner les jeunes filles de bonne famille.

*A noter que les membres du clan du Crabe, un peu trop bourru, l'utilisent parfois pour interpeller la fierté des membres du clan de la Grue, lorsque leur apparence est trop "soignée", ce qui manque de discrétion (et les Rokugani sont des gens très discrets) mais n'est pas totalement dénué d'élégance.*

### **KAMI :**

*Kami* n'est pas vraiment un suffixe, et ne signifie pas seulement dieu, mais il est parfois utilisé pour s'adresser à des mortels, lorsqu'il est inclus dans un titre.

Il est alors généralement inclus dans le nom d'une province, son sens se rapproche alors de "grand protecteur

*Ex : Yoshino Takaoka no kami Naoki-sama, signifierait approximativement Naoki Yoshino, Grand Protecteur du fief de Takaoka.*

Kami peut aussi se retrouver dans un nom

*Ex : "Mirumoto Musashi no kami"-sama ou "Akodo no kami"-sama. En effet, kami est toujours combiné avec "sama".*

### **Hiko/Hime :**

Ils signifient respectivement Prince et Princesse, et sont évidemment employés pour s'adresser aux

membres de la famille impériale, ou de la noblesse des clans.

*Hime* est aussi parfois utilisé pour parler des jeunes filles de "bonne famille", comme celles d'une riche famille marchande, par exemple, malgré le mépris pour les activités de ces bourgeois, ce qui n'est pas forcément bien pris par les membres du clan du Lion.

### **O :**

Il signifie "grand" et est utilisé comme une marque de respect et d'estime.

Il est moins courant que *sama* ou *dono*. Certains seigneurs l'utilisent pour valoriser un samouraï à la cour.

*O* ne se place pas derrière le prénom, mais devant. Ainsi : *O-Kenji* pourrait être une marque de respect adressé par un de ses supérieurs à Kakita (Ashidaka) Kenji.

Une coutume démodée à l'époque d'Hanteï XXXVIII veut que lorsqu'un samouraï se soit particulièrement bien distingué, son seigneur ajoute *O* devant son prénom et de manière définitive.

En termes de jeu, c'est une bonne façon de montrer le gain de gloire et de statut d'un personnage (un gain de 5 points (ou plus) est approprié).

*A l'époque d'Hanteï XXXVIII, seule Hida O-Ushi a eut assez de cran pour s'auto-décerner cette distinction, sans que personne n'y ait trouvé à redire (ceux qui ont osés protester se sont probablement retrouvés avec quelques dents en moins).*

### **Ue :**

Souvent utilisé en combinaison avec *sama*, il indique une marque de respect encore plus importante que le *sama*.

Utilisé pour parler au champion du clan ou au daimyo de la famille du personnage, mais aussi

parfois à l'Empereur (dans ce cas-ci, le suffixe *heika* est plus courant).

On l'utilise aussi pour parler à ses parents ou à ses frères, ainsi *Ochichi-ue* signifie père ou encore *onii-ue* signifie grand frère.

Il est très souvent utilisé en combinaison avec *sama* pour parler au daimyo de sa famille ou au champion de son clan, ainsi *Ue-sama* signifie "mon seigneur".

### **Oyakata-sama :**

On peut le considéré comme proche de *Ue*, il signifie lui aussi "mon seigneur", "mon suzerain", les samouraïs l'utilisent pour parler au/du daimyo de sa famille ou au/du champion de son clan.

### **Heika et Denka :**

Si l'on obtient l'honneur de s'adresser à l'Empereur, il est indispensable d'utiliser le suffixe *Heika*, dont le sens est proche de "Vôtre Majesté"

*Ex :Hanteï-heika, Toturi-heika ou Iweko-heika, par exemple.*

*Denka* s'utilise quant à lui pour parler à un Prince, il signifie "vôtre altesse"

*Ex :Sotorii-denka ou Tsudao-denka.*

Dans Rokugan, *Heika* est plus rarement employé pour désigner le Champion du Clan, ce qui signifie que *Denka* peut aussi être employé pour parler à l'héritier du clan.

*Ex :Hida Kisada est appelé Kisada-heika dans le scénario "Miroir des Vanités".*

En effet, les Champions de clan sont d'avantages considérés comme des "rois" (Ô, en japonais) vassaux fédérés autour d'un Empereur (*Tennô*, ou encore *Tei'ô*) que comme des "gouverneurs" d'une grosse province plus ou moins indépendantes, surtout dans les premiers temps de l'Empire ou pendant le *Gozoku*.

Ce qui signifie qu'appeler son champion de clan *heika* est un signe de loyauté extrémiste (et plutôt flatteur, voire flagorneur) envers son Champion.

L'Empereur peut aussi être appelé *Tenshi* ou *Okami*, signifiant respectivement "Envoyé/Fils du Ciel" et "Grand Kami"

L'Empereur est en effet considéré comme un haut fonctionnaire de la Bureaucratie Céleste, représentant directement le souverain du Paradis sur la terre.

*Notez que heika ne s'adresse normalement qu'à l'Empereur en titre, actuel. Ainsi, le précédent souverain sera simplement appelé Hanteï-sama (à l'exception de Hanteï 1er, dont le nom de défunt est Jimmu, donc Jimmu-sama).*

# La petite Voix

## VOIX DU WEB

### FIL À VOIX

Actuellement sur le forum de la Voix de Rokugan vous pouvez trouver un sujet sur les espions dans l'Empire.

De nombreux sujets éclaircissant un point de règles.

Et la Coupe de France L5A qui s'est déroulée le 25 octobre.

### VITE UNE IDÉE

#### Défis

Un samouraï est retrouvé mort, il est inconnu et son identification très difficile.

#### Focus

Seule l'étude des affaires du mort et notamment du mon permet de trouver la piste vers un petit fief isolé. Là bas un samouraï a en effet disparu. Mais après la cérémonie funèbre, un des proches du disparu vient solliciter les pjs pour une enquête complémentaire : d'après un signe particulier (grain de beauté sur la main ou dans le cou), il est sûr qu'il ne s'agit pas du disparu, et veut qu'on le retrouve.

#### Frappe

Le corps est effectivement un remplacement : un heimin qui a environ la même taille et corpulence. Le disparu a pu faire ça lui-même (pour fuir le fief à cause d'un crime qu'il a commis (et les seigneurs peuvent vouloir étouffer l'affaire, ce qui peut expliquer pourquoi ils n'ont pas cru l'autre élève). Ou bien le disparu a été enlevé par d'autres personnes (maho tsukai, ennemi juré du disparu) qui ont utilisé la substitution pour ne pas être poursuivis.

#### NOUVEAUX DOJO

##### Dojo des Eventails Ouverts.

Coût : 1 Point      Ecole : Courtisan ou Shugenja.

Règles : Vous ajoutez votre Rang de Maîtrise de votre école de Courtisan ou de Shugenja (au choix si plusieurs) aux résultats des jets d'Héraldique.

##### Dojo Voie du Héraut de bataille.

Coût : 1 Point      Ecole : Bushi.

Règles : Vous pouvez substituer votre compétence Héraldique à votre compétence Art de la Guerre.

# La voix du Maître

## CHICHI ! AUX PIEDS !

### INTRODUCTION

Ce scénario de L5R se déroule dans une période indéterminée et est destiné à des Personnages jeunes, voire qui n'ont pas encore passé leur gempukku. Il est humoristique et se veut rafraîchissant.

#### **PNJ**

*Les caractéristiques des PNJ ne sont pas indiquées afin de faciliter l'adaptation du scénario au niveau des PJ.*

*Sauf indication contraire, ou choix du MJ, les PNJ ont suivi l'enseignement classique de leurs écoles familiales.*

La vie d'un page est souvent pleine de rebondissements, surtout lorsque le seigneur veut entrer en guerre avec son voisin et demande à préparer *nobori*, *uma-Jirushi*, *sashimono*, *mon* et *kamon* ! Malheureusement les diverses coupes budgétaires ont laissé de grands trous dans l'équipement militaire.

### SYNOPSIS

Kobaï, seigneur et maître d'un domaine frontalier à la cité de Takaoka vient de décider qu'il devait agrandir ses terres et surtout participer à la bonne gestion de Takaoka.

Rien de tel alors que de fourbir les armes et de se lancer à la conquête des quelques arpents le séparant de la riche cité.

N'écoutant que son courage, largement dépassé par sa bêtise et sa cupidité, Kobaï ordonne à tous de se préparer.

Les Personnages Joueurs vont devoir compléter les équipements destinés à reconnaître les troupes et transmettre les ordres.

Pour cela ils devront obtenir des faveurs de leur précepteur, négocier avec des menuisiers des morceaux de bois et chiper du tissu aux femmes du village.

Tout ça en évitant un adversaire redoutable, car il serait trop simple de passer un coup de peinture sur les *mon*, et de faire quelques ravaudage aux drapeaux.

### ACTE I : APPEL AUX ARMES.

« Samourais-ko ! Samourais ! On vous ment, on vous spolie ! Alors que vous défendez vaillamment les routes et les terres de votre seigneur, vous défendez aussi celles de ces nantis de Takaoka ! Quand vous affrontez les brigands certes votre honneur est sauf, mais aussi les koku des riches marchands de Takaoka. Ceux-là mêmes qui ensuite vous rient au nez au lieu de vous respecter comme il se doit ! »

« Samourais-ko ! Samourais ! Il est temps désormais que les choses retrouvent un équilibre cher à Shinseï ! Le petit père à dit : « Quand il y en a pour trois, il y en a pour moi ! », alors nous allons reprendre ce qui nous appartient de droit ! Nous allons marcher sur Takaoka ! »

Les bajoues du seigneur Kobaï étaient rouges après cette longue tirade, il lança un regard fier et plein de dignité sur ses troupes en contre bas. Sa harangue, il n'en doutait pas, allait donner du cœur et du courage à ses hommes.

Un sourire satisfait se dessina sur le visage du maître des lieux alors qu'il imaginait déjà son entrée dans la salle du gouverneur de Takaoka.

Avisant les pages à son service, il leur fit signe : « Mes chers enfants, j'ai une mission particulièrement importante à vous confier :

rassembler mes couleurs pour en équiper mes troupes. »

## ACTE II : ETAT DES LIEUX

Le domaine du seigneur Kobaï est composé de quatre villages et d'un bourg, Baï Mura, où se dresse la demeure fortifiée de Kobaï. Les principales ressources du fief proviennent du négoce agroalimentaire avec la cité voisine de Takaoka.

De plus une des routes principales reliant la cité au reste de l'Empire passe par le bourg et génère un certain revenu.

Cette relative prospérité a permis à l'un des ancêtres de Kobaï de s'élever du statut de Jisamuraï à celui de samouraï, et par la suite ses descendants ont tenté de nouer des relations avec d'autres familles de samouraï.

Kobaï accueille ainsi plusieurs enfants de Jisamuraï, ainsi que des enfants d'autres clans servant d'otages politiques.

### *Remarque historique sur les "pages" :*

*Dans le Japon féodal, il existait aussi une fonction de "page" du seigneur : des samouraïs âgés de moins de vingt ans en général, choisis pour leur beauté, servaient dans la suite d'un seigneur. En effet, pourquoi utiliser des heimin quand on peut se permettre de côtoyer de jeunes et jolis samouraïs.*

*Ayant tout juste passé leur Gempukku ou proches de la cérémonie, ils sont placés là par leurs parents, vassaux du seigneur, ou sont des enfants-otages.*

*Les PJs peuvent ainsi appartenir à plusieurs clans différents.*

*Mais gardez à l'esprit que les personnages sont des copains dans l'esprit « Guerre des Boutons », sinon la cohésion du groupe en souffrira.*

La tâche confiée par le seigneur est simple : préparer l'ensemble des drapeaux, fanions, éventails et autres signes utilisés lors des manœuvres militaires.

Cependant les jeunes gens vont vite s'apercevoir que le local où sont entreposés les diverses fournitures n'est pas si bien fourni qu'attendu. Il va falloir compléter tout ça.

## ACTE III : ORIFLAMMES ET ORIPEAUX

Les ancêtres de Kobaï n'ayant jamais vraiment brillé par leur intelligence, ils ont chacun voulu apporter leur touche personnelle au Mon familial.

Une étude approfondie de l'actuel *Mon* fournirait du travail à la famille Miya pendant plusieurs mois tant il fourmille de détails.

Ainsi un des ancêtres a jugé bon d'indiquer qu'il a occis un sanglier d'un bon quintal d'une flèche en pleine tête. Un autre symbole suggère qu'un haut fait fut le transport d'un tronc d'arbre de la forêt de Shinomen pour bâtir l'autel familial, à moins que ce ne soit une évocation de la virilité de l'ancêtre tant le symbole est compliqué.

Vous l'aurez compris, la première tâche sera donc pour les PJ de faire le tri des objets dont le Mon est à compléter, voire redessiner.

Le problème c'est que nos jeunes gens ne sont pas encore des samouraïs et qu'ils ne disposent pas nécessairement de l'autorité pour réquisitionner les matériaux et la main d'œuvre.

De plus ils savent qu'importuner le seigneur n'est pas une idée lumineuse. D'une part

ce serait avouer qu'ils sont des incapables, si près du gempukku, ce serait un vrai déshonneur. D'autre part ce serait risquer leurs fesses au sens propre du terme, la flagellation étant une méthode d'enseignement pratiquée par Kobai.

### Faire le tri.

Hélas pour nos PJ, il n'y a pas assez d'équipement pour l'ensemble de la troupe du seigneur, il va falloir réparer les objets abîmés ou en fabriquer de nouveaux.

La liste des éléments à compléter est la suivante :

Le Mon ventral et dorsal des armures : la plupart des armures d'Ashigaru ont un *mon* partiellement effacé, il faut repeindre le dessin. Pour cela, de la peinture est nécessaire.

[Jet d'Étiquette ou connaissance Héraldique ND 15] :

Dans le dos= Mon du Clan (votre choix).

[1 Augmentation]

Sur le cœur la Famille = Mon de la Famille de Kobai (votre choix).

[2 Augmentations]

Sur la droite l'Ecole ou la Maison- ici le Mon de Kobai.

Les unités doivent avoir un *nobori* indiquant leur fonction et portant le *mon* du clan. Actuellement il y a deux *nobori*, l'un vert avec un *mon* à compléter en fil blanc, un autre jaune avec un *mon* en fil noir.

[Jet d'Art de la guerre ou connaissance Héraldique ND 15] :

Vert = Shugenja, Jaune = engin de siège.

[1 Augmentation]

Les couleurs des unités varient selon les clans.

[2 Augmentations]

*Il n'est pas rare qu'à chaque bataille cela change pour éviter qu'un adversaire ne soit trop bien informé.*

Les officiers de commandement doivent avoir des éventails de guerre (*tessen*) pour donner leurs ordres. Il n'en reste qu'un seul en état de servir, il faut en fabriquer de nouveaux avec du bois.

Le commandant doit avoir au moins quatre *umajirushi* pour indiquer sa position sur le champ de bataille. Actuellement il y en a deux d'utilisables, un à moitié mité. Quant au dernier, il ne reste que le mât.

## ACTE IV : EN QUÊTE !

### Les alliés

#### Kioko

Jeune fille de l'âge des PJ, elle est servante auprès du seigneur comme toute sa famille. Gentille et douce, tous les garçons en sont un peu amoureux.

Amie des PJ elle connaît bien les lieux où vivent et travaillent les *heimin*, elle pourra guider ou renseigner les PJ sur les lieux où se trouvent certains éléments nécessaires à leur quête.

Elle adore le Fauve, et ce fourbe animal trouve refuge dans les jambes de Kioko. Il récolte alors caresses et sucrerie.

#### Basho

Ce vieux moine, que l'on dit *shugenja*, est le précepteur des PJ. Homme aimable, il recherche surtout la tranquillité et se mêle peu des affaires du seigneur.

Sa seule fantaisie connue est un goût pour le *saké*, dont il possède une grande collection.

Homme docte, il prend son rôle d'éducateur très au sérieux et s'il est possible de négocier avec lui un échange de faveurs, il demandera toujours en retour un exercice d'écriture fastidieux, ou de l'aide dans la récolte de plantes médicinales.

Dans les deux cas la tâche est rébarbative, et dure une demi-journée, au moins.

### La vieille servante

*Les pjs l'appellent oba-san.* C'est la plus âgée des servantes du seigneur, celle que les PJ préfère car elle est la plus gentille. On ignore son prénom.

Elle est prête à les aider mais ses mains ne sont plus aussi agiles et son corps lui fait parfois défaut.

Sa maîtrise de la couture pourra en faire une précieuse alliée lorsqu'il faudra raccommo-der certaines étoffes.

Le Fauve lui obéit, après tout la vieille le nourrit.

### Les lieux notables

#### Le Temple

C'est le lieu de culte principal du fief ainsi que la résidence de Basho.

On peut y trouver plusieurs teintures et encres, ainsi que la réserve de saké du moine. Les peintures ne sont hélas pas en quantité suffisante pour permettre de tracer tous les *kamon* dans les mêmes codes couleurs.

Le vieux Basho sera ravi de voir ses élèves peindre, il en profitera pour prodiguer maints conseils sur la calligraphie et l'héraldique.

Bien sûr, cela transformera la corvée du seigneur en une punition éducative.

Et pour peu que le Fauve décide de poser ses pattes dans les couleurs puis sur le parquet du Temple, cela finira en nettoyage du lieu après une course poursuite pour le rattraper.

### La scierie

C'est là que se trouvent les meilleurs bois pour faire un mât ou un *tessen*.

Repaire des hommes forts du village, la scierie et à la fois terrifiante par le bruit qui en sort et attirante par les mystères du travail du bois.

L'odeur chaude de la sciure, les coups de hache et de scies, les morceaux de bois qui y circulent, ce bâtiment ressemble à un cœur palpitant.

Il va falloir convaincre les menuisiers et les bûcherons. Ces derniers peuvent se montrer compréhensifs si on leur apporte quelques rafraichissements.

Mais l'art de servir un *tokkuri* (pichet à saké en porcelaine, rarement en verre ou en bambou) *hitohada* (textuellement "peau humaine" : il est chauffé à température du corps, soit 36-37°C.) n'est pas évident pour un jeune homme.

Sans compter sur les effets des vapeurs d'alcool sur un jeune organisme.

### Le lavoir

C'est la principale source de ravitaillement en tissus pour les personnages.

Les PJ devraient rapidement conclure que pour se fournir en étoffe il suffit d'aller se servir, après tout le seigneur a donné un ordre, et en plus ce qui est sur ses terres lui appartient.

Certains bons samaritains pourraient s'offusquer : voler les draps des *hemins* est un acte déshonorable, mais c'est la guerre !

Hélas pour les PJ, il faudra planifier leurs raids, car les lavandières sont promptes à dégainer leurs battoirs, et elles exercent une vigilance de tous les instants.

### Le Fauve

Le Fauve est terrible, le Fauve est méchant, le Fauve est fourbe mais surtout, surtout, le Fauve est le chien fétiche du seigneur. Vous prenez le plus terrible des *oni*, vous le mettez dans le corps du plus horrible des *bakemono* et vous aurez une vague idée du Fauve.



C'est l'ennemi intime et éternel des PJ, le Fauve interviendra à n'importe quel moment pour ruiner les efforts de nos braves jeunes. En volant un

morceau d'étoffe, en mâchouillant un bout de bois ou simplement en jouant dans la peinture. Bref faites du Fauve votre jouet démoniaque.

## EPILOGUE

La revue de troupe qui précède la grande marche victorieuse de l'armée de Kobai ressemblera sans nul doute à un défilé de carnaval.

Car malgré les efforts des pages, l'aspect des troupes est pour le moins hétéroclite.

Pour ce qui est de la bataille nous vous laissons libres : elle peut avoir lieu, les personnages y participer et éventuellement s'y illustrer assez pour que leur genpukku leur soit accordé à la fin.

De même il est possible que les parentèles des personnages interviennent pour éviter un bain de sang stupide. Ou encore que la cité négocie, donnant aux personnages l'occasion de jouer une séance de cour.



# La fin.

## L'EQUIPE

Illustrations : Shiba Irotori

Ambiance : Tetsuo.

Aide de jeu : Tetsuo, Togashi Dôgen

Scénario : Tetsuo

DFF : Asahina Jima

Support Technique : Hida Koan, Irazetsu, Tetsuo

