



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Aides de jeu > Personnages (PJ/PNJ) > **Personnages du clan de la Grue**



Concours de PNJ (Episode 5)

Personnages du clan de la Grue


lundi 25 mai 2009, par [DarkLoïc](#), [Kakita Inigin](#)

Avec les mots-clefs suivants :

- champion du clan
- génie politique
- maladif
- visionnaire

Doji Hashiba (alias "Saru-sama")

par DarkLoïc

 Hashiba est né dans le village de Nakamura, dans la province de Kazenmukentsu, sur les terres de la famille Doji, fils d'un ashigaru récompensé pour sa bravoure par un lopin de terre et mort de maladie. Sa mère le plaça dans un temple après s'être remariée et avoir eu deux enfants de cette seconde noce, afin d'économiser une bouche à nourrir.

La vie au temple était dure. Les autres novices le martyrisaient, en raison de ses origines modestes et de son physique étrange, notamment sa petite taille et son visage qui lui valut le surnom de "Saru" (le singe) ! Ainsi l'appelaient-on dans son enfance, et continua-t-on encore à le surnommer adulte.

Saru, donc, rêvait d'une autre vie. Un jour, apercevant des marchands sur la route, il fut séduit par cette vie "libre et aventureuse" et décida de quitter le temple pour les suivre. Émerveillés par sa débrouillardise et son sens de l'initiative, les marchands l'accueillirent chaleureusement et le traitèrent, pour la première fois de sa vie, en égal.

Mais le sort en avait décidé autrement et, alors que Saru préparait son départ en vue de rejoindre ses nouveaux amis, ceux-ci périrent dans une embuscade tendue par des brigands, dans la

province voisine de Hayaku.

Apprenant cela, Saru en fut fort contrarié. Mais, bien décidé à poursuivre son rêve et à ne pas retourner chez son beau-père, il démarra donc seul une carrière de colporteur, achetant des aiguilles auprès de forgerons et les revendant dans les campagnes. Dans son esprit, le bonheur se résumait à avoir toujours vingt zeni d'avance pour pouvoir régaler ses amis. Mais, en ces temps troublés, son commerce ne lui rapportait qu'à peine de quoi manger une fois par jour.

Un jour que la faim le tenaillait, il rencontra la plus belle créature que le monde ait porté, un esprit tout droit descendu du paradis céleste, à n'en point douter. La forme diaphane se pencha sur lui et une voix enchanteresse parvint à ses oreilles.

Il ne s'agissait en réalité nullement d'un esprit, mais de Yashiko, la courtisane la plus prisée et renommée de la province de Kazenmukentsu. Séduite et attendrie par l'aspect peu commun du jeune garçon, elle décida de le ramener chez elle.

Ses servantes lui donnèrent un bain. Malgré son apparente jeunesse, Saru commençait déjà à devenir un homme. Découvrant cela, l'une des fillettes courut en avertir sa maîtresse qui en fut fort aise. Le soir venu, elle fit préparer un somptueux repas et revêtit ses plus beaux atours afin de charmer le si intrigant jeune homme.

Forte de sa très grande expérience de la gent masculine, il lui fut facile de séduire l'inexpérimenté garçon et de le mettre dans sa couche. Contre toute attente, cependant, le timide et maladroit jeune homme s'avéra un amant attentionné et habile. Mais, plus surprenant encore, son affaire faite, l'homme céda, à nouveau, la place au garçonnet et, regardant Yashiko d'un œil curieux et innocent, il commença à la bombarder de questions sur sa vie et son métier.

Les réponses qu'il obtint le confortèrent dans son idée de faire "fortune" en accomplissant un travail honnête. De cette première expérience, Saru garda également un penchant plus que prononcé pour les femmes, surtout de noble extraction ; sans doute un complexe concernant ses origines modestes.

Abandonnant le commerce itinérant, Saru poussa jusqu'à la province de Nanhan, sur les terres de la famille Kakita, où il devint l'apprenti d'un maître potier. Le travail était si dur qu'il pouvait à peine dormir et s'épuisait à la tâche. N'en pouvant plus, il demanda à son maître son congé. Celui-ci entra dans une colère noire, et le fit battre comme plâtre avant de le chasser.

Saru subsista alors de petit boulot en petit boulot, apprenant quantité de métiers, faisant même brièvement partie d'une troupe de kabuki. Finalement, il entra comme domestique au service d'un gokenin appartenant à une famille vassale des Kakita.

Là, il fit à nouveau preuve de ses talents d'intendant et de son esprit d'initiative, mais s'attira bien vite la jalousie et l'antipathie de ses collègues, ainsi que le respect et l'affection de son maître.

Il fut même promu ashigaru et fit l'objet d'une demande en mariage d'un ashigaru au service du gouverneur de la province cherchant à marier sa fille. Celle-ci, malgré sa beauté, n'était plus de première fraîcheur, disons-le.

Flatté, Saru accepta, mais cette union fut une catastrophe. A cause de ses origines modestes, Saru ne pouvait organiser une cérémonie convenable et ses collègues n'eurent de cesse de le discréditer aux yeux de sa belle famille. Sans compter que sa promise le trouvait si repoussant qu'elle se refusa obstinément à lui. Compréhensif,

Saru finit par lui rendre sa liberté.

Peu après, il décida que sa place n'était plus ici et qu'il lui serait plus profitable d'entrer au service d'un seigneur plus important. Son maître, bien que chagriné par cette décision, était un homme juste et bon, et accepta sa requête. Il prit donc la décision de retourner dans sa province natale pour tenter d'entrer au service du gouverneur, comme jadis son père au service du père de celui-ci.

A l'époque, de nombreuses rumeurs peu flatteuses circulaient sur le compte du jeune seigneur de la province. On le disait sot, dilettante et aimant plus la boisson et les jeux que la politique et les responsabilités. On pouvait le voir déambuler dans les rues, la main sur l'épaule d'un compagnon. Il aimait, également, se baigner dans la rivière, du printemps à l'automne. Enfin, il allait à la chasse au faucon vêtu d'un simple kimono d'heimin, une cordelette de chanvre en guise de ceinture et un phallus bigarré peint dans le dos !

Par chance, deux amis d'enfance de Saru, élevés dans le même village, étaient entrés au service du daimyo. Saru, devenu un homme bien que sa taille reste réduite, alla les voir pour obtenir leur soutien dans sa nouvelle entreprise. Ceux-ci promirent de l'aider, mais rien ne se produisit.

Saru prit alors les choses en main et observa, tout d'abord, les allées et venues du daimyo, avant de passer à l'action. Un soir, il se planta devant lui et débita, d'une seule traite, son lignage et sa requête. Tout d'abord, le seigneur n'y prêta aucune attention. Puis, de retour dans son château, la tête de singe de l'heimin obsédait son esprit. Il fit venir son karo et lui ordonna de trouver ce Saru.

Par chance, ce dernier logeait justement chez l'un de ses amis d'enfance, dans l'un des baraquements réservés aux serviteurs. Et comme, justement, un poste d'ashigaru venait de se libérer, ainsi entra-t-il comme porteur d'eau, au service du gouverneur de la province, prenant le nom de Tokichiro, celui de son prédécesseur, comme le veut la coutume.

Tokichiro accompagnait donc son maître dans tous ses déplacements, portant sa gourde, à la chasse comme à la guerre. Ainsi découvrit-il le vrai visage de son seigneur, en apparence frivole, mais esprit

vif et pragmatique, en vérité.

A la chasse, par exemple, il employait deux rabatteurs habillés en paysans et portant une houe afin de ne pas effrayer les oiseaux. Ensuite, il approchait de sa proie, caché par son cheval, avant de lancer son faucon. L'homme aimait aussi les outils et considérait ses serviteurs comme tels, quel que soit leur rang !

Pour lui, un bon outil devait être solide et affuté ; ainsi s'amusait-il à tester ceux sous ses ordres et Tokichiro ne fit pas exception à cette règle. Rapidement, il put démontrer à son maître toute l'étendue de ses talents en tant que meneur d'hommes.

Après avoir su rationaliser les dépenses énergétiques, en diminuant les gaspillages et les intermédiaires, prenant en charge les réparations des remparts, segmentant les équipes et en les mettant en concurrence, il fut promu ji-samurai et "gunso" des domestiques. Il prit alors le nom de Doji Hashiba.

Au service du gouverneur, Hashiba parvint à gagner le respect de ses hommes et de ses supérieurs. Il devint même très proche du karo et, amoureux de l'une de ses filles, à peine âgée de quatorze ans, il finit par obtenir sa main. Ce mariage fut bien plus heureux que le précédent.

Mais, les années passant, Hashiba nourrit de plus hautes ambitions. Il rêve de montrer à son seigneur ses talents dans le seul domaine qu'il n'ait pas encore exploré, la guerre ! Par chance, malgré la relative faiblesse de son armée, son maître est également de nature belliqueuse, en plus d'être le gendre du daimyo de la famille Doji.

D'autre part, son obsession de l'efficacité l'a amené à pourvoir ses troupes, y compris les ashigaru, du meilleur équipement possible. Ainsi, les lances équipant son armée sont sensiblement plus longues que celles des autres unités militaires de Rokugan. Hashiba accompagne donc son maître dans de fréquentes escarmouches frontalières, mais sans grands succès.

Parmi ses faits d'armes de l'époque, citons la fois où, recevant une missive lui apprenant que le champion du clan de la Grue était assiégé par l'ennemi, mais

lui ordonnant de ne rien tenter, son seigneur ordonna la levée des troupes et se précipita, comme à son habitude, hors du château, sans attendre, contraignant ses hommes à lui courir après. Or, cette fois-là, Hashiba, pressentant la chose, s'était fait remplacer par l'un de ses subordonnés. Son seigneur n'y vit que du feu.

L'armée arrivant à proximité d'une rivière, son seigneur vit une silhouette s'avancer vers eux, traversant le cour d'eau. Lorsque celle-ci atteint la rive, il reconnut Hashiba, vêtu d'une simple cuirasse mal ajustée et portant un yari rouillé. A la fois perplexe et furieux, son seigneur lui demanda avec colère où se trouvait l'ennemi, puisqu'il était manifestement parti, sans ordres, en reconnaissance. Avec aplomb, Hashiba le détrompa, répondant qu'en sa qualité de responsable logistique, il avait simplement balisé le gué pour faciliter le passage de l'armée.

Une fois la rivière traversée par l'avant-garde, Hashiba revint promptement sur ses pas, tandis que son seigneur s'était déjà engagé à mi-chemin, la tête tournée vers la droite, soudain alerté par quelque mouvement dans cette direction. Les cris de son subordonné l'agaçaient, mais il n'avait pas le temps de le corriger, et il lui prêta donc l'oreille. Hashiba lui indiqua alors qu'à quelques lieues dans la direction des guetteurs qu'ils avaient aperçus, l'ennemi leur tendait une embuscade. De plus, l'avant-garde ennemie devant eux. Selon lui, mieux valait prendre au sud et les contourner.

Plus tard, ayant enfin assisté à une brillante victoire de son maître contre un ennemi supérieur en nombre, Hashiba découvrit la stratégie. Pressentant une nouvelle escarmouche et la défaite inévitable de son seigneur, il décida de mettre cette nouvelle leçon en pratique, et prit secrètement contact avec des ronin rencontrés dans sa jeunesse, en réalité des ninja de la famille Koga.

Pour ce combat, Hashiba était autorisé à monter à cheval, comme un membre de l'état-major du seigneur, mais on lui avait donné une vieille carne pelée pour monture. Tel un gokenin, Hashiba se faisait accompagné par cinq inconnus et arborait une bannière de papier. Courroucé, son seigneur l'apostropha en dégainant son sabre. Se grattant la tête, tel un garnement pris en faute, Hashiba

s'écarta et déchira la bannière, tout en prenant la fuite.

Mais ce qu'il avait prévu arriva et l'armée se trouva en difficulté. La déroute s'annonçait, tandis que le jour déclinait. Le seigneur en personne combattait pour défendre sa vie. Au crépuscule, la pression diminuait. L'armée ennemie se retirait. Les Grues aperçurent alors des torches, de plus en plus nombreuses, illuminant les alentours. Croyant être pris à revers, l'ennemi se repliait. Les Grues ne demandèrent pas leur reste et décampèrent. Mais le gouverneur avait son idée sur ce qui venait de se passer. Peu après, Hashiba fut élevé au rang de chui par son seigneur.

Mais quelques jours plus tard, au cour d'une partie de chasse, ce dernier l'interrogea sur sa responsabilité dans ces événements. Hashiba commença par feindre l'ignorance, avant de finalement tout raconter à son daïmyo. Sur sa lancée, Hashiba suggéra à son seigneur de revoir sa stratégie et d'établir une tête de pont, plus près du château ennemi, sur un îlot de la rivière. Même si son maître le châtia violemment pour son outrecuidance, ses parties de chasse prirent de plus en plus souvent la direction de cet îlot et, finalement, le daïmio réunit ses vassaux pour leur présenter son projet de bâtir une forteresse à cet emplacement.

Aucun des commandants présents ne semblait convaincu. Alors, du fond de la salle, Hashiba prit la parole, à la stupéfaction générale, et lança une tirade subtilement injurieuse à l'encontre des officiers assemblés. Leur honneur et leur courage mis en doute, tous les officiers se portèrent alors volontaires ! Un premier commandant, Doji Sakuma, fut choisi et le daïmyo lui alloua autant d'hommes que possible, soit trois mille, plus cinq mille ouvriers.

Avant son départ, Hashiba vint le voir pour lui exposer ses idées, mais Sakuma l'envoya paître. L'ennemi s'aperçut de la manœuvre dès le deuxième jour, et attaqua le troisième avec pas moins de six mille hommes. Sakuma et son armée furent mis en déroute.

La même mission fut alors confiée à Doji Katsuie, avec le même nombre d'hommes. Prudent, l'ennemi s'attendait à ce que la Grue prenne des mesures en

conséquence de leur cuisant échec. Ne constatant cependant aucune différence, ils attaquèrent, humiliant à nouveau sévèrement la Grue.

Le lendemain de cette défaite, Hashiba reprit contact avec ses vieilles relations ronin. Grâce à son bagout et à l'or fourni par son seigneur, il parvint à lever sa propre armée. Parallèlement, il fit pré-assembler certains éléments du château, avant de les faire apporter sur place, par bateau. Il fit ensuite d'abord construire un fossé et une palissade, derrière laquelle ses troupes pourraient se retrancher et protéger les ouvriers. En vingt jours, malgré les attaques ennemies, le château fut bâti ! Le daïmyo en confia officiellement le commandement à Hashiba et nomma son bras droit, le chef des ronin, karo.

De ses origines modestes, Hashiba conservait un esprit commerçant, et il concevait la relation de vassalité comme une transaction. Son seigneur ne le récompensait pas pour ses actions, mais réalisait simplement un investissement, appelant un bénéfice, en retour. Ainsi, Hashiba se mit en tête de trouver un moyen de rendre à son maître le double de ce qu'il venait de recevoir. Utilisant les Koga à son service, il déploya un réseau d'espions et d'agitateurs dans les provinces ennemies, allant même jusqu'à se déguiser en ronin ou en marchand de melons pour prendre lui-même contact avec les gokenin susceptibles d'être "achetés".

Grâce à cette stratégie, il parvint notamment à désorganiser l'armée ennemie en forçant le gouverneur de la province visée à éparpiller ses troupes, dégarnissant ainsi sa forteresse principale. Il parvint même à s'attacher les services d'un ancien stratège ennemi tombé en disgrâce.

Finalement, son seigneur leva son armée pour attaquer la forteresse ennemie. Voulant démontrer ses prouesses martiales, Hashiba prit la tête de l'armée. Il commença par incendier la ville au pied du château, brûlant temples et maisons de samurai, tout ce qui pouvait contribuer à la défense, avant d'assiéger le château mis à nu. Mais malgré ses préparatifs, la forteresse restait imprenable ; aussi imagina-t-il un plan audacieux.

Ayant appris par son stratège déchu l'existence d'un étroit sentier escarpé menant jusqu'aux

remparts, il prit un guide et six mercenaires, des ruffians de la pire espèce. Ensemble, ils parvinrent à s'infiltrer dans la forteresse et à ouvrir une poterne, permettant ainsi aux forces de Hashiba, restées en alerte, de prendre le château. Totalement pris par surprise, les défenseurs ne purent que fuir ou se rendre et la forteresse fut conquise, sans effusion de sang ; ceci convenait très bien à Hishiba, lui qui répugnait à tuer. La nouvelle de cet exploit retentit dans tout Rokugan !

Peu de temps après, son seigneur succéda au daïmyo de la famille Doji en tant que son seul héritier, et grâce à la renommée acquise en grande partie par les actions de son plus dévoué serviteur, Hashiba. La forteresse construite par Hashiba, devenue inutile, fut détruite et celui-ci perdit son statut officiel, mais resta le chef des renseignements du nouveau daïmyo de la famille Doji. Cette position lui attira la méfiance et la jalousie de nombre d'autres vassaux. Heureusement, sa simplicité et sa loyauté ont également su lui gagner le respect et l'amitié de son seigneur et d'une poignée de fidèles alliés. C'est ainsi que par son esprit affuté et sa bravoure, il se lia d'amitié avec le daïmyo de la famille Daidoji. Il passa de longues journées d'hiver à converser avec son ami, essentiellement de stratégie militaire, et démontrait un intérêt tout particulier pour les ouvrages de la bibliothèque de Shiro Daidoji. Esprit pratique avant tout, Hashiba n'hésitait pas à incorporer, dans ses plans de bataille, nombre de techniques gaijin apprises ainsi, et au nom de son seigneur, il remporta, par la suite, d'autres victoires éclatantes...

Si bien que, quelques années plus tard, il devient Champion du Clan de la Grue, à la mort de son seigneur, assassiné.

Air : 3

- Intuition 4

Terre : 3

Feu : 3

- Intelligence 4

Eau : 2

- Perception 3

Vide : 3

ECOLE /RANG : Les Quatre Temples 1/Courtisan

Ronin (idem Maître des Jeux) 1/Yojimbo Daidoji 2

VOIES : Doji's Fan

HONNEUR : 2.5

STATUT : 8.3

GLOIRE : 8.9

COMPETENCES : Art de la Guerre (Escarmouches, Tactiques Gaijin) 3, Art du Conteur (Poésie) 3, Calligraphie (Haut Rokugani) 3, Chasse 3, Comédie (Kabuki, Déguisement) 3, Commerce 5, Connaissance : Clan de la Grue 5, Courtisan (Commérages, Manipulations, Manœuvres Politiques) 5, Défense 3, Equitation 3, Etiquette (Sincérité) 5, Eventails de Guerre 3, Iaijutsu 3, Ingénierie (Siège) 3, Jeu : Vents & Fortunes 3, Jiu-jutsu 3, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 2, Méditation (Jeûne) 3, Monde du Crime 3, Théologie 3, Tromperie (Séduction) 5.

AVANTAGES : Bénédiction de Daikoku, Calme, Chantages (Nombreux), Clairvoyant, Grande Destinée, Ecoles Multiples, Ingénieux, Leader-Né, Relations : Famille Koga (1/4), Statut Social (Champion du Clan de la Grue), Trompe-la-Mort, Voix Mélodieuse.

DESAVANTAGES : Cœur Tendre, Compulsif (2 PP), Contrariant, Malédiction de Benten, Mauvaise Réputation, Obnubilé, Petit.

KIHO : Application du Sage (Vide/Karmique), Guide Ancestral (Vide/Mystique), Vérité du vent (Air/Intérieur).

Kakita Kinoshita

par Kakita Inigin

Elevé par son père tandis que sa mère Domotai était toujours au front, malingre et chétif, incapable de se battre, Kinoshita a lu l'intégralité du contenu des bibliothèques Doji, Kakita, Asahina, et Ikoma. Génie militaire pour ce qui est de la théorie, mais sans expérience pratique, il est également spécialiste des arts "immobiles" : ikebana, origami, haiku, calligraphie.

A force de méditer, il a atteint l'illumination. Il est connu pour être la quintessence de la pensée Grue,



mais ayant atteint le satori, est en secret bien plus que ça : il est devenu une nouvelle façon de percevoir l'univers et le rapport entre les hommes et les principes cosmiques.

Il "plane" dans les cours, ses choix politiques sont

faits de maximes énigmatiques qui semblent diablement profondes à l'extérieur du clan et de décisions foudroyantes dont on ne mesure la profondeur que bien après, par leurs effets à long terme.