

Désobéir au Fils du ciel

mercredi 12 mai 2010, par [Kakita Inigin](#)

Les lois de l'Empire d'Émeraude émanent de l'Empereur. Autant dire que les violer revient à désobéir aux Cieux eux-mêmes.

Pourtant, le crime existe à Rokugan, et violer certains décrets peut rapporter beaucoup d'or, avec les avantages qui accompagnent souvent ce métal : des serviteurs, de belles maisons, des jardins parsemés de bonsaï élégants et même l'oreille des puissants. Alors même que toute cette fortune, toute cette influence proviennent d'actes que la haute noblesse n'hésiterait pas à réprimer. A moins qu'elle ne les provoque.

Cet article examine les différents types de crimes, les criminels et leurs organisations, les soutiens dont ils disposent. Il détaille également les groupes de samurai pratiquant des activités illégales et les liens entre la caste des daimyo ou des kuge et les activités criminelles, en particulier dans Ryoko Owari Toshi, la capitale économique de l'empire. Il est relié à des idées d'aventure, enfin, imaginées selon que les Personnages Joueurs (PJ) sont des magistrats ou des criminels.

Violer la loi... mais laquelle ?

Dans Rokugan, quatre niveaux de pouvoir au moins se superposent : la volonté impériale, les décisions des Champions de Clans, l'autorité des daimyo de Familles et des daimyo locaux, les fonctions des chefs de villages ou de quartiers pour les non-samurai. A ces quatre niveaux de législation, s'accrochent quatre

instances de contrôle : les Magistrats d'Émeraude, les magistrats claniques ou familiaux et les magistrats locaux ; enfin, les milices locales. Bien sûr, dans les armées en campagne et les garnisons, à cela s'ajoute la hiérarchie militaire pour les samurai et les ashigaru... mais aussi pour les serviteurs qui accompagnent les samurai, les servants des trains du ravitaillement, etc. sans oublier le droit de vie et de mort qu'a chaque samurai sur les heimin à son service direct. Cette complexité peut être utilisée par le Maître de Jeu afin de donner du jeu et du fil à retordre aux PJ, par exemple en mettant en évidence les juxtapositions de juridictions et en demandant aux personnages de les gérer, qu'il s'agisse d'agir dans le cadre de ces juridictions superposées ou de les contourner, aussi bien en tant que malfaiteurs ou que magistrats.

Les crimes peuvent également être variés et, bien souvent, dérouter le régime d'attribution théorique entre les différentes magistratures. Par exemple, un cadavre de samurai du Clan du Crabe souillé, au corps partiellement brûlé a-t-il été tué par magie noire (maho), ou la victime était-elle souillée avant d'être tuée « normalement » par un sort de Combustion ? Le temps de solliciter la magistrature Kuni pour savoir si la victime était suivie au thé au pétale de jade, magistrature locale et magistrature d'émeraude vont se disputer l'enquête ...

A la hiérarchie des crimes, répond la hiérarchie des magistrats : les doshin heimin enquêtent sur crimes mineurs dont sont victimes les heimin et hinin, les magistrats et leurs yoriki

enquêtent sur crimes mineurs impliquant des samurai et sur les crimes majeurs - les enjeux souvent politiques derrière les crimes les plus graves entraînent souvent des complications nécessitant toute la dextérité diplomatique des magistrats.

Les crimes mineurs qui appellent une punition légère telles que bastonnade, exposition en place publique, amende, sont les suivants : stationnement de charrettes et de navires sans autorisation, entrée dans un local interdit (ou une propriété privée), mensonge, vandalisme.

Les crimes majeurs qui appellent la mort (par pendaison pour les heimin, par décapitation pour les samurai ou qui peuvent mener au seppuku) sont les suivants :

Pour les crimes envers un daimyo : vol et contrefaçon, détournement de fonds d'un fief, infiltration/exfiltration, libération d'un prisonnier, destruction de biens et équipements militaires, meurtre, viol, trahison, enlèvement, crime organisé. Bien sûr selon la victime et de qui elle est la vassale ou la propriété, le crime peut concerner jusqu'à l'Empereur. Il n'est pas rare que les samurai soient punis par l'exil (ils ne deviennent cependant des ronin que s'ils sont chassés du Clan) : on peut donc trouver dans une ville Grue de nombreux samurai du Clan du Lion, frappés d'exil et qui ont l'interdiction de retourner sur les terres de leur famille, et qui espèrent qu'aucune guerre n'éclatera qui les chasserait.

Pour les crimes envers l'Empereur : détournement des impôts impériaux, trafic prohibé par un décret impérial, maho, entretenir des rapports avec l'Outremonde ou des gaijin, possession d'objets gaijin. Tous les crimes qui entrent dans la juridiction des Magistrats d'Émeraude sont considérés comme

es crimes envers l'Empereur : en particulier, des crimes qui seraient normalement du ressort des daimyo, mais commis dans les fiefs de plusieurs Clans ou avec franchissement de frontières sans papiers en règle établis par la Magistrature Impériale, tombent dans cette juridiction ; pour des Magistrats d'Émeraude, c'est un bon moyen pour se saisir d'une affaire.

Pour les crimes envers l'Ordre Céleste : refus d'obéissance, profanation d'un temple ou d'un sanctuaire, insulte à un nom de Famille (et non à un individu, offense qui se règle par un duel ou une exécution sommaire par le samurai insulté s'il s'agit d'un hemin).

Un comportement inadéquat ou déshonorant (fuite au combat, duel illégal...) ne sera sanctionné que socialement (flétrissure, c'est-à-dire pertes d'honneur et de gloire infligées par le daimyo, et pertes de certaines distinctions et positions), mais il n'est pas rare que cette sanction sociale mène à un seppuku.

Tous les crimes dont le châtement est la mort entraînent que les malfrats se rendent rarement. Les samurai sont le plus souvent assignés à résidence jusqu'à ce qu'on puisse établir leur culpabilité et surtout la faire admettre à leur daimyo : mais eux aussi, lorsqu'ils sont démasqués, se rendent rarement. Dans certains cas très graves (maho ...), la famille et les serviteurs du coupable peuvent être exécutés avec lui ou exilés.

Les yakuza et les autres groupes criminels

Rokugan est une société rigide dirigée par une aristocratie d'origine divine s'appuyant sur le monopole de la force et de la magie pour maintenir ses privilèges. Face à cet immobilisme, et en réponse à la violence des

samurai, certains individus se rassemblent pour se défendre ou pour tenter de s'élever au dessus de leur condition.

Quand il s'agit de samurai au service d'un maître, il s'agit de conspirations ; s'ils s'agit de ronin, ce rassemblement peut obtenir, en se fixant sur un territoire et en jouant habilement des rivalités entre seigneurs féodaux, une reconnaissance officielle.

Quand il s'agit d'heimin ou de hinin, les membres de ces groupes ne peuvent espérer aucune reconnaissance officielle, et ils ne peuvent envisager de devenir suffisamment forts pour contrôler un territoire : seul l'enrichissement peut leur assurer la sécurité. C'est ainsi que naissent les yakuza et les grandes coalitions marchandes. Leurs sources de revenus, à côté de moyens légaux éventuels, sont nécessairement occultes, tant pour permettre et justifier des gains considérables, que pour permettre leur maintien et leur existence même.

Elles peuvent être liées à des activités illégales des samurai et des autorités, ou vivre par elles-mêmes ; dans la plupart des cas, la révélation de ces activités mènerait à la mort des participants et probablement à celle de nombreux samurai : c'est d'ailleurs pour cela qu'elles perdurent malgré les efforts de la magistrature.

Les yakuza, organisations criminelles centrées sur le transport maritime et les activités portuaires, se mêlent de toutes sortes de trafic :

- trafic de sel, d'alcool et d'autres produits légaux en contournant les barrières douanières des Clans,
- trafic d'opium et d'autres produits illégaux,
- réseaux de traite des femmes : enlèvement, conditionnement (destruction morale),

exploitation de maisons de passe.

Ils ont également des activités sédentaires, que ce soit à titre individuel ou par organisation :

- maisons de jeux et triche,
- paris illégaux sur des combats (souvent illégaux aussi) de coq, de mangouste contre serpent, de chiens, ... voire de sabres (impliquant des ronin),
- assassinats sur commande et intimidations (actions souvent collectives consistant à briser quelques dents et os pour infliger une « leçon »),
- protection de « sponsors », c'est-à-dire de particuliers qui paient les services de bandes entières ou qui sont en affaires avec des responsables de bandes,
- extorsion/racket de commerçants,
- falsification de papiers de voyage,
- falsification de monnaie,
- rançonnage de notables,
- chantages (le chantage se nourrit du crime commandité ...).

Des groupes seulement concernés par les activités sédentaires existent également, loin des ports à la circulation importante en particulier ; mais ces groupes tombent rapidement sous la coupe d'un réseau marchand bien implanté ou finissent comme supplétifs d'organisations parallèles liées à des Clans.

Elles ont, du fait de leur besoin de protéger leurs membres dans une société dominée par la force (rappelons que seuls les samurai ont le droit de porter le sabre), développé une culture de violence extrême : entraînement au corps-à-corps, intégration des techniques de kobo-ichikai du Clan du Crabe et de kaze-do du Clan du Dragon, dissimulation de petits couteaux dans les ceintures, concentration dans les ruelles étroites des zones de stockage des ports (permettant une supériorité

numérique écrasante dans un environnement où de plus les sabres ne peuvent se déployer). Cela mène à une marginalisation de ses membres, qu'on ne rencontre guère que dans les ports, les zones d'entrepôts, le long des quais et dans les petits tripots.

Les réseaux marchands prospérant sur des activités criminelles ont, à l'inverse des yakuza marginalisés, privilégié l'intégration dans la haute société. Cela correspond à un objectif de promotion sociale par l'enrichissement : fréquenter les nobles, les magistrats, rendre des services à la façon des courtisans, est sensé garantir un niveau de sécurité élevé dans un système où l'arbitraire des nobles kuge est sans limite, en même temps qu'une vie culturelle riche : ce ne sont pas des commis et des petites frappes qui vont apprécier les vers élégants déclamés par un riche marchand, mais des nobles réunis pour une fête dans un pavillon luxueux, forcément.

Les marchands, qu'ils exercent des activités principalement légales ou illégales, se fédèrent en réseaux informels par dizaines : il s'agit là de modestes marchands le plus souvent ambulants ou faisant du transport entre leurs établissements, n'employant que quelques commis, et qui sont plus attachés à prendre des affaires juteuses au coup par coup (quitte à entretenir les relations qui permettent de se les voir adjuger à coup sûr) qu'à traiter l'ensemble des opportunités commerciales de leur zone d'activité.

Le lien avec les samurai et les daimyo est d'autant facilité que bien souvent, les intendants des plus petits fiefs sont des heimin (la gestion financière étant assez mal vue par les samurai bien qu'elle soit nécessaire au contrôle des domaines) voire d'anciens marchands : les réseaux placent donc leurs hommes de confiance au service des fiefs

stratégiques.

Les marchands qui se spécialisent dans le crime exercent principalement leurs talents à acheter, à convoier, à vendre, dans les trafics de produits légaux (contrebande) ou illégaux, avec tout ce que cela suppose : contrefaçon de produits, falsification de papiers de voyage, corruption de yoriki et de gardes-frontières. Cela nécessite de s'entourer de compétences spécifiques : calligraphes pour reproduire une écriture, sculpteurs pour contrefaire des sceaux, charpentiers pour aménager des compartiments secrets dans les cales des navires ou dans les chariots. Là où les yakuza évitent les itinéraires contrôlés et, au besoin, tuent les inspecteurs, les marchands paient pour ne pas subir de contrôle ou s'assurent que les inspections ne trouveront rien. Quitte à voyager sans produit dangereux et à confier ceux-ci à des yakuza après s'être assuré que les gardes-frontières ne seront pas trop zélés.

L'interdiction faite aux samurai de pratiquer le commerce les rend dépendants financièrement de daimyo principalement soucieux des arts et des loisirs : dans les Clans les plus riches, les finances publiques servent au mécénat. Les samurai désireux de luxe doivent alors trouver d'autres ressources, semi-légales : la protection de marchands et le soutien politique leur permet alors de glaner des parts de la manne commerciale. Ce phénomène prend tant d'ampleur que certaines familles se spécialisent dans le commerce (Yasuki dans le Clan de la Grue, Ide chez les Licornes) ou dans les activités illégales (Shosuro chez le Scorpion, en s'appuyant sur le monopole du commerce légal de l'opium, puis sur le raffinage illégal).

Certains de ces réseaux évoluent, du réseau commercial soutenu par des samurai jouant le rôle de « sponsor » ou des autorités corrompues au réseau clanique d'influence ou

d'enrichissement s'appuyant sur des réseaux commerciaux entièrement contrôlés par les samurai et rendant compte, in fine, aux daimyo. Les réseaux marchands et de yakuza deviennent alors des moyens de la politique d'un Clan : génération de richesses, contrôle des voies de communication, collecte d'informations. Sous la protection des Clans, les activités criminelles peuvent alors fleurir. On peut même voir des marchands, protégés par des samurai, engager des yakuza pour liquider un rival économique.

Parmi les groupes criminels qui vivent dans les tréfonds de la société rokugani, l'un d'eux a pour particularité de ne pas se contenter des tréfonds : on le retrouve à tous les échelons du pouvoir. Cette conspiration poursuit, sous diverses formes dont il est vraisemblable de penser qu'elles ont évolué au fil des siècles, un objectif de conquête du pouvoir.

Cette évolution permet d'envisager un élément fondamental des groupes criminels non-institutionnels : la souplesse et l'adaptabilité. Pas de structures lourdes comme dans les administrations féodales : des groupes allant de cinq à vingt ou trente individus se concentrent autour d'un chef de bande qui n'a que peu, ou pas du tout, de lien avec d'autres bandes. Cette forme de commandement direct indépendant se retrouve dans les troupes de ronin non organisées en confréries, dans les yakuza, dans les diverses troupes de brigands, dans les groupes illégaux géant des maisons de passe. Ils peuvent être adossés, ou non, à des samurai mécènes (« patrons ») ou à des marchands. Les réseaux d'espions et de ninja des Clans se structurent pareillement avec de petites unités opérationnelles réparties par grappes bien que la chaîne de commandement soit plus longue.

Le cloisonnement des services secrets, s'il est

délibéré dans ce cas, est le plus souvent lié à la nature indépendante des groupes criminels : un chef de bande yakuza aura souvent d'informations solides sur le groupe voisin parce qu'il est engagé dans une rivalité mortelle : lieux de rendez-vous, style vestimentaire, identité des principaux leaders, mais sans les connaître personnellement parce que ce sont des ennemis. Il n'y a pas de fédération des yakuza, ni de fédération des troupes de ronin. A l'inverse, les réseaux marchands sont agglutinants, c'est-à-dire qu'ils se touchent les uns les autres du fait de leur vocation : dans le milieu des affaires, mieux vaut favoriser l'intérêt bien compris de tous plutôt que se livrer à une guerre économique préjudiciable à tous.

La conspiration se présente comme une structure hybride : coalition de chefs à la manière des marchands, groupes opérationnels strictement cloisonnés tant au niveau fonctionnel (un assassin ne connaît aucun espion) que local (un membre dans une ville ne connaît pas ceux des autres villes). Parfois, les décideurs ne connaissent même pas le visage des exécutants, ne connaissant que le moyen de transmission des ordres. Nous parlons bien sûr du Kolat.

Désobéir à la loi pour obéir au législateur : les armées de l'ombre

Le paradoxe des daimyo, c'est que tout en émettant les lois, ils doivent parfois donner des ordres qui violent leurs lois ou celles de leurs voisins : dérober des documents pour obtenir des informations sur des plans de campagnes, abattre un ennemi menaçant sans déclencher une guerre ... Pour ces tâches qui révoltent la plupart des samurai (puisqu'elles contredisent, en plus des lois, le dogme impérial du Bushido),

certains daimyo préparent des troupes spécifiques, plus fiables que des groupes criminels contrôlés en sous-main puisque constitués de samurai, tenants théoriques du Bushido.

Dans le Clan de la Grue, ce sont les Busards de la Famille Daidoji.

Dans le Clan du Scorpion, outre les ninja « qui n'existent pas » pour les espionnages et les assassinats de dignitaires dans les riches palais, on trouve les saboteurs Bayushi pour les destructions de cibles militaires (ponts et officiers) et les comédiens Shosuro pour la recherche d'information.

Dans le si honorable Clan du Lion, les Maîtres-Espions Ikoma infiltrés sur le long terme peuvent être remplacés, pour des missions « physiques », par des Quêteurs de Mort déshonorés de toute manière.

Dans le Clan du Crabe, le renseignement militaire est aux mains des éclaireurs Hiruma, tandis que des coopérations dont le Clan évite de faire état se nouent parfois avec des nezumi.

Dans le Clan de la Mante, certains capitaines aux dents un peu longues n'hésitent pas à lancer des raids de pirateries contre les flottes du Crabe, de la Grue et du Phénix. Qu'ils soient par ailleurs chargés de la lutte contre la piraterie facilite évidemment les choses – que des pirates essaient d'échapper à des navires Mantes ou que des navires Mantes essaient de trouver des navires « uniquement » pirates.

Enfin, *le Clan de la Tortue* finance ses opérations secrètes visant à assurer la suprématie impériale par des trafics en tous genres : le Trésor impérial est trop bien surveillé par des hommes honorables, Seppun ou Miya, pour servir aux opérations occultes. La capitainerie du port d'Otosan Uchi, c'est autre chose.

Ces groupes secrets ont des chaînes de commandement et des dispositions logistiques qui rappellent les armées en campagne ou les Magistrats d'Émeraude : un responsable par province, bénéficiant d'une occupation « officielle », pouvant réveiller des « agents dormants » dont il ne connaît qu'éventuellement les identités. Dans ce milieu, on ne s'embarrasse pas des théories désinvoltées selon lesquelles les armées secrètes du Clan d'en face ne pratiqueront pas la torture sur des samurai : moins on en sait, moins on peut en dire. Le cloisonnement est donc particulièrement rigoureux, d'une rigueur militaire pourrait-on dire.

La pègre à Ryoko Owari Toshi : petites vérités dérangeantes

L'absence de groupe yakuza structuré à Ryoko Owari Toshi ne doit pas être interprétée comme un indice que la force du pouvoir légal empêche l'émergence du crime organisé. C'est plutôt l'inverse : les groupes criminels y sont tellement forts et liés au pouvoir qu'il n'est pas possible que des tâcherons des quais s'associent pour leur résister. Pas avec succès, en tout cas.

En effet, la ville est divisée en quartiers gérés par des « associations de quartier », les kajinin, aussi appelés Soldats du Feu parce que ces associations de quartier gèrent le second service public de la cité : la lutte contre l'incendie (le premier créé, historiquement, étant l'enlèvement des ordures qui est intégralement géré par les eta). Mais ils gèrent également la « protection » accordée aux marchands et artisans, l'entretien des rues, la voirie, et voient donc transiter entre leurs mains des fonds publics destinés à la politique urbaine. Ce sont donc des organisations

officiellement autonomes qui se voient confier par le pouvoir des daimyo locaux Shosuro des fonds importants, tout en exerçant par ailleurs des activités officiellement illégales et relevant ailleurs des activités classiques des yakuza : extorsions, intimidations, assassinats. Les samurai de la milice urbaine (la Garde Tonnerre) protègent donc, soit parce que c'est leur rôle de veiller à la sécurité des Soldats du Feu, soit parce qu'ils ont été achetés pour soutenir les activités d'extorsion, des groupes criminels ayant pignon sur rue. Et, parce que les intérêts de ces groupes sont opposés (quand la richesse vient de l'extorsion pratiquée sur les marchands des zones contrôlés, l'extension de richesse vient d'une extension territoriale au détriment des autres), des affrontements entre kajinin de différents quartiers secouent périodiquement la ville, pouvant même dériver en affrontements entre sections de la Garde Tonnerre.

L'existence de cartels de l'opium renforce ce lien entre les kajinin et le pouvoir : les Soldats du feu, troupes internes à chaque quartier, les connaissant parfaitement, sont des auxiliaires de choix quand il faut protéger un entrepôt, l'évacuer discrètement, tenir à l'écart des enquêteurs trop zélés (en les « intimidant » ou en les faisant disparaître). Ils rendent donc des services au pouvoir pour des activités illégales : n'est-il pas normal que les samurai de ce daimyo rendent service aux kajinin en tolérant leurs propres activités illégales ? L'influence et le contrôle territorial maintenus par les kajinin dans leur quartier, leur crédibilité en tant qu'autorité locale, le soutien du pouvoir légal, leur permettent de faire régner l'ordre ; à l'inverse, l'argent de la drogue permet de financer des organisations de kajinin nombreuses, dynamiques, bien entraînées sans créer une pression intolérable sur les artisans et les marchands. Paradoxalement, plus les groupes criminels sont forts, plus la ville est

sûre. Le rôle du magistrat de Ryoko Owari est donc de maintenir l'équilibre entre les groupes de kajinin, bien plus que de réprimer des crimes qui sont somme toute assez rares. Comme les groupes kajinin sont contrôlés en sous-main par les Familles du Clan du Scorpion, la magistrature locale maintient un équilibre entre les factions du Clan du Scorpion en lutte interne pour le pouvoir. L'ordre Scorpion règne, mais c'est l'ordre des parrains de la drogue, plus feutré et moins vite mortel que celui des lames maniées par les doshin dans d'autres Clans.

C'est cependant cet ordre occulte qui a rendu l'occupation de la ville inacceptable pour le Clan du Crabe au V^e siècle : tout édifice pouvait se transformer, selon l'heure, en maison de plaisirs terriblement attirante ou en coupe-gorge ... à quelques minutes d'intervalle. Le Crabe n'a pas été vaincu par les armées secrètes du Clan du Scorpion, mais par une ville majoritairement criminalisée. De même qu'elle empêche le maintien d'une armée d'occupation, la présence et la force des kajinin tenant la rue et contrôlant les activités criminelles n'a aucun mal à interdire l'implantation ou la structuration de yakuza extérieurs (Yasuki, Kasuga) ou d'espions trop nombreux (Daidoji, Ikoma).

Le système criminel s'appuie sur un autre facteur : le systématisme du rôle du sponsor. Alors que dans d'autres cités les marchands sont contrôlés par des Familles spécifiques (Ide, Shosuro, Yasuki, Daidoji, Ikoma, Asako, Mirumoto), à Ryoko Owari des samurai de toutes Familles se mêlent de « mécénat », et concernant des marchands pouvant n'avoir aucun lien avec le Clan du samurai qui les protège : c'est une démarche active des marchands. Cela tisse entre les samurai et les marchands, entre les kajinin et les marchands, et donc au final entre les samurai vivant en ville et les kajinin, un maillage d'intérêts bien compris qui garantit la pérennité du système

criminel. Ce maillage s'étend à tous les niveaux de la société : si un obscur samurai Grue peut sponsoriser un fabricant de masque à clientèle principalement Scorpionne, un noble daimyo du même Clan peut gagner du prestige à entretenir une geisha célèbre (et son réseau d'« admirateurs ») ... à chacun selon ses moyens.

Les ouvrages suivants ont été utilisés comme sources d'inspiration et peuvent servir pour développer ce thème :

- « Yakuza » et « Crimes et châtiments », webzines de la Voix de Rokugan
- « La Cité des Mensonges », boîte pour L5A.
- « L'Empire d'Émeraude », supplément pour L5A.
- « Encyclopædia Universalis », article Mafia.

Bibliographie