

On considère souvent la voie du samurai comme synonyme de la voie du guerrier. Pourtant, dans l'Empire d'Émeraude, les samurai ne se contentent pas de servir leur Clan sur le champ de bataille. La politique reste un élément central de l'histoire de Rokugan depuis sa fondation. Les négociations et manœuvres des courtisans ont changé l'Empire aussi souvent que les conflits, sinon plus. On peut même dire que les courtisans les plus talentueux parviennent à changer les retombées d'une guerre une fois les batailles livrées, ce qui irrite au plus haut point les Clans les plus militaires comme ceux du Lion et du Crabe.

Bien que certains bushi dédaignent les courtisans et l'art subtil de la politique, ceux qui servent leur Clan à la cour rejettent l'idée d'être moins samurai que leurs cousins guerriers. Les courtisans doivent mener leurs luttes diplomatiques avec le même courage et zèle que les bushi au combat, car un échec peut s'avérer aussi catastrophique à la cour que sur le champ de bataille. Les courtisans évoluent sans cesse sur le fil du rasoir, afin de gêner, de miner et de détruire leurs adversaires sans succomber eux-mêmes à ce sort. Les bushi aguerris qui se retrouvent assignés à la cour sont souvent forcés d'admettre que l'arène peut devenir aussi éprouvante que la guerre à proprement parler.

À Rokugan, la politique se déroule avant tout dans les diverses cours de l'Empire. Tout daimyo ou gouverneur a sa propre cour dans son château ou son palais, où il invite émissaires ou visiteurs d'autres familles et Clans. Plus le statut de l'hôte est grand, plus prestigieuse est la cour, plus importantes y seront les discussions et négociations politiques tenues. La cour la plus illustre de l'Empire est la Cour Impériale,

tendue par l'Empereur et ses principaux conseillers. De nombreux courtisans passent leur vie à tenter d'y être nommés. L'activité politique la plus importante a lieu durant l'hiver. De même que la Cour Impériale donne le plus de prestige et d'importance aux affectations politiques, la Cour d'Hiver de l'Empereur est la plus recherchée pour les mois enneigés.

La cour, plus encore que tout le reste de la vie rokugani, doit obéir à l'étiquette la plus subtile et au discours fait de détours. Il ne faut pas oublier que les courtisans parlent au nom de leur Clan, si bien qu'ils bénéficient de tout son poids et de son prestige. Un daimyo de second rang qui insulte ou ignore un courtisan sans raison légitime risque fort de devoir faire seppuku pour son manquement à l'étiquette. Personne ne manque assez de manières pour aller ouvertement négocier une alliance ou un traité à la cour. Les diplomates les mieux formés recourent à divers indices et ruses de conversation pour suggérer les sujets de discussion envisageables. L'essentiel des négociations véritablement importantes se déroule dans le cadre de réunions privées, et non dans les vastes salles où d'autres pourraient tendre l'oreille.

Les accords politiques de Rokugan s'expriment rarement par des traités écrits, sauf quand les deux parties souhaitent présenter un arrangement formel au reste de l'Empire. Le plus souvent, les négociations se scellent par engagement personnel et parole d'honneur. Les Clans comptent sur leurs courtisans pour gérer les situations délicates, et les courtisans peuvent de leur côté compter sur le poids que le Clan accorde à leur parole. Ainsi, un daimyo mineur ou un représentant de province risque d'avoir du mal à garder son poste si un courtisan influent parle en mal de lui à son seigneur féodal, surtout si les accusations du courtisan se révèlent fondées.

Une grande partie de la politique de Rokugan se fait par l'intermédiaire de missives. Les courtisans d'expérience consacrent chaque jour beaucoup de temps et d'efforts pour composer et envoyer de telles lettres. Un bon courtisan peut ainsi entretenir une correspondance suivie avec des dizaines de personnes de tout l'Empire. Il leur égrène des anecdotes croustillantes et n'oublie pas d'examiner les rumeurs et les bribes d'information qu'elles lui envoient en retour. Pour beaucoup de courtisans, ce réseau de correspondance peut être aussi important que les alliés de sa propre cour. La correspondance peut forger une alliance qui persistera pendant des générations ou entraînera une hostilité de plusieurs siècles.





Un renseignement arrivant au bon moment de l'autre bout de l'Empire peut bouleverser le cours des négociations, tandis que la gloire et la fortune d'un courtisan peuvent être fondées, bâties ou brisées par une seule missive.

Au sein des cours mêmes, les lettres restent l'arme de prédilection des détracteurs et des maîtres chanteurs, tandis que les amants y voient leur présent le plus fin et le plus direct. Cette correspondance continue à la cour s'appelle le «Jeu des Missives». Contrairement aux lettres échangées avec l'extérieur, celles-ci ont pour rôle premier de démontrer le talent de l'auteur et de manipuler autrui, non de transmettre des informations. Le Jeu des Missives date de fort longtemps car on raconte que Hantei Genji, deuxième Empereur également appelé le Prince Étincelant, fut l'un de ses premiers adeptes les plus brillants. On dit que beaucoup des conventions d'écriture encore appliquées par les courtisans, de même que tant d'aspects de la vie sociale et mondaine de Rokugan, ont été développés et établis par le deuxième Empereur Hantei.

Économie

Le commerce a bien prospéré à Rokugan, mais cela reste un sujet dont les samurai préfèrent pour la plupart ne pas se soucier. Leur éducation leur a enseigné l'idée que l'argent ne représente aucun intérêt et que seuls les roturiers doivent se charger du commerce. Bien entendu, la réalité s'éloigne de cet idéal; les samurai qui doivent gérer leur foyer doivent regarder l'argent et les dépenses, et les daimyo doivent surveiller les revenus de la province, collecter les taxes et verser les émoluments des samurai vassaux. Il n'en reste pas moins que la convention veut que les samurai ne se salissent pas les mains avec des questions commerciales.

La monnaie de Rokugan se base sur le riz, graminée qui assure la survie de l'Empire. L'unité de monnaie de Rokugan, la pièce d'or que l'on appelle *koku*, représente la quantité de riz nécessaire à l'alimentation annuelle d'une personne. Dans la pratique, la valeur réelle d'un *koku* a évolué au fil des siècles, érodée par la circulation de nouvelles monnaies. En théorie, toutes les terres de l'Empire appartiennent à l'Empereur, qui délègue leur entretien et leur protection aux divers Clans. De même, toutes les denrées et marchandises créées chaque année en l'Empire appartiennent à l'Empereur, qui les répartit selon les besoins à ses sujets. Bien entendu, le transport de tous ces produits vers la Capitale Impériale en vue d'une redistribution s'avère tout bonnement impossible. Le concept de *koku* fut inventé dès les premières pages de l'histoire de l'Empire en raison de cela. Chaque automne, quand on récolte le riz, le daimyo local et les collecteurs de taxes impériaux évaluent les vivres et marchandises produites dans chaque province, et les autorités impériales emportent environ 60% de l'ensemble, en nature ou en monnaie, dans la capitale. L'Empereur rend alors à chaque Clan un certain nombre de *koku*, frappés selon le Clan. Les Clans peuvent ensuite récupérer de quoi s'alimenter et s'équiper dans les réserves impériales, en payant avec ces *koku*.

C'est du moins la théorie. Dans la pratique, les *koku* ont évolué au fil des siècles pour constituer une monnaie. La nourriture et les marchandises en surplus ont acquis le statut d'avantage économique dont les Clans les plus productifs (notamment celui de la Grue) peuvent profiter pour exercer leur influence sur leurs rivaux moins riches. Par ailleurs, comme le Clan échange ses *koku* contre du riz, un daimyo avisé peut mettre la pression sur un Clan donné en amassant ses *koku* et en menaçant de se faire rembourser une quantité supérieure à ce que la récolte actuelle peut supporter. Et puis, le *koku* n'est pas une monnaie si stable. La conception annuelle des *koku* dépend de la récolte, si bien que leur valeur fluctue d'un an à l'autre, pour monter lors des périodes de famine alors qu'elle chute en année de bonne récolte, avec un impact imprévisible sur le reste de l'économie de l'Empire.

Le commerce s'est développé au cours de l'histoire de Rokugan, notamment pour rééquilibrer le système économique des taxes impériales et des *koku*. Une meilleure efficacité passait par l'échange direct de *koku* entre Clans pour acheter des biens, que de convertir ses *koku* pour les mêmes marchandises en passant par la Trésorerie Impériale. Bien que cela n'aille pas dans le sens du principe de propriété universelle et de contrôle total de l'Empereur, l'approche s'avéra tellement plus pratique que les Rokugani préférèrent fermer les yeux sur ces réalités peu plaisantes. En outre, une fois le commerce lancé, il devint une nouvelle source de richesse et donc un nouveau capital à taxer, ce qui bénéficie autant aux daimyo qu'à l'Empereur. Ainsi, les marchands ont progressivement été acceptés à Rokugan comme un mal nécessaire.

Les samurai n'étant pas censés se soucier de questions aussi viles que le commerce, les marchands font partie des *heimin* et ces roturiers rencontrent bien des difficultés dans leur travail. Pour prospérer, le marchand doit pouvoir sillonner l'Empire, gérer des convois entre les différentes régions où la marchandise se trouve disponible à bon marché ou alors très recherchée. Cela demande des documents de voyage particuliers. De plus, la plupart des Clans imposent des droits de douane à ceux qui commercent sur leurs terres, ce qui réduit d'autant les profits. Si on ajoute à cela la lenteur des déplacements et des communications à Rokugan, on comprend que certains projets commerciaux échouent en dépit des efforts des marchands. Un négociant peut planifier la vente de soie sur les terres du Clan de la Grue, pour s'apercevoir que ce dernier vient de connaître une récolte particulièrement bonne de soie et que les prix ont chuté. Et comme si cela ne suffisait pas, les convois font aussi des cibles de prédilection des bandits de grand chemin, et les marchands peuvent en temps de guerre trouver une voie commerciale subitement fermée ou voir leurs produits réquisitionnés par une armée de passage.

Comme on pourrait l'imaginer, les vrais marchands indépendants n'abondent guère à Rokugan. La plupart préfèrent susciter l'assistance et le soutien de samurai influents, si possible des daimyo ou personnages importants. Les samurai qui aident ainsi les marchands se font appeler «bienfaiteurs commerciaux». Ce rôle leur permet d'accroître la fortune de leur Clan tout en entretenant une distance sociale acceptable avec la pratique directe du commerce. En vérité, beaucoup de ces bienfaiteurs commerciaux mènent eux-mêmes le commerce, puisqu'ils supervisent les roturiers qui s'en chargent et prennent les décisions importantes pour assurer les profits et la richesse de leur Clan. La convention sociale de bienfaiteur commercial leur permet de sauver les apparences en ne donnant pas le sentiment de se salir les mains.

L'argent généré par le commerce reste une arme puissante dans l'arsenal des Clans. Un clan opulent peut exercer une pression économique directe sur ses rivaux plus modestes, par l'intermédiaire des embargos ou en manipulant les prix pour affaiblir leur position. Les Clans de la Grue et de la Mante excellent dans l'usage de ces tactiques et leurs luttes économiques ont souvent retourné les victoires militaires obtenues par leurs adversaires.

VENDETTAS

Rokugan est une société régie par l'honneur et les samurai doivent faire respecter cet honneur par l'acier. Quand un samurai meurt dans le cadre d'un duel non autorisé ou par l'incompétence voire la négligence d'un autre samurai, la famille du défunt a le droit de déclarer une vendetta contre le responsable. Les vendettas peuvent également se présenter quand on ne peut punir un crime ou un grave affront par les moyens habituels comme la justice rokugani ou le duel. Ainsi, quand la famille d'un samurai se retrouve appauvrie ou déshonorée par les manœuvres politiques d'un autre, il peut déclarer une vendetta pour redresser le tort.

Quand un samurai déclare une vendetta, il doit se rendre devant son daimyo et demander une autorisation formelle, comme pour un duel. Peu de daimyo refusent car une vendetta fait figure de moyen honorable et socialement admis de se venger. Le daimyo rédige alors une autorisation de vendetta qui proclame l'état de guerre entre la famille du samurai et le responsable. Les samurai qui participent à une vendetta ont l'obligation d'avoir cette autorisation écrite sur eux, pour éviter tout malentendu avec les autorités locales et les magistrats. Ceux qui se mêlent d'une vendetta sans y être invités interfèrent avec une tâche honorable et s'exposent aux représailles que pourra imaginer le samurai sur le chemin de la vengeance.

Une vendetta s'achève lorsque la partie incriminée meurt, à partir de quoi toute violence cesse et le samurai qui a obtenu vengeance doit repartir

en paix. Bien entendu, toute mort intervenant dans une vendetta peut entraîner une autre vendetta, la famille du nouveau défunt étant à son tour animée par la vengeance. Ces conflits peuvent ainsi se perpétuer sur des lignées entières et plusieurs générations. La célèbre vendetta entre les Clans de la Grue et du Lion a duré plus de dix siècles, alors qu'elle provenait d'une dispute entre Kakita et Matsu à l'aube de l'Empire.

La Guerre à Rokugan

Le Code du Bushido est également connu comme la «Voie du Guerrier», et bien que la religion rokugani encourage plutôt la paix et la compassion, la plupart des samurai de l'Empire ont grandi sur la voie des armes et ont appris à chercher la gloire et la renommée sur le champ de bataille. Les batailles et les escarmouches frontalières font partie de la réalité quotidienne de la vie dans l'Empire d'Émeraude, où les différents Clans se disputent sans cesse le pouvoir et l'influence. Des conflits importants se déclarent régulièrement. En période de crise, comme durant l'ère de la Guerre des Clans ou de la Course au Trône, la guerre quasiment permanente et les affrontements armés rythment la vie de chaque samurai.

Au cours du quatrième siècle, juste après la première guerre interclanique importante (la fameuse Première Guerre Yasuki), l'Empereur déclara l'interdiction aux Clans de déployer toutes leurs forces pour s'affronter



les uns les autres, craignant sans cela que des conflits débridés ne déchirent l'Empire. Pour l'essentiel de l'histoire rokugani, cet édit a été respecté et la plupart des guerres qui ont ponctué les archives impériales se sont menées avec des armées relativement réduites (quelques centaines ou milliers d'hommes par camp, tout au plus). Néanmoins, il est arrivé maintes fois que des Clans mobilisent toutes leurs forces. Ce fut notamment le cas quand l'Empire dut faire face à des menaces autres que ses propres Clans. Le Clan du Crabe oppose régulièrement sa puissance à l'Outremonde pour défendre la frontière méridionale de l'Empire. Les autres Clans ont dû déployer tous leurs effectifs pour résister aux armées de l'Adepté du Sang Iuchiban ou à l'assaut des gaijin de Merenae au cinquième siècle.

Durant la Guerre des Clans, alors que la dynastie Hantei s'effondrait, l'édit fut également enfreint et tandis que la dynastie Toturi qui suivit s'efforça de le restaurer, elle manqua d'efficacité dans l'entreprise. Des conflits d'envergure entre Clans Majeurs ont eu lieu à plusieurs reprises durant le règne bref des Toturi et n'ont pas cessé avant que l'avènement de la dynastie Iweko ne redonne toute son autorité à la Famille Impériale.

ARMÉES ET TACTIQUES

Les armées rokugani se composent avant tout de fantassins. Le poney originaire de Rokugan manque de robustesse pour constituer un véritable destrier, même s'il se montre tout à fait efficace pour l'infanterie montée et les missions de repérage. Le seul Clan recourant à de vraies tactiques de cavalerie, celui de la Licorne, ramena de véritables chevaux de son long périple dans les Terres Brûlées. D'autres armées rokugani ont mis au point une stratégie pour contrer la cavalerie dans les siècles qui ont suivi le retour du Clan de la Licorne dans l'Empire, mais leur manque de grands chevaux les a toujours empêchés de déployer leur propre cavalerie.

L'unité militaire de base s'appelle la légion (*daibutai*) qui comprend entre 700 et 1000 soldats sous le commandement d'un officier qu'on appelle un *taisa* (capitaine). Les légions se divisent en compagnies (*kaisha*) comptant entre 150 et 200 hommes sous l'autorité d'un *chui* (lieutenant). Officiellement, les légions s'organisent en forces plus importantes que l'on présente comme des armées, chacune traditionnellement composées de 48 légions et commandées par un *rikugunshokan* (général) assisté de plusieurs officiers de valeur que l'on appelle *shireikan* (commandants). Chaque Clan a au moins une armée,

les plus militaires comptant jusqu'à trois ou quatre armées. Dans la pratique, ces armées sont plus souvent d'ordre administratif et rarement amenées à se rendre sur le champ de bataille comme une seule et même force. Un tel déploiement n'intervient que durant les rares périodes où l'Empire arrive en état de guerre totale.

Quand les armées partent en guerre, quelle que soit leur puissance, les petites unités (légions et compagnies) se chargent principalement des manœuvres tactiques. Elles se déploient généralement en blocs rectangulaires plus larges que profonds. Mais les Rokugani connaissent mal les concepts tels que le combat en phalanges ou de «mur de boucliers». La convention veut que lorsque deux unités se retrouvent sur le champ de bataille, leurs soldats respectifs s'affrontent en combat singulier. Ainsi les Rokugani progressent en formations plus ouvertes et dispersées que les armées médiévales occidentales. Une fois le contact avec l'ennemi établi, les formations se transforment rapidement en centaines d'affrontements individuels. Les tactiques de bataille se concentrent donc plutôt sur les manœuvres précédant le contact, pour que davantage de troupes atteignent le point décisif. Le repérage et le déploiement apparaissent donc primordiaux, de même que l'érosion des troupes ennemies par les tirs à distance et les assauts magiques intervenant avant l'engagement. La retraite et le rassemblement des troupes après les phases d'affrontement sont aussi cruciaux.

Ces principes ont quelques exceptions. Le Clan de la Licorne, par exemple, lance des charges de cavalerie en rangs serrés, même si ces forces parviennent rarement à garder leur cohésion après la première collision. De même, le Clan du Crabe dans sa longue guerre contre l'Outremonde a fini par comprendre l'importance d'une ligne de défense robuste et ses samurai au contraire de ceux des autres Clans, répugnent à rompre les rangs pour se jeter en combat singulier.

SIÈGES

Les Rokugani préfèrent rencontrer leurs adversaires sur un espace ouvert pour y mener de glorieuses batailles qui apportent renommée et honneur aux participants. Toutefois, les officiers d'une armée très mal en point ou qui a déjà perdu une bataille comprennent généralement qu'il vaut mieux préserver leurs forces en se retranchant dans un proche château afin d'y endurer un siège.

La plupart du temps, les sièges rokugani donnent l'avantage au défenseur. Seul le Clan du Crabe, maître incontesté de ce type de guerre, dispose d'armes de siège en quantité, mais même ses puissantes catapultes et ses béliers auront du mal à entamer un château de bonne conception. En général, les sièges se traduisent par des impasses prolongées durant lesquelles l'assiégeant tente d'affamer l'assiégé, qui patiente dans le château dans l'espoir qu'une armée alliée lui apporte ses renforts. Les assauts lancés contre un château bien défendu font énormément de morts, car les forteresses rokugani sont conçues pour canaliser l'assaillant dans une suite de passages étroits où l'on peut le cribler de flèches. Une telle attaque veut généralement montrer que l'assaillant désire à tout prix prendre le château ou simplement qu'il a sous-estimé la force des défenseurs.

