



2^{ÈME} BATAILLE MÉDIÉVALE JAPONAISE :

B A K E N E K O

RÔLES AUTONOMES POSSIBLES POUR CETTE 2^{ème} BMJ :
(en abrégé PJ pour « personnages joueurs »)

Kuge – Buke – Bujin – Shinkan – Bussô – Shinobi – Geisha

Ce sont des personnages qui évoluent librement dans le jeu. Ils mènent l'enquête et choisissent les actions que leur personnage va conduire en accord avec son rôle voire son historique personnel. Ils se battent parfois entre eux mais plus souvent avec les PNJ dirigés par l'organisation. Ce n'est qu'en cas de décès (0 pts de Tai) que le personnage retombe aux mains de l'organisation.

Afin que vous choisissiez votre concept de personnage selon le type de jeu qui y est lié plutôt qu'en raison de l'effet des pouvoirs et caractéristiques ludiques (points de Tai et de Gi), nous commencerons par la description de chacun de ces concepts :

Kuge (à prononcer « kou-gué »)

Concept : Légitime détenteur d'une terre qui lui a été léguée depuis la nuit des temps (création mythologique du Japon), le Kuge est un nobliau cultivé et peu belliqueux (moins, en tous cas, que ses gardes du corps Buke). En effet, les frontières de son domaine ne souffrent pas vraiment contestation. Un Kuge aspire à tenir son rang (en s'éduquant et en recevant des hôtes de marque) et à recevoir une bonne récolte de ses paysans (dont une bonne partie ira à l'Empereur). Il gouverne son domaine, en principe, avec bienveillance. Le clan qu'il dirige n'a pas besoin d'être fortement armé dans la mesure où les clans des territoires limitrophes ne le sont pas non plus. Toutefois, la proximité des Aïnou le pousse à recruter tant des hommes d'armes que ceux de l'ombre.

Armement : Disposant de la vie de ses subalternes Buke pour le défendre, le Kuge a pour toute arme un arc, l'arme de la noblesse par excellence, et de redoutables flèches en nombre limité qu'il ne sort toutefois de leur carquois qu'en cas d'absolue nécessité.

Magie : Intimement lié, de par sa généalogie, à la terre, le Kuge est capable de lancer les injonctions et sorts qui correspondent à l'élément Terre. Corollairement, il est capable de repousser les injonctions et sorts de l'élément Eau.

Disponibilité : Le nombre de Kuge dans le jeu est très limité, si vous désirez en jouer un, contactez-nous le plus vite possible. Il ne peut y avoir qu'un seul Kuge par clan. Le plus simple est que votre groupe de joueurs désigne celui qui occupera le rôle. Si vous participez à titre individuel, vous pouvez également obtenir un tel rôle mais votre suite sera alors peut-être composée de joueurs que vous ne connaissez pas.

Buke (à prononcer « bou-qué »)

Concept : Totalemment dévoués à la cause du Kuge à qui ils appartiennent, les Buke forment une élite qui passe son temps à peaufiner son éducation martiale, tant culturelle que combative. Ils ne sont pas toujours partisans des méthodes pacifiques et diplomatiques de leur seigneur mais sont suffisamment intelligents que pour n'en rien laisser paraître.

Le Buke n'est pas qu'un simple garde du corps, il est aussi, selon son rang dans la suite du Kuge à qui il doit tout, soit stratège des batailles assistant son maître soit responsable de l'entraînement des troupes soit, enfin, simple membre de la garde rapprochée. Dans les domaines peu riches, il peut être tout cela à la fois.

Le clan tout entier lui voue un respect total pour son rôle de leader des troupes au combat. Son obsession est de remporter la victoire honorablement (au sabre) au nom de l'Empereur et de son seigneur.

Armement : Le Buke est armé d'un sabre long. Le déshonneur que représente le port d'un bouclier et l'encombrement des armures de l'époque font qu'il préfère se battre sans ces artifices peu glorieux.

Magie : Habitué à manipuler le Métal et à utiliser son Ki à l'entraînement et en bataille, il maîtrise les injonctions et sorts de ces deux éléments. Corollairement, il peut bloquer les injonctions de Bois et de Néant. Tout cela fait de lui un guerrier dont il est difficile de tromper la vigilance et de se débarrasser.

Disponibilité : Plus il y a de Buke dans un clan, plus le clan est riche. Ainsi se met en place entre-eux une hiérarchie qui va du 1^{er} Buke jusqu'à l'équivalent d'un simple garde prétorien. A vous de générer, au sein de votre le clan, cette pyramide sociale très stricte.

Bujin (à prononcer « bou – jean » comme le pantalon)

Concept : Tantôt véritable mercenaire, voire brigand, aux compétences de combat aguerries tantôt simple paysan cherchant à fuir le dur labeur de la terre et ignorant tout des combats armés, les seuls droits et possessions que les Bujin parviennent à acquérir dans la société pré-féodale japonaise, ils les gagnent au prix du sang et des rapines qu'ils commettent. En effet, de fonction officielle, il n'est pas question les concernant...

Leur intérêt pour l'allégeance, rarement éternelle, envers tel ou tel clan, va du gîte et du couvert procurés à l'ambition de monter en grade, même si leur rang social ne le leur permet pas vraiment. Les Bujin composent la majeure partie de l'armée d'un clan lorsque la victoire, bien avant l'honneur, est recherchée à tout prix.

Armement : variable. Selon leur origine et leur expérience, les Bujin utilisent tantôt des outils agraires (hache... nous consulter pour les points de dégâts), tantôt des épées (2 pts de tai) ou lances chinoises (3 pts de tai), analogues à leurs équivalentes occidentales.

Magie : Grand connaisseur des végétaux et habitué à assurer sa subsistance comme il peut, le Bujin peut lancer les injonctions et sorts de l'élément Bois. Corollairement, il peut bloquer les injonctions de Terre.

Disponibilité : c'est le rôle tout-venant, correspondant au ranger dans les jeux médiévaux occidentaux. Vous êtes relativement indépendant des différentes factions mais vous pouvez néanmoins proposer vos services et vous aligner dans la suite d'un Kuge en échange de la protection de son clan. Le revers de la médaille est que vous ne pouvez prétendre à aucun rôle honorifique, à moins de faire ce qu'il faut pour vous distinguer... sans disconvenir car rappelez-le vous toujours : vous n'avez pas de statut social. Si vous ne savez quoi faire, c'est le choix qui vous permettra de tester le jeu sous de nombreuses facettes sans avoir à jouer *a priori* un rôle clef. Si vous vous y prenez bien, vous aurez tout de même la possibilité d'influencer les événements en vous ralliant à l'un ou l'autre clan. Pas de limitation de nombre.

Shinkan

Concept : Le Soleil, la Lune, le Ciel, l'Empereur sont les divinités majeures vénérées par les japonais depuis la nuit des temps. Jouissant d'une grande estime, le prêtre Shintoïste honore les forces de la nature : le Bois, lié à la subsistance, le Feu, lié à l'impermanence, la Terre, liée à la continuité, le Métal, lié au combat et l'Eau, liée à la fertilité. Selon la façon dont ils sont utilisés, les éléments soutiennent ou contrarient ces concepts-liens.

Armement : Bâton long (facultatif)

Magie : Il maîtrise tous les sorts, injonctions et blocages élémentaux selon le Gogyo Waza (les lois de la génération et de la tempérance des 5 éléments détaillées ci-dessous).

Loi de Génération :

le Bois génère le Feu qui génère la Terre qui génère le Métal qui génère l'Eau qui génère le Bois

Loi de Tempérance :

le Bois maîtrise la Terre qui maîtrise l'Eau qui maîtrise le Feu qui maîtrise le Métal qui maîtrise le Bois

Disponibilité : Si vous vous sentez l'âme d'un mage un peu guerrier, c'est sans doute le rôle qui vous convient le mieux. Tout clan peut subvenir aux besoins d'un voire de plusieurs Shinkan. Le Shintoïsme est en effet la religion/philosophie historique et spécifique au Japon de sorte que tous les japonais y souscrivent, même s'ils souscrivent également à d'autres croyances ou systèmes de pensée. Le nombre de Shinkan est tout de même limité à 3 par clan.

Bussô

Concept : Issu d'une des six très riches et influentes sectes de Nara, le moine Bouddhiste a pour vocation de pallier au mal-être et de prodiguer des conseils de sagesse très suivis.

Armement : Aucun

Magie : Immunisé des influences élémentales, son pouvoir est foncièrement bénéfique mais tout dépend des raisons pour lesquelles il l'utilise (notamment au profit de sa secte). C'est pourquoi il maîtrise les sorts de Ki et de Néant mais ignore tout des injonctions liées à ces concepts et de la façon de les bloquer. En revanche, il est capable de lever le voile d'illusion qui se place entre nous et la réalité en empêchant le mensonge et la dissimulation ou en convainquant par ses sermons et en pacifiant les conflits.

Disponibilité : Au contraire du Shinkan, entretenir un Bussô revient pour un Kuge à afficher une option politique quelque peu contraire aux intérêts actuels de l'Empereur, ce qui pourrait lui être reproché par ses homologues. De leur côté, les moines installés dans les clans tiennent à préserver leur pouvoir d'influence. Le clan qui l'abrite doit donc être puissant et assez riche que pour acquitter les généreuses offrandes qu'exigent les sectes Bouddhistes de Nara. Dans le jeu, les Bussô sont moins nombreux que les Kuge. Ils constituent évidemment un atout stratégique inestimable. Maximum 1 par clan, si ce clan est riche. Contactez-nous rapidement si ce rôle vous intéresse car il nécessite beaucoup de role play, de parcimonie et de tact pour ne pas déséquilibrer le jeu.

Shinobi

Concept : Espion, fomenteur de révoltes, voleur de bourses comme de renseignements le Shinobi ne laisse pas dire ce qu'il est. Expert dans la seule manipulation d'armes facilement dissimulables, et donc doté de peu de compétences de combat rangé (contrairement à son dérivé « ninja » plus tardif dans l'histoire du Japon), il se fond dans la population voire dans un clan adverse et récolte l'info. ou distille l'intox., entretenant des contacts avec son commanditaire à qui il a tendance à rester fidèle. Souvent pris pour un Bujin car tout aussi dépourvu de rang social, seule son intelligence supérieure ou sa perception particulière de l'honneur peuvent le trahir. Peut s'en suivre alors une véritable chasse à l'homme de laquelle les Buke sont excessivement friands...

Armement : Dague

Magie : Entraîné à manier tant les armes très courtes que l'esprit humain, il maîtrise les tous les sorts, injonctions et blocages de In Yo Waza (Ki et Néant).

Disponibilité : Le nombre de Shinobi n'est pas limité mais leurs têtes seront vite mises à prix en cas d'imprudence. Le tout, pour celui qui désire jouer ce rôle, est de tout faire pour garder son personnage le plus longtemps possible en vie : ne pas dévoiler ses multiples jeux (p. ex. : en bloquant trop souvent la frappe aggravée d'un Buke ou en disparaissant en un quart de seconde devant des témoins ébahis...) et assurer ses arrières en restant fidèle à son employeur historique sont la plus élémentaire des prudences...

Geisha

Concept : Entremetteuse et artiste experte dans un nombre impressionnant de disciplines allant du service du thé au service de la chair, en passant par la musique, le chant et la danse, la Geisha en impose par sa beauté et sa majesté féminine. Tout homme est charmé par son sourire et toute femme la prend comme modèle.

Armement : Aucun

Magie : L'Eau étant liée à la fertilité, la Geisha utilise cet élément soit pour susciter ou figer sur place toute flamme en la matière, qu'il s'agisse d'elle-même ou d'un tiers.

Disponibilité : A l'instar des Bussô, seuls les plus riches Kuge ou Buke peuvent se permettre le luxe de se faire accompagner. Ce rôle est en principe réservé au sexe féminin mais on a vu des hommes se dissimuler sous les traits (visage recouvert de blanc et lèvres soulignées de rouge au minimum) d'une Geisha... parfois avec succès !

Dans la société totalement machiste du Japon médiéval, la Geisha ne doit pas oublier qui elle sert et pourquoi on lui a demandé d'être là sous peine de perdre la tête comme un vulgaire Bujin.

Entorse à l'histoire réelle : les filles participant à nos Batailles Médiévales Japonaises ne sont pas condamnées à ne jouer que ce rôle, elle peuvent également choisir tous les autres, mais inutile de tenter d'user de son charme féminin si vous incarnez, par exemple, un Buke ou un Shinobi, ça ne marchera pas, vous êtes avant tout un guerrier...

Nom du rôle	Armement	Magie			Pts de Tai	Pts de Gi
		Blocages	Injonctions	Sorts		
Kuge	Arc à flèches (3 pts)	Reste!	Rampe !	Par la terre...	7	12
Buke	Sabre long (2 pts)	Vol! Enchevêtrement !	Chassé ! Aggravé !	Que le Métal... Par le Ki...	7	7
Bujin	Variable	Rampe!	Enchevêtrement !	Que du Bois...	5	5
Shinkan	Bâton long (1 pt)	Tous sauf Énergie et Néant	Tous sauf Énergie et Néant	Tous sauf Énergie et Néant	5	25
Bussô	-	Ignore les 5 éléments, ne peut résister aux injonctions d'Énergie et de Néant mais en pratique les sorts. Pratique également les Dai Butsu Waza.			5	30
Shinobi	Tantô, Kunai... (1 pt)	Aggravé! Vol!	Vol ! Aggravé !	Que du Néant... Par le Ki...	5	7
Geisha	-	Brûle!	Reste !	Par l'Eau...	5	9

Gogyo Waza :

Coût ▶	1 pt de Gi	2 pts de Gi	3 pts de Gi
Élément invoqué ▼	BLOCAGE DE	INJONCTIONS	SORTS
木 Bois (Boku)	土 Terre (Chi)	Enchevêtrement ! (pendant 7 sec)	Que du Bois, surgisse le nécessaire à ma /ta survie (regagne 1 pt Tai)
火 Feu (Ka)	金 Métal (Kin)	Brûle ! (1 pt de Tai)	Que le Feu me/te protège de tout assaillant (armure virtuelle de 2 pts)
土 Terre (Chi)	水 Eau (Sui)	Rampe ! (jusqu'à être relevé)	Harangue débutant par : « Par la Terre, ... » (1 ^{er} assaut : frappe à + 2 pour tous)
金 Métal (Kin)	木 Bois (Boku)	Chassé ! (action réelle amplifiée)	Que le Métal rééquilibre le flux de tes énergies (rend 2 pts de Gi)
水 Eau (Sui)	火 Feu (Ka)	Reste ! (paralysie 7 sec)	Par l'Eau, vois-en moi/elle/lui l'époux(se)/l'ami(e) que tu as toujours désiré (scelle un amour ou une amitié)

In Yo Waza

Coût ▶	1 pt de Gi	2 pts de Gi	3 pts de Gi
Élément utilisé ▼	BLOCAGE DE	INJONCTIONS	SORTS
氣 Énergie (Ki)	空 Vide (Kû)	Aggravé ! (frappe à + 1 pt de Tai)	Par le Ki, que mes/tes blessures se referment (soigne 1 pt de Tai)
空 Néant (Kû)	氣 Énergie (Ki)	Vol ! (oblige à ignorer le larcin)	Que le Néant recouvre mon existence (invisibilité)/ Que le Néant occupe ton esprit crédule (pour être cru à coup sûr)

Dai Butsu Waza :

Pouvoir ▼	Coût ▼	Formule ▼	Effet ▼
Vérité	3 pts de Gi	« Bouddha te comprend mon fils, dis-Lui la vérité »	Annule les sorts de 空 Néant (Kû)
Révélation	4 pts de Gi	« Que Bouddha lève le voile d'illusion qui s'est emparé de nous »	
Conviction	5 pts de Gi	Rôle play de moine bouddhiste !	Convainc le personnage d'agir d'une façon précise qui est en faveur du bien-être commun
Compassion	5 pts de Gi	« Que la compassion de Bouddha vous accompagne »	Toute personne qui entend et comprend la sentence cesse immédiatement de se battre et ressent un profonde compassion pour tout être vivant

Je veux être PJ, comment faire ?

Soyez présent à la réunion de coordination qui aura lieu le 25 septembre 2011 à 17h.
Adresse : Awase Dôjô, rue des Coudriers 5 à 4020 Liège.

Consigne spécifique pour cette 2^{ème} BMJ :
AUCUN PAIEMENT AVANT LA RÉUNION DU 25-09-2011.

Pour le jour de la réunion, prévoyez votre P.A.F. de 15 € en liquide ou versez-la en rentrant chez vous sur le compte de JAPAN ASBL avec la communication : « PJ » + le type de rôle choisi parmi les 7 ci-dessus + 27-09-11 + vos nom, prénom et date de naissance.

Si vous n'avez pas de sabre en mousse ou latex sécurisé : il y a 5 € à ajouter aux 15 € demandés ci-dessus. Toutefois, nous n'avons qu'un nombre limité de sabre de type japonais à prêter et une caution de 50 € vous sera demandée au moment du prêt de l'arme et rendue au retour de l'arme si celle-ci est intacte.

Pour les déguisements, l'arme et le maquillage, vous devez vous débrouiller pour ressembler à un(e) japonais(e) et, encore mieux, au rôle que vous avez choisi. Nous comptons sur votre créativité et sur capacité à vous documenter sur les tenues en vigueur dans le Japon du 8^{ème} siècle. Si vous faites des arts martiaux japonais, prenez votre tenue d'entraînement, elle servira !