



J.A.P.A.N. ASBL
Japanese Arts Promotion Association
Siège social : 4020 Liège Quai des Ardennes, 38
Numéro d'entreprise : 859.668.537

Réf. : Explications sur le concept 2BMJ

BATAILLES MÉDIÉVALES JAPONAISES

Inscriptions via le formulaire de contact de notre site : www.japanasbl.be

Contact : japanasbl@gmail.com – 0498 / 78 28 58

J.A.P.A.N ASBL ?

Les membres de J.A.P.A.N ASBL sont actifs depuis plus de 10 ans, notamment à Liège, dans l'organisation d'activités physiques, ludiques, éducatives et culturelles dont la devise pourrait être : « La découverte du Japon traditionnel au travers d'activités dynamiques ! »

Une période de plus de 5 ans d'essais et erreurs a précédé le concept que nous avons désormais établi d'après-midi de jeu de rôles médiéval japonais historico-légitime. Libérés des contraintes HORECA d'un live classique d'un week-end, nous nous concentrons sur une courte mais intense intrigue de quelques heures pour le plaisir de tous.

NOTRE CONCEPT

À la base de notre démarche, il y a le constat que les cours universitaires donnés *ex cathedra* n'attirent pas suffisamment de monde pour en faire un moyen efficace de promotion du Japon et de ses arts. Un moyen plus ludique s'imposait donc.

Mais par rapport aux asbl uniquement dédiées à l'aspect ludique du jeu de rôles, nous tentons par ce type de jeu original et très éloigné d'un cursus philologique classique, de vous faire revivre le Japon, ses mythes, légendes et intrigues politico-militaires.

Dans cette optique :

- le fil rouge général du jeu n'est autre que l'histoire du Japon elle-même,
- les règles de combat sont directement tirées des arts martiaux japonais,
- les caractéristiques et le background (contexte et historique) des personnages sont inspirés des évolutions de la société nipponne et ses philosophies syncrétiques,
- les superstitions et croyances populaires sont illustrées par les capacités surnaturelles de certains rôles et l'apparition de créatures mythologiques,
- enfin, pour introduire quelque peu la graphie et les intonations de la langue, de nombreux termes et annonces ludiques peuvent se faire en japonais.

INFORMATIONS PRATIQUES

Quelques jours avant l'activité, nous organisons une réunion lors de laquelle nous fixons ensemble les rôles exacts de chacun et rappelons avec vous les règles du jeu afin qu'aucune ambiguïté ne subsiste. Toutes les informations pratiques (horaires, itinéraires, point de rendez-vous...) y sont également données. À la fin de la réunion, vous êtes invités à régler votre P.A.F. selon vos desiderata : PJ avec ou sans prêt d'arme, PNJ... **AUCUN PAIEMENT NE DOIT ÊTRE EFFECTUÉ AVANT CETTE RÉUNION.**

A L'ATTENTION DES ROLISTES ET RECONSTITUTIONNISTES AVERTIS

Pour reproduire de façon parfaite les décors et costumes d'une lointaine époque, il faut une expérience que nous n'avons sans doute pas encore et, surtout, il faut des fonds importants.

Vous faire vivre le Japon médiéval avec un maximum de fidélité historique, ce qui est notre ambitieux objectif final, ne peut être atteint immédiatement dans un environnement occidental moderne omniprésent (même dans nos campagnes les plus éloignées).

C'est pourquoi, plutôt que de lancer directement l'aventure sous la forme d'un GN de plusieurs jours, nous avons décidé "d'entamer les hostilités" par de simples batailles se déroulant avant l'an mil et donc avant le vrai début de l'ère épique des samurai. De telles batailles sont bien moins complexes et onéreuses à mettre en place qu'un live classique.

En vous inscrivant à notre bataille, ne vous attendez donc pas à des châteaux aux murailles mirobolantes, décors époustouflants et costumes magistraux : quelques hashimono, noren et un bel endroit pas trop fréquenté, pour les décors, un pantalon aux jambes amples et un dessus de keikogi (tenue d'arts martiaux) flanqué d'une ceinture, pour les costumes, feront l'affaire.

En revanche, la sobriété et le réalisme des règles sont une considération vitale. Outre l'amusement des gens plus habitués à ce genre de "sport", nos objectifs sont notamment :

- de sensibiliser de nouveaux publics à cette forme de divertissement (à laquelle d'aucuns sont complètement étrangers),
- d'en faire un vecteur ludique mais éducatif de diffusion de la culture japonaise.

De plus, notre intérêt n'est pas d'avoir des joueurs "bons en live" mais bien d'avoir des joueurs qui imitent correctement la façon de frapper des guerriers médiévaux japonais, ce qui n'est pas la même chose. Cette façon de faire est évidemment relativement inséparable de ce qui se fait les arts martiaux japonais authentiques (non compétitifs).

Exemples :

- le Kôbudô enseigne qu'une arme doit toujours avoir au minimum 2 voire 3 points de contact avec le corps pour ne pas risquer de nous échapper des mains, c'est pourquoi, dans le jeu, la tenue de toute arme à une main est défavorisée par les règles ;
- Lorsque l'on veut couper correctement avec un katana, un peu comme lorsqu'on tire avec une arme à feu, au moindre "coup de doigt", poignet cassé ou à la moindre déviation de l'angle idéal, on risque non seulement de rater sa coupe mais aussi de se fouler le poignet. Il n'est donc pas question ni de coup « mitraille » ni de frappes successives effectuées aux moyens de coups de poignets. Un guerrier japonais frappe avec son Hara (centre de l'énergie) pas avec ses bras.

À la lumière de ces préoccupations, il convient donc de régir les interactions entre personnages et règles de combat avec bon sens martial et dépouillement Zen ! Si nous sommes réputés jouer des guerriers japonais expérimentés, autant y ressembler dans l'action !

VOUS DESIREZ JOUER AVEC NOTRE PROPRE MATERIEL ?

Il est le bienvenu (nos règles d'homologation sont les mêmes que partout). En effet, les premières batailles représentent la conquête par les japonais des zones septentrionales de l'archipel et, à cette époque, sa population, les Ainu (à prononcer "Aïnou"), est totalement inconnue des japonais.

Par rapport à la littérature surabondante (et pas toujours juste !) sur les samurai et ninja, il y a relativement peu d'information au sujet des Ainu. Conclusion : soumettez-nous le type de matériel (arme et costumes) que vous désirez utiliser et nous vous répondrons au cas pas cas. Les rôles japonais, en revanche, nécessitent absolument un armement d'aspect japonais.

A L'ATTENTION DES DEBUTANTS DANS LE JEU DE ROLE "LIVE" (GRANDEUR NATURE)

Un grandeur nature est un peu comparable à une pièce de théâtre dont le contexte est connu mais où la vie des protagonistes n'a pas encore été écrite. Cette vie c'est vous qui allez l'écrire car vous allez pour ainsi dire la vivre par vous-même au travers d'un rôle qui n'existe que dans le monde imaginé pour l'occasion. Il en est de même de tout ceux qui participent à l'activité.

En effet, vous allez incarner un personnage et réagir comme ce personnage le ferait. Pour ce faire, il faut tâcher de « jouer le jeu » comme si VOUS étiez le personnage, non seulement dans votre méthode d'enquête mais aussi dans votre façon de parler et de vous comporter (on appelle cela le « rôle play »). De plus, il faut parfois faire abstraction des imperfections du décor.

Exemples : s'il y a des passants, ignorez-les avec courtoisie... En moyenâgeux que vous êtes, vous ne qualifierez pas cette étrange machine volante "d'hélicoptère ou d'avion" mais bien "dragon" ou encore "esprit (dit *kami*) du ciel". À charge pour nous de trouver un endroit suffisamment "perdu" pour ne pas que ces symptômes de la vie moderne plombent trop le jeu.

Le temps d'une après-midi ou d'un week-end, on oublie la vie de tous les jours et on joue son rôle dans un cadre relativement reconstitué, c'est ça la détente et la magie du "live".

C'est à VOUS qu'appartient de faire avancer l'action et de résoudre des énigmes, de trouver une issue à un conflit, avec le concours d'autres personnages. Vous devrez donc dialoguer, enquêter, voire combattre, si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, pour parvenir à vos fins.

Une fiche de personnage (descriptif de votre rôle, qu'il soit paysan, samurai, ninja...) vous permettra, en fonction de vos goûts, de vous attribuer un rôle. Selon le rôle que vous jouerez, vous aurez certains privilèges et parfois aussi certains inconvénients. Le plus important, c'est d'incarner son personnage avec fair-play et réalisme.

FAUT-IL UN MATERIEL SPECIFIQUE ?

Pour assurer un jeu agréable et réaliste, tous les costumes doivent représenter l'époque. Pas de panique : une simple tenue d'arts martiaux japonais avec quelques décorations peut suffire. Les hommes d'armes sont en plus munis d'épées à un tranchant (dites *tachi*), de dagues (dites *tantô*) ou autres, mais celles-ci sont bien évidemment en mousse, donc totalement inoffensives. Les armes réelles de quelque nature qu'elles soient sont formellement interdites.

COMBATS ET MAGIE...COMMENT S'Y PRENDRE ?

Vous commencez le jeu avec des caractéristiques qui représentent l'endurance physique, l'habileté technique (et, dans la version la plus évoluée du jeu, la force mentale) de votre personnage. Si vous utilisez les pouvoirs ludiques que le rôle que vous avez choisi vous donne, vous entamez votre total de points techniques. Si une arme vous touche, vous perdez des points d'endurance physique : une blessure vous handicape là où vous avez été touché, faites parler votre talent de comédien pour la simuler !

La "magie" est matérialisée par toutes sortes "d'artefacts" tels que le traçage de caractères chinois, la présentation d'éléments mystiques... qui permettront au magicien de signaler qu'il lance un sort. Il devra prononcer une incantation de façon à ce que la ou les personne(s) visée(s) puissent réagir en conséquence. Tous les participants doivent lire la partie qui concerne la magie pour que chacun en interprète correctement les effets dans le jeu !

Pas d'inquiétude : tous ces éléments sont repris dans les détails qui expliquent votre rôle.

Bon amusement !