

Le Japon de l'Ere de la Vapeur

*« Le monstre de métal et de vapeur est passé près de moi, filant à toute allure.
Il a disparu dans la nuit, au bout de cette plaine déserte.
Puis je me suis réveillé de ce cauchemar.
Après de mon lit, j'ai retrouvé mon sabre. Il s'était brisé sur ce rêve.
Ce n'était pas le premier. Ces machines d'acier hantent mes nuits. »*

Koblenz t.3, Dernier hiver à Ishiyama, par Thierry Robin

**Une aide de jeu pour Château Falkenstein
par Karkared
curato.rene@wanadoo.fr**

Dans le monde de Château Falkenstein, les progrès rapides de la vapeur ont fait que l'amiral Perry força le Japon à s'ouvrir au monde dès 1834, vingt ans avant le nôtre. L'ère Meiji s'ouvrit dès 1848 et en vingt ans, le pays a fait des progrès effrayants, passant du Moyen Âge à une industrialisation qui, à Osaka et Nagoya, pourrait bientôt rivaliser avec celle de l'Angleterre.

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard. Après quelques ratés dus à des samurais inexpérimentés, l'empereur s'est entouré de marchands ambitieux qui ont aussitôt pris pour modèle les Seigneurs de la Vapeur britanniques : on les nomme le Zaibatsu. Si le Japon est « l'Angleterre de l'Asie », disent-ils, un pays insulaire, jamais envahi, et qui a su bâtir une civilisation raffinée et pure ; alors il mérite d'avoir ses banques, ses usines, ses navires, ses aristocrates, son Empire. Aujourd'hui, ils ont totalement investi l'appareil d'État, à l'exception de quelques idéalistes comme Saigo Takamori, ministre de la Guerre, qui s'accroche au rêve samurai et refuse le régime de l'acier et du charbon.

Le Japon est un pays encore plus contrasté que l'Angleterre de la Nouvelle-Europe.

Le Japon ancien

Plus de quatre-vingt-quinze pour cent de sa surface est faite de montagnes vierges, de vallées riantes et de côtes ensoleillées, ou plus rocheuses dans le Nord. Des forêts chatoyantes couvrent les pentes de sommets inviolés. Les îles de Kyushu et de Shikaku, au sud, étalent leurs vergers au bord de la Mer intérieure. Des archipels innombrables parsèment la mer et font la fortune des pêcheurs de poissons, de coquillages, d'algues et de perles. Partout, des temples millénaires offrent leur beauté, leur raffinement et leur sagesse reposante au visiteur émerveillé.

Il y a aussi bien sûr des marais impénétrables, domaines des *gaki*, des récifs meurtriers, hantés par des monstres-requins, et surtout les *buraku*, les désolants villages des *burakumin*, ces « non-hommes », ces esclaves qui vivent dans le mépris et la pauvreté. Et, dans le Nord, les terres des Aïnous sont aussi sombres et sinistres que les forêts du nord de l'Europe. C'est la face sombre du Japon ancien.

Des samurais règnent encore sur ces terres, malgré l'expansion rapide du pouvoir des gouverneurs impériaux. Il en est d'alcooliques, de cruels, d'idiots, d'avidés... mais aussi de nobles, de généreux, d'ascètes, mais ils ont de plus en plus de mal à transmettre leurs idéaux aux jeunes générations qui rêvent d'emplois bureaucratiques. Et leurs forteresses du dix-huitième siècle auraient bien du mal à faire face à la technologie néo-européenne.

C'est aussi le domaine des *kamis*, les Faes orientaux. Ils sont aussi variés en formes et pouvoirs que leurs frères néo-européens : les Seelies régis par Yuki-Onna la sorcière des neiges, comptent dans leurs rangs le Kitsune (Sidhe) romantique, le Zokujin (Gnome) si patient, le puissant Tengu (génie des nuages), etc. Les Unseelies sont appelés Gakis ou Tataru *gami*, et leur armée menée par Yama-Uba la sorcière des forêts, inclut le Mujina aux penchants de vandale, l'horrible Koopa anthropophage des cours d'eau, les Umi-Bozu naufrageurs, etc.

Ishiyama

Au Japon, le dernier refuge de la magie est Ishiyama. Comme Falkenstein en Bavière, le petit château a été transfiguré par la grâce de Yuki-Onna, et c'est désormais une imposante forteresse plus grande que le Castel du Héron Blanc lui-même.

Les *kamis* y tiennent leur cour, aux côtés du seigneur des lieux. Les *shugenjas* (magiciens) aux chapeaux noirs ou jaunes selon leur école, viennent servir l'un et l'autre des chefs, rompant ainsi avec une tradition millénaire de discrétion. Des dragons immenses se lovent autour des pics que la magie des Zokujins a élevés autour des murs. Et des phénix chatoyants illuminent chaque nuit.

Cependant, et contrairement à la Nouvelle-Europe, au Japon chacune des deux Cours féériques est divisée sur la conduite à tenir. Si la plupart des *Kamis* veulent contrer l'industrialisation, certains préféreraient fuir ce monde ; il en est même qui se réjouissent de voir de grandes armées renaître où, pensent-ils, ils pourront se couvrir de gloire. Quant aux Gakis, certains veulent profiter de l'occasion pour encore faire souffrir les humains, mais beaucoup abhorrent l'idée d'un monde de Fer Froid et se sont transformés en véritables gremlins voués à détruire les usines.

De ce fait, Ishiyama comporte aussi des souterrains de la lave rougeoyante et des passages secrets où résonnent des cris douteux. C'est là le domaine de la Cour d'Ombre, qui trame ses propres complots sans trop se préoccuper de savoir si ses voisins humains et *kamis* les apprécieront. À

chaque protestation, la réponse a été : « nous œuvrons dans un même but, nos actes finiront donc par se compléter ; et si cela ne vous plaît pas, sachez-nous gré de ne pas tout vous montrer. »

Ishiyama est proche du Voile. Il arrive facilement que des visiteurs inconscients le passent sans le savoir, et errent des jours entiers dans un paysage fantasmagorique. Dans le meilleur des cas, les kamis viennent les chercher ; sinon, ce sont les gakis qui s'en chargent. Souvent, ces derniers les dévorent ; mais parfois, ils préfèrent les ramener apparemment intacts, mais en fait ensorcelés de manière à déclencher des désastres.

Les ordres sorciers

L'ordre vertueux des cinq montagnes

Cet ordre est en fait constitué de bonzes, des moines bouddhistes zen, qui agissent comme les Dominicains européens au treizième siècle. Leur magie est protectrice et purificatrice.

Maison Mère : le Gozan, les cinq grands monastères du bouddhisme zen japonais (cf. Wikipédia).

Chapitres : très nombreux petits temples urbains et ruraux.

Symbole : Bouddha et d'innombrables objets liturgiques (bannières, bandelettes votives, etc.).

Recrutement : les candidats sont examinés par les maîtres de chaque temple et initiés en secret, à l'écart des autres moines. Le recrutement est contingenté pour éviter qu'un temple ne devienne trop puissant et ne prétende régir les autres.

Histoire : cette secte est le prolongement naturel des congrégations zen. Les premiers moines eurent très tôt accès à des savoirs interdits, certains d'entre eux étaient même des sorciers convertis. Il fallut donc établir une police secrète vouée à contrôler l'exercice de la magie par les moines et par les profanes.

Doctrine : la magie est réservée aux êtres les plus élevés. On ne peut prétendre la comprendre, la régir et la mériter que si l'on a d'abord passé de longues années à méditer sur le monde et sur les dieux. Quiconque outrepassé ces étapes est un sot, un fou, un criminel ou un impie, voire tout cela à la fois.

Méthodes : les moines des Cinq Montagnes s'infiltrèrent partout sous couvert de mendicité (activité pieuse pour les moines japonais). Lorsqu'ils découvrent des signes de corruption, ils appellent leurs frères et frappent la nuit, dans le plus grand secret.

Grand maître : Ichihiro Kenze est l'actuel doyen du Conseil interne de l'ordre. Ce vieux moine ne bouge presque plus de sa cellule, mais les billets qu'il envoie à ses confrères sont presque toujours suivis d'effet. Il dispose d'une dizaine de moines d'élite qui lui servent d'estafettes.

Ichiro Kenze : Sorcellerie [EXT] - Aisance Sociale [EXC] – Attraction [FAI] - Charisme [EXC] - Instruction [EXT] - Mêlée [FAI] - Escrime [FAI] - Perception [BON]

Il ne se bat pas lui-même mais plus de deux cents moines sont prêts à le défendre à tout instant à coups de bâtons : Mêlée [BON] – Perception [BON] – Physique [BON] – Courage [BON].

Livre des connaissances occultes : les écrits secrets des douze sages, un corpus de manuscrits occultes annotés par les maîtres zen du onzième siècle. Ce livre permet de lancer les sortilèges suivants.

- **Négation de l'impur** : cette prière à réciter en même temps qu'un sorcier hostile invoque son sort, permet au bonze de retirer son propre tirage de celui de l'incantateur. Il est donc possible de faire tellement durer l'incantation que le sorcier abandonnera épuisé. Couleur : celle du sort.
- **Jugement des Kamis** : cette prière appelle tous les Faes Seelies à proximité. Ces derniers doivent prendre le temps d'arriver, mais en général, seuls les plus rapides se déplaceront. Une fois assemblés, les Faes entendent l'imprécation du bonze et s'ils estiment que sa cause est juste, ils peuvent unir leurs Ethérétés pour foudroyer l'impie, même s'ils n'en ont pas le pouvoir. 8 cœurs.
- **Sanctuaire d'Amaterasu** : cette prière n'est possible qu'à trois, mais les assistants peuvent être de n'importe quel ordre religieux ou confession, du moment qu'ils ont été ordonnés ou ont connu une période initiatique. Le bonze peut donc se faire aider d'un autre bonze profane, d'un moine grec ou romain, d'un pasteur anglican, d'un rabbin etc. Leurs mélopées terrorisent les gakis (Unseelies) qui doivent vaincre leur sort avec leur courage pour entrer dans le bâtiment protégé. 8 cœurs.
- **Mains de Fukurokujin** : en soignant une personne, le bonze la fait guérir bien plus vite que la normale. Pour 4 cœurs, le temps de guérison est divisé par 2. Pour 6 cœurs, il est divisé par 4. Pour 7 cœurs, il est d'une nuit, quel que soit le montant des dommages.

La Société du Dragon noir

Dans le monde de Tom Olam, la Société du Kuro Shivo était en fait la Société du Fleuve Amour, qui prônait l'expansion de la tutelle impériale jusqu'à ce fleuve. Mais comme l'Amour s'appelle Dragon Noir en chinois et en japonais, les journalistes occidentaux préférèrent une traduction plus impressionnante. (Note : il existe aussi un Kuro Shivo au Japon, c'est un courant marin qui a une importance égale au Gulf Stream.)

Dans l'Ère de la Vapeur, la Société du Dragon Noir est un ordre de sorciers maléfiques issus des anciennes cabales médiévales. Alors que leurs ancêtres étaient proches des sociétés yakusas, eux veulent se servir de la magie pour se tailler des domaines en Asie : l'expansion impériale n'étant qu'un paravent à leurs propres projets.

Maison Mère : Tokyo.

Chapitres : un à Nagoya et un à Kobe.

Symbole : un dragon noir dans un cercle.

Recrutement : le Dragon noir recrute à la manière des sociétés d'ingénieurs néo-européennes. Les critères sont le talent, l'influence et l'esprit de décision. Il va sans dire que la cupidité est impérative.

Histoire : cette secte ne fut officiellement fondée qu'en 1603, mais ses fondateurs étaient déjà les héritiers d'une longue tradition informelle. Ce n'est qu'avec l'essor des yakusas que le Dragon Noir se structura vraiment.

Doctrine : la magie est un outil qui doit servir à des buts profanes. Ceux qui y voient une fin en soi sont des idiots et des rêveurs. Comme la vapeur, la magie donne le pouvoir sur le monde.

Méthodes : le Dragon Noir fait honneur à ses origines yakusas en pratiquant l'extorsion, l'enlèvement (y compris parfois, la traite des femmes), la corruption et l'assassinat. Les sans-grades ne sont pas sorciers, mais les gakis se mêlent à ses membres à tous les échelons.

Grand maître : un triumvirat de trois oyabuns (parrains) dirige la secte. On y compte actuellement Akira Hamoto, importateur ; Mataru Gozu, intermédiaire ; et Rando Heibon, occultiste.

Livre des connaissances occultes : les Sept Parchemins Noirs, sauvés dans les décombres fumants de la demeure d'un sorcier brûlé par les villageois – même le feu n'avait pas voulu des secrets qui suivent.

- **Paroles de miel** : le sorcier pourra faire avaler n'importe quoi à la prochaine personne ou groupe de personnes qu'il croisera. La victime se rendra compte de la supercherie tôt ou tard, mais généralement trop tard. 4 trèfles.
- **Emprise de la nuit** : lancé sur un groupe, ce sort permet de s'assurer que nul, une fois convaincu d'agir pour le sorcier, ne pourra trahir le secret par inadvertance. Si l'un d'eux revient sur sa décision et trahit volontairement, il meurt en (10 – Courage) minutes. 8 trèfles.
- **Assassin d'obsidienne** : lancé sur une statue, ce sort en fait un tueur sans pitié au Courage Extraordinaire (et au Physique de base Faible, +1 cran pour le bois, +2 crans pour la pierre et le bronze, +1 cran si de taille humaine, +2 crans si géante). Le sorcier lui assigne un délai d'activation (jusqu'à une semaine) ou un événement déclencheur (un mot, une scène...). Seule la lumière filtrée par un cristal peut la repousser, sinon il faut la tailler en pièces. Il arrive que l'on choisisse des statuette minuscules (Physique Faible), mais armées d'aiguilles empoisonnées. Les statues saintes ne sont pas sensibles à ce sort. 10 trèfles.
- **Chariot de la tempête** : le sorcier s'élève sur un vent puissant. Il ne peut rien faire d'autre que parler tant qu'il vole, ce qui fait que ce sort sert surtout à voyager et à fuir. 6 trèfles.

Le Japon moderne

Les grandes villes, Nagoya, Kobe, Tokyo, s'éloignent de plus en plus de cet Eden figé. Une muraille grise les coupe de plus en plus du reste du pays, et les Japonais aveuglés par la puissance ne voient pas ce qu'ils perdent à se jeter dans les mailles du Zaibatsu.

Nagoya est désormais le premier port du pays, et l'un des plus grands d'Asie. Les Docks du Soleil Levant y lancent cargo après cargo, et bientôt deux nouvelles cales sèches vont ouvrir pour la future flotte de guerre.

À Kobe, on est tourné vers la terre et le feu : aciéries et usines d'automotives y composent un paysage d'apocalypse, rythmé par les puissantes centrales à vapeur qui dominant la ville.

Tokyo est encore relativement traditionnel, mais le nouveau tramway à vapeur, les câbles télégraphiques, les tubes pneumatiques et les grands sièges des sociétés marchandes laissent entrevoir ce qu'il deviendra bientôt. La gare centrale est déjà un monstre, avec ses cinquante voies, ses baies de chargement, ses grues et ses fourneaux rougeoyants.

Les Japonais s'enorgueillissent de ces réalisations sans réaliser que l'acier et le fer froid leur font un carcan mental. Loin des esprits bienveillants, ils deviennent vulnérables aux menées des ambitieux et des sbires des Gakis. Le rêve impérial devient l'asservissement d'un peuple qui ne rentre chez lui, le soir, que pour s'effondrer dans des taudis chaque jour moins bien bâtis. Les femmes perdent leur santé dans les filatures, les hommes sont brûlés par les coulées des usines, les enfants sont déformés par le postures de travail.

Les jeunes peuvent certes trouver à s'engager dans la nouvelle armée impériale, faite de conscrits ; mais la réalité est bien loin de leur rêve de samurais, et seul l'honneur encore intact de leurs officiers directs les protège de la cruauté des généraux voués aux maîtres du jour.

Au sommet du pays, l'empereur est de plus en plus coupé de la réalité. Son statut divin lui interdit de sortir plus de quelques jours par an, de parler aux gens face à face (tous doivent se jeter à terre dès qu'il approche), de lire les critiques que font les journaux envers la politique du gouvernement, de sorte qu'il ne voit le monde qu'à travers des statistiques biaisées et prédigérées.

Le Zaibatsu a déjà commencé à perfectionner les technologies néo-européennes. À l'aide de forgerons exceptionnels, recrutés par la force, on fabrique des prototypes d'alliages nouveaux et de machines miniatures. La voie est tracée : la Corée, la Mandchourie, puis la Sibérie, la Mongolie et la Chine. Rien ne doit entraver la marche de la Vapeur !

Le Zaibatsu

Red Sun (Yoko Uno)

Cette grande usine d'automotives de Kobe a déjà diversifié sa production sous diverses sous-marques : Honda (« rizière fertile ») pour les fardiens agricoles, Suntsuki (« âme de Sun Tsu ») pour l'armée, Yamagaki (« démon des montagnes ») pour les sportifs. Red Sun fournit aussi les gigantesques moteurs à vapeur de la future flotte de guerre nipponne.

De plus, les ingénieurs de Red Sun commencent à s'aventurer dans des directions étranges. Leur plus belle réalisation est le Kinzokujin, terrible androïde-samurai qui sera bientôt lâché contre les rebelles.

Yoko Uno : Finances [EXC], Relations [EXT], Aisance sociale [EXC], Calcul [BON].

La Jolie Pagode (Yamo Gano)

Yamo Gano est certainement le plus malheureux des maîtres du Japon. L'empereur lui-même a choisi le nom de sa firme, avec l'idée de rendre plus harmonieux le cadre de vie de ses sujets. Mais cette raison sociale s'est avérée ridicule aux yeux des affairistes occidentaux, qui rient ouvertement quand ils l'entendent.

De plus, les Japonais eux-mêmes ne souhaitent pas lancer de grands aménagements comme ceux du baron Haussmann : même les progressistes estiment que les anciens entrepôts pourront encore servir cinquante ans. Il est plus urgent d'investir dans l'équipement lourd, dans l'éducation, etc.

Quant aux particuliers, ils sont peu nombreux à vouloir moderniser leurs maisons : si Yamo Gano devait le faire malgré tout, ce serait à perte, car le marché est trop étroit pour que les prix restent abordables. Résultat annexe : le bâti japonais se dégrade très vite.

Alors Yamo Gano se contente de survivre avec les ponts de chemin de fer et quelques contrats industriels. Mais il pousse en coulisse à la guerre contre la Corée et la Chine : en effet la conquête signifierait pour lui d'immenses contrats militaires, puis de gigantesques aménagements industriels dans les villes à reconstruire et nouvellement ouvertes à l'économie japonaise.

Yamo Gano : Finances [EXC], Relations [EXT], Aisance sociale [EXC].

Les Docks du Soleil Levant (Hiro Shima)

Ce conglomérat naval tient les ports commerciaux, industriels et de pêche (du moins les plus grands). Comme on peut s'y attendre, il pousse aux commandes militaires pour amasser la plus grande part des finances impériales. Hiro Shima soutient ouvertement les plus belliqueux des amiraux japonais, et entretient à ses frais un réseau d'espionnage industriel en Nouvelle-Europe. Il n'a eu que peu de succès jusqu'ici, car il trouve peu d'agents suffisamment discrets pour se fondre parmi les Occidentaux.

Hiro Shima, armateur dans l'âme, ne désarme pas (gag). Il garde ses bureaux sous pression pour avoir toujours un nouveau projet à soumettre lorsque l'empereur acceptera de débloquer les fonds.

Déjà l'ingénieur Korehito Tatsu a proposé au gouvernement de concurrencer Nemo en lançant *l'Isonade*, un immense sous-marin, baptisé ainsi d'après le terrible requin géant des légendes qui crée des tempêtes lorsqu'il monte en surface !

Hiro Shima : Calcul [EXC], Instruction [BON], Finances [EXT], Aisance sociale [EXC]. Il ne travaille pas lui-même aux projets, il se contente de surveiller ses ingénieurs.

Yen-Yen (Matsu Ita)

Matsu Ita non plus n'est pas satisfait du nom de sa firme. Mais contrairement à Yamo Gano, il n'en a cure. Le pouvoir de l'argent ne cesse de croître depuis que l'ancien système des koku (mesures de riz) a cédé le pas à une monnaie moderne, le yen. Il attend avec sérénité le jour où son établissement pourra devenir la Banque Impériale, ce qui fera de lui le maître de l'économie nipponne.

Yen-Yen (c'est aussi le sobriquet de son directeur) est la cheville ouvrière du Zaibatsu nippon. Toutes les autres branches en dépendent, et les grandes orientations sont choisies lors des réunions au siège de la banque. Matsu Ita est souvent consulté par les autres directeurs sur des points de détail, et il lui est arrivé plusieurs fois de réprimander un chef d'entreprise pour des initiatives qui allaient « contre la ligne du parti ».

Matsu Ita : Finances [EXT], Instruction [EXC], Relations [EXT], Aisance sociale [EXC].

Entreprises mineures

À côté des géants, quelques nains ont fait leur trou.

Niten-Do (les Deux Royaumes) : cette entreprise de cartes à jouer a pris le coche des jouets mécaniques. Elle fabrique des versions pirates de Backalley Pugilist avec des samurais et des moines, sous le titre de série Double Dragon. Récemment, la boîte a tenté de lancer un concept de cartes illustrées en série limitée : Shugenja – la Cérémonie du Thé. Ce fut un échec, mais le projet reste vivant.

Sunny : Cette entreprise a pris un nom anglais pour impressionner ses clients. Elle fabrique des enregistreurs de poche, des gramophones et des dictaphones. Son grand projet est de fabriquer des unités mémorielles minuscules qui rendraient caduques les cartes perforées.

L'Asahi Shimbun : ce journal est le seul à maintenir une ligne indépendante face au Zaibatsu. Il parle donc des grèves, des accidents et des erreurs de gestion avec une relative impartialité, mais par fidélité envers l'Empereur, il n'ouvre pas ses colonnes aux nouvelles concernant la rébellion d'Ishiyama. Ses propriétaires ont des idées proches de celles de la Fabian Society anglaise (qui voit le progrès social comme une œuvre de réformes de longue haleine). Yen-Yen tente régulièrement de racheter le journal pour en faire un organe de plus au sein du Zaibatsu.

Les mangakas : le manga est une tradition séculaire au Japon. Avec l'arrivée des nouvelles presses néo-européennes, les créateurs se permettent des audaces graphiques de plus en plus grandes : cases brisées, caractères torturés, personnages floutés... Si l'art officiel en est bousculé, ces productions ont le mérite de donner aux citadins de brefs aperçus d'un monde autre – un monde qui ne se résume pas à des cheminées et à des murs gris. Beaucoup de mangakas insèrent dans leurs histoires des stéréotypes comme l'ingénieur aux projets de destruction, le banquier avide, le militaire aveugle, d'une part ; et le samurai dévoué, le kami bienveillant, d'autre part. De la sorte, ils rappellent aux gens que leur avenir peut s'appuyer sur le passé.

Archétypes et Personnalités

Acteur de kabuki

Le kabuki est le théâtre tapageur et « à effets spéciaux » au Japon. Le nô est plus réservé voire cryptique.

Vous vous sentez étriqué dans les rôles traditionnels, vous voulez vous mettre à composer des pièces au lieu de jouer les mêmes depuis six cents ans. Vous cherchez des Occidentaux pour vous donner de nouvelles idées et des expressions nouvelles. Un jour, vous donnerez votre première œuvre au Japon, et on vous acclamera comme le Victor Hugo national !

Talents : Représentation, Perception, Discrétion.

Possessions : vêtements de ville et de scène, masque, nécessaire de maquillage, l'équivalent de 50 Mo.

Ingénieur nippon

Le Japon a besoin du maximum de connaissances pour s'élever au niveau de la Nouvelle-Europe. C'est vous qui les ramènerez, et tant mieux si cela vous permet de goûter à quelques plaisirs au passage.

Comme pour l'Ingénieur de Calcul, mais avec des possessions différentes : deux complets occidentaux trop grands, un derringer, un carnet de notes et des fioles d'échantillons, quelques fioles d'alcools néo-européens « à analyser », 50 Mo.

Kitsune

Les Kitsune sont les protecteurs naturels des paysans et se marient les jours où le soleil perce l'orage. La magie de vos neuf queues et l'acuité de votre esprit font de vous le roi des Faes. Bien que les barbares vous répugnent, vous êtes sorti de votre château forestier pour vous mêler au monde nouveau et savoir pourquoi le changement se propage jusque dans votre univers si bien réglé.

Talents : Sorcellerie, Ethérété, Aisance sociale.

Pouvoir féérique : une fois par jour et par nuit, un Kitsune peut passer sous forme de renard à neuf queues. Il peut alors soit arpenter le monde réel, soit passer dans Chikushudo, le Royaume des Animaux – l'un des Pays Au-delà du Voile. Là, il peut se déplacer de cent lieues en une heure, tant qu'il ne traverse pas la mer.

Possessions : deux kimonos féériques (de merveilleuse facture et très robustes), un tanto (dague), une boîte à encens, un service à thé, un éventail raffiné.

Mandarin chinois

Savoir, réflexion et tradition sont les maîtres mots du monde. Hélas, la Chine est en retard. Vous avez pris sur vous de quitter votre poste pour percer les secrets des barbares et aider votre pays à se redresser.

Talents : Instruction, Aisance sociale, Médecine.

Possessions : robes de soie, complet occidental, pistolet, 150 Mo.

Moine zen

Le monde nouveau a besoin d'équilibre. C'est pourquoi vous avez quitté votre monastère pour enseigner - et apprendre, car votre quête n'est jamais finie.

Talents : Physique ou Sorcellerie (pour l'Ordre des Cinq Montagnes), Courage, Médecine.

Possessions : kimono noir, masque d'osier, besace, sébile, chapeau, bâton.

Samurai fonctionnaire

Les rebelles n'ont rien compris. Les samurais ont toujours servi, leur nom signifie d'ailleurs serviteur. Si les maîtres ont changé, quelle importance ? Votre premier devoir est de continuer à servir, quel que soit le daimyo, quoi qu'ordonne l'Empereur.

Vous avez rejoint l'administration impériale pour garder le pouvoir qu'a perdu votre seigneur, et vous vous efforcez d'apprendre les secrets des Néo-Européens. Cela vaut pour tous les domaines : militaire bien sûr, mais aussi technologique (même si l'Ingénieur est plus calé que vous), politique, culturel, policier, financier...

Talents : Tir, Aisance sociale, Relations.

Possessions : kimono, uniforme moderne, complet occidental trop petit, service à thé, fiasco de saké, pistolet, 100 Mo.

Samurai révolté

Neuf siècles d'honneur crient en vous. Le Japon se fourvoie en abandonnant ses traditions, surtout celle de la caste des samurais. Seuls des hommes comme vous pourront garder l'honneur et la pureté de l'Archipel.

Hélas, la lutte semble perdue sur le sol national. Vous avez donc résolu de voyager pour trouver des alliés et des atouts. La Nouvelle-Europe est une destination obligée.

Talents : Escrime, Aisance Sociale, Courage.

Possessions : deux kimonos, grand manteau occidental, chapeau occidental, daisho (katana et wakizashi), arc, armure légère.

Tengu

Les Tengu sont les maîtres des montagnes élevées et des vents qui y soufflent. Imprévisibles, souvent cruels, mais bienveillants dans l'ensemble, ce sont en fait les gardiens des plus hauts royaumes féeriques.

Talents : Physique, Ethérété, Courage.

Pouvoir féérique : Un Tengu peut autant de fois par jour que son Ethérété, déclencher des bourrasques terribles. La zone affectée est soit circulaire (autour du Tengu), soit en arc de cercle devant lui (elle doit faire au minimum 90°) ; elle s'étend jusqu'à vingt mètres, à moins qu'un obstacle ne la bloque. Tous ceux qui s'y trouvent voient leurs difficultés d'action augmenter de la moitié du Physique du Tengu.

Alternativement, un Tengu peut se servir de son vent pour s'élever dans les airs. Il peut alors monter de [Physique] mètres et y rester [Ethérété] minutes. Il peut emporter des gens avec lui : chaque adulte réduit alors d'un cran l'altitude et la durée.

Possessions : vêtements de paysan, chapeau de paysan, tanto.

Zokujin

Dans les recoins les plus isolés des montagnes, les Hommes avaient jadis creusé de petites mines pour le fer et le charbon. Les Zokujin s'y sont infiltrés comme l'eau dans les galeries. Ils n'aiment pas les machines géantes des mines nouvelles.

Talents : Physique, Ethérété, Perception.

Pouvoir féérique : les Zokujin peuvent traverser la pierre à volonté. De plus, leur nature minérale réduit de 2 tous les dégâts à leur rencontre.

Possessions : vêtements rustiques, besace, cailloux goûteux.

Personnalités utiles

Ji-samurai typique

Ce sont des servants armés, car il y a longtemps que les grands seigneurs n'adoubent plus de vrais samurais. Leur noblesse est personnelle et non héréditaire, cédant le pas devant celle des samurais. Elle sert surtout à cimenter leur loyauté au daimyo.

Escrime [BON], Courage [BON].

Samurai typique

Après trois siècles de paix, les lignées de vrais samurais sont aussi rares que les bourgeons sur un arbre millénaire. Ils gardent pourtant une bonne part de la valeur de leurs ancêtres, enveloppée dans des traditions parfois pesantes et sclérosées.

Escrime [EXC], Courage [EXT], Tir [BON], Aisance sociale [BON].

Conscrit typique

Ces troupes sont en fait constituées de volontaires, car la nouvelle armée équipée de fusils attire les jeunes en masse. On les emploie comme troupes de garnison. Ce n'est que depuis le début de la révolte des samurais que l'on a vraiment commencé un recensement militaire. Ces jeunes gens sans expérience croient sincèrement servir leur pays, sans voir qu'ils servent en fait les intérêts du Zaibatsu.

Courage [BON], Tir [BON].