

# Mami-e

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grumph

Le système de jeu *Gojūni* est inspiré du système ECT par Patrice Hoareau, Christophe Bachmann, David Loubarette et John Grumph.

*Les astérisques qui frappent certains mots renvoient au lexique situé à la fin de ce livret.*

Du 21 octobre 1949 au 13 juin 1983, la télévision japonaise diffusa les 1672 épisodes de **NAMI-E** (« *Sur la vague* »), une série étrange, violente, onirique et fantastique qui, dans un Japon médiéval aux dates mal définies, proposait de suivre les aventures d'un groupe de misfits, vagabonds sans attaches et voyageurs du monde de la mer, des rivières et des montagnes.

Le changement régulier de personnages, le système de cycles et la thématique toujours mouvante des épisodes – allié sans doute à l'identification d'un peuple tout entier à ces perdants magnifiques – assurèrent le succès considérable de la série qui ne s'acheva qu'avec la mort de son producteur, scénariste et réalisateur principal, Seijaku Inchiishi, plongeant le pays dans le deuil et la douleur.

Bien qu'il y ait eu plusieurs époques et plusieurs ambiances, la série Nami-e appartient essentiellement au genre *chanbara eiga*, le film de cape et d'épée. Elle mettait en scène des guerriers déçus, des assassins désabusés, des prostituées volontaires, des montreurs de marionnettes et des aubergistes, des moines alcooliques, des paysans chassés de leurs terres et obligés de se défendre face à l'oppression des éléments naturels, des seigneurs et des kamis – en somme, la lie de la terre qui se révélait pourtant pleine de dignité, de courage, d'abnégation et d'honneur. L'apparition récurrente du fantastique, par le biais du bestiaire folklorique, des petits dieux, des festivals et des fêtes, a sans doute fait beaucoup pour la popularité de la série. Le monde sensible y est en effet exploré avec soin, chaque spectateur pouvant replonger dans les racines légendaires des îles nippones et retrouver un peu de sa fierté nationale, mise à mal au quotidien par les autorités d'occupation.

**NAMI-E, LE JEU**, vous propose de renouer avec les grandes heures de Nami-e la série, d'en retrouver les éléments qui en firent la saveur exceptionnelle et d'incarner à votre tour ces héros magnifiques aux ailes brûlées qui marquèrent de leur empreinte tout l'imaginaire des Japonais.

# LE STYLE

Mêlant adroitement la folie et la violence de la fin de l'ère de Kamakura\* et le rigorisme de l'ère Edo\*, Mani-e ne choisit jamais le temps de sa narration. Il s'attache bien plus aux histoires personnelles, aux destins de vie, aux individus qu'à la grande Histoire japonaise. Pourtant, il parvient à en refléter l'esprit et l'âme par-delà les erreurs manifestes. Ainsi on croise, tout au long des épisodes, des samourais du Bakufu\* et des brigands Akutō\*, des geishas du monde flottant et des asobime\* itinérantes, des moines du zen des cinq montagnes et des prêtres animistes désuets. L'exactitude historique n'est donc pas un trait patent de la série, qui mise plus sur le légendaire et les archétypes que sur la reconstitution précise.

Nami-e possède aussi un rythme tout à fait particulier : de longues périodes de vie quotidienne, durant lesquelles on suit les amours, les soucis, les interrogations et les bonheurs des protagonistes, sont mêlées à des séquences d'une rare violence graphique – tous les personnages de la série sont des combattants remarquables, quelques soient leurs origines, et ils possèdent tous des techniques et des styles très personnels.

De même qu'il n'y a pas de références chronologiques dans la série, il n'y a pas non plus de références géographiques. En règle générale, les épisodes se divisent en deux types : ceux durant lesquels les héros voyagent et ceux durant lesquels ils stationnent dans des auberges ou des lieux particuliers (stations thermales, faubourgs des cités, grottes, sanctuaires, monastères...) Les lieux sont rarement nommés, et quand ils le sont, ils ne correspondent à aucun endroit réel. Seijaku Inchikiishi avait développé une technique d'écriture qui se basait sur une relation symbolique et graphique entre les saisons, les paysages et l'action – une extrapolation de la mystique shintō qui ne correspondait pourtant pas au shintō impérial officiel.

Extension de cette mystique, l'apparition du surnaturel et la présence récurrente du dieu Susanō\*, comme principe de destinée (une des influences de l'auteur était l'Odyssée d'Homère et ses grandes figures de fatalité), apportent un élément supplémentaire de détachement entre la réalité et la fiction.

Tout est fait, donc, pour perdre le personnage dans un Japon fantasmé, rêvé. Le jeu doit, pour respecter le style voulu par Seijaku Inchikiishi, se concentrer sur des impressions, des images, des scènes, bien plus que sur le désir de précision et de reconstitution. Finalement, toutes les erreurs sont les bienvenues si elles servent l'histoire et permettent d'approfondir les relations profondes entre les héros et leur environnement naturel et spirituel.

# LES CYCLES

Invention démente de Seijaku Inchikiishi, le principe des cycles a été le moteur de la longévité de la série. Plutôt que de s'attacher à un personnage principal et des séides, comme c'était le cas dans la plupart des productions internationales, il choisit dès le départ d'imbriquer des histoires différentes, sans rapports, au sein des mêmes épisodes. Glissant de l'une à l'autre grâce à des plans séquences complexes, le réalisateur-producteur pouvait ainsi enchaîner des histoires très différentes, avec des acteurs et une distribution changeante. Au fur et à mesure des épisodes, les spectateurs suivaient les aventures des uns ou des autres avant qu'un nouveau motif n'émerge simplement, insidieusement, jusqu'à s'imposer durant quelques épisodes pour disparaître doucement une fois complété. Ainsi, de même que leur entrée était progressive, leur sortie l'était tout autant : jamais des personnages ne furent abandonnés une fois leur histoire contée ; ils avaient toujours une vie après le voyage – leur destin n'était pas une fin mais une étape et on pouvait toujours s'attendre à les recroiser, parfois plusieurs années après.

Les cycles de Nami-e peuvent se classer en plusieurs catégories. D'abord, il y a les cycles aventureux – ceux-là sont les plus nombreux et il y a peu d'épisodes qui n'en compte des éléments. En général, leur structure est simple, trinitaire : les héros doivent rétablir un déséquilibre, une injustice, une situation problématique pour eux ou pour d'autres, souvent de leur propre chef, parfois engagés pour le faire. Ils affrontent au moins trois épreuves ou trois séries d'épreuves et finissent par triompher, souvent en y laissant une partie d'eux-mêmes (amis tués en cours de route, blessures handicapantes, douleurs morales, choix cornéliens).

Ensuite, il y a les cycles politiques. Basés sur des intrigues complexes et des structures fractales, ils ont toujours été difficiles à suivre, dissimulés dans la trame des autres cycles. Ce n'est qu'au bout de plusieurs mois, quelquefois plusieurs années, que les spectateurs les plus attentifs comprirent leur présence et qu'ils déclenchèrent une véritable frénésie chez des otakus avides de tout décortiquer. La difficulté principale de ces cycles est qu'ils ne s'appuyaient sur aucune infrastructure historique ou géographique, mais uniquement humaine. Seules les relations entre les gens étaient analysées et présentées, sans qu'on puisse les rattacher facilement à un espace plus facilement discernable.

Les cycles oniriques furent peu nombreux, moins longs, mais laissèrent des traces considérables dans le tissu des épisodes de Nami-e. Fantasmagoriques, étranges, décontenançant les spectateurs, ils correspondent à l'époque psychédélique durant laquelle Seijaku Inchikiishi abuse de substances psychotropes et s'intéressa à de nouvelles approches mystiques. Pourtant, jamais les cycles oniriques ne perdirent de vue les principes de la série : aventure, tension, violence, critique de la société et protestation contre toute les formes d'autorité. D'ailleurs, ils reprenaient souvent les structures narratives des cycles aventureux mais en les transposant dans des univers étranges et décalés – un Japon encore plus mythique que d'habitude, chthonien, creusé de couloirs et de grottes, baigné de lumières stroboscopiques et d'effets visuels qui font un peu rire aujourd'hui – et en leur ajoutant des transitions bien plus brutales et incompréhensibles. Mais c'est comme cela que Seijaku Inchikiishi s'approcha au plus près de ses

personnages, de leur psyché, de leurs émotions, donnant un lustre inhabituel à certains rôles pourtant peu attirants sur le papier.

Enfin, les cycles romantiques, s'ils sont les moins intéressants d'un strict point de vue narratif, furent plébiscités par les spectateurs. Les amours contrariées entre les personnages, masculins, féminins ou mélangés (une audace que nul pourtant ne contesta en pleine période de séries-B érotiques au cinéma), passionnèrent plusieurs générations de japonais (et japonaises). Il est intéressant de noter qu'ils impliquèrent le plus souvent des pensionnaires du monde flottant – le quartier des plaisirs – ou, pour le moins, des prostituées itinérantes qui retrouvaient ainsi leur place réelle dans la société tel qu'elles étaient perçues dans l'ancien temps : des femmes actives et respectables et non des rebus de l'humanité.

Tous ces cycles, montés de manière chorale par Seijaku Inchikiishi, s'enchaînèrent les uns aux autres, jouant à la fois sur des similitudes et des différences, posant des amers dramatiques qui permettaient aux spectateurs de s'y retrouver pour mieux se perdre. Au cours des trente années de diffusion, jamais le réalisateur-producteur ne laissa son audience ni ne la perdit, s'adaptant aisément aux modes et aux idées, aux techniques et aux acteurs, aux goûts des uns et des autres.

## LES FIGURES

L'extraordinaire de la série est le changement permanent de distribution. Les personnages principaux apparaissent, disparaissent, reviennent, se rencontrent, se séparent, dans un kaléidoscope toujours mobile. Ce qui est, au début, n'était qu'une obligation technique – le manque de moyens obligeait les acteurs à remplir d'autres obligations dans des productions parallèles et Seijaku Inchikiishi devait constamment boucher les trous – devint la marque de fabrique de la série : le destin croisé des personnages que l'on suit sur un ou plusieurs cycles avant qu'ils ne disparaissent, parfois pour réapparaître plusieurs années après, tint en haleine des générations de spectateurs qui ne se laissaient pas des surprises et innovations scénaristiques.

Pourtant, Seijaku Inchikiishi ne joua réellement que sur d'infimes variations de thèmes et de figures. Tout au long des trente et quelques années de production, il utilisa les quelques mêmes archétypes de marginaux, de pauvres hères, de voyageurs désabusés.

## LES GUERRIERS

Les bushi\* sont, bien entendu, très présents dans tous les cycles de Nami-e. D'une part, le guerrier est la figure centrale du genre chanbara eiga – sous sa forme noble de samourai\* ou celle plus sombre de guerrier déchu, le rōnin\*. D'autre part, le style graphique des scènes de combat, avec tout ce sang qui gicle et ces passes d'armes frénétiques, se satisfait pleinement de la présence de manieurs de sabre. Enfin, la dimension philosophique, morale, tragique, du bushido\* est source de nombreuses scènes poignantes.

Dans la distribution, les rōnins sont les plus nombreux. On ne compte pas moins de douze rôles qui sont attribués à ces guerriers déchus, sans attaches, « sans honneur » (du moins selon les standards sociaux en vigueur dans ce Japon idéal). Leur histoire est toujours douloureuse, faite de choix cornéliens et de tragédies personnelles – la mort de proches, la trahison, les intrigues, le déshonneur, le bannissement, la folie même sont à l'origine de leur disgrâce. Tous leurs parcours dans la série s'attachent à confronter ces sommes de douleur aux frontières du monde, pour déterminer s'ils pourront rejoindre la société ou s'ils s'en éloigneront irrémédiablement.

Le rōnin le plus célèbre de Nami-e, qui accompagna la série durant plus de vingt ans, tantôt en simple figurant d'arrière-plan, tantôt en première vedette, fut **NO-KANTŌ** « Barbe-Noire » (joué par l'acteur Takaishi Mempo). Ancien samourai, archer d'élite, son histoire est celle d'une fuite, d'une colère et de l'apprentissage de la paix.

Son maître ayant succombé au cours d'une attaque traîtresse, No-Kantō eût la garde de sa jeune fille, une nature aventureuse et effrontée. Durant un cycle complet de quinze épisodes, on suivit les pérégrinations de la paire tandis qu'ils affrontaient ensemble un nouveau monde où tous leurs repères avaient disparu. Mêlés à une histoire qui impliquait un shugenja\* maléfique et des oni\*, No-Kantō et sa filleule finissait par triompher, avec l'aide de plusieurs compagnons de route, au terme d'une bataille épique impliquant l'assaut direct de la forteresse mystique du magicien. Deux épisodes plus tard, la jeune fille était assassinée par des alliés du shugenja et on assistait à l'une des premières apparitions du dieu Susanō, qui attisait la soif de vengeance et la colère de No-Kantō. Ce dernier commençait alors une longue route sanglante, pleine de ressentiment et de violence qui l'éloignait du premier plan, laissant ainsi la place à un nouveau cycle et à de nouveaux personnages. On retrouva régulièrement le rōnin au cours des années suivantes, alors qu'il plongeait toujours plus loin dans les ténèbres. Il faudra qu'il revienne sur le devant de la scène, au cours d'une dernière équipée sauvage, pour qu'on l'accompagne jusque dans le royaume souterrain de Susanō, le Yomi\*. Il suivait alors un jeune marionnettiste déterminé à arracher sa promise, une très belle geisha atteinte de tuberculose et morte peu de temps avant, aux griffes du dieu des enfers. Les épreuves s'accumulaient sur leur chemin car ils traversaient alors un pays en guerre, à feu et à sang, soumis aux exactions de brigands et de bandes errantes. Bien entendu, ces obstacles étaient dressés devant eux par Susanō lui-même. Finalement, le tueur et le conteur parvinrent à la maison de Susanō, répétant ainsi l'histoire d'Izanagi\* cherchant sa femme. Au cours de cet épisode, No-Kantō retrouva sa filleule qui, par des paroles de paix, l'engagea à quitter son chemin de mort pour retrouver un chemin de vie.

No-Kantō restera encore très présent dans la série après ces épisodes. Un autre cycle, assez court, lui sera consacré dix ans après, lui permettant de faire justice et de venger l'honneur de son maître trahi. Au cours de ces dernières aventures, là où il aurait précédemment employé le sabre, il usa de la ruse et de l'intelligence, amenant les assassins à se dévoiler eux-mêmes et à s'entretuer.

Les samourais, de noble ascendance ou d'origine rurale, sont moins bien représentés dans la série. Sans doute parce qu'ils offrent un intérêt moindre, ayant des positions sociales plus assurées et moins de raisons de voyager librement. Pourtant, quelques belles figures d'étudiants, d'érudits et de sages – doublés de guerriers forts capables – traversent certains cycles de Nami-e. Leurs aventures ne sont souvent pas moins violentes que celles qui impliquent des rōnins, mais empruntées d'un peu plus d'humour et d'humanité. L'une des figures qui a le plus marqué l'imaginaire des spectateurs de la série est **OYAMADA SHIMEN**, le buke\* hédoniste et poète, sorte « d'oncle Benjamin » libertin et aimable. Rimeur et bretteur, Shimen (joué par le jeune Go Tomikawa) séduit les jeunes filles, affronte les brigands et déjoue des complots avec la même décontraction qu'un d'Artagnan goguenard.

Rōnin ou samourais, les sabreurs de Nami-e partagent tous la même attitude juste et détachée lorsque vient le moment du choix. Le bushido est leur guide, même quand ils sont déçus. Leur présence est linéaire durant les épisodes et les cycles. Ils sont là pour combattre, poser des opinions explicites, éliminer les ombres, trancher dans le vif, passer au travers par l'habileté et le tranchant – du sabre et de l'esprit. S'ils peuvent souffrir et présenter de terribles fêlures, ils assument toujours clairement leurs décisions.

Les guerriers – sous la forme de rōnin barbares, de brigands ou de seigneurs injustes – sont aussi les principaux opposants des héros de Nami-e. Souvent simple chair à canon destinée à être découpée en long, en large et en travers à grand renfort d'hémoglobine, ces combattants ne brillent que par l'originalité permanente de leurs costumes, de leurs styles de coiffure, de leur parlé, de leurs attitudes et de leurs armes – parfaits représentants du style Akutō.

# LES ASSASSINS

Les assassins de Nami-e sont au cœur des intrigues, des jeux de pouvoir, des manipulations et des tromperies. La trahison et le mensonge accompagnent leurs pas – qu'ils soient chargés de les propager ou de les contester – et ils sont toujours plongés dans des écheveaux machiavéliques et complexes, impliquant nombres d'éléments. En même temps qu'eux, les spectateurs explorent les méandres de la fourberie et découvrent, telles de fines pelures d'oignons superposées, que les apparences ne dissimulent jamais que d'autres apparences. Plus longs, imbriqués dans les épisodes, les différents cycles des assassins n'ont pas tout de suite été perçus comme tels. Ils amenaient des éléments qui étaient considérés comme secondaires – un peu de profondeur, d'hors-champ, dans des histoires somme toute bien classiques. C'est progressivement que, ces éléments faisant sens, les motifs apparurent.

Afin de ne pas impliquer d'éléments géographiques ou historiques, Seijaku Inchikiishi développa un important réseau de sociétés secrètes et de sectes étranges – qu'il appela collectivement les **TATSU-HA** (« *les dents du dragon* »). Inspirées du modèle des triades chinoises, ces sectes et sociétés avaient en effet pour but de prendre le contrôle du Japon et de ses terres, de « dévorer le monde » après une guerre conspirationniste et mystique de grande envergure. Il s'agissait bien entendu d'une métaphore anti-américaine à peine dissimulée (de même qu'il utilisa des éléments du mythe lovecraftien – invoqués par des shugenja à la solde des sectes – à la place du traditionnel Godzilla pour exprimer ses sentiments vis-à-vis du nucléaire et de la guerre froide).

Les sectes du Tatsu-Ha avaient des buts très différents – certaines défendant même l'Empereur et le Bakufu. Mais toutes agissaient dans l'ombre et avaient des méthodes bien loin des valeurs du bushido. En fait, le terme d'assassin n'est que partiellement correct – les personnages principaux de ces cycles étant plus souvent des espions que des meurtriers, mais n'hésitant pourtant jamais, dans la tradition du chanbara eiga, à employer le langage des armes avec une efficacité redoutable.

Les légendaires ninja\* (ou shinobi) ne sont pas les seules figures d'assassins présents dans Nami-e. En fait, leur costume si typique (et si folklorique) est le plus souvent réservé aux troupes d'assaut du Tatsu-Ha : faciles à déguiser et à grimer, les cascadeurs peuvent mourir en grande quantité face aux coups des héros.

S'il est pratiquement impossible d'exposer ici les tenants et les aboutissants des cycles politiques (ce simple article n'y suffirait pas), nous pouvons tout de même parler un peu de l'un des assassins les plus célèbres de la série. **TAHEIJI-NO-ABATAZURA** « le grêlé » (interprété par Chishi Matsubara) apparut dès le premier épisode de Nami-e, sous l'identité d'un marchand de saké installé à proximité de la grande auberge d'Abazure (lieu central de la série). Il intervenait sur de courtes scènes, apportant des informations aux personnages principaux et posant des questions. En fait, dès cet instant, il plaça des éléments d'un long cycle qui se poursuivit plusieurs années et emmena quelques personnages à combattre un complot destiné à déstabiliser les forces politiques, à déclencher des guerres sordides et à permettre l'arrivée de créatures venues d'au-delà le royaume d'Amaterasu afin de renforcer le pouvoir d'une secte du Tatsu-Ha. Sa véritable identité ne fut jamais clairement établie – bien que ses capacités de combat fussent des plus mortelles – et Taheiji resta un mystère dans la série,



aidant parfois des personnages dans d'autres cycles ou, au contraire, leur mettant des bâtons dans les roues sans que le public ne puisse jamais se prononcer sur sa sympathie réelle pour le personnage.

Citons enfin, pour mémoire, les noms pittoresques de quelques associations secrètes du Tatsu-Ha tels les **SOUTERRAINS DES LOUPS BLANCS** (ōkamishiro no fukami), défenseurs du pouvoir impérial et ennemis du shōgun ; les **SENTINELLES DE YAGYU** (Yagyu no mihari), un groupe de tueurs au service du shōgun mais cherchant en fait à installer un des leurs au poste de commandant suprême ; ou la **SECTE DE L'ÉTOILE DU NORD** (hokkyokusei no shūha), confrérie de mystiques adeptes du shugendō et servant une sombre entité millénaire.

## LES MOINES ET LES PRÊTRES

Bouddhisme\* et shintō\* ne pouvaient pas ne pas faire partie intégrante de Nami-e si on considère le goût de Seijaku Inchikiishi pour le mysticisme, le surnaturel et les puissances du monde sensible. Pourtant, il y eut peu de personnages religieux dans la distribution principale.

Les moines des monastères zen ont, dans Nami-e, une position de mentor, de conseiller, de juge, de témoin, de narrateur parfois. Ils observent, notent et n'interviennent le plus souvent que pour réprimander ou recadrer un personnage qui tend à glisser hors du cadre de narration. Moine alcoolique et désabusé, adepte de la gaudriole et de l'humour absurde, **HOTŌ**, est l'exemple même de ces moines, non-violents en action, mais dont la présence suffit à changer le cours des cycles. Ne quittant jamais l'auberge d'Abazure, Hotō fut présent dans tous les épisodes qui s'y déroulaient – de la création de la série à la mort de l'acteur, Kajima Yunotsuke, au début des années 80. Il y professait, y donnait des leçons de philosophie absurde, raillait également l'impatience et la patience, la violence et la lâcheté, la loyauté aveugle et l'individualisme cynique et répétait à l'envie que seul le chemin justifie la fin, quelle qu'elle soit.

Bien plus nombreux parmi les acteurs des cycles, les sohei\* donnaient seuls la possibilité de mêler réflexion spirituelle et action débridée. Ultra-violents (bien plus que les rōnins à titre de comparaison), les sohei ne résolvaient leurs problèmes que par la force brutale, compensant leur absence de connaissance du bushido par des obligations formelles bien plus importantes – prières, jeunes, purifications, observances de certains rituels, etc.

Le jeune et massif **KORIN** (l'acteur Kenji Tomisaburo était un ancien rikishi, un lutteur de Sumo) fut le sohei qui laissa le plus de souvenir. Il intervint dans l'un des cycles aventureux tardif – au cours de l'année 1977 – et sa présence imposante à l'écran et dans les scènes d'action inspira films et manga au cours des années suivantes. Ayant quitté son monastère après une nouvelle fâcherie contre son supérieur, Korin se retrouva pris dans une bagarre d'auberge où il fut sévèrement blessé. Recueilli et soigné au sein d'un asile de fous, il en devint le défenseur contre les agissements d'un seigneur local qui voulait les chasser pour récupérer les terres et les mines. Ayant fait appel à une troupe de brigands pour l'aider dans sa tâche (dont celui qui avait blessé Korin), le cycle s'acheva dans un bain de sang comme on n'en avait pas vu dans la série depuis plusieurs années (depuis le deuxième cycle de Barbe-Noire, en fait).

Les rôles de *kamunishi*\* sont encore moins nombreux que ceux des moines zen. Soumis à de très nombreux interdits, souvent liés à un endroit donné et à un service, occupant plus souvent encore une autre profession et n'apparaissant comme initiés que lors des grands festivals, ces personnages traversent la série comme éléments de décors ou déclencheurs d'événements mystiques. Lorsque les *kamis* étaient impliqués dans les histoires, les *kamunushi* avaient un rôle pédagogique, à la fois vis-à-vis des autres personnages mais aussi du public.

Plus que dans les hommes, c'est dans l'espace et le temps que la religion s'impose dans Nami-e, comme nous le verrons plus loin.

## **LES MARCHANDS, LES ARTISTES ET LES PROSTITUÉES**

Les femmes n'ont pas la portion congrue dans la série de *Seijaku Inchikiishi*. Se mettant en porte-à-faux avec sa société contemporaine – et de nombreux films de l'époque – le producteur les rétablit à leur place historique et peuple Nami-e de figures féminines fortes et indépendantes. Elles ont bien moins besoin des hommes qu'ils n'ont besoin d'elles.

À ceux qui lui reprochent son « féminisme », il se contente de rappeler les révoltes féminines de 1248 et l'omniprésence des femmes sur les routes, qui assurent le transport et la vente des marchandises tandis que leurs hommes fabriquent, produisent, pêchent, chassent, récoltent le sel ou fabriquent le charbon de bois.

Les femmes de Nami-e sont donc marchandes, commerçantes et voyageuses. Elles sont sous la protection de la cour impériale, « fournisseurs de la table impériale » à qui elles payent en nature l'exemption de péage et de taxes.

Il en va de même des danseuses prostituées (voir les termes *asobime*\*, *kugutsume*\* et *shirabyōshi*\*), organisées en associations, profitant de protections et de droits de circulation étendus. Ces femmes ne font l'objet d'aucune discrimination et bénéficient même d'un statut élevé, d'autant que leur activité principale est rarement la prostitution elle-même. Le mélange de cette liberté de circulation ancienne et de la présence, dans certains épisodes, d'un monde flottant\* au sein duquel les *geishas* sont enfermées, provoque d'ailleurs un tiraillement étrange, une incongruité que *Seijaku Inchikiishi* ne répare jamais, passant de l'un à l'autre des registres selon ses besoins. Ne peut-on y voir les prémices du *Black Hole* de Tōkyō à la fin des années 70 ?

Dans la série, toutes les femmes de premier plan savent se battre. Maniant le tanto ou le *naginata*, les épingles à cheveux ou l'éventail, les techniques du judo ou du *ninjutsu*, les personnages féminins de toutes origines sociales sont des maîtres du combat au même titre que les hommes – aussi dévastatrices et implacables, même si filmées avec un érotisme parfois poussé. Leur faisant utiliser toutes les techniques des écoles d'Okinawa, *Seijaku Inchikiishi* sait leur donner un style unique et passablement photogénique. Aussi, finalement, seules les femmes de second plan, celles qu'il faut aimer ou sauver, sont fragiles et vulnérables.

**SASORI NO YUKI** est « la » femme selon les vœux du producteur-réalisateur. Incarnée par la divine Abe Kozakura, « Scorpion des neiges » est une danseuse et conteuse qui poursuit le rêve de reconstituer sa famille. À la suite d'une bataille, au cours de son enfance, ses sœurs et son jeune frère furent séparés d'elle et emmenés en des lieux distants. Bien entendu, Sasori découvrit le complot qui sous-tend cette séparation – et dû triompher de bien des ennemis. Son shamisen camouflant une lame traîtresse, ses adversaires eurent tôt fait de la surnommer *Scorpion*. Ce personnage vaut surtout pour l'interprétation lumineuse et sombre à la fois de cette tueuse en quête d'unité et de reconstitution personnelle et qui, pour cela, devra accepter de se briser, de se fragmenter pour mieux vaincre.

Il y a bien entendu bon nombre d'artisans, de commerçants et d'aubergistes dans la série. Pourtant, presque tous ne sont que des figures d'arrière-plan, des silhouettes utiles à la narration mais peu intéressantes d'un point de vue dramatique. Il n'y a pas non plus de paysans – heimins – dans la distribution principale. N'ayant pas d'autorisation de voyager en tant que tels, fortement intégrés dans leurs communautés et donc peu volontaires pour entreprendre de longs voyages, ils tombent rapidement dans les catégories de guerriers ou d'intouchables, et seules leurs origines ont une quelconque importance pour la progression des cycles – souvent un profond sentiment d'infériorité qu'ils compensent par plus de violence et de volonté.

## LES INTOUCHABLES

Les hinins, ou intouchables, forment une catégorie à part dans la distribution des rôles de la série. Masses grouillantes et gouaillantes des auberges où ils travaillent, chargés des pires tâches – s'occuper des morts, de la boucherie, des ordures et de la pollution – ils sont aussi les plus humbles, les plus méprisés, les plus détestables souvent des personnages. Il y a tant de colère et de revendication en eux, tant de couleuvres à avaler et d'orgueil à ravaler, qu'ils finissent par être les véritables moteurs de Nami-e. Promus personnages principaux, ils sont les témoins, les juges, les critiques, des jeux sociaux, des aventures et des vies de tous ceux mieux nés qu'eux. Tels les serviteurs des films de Jean Renoir, ils observent et, sans cynisme, mettent à nu la vérité des autres personnages, leurs motivations, leurs peurs et leurs secrets inavouables. Ils sont les miroirs des mensonges et révèlent la noirceur ou la grandeur des âmes.

Figures singulières au sein des hinins, les yakuzas\* peuplent les auberges. Joueurs, racketteurs et protecteurs des petits commerces (en échange de services et d'argent), ils sont la lie. Iconoclastes et insoumis, ils n'ont peur de rien – et certainement pas de la violence, des autorités ou des samourais. Si Seijaku Inchikiishi a pu éviter de les dépeindre comme les héros magnifiques que les yakuzas modernes imaginent être (le producteur a pourtant reçu des menaces et a été agressé après la diffusion d'un épisode particulièrement noir), il leur a tout de même accordé quelques points : un certain honneur ne devant rien à la peur, une forme de noblesse quand il s'agit de s'opposer aux autorités pour de justes causes, le sens de la justice et de l'équilibre pour qui tombe entre leurs mains. Reconnaissables aux magnifiques tatouages qu'ils portent – Seijaku Inchikiishi engagea même de vrais yakuzas pour cette seule qualité graphique – ces gangsters peuplent les auberges et sont des sources inépuisables d'histoires et de critiques virulentes et drolatiques de la société japonaise contemporaine.

**DANJURO** « le crabe », interprété par Kajikuri Bokkai, est le plus rusé et le plus révolutionnaire des hinins présents dans la série. Avant de mourir héroïquement à la fin du quatrième cycle où il apparaît, Danjuro est fossoyeur et équarisseur (avec une étrange tendance à se déplacer de côté, même quand il ne traîne pas de corps ou de cadavres). Il porte un jugement sans illusion sur ses pairs et se révèle de meilleurs conseils que bien des prêtres. C'est aussi, accessoirement, un combattant étrange mais puissant qui manie la feuille de boucher de manière presque surnaturelle.

## LES MAGICIENS

Les shugenja, invention de Seijaku Inchikiishi et hommage indirect à la littérature pulp américaine (de Howard à Lovecraft), n'apparaissent jamais en tant que héros dans la série. Bien au contraire, ils en sont les Némésis et se rangent toujours du côté de leurs ennemis dans les quelques cycles où ils apparaissent.

Héritiers schismatiques de la longue tradition du shugendō\*, les shugenja sont des magiciens tenant à la fois du mystique taoïste (maître des cinq éléments, à la recherche de la longévité) et de l'invocateur (le shugendō qui lie les ascètes aux puissances divines de la montagne). Le producteur les inscrit aussi dans la lignée des sorciers méphitiques chers à Howard et à Lovecraft, invocateurs de créatures anciennes, endormies et destructrices – ce qui est une manière détournée de conjurer le spectre de l'arme atomique utilisée sur les îles (l'équivalent de Godzilla). En cela, il les détache irrémédiablement du monde sensible et les ancre dans la réalité humaine. À aucun moment, et bien que les séquences soient tournées dans les mêmes zones de forêts montagneuses profondes, les shugenja n'ont de rapports, même indirects, avec les cycles fantastiques où l'on croise kami et oni.

# LE MILIEU

Comme nous avons déjà eu l'occasion de le dire, Nami-e ne s'inscrit ni dans le temps ni dans l'espace de l'Histoire. Seul l'âge des hommes est connu : le passage des saisons, le changement des couleurs. De même, seul leur monde est décrit : la montagne, la campagne, le bord de l'eau ou les rivages marins. La série suit ainsi le découpage formel et symbolique qui habite le cœur des Japonais et qui sépare le domaine des hommes du domaine des dieux.

## LES PLIURES DU TEMPS

Tokiori. « Les pliures du temps ». C'est ainsi que l'on désigne les fêtes, festivals\* et jours particuliers qui émaillent le calendrier japonais. Particulièrement nombreuses, ces fêtes locales ou nationales sont très présentes dans la série et il n'est guère de cycle qui n'en illustre pas une. Il y a toujours un motif de se réjouir ou de célébrer la vie qui passe, les ancêtres, les kamis, les bouddhas, les naissances ou les anniversaires. Les pliures du temps sont effectivement des charnières dans les cycles, articulant les passages et marquant les transitions – on se rappelle la fête célébrant la fondation du village et qui marque aussi la première rencontre entre les brigands et les mercenaires dans les Sept Samourais. Le même artifice est régulièrement utilisé par Seijaku Inchikiishi pour signifier au spectateur que le cycle s'oriente dans une nouvelle direction, un nouveau rythme... ou qu'on change simplement de cycle.

Un autre élément important, fortement utilisé par le producteur-réalisateur pour teinter les épisodes et leur donner une ambiance particulière, est le climat. Les îles du Japon présentent des caractéristiques météorologiques extrêmement marquées, parmi les plus extraordinaires au monde. Du nord au sud, on passe d'un climat presque sibérien, aux hivers terribles, à un climat tropical, soumis à la mousson et aux typhons. Le passage des saisons est si marqué qu'on assiste à la progression d'un véritable front végétal en automne et au printemps : la vague rouge qui descend du nord, faisant flamboyer les forêts et les bois ; et la vague des fleurs qui embrase les cerisiers et les pruniers, du sud au nord quelques mois plus tard. De même, il existe des contrastes saisissants entre le Japon extérieur, doux à vivre – celui de la plaine du Kantô qui donne sur le Pacifique – et le Japon intérieur, dur et pénible – celui qui donne sur la mer du Japon et le continent.

Le soleil, la pluie, le vent, la neige, les couleurs, tout cela concourt à renforcer les ambiances ou à créer des obstacles supplémentaires pour les héros. Mais ce sont aussi des éléments symboliques puissants dont Seijaku Inchikiishi ne méconnaît jamais la vitalité dramaturgique.

## TERRITOIRES ET LIMITES

Le paysage et le folklore japonais sont indissolublement marqués par deux éléments prédominants : la montagne et la mer. L'homme est coincé au centre et n'a jamais tenté de conquérir ces milieux sacrés. À la tentation de s'étendre, pour augmenter les surfaces agricoles, il a opposé de meilleurs rendements dans les champs déjà existant. Car la montagne et la mer sont les pays des dieux, qu'il n'est pas bon d'affronter sans risquer les réprimandes et les malédictions des kamis. Tout au plus peut-on s'y aventurer aux limites !

Cette notion de limite est extrêmement importante pour la pensée nippone – et plus encore dans la série, les personnages vivant en marge du monde paysan (la permanence) et du monde guerrier (la politique, le changement). Les limites établissent la répartition symbolique du milieu. Au centre est l'habitat humain (Sato), le pays des hommes, celui qu'ils ont le droit et le devoir d'exploiter et de modifier pour leurs propres besoins. Au-delà, il y a les limites : d'un côté, le piémont (Yama no be), la « frontière rocheuse » (Iwasaka) – là où les hommes peuvent exploiter le bois, charbonner, cueillir des plantes sauvages comestibles... ; et de l'autre, le rivage (Iso), « la frontière marine » (Unasaka) – là où les hommes pêchent, récoltent les coquillages et les algues... Ces limites donnent ensuite sur la montagne profonde et boisée (Yama) et sur l'Océan (Umi), pays des dieux qu'on ne peut pas transgresser. La montagne – boisée ou volcanique – domine l'imaginaire des hommes. C'est là que vivent les dieux, là qu'il faut se rendre pour converser avec eux (cf. le shugendō). La mer est infranchissable si les dieux ne donnent pas leur accord. La terre du continent est loin et ceux qui tentent la traversée doivent s'attendre à en payer le prix (on se rappelle l'épisode de l'invasion des coréens qui furent coulés par un typhon soudain).

Pourtant, les personnages de la série passent leur temps à transgresser ces limites, à les franchir dans un sens et dans un autre, passant, souvent sans même s'en rendre compte, du pays des dieux à celui des hommes et inversement. Assurément, ils doivent en payer le prix, indisposant les kamis et obligés de se purifier ensuite pour reprendre une vie normale. Ces rituels font d'ailleurs partie intégrante de la série qui n'hésite jamais à les mettre en scène, à en utiliser toute l'essence dramaturgique.

Le domaine de l'homme est lui aussi structuré et limité. Il y a les limites entre les champs inondés consacrés à la riziculture (eux-mêmes séparés en de multiples parcelles horizontales découpées par des murets de rétention) et les cultures sèches (du blé en culture dérobée l'hiver sur les rizières asséchées ou les plans de thé, en longues chenilles sur les crêtes, de mûrier, nourriture des vers à soie, de tubercules et de racines diverses). Il y a les limites tracées par les chemins et les grands itinéraires, les ponts et les gués, les passages et les péages. Il y a les limites entre le monde rural et les cités (elles-mêmes construites autour d'anciens sanctuaires consacrés à des dieux (Miya)). Enfin, il y a les limites fixées à l'intérieures des cités mêmes et que nul ne peut franchir sans une autorisation du responsable bourgeois local.

Constamment, le voyageur de Nami-e est confronté à ces limites. Il doit les transgresser pour voyager et accomplir son cycle – se mettant ainsi en danger permanent de fâcher un kami (ou un puissant) et d'en être souillé.

## **SYMBOLIQUE DU DÉCOR**

On l'a vu, Seijaku Inchikiishi ne plaça jamais ses personnages dans un espace réel et reconnaissable (y compris dans les cités, toujours tournées de manière à en donner les formes, les parfums et les couleurs sans les habiller de références – même lorsque les scènes se passaient indubitablement à Tokyo, le nom donné était celui d'une sous-préfecture imaginaire et sans importance). Pourtant, il ne trahit jamais l'esprit profond dont tous ses concitoyens sont imprégnés ni leur perception de leur monde. Les lettres des spectateurs indiquaient combien ils étaient touchés par ce qu'ils voyaient lorsqu'ils pensaient reconnaître un lieu ou une ambiance (souvent d'ailleurs, un souvenir sublimé que la série faisait ressurgir). Il ne visait pas le réalisme des situations mais impliquait le décor dans l'action en le choisissant soigneusement en fonction de l'ambiance. Les symboles généralement attachés aux saisons et aux lieux étaient transcrits dans le scénario selon une classification rigoureuse, équivalent à celle qui avait pu être faite pour les ambiances du Haikkai-Hokku au XVII<sup>e</sup> siècle.

Les clefs symboliques utilisées par Seijaku Inchikiishi étaient relativement simples et classiques – le plus souvent évoqués en longs inserts contemplatifs entre deux plans cinématographiques plus signifiants : la brume, les cerisiers en fleur, des rossignols, des grenouilles, des alouettes et des hirondelles pour le printemps ; la chaleur, le soleil et les pluies, les cigales, les coucous, les fleurs de lotus ou de glycine pour l'été ; la lune, l'orage, les insectes, les fruits dans les arbres, leurs feuilles qui changent de couleur, les épouvantails dans les champs pour l'automne ; la neige et le froid, les repas copieux, les arbres dénudés pour l'hiver.

## **SUR LES CHEMINS**

Certains lieux reviennent dans presque tous les cycles de Nami-e. Pivot entre les cycles, espaces de transition, ils sont – au contraire des limites évoquées plus haut – des lieux de plénitude et, sinon de sécurité, au moins de familiarité.

## **L'AUBERGE D'ABAZURE**

L'auberge d'Abuzare, fréquentée par tous les voyageurs de la série, est située au bord d'un lac immense. Ce lac est, bien évidemment, le lac Biwa. Toutefois, dans la série, il n'est jamais nommé et on ne fait jamais allusion à la présence proche de la capitale impériale (différente de la capitale du Bakufu, située dans l'est du pays près de la mer). Abuzare est une auberge immense, une petite ville en soi, un labyrinthe possédant d'innombrables chambres et salons, reliés par des ruelles et des couloirs interminables, offrant tout l'espace nécessaire au développement des intrigues les plus variées – y compris quelques épisodes hilarants peuplés de quiproquos, de portes qui s'ouvrent et se ferment sans arrêt, de mouvements amoureux chorégraphiés avec soin. L'espace de l'auberge est centré sur lui-même, avec de rares incursions jusqu'aux rives du lac quand les protagonistes ont besoin de solitude pour méditer ou vider leurs querelles. Tout l'univers de la série s'y trouve représenté : les guerriers qui s'y reposent un temps, les assassins qui trament et complotent, les bonzes qui boivent et professent,

toutes sortes de gens qui y travaillent et y marchandent, les forces surnaturelles qu'on surprend dans des détails du décors ou l'obscurité des coursives. Au fil de la série, Abazure est devenu un lieu familier, bien connu des spectateurs, capable pourtant de surprendre et de révéler de nouvelles facettes. On y retrouve dans les détails d'arrière-plan des marques provenant d'épisodes plus anciens, ce qui accentue encore la connivence avec l'audience. Il est à noter que des amateurs ont tenté d'établir un plan et une maquette complète de l'auberge et qu'on peut la contempler au petit musée consacré à la série à Otsu.

## **YOMI-NO-KUNI**

Le domaine souterrain de Susanō, bien qu'il n'apparaisse que quelques fois au fil des cycles, est aussi un lieu de quiétude et de permanence. Susanō, figure du *deux-ex-machina* et de la divinité manipulatrice, agit contre les protagonistes au cours de leurs voyages et de leur approche des enfers. Une fois qu'ils y sont entrés, il est certainement le plus affable des hôtes, comme si leur destin était déjà accompli et qu'il n'y pouvait mais. De même, il n'empêche pas leur départ – bien que les héros n'obtiennent jamais ce qu'ils sont venus chercher, trouvant seulement des réponses à des questions qu'ils ne posaient pas.



# GOJÛNI

GOJÛNI est le système de jeu choisi pour motoriser cette adaptation en jeu de rôle de la série Nami-e. Les joueuses doivent se munir chacune d'une feuille de personnage et d'un paquet de 52 cartes classiques.

## LE PERSONNAGE

### VERTUS

Un personnage est défini par quatre couples de vertus. Selon les situations, on utilise l'une ou l'autre des vertus de chaque couple pour accomplir des actions. Le score d'une vertu est compris entre 0 et 5.

☉ **FÉROCITÉ/VAILLANCE.** Ce sont les vertus propres au combat et aux confrontations physiques. On utilise la **FÉROCITÉ** pour engager un combat ou pour se battre contre plus faible que soi. On utilise la **VAILLANCE** pour se défendre contre une agression et se battre contre plus fort que soi.

☉ **AUTORITÉ/CHARME.** Ces sont des vertus sociales. **L'AUTORITÉ** impose sa volonté et son pouvoir, par l'ascendant et l'intimidation. Le **CHARME** convainc par la subtilité, le respect et l'écoute.

☉ **RUSE/INTELLECT.** Ce sont les vertus intellectuelles. La **RUSE** est opportuniste et sournoise. Elle permet de manipuler, de tricher, d'arranger les choses, de chercher les faiblesses des situations et des gens. **L'INTELLECT** prévoit, anticipe, échafaude, interroge. C'est la voie de la vérité, de la logique et de la réflexion.

☉ **HONNEUR/TÉNACITÉ.** Ces sont les vertus qui mesurent la force d'âme et le moral d'un personnage. **L'HONNEUR** s'adresse au regard extérieur. Il faut tenir pour ne pas déchoir. La **TÉNACITÉ** est la hargne personnelle, l'instinct de survie fondamental.

*Les vertus ne sont pas des oppositions de principe, mais plutôt d'éthique et de comportement. Sans aller jusqu'à dire que l'une est plutôt négative et l'autre plutôt positive, elles évoquent malgré-tout des aspects particuliers d'un même domaine d'action et la distribution inégale des scores entre chacune des vertus d'un couple indique qu'un personnage pourra réagir avec plus ou moins d'efficacité selon les situations. C'est aussi un guide du caractère et de la manière de se comporter du personnage. Il peut agir en toutes circonstances, mais son cœur le pousse à mieux envisager certaines situations que d'autres. Prenons quelques exemples.*

*Une forte troupe bloque un passage. Le personnage doit utiliser sa Vaillance pour les attaquer, car l'opposition est importante. La Férocité ici ne sert à rien. Le même personnage est engagé pour réprimer une colère de paysans. C'est sa Férocité qui est mobilisée. S'il est plus vaillant que féroce, c'est qu'il n'appréciera le travail de basse-police qu'on lui confie ; s'il est plus féroce que vaillant, il n'aura sans doute aucune envie de charger des gens d'armes plus nombreux, même s'il n'a pas le choix.*

*Le personnage, prisonnier d'un shugenja, vit ses derniers instants avant d'être sacrifié. Son Honneur le poussera à mourir la tête haute, en serrant les dents, pour ne pas montrer sa peur et dégouter le bourreau. Plus tard, échappé par miracle, à demi-nu, isolé et sans armes, il en est réduit à devoir manger de la grenouille crue. C'est sa Ténacité qui lui permettra de survivre de ces expédients sans préférer mourir de faim. Là encore, ces deux vertus peuvent exposer les versants d'un caractère complexe.*

## MÉTIERS

Tous les personnages ont appris un peu de ceci et un peu de cela au cours de leur formation et ont développé divers métiers. Un métier représente des savoir-faire et des savoir-être, partie connaissances techniques, partie étiquette sociale, et possède un score compris entre 0 et 5 – à partir de 3, le personnage est considéré comme un professionnel ; à 5, c'est sans doute un maître.

*Il n'est pas besoin d'être samouraï pour développer le métier de noble, ou binin pour développer le métier de paysan. Chacun, quel que soit son origine sociale, développe un peu de ceci ou de cela, selon ses opportunités, ses besoins ou ses inclinaisons.*

**ARTISAN.** Le métier de ceux qui fabriquent, réparent et construisent.

**CONSEIL.** Le métier des intendants et des plaideurs, les spécialistes du droit et de la gestion des domaines.

**ÉRUDIT.** Le métier des scribes, des lettrés et des poètes.

**GUERRIER.** Le métier des armes et de la guerre.

**MARCHAND.** Le métier du commerce.

**MÉDECIN.** Le métier des soins.

**NOBLE.** Le métier de la classe dominante du Japon, tout en diplomatie et en politique.

**PAYSAN.** Le métier de l'immense majorité des habitants du Japon, la connaissance de la culture et de l'élevage, des rythmes saisonniers et de la nature.

**PRÊTRE.** Le métier des religieux et des liturgies.

**SALTIMBANQUE.** Le métier des comédiens et des musiciens.

**AUBERGISTE.** Tous les métiers de la bouche, depuis la minoterie jusqu'à la cuisine, en passant par l'abattage des bêtes ou la confection de conserves.

**VOYAGEUR.** Le métier des pèlerins, rouliers, caravaniers, messagers et bateliers.

## KARMA

Le personnage possède trois points de karma, qui sont matérialisés les cartes qu'il a en main. Ce karma représente son destin, sa chance, sa bonne fortune, le protège des mauvais coups et des embûches, et lui offre parfois le petit coup de main dont il a tant besoin.

# CRÉER UN PERSONNAGE

Pour créer son personnage :

La joueuse répartit 4 points entre les deux vertus de chaque couple, en équilibrant comme elle le souhaite, puis répartit 4 points supplémentaires dans les vertus de son choix, avec un minimum de 0 et un maximum de 5 pour chaque vertu, établissant des scores différents pour chaque couple. Il n'est donc pas impossible d'avoir des couples de vertus plus fortes que d'autres.

Elle répartit les rangs suivants dans ses métiers :

1	Métier à	4 rangs
2	Métiers à	3 rangs
3	Métiers à	2 rangs
4	Métiers à	1 rang
2	Métiers à	0 rang

# LES CARTES

La joueuse doit préparer son jeu de carte. Elle enlève toutes les figures et les jokers, ne gardant que les cartes numérotées de 1 à 10. Elle mélange son jeu, établit une pioche et une défausse et se constitue une main de trois cartes, correspondant aux trois points de karma dont dispose son personnage. Le jeu est rebattu lorsque la pioche est vide ou au début de chaque séance de jeu, selon ce qui arrive en premier. Il est à noter que la composition du jeu évolue en fonction de l'expérience du personnage (cf. Expérience).

# LES MÉCANIQUES

Lorsque son personnage doit effectuer une action dont l'issue est disputée :

- ⊗ La joueuse joue une carte de sa main ou de sa pioche, au choix, et la défausse.
- ⊗ Si besoin, elle reconstitue immédiatement sa main en tirant une carte de la pioche.
- ⊗ Elle ajoute à la valeur de la carte le score d'une vertu appropriée.
- ⊗ Elle ajoute trois fois le rang d'un métier adéquat.

$$\text{RÉSULTAT} = \text{VALEUR D'UNE CARTE} + \text{VALEUR D'UNE VERTU} + \text{SCORE D'UN MÉTIER MULTIPLIÉ PAR 3}$$

- ⊗ Le résultat final doit être égal ou supérieur à une difficulté fixée par la maîtresse de jeu.

ACTION	DIFFICULTÉ
Aisée	12
Modérée	16
Difficile	20
Très difficile	24
Presque impossible	28

⊗ **SI L'ACTION EST OPPOSÉE** par un figurant ou une créature (par exemple une attaque), la difficulté est égale au résultat d'un jet en opposition (ici, une défense).

⊗ Il est souvent utile de calculer **LA MARGE D'UN JET** : chaque tranche de quatre points au-dessus de la difficulté apporte une qualité de réussite

MARGE	QUALITÉS DE RÉUSSITE
0-3	1
4-7	2
8-11	3
12-15	4
16-19	5

Il existe quelques subtilités dans l'utilisation des cartes, comme suit :

- ⊗ Un 1 posé de sa main vaut 1 et un 10 vaut 10.
- ⊗ Un 1 tiré de la pioche double la valeur de la carte suivante – par exemple, un 1 suivi d'un 8 donne un résultat égal à 16. Chaque 1 supplémentaire tiré à la suite augmente le multiplicateur d'un cran, jusqu'à x5 pour le quatrième 1 d'affilé.
- ⊗ Un 10 tiré de la pioche vaut 0.
- ⊗ La joueuse peut à tout moment dépenser un point de karma pour forcer la chance. Elle pose une carte de sa main et tire une carte de la pioche pour additionner les deux résultats. La joueuse ne reconstitue pas sa main et le personnage a un point de karma de moins jusqu'au prochain repos.

# LES CONFLITS

Tous les conflits fonctionnent de la même manière et ne diffèrent que par la mise en scène et le choix des vertus et des métiers impliqués.

*Un conflit social vise à imposer son point de vue ou sa présence à un adversaire. Un tel conflit n'est pas forcément véhément ou violent – il s'agit essentiellement d'opposer des volontés, des arguments, une autorité contre un devoir, et ainsi de suite. La plupart des conflits sont d'abord des conflits sociaux et il est rare que l'on monte aux extrêmes sans des raisons supérieures.*

*Un conflit physique vise à blesser, mutiler ou tuer ses adversaires. S'il s'agit seulement de brandir une arme pour convaincre ses ennemis de fuir ou de se rendre, c'est un conflit social. Un conflit physique vise à faire mal, à meurtrir et à tuer sans pitié pour ne pas être tué soi-même. Dans Nami-e, on ne sort jamais son arme sans de bonnes raisons – tuer quelqu'un est un acte grave qui, dans la plupart des sociétés, doit être justifié par les circonstances ou une autorité supérieure. C'est sans doute pour cela que les barbares sont aussi dangereux pour les civilisés et inversement – les règles communes ne s'appliquent pas aux étrangers et aux hors-la-loi.*

## INITIATIVE

En début de conflit, chaque joueuse effectue un jet d'initiative pour déterminer l'ordre de parole. À la carte posée, elle ajoute le meilleur score d'Honneur/Ténacité et trois fois le score d'un métier approprié aux circonstances :

- ⊗ Dans un conflit social, il s'agit de Conseil, de Noble ou de Prêtre.
- ⊗ Dans un conflit physique, il s'agit de Voyageur, de Paysan ou de Guerrier.

## ACTION

À son tour de jeu, le personnage peut effectuer une action au choix :

- ⊗ Se déplacer d'une distance importante.
- ⊗ Aider un allié.
- ⊗ Attaquer un adversaire.

**AIDER.** Cette action consiste à offrir un bonus à un jet de l'un ses alliés. Ce bonus est égal au score d'une vertu plus une fois le score d'un métier. La vertu et le métier choisis dépendent des circonstances et du type d'aide, en fonction des descriptions possibles.

**ATAQUER.** Une attaque est une tentative directe pour forcer son adversaire à concéder la victoire. La joueuse pose une carte, avec une vertu et un métier approprié, contre une défense.

*Le terme attaquer est générique : il peut s'agir de crier très fort pour intimider un adversaire, d'argumenter posément pour convaincre un interlocuteur ou de porter un coup d'épée pour perforer le crâne d'un ennemi.*

- ⊗ **CONFLIT SOCIAL.** Autorité/Charme auquel on ajoute trois fois le score d'un métier approprié – tous les métiers peuvent convenir en fonction du sujet de la dispute et des personnes impliquées.
- ⊗ **CONFLIT PHYSIQUE.** Férocité/Vaillance auquel on ajoute trois fois le score de Guerrier.

**DÉFENDRE.** Une défense n'est pas une action. C'est une réaction pour contrer l'attaque ou en limiter l'efficacité. La joueuse pose une carte avec une vertu et un métier approprié.

*De même, le terme Défendre est générique : rester maître de soi face à des insultes, rétorquer d'un contre-argument subtil ou lever son bouclier pour se protéger.*

⊗ **CONFLIT SOCIAL.** Ruse/Intelligence auquel on ajoute trois fois le score d'un métier approprié.

⊗ **CONFLIT PHYSIQUE.** Honneur/Ténacité auquel on ajoute trois fois le score de Voyageur ou de Guerrier.

**AUTRES BONUS ET MALUS.** Un personnage peut recevoir des bonus quand il bénéficie d'avantages tactiques divers (terrain favorable ou prise en tenaille pour une attaque, couverts pour une défense, preuves physiques pour un conflit social, etc.)

## DÉGÂTS

Si le jet de l'attaque est égal ou supérieur à celui de la défense, l'attaquant inflige une perte d'un point de Karma par qualité de réussite. Une joueuse défausse immédiatement, en les choisissant, une ou plusieurs cartes de sa main qui est réduite d'autant.

## KARMA

À tout moment, un personnage peut concéder la victoire à ses adversaires en se retirant d'un conflit – c'est assez facile dans un conflit social, plus délicat parfois dans un conflit physique.

Quand un personnage n'a plus de points de karma (et donc de cartes en mains), il peut au choix :

⊗ **CONCÉDER LA VICTOIRE.** Dans un conflit social, le personnage se rend à la volonté de ses adversaires et en accepte les conséquences : ils ont raison et il a tort. Il peut devoir accepter une décision qui lui déplaît, quitter les lieux, obéir à un ordre, et ainsi de suite. Il n'est pas en mesure de récriminer ou de relancer la discussion pour l'instant. Dans un conflit physique, il fuit, tombe inconscient sur le champ de bataille, se rend, et ainsi de suite.

⊗ **BATAILLER JUSQU'AU BOUT.** La joueuse reconstruit immédiatement sa main en entier. Si le personnage retombe une nouvelle fois à zéro point de karma au cours de la même scène, il est mort, terriblement blessé et mutilé, complètement humilié, banni, déconsidéré, méprisé, et ainsi de suite. Quoi qu'il arrive, il sort du jeu définitivement ou doit concéder beaucoup – rançon, dette, servitude, perte de renommée considérable, etc. Les conséquences exactes sont laissées à la discrétion de la maîtresse de jeu en fonction des circonstances de la défaite.

## SOINS ET REPOS

Un personnage récupère un point de karma par demi-journée – généralement un après le repas de la mi-journée, un autre après une bonne nuit de sommeil. Des circonstances spéciales ou des soins particuliers peuvent rendre un maximum d'un karma supplémentaire par jour.

☉ Si le personnage s'est retrouvé dans la condition de vouloir batailler jusqu'au bout après avoir perdu une première fois toutes son karma et s'il a survécu à l'ordalie, alors il tombe à un point de karma (une carte en main) pendant une semaine. Il récupère un second point à ce moment-là et son troisième au bout d'une semaine supplémentaire.

*D'une manière générale, les figurants et les créatures concèdent la victoire lorsqu'ils ont perdu leur dernier karma – toutefois, on peut considérer que l'utilisation de la Férocité plutôt que de la Vaillance pour attaquer entraîne la mort des figurants dès ce point. Certains, essentiellement les figurants les plus importants continuent à se battre et récupèrent alors leurs karma selon la règle normale.*

## LE MATÉRIEL

Un personnage emporte généralement peu de matériel avec lui – de quoi voyager, manger, dormir au chaud et au sec et quelques objets personnels ou d'hygiène. Le reste de l'équipement dépend de l'origine sociale ou de la position du personnage.

☉ Une bonne arme – c'est-à-dire un sabre de maître par exemple – ajoute +3 sur un jet d'attaque.

☉ Une armure permet d'encaisser des dégâts à la place du karma. C'est un total par combat comme suit. On notera qu'il est peu courant de voyager en armure à moins d'être en mission commandée (au sein d'une armée par exemple) ou d'être un brigand.

Haramaki	1 dégât par combat
Dō-maru	2 dégâts par combat
Ō-yoroi	3 dégâts par combat

## EXPÉRIENCE

Après chaque séance de jeu, le personnage gagne des points d'expérience – généralement entre 2 et 5XP (environ 1XP par heure effective de jeu).

La joueuse peut les dépenser de la manière suivante pour augmenter ses métiers ou son karma :

POUR PASSER DU RANG	AU RANG	IL FAUT
0	1	1XP
1	2	3XP
2	3	6XP
3	4	10XP
4	5	15XP
<b>POUR GAGNER UN POINT DE KARMA (5 MAX)</b>		<b>20XP</b>

Au cours du jeu, le personnage va ainsi gagner des rangs de métier et son total va augmenter, lui permettant de remplacer certaines cartes par d'autres, comme suit :

Le personnage possède un total de	La joueuse remplace	Par
20 rangs de métier	—	—
23 rangs de métier	Un 2	Un valet (11)
26 rangs de métier	Un 2	Un valet
29 rangs de métier	Un 2	Un valet
32 rangs de métier	Un 2	Un valet
35 rangs de métier	Un 3	Une dame (12)
38 rangs de métier	Un 3	Une dame
41 rangs de métier	Un 3	Une dame
44 rangs de métier	Un 3	Une dame
47 rangs de métier	Un 4	Un roi (13)
50 rangs de métier	Un 4	Un roi
53 rangs de métier	Un 4	Un roi
56 rangs de métier	Un 4	Un roi

À la fin d'une aventure, la joueuse peut redistribuer les scores de vertus à l'intérieur de chaque couple, augmentant l'une des vertus et diminuant l'autre pour refléter un changement d'éthique et de morale.



## LA FIGURATION

Un figurant possède une puissance et des points de karma. Il ajoute sa puissance (de 5 pour les plus faibles à 20 pour les plus puissants) à tous les jets dans son ou ses domaines de spécialité et la moitié à tous les autres jets – il suffit de choisir un à trois métiers pour le domaine de spécialité. Un figurant possède de 1 à 5 points de karma.

D'une manière générale, les figurants ne possèdent pas de main et la maîtresse de jeu tire toutes les cartes de sa pioche. Elle peut toutefois, pour les figurants les plus importants, ou dans le cadre d'un duel par exemple, tirer une main spécifique.

# EN ATTENDANT LA PLUIE SOUS LES CERISIERS

EN ATTENDANT LA PLUIE SOUS LES CERISIERS est un court cycle datant de la fin des années 60 et racontant les aventures brutales de deux rônins, deux frères appelés TETSUO et TAKUTO. Engagés par une veuve, FUSAKO SEGAWA (jouée par l'admirable Kinuyo Tanaka) qui vient d'acheter une hôtellerie dans un village des montagnes, ils l'aident à s'installer, s'occupent de quelques yakuzas qui tentent de la racketter et découvrent qu'elle n'est pas là sans raisons. Plus tard, Takuto est enlevé par les nonnes du monastère d'Odorifushi et sacrifié au Totsu. Tetsuo va trouver des alliés dans les montagnes et s'attaquer au monastère. Le cycle a été appelé ainsi par les exégètes de la série car il commence avec les deux frères qui plaisantent, assis sous un auvent, près d'un massif de cerisiers en fleur, attendant de trouver du travail, et qu'il finit au même endroit, avec un Tetsuo solitaire, environné d'une pluie battante – marque du passage du printemps à l'été, d'un cycle à un autre.

Le scénario qui suit est UNE LIBRE ADAPTATION de ce cycle, puisant à la fois dans l'histoire originelle et dans des informations distillées au cours des années suivantes dans les discussions secondaires à l'auberge d'Abazure. Il présente, sous la forme d'un bac-à-sable, les différentes factions du cycle, ainsi que quelques lieux importants. Cela vous permettra de créer une histoire nouvelle sans vous occuper de fidélité à l'original.

## LE VILLAGE DE TAKASHIMA

Bien installé sur un large replat à flanc de coteau et entouré de rizières en terrasses, le village de Takashima est une communauté prospère, tout juste en dehors des itinéraires principaux de la région, que pourtant visitent de nombreux voyageurs. On y vient pour ses établissements d'eau thermale et de bains et, en pèlerinage, pour vénérer une grande statue du Bouddha installée dans une grotte. Le village possède donc de nombreux établissements à destination des voyageurs : restaurants, auberges, hostelleries, maisons closes et ainsi de suite.

Tout ici est fait pour ménager les besoins de la communauté agricole et l'accueil des visiteurs, y compris par l'emploi de quelques guerriers lymphatiques chargés maintenir l'ordre public et de gérer les inévitables ivrognes. Dans la série, c'est un dénommé YAGI, « le bouc », qui dirige la petite bande, un vieux bushi, assez sympathique au demeurant, qui s'emploie à vieillir à l'abri des risques et n'en court jamais plus que nécessaire.

À la génération précédente, le village a connu plusieurs chaudes alertes lorsque des armées ennemies du clan qui dirigeait la région lancèrent plusieurs raids dans sa direction. Il en reste des traces dans la manière dont les habitants s'inquiètent pour un rien et surveillent de près les activités de leur seigneur – qui n'est d'ailleurs pas sans les alarmer.

Le conseil du village (dont seul trois membres sont nommés dans les épisodes – le vieil **IZUHO** qui s'occupe de l'entretien de la grotte et de la statue du Bouddha, **MITSUYA** le propriétaire des sources thermales et **MAYUKI**, la madame du principal bordel du village) commèrent énormément, assèment avis et conseils, mais prennent peu de décisions utiles au moment où il conviendrait d'agir – leur rôle est bien plus celui d'un chœur antique commentant les événements sans intervenir.

## LE MONASTÈRE D'ODORIFUSHI

Plus bas dans les vallées, dissimulé dans une combe, se dresse le discret monastère féminin d'Odorifushi. Peu de chemins y mènent et tous sont dans un état déplorable, à peine entretenus, mal marqués et parfois envahis de végétation – c'est à dessein car les autorités du monastère ne favorisent pas les visites.

Le monastère est devenu, au cours du temps, une secte liée aux Tatsu-Ha et abritant shugenja, assassins et espionnes. Dans les souterrains creusés sous ses fondations vit un monstre, **LE TOTSU**, que vénèrent les nonnes. Dans la série, il est représenté sous la forme d'un bouddha dont le visage est mangé par d'affreux tentacules – animés par des marionnettistes ; d'autres tentacules, jaillissant de son dos, plus longs et massifs, permettent au monstre de se défendre ou de saisir ses proies. D'un monstre qui aurait pu être ridicule (et préfigurer les kaijū des futures séries de super-sentai), Seijaku Inchikiishi tire certaines des images les plus angoissantes de la série, par l'usage du cadre, des lumières et du montage, qui use des méthodes de l'expressionnisme allemand.

Les anciennes du monastère cultivent une variété particulière d'Ashitaba – une plante courante au Japon, dont on dit qu'elle prolonge la vie. Ici, la plante leur permet effectivement de vivre jusqu'à cent-vingt ou cent-cinquante ans et c'est un conseil de vieilles femmes ridées et édentées qui veille à la destinée de leurs sœurs – des vieilles femmes qui n'ont rien perdu de leurs capacités de tueuses. Dans la série, c'est la **SŒUR YAYOI** qui dirige le couvent et la **SŒUR KINUHO** qui mène les nonnes sur le terrain (impressionnante Tomita Homi, la principale cascadeuse de la production qui trouve enfin un rôle à l'écran).

Le monastère agit pour le compte de plusieurs sectes du Tatsu-Ha et envoie les nonnes infiltrer et tuer à travers tout le Japon, y compris en épousant des fonctionnaires ou des nobles. À l'occasion de missions ponctuelles, les moniales portent des perruques qui dissimulent leur crâne rasé. En échange de ces services, les sectes offrent leurs filles au monastère qui maintient ainsi ses rangs et son influence. Bien qu'il soit probable que le scénario de ce cycle ne fut écrit que quelques mois avant le tournage, il est intéressant de constater que ces figures de femmes assassins au crâne rasé furent présentes à l'écran dès le début des années 50.

# LE CLAN HOJOKURA

Le clan Hojokura règne sur les quelques montagnes et vallées mises en scène durant ce cycle. C'est un clan mineur, attaché à son indépendance, dont le château, relativement inexpugnable, s'accroche à un piton rocheux au milieu d'épaisses forêts. La génération précédente a connu un revers de fortune considérable quand son territoire a été amputé de plusieurs vallées – ses ennemis s'en sont emparés en profitant de l'apathie et de la non-coopération de ses alliés : renforts dont l'envoi fut maintes fois reporté, convois d'armes et de matériel qui n'arrivèrent jamais, promesses non tenues sous couvert d'excuses difficiles à dénoncer...

Le clan s'est appauvri au cours des années qui suivirent, mais n'a jamais baissé la tête. La famille du daimyō actuel, **HOJOKURA KIYOFUMI**, ainsi que tous ses samourais et serviteurs, se sont radicalisés – farouches, violents et territoriaux, ils soutiennent les groupes de brigands qui s'abattent sur les régions voisines, quand ils ne sont pas eux-mêmes les instigateurs de raids de pillage, déguisés en akutō. Tant qu'aucune preuve ne parvient à leurs ennemis concernant leur implication dans ces violences et ces vols, les Hojokura sont à l'abri de la justice du Bakufu – et même alors, il faudrait venir les déloger.

Kiyofumi est un seigneur intelligent, rusé et qui a appris, en voyant mourir son père, que l'honneur ne comptait pas pour les gens de pouvoir. Seul le pouvoir compte. Ses trois fils, **HIDEYASU**, **ITSUO** et **KEISUKE**, étaient joués, dans la série, par des acteurs massifs dont le jeu rappelait celui de Toshirō Mifune dans les Sept Samourais, par leurs poses farouches et boudeuses. Traversant le village de Takashima au cours de folles cavalcades inquiétant les habitants et les voyageurs, ils représentent un pouvoir distant et menaçant, bien que le plus jeune des frères, Keisuke, se montre plus affable et finisse même par aider Tetsuo à venger Takuto.

## LES HISTOIRES

Voici, un peu dans le désordre, tous les éléments narratifs qui apparaissent dans les épisodes du cycle – certains étaient seulement des motifs secondaires de la série, mais ils sont présentés ici sans souci de hiérarchie.

⊗ La veuve **FUSAKO SEGAWA**, ayant hérité de son mari, un riche marchand, a racheté une petite hôtellerie au village de Takashima. Elle y voyage donc pour s'y installer, reprendre les rênes du commerce et se faire sa place au sein de la communauté. Elle s'oppose bien vite à certains membres du conseil du village dont elle n'accepte pas les interventions parfois malveillantes. Elle doit aussi faire face aux problèmes personnels de certains de ses employés et tente de les aider (ce qui n'améliore pas toujours sa réputation).

⊗ **DES YAKUZAS** venus des environs de l'auberge d'Abazure se sont installés dans l'un des établissements du village – le bordel tenu par **MAYUKI**. Se renforçant rapidement, utilisant les dettes de jeu des locaux pour asseoir leur pouvoir ou forcer filles et femmes à travailler pour eux, ils rackettent aussi les autres commerçants du village. Menés par un fort-en-gueule nommé **UNAGI** (l'anguille), les yakuzas finissent par être assez nombreux pour menacer même l'autorité de **YAGI**.

⊗ **DES ESPIONS** travaillant pour les seigneuries voisines se sont mêlés aux visiteurs et pèlerins installés en ville, sous l'alibi de profiter des bains chauds. Ils sont là pour trouver des informations sur les brigands qui attaquent leurs provinces – il savent que l'un d'entre eux porte un long foulard bleu à pois blanc qui semble être sa signature. Or, c'est précisément le foulard qu'en permanence porte Keisuke. Les deux espions, **MITA** et **CHŌKAKU**, posent des questions, observent et, dès qu'ils ont des informations intéressantes, s'en rentrent chez eux.

⊗ **DES CHARBONNIERS** qui travaillent dans les forêts proches ont découvert le secret de la plante cultivée au monastère – **L'ASHITABA** – et se sont mis à la cultiver discrètement. Ils tirent de sa sève un baume cicatrisant miraculeux (pour les personnages, une application permet de retrouver un point de karma en quelques minutes ; pour les figurants, elle cicatrise rapidement n'importe quelle plaie, sans risquer d'infection). Ils hésitent encore à en parler ou même à vendre quelques doses de ce baume difficile à fabriquer, mais l'appât du gain est le plus fort. Qui, sinon des samourais qui risquent leur vie au combat, auraient plus besoin de ce baume ? Toutefois, si la connaissance de son existence arrivait au monastère, il y a fort à parier que ni les charbonniers, ni leurs clients ne vivraient bien longtemps.

⊗ Une curieuse proposition de mariage est arrivée au château Hojokura. Un seigneur voisin propose sa fille, **YAE**, en mariage au fils aîné de la famille, **HIDEYASU**, dans l'espoir de mettre un terme aux anciens conflits et assurer une paix nouvelle aux deux provinces. La proposition porte toutes les marques de la sincérité – et la fille est jolie et bien éduquée. Le Daimyō a envoyé son cadet, **ITSUO**, enquêter discrètement sur le sujet, mais l'homme n'est pas le sabre le plus affûté de son entourage. En vérité, si Yae est bien la fille du seigneur voisin, elle est aussi l'une des nonnes assassins éduquées au monastère. Son projet est bien d'épouser l'héritier du domaine, d'en avoir un fils, puis de l'éliminer dans un « accident » malvenu au moment opportun afin de prendre le pouvoir légitime – elle est sûre de pouvoir gérer les deux frères au moment approprié.

⊗ **LE TOTSU** qui vit dans les souterrains du monastère a grand appétit et les sœurs le nourrissent régulièrement de sacrifices humains. Ses proies sont des guerriers de valeur et le monastère fait engager, ici et là, des rōnins ou des mercenaires, sous des prétextes divers. Ce sont des guerriers souvent isolés, qui ne manquent à personne ou dont la disparition ne surprend pas leurs proches vu la nature de leurs activités. Les nonnes les capturent discrètement et les livrent à leur idole.

# CLEFS

## LEXIQUE

**AKUTŌ** – Mot à mot « bande de gens qui font le mal ». Les bandits akutō sèment le désordre et la violence dans l'île aux XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles. À la fois marginaux venus d'horizons divers, mercenaires et guerriers-paysans, ils remettent en question l'autorité du shōgun et contribueront à sa chute en 1333.

**ASOBIME** – Prostituées exerçant sur l'eau, à bord de barques, musiciennes, danseuses. Elles officient principalement le long des cours d'eau propre à la navigation, sur les bords des lacs (le lac Biwa en particulier) et le long des côtes dans les baies et les ports de la mer intérieure. S'approchant en barque des voyageurs dont le bateau entre au port, elles les attirent par leurs chants, les couleurs chatoyantes de leur mise. Elles pratiquent dans les auberges des rives, où elles chantent, dansent et poussent les clients à une plus grande consommation d'alcool et de nourriture.

**BAKUFU** – Aussi appelé Shōgunat, il s'agit du gouvernement militaire japonais en vigueur de 1185 à 1868.

**BUSHI** – Caste des guerriers, comprenant les célèbres samourais (les serviteurs armés des maisons nobles) mais aussi les ashigaru (fantassins) et les buke (guerriers de noble ascendance).

**BUKE** – Voir Bushi

**BUNRAKU** – C'est un théâtre de marionnettes qui ne sont ni à fil, ni à manchons, mais actionnées chacune par trois manipulateurs en robes noires. Les mouvements et gestes de marionnettes, les expressions de leur visage ainsi que leurs magnifiques costumes laissent une impression inoubliable. Le répertoire des pièces est le même que celui du kabuki. Elles sont accompagnées de shamisen et de récitatifs chantés. Une forme plus populaire du bunraku est très appréciée dans les auberges et les lieux de plaisir.

**BUSHIDO** – Le code de conduite des samourais, serviteurs armés et fidèles qui doivent apprendre à vivre en se considérant comme déjà morts afin de n'avoir jamais aucune hésitation au combat. Empruntant au bouddhisme (l'endurance stoïque, le mépris du danger et de la mort), au shintō (le culte des puissances et le respect des codes de conduite stricts) et au confucianisme (la culture littéraire et artistique, le respect des relations sociales et des hiérarchies), le bushido est structuré autour de sept vertus majeures : la droiture, le courage, la bienveillance, le respect, l'honnêteté, l'honneur et la loyauté.

**ÈRE DE KAMAKURA** – Première époque du Moyen-âge japonais, de la création du shōgunat de Kamakura en 1185 jusqu'en 1333, date de la restauration (éphémère) du pouvoir impérial par Godaigō.

**ÈRE EDO** – Période débutant en 1600 avec la prise de pouvoir de Tokugawa et s'acheva avec la restauration Meiji en 1868. Cette époque est caractérisée par la fermeture du pays aux influences étrangères et par un renforcement des structures de hiérarchie sociale, ainsi que par un grand rigorisme.

**IZANAGI** – Divinité masculine fondatrice du Japon et de ses habitants, père des dieux et des déesses. Sa femme mourut horriblement brûlée en donnant naissance au dieu du feu. Il alla la chercher dans les enfers mais lui désobéit lorsqu'elle lui demanda de l'attendre pendant qu'elle se préparait à remonter. Il la surprit telle qu'elle était (un cadavre recouvert de vers), pris peur et s'enfuit, s'attirant le courroux de sa moitié. Il bloqua l'entrée des enfers avec une lourde pierre pour l'empêcher de le poursuivre et rejoignit les cieux en confiant le destin du Japon à ses deux filles (le soleil et la lune) et à son fils, Susanō.

**KUGUTSUME** – Prostituées exerçant dans les auberges le long des grands itinéraires, montreuses de marionnettes. Comme les asobime\*, ces prostituées sont avant tout des danseuses, des chanteuses et des entraîneuses. Exerçant de manière fixe ou en se promenant le long des routes, d'auberges en auberges, elles sont protégées par les autorités et ont un statut important – le même que celui d'un artisan maîtrisant un « savoir-faire » unique.

**ONI** – Créature divine maléfique, assimilée aux géants nordiques.

**SHIRABYŌSHI** – Courtisanes et prostituées de grand luxe, spécialisées dans la danse et habillées comme des garçons. Ces femmes se rendent dans les maisons nobles pour y chanter et y exécuter des danses masculines. Elles y vivent même parfois à demeure.

**SHUGENJA** – Magicien. Liés à l'origine au courant des ascètes du shugendō – un mélange des anciens cultes montagnards et du bouddhisme primitif – ces magiciens ont quitté la voie de sagesse pour embrasser un dessein bien plus sombre, au contact de créatures étranges.

**SHUGENDŌ** – Tradition séculaire liant les hommes à la Montagne (le yama, lieu sacré), le shugendō était à l'origine un culte rendu aux dieux des hauteurs (par opposition aux dieux habitants la mer) puis aux ancêtres (on enterrait les défunts dans la montagne). Plus tard, au contact du bouddhisme ésotérique, le shugendō évolua vers l'ascétisme et les pratiques « magiques » (longévité taoïste, rituels primitifs, etc.) Il est donc au confluent de toutes les pratiques religieuses et mystiques du Japon, un véritable creuset qui influence encore aujourd'hui le pays.

**SOHEI** – Moines-soldats défenseur des monastères et travailleurs de force.

**SUSANŌ** – Frère turbulent de la déesse solaire Amaterasu-no-kami, Susanō devient le dieu des enfers après avoir combattu le dragon à huit têtes et récupéré l'épée impériale. Dans Nami-e, Susanō est pratiquement une figure de dieu grec, manipulant le destin des individus pour les éprouver ou les punir.

**YOMI (NO KUNI)** – Le royaume des ombres, le pays de la nuit, là où vont les morts, où règne Susanō.

**NINJA** – Le terme ninja, couramment utilisé de ce côté-ci du monde, est relativement récent. On employait plutôt le mot shinobi pour désigner ces combattants de l'ombre, non-inféodés au code du bushido. Guerriers originaires de provinces proches de Kyōtō, avant même l'ère de Kamakura, ces mercenaires suivaient d'autres règles mettant l'accent sur la capacité d'adaptation, suivant en cela les principes de Sun Tsu et son Art de la guerre : se renseigner sur l'ennemi, le désinformer et soudoyer les espions ennemis après les avoir repéré. D'ailleurs, le livre ne commence-t-il pas sur cette phrase « La guerre repose sur le mensonge » ? L'habit noir est donc parfaitement légendaire, les shinobi préférant

se dissimuler parmi la population, ou mieux, se faire passer pour l'ennemi pour mieux l'infiltrer.

**BOUDDHISME** – Religion et philosophie ésotérique largement répandue en Asie et notamment au Japon, permettant aux hommes d'atteindre l'éveil en s'émancipant des illusions, de la souffrance et des insatisfactions de la vie matérielle par une pratique individuelle et l'extinction des désirs égotiques.

**SHINTŌ** – Ensemble de croyances animistes et polythéistes liées aux mythologies japonaises les plus anciennes et permettant la pratique des cultes aux kami, les petits dieux omniprésents.

**KAMUNUSHI** – Prêtre shintō, littéralement « maître des petits dieux ».

**MONDE FLOTTANT** – Le Monde flottant (Ukiyo-e) désigne un mouvement artistique vulgaire et bourgeois représentant des scènes du quotidien, de la vie telle qu'elle se déroule : paysages célèbres, activités marchandes et artisanales, femmes légères, acteurs de théâtre, lutteurs de sumo, scènes érotiques, monstres Yōkai et ainsi de suite. Le monde flottant désigne, par extension, la société mouvante et impermanente, loin des structures rigides de la noblesse et des temples, et notamment les franges les plus marginales de celle-ci.

**YAKUZA** – Littéralement, le terme Yakuza est la lecture des trois symboles 8, 9 et 3 – la combinaison perdante d'un jeu de carte appelé hanafuda. Yakuza signifie donc perdant. Initialement, les yakuzas étaient joueurs, racketteurs et gros bras, avant de s'inventer une prétendue culture du bushidō et de remplacer les samouraïs dans l'imaginaire japonais après l'ère Meiji.

**FESTIVALS** – Aussi appelés Maturi (fêtes), Nenchūgyōgi (rites saisonniers) ou Monbi (jour où on revêt le vêtement aux armoiries familiales), les festivals sont fort nombreux. Certains sont connus à travers tout le pays, d'autres sont locaux.

## SOURCES ET INFLUENCES

Francine Herail, Histoire du Japon, éditions Horvath, Lyon, 1998

Augustin Berque, Dictionnaire de la civilisation japonaise, Hazan, 1994

Akira Kurosawa, Les Sept Samouraïs, 1954

Akira Kurosawa, Yojimbo, 1961

Kenji Misumi & Kazuo Koike, Baby Cart, 1972 et suivant

Kan Shimozawa & Shintarō Katsu, Zatōishi, 1962 et suivant

Shirow Masamune, Orion, Delcourt

**NOTICE IMPORTANTE** : la série télévisée Nami-e n'a jamais existé à part dans l'imagination de l'auteur de ce texte. Il ne s'agit que de l'habillage d'une sombre envie de faire du chanbara eiga, avec un minimum de matériel, structurant un contexte allégé. Mais ça aurait été bien qu'elle existe cette série quand même !



# Mamie-e

NOM

DESCRIPTION

## VERTUS

FÉROCITÉ ○○○○○ ○○○○○ VAILLANCE  
AUTORITÉ ○○○○○ ○○○○○ CHARME  
RUSE ○○○○○ ○○○○○ INTELLECT  
HONNEUR ○○○○○ ○○○○○ TÉNACITÉ

## MÉTIER

ARTISAN ○○○○○  
CONSEIL ○○○○○  
ÉRUDIT ○○○○○  
GUERRIER ○○○○○  
MARCHAND ○○○○○  
MÉDECIN ○○○○○

## ÉQUIPEMENT

MARGE QUALITÉS

0-3 1  
4-7 2  
8-11 3  
12-15 4  
16-19 5  
20-13 6

DE LA MAIN

1 VAUT 1  
10 VAUT 10  
DU PAQUET  
1 DOUBLE  
10 VAUT 0

XP

3 6 9 12 15

## XP

/