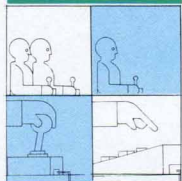


AVENTURE



# Shogun : L'aventure au pays du Soleil-Levant

FRANCK  
LAUVERGNE

Le Japon, la guerre, les rivalités,  
en deux mots: l'aventure et le pouvoir.

## Shogun

**V**ous avez certainement lu, feuilleté ou parcouru le livre *Shogun* de James Clavell's. Non ? Peut-être avez-vous alors entr'aperçu un épisode de la fameuse série télévisée ? Non plus ? Impossible ! Personne n'a pu y échapper, *Shogun* a fait un tel tabac que même les Japonais y ont eu droit ! Après avoir frémé, avec le beau Richard Chamberlain en vedette, aux exploits des seigneurs de guerre dans un Japon dévasté, voici à présent le moment de les vivre pleinement dans ce superbe jeu d'aventure adapté par Virgin Games. Tout commence en avril 1600 quand le vaisseau de John Blackthorn, secoué par les tempêtes, est rejeté sur les côtes du Japon. John va alors se retrouver dans un pays influencé par les missionnaires portugais et ravagé par des luttes intestines pour le pouvoir. Les puis-

sants seigneurs Toranaga et Ishido seront les figures centrales de ce combat pour devenir shogun.

## Au commencement

**L**e but du jeu est de pénétrer dans le palais impérial avec une suite de vingt serviteurs (nombre minimal pour que les portes s'ouvrent). Une fois à l'intérieur, l'empereur vous demandera d'effectuer certaines tâches dont vous vous acquitterez grâce, en partie, aux objets ramassés au cours de l'aventure. Une fois le jeu chargé, vous apercevrez, en bas à droite de l'écran, une icône représentant le capitaine Blackthorn. Un mouvement du joystick vers la gauche ou vers la droite fera défiler dans cette icône trente deux autres personnages possibles. Vous devrez sélectionner un de ces personnages ; c'est lui que vous incarnerez durant tout le

jeu. Qui choisir ? Bonne question ! La réponse est simple : le plus puissant, le plus fort et le plus intelligent ! Je vous conseille, en fait, de commencer par les seigneurs Toranaga ou Ishido, qui, dès le départ, ont déjà une suite de dix personnages. Une fois votre personnage choisi, vous validerez en appuyant sur le bouton de feu.

## Casting

**V**ous rencontrerez une pléiade de figurants dans cette immense superproduction, chacun avec ses caractéristiques propres. Ces acteurs réagiront suivant leur personnalité et la vôtre. Avant que de massacrer tout pékin de rencontre, songez quand même à vous informer sur lui. Est-il bon combattant, puissant, pauvre, fidèle ? Tous pourront être incarnés sauf les bandits et les prêtres. Vous pourrez trouver :



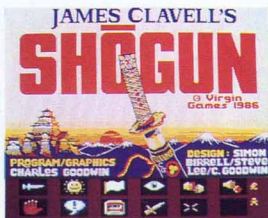


— Les nobles ; orgueilleux et autoritaires, ils détestent jouer les seconds rôles et sont très persuasifs pour recruter des troupes.

— Les samourais ; loyaux et excellents combattants, ce qui leur importe avant tout est leur code d'honneur et, particulièrement, la fidélité à leur seigneur.

— Les paysans et les serviteurs ; ce sont des gens qui en général préfèrent éviter les ennuis. Si certains d'entre eux malgré tout vous attaquent, sortez votre sabre. Suivant qu'ils sont mauvais combattants ou pauvres, ils se rendront ou passeront à votre service. Restez vigilant toutefois car ils sont souvent peu sûrs, paresseux, et ont une fâcheuse tendance à ne pas exécuter les ordres donnés. Quelques-uns, même, peuvent être habiles avec les armes, ambitieux, voire rusés, en tout cas suffisamment pour être capables de trahison.





— Les bandits japonais ; ils ressemblent à tous les autres bandits. Méchants, vicieux, sans honneur ni loyauté, leur seule ambition est de tuer et de s'enrichir. Si vous incarnez Ishido ou Toranaga, vous aurez une petite chance qu'ils vous laissent en paix par crainte de représailles. Il vaut mieux les éviter, ou les attaquer avec l'appui d'un samouraï, pour éviter de trop graves blessures.

— Les prêtres ; passant leur vie à méditer et prier, ils ne pourront vous servir que de messagers ou de porteurs.

Ces deux dernières catégories de personnages ne pourront être sélectionnées comme acteurs principaux, mais pourront entrer à votre service et faire partie de votre suite.

## Tableau de bord

**E**n permanence, dans le bas de l'écran, vous aurez un bandeau formé d'une double rangée d'icônes. Appuyez sur la barre d'espace, un cadre blanc apparaîtra. Sélectionnez l'icône qui vous convient en déplaçant ce cadre grâce au joystick. Validez ensuite avec le bouton de feu.

Examinons dans l'ordre les icônes visibles de la gauche vers la droite.

## Code de conduite

**I**l vous faudra à la fois beaucoup de ruse, de force, d'astuce et de patience pour arriver à devenir shogun à la place du shogun. (A moins que quelqu'un d'autre ne le devienne à votre place ; dans ce cas la partie sera perdue pour vous !) Des messages apparaîtront épisodiquement dans le bas de l'écran, vous renseignant sur les actions des autres personnages. Il est vivement recommandé d'en prendre note, pour ne pas avoir, par exemple, à trucider la moitié de votre univers pour retrouver une malheureuse clef d'argent détenue par un paysan ! Vous serez ainsi tenu au courant de l'évolution des autres personnages, amis ou ennemis. Sachez également que vous

## Première ligne d'icônes

**Le Sabre** : c'est le symbole d'intimidation et de combat. Vous pouvez tenter d'intimider un adversaire en validant cette option. Si vous désirez combattre, il faudra vous diriger vers le personnage et appuyer sur le bouton de feu. Si vous sortez vainqueur, le crâne de votre adversaire apparaîtra ainsi que les objets qu'il transportait.

**Le soleil** : peut-être désirez-vous simplement enrôler un personnage de rencontre ? Placez-vous alors devant lui et bombardez-le de soleils souriants en appuyant sur feu. Il vous répondra de la même façon, s'enfuira ou vous ignorera. Il peut également vous attaquer. Imaginons que vous soyez un simple paysan et que vous adressiez des marques d'amitié à une demoiselle de bonne famille ou, pire, à un samouraï, vous n'y couperez pas d'une bonne initiation aux arts martiaux !

**Le drapeau blanc** : c'est le signe d'une reddition sans condition. Vous y perdez toutes vos possessions et vous serez rétrogradé au statut le plus bas.

**L'oeil** : il vous permet de vous renseigner sur les personnages que vous rencontrez ainsi que sur certains objets. Une fois cette icône choisie, un curseur apparaîtra. Déplacez celui-ci sur le personnage présent et cliquez avec le bouton de feu. Un message viendra.

**Les deux mains** : elles représentent le don. Déplacez le curseur sur l'objet dont vous désirez vous séparer ; validez puis, ensuite, placez-le sur la personne qui doit le recevoir. Validez de même en appuyant sur feu.

**La main ouverte** : celle-ci permet de déposer un objet à l'endroit où vous trouvez.

Au bout de cette ligne vous trouverez deux symboles : "£", livre sterling, qui indiquera le montant de votre fortune ; un "bonhomme", qui indiquera le nombre de vos suivants.

## Deuxième ligne d'icônes

**La main rouge** : elle permet de souffler quelques instants. C'est le symbole d'arrêt momentané du jeu.

**La bulle + "??"** : c'est le symbole du dialogue. Sitôt celle-ci actionnée, on vous demandera de choisir le personnage à qui vous voulez vous adresser (choose recipient). Déplacez le viseur sur lui. S'il s'agit d'un membre de votre suite, vous pourrez lui donner quatre ordres différents :

- prendre un objet (get object)
  - monter la garde (stand guard)
  - assassiner (assassinate) un personnage
  - protéger (protect) un personnage.
- Pour les deux derniers ordres, vous devrez préciser qui est la cible choisie. S'il s'agit d'un personnage de rencontre, il pourra refuser. Vous essayerez alors la menace (sabre) ou le don (deux mains). Un cadeau choisi à un samouraï permettra de se l'attacher. (La guerre ne nourrit pas toujours ceux qui la font), une somme d'argent conséquente convaincra un paysan réticent.

**La cassette** : étant donné la richesse de ce jeu, voilà une option bien utile car elle vous permettra de sauvegarder (save) une partie en cours et, bien entendu, de la recharger (load) si, par hasard, une hache maniée par un bandit habile venait malencontreusement séparer, dans le jeu, votre tête du restant de votre corps.

**Les trois icônes vides** : elles se rempliront au cours du jeu dès que vous récupérerez un objet. Pour ce faire, il suffit de passer sur celui-ci et de valider par le bouton de feu.

Photo 1: Vous jouez le capitaine Blackthorn...

Photo 2: ...jeté sur les côtes du Japon en pleine guerre des seigneurs

Photo 3: On vous attaque ! Sélectionnez votre arme...



Photo 2

ne pouvez transporter plus de trois objets à la fois. Ceci n'empêche pas que vous ne puissiez en confier à vos suivants. Le hic, c'est que la seule méthode pour récupérer un objet confié est d'en tracter son porteur ! C'est cruel, certes, mais c'est le seul moyen ! Et puis si le sang vous met mal à l'aise, vous pouvez toujours faire effectuer cette tâche par l'intéressé lui-même. Il suffit pour cela de lui ordonner d'assassiner un personnage d'égalé ou de plus grande force. S'il échoue, vous récupérez tranquillement les objets qu'il transportait !

## Banzai !

« **D**e même que la fleur de cerisier est la fleur par excellence, le samouraï est l'homme par excellence ». Appliqué au jeu, ce proverbe japonais, authentique, signifie que vous aurez tout intérêt à choisir ce puissant personnage pour débiter. Au cours de vos pérégrinations, vous trouverez de nombreux objets parmi les 145 salles de cet univers. Chacun d'entre eux a une utilisation précise. Les clés, par exemple, ouvrent les portes. Ce n'est pas très "chinois" de le deviner ! Par contre, la rose de la montagne, le sabre de la plage, ainsi que le traité de philosophie peuvent aussi servir de passe-partout dans les deux pièces souterraines. Ce qui est largement moins évident. Quant à l'usage qu'il faut faire du poème d'amour et du miroir... je vous laisse imaginer.

Si vous voulez bien débiter, je vous conseillerai de passer derrière le palais avec quelques samourais. Déposez-y vos trésors et ordonnez à vos samourais de monter la garde. C'est un endroit assez sûr où peu de bandits



Photo 1



Photo 3

s'aventurent. Quand vous en aurez besoin, vous pourrez alors revenir chercher les objets qui vous manquent.

Il ne vous reste plus qu'à séduire une ou deux princesses, abattre une dizaine de brigands, capturer un ou deux seigneurs de guerre, amadouer une douzaine de spécialistes du sabre, dépouiller des prêtres de tous leurs trésors, mater une rébellion paysanne et, enfin, satisfaire le céleste empereur. Si vous réussissez cette ultime épreuve, vous serez alors nommé shogun et cela aura bien valu les quelques nuits "jaunes" passées devant votre CPC...

## Le premier Shogun

**L**e terme shogun, qui désignait une dictature militaire samourai, est apparu aux environs de l'an 200. Les descendants impériaux du soleil, pour consolider leur pouvoir, envoyèrent des généraux mater les révoltes dans les provinces. A cette époque, les campagnes militaires étaient le seul moyen pour asseoir l'autorité impériale. Ce type d'expédition allait donc se répéter souvent, avec, à sa tête, un shogun détenteur par procuration de l'autorité de l'empereur. Sa délégation débutait avec le départ de la mission et prenait fin à son retour. Au V<sup>e</sup> siècle, la puissance impériale est consolidée et l'on voit apparaître pour la première fois un embryon de structure gouvernementale. Le shogun profite également de cette situation en voyant son mandat temporaire devenir permanent. Il peut dès lors nommer des shugo pour jouer le rôle de gouverneurs militaires de province. Le premier shogun important qui réussit à imposer une adminis-

Photo 4: et prenez la fuite si l'adversaire est trop fort !

Photo 5: Traversez les prairies du ciel,

Photo 6: Franchissez le pont des rêves...



Photo 4



Photo 5



Photo 6

tration militaire fut le général Yoritomo, chef du clan des Minamoto. Pendant sept siècles, les Minamoto imposèrent une dictature militaire et gouvernèrent le pays au nom de l'empereur. C'est après avoir remporté une magnifique victoire, à la bataille navale de Dan no Ura, contre le clan des Taira, que Yoritomo accéda à la charge de shogun.

Jamais le nouveau shogun ne manqua de respect envers l'empereur céleste. Il fut un vassal fidèle et suffisamment puissant pour ne pas hésiter à démontrer sa fermeté, y compris à l'égard de l'empereur. Sa puissance, il la devait aux liens féodaux qu'il avait su tisser avec les bushi (guerriers) qui, parcourant les provinces, recrutèrent d'autres samourais. La grande sagesse et la réussite des Minamoto furent de réussir à concilier une obéissance parfaite à l'empereur et une grande autonomie de gestion. ►►

## MEMENTO

Photo 1: ... pour arriver à la pagode dans les nuages

Photo 2: Lady Mariko sur ses gardes près de la tour du ciel

Photo 3: Quels sont ces seigneurs qui suivent Lady Mariko ?

Photo 4: Dans la maison du prêtreur

Photo 5: N'oubliez pas la clef

Photo 6: Ferez-vous de cette servante votre suivante ?



Photo 1



Photo 2

### PERSONNAGE PRINCIPAL

|             |            |
|-------------|------------|
| DEFILEMENT  | : joystick |
| CHOIX       | : feu      |
| DEPLACEMENT | : joystick |

### ICÔNES

|               |   |
|---------------|---|
| SABRE         | : intimider-attaquer                                |
| SOLEIL        | : enrôler   |
| DRAPEAU BLANC | : se rendre   |
| OEIL          | : examiner  |
| DEUX MAINS    | : donner  |
| UNE MAIN      | : poser   |
| BULLE + ?     | : ordonner (chercher, garder, assassiner, protéger) |
| £             | : somme d'argent possédée                           |
| BONHOMME      | : nombre de suivants                                |
| MAIN ROUGE    | : pause   |
| CASSETTE      | : sauvegarde, chargement du Premier Shogun          |



Photo 3



Photo 4



Photo 5



Photo 6

en compagnie de ses officiers et de 7 000 élèves samourais plutôt que de se renier. Il se retira dans la ville de Kagoshima, qui abritait trois dépôts de munitions et deux fabriques d'armes. Le 30 janvier 1877, le gouvernement tenta de transférer les armes à Osaka. Saigo était à la chasse. Ses élèves résistèrent aux assauts et repoussèrent les troupes gouvernementales. A son retour de la chasse, Saigo félicita ses partisans mais dut, la mort dans l'âme, faire le triste constat qu'il était en révolte contre son seigneur. Pour un samourai, cela équivalait à une renonciation, dont la seule issue ne pouvait être que la mort au combat ou le seppuku (éventrement rituel). L'affrontement contre les troupes gouvernementales s'avéra inéluctable. La dernière révolte des samourais commençait. Elle dura plusieurs mois. La première confrontation eut lieu sur le champ de bataille du château de Kumamoto, défendu par 40 000 soldats de l'armée impériale. Des 9 000 rebelles, il n'en resta plus que quelques centaines au moment de la dernière bataille près de Kagoshima. Saigo, blessé au combat par un boulet, demanda à un de ses partisans de lui trouver un endroit tranquille pour se suicider dans la tradition du Seppuku. Le dernier samourai, Saigo Takamori, allait mourir le 24 septembre 1877 selon les lois millénaires de cette caste dont l'esprit hante encore aujourd'hui le Japon. ■

## Le dernier Samourai

Plusieurs versions controversées continuent de fleurir sur la fin de la caste des samourais, affirmant par exemple que celle-ci n'a point disparu. Ce qui est sûr, c'est que l'esprit samourai est une réalité tangible imprégnant le Japon d'hier et d'aujourd'hui. Qu'on se souvienne des kamikazes de la Seconde Guerre mondiale, dépourvus de titre nobiliaire, certes, mais incontestables héritiers de ce sens de l'honneur et de dévouement total à l'empereur.

L'année fatidique pour les samourais fut l'année 1876, au cours de laquelle le gouvernement leur demanda de déposer les armes. Accepter aurait signifié abandonner une partie fondamentale de leur code de conduite et de leur mode de vie. Le plus grand d'entre eux, Saigo Takamori, préféra quitter Tokyo