

Numéro 1

Février 2001

La Voix de Rokugan

Le WebZine des Fans du Livre des 5 Anneaux



EDITO

Bienvenue dans le premier numéro du Fanzine : " La Voix de Rokugan ". Tout d'abord je voudrais rendre hommage à tous ceux qui vont vivre le JDR à savoir les joueurs et les MJs que nous sommes... Ensuite je vous signale que ce zine n'a rien d'officiel, il n'est pas approuvé par Siroz et AEG (Il le sera peut être un jour...). En fait ce fanzine a pour vocation de donner la parole aux joueurs et MJs qui font vivre Rokugan au travers d'aventures extraordinaires, de quêtes extraordinaires, d'enquêtes roublardes, etc...

Le Fanzine aura un format assez petit à chaque fois ce qui permettra de faire des numéros réguliers, de plus il sera plus facilement imprimable. Pour l'instant aucun périodicité n'est prévu, mais si par la suite d'autres chroniqueurs se manifestent, alors nous pourrons envisager le cas d'un périodicité mensuelle.

Ce Zine aura pour vocation de faire avancer l'univers de Rokugan à travers la storyline officielle et d'autres qui ne le sont pas. Après tout chacun peut avoir sa version de Rokugan, mais ici vous pourrez piocher ce qui vous plait.

Le contenu régulier seront des aides de jeu et des scénarios bien sur, mais également des poèmes, des nouvelles, des inspirations ainsi que des critiques de suppléments.

Bon et bien fini le bla bla et bonne lecture !

La rédaction.

PS : Vous désirez écrire dans la voix de Rokugan pas de problème contactez moi à l'adresse suivante :
Ketzol@free.fr
Ou bien par l'intermédiaire du site web :
<http://ketzol.free.fr/>

AU SOMMAIRE DANS CE NUMÉRO

<i>Poèmes</i>	3
<i>Personnage présumé</i>	4
<i>Inspirations</i>	6
<i>Règles Maison</i>	7
<i>Scénario "Kyuden Kitsune"</i>	8
<i>PNT</i>	14
<i>Story Line Officielle</i>	16

Encore un grand merci à toute l'équipe pour son dévouement et son esprit d'initiative. Il appartient à chacun de donner son avis !

" S'ils continuent comme ça, ils iront sûrement très loin! "

Shinsei
(lors de la lecture de ce numéro).

POÈMES

Scorpions

par Hida Shirosawa

Maudits comploteurs
C'est au son de ma lame, moi
Que je vous ferais chanter.

Ryoko Owari

par Hida Shirosawa

Enfer des faibles,
Havre des puissants
N'est-ce point à toi même
Que tu mens ?

Ryoko Owari

par Mirumoto Ieyasu

D'une vapeur tu surgis,
Si troublant regard,
Oh si sombre perfidie...
Belle menteuse,
Fidèle je te serais.

Mirumoto

par Mirumoto Ieyasu

D'acier son âme était,
Maître des lames,
Rien ne pouvait le troubler,
Sans haine il tuait,
Pour servir la sagesse.

Harmonie

par Mirumoto Ieyasu

Ô union des contraires,
Ma vie tu guides.
Honneur par Mirumoto Ieyasu
Cuirasse éternelle,
Pourtant fragile
Te défendre je dois
Sans hésitation
Puisque ma vie t'est dédiée.

Honneur

par Hida Shirosawa

Souvent mentionné
Rarement appliqué
À te comprendre, je peine.

Hantei

par Hida Shirosawa

Si puissant pour les autres,
Si faible par toi même
Comment se peut-il que tu règues ?



INSPIRATIONS

Ici vous découvrirez des inspirations diverses et variées pouvant donner thème à scénario pour le livre des 5 Armeaux. Cette fois ci les bandes dessinées par Nicolas Colnard

Le "Vent des Dieux" par cothias et gioux éditions Glénat, collection vécu . Il faut absolument à tous les MJ lire les 5 premiers tomes qui peuvent donner sujet à une campagne quasi toute ficelée.
http://bdnet.com/Le_Vent_des_Dieux/fiche_serie.htm
 pour voir un extrait

Kogaratsu est LA B.D. d'inspi pour Rokugan (de Marc Mitchez avec un scénario de Bosse)", c'est l'histoire d'un ronin et elle est parfaite pour illustrer "la voie du ronin" qui vient de sortir. le 9eme tome "la stratégie des phalènes vient de sortir et rend bien le rapport qu'a un samuraï avec son katana , et montre un peu ce que peut être l'ambiance du iaijutsu.

www.dupuis-entertainment.com/fr/argus/kogaratsu9.html pour un extrait

Manga: Ikkyu: en 4 tomes, 62 francs pour 300 pages, chez Glénat..., raconte la vie d'un moine dans le japon médiéval, de sa naissance à sa mort: absolument génial..."
 J'achète avant la fin du mois!

L'habitant de l'infini de SAMURA, aux éditions L'CASTERMANN :il y en a 4 Tomes, noir et blanc, beau dessin mais pas toujours lisible dans les combats. C'est aussi un manga (environ 50 francs le Tome). Un 5 ème tome est prévu bientôt. Quand à ceux-ci, ce sont de véritable boucherie et vous découvrirez tous pleins d'armes et de moyens pour trancher les samourais que vous n'aimez pas. Sympa!!
 Pour des extraits :
www.casterman.com/catalogue/albums_auteur.asp?auteur=SAMURA

Kenshin, le Vagabond, il y a 9 tomes, chez glénat. Ca se situe sous l'ère Meiji, fin du XIX siècle, mais il illustre l'esprit des samourais, les combats sont épiques, vous y retrouverez des techniques d'écoles, il y a un humour sympa et décalé, l'auteur s'adresse fréquemment aux lecteurs. De +, il y a beaucoup de détails historiques et de la vie quotidienne qu japon. A acheter sans problème...

Ugaki de Robert Gigi, avec T1, Le Serment du Samourai" et T2, "L'Escrimeur Fou". C'est une Bd extrêmement bien documentée, ayant pour cadre historique la Révolte de Shimabara en 1638, guerre à laquelle Miyamoto Musashi a participé. Le dessin est précis et très maîtrisé, agréable; les histoires sont biens, mieux dans le deuxième tome, exploitable et donnera à tous une bonne idée de ce qu'est la vie d'un ronin et la voie de la vengeance (voie du sang!).

Saito, de Norma et Corteggiani, édition Soleil, 3 Tomes. Une histoire Oni. Il faut que je les lise, je vous en dirai + après.

Aux éditions "CATHAME, PHILO Bédé"; de ATSAI CHIH CHUNG, on peut trouver :
 Lie TSeu, les ailes de la joie
 Lao Tseu, le silence du sage
 Lao Tseu 2, le Retour du Sage
 Sun Tsu, l'Art de la Guerre
 Zen, les Origines
 Zen, le livre - Liberté d'Esprit
 Confucius, le message du bienveillant
 Tchouang Tseu, le Chant de l'Univers...

Vous désirez soumettre vos inspirations ?

N'hésitez plus : ketzol@free.fr

RÈGLES MAISONS

Le Calcul des niveaux de blessures :

Pour calculer les niveaux de blessures, on utilise Constitution+Volonté et non pas Terre*2. D'une part cela permet d'alléger (légèrement) le niveau de mortalité des combats, mais surtout cela semble plus juste : un bushi ayant 5 en Constitution mais seulement 2 en volonté n'est-il point plus résistant qu'un autre ayant 2 dans ces deux caractéristiques ? Il ne me semble pas forcément logique, même dans l'esprit particulier de L5A, qu'il faille équilibrer Constitution et Volonté pour résister aux coups, un seul de ses paramètres peut s'avérer suffisant...

Les règles de karma :

Pour les règles de Kharma, pour chaque perso on garde une trace des points d'expérience totaux qu'il a accumulés. Lorsque celui ci meurt et qu'il est digne de se réincarner", on crée ce nouveau perso normalement, puis on lui ajoute les points d'expérience du perso précédent. Cette règle me semble plus équilibrée que celle de l'écran (celle ci stipulant qu'on crée le nouveau perso avec 25+(réputation du décédé/10) points de création) qui aboutissait à des "réincarnés" forts par rapport à un perso mort débutant et à des "réincarnés" plutôt faibles par rapport à un perso mort puissant.

Règle d'esquive :

L'esquive est un peu légère : un combattant peut à peine augmenter son ND pour être touché de quelques misérables points, alors qu'il passe tout un round de combat à se défendre, aigre différence par rapport à une situation où il attaque ! (même si le combat au sabre favorise l'attaque.) Désormais un combattant lance un nombre de dés égal à son score en Défense et peut en garder un nombre égal à son agilité (plutôt que réflexes ce qui serait redondant avec le ND pour être touché qui dépend déjà des réflexes).

Le No-Dachi :

Le No-Dachi est une arme puissante, peut être même trop dans le jeu. On utilise alors une valeur de dégâts de 2g3 au lieu de 3g3. Ainsi cela limite les dégâts de cette arme et représente aussi le fait que cette arme, bien qu'assez légère, nécessite une grande force pour être convenablement maniée.

Ces quelques aides de jeu vous ont été présentés par senseï Bonaf.
Vous désirez lui écrire ? Aucun problème c'est à cette adresse :
david.bonafonte@free.fr
Vous désirez vous même proposez une aide de jeu ? N'hésitez pas : ketzol@free.fr



SCENARIO

KYUDEN KITSUNE

LA CHASSE AU RENARD

Par Bruno Cottel

Ceci est un scénario pour le livre des cinq anneaux, destiné à des joueurs et un maître expérimentés, avec des personnages pouvant ne pas l'être. L'intrigue se déroule dans le clan du Renard, mais peut très bien s'adapter à tout autre clan mineur.

Description du clan du Renard

Le clan du Renard est un clan mineur, qui se trouve, ainsi que le clan de la Guêpe et le clan du Moineau coincé entre le clan du Crabe, le clan de la Grue et le clan du Scorpion. Ils forment à eux trois (Renard, Guêpe et Moineau) une alliance tripartite de défense. Le clan du Renard entretient pour l'instant de bonnes relations avec le clan du Crabe, ce qui n'est pas pour plaire aux Daimyos des clans de la Grue et du Scorpion.

Le clan du Renard est actuellement dirigé par Kitsune Nobunaga, Nobunaga à un frère Kitsune Ieyasu, et trois fils.

Kitsune Toyotomi à 25 ans, est boiteux, à cause de cela Nobunaga ne cesse de l'humilier et laisse planer la rumeur selon laquelle il déshériterait son fils aîné. Toyotomi est marié à dame Sazuko du clan de la Licorne (ou de celui qui vous convient le mieux)

Kitsune Kuro à 22 ans, il s'est rasé le crâne pour devenir moine, il est aussi sujet de mécontentement pour son père, qui l'aurait bien vu pour assurer la succession. Kuro ne devrait pas du tout intervenir dans l'histoire.

Kitsune Oda à 12 ans, c'est bien jeune pour succéder ! il est marié à dame Kinjiko, de dix ans son aînée et originaire du clan de la Grue.

Nobunaga à également plusieurs filles.

L'intrigue

Le clan de la Grue à un plan pour renverser les alliances du clan du Renard en sa faveur, le petit Kitsune Oda n'est qu'un jouet entre les mains de son épouse, il

suffirait de le porter à la tête du clan pour pouvoir tout contrôler, et contrôler l'un des trois clans de l'alliance, c'est presque les contrôler tous.

Pour cela il faudrait éliminer Nobunaga et son fils Toyotomi, laissant ainsi la succession à Oda. Les éminences grises de la Grue ont conçu l'idée suivante. En entraînant le clan du Renard dans un conflit frontalier limité, ils provoqueront une bataille au cours de laquelle une flèche tuera Nobunaga dans le dos, une flèche qui portera évidemment l'empennage utilisé par Toyotomi. Ce forfait sera exécuté par un samourai de la maison de Toyotomi que les Grues pensent avoir sous contrôle (ce sont en fait un agent des Scorpions).

Le clan du Scorpion est quant à lui parfaitement au courant de ce qui se trame, puisqu'il est l'inspirateur secret de ce plan auprès des Grues. Evidemment les Scorpions ne vont pas se contenter d'en rester là, ils ont l'intention de faire assassiner Oda et d'en faire endosser la responsabilité à Toyotomi, qui à décidément le dos large. Tout cela pour quel bénéfice ? Nobunaga mort, Oda mort, Toyotomi disqualifié, et exécuté pour faire bonne mesure, Kuro disqualifié également pour cause de prêtrise, il reste donc Ieyasu tout heureux de devenir le nouveau daimyo, totalement inféodé au clan du Scorpion.

Le clan du Crabe est lui en retard de plusieurs wagons en ce qui concerne les intrigues et la diplomatie, pour l'heure il n'avait fait qu'envoyer quelques troupes à Kitsune Nobunaga pour le soutenir dans son conflit contre les Grues, devant la complication des événements, le général du clan du Crabe sera bien incapable

de prendre une décision. Il préférera se retirer avec son corps expéditionnaire.

Les clans du Moineau et de la Guêpe ne seront pas mieux placés et plus au courant que les Crabes, ils préféreront également attendre de voir qui émergera de la mêlée, et useront de prudence. La présence de l'armée des Grues les incitera à rentrer défendre leur terre avant qu'elle ne profite de l'opportunité créée par les événements.

Comment introduire les personnages-joueurs?

Tout commence quand à la suite d'un différent frontalier, une armée du clan de la Grue franchi la frontière qui la sépare du territoire du clan du Renard.

Un personnage du clan du Crabe pourra faire parti du corps expéditionnaire des Crabes qui n'est officiellement composé que de " volontaires ", ceci afin de ne pas provoquer un conflit ouvert entre le clan du Crabe et le clan de la Grue.

Un personnage du clan de la Grue sera plus délicat à introduire, car il sera du côté des ennemis Officiels du clan du Renard, il pourra éventuellement être déguisé en Scorpion pour espionner. Ou alors être en visite à sa parente Kinjiko, protégé dans une certaine mesure par la loi de l'hospitalité.

Un personnage du clan du Scorpion pourra être là évidemment afin de veiller au bon déroulement du plan ourdi par ses supérieurs.

Un personnage du clan de la Licorne peut être parent de Sazuko l'épouse de Toyotomi, il pourra s'inquiéter qu'un messenger en provenance de sa parente ou amie ait été assassiné avant de lui délivrer son message. Sazuko à remarqué qu'elle et son époux faisaient depuis un certain temps l'objet d'une surveillance inquiétante et à tenté de demandé de l'aide à son parent.

Un personnage du clan du Renard pourra être au service de Nobunaga auquel cas il deviendra rapidement ronin, ou de Toyotomi, il à de fortes chances de deve-

nir ronin également sauf s'il sauve son seigneur ou le fils de celui-ci. Un Renard au service de Ieyasu sera assez difficile à jouer.

Un personnage du clan de la Guêpe ou du Moineau, pourra faire partie du corps expéditionnaire dépêché par leur Daïmyo pour aider le clan du Renard.

Les personnages des autres clans pourront avoir été envoyé comme observateur militaire, ou comme diplomate, prêts à saisir toute opportunité de négociation, avant, pendant ou après le conflit.

Un personnage ronin pourra être attiré par la bataille et la perspective de se faire remarquer par quelques seigneurs et retrouver une famille.

Si vous ne voulez pas voir votre groupe de pjs exploser, accueillez avec prudence (voire pas du tout) des personnages Scorpions, Grues, ou Renards (pro Ieyasu) au courant des événements. À moins que vous ne soyez du genre à aimer les problèmes du genre mortel au sein du groupe de vos joueurs.

INTRODUCTION

Un pj du clan de la Licorne rentre chez lui après une aventure et à convié quelques connaissances à se reposer. Un de ses serviteur lui apprend qu'à deux heures près il aurait pu rencontrer une servante du clan du Renard arrivée deux jours plus tôt, celle-ci à brusquement décidé d'aller voir le daïmyo alors qu'elle était encore fermement résolue ce matin même à attendre le pj. Le pj fera immédiatement le lien avec dame Sazuko son amie d'enfance ou sa parente.

Le pj recherchera certainement la messagère mais n'obtiendra aucun renseignement au palais du daïmyo. C'est sur le chemin du retour qu'il apercevront des paysans dans une rizière, ceux-ci sont affolés et recquèreront l'aide des pjs. Ils ont découvert le cadavre de la messagère caché dans la rizière. Personne n'a rien vu, la fouille de la messagère par des hinins révélera qu'elle à été empalée certainement par un katana, et qu'elle à été dépouillée de ses maigres possessions.

Que s'est-il passé ? Sazuko a envoyé sa messagère, Yabu l'a fait suivre par un rônin chargé d'apprendre quel est son but et de l'éliminer. Arrivée chez le pj, la servante est en sécurité, le rônin n'ose pas intervenir. Il décide de lui faire peur, ce qui provoque sa fuite chez le daïmyo. Sur la route il la rattrape, l'interroge et la fouille avant de l'exécuter.

Le daïmyo ou la famille de Sazuko donneront mission au pj, de tirer cette affaire au clair.

GUERRE

Les personnages arrivent sur les terres du clan du Renard, tout y est en effervescence, les préparatifs de guerre battent leur plein, ils ne pourront être reçus par Nobunaga au château, mais pourront avoir une rapide entrevue entre deux conseils de guerre sur le terrain.

Le parent de Sazuko pourra la rencontrer, se rendra compte qu'elle est enceinte, elle lui fera part de son inquiétude et lui demandera d'accompagner son époux sur le champ de bataille afin d'assurer discrètement sa sécurité, il est hors de question d'en parler à Toyotomi qui a de l'amour propre pour deux.

Très rapidement, les deux armées vont se rencontrer, contrairement à leur habitude les Grues ne feront aucune provocation à l'encontre du chef des armées adverses, pour l'attirer dans un duel Iaijutsu, ce qui pourra intriguer certains (jet d'intelligence ou intuition + art de la guerre ND 20, 15 pour une grue).

Laissez les pjs choisir leur position dans la bataille, Nobunaga commandera le centre qui mènera l'attaque, composé de ses troupes et de celles de ses alliés des clans du Moineau et de la Guêpe. Toyotomi sera à l'aile gauche en protection, de même que les Crabes à droite, Ieyasu commandera la réserve.

Le dispositif des Grues est à peu près similaire, un petit contingent de cavaliers Licorne les assiste.

Rapidement le centre est engagé, l'affrontement commence avec des chances similaires des deux côtés (prendre " match-nul " sur le tableau de résolution des

batailles) puis l'aile gauche des Renards doit s'engager pour soutenir le centre (toujours " match-nul ")

Faites agir les pjs comme bon vous semble, et quand vous le jugerez bon faites leur comprendre que brusquement le centre est en train de craquer.

Le traître à agi, Nobunaga a été tué, le commandement du centre vient d'être décapité, la cohésion de l'armée s'en ressent, les Renards reculent. Les Crabes prompts à réagir tentent d'intervenir pour enrayer la défaite.

Certains comprennent ce qui se passe (jet de perception + art de la guerre ND 15) et peuvent se rendre près de Nobunaga, d'autres verront Ieyasu et Toyotomi s'y diriger personnellement avec leurs gardes rapprochés.

Au cœur de la bataille, Ieyasu arrache la flèche du dos de son frère, et la brandit sous les yeux stupéfaits de l'assistance (jet d'héraldique ND 20 automatiquement réussi pour un Renard)

Aucune parole n'est échangée, mais les katanas sortent des sayas, le massacre est sur le point de commencer quand les cris de guerre des Grues qui chargent, interrompent tout ce beau monde.

La bataille est perdue, l'armée des Renards et de leurs alliés est en train de se retirer, les Crabes, les Moineaux, les Guêpes, l'armée de Ieyasu augmentée de nombre de soldats de Nobunaga et l'armée de Toyotomi.

(Si les pjs continuent à se battre prendre " défaite " sur le tableau de résolution des batailles)

Les Grues ne poussent pas plus loin leur avantage, ce qui est étrange (jet d'intelligence ou intuition + art de la guerre ND20) mais peut s'expliquer (jet d'intelligence + étiquette ND 20) les personnages peuvent alors comprendre que l'assassinat de Nobunaga n'est qu'une machination pour porter Oda au pouvoir en discréditant Toyotomi. Un personnage proche de Toyotomi pendant la bataille jurera ne pas l'avoir vu tirer de flèche, et pourtant il en manquera bien une dans son carquois. De même la distance entre l'assassin présumé et la victime était bien trop importante, évidemment un

shugenja aurait pu l'aider... Les pjs pourront réunir tous ces éléments et se convaincre que Toyotomi est innocent.

La bataille est finie, les Grues occupent le terrain, et ne seront plus très offensives, leur mission est accomplie. Ieyasu se replie sur ses terres en clamant que Toyotomi à assassiné son père pour lui succéder, qu'il se vengera de cet assassin et qu' Oda est le nouveau daimyo.

Oda est emmené en " sécurité " par des hommes de son oncle.

Les Crabes, les Moineaux et les Guêpes se retirent vers leur frontière.

Toyotomi et ses soldats, qui sont une faible part de l'armée des Renards se replient au château Kitsune.

DIPLOMATIE

Actuellement la situation est hautement favorable aux Grues, avec un faible engagement militaire ils sont en passe de prendre le contrôle occulte du clan du Renard après la disparition de Nobunaga et la discréditation de Toyotomi. De cela seuls les plus fins diplomates sont conscients.

Ieyasu, compte bien ne pas en rester là et mettre à profit le retrait des Crabes, des Moineaux et des Guêpes, et la confiance des Grues dans le bon déroulement de leur plan, pour jouer son propre jeu avec l'aide des Scorpions.

Il prépare immédiatement l'attaque de Kyuden Kitsune, son intention est de prendre la forteresse, de faire exécuter Toyotomi ou de le contraindre au seppuku, et profiter de la situation pour faire assassiner Oda et Kinjiko en faisant endosser ce nouveau crime à Toyotomi.

Toyotomi est abasourdi par ce qui s'est passé, il ne sait pas comment redresser la barre, il accueillera tout conseil avec bienveillance. Le problème est que son entourage est déjà bien noyauté par des espions à la solde des Scorpions ou de Ieyasu. Notamment Kitsune Yabu un shugenja qui s'est déjà distingué en faisant

assassiner le messenger de dame sazuko.

Autant dire que toute bonne initiative sera découragée par Yabu de façon la plus crédible possible afin de garder sa couverture intacte, il favorisera une solution diplomatique en conseillant d'envoyer les pjs plaider la cause de Toyotomi auprès de Ieyasu, " qui saura certainement se laisser convaincre par leurs arguments " (mon œil !)

Si les pjs choisissent cette option, il fera organiser une embuscade par des Scorpions, (bizarre bizarre non ? Aucun d'entre eux, s'il est pris, ne parlera évidemment). Sazuko est proche de l'accouchement, et il est fortement déconseillé de l'importuner dans son état surtout si c'est pour lui rapporter les joyeuses nouvelles que l'on sait.

Une entrevue avec Ieyasu ne mènera à rien, mais se passera dans les règles de la courtoisie, les personnages se douteront évidemment qu'une telle obstination cache peut-être quelque chose, mais ils n'ont pas encore les moyens de vérifier quoique ce soit (jet d'intelligence ND15).

Convaincre des diplomates de clans majeurs ou mineurs d'exercer des pressions est envisageable, certains le feront sans difficulté et d'autres ne bougeront pas le petit doigt. Quoiqu'il en soit aucun argument ou menace ne fera changer d'avis Ieyasu, ce qui devrait gonfler sérieusement les pjs et les inquiéter de plus en plus.

Se pourrait-il que Ieyasu soit complice des Grues?(jet d'intelligence ND 20)

Tenter de rallier les Crabes peut être une idée mais il faudra de bons diplomates pour décider ces soldats à agir sans ordres, de toute façon ils auront toujours le doute d'avoir mal décidé et se cantonneront à un rôle purement défensif.

Il n'auront en aucune façon le temps de rejoindre Kyuden Kitsune avant le siège, et se contenteront d'être spectateur du drame, protégeant éventuellement des pjs si ceux-ci leur semblent honnêtes.

Rallier les Moineaux ou les Guêpes sera difficile aussi,

en prenant parti, s'ils ne font pas le bon choix ils risquent de s'aliéner définitivement le vainqueur.

Demander de l'aide aux cavaliers Licorne est envisageable, mais ils ne feront rien qui puisse gêner leurs alliés grues, ils pourront dispenser une aide logistique tout au plus. Ceci dans le plus grand secret.

SIEGE

Rien n'est en mesure actuellement d'empêcher Ieyasu de venir mettre le siège devant Kyuden Kitsune, il prétend agir au nom de Oda.

Que les pjs soient dans la forteresse ou à l'extérieur ne change rien, ils auront autant de mal à quitter la forteresse qu'à y entrer, ce sera même plus compliquer si personne ne les attends.

Tout se déroule méthodiquement, Ieyasu fait combler les douves, par la population réquisitionnée, il n'a aucune considération pour le peuple qui peut se faire décapiter par les archers de la forteresse. Il fait procéder à l'incendie des maisons proches de l'enceinte ainsi qu'à des travaux de terrassement pour installer les engins de siège qui l'accompagnent. De nombreuses unités d'archers arrosent les défenseurs et tentent de provoquer des incendies dans la forteresse (un jet d'intelligence + art de la guerre ND 20 fera comprendre que ce siège est loin d'être improvisé).

Le siège se déroule lentement et inexorablement ponctué par des assauts violents ou des tentatives de sortie. (si les pjs prennent une part active à la défense utilisez la ligne " défaite " sur la table de résolution des batailles).

N'hésitez pas à décrire les combats épiques, les colonnes de fantassins avec leur drapeau dans le dos donnant l'assaut par vagues entières, les grêles de flèches, le courage héroïque des partisans de Toyotomi. Les cris de guerre " KITSUNE " se répondants de chaque côtés. Insistez sur l'impression de défaite prévisible et inexorable, faites tomber les enceintes les unes après les autres entre deux accalmies des combats.

Au beau milieu d'un terrible combat, un samouraï vien-

dra annoncer la naissance d'un fils à Toyotomi. Une lueur d'espoir, s'il ne peut régner son fils le pourra lui ! Durant toute la durée des combats des négociations pourront avoir lieu, évidemment intraitable Ieyasu ne consentira qu'à l'évacuation des dames du château et leurs suivantes ainsi qu'une escorte minimum. Cette évacuation pourra être effectuée sous le contrôle total des forces de Ieyasu, il n'est pas question que l'on puisse extraire Toyotomi et son fils de cette façon. Les bushi fouilleront tout et tous, le moindre contrevenant aux accords sera systématiquement exécuté, faites le bien comprendre aux pjs. Tout nouveau né de sexe masculin sera tué également, Ieyasu est au courant de la naissance et ne veut prendre aucun risque. Cette scène montrera bien s'il en est encore besoin la duplicité de Ieyasu, et la trahison d'un proche de Toyotomi.

C'est pendant le siège que Ieyasu fera assassiner son neveu Oda et son épouse Kinjiko, par des rôbins qu'il fera exécuter sur le champ, liquidant ainsi des témoins gênants. Il fera clamer à qui voudra l'entendre la nouvelle trahison et le meurtre d'Oda par Toyotomi.

Il est possible que Yabu propose aux pjs d'aller eux mêmes tuer Oda, soit-disant pour Conforter Toyotomi dans sa position de chef de clan, ce n'est pas très malin de sa part de faire cette proposition, il reconnaitra tout de suite que c'est une erreur si les pjs le font remarquer. S'ils acceptent cette proposition, ils feront le jeu de Ieyasu, ils n'auront aucun problème pour perpétrer leur forfait, et apporter de l'eau à son moulin. En revanche, il auront toutes les peines du monde à s'enfuir, et s'ils sont capturés... ils sont cuits (au propre comme au figuré).

Fuir discrètement la forteresse est envisageable, une poignée d'hommes décidés, avec un bébé pourquoi pas ? Difficile mais faisable, après avoir franchi les lignes ennemies. Ce sera plus facile si une diversion est organisée.

Toyotomi, si on lui propose refusera de venir et de compromettre les chances de cette évasion, il est boiteux ne l'oubliez pas.

Une telle évasion n'a aucune chance si Yabu sévit toujours ! les pjs doivent commencer à suspecter un traître-

re dans l'entourage de Toyotomi, et s'ils veulent réussir, il vaut mieux qu'ils aient éliminé ce problème. S'ils sont trop confiants utilisez Sazuko ou Toyotomi qui eux commenceront sérieusement à douter de la totale fiabilité de leurs conseillers. Une surveillance discrète et étroite permettra de surprendre Yabu en train de communiquer avec l'ennemi (par l'envoi de pigeons ou l'émission de signaux lumineux) Yabu est un méchant de chez méchant, confondu il fera tout pour faire le plus de mal possible avec l'aide de quelques samourais traîtres.

Tenter de faire intervenir l'armée des Crabes sera quasi impossible, trop peu nombreux la situation leur semble désespérée.

Les Grues n'ont aucune raison de bouger, jusqu'à la mort de Oda, après de toute façon il sera trop tard. Les Moineaux et les Guêpes refuseront de prendre le risque de voir leur alliance brisée. Les armées des autres clans sont beaucoup trop loin pour agir.

LA FIN

Plusieurs fins sont envisageables :

Vos joueurs sont des foireux, ou vous êtes de mauvais poil

Ca peut arriver, ils sont vraiment nuls, ne comprennent rien, tombent dans tous les pièges, et ont décidés de tenir la forteresse jusqu'au bout. Leur entêtement est vraiment stupide, il n'y à rien de glorieux à mourir bêtement dans les ruines d'un château. Ils pourront alors mourir au combat, une dernière sortie leur sera fatale. S'ils résistent encore avec le dernier carré de défenseur, on pourra leur laisser dix minutes pour se faire seppuku avant d'asperger leur réduit d'huile et d'y mettre le feu. S'ils se rendent ou sont capturés, ils seront suppliciés atrocement et déshonoreront leur clan en criant et mourant de façon grotesque. Ça vous tente vous ?

Vos joueurs sont des dieux, ou vous êtes vraiment trop cool !

Ils réussiront à confondre Ieyasu, ce ne sera pas suffisant car il est en position de force et ses hommes lui seront fidèles, seuls quelques rôlins d'abords au serv-

ice de Nobunaga changeront de camp.

Ils convaincront les Crabes, les Moineaux, les Guêpes ou les Grues de porter secours à la forteresse (véritable tour de force).

La forteresse tiendra, secourue in-extremis par les Grues, les Guêpes, les Moineaux ou les Crabes. Ieyasu sera en fuite, se fera seppuku ou sera assassiné par les Scorpions pour taire leur participation aux événements. Toyotomi sera reconnu nouveau daïmyo du Renard, et les pjs seront couverts de gloire et de présents. Hollywood quoi !

Tout ça est un peu trop extreme non ?

Il sera très difficile de s'en tirer honorablement, la situation est compliquée, et nombres de persos devraient être morts ou blessés à l'issue de cette aventure. Le mieux qu'ils puissent faire c'est de permettre l'évacuation des dames du château, et sauver le nourrisson et les nemuranaïs. Le château tombera, les derniers défenseurs se feront seppuku, notamment Toyotomi et sa mère qui trop vieille et trop lasse préférera cette fin (aucun des fils de Nobunaga n'ont la même mère). Le château sera incendié et totalement rasé. Les pjs auront un goût de défaite dans la bouche, récompensez les généreusement en gloire et honneur.

Ieyasu sera le nouveau daïmyo du clan du Renard qui entamera une ère de collaboration avec le clan du Scorpion. Seuls les vainqueurs écrivent l'histoire, en rasant Kyuden Kitsune, il fera comprendre à tous que c'est lui maintenant le maître du clan du Renard.

Cette fin permet de songer à une suite, que fera bébé quand il sera plus grand ? Kuro ne jeterait-il pas sa robe aux orties pour aider son neveu ? Ieyasu restera-t-il impuni ? Les Grues et les Crabes vont-ils rester sur cette défaite ? Les moineaux et les Guêpes vont-ils se laisser gruger ?

Les pjs vont-ils vouloir se venger ?

Kitsune Nobunaga

C'est un homme extrêmement autoritaire, et très exigeant avec son entourage, sa personnalité écrase tout le monde, surtout son frère et ses fils. Ses hommes le vénèrent et le craignent. Sa famille le hait.

PNJs

Kitsune Ieyasu

Toujours dans l'ombre de son frère méprisant, il en a conçu une vive rancœur qui le mine depuis des années, il est très compétent mais a vendu son âme aux Scorpions.

Feu 3 eau 2 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 20

Kenjutsu 4

Arc 3

Equitation 2

Défense 3

Etiquette 3

Sincérité 3

Art de la guerre 4

Honneur 1

Gloire 3

Kitsune Yabu

Conseiller de Toyotomi devant, âme damnée de Ieyasu derrière, il espionne pour son compte la cour de Toyotomi, c'est lui qui a fait assassiner le messager de Sazuko.

Feu 2 eau 3 terre 2 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 10

Calligraphie 2

Courtisan 3

Sincérité 4

Shintao 1

Tantojutsu 1

Sorts : sensation, communion, invocation, influence de benten (air), manteau de nuit (air), secrets du vent (air), bassin réfléchissant (eau), paix de l'esprit (eau), bénédiction d'Amaterasu (feu).

Kitsune Toyotomi

Ni bushi accompli ni shugenja, Toyotomi possède néanmoins les compétences pour devenir un grand chef de clan. Pourtant son père le voit comme la tare de la famille à cause de son pied-bot. Ses vassaux qui connaissent sa grande valeur et son intégrité lui seront fidèles jusqu'au bout. Certains samourais fidèles à son père le soutiendront malgré les apparences contraires. Toyotomi béni les sept fortunes de lui avoir donné en dame Sazuko une épouse aussi admirable, chaque fois qu'il lui adresse la parole, les personnes présentes peuvent sentir le respect qu'il a pour elle.

Feu 2 eau 2 terre 2 air 2 vide 2

Nd pour être touché : 15

Kenjutsu 2

Iaijutsu 2

Arc 2

Défense 1

Art de la guerre 4

Droit 3

Etiquette 3

Heraldique 3

Méditation 2

Shintao 2

Honneur 3

Gloire 1

Kitsune Oda

C'est un enfant, il a trouvé en dame Kinjiko, la plus grande complice de ses jeux, il lui est totalement dévoué. L'année prochaine il fera la cérémonie du Gempukku et pourra devenir daimyo du clan.

Dame Sazuko

Epouse Rokuganaise typique, elle est totalement dévouée à son seigneur et maître. Venue à Kyuden Kitsune par un mariage arrangé, nul ne peut rien lui reprocher, et chacun envie sa contenance même en face des pires affronts que son beau-père lui à fait endurer. Serait-elle tombée amoureuse de son mari ? Elle envoie un message chez un ami d'enfance et chez ses parents du clan de la Licorne pour donner des nouvelles et demander de l'aide.

Dame Kinjiko

Fine diplomate du clan de la Grue, elle profite de ce mariage arrangé avec Oda pour continuer la diplomatie par d'autres moyens. Pas foncièrement mauvaise, elle est cependant plus attachée à ses devoirs envers son ancien clan qu'envers l'actuel.

Bushis du clan de la Grue

feu 3 eau 2 terre 2 air 3 vide 2

Nd pou être touché : 20

Kenjutsu 3

Arc 1

Iaijutsu 3

Equitation 1

Honneur 3

Gloire 1

Bushis du clan du Scorpion

feu 3 eau 2 terre 2 air 3 vide 2

Nd pour être touché : 20

Kenjutsu 3

Arc 2

Iaijutsu 1

Defense 1

Equitation 1

Honneur 1

Gloire 1

Bushis du clan du Renard

feu 3 eau 2 terre 2 air 3 vide 2

Nd pour être touché : 20

Kenjutsu 2

Arc 2

Iaijutsu 2

Defense 2

Equitation 3

Honneur 2

Gloire 1

Rônins

feu 2 eau 2 terre 2 air 2 vide 2

Nd pour être touché : 15

Kenjutsu 2

Arc 2

Equitation 2

Honneur 1

Gloire 1



STORYLINE OFFICIELLE

Le coup d'état du Clan Scorpion

par Dagnz O'Club

En fait, on peut voir plusieurs étapes dans le SCC:

La première se passe quelques vingt ans avant la période officiel du JDR. Bayushi Shoji, daimyo du Clan du Scorpion, a, au contraire de ses prédécesseurs, cédé à l'appel du wakizashi Ambition (l'une des quatre Epées de Sang forgées par Asahina Yajinden), et le porte, au lieu de le laisser dans la crypte où le Clan du Scorpion le gardait. Il découvre une prophétie disant : le dernier Hantei sera la fin de l'Empire (The last Hantei will be the doom of Rokugan). Il prend (vraisemblablement influencé par Ambition) la décision d'éliminer la lignée des Hantei pour sauver l'Empire. Il commence à préparer son coup d'Etat (ce qui veut dire que oui, pendant la période du JDR, ils sont en préparatifs finaux). Entre autres, il commence des tractations secrètes avec le Clan du Crabe, visant à s'assurer au moins que le Crabe n'assistera pas " le vieil homme sur le trône ". Il compte sur l'effet de surprise et l'éloignement des autres Clans pour réussir son coup.

Deuxième étape (deux ans après la période du JDR première édition) : le coup d'Etat proprement dit. Un soir, Bayushi Shoji est à la Cour. Akodo Toturi n'est pas présent, et pour cause : il est avec sa geisha, Hatsuko, que le clan du Scorpion a chargé de l'empoisonner. En fait, par amour pour lui, elle se contente de l'endormir avec un soporifique. Doji Satsume, Daimyo du clan de la Grue, et Champion d'Emeraude, n'est pas présent non plus -et il s'en souviendra. Shoji annonce à l'Empereur Hantei le 38ème qu'il a découvert une grave menace pour l'Empire et qu'il demande s'il a l'autorisation de la contrer. L'Empereur lui répond qu'il a carte blanche. Shoji dégaine son wakizashi (Ambition, pour ceux qui suivent), et abat l'Empereur.

A ce moment, des milliers de Scorpions, passant par les égouts, entrent dans Ootosan Uchi. Ils prennent les fortifications - les quatre murs du palais...et attendent l'arrivée des Lions d'abord, puis du reste des armées des Clans. A la cour, toute l'assemblée est horrifiée mais tenue en respect par les forces de Shoji, qui s'assoit sur le Trône. Isawa Ujina, le Maître du Vide du Clan du Phénix, va le rencontrer, et pendant ce temps-là, Isawa Kaede, sa fille, emmène le fils de l'Empereur et s'enfuit avec lui.

En quelques jours, les armées des Clans arrivent. Tout d'abord viennent les armées du Clan du Lion. Mais en l'absence de Toturi, c'est Matsu Tsuko qui dirige les troupes, et se prive du concours des Akodo. Puis arrive le Clan de la Grue, qui là encore ne peut pas se coordonner avec les troupes Matsu, pour des raisons de rancune ancestrale. Ensuite arrive le Phénix, déjà très affaibli car la plupart de ses troupes se trouvaient dans le Palais et ont été massacrées dans le premier assaut. Puis arrivent le Clan du Dragon, d'abord, et la Licorne ensuite, deux clans très éloignés d'Ootosan Uchi. Les troupes du Scorpion tiennent toujours, protégés par les formidables défenses d'Ootosan Uchi. Ils attendent l'arrivée du Clan du Crab, espérant que la négociation a porté ses fruits.

Finalement, les troupes de Hida Kisada, Daimyo du Clan du Crabe, arrivent... et lèvent leur bannière aux côtés de celles des loyalistes. Tout est perdu pour le Scorpion. Les troupes loyalistes investissent le palais. Akodo Toturi réapparaît à ce moment-là, et combat Shoji en duel et le tue. C'est la fin du Coup d'Etat.

Troisième étape : après le Coup. Une fois qu'Isawa Kaede a ramené le fils de l'Empereur sain et sauf et qu'il est couronné Empereur sous le nom de Hantei le 39ème, il prend certaines décisions. Tout d'abord, les membres du Clan du Scorpion sont condamnés à mort et pourchassés à travers l'Empire. Cependant, ils sont les maîtres de la dissimulation et ont pu préparer leurs plans de secours pendant vingt ans, ce qui fait que peu d'entre eux meurent effectivement de cette manière.

Ensuite, pour avoir été incapable de protéger son père, et pour avoir pris la défense de certains Scorpions après le Coup, Akodo Toturi est déshonoré, de même que toute la famille des Akodo. Certains vont commettre le seppukku, d'autres, comme Toturi lui-même, vont devenir Ronin.

Enfin, pour mettre un terme à la lignée des Hantei, Bayushi Kachiko, épouse du daimyo du Clan du Scorpion, ne sera pas exécutée, mais épousera l'Empereur (et le fait qu'il soit un adolescent et elle une bombe sexuelle n'a rien à voir avec l'affaire).

Doji Satsume, pour avoir échoué en tant que Champion d'Emeraude, se fera seppukku après le Coup de son plein gré et transmettra la position à Doji Hoturi, son fils.

Et tout ça va bientôt mener à la Guerre des Clans...

Agasha Akaijin, dagnzy@hotmail.com



La Voix de Rokugan

édité par et pour les fans de L5A

Rédacteur en chef : Manu Landais

Rédaction des articles : Sensei Bonaf, Manu Landais

Scénario : Bruno Cotel

Story Line : Dragonz O'Club

Illustrations : Sensei Bonaf et autres tirées du web...

Couverture de : Delaforge Nicolas

Mise en page : Delaforge Nicolas

Correction : "...vous avez vu des fautes vous??.."

Remerciements :

A tous ceux qui participent à la création du jeu, aux MJs membres de la Voix de Rokugan dont on espère bien voir les créations ou critiques dans les pages des prochains numéros de La Voix de Rokugan.

Nous contacter :

<http://ketsol.free.fr/>

ketsol@free.fr

[la voix de rokugan@egroups.fr](mailto:la_voix_de_rokugan@egroups.fr)