

Numéro 2

Printemps 2001

La Voix de Rokugan



Le Magazine des Fans du Livre des Cinq Anneaux

EDITO

Les Echos !

Et bien ca y est le nouvel annuaire à été mis en place. Et il fonctionne correctement. Sinon, le zinoscope (<http://zinoscope.free.fr/>) nous a contacté pour être référencé. Ce groupe s'occupe de recenser tous les zines amateurs, il sortent également un zine qui possède un système de Hors Série, qui se dédie à un jeu à chaque fois. Et devinez quoi ? Et bien ils ont proposé que la voix de Rokugan soit un de leur futur Hors Série !!!

Sympa non ? D'autant que le zinoscope, si j'ai bon souvenir possède un tirage papier... La communauté de la voix de rokugan s'agrandit à grands pas, et avance le plus régulièrement possible...

J'espère que tout ceux qui participent à ce zine prennent autant de plaisir que moi à y travailler. En tout cas, suite à la sortie du premier numéro, plusieurs personnes ont soumis leur oeuvres à la rédaction, qu'ils en soient ici infiniment remercié. Leurs articles paraîtront bientôt dans la voix de rokugan.

Je me permet de refaire un appel aux créateurs...Pour que la Voix de Rokugan continue d'exister et de grandir, nous avons besoin de tous ceux qui sont prêts à mettre la main à la pâte.

Tout le monde a son mot à dire dans la Voix de Rokugan !

Bon et bien je vous souhaite une agréable lecture et espère bien vous retrouver aussi fidèle au prochain numéro

Ketzol

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

NOUVELLE.....	
Duel au Clair de Lune	page 3
IDÉE D'ONI.....	
Oni no Tokuru	page 4
BACKGROUND.....	
Le Gozoku	page 5
RÈGLES MAISON	page 7
SCÉNARIO.....	
KURO Kyuden Kitsune 2	page 10
DÉFI FOCUS STRIKE.....	
L'ombre et la proie	page 18
STORY LINE.....	
La guerre des clans (1ere partie)	page 19

DUEL AU CLAIR DE LUNE

par Alexandre Sombardier

Ceci est la narration par le samurai Mirumoto Jeyasu d'un duel qui l'opposa à un autre samurai qui venait de violenter la fiancée d'Jeyasu...

Cette nuit là, au clair de lune, la mort me rendit visite pour la première fois. Le ciel était clair, dégagé, et rien n'aurait pu mieux s'accorder à mon humeur.

Une séduisante harmonie gouvernait mes actes, ne doutant de rien je m'y abandonnai. Mes pas me conduisirent bientôt au pied de cette colline boisée, que ma belle appréciait tant. Le sentier qui conduisait à son sommet serpentait au milieu des cryptomérias et des cerisiers. Aiguilles et fleurs crissaient sous mes pas en un rythme martial. Puis vint le sommet, la paix des hauteurs, juste troublée par le mélodie du ruisseau.

Au dessus la voute céleste brillant de mille feux, en son sein Onnotangu : l'astre vorace. Il me parut bon de composer un poème en l'honneur de cette beauté. Mais à peine le premier vers achevé, l'enchantement fut rompu. Des cris retentissaient en contrebas, des cris de femme, une femme qui ne pouvait être qu'Akiko. Mu par je ne sais quelle émotion, je dévalais la colline à toute vitesse. Sautant au dessus de rochers, me ployant sous les branches, je fus en un éclair sur les lieux du drame.

Là quelle ne fus pas ma surprise de découvrir ma fiancée, à terre, à moitié nue, sauvagement violentée par un de mes compagnons d'armes, Saburo.

Je le connaissais depuis mon Gempukku, nous étions presque amis et toujours rivaux dans l'art du Sabre . Comme nombre d'autres il avait tenté de s'attirer les faveurs de ma promise, mais quel samurai de Mimasaka ne l'avait pas imité ? Et voilà qu'il la battait, penché sur elle, tentant désespérément de se débarrasser de sa robe, afin d'assouvir ses plus vils instincts

Un tel spectacle me terrifia tout d'abord, puis me reprenant je l'invectivais en ces termes : "Arrête fils de chien ! Viens plutôt défendre ton honneur ou ce qu'il en reste !"

Interloqué, Saburo releva la tête me fixant, et malgré l'obscurité je perçut la lueur de défi au fond de ses yeux. Sans même un regard il assena un violent coup de poing à Akiko qui cessa alors de lutter. Puis réajustant sa vêtue, il saisit son

Daisho et se releva. J'avançai alors vers lui, les lames encore au saya. Je voulais devisager une dernière fois cet homme que j'appelais mon ami. Son crâne luisait sous la lumière argentée, ses traits d'une beauté minérale contractés en un rictus de mort. Un instant nous nous figeames tous deux, en un duel de regards.

Puis vint la tempête, lorsque dans un vacarme métallique nos sabres jaillirent hors de leurs saya. Niten contre niten, nous nous ruâmes l'un contre l'autre en hurlant. Je fus le plus rapide. Dans un large mouvement circulaire mon katana vint heurter son sabre court à hauteur de poitrine, avant que mon sec-



ond coup parvienne à percer sa garde par le bas, déchirant son hakama.

Le sang ne coula point, mais le premier assaut était mien. Je n'eu guère le temps de m'en réjouir, car déjà Saburo contre-attaquait avec violence. Ses coups vinrent se fracasser contre mon daisho disposé en croix.

Son sabre long était piégé dans les écailles du dragon, et je tentais désormais d'en tirer avantage. Mal m'en pris car je vis arriver le violent coup de pied à l'abdomen qu'il me décrocha. La douleur fut terrible, et c'est le souffle coupé que je parvins à esquiver les attaques qui suivirent.

Il y eut ensuite cet instant où nos regards se croisèrent. Un battement de cil pendant lequel nos vies se

jouèrent. En chargeant une dernière fois il avait souri, sûr de sa victoire. La lame pointée vers la terre, il s'enfonça dans mon espace, fendant l'air en un coup ascendant. Si je n'avais pivoté vers l'extérieur la mort m'aurait emporté. Je fus atteint au torse mais pas assez gravement pour m'empêcher de le décapiter par derrière. Une vague de douleur me submergea, tandis que je sombrais dans l'inconscience..."

Mirumoto Ieyasu



IDÉE D'ONI

Oni No Tokoru

Terre: 2

Eau: 2

Feu: 1 Agilité: 4

Air: 1 Réflexes: 4

Attaque: 3g3 (agrippage par les pattes)

4g4 (morsure une fois agrippé)

Dommages: 2g1 (griffes lors de l'agrippage)

4g4 (morsure pour percer le crâne)

Nd pour être touché: 20 (10 si agrippé)

Armure: 3

Blessures: 15/-1 ; 30/Mort

Capacités spéciales:

peur 1, invulnérabilité, bonds de 3 mètres

L'Oni no Tokorou est un oni assez "courant" qui utilise une méthode d'attaque pour le moins redoutée : il saute au visage de sa cible, s'agrippe à son crâne avec ses pattes puissantes, puis lui perce la tête et lui aspire la cervelle...

Lorsqu'on voit arriver à grands bonds une douzaine de ces bestioles, on n'est pas très rassuré !

Il lui arrive aussi d'attaquer de manière plus furtive en grimpant dans les arbres et en se laissant choir sur sa victime : surprise garantie !



 **BACKGROUND**

LE GOZOKU

Par Nicobaï-sama.

L'HISTOIRE

Le Gozoku fut fondé en l'an 95 selon le calendrier d'Isawa, cinq années après la mort de Uikku, le Prophète Serein, par les daimyo des clans du Scorpion, de la Grue et du Phoenix.

Il fut mis en place sous le règne de Hantei V (Hantei Fujiwa). Puis il survécut pendant les quelques années de régence d'Otomo Tohojatsu, à la suite du décès d'Hantei V, et pendant le règne d'Hantei VI, son fils Kusada. A la mort de Hantei VI, sa fille prit le pouvoir en tuant son frère aîné en duel, et fut la première femme à s'asseoir sur le trône de Rokugan. Pendant son règne, elle démantela le Gozoku et les charges administratives revinrent aux familles impériales Otomo et Seppun.

LA VÉRITÉ

Le Gozoku est une alliance politique ayant pour objectif de renforcer le pouvoir des clans face à l'Empereur. L'alliance mit alors en place une société secrète appelée le Shinsen-Gumi qui était chargée d'accomplir toutes leurs basses volontés. Cette société était constituée d'hommes et de femmes appartenant à l'un des trois clans de l'alliance, pour un total de dix membres. Le Shinsen-Gumi réalisa ainsi le kidnapping du fils de l'Empereur, Kusada, ce qui permit au Gozoku de faire plier Hantei V devant leurs exigences. Ces exigences permirent aux clans de renforcer leur propre puissance et de devenir chacun indépendant de l'Empire.

Suite à la mort précaire de Hantei V, sûrement attribuable au Gozoku, l'oncle de Kusada monta sur le trône pour une période de régence de dix années, soutenu par le Gozoku. L'alliance n'eut pendant ces dix ans plus besoin de surveiller l'Empereur car le Régent

la soutenait complètement et des querelles internes éclatèrent, pour savoir à quel clan reviendrait le droit d'éduquer le futur Empereur : Kusada.

Dès lors les membres du Gozoku recherchèrent des alliés en dehors de l'alliance pour prouver aux autres leur prédominance. Des guerres éclatèrent et les alliances ne cessèrent de se construire et de s'anéantir.

LE JEU

La campagne se déroule pendant la période de régence sous Otomo Tohojatsu : le Régent.

Les clans sont en guerre et à chaque lever de soleil, de nouvelles alliances voient le jour. Les clans se disputent les terres du clan de la Ki-Rin, sur lesquelles un mystérieux homme se dresse. Les Quatre Dragons sillonnent le ciel, porteur d'un mauvais présage.

Le Shinsen-Gumi est resté dans l'ombre mais il recherche maintenant la lumière et les pjs en sont les membres, pouvant appartenir à n'importe quel clan excepté ceux de la Licorne, de la Mante et du Renard (pour plus de détails voir la description du Shinsen-Gumi à paraître).

LE CLAN DU DRAGON

Pour la première fois dans l'histoire de Rokugan, le clan du Dragon est sortit de sa légendaire retraite et s'est enfin décidé à prendre part à l'histoire, ce qui eut pour effet de surprendre ses adversaires. En effet, il s'est allié avec les clans du Scorpion et du Phoenix.

La famille Mirumoto fut envoyée pour soutenir les troupes de samuraï de la famille Shiba.

La famille Agasha fut engagée sur Le Grand Projet.

La famille Togashi, quant à elle, se mit à sillonner Rokugan pour aider les paysans.

LE CLAN DU SCORPION

Le clan du Scorpion, à cette époque dirigé par Bayushi Atsuki, fut l'investigateur du Gozoku. En effet, grâce au réseau appelé Chiisaite, constitué de geisha, il fit naître cette idée au près de nombreux samuraï et notamment de Doji Raigu. Atsuki-sama s'allia en vue d'obtenir le droit d'éduquer le futur Empereur avec les clans du Dragon et de la Mante.

La famille Bayushi reçut le soutien du clan de la Mante et les courtisans se devaient de maintenir la pression du Gozoku sur le Régent.

La famille Shosuro fut envoyée en tournée pour espionner et assassiner ses ennemis.

Les familles Yogo et Soshi furent conviées à travailler sur Le Grand Projet et envoyèrent des émissaires chercher l'aide de la famille Kuni.

LE CLAN DE LA GRUE

Pour l'unique fois de l'histoire de Rokugan, le champion du clan de la Grue, Doji Raigu décida de s'allier avec le clan du Lion. Cette alliance fut d'ailleurs en grande partie responsable de leurs futures querelles. Mais Raigu-sama ne se contenta pas de cette alliance puisqu'il reçut le soutien du clan du Crabe.

La famille Doji se mit donc à rapeler les faveurs qu'on lui devait, au sein des clans et à intriguer comme à son habitude à la cour impériale, au près du Régent.

La famille Daidoji fut mobilisée pour tenir les frontières, maintenant un blocus économique sur le clan du Scorpion et reçut des informations des éclaireurs Himura.

La famille Yasuki mis en place un blocus pour empêcher tout ravitaillement provenant du clan de la Mante à destination du clan du Scorpion.

LE CLAN DU LION.

Même si le clan du Lion accepta une alliance avec le clan de la Grue, il ne s'agissait que d'un infime soutien, car ce clan, toujours proche de la lignée de Hantei, préparait en secret le renversement du Gozoku et ses troupes étaient principalement mobilisées pour surveiller leurs propres frontières.

La famille Matsu fut envoyée pour soutenir la famille Kakita.

La famille Akodo complotait contre le Gozoku.

Les familles Ikoma et Kitsu essayaient d'obtenir plus d'attention venant du Régent.



LE CLAN DU PHOENIX

Dès que la nouvelle ère fut mise en place, sous le Régent, et que les membres du Gozoku commencèrent à se disputer le droit d'élever le futur Empereur, le clan du Phoenix sut que si une guerre intervenait, il serait certainement le premier à chuter, aussi pour prendre les devants il s'allia avec les clans du Crabe et du Dragon, ce qui eut pour résultat de voir naître les alliances des autres clans. Le défenseur de la paix venait de faire entrer Rokugan dans une ère de guerre.

La famille Shiba reçut le soutien de la famille Mirumoto et signa un accord avec la famille Hida qui acceptait de prendre à revers tout clan qui déclarerait la guerre à celui du Phoenix.

Les familles Isawa, Asako et Asahina se mirent à chercher des renseignements sur le Lotus d'Or.

 **REGLES MAISON**

par Alban de ROSTOLAN

Voici quelques règles optionnelles tirées de mon expérience personnelle du JdR, et de mes attentes déçus dans L5R. Je ne prétends pas qu'elles soient parfaites, mais au moins comblent-elles mieux mes attentes que celles de L5R.

Mon principal souci a été de faire des règles jouables, tout en respectant l'esprit des règles de base. Toutes sont optionnelles et indépendantes (hormis les "options", qui sont des extensions à la règle précédente).

JET DE DÉS

Devant les problèmes soulevés par l'existence de 2 systèmes de jeu je propose la règle suivante :

Cas d'utilisation " normale " de la compétence :

Le joueur lance un nombre de dés égal au plus haut de compétence ou caractéristique. Il garde un nombre de dés égal au plus bas des 2.

S'il n'a pas la compétence, il gardera un seul dé, qu'il ne relancera pas sur un " 10 ". S'il possède une compétence similaire, il pourra l'utiliser à la place, mais avec un malus de 10 au ND.

Cas d'une compétence " naturelle " :

Si la compétence ne demande pas d'entraînement préalable (à priori, seules Athlétisme et Escalade entrent dans cette catégorie, mais Sincérité peut être envisagée) , Le joueur peut choisir de lancer son Trait en dés. S'il n'a pas la compétence, le ND augmente alors de 10. Sinon, il n'augmente que de 5.

COMBAT

MOUVEMENTS DÉFENSIFS

Les règles de L5R ont une vision assez basique du combat. On se souviendra normalement que la description originelle du Rang 2 de l'école Shinjo considérait que les techniques de combat Rokugani ne comprenaient pas la parade... C'est idiot, et on s'en aperçoit dès que l'on regarde un cours de Kendô, où l'on voit 2 adversaires enchaîner des attaques ET des parades...

Je propose donc la règle suivante : Un personnage peut à tout moment abandonner une opportunité d'attaquer pour tenter de parer un coup. Il doit pour cela réussir une opposition avec Défense/Réflexe contre le jet d'attaque de son adversaire. S'il tente cette manœuvre après que le jet de son adversaire ait réussi, la difficulté augmente de 5.

Exemple :

Akira frappe Benkei. Celui-ci décide de parer. Akira fait 42 et Benkei 36. Akira touche Benkei malgré sa manœuvre.

Option : Passer outre une parade

Un attaquant possédant au moins une compétence de 4 peut mettre des augmentations pour faire des dégâts même si son coup est évité. Dans ce cas, il lancera quand même un nombre de dés égal à ce nombre d'augmentations pour les dégâts. Ces augmentations ne serviront que dans le cas où la manœuvre défensive réussit.

Inversement, le défenseur peut prendre des augmentations pour réduire du même nombre les dégâts destinés à passer outre sa défense...

Exemple :

Masasue frappe Tanzaemon, son adversaire, en sachant que celui-ci va essayer de parer son coup. Il décide de mettre 3 augmentations : 1 pour augmenter les dégâts si il touche malgré tout, et 2 pour " passer outre ". Tanzaemon prévoit le coup et décide faire une Augmentation sur son jet de parade, pour réduire de 1 dé les dégâts destinés à passer outre.

Masasue fait un 36, qui touche. Mais Tanzaemon, chanceux, fait 42, soit plus que 36 plus les 5 de son augmentation. Masasue peut quand même lancer 1 dé de dommages (ses 2 augmentations moins celle de son adversaire sur la parade).

LES ANNEAUX ET LE COMBAT

Dans le système actuel du Livre des 5 Anneaux, seuls 2 anneaux voient leur score utilisé dans le système de simulation : l'anneau du Vide donne des points de " joker " pour augmenter temporairement les capacités de leur utilisateur, et l'anneau de la Terre sert de base au calcul des " points de Vie " de chaque personnage. A l'exception du cas des Shugenja, les autres anneaux ne sont utilisés que pour déterminer L'Insight (" Réputation " en VF) du personnage. D'où l'idée de ces quelques petites règles, destinées à donner un impact plus direct sur le jeu aux anneaux.

L'INITIATIVE ET L'ANNEAU DU FEU

Première étape fondamentale d'un combat : l'initiative. Les 2 moutures des règles ont une vision très différente du problème :

- Dans la première (et seule traduite à ce jour) édition, le système propose de jeter 1k1, et d'ajouter les réflexes au jet de dé. Certains avantages peuvent augmenter le nombre de dés à jeter, voire le nombre de dés gardés ! D'où un problème, vue l'importance de l'initiative dans un combat à L5R : quand la moyenne des dés jetés est de 1, en lancer ne serait-ce que 2 est énorme...

- Dans la seconde édition, le système propose de lancer et garder (Intuition) dés. Ceci a le mérite d'homogénéiser le système, étant donné qu'il s'agissait du seul jet à prendre comme base de ne lancer qu'un seul dé. Mais le problème est qu'avec cette règle, les capacités physiques n'entrent plus en compte...

Qui plus est, dans les 2 cas l'anneau utilisé est l'Air, qui est un élément par essence Réactif, donc fort peu approprié à l'initiative, qui demande un potentiel Actif très fort, rôle auquel seul peut prétendre le Feu.

Je propose donc la règle suivante : Lors de la phase d'initiative, le personnage lance et garde (Feu) dés. Les modificateurs classiques issus des avantages (Rapide, Arme d'hast, etc...) sont appliqués comme avant.

LA DÉFENSE ET L'ANNEAU DE L'AIR

L'Air est, comme je l'ai dit plus haut, un élément réactif. Il est donc évident qu'il doit servir à la défense. Je propose donc d'utiliser comme TN de base (Air*5). Ainsi, créer un monstre de rapidité (Réf 4) ne lui permettra plus d'être un dieu de l'esquive s'il n'a pas aussi une perception intuitive des actes de son adversaire.

L'ANNEAU DE L'EAU

Le problème est maintenant d'attribuer un rôle à l'Eau. Les dégâts me semblent tout à fait appropriés : Il faut alors non seulement frapper fort (rôle de la Force), mais aussi au bon endroit (rôle de la perception) pour faire mal. Je propose donc de substituer l'Eau à la Force pour les dégâts.

PLUSIEURS ACTIONS

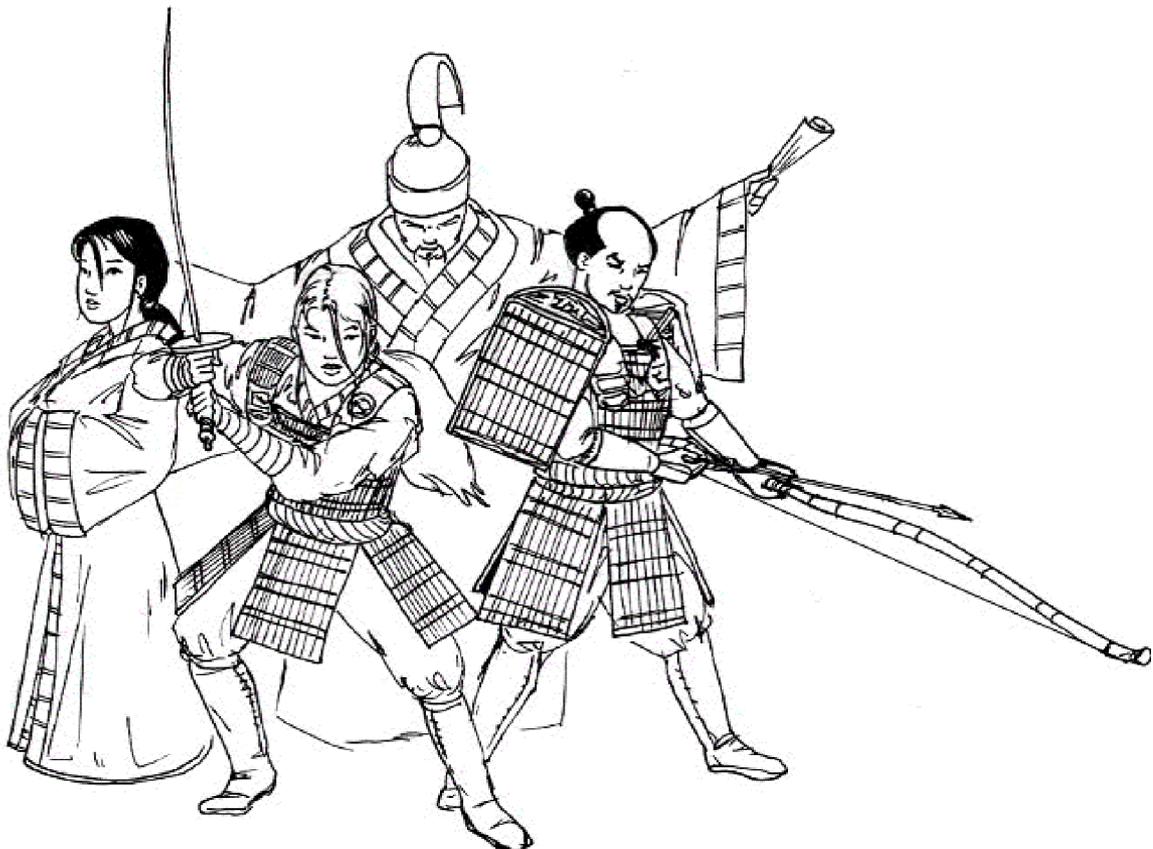
Un joueur peut faire un nombre d'actions égal à son Eau . Toute action au-delà de la première (ou toute action en mode " défense complète ") inflige à toutes les autres un malus de +10 aux ND, sauf si elle vient d'une technique. Le nombre d'actions devra être déterminé au début du tour.

Exemples :

Mirumoto Akira, Bushi Mirumoto de rang 2 tente de faire 2 attaques et une parade dans le même tour. Il a normalement droit à 2 attaques. Il ne subira donc qu'un malus de +10 à toutes ses actions du tour. Il possède un score en Eau de 3, soit suffisamment pour faire ses 3 actions.

Benkei, un Rônin, veut faire 4 actions par tour. Il a une Eau de 4, soit suffisamment pour faire toutes ses attaques. Il aura cependant un malus de +30 à toutes ses actions. C'est fort mal parti pour lui...

Daijo, un autre Rônin, cherche à courir loin d'une mêlée. Il décide de faire 2 esquives en plus de son mode " défense totale ". Il aura un malus de +20 à ses 2 esquives.





KURO Kyuden Kitsune 2

par Bruno Cotel

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.

Ce scénario est la suite de "Kyuden Kitsune", pour que ce scénario prenne toute sa saveur, il est préférable, mais pas indispensable d'avoir fait jouer "Kyuden Kitsune" préalablement.

Entre la rédaction de "Kyuden Kitsune" et celle de "Kuro" est sorti le livre des clans mineurs, livrant la description officielle du clan du renard, assez divergente de ma propre vision, cela eut été par trop laborieux de tout modifier pour coller aux auteurs de L5R. Ils me pardonneront j'en suis sûr d'avoir tant aimé leur jeu, pour en écrire moi aussi ma page.

Le choix demeurera donc aux maîtres de jeux, dans l'application de ces scénarii. Ils choisiront entre l'application toute simple (donc divergente du monde de Rokugan en ce qui concerne les Renards)

L'adaptation pour les rendre compatibles avec le monde de Rokugan. (je ne m'y suis pas risqué)

Ou encore choisir un autre clan comme sujet, un clan n'existant pas, afin d'éviter, trop de chevauchements (dans ce cas, pourquoi pas le clan du Rat).

RAPPEL DES FAITS

Ce scénario peut être joué dans la continuité de "Kyuden Kitsune" à la condition que les personnages n'aient pas été trop bons ou trop mauvais.

Je m'explique : il faut qu'il y ait encore un successeur à Toyotomi afin de disputer le pouvoir à son grand-oncle Ieyasu.

Cela implique donc que Ieyasu ait réussi sa prise de pouvoir, mais que les personnages aient sauvé l'héritier de Toyotomi, qui le jour venu réclamera son titre et ses terres.

A l'heure actuelle, Dame Sazuko habitera donc dans son clan d'origine (la Licorne ou celui que vous aurez choisi) représentant la dissidence contre le nouveau maître du clan du Renard.

Elle réside à la campagne soutenue financièrement par sa parenté Licorne et le maigre revenu des terres

qu'elle occupe.

Sa maison se compose des samouraïkos qui avaient servi de gardes du corps à son fils et de quelques samourais devenus Rônins à la mort de Toyotomi et de Nobunaga qui reconnaissent en le jeune Kaga le véritable daïmyo du clan du Renard.

Tout ceci est à adapter en fonction des propres actes de vos PJs et de l'issue que "Kyuden Kitsune" aura trouvée dans votre propre campagne.

L'INTRIGUE

Depuis quelques mois, voire plusieurs années, dame Sazuko explore la voie diplomatique et judiciaire afin de faire reconnaître et valoir les droits de son fils sur le trône des Renards.

Ces tentatives ont jusqu'alors été fort infructueuses, ce qui étonne peu dans un empire où la force et "sincérité" font loi.

Il faut dire que Dame Sazuko ne bénéficie de l'appui d'aucun grand clan. Tous ont "reconnu" la légitimité de Ieyasu, qui du bout des lèvres, qui avec force conviction, espérant renouer de bonnes relations avec le clan du Renard et l'alliance tripartite qu'il forme toujours avec les clans de la Guêpe et du Moineau.

Même le clan de la Licorne qui l'a pourtant recueillie, trouve parfois nuisible pour sa diplomatie, la présence sur ses terres de cette veuve procédurière.

Dame Sazuko se rend bien compte de la fragilité de sa position, elle sait que les atouts qu'elle possède sont bien maigres, elle a donc décidé de se procurer de nouvelles cartes.

Toyotomi avait un frère, Kuro qui il y a quelques années était devenu moine, retrouver ce moine et le convaincre de soutenir son neveu serait une victoire non négligeable sur le plan diplomatique, cela pourrait convaincre certains clans de s'intéresser de nouveau à sa cause.

Dame Sazuko a donc envoyé successivement deux samouraïkos sur la piste de Kuro, elles ne sont jamais revenues.

Ieyasu sait bien qu'il faudrait peu de choses pour que les événements redeviennent défavorables, il est bien décidé à ne laisser aucune chance à Sazuko et à son petit-neveu Kaga.

Par l'intermédiaire du clan du Scorpion, il espère bien un jour faire assassiner le jeune Kaga, de même il a fait surveiller étroitement les samouraïkos envoyées à la recherche de Kuro et les a fait exécuter.

Pour être sûr que jamais Kuro ne sera dangereux pour lui, il espère bien le retrouver avant Sazuko et l'éliminer. Pour se donner toutes les chances, il a fait substituer une comédienne Shosuro à la dernière Samouraïko partie à la recherche de Kuro.

Le clan du Scorpion lui, collabore étroitement avec son allié Ieyasu, mais dans un but légèrement différent, retrouver Kuro, et le conserver comme un dernier atout. Contre Ieyasu si celui-ci se montre récalcitrant.

Kuro suite à une déception amoureuse a préféré se retirer du monde, devenu moine, il a visité différents monastères, et en a conclu que la solitude lui convenait mieux. Il réside maintenant dans les désolations Kuni à la frontière de l'Outre-monde, il initie au Tao de Shinsei un vieux chaman Nezumi, il ne sait pas encore qu'il va être confronté à une guerre chez les hommes-rats.

COMMENT INTRODUIRE LES PJ?

Les Pjs ayant joué "Kyuden Kitsune" seront aisé à introduire, ils recevront un courrier de dame Sazuko leur demandant de l'aide.

Ce peut être l'occasion d'introduire de nouveaux personnages.

Un membre du clan du renard dissident se verra associé à la mission par sa maîtresse.

Certains clans n'ont officieusement pas totalement digéré la victoire diplomatique des Scorpions, des clans comme celui de la Grue, du Crabe ou de la Licorne pourront envoyer un émissaire chargé de nouer de discrets contacts diplomatiques avec la dissidence Renard. Cet émissaire pourrait voir d'un bon œil le retour de Kuro, et veiller lui-même à ce que cela se passe bien.

Cette option est en fait valable pour tous les clans Majeurs ou Mineurs qui ont tous une raison ou une autre de jalouser ou de craindre la puissance du clan du Scorpion.

Des rôlins pourraient vouloir intégrer la dissidence Renarde.

Il existe deux autres personnages que vous pourriez introduire dans ce scénario, qui pourraient y apporter plein de piment, mais que je vous déconseille si vous ne vous sentez pas capable de gérer la situation, ou si vous pensez que vos joueurs apprécieront difficilement.

Un Renard à la solde de Ieyasu, pourrait se faire passer pour un rôlin rallié à la cause de Sazuko. Ce traître au sein du groupe aurait le but d'éliminer Kuro.

Un Scorpion (un Shosuro) déguisé en rôlin Renard, aurait le but d'escamoter Kuro.

Ces deux options mettront de l'ambiance autour de la table mais attendez-vous à faire recréer des persos.

RUMEURS

Quelques rumeurs que vous pourrez distiller à vos joueurs, en fonction de votre campagne, elles sont toutes tirées du supplément "palais d'hiver".

- Extrême tension entre Lions et Grues, on parle de guerre.

- Le clan du Crabe a envahi des villages du clan du Faucon, celui-ci pourrait bien entraîner le clan de la Licorne dans une guerre contre le clan du Crabe.

- Mujinas et Kappas prolifèrent dans le clan du

Phénix.

- Vagues d'invasion de Nezumis dans les provinces sud du clan de la Grue.

INTRODUCTION

Les PJs ayant participé à Kyuden Kitsune recevront une invitation quelque peu alarmante de Sazuko à venir la visiter.

Les diplomates (ou espions) seront en mission de prise de contact avec la dissidence Renarde.

Les rôlins se verront affecté cette mission comme mise à l'épreuve avant l'intégration au clan.

Dame Sazuko, les recevra ensemble ou séparément, à votre gré, elle écoutera les doléances des diplomates et exposera ses ennuis, en faisant comprendre que retrouver Kuro serait un gage appréciable de bonne volonté dans l'ouverture de relations diplomatiques. Elle agira de même avec les rôlins, leur expliquant que retrouver Kuro serait un acte suffisamment remarquable, pour leur permettre de se joindre au clan.

Dame Sazuko expliquera à tous qu'elle fait rechercher depuis plusieurs mois déjà Kuro le frère cadet de Toyotomi son défunt mari, le retrouver et le convaincre de prendre fait et cause pour son neveu, serait une grande victoire diplomatique, lui donnant une nouvelle légitimité, et l'espoir de nouvelles alliances, pour pouvoir renforcer les recours juridiques qu'elle présente depuis un certain temps déjà au champion d'émeurde.

Dame Sazuko à fait envoyer deux samouraïkos pour enquêter et rechercher Kuro, celles-ci parties à intervalle séparé, n'ont donné aucune nouvelle, ce qui l'inquiète fort, elle espère que les personnages pourront retrouver les Samouraïkos et Kuro.

Les deux samouraïkos, Kitsune Kiko, et Kitsune Kineko étaient parties initialement pour un monastère dans la capitale du clan du renard, sur la dernière trace laissée par Kuro.

Dame Sazuko ne connaît pas Kuro, elle ne l'a même jamais vu, il s'est rasé le crâne peu de temps avant son arrivée dans le clan du Renard. C'était à l'époque où les négociations de son mariage avec Toyotomi étaient en cours, personne ne sait pourquoi, mais brusquement il à décider de devenir moine, ce qui à été le sujet d'une terrible colère de son père Nobunaga, il est resté quelques temps au monastère de la capitale, puis est parti chercher la sérénité ailleurs. Depuis on en à plus jamais entendu parler.

1 - LE RETOUR

Les joueurs devraient en toute logique mettre leurs pas dans ceux des disparues et partir pour le clan du Renard.

Le château qu'ils avaient défendu n'existe plus, il à été totalement rasé et les douves comblées, comme si on voulait en effacer même le souvenir, un nouveau château est en construction sur une autre position plus difficile et d'une conception plus redoutable, il semble que le maître d'œuvre soit un Kaïu.

Ce retour en terre Renarde ne sera pas chose aisée, surtout si les personnages ont laissé des souvenirs en partant. Jouez bien sur le fait qu'un samouraï honorable rechigne à se cacher pour accomplir sa tâche, certains n'auront aucun scrupules à se dissimuler, quand d'autres préféreront affronter l'adversité sans se courber (jet d'honneur)

C'est le moment pour vous de leur faire rencontrer des connaissances, des gardes ou officiers qu'ils auront combattus lors du précédent opus et qui les reconnaîtront

Evidement sans accord du Daïmyo, il n'y aura pas de duel Iaijutsu, mais cela n'empêchera pas les protagonistes d'en venir au sabre.

Amusez-vous mais ne soyez pas trop méchant, laissez une porte de sortie honorable à vos persos.

Si vos joueurs sont suffisamment malins, pour faire éviter le clan du Renard à ceux d'entre eux qui y sont connus pour leur engagement auprès de la dissidence, les ennuis commenceront après leur visite au monastère, les espions Scorpions les auront repérés.

En se renseignant en ville, ils pourront découvrir que la jeune Kitsune Kiko à été tuée au cours d'un combat avec plusieurs gardes, sa tête fut ensuite exposée plusieurs jours sur la place devant le monastère, à vous de voir si elle y est encore.

Personne en ville ne les renseignera sur l'autre.

Au monastère ils apprendront que Kiko n'est jamais venue, mais que Kineko leur a rendu visite et a demandé à rencontrer le supérieur.

Samburu, le supérieur du monastère les recevra lors d'une cérémonie du thé et leur dira ce qu'il sait. Kuro a rejoint le monastère, mais sans doute pas après une crise de mysticisme, le jeune homme avait selon toute vraisemblance vécue une grave déception. Samburu se rappelle qu'à l'époque, on parlait du mariage des deux fils aînés de Nobunaga, mais aussi déjà de la cruauté de leur père vis-à-vis d'eux.

La présence de Kuro au monastère avait d'ailleurs mis Samburu dans une position très difficile, ce qui l'avait décidé à conseiller au jeune homme de s'éloigner de ce creuset d'énergie négative et de trouver refuge dans un autre monastère.

Samburu ne se le rappelle pas bien, mais il croit que Kuro est parti pour un monastère dans la cité des rives abandonnées.

Si les pjs se renseignent, ils ne pourront apprendre le nom de la promise de Kuro à l'époque, c'est le genre de choses tenues secrètes surtout si l'union ne se concrétise pas. En revanche, ils apprendront que Nobunaga avait choisi le même entremetteur Grue pour les deux frères, un certain Doji Nobuke.

Des pjs particulièrement sensibles (intuition) remarqueront peut-être qu'un jeune moine semble s'intéresser à leur curiosité pour Kuro. S'ils interrogent Jiteru, ils apprendront qu'ils partageaient la même cellule et que Kuro lui aurait fait quelques révélations. C'est effectivement une peine de cœur qui l'aurait conduit au monastère, mais il ne connaît pas le nom de la dame de ses pensées. Il pourra leur confirmer le choix de Kuro de partir pour le clan de la Grue, ce choix ne semblait pas innocent, mais il ne saura pas dire pour quelle raison.

Les pjs pourront décider de partir pour le clan de la grue, mais ils sont maintenant repérés par les scorpions et par Ieyasu. Vous pourrez leur faire rencontrer et combattre à plusieurs reprises et à votre discrétion ces personnes qui les suivent.

2 - LE PELERINAGE

Les pjs devront se douter qu'ils sont suivis, ils essaieront sans doute d'éliminer les gêneurs mais même s'ils réussissent d'autres personnes prendront leur place. Ce sera une surveillance discrète et constante, comme une épée de Damoclès.

C'est certainement au domicile de Doji Nobuke qu'ils se rendront en premier, mais il n'est pas là, s'ils le souhaitent ils pourront être reçus par son épouse, dame Doji Mariko.

En fait elle est la source du problème, c'est d'elle dont est tombé amoureux Kuro, suite à une confusion, il faut bien le dire. Kuro a cru que Mariko était sa promise. Mariko mal mariée, tomba elle aussi amoureuse du beau et jeune Kuro, alors qu'elle séjournait avec son époux dans le clan du Renard pour organiser les épousailles des deux frères.

L'idylle fut brève, intense et violente, elle en demeura

néanmoins secrète. La déception de Kuro fut de taille car il décida de devenir moine à la suite de ce qu'il jugeait être une tromperie. Mariko ne lui avait pas dit qu'elle était mariée.

Vous comprenez pourquoi Mariko prétendra ne rien savoir de cette histoire, et qu'elle sera visiblement gênée de cette conversation. Les pjs s'en rendront compte (jet d'intuition) et s'ils insistent, elle leur racontera un bobard. Elle leur dira que des rumeurs ont courues, et que peut-être Kuro était amoureux de sa future belle-sœur!!! ça c'est un vrai bobard qui devrait calmer les pjs pendant cinq bonnes minutes. Puis elle prétendra être appelée par ses devoirs et les congédiera, les invitant à revenir voir son époux s'il accepte de les recevoir.

Doji Nobuke n'est qu'un brave cocu, qui ne sait rien, il a presque oublié cette histoire, et ne dévoilera pas de toute façon le nom de la promise de Kuro, il sera très étonné en écoutant le récit des "rumeurs" et rigolera franchement en disant que jamais les jeunes gens ne se sont vus. Les pjs commenceront sans doute à nourrir un doute sur la bonne foi de Mariko mystérieusement souffrante cette fois-ci.

Un passage au temple leur apprendra que Kuro a effectivement séjourné ici il y a deux ans et pendant six mois, une jeune dame est venue poser les mêmes questions il y a deux semaines. Elle a rencontré le moine Shozue et est repartie. Si les pjs veulent rencontrer Shozue, ils devront attendre demain pour le voir car il est en visite chez un parent. (le temps en fait que les pjs aillent d'abord faire leur première visite à Mariko).

Shozue leur dira ce qu'il sait, que Kuro n'était pas serein, qu'il était "désolé", c'est le terme qu'il employait souvent.

Il allait souvent en ville, et qu'il n'y trouvait pas la sérénité. Il écrivait souvent, des haikus semble-t-il, mais il ne sait rien de leur contenu. Puis un jour Kuro a pris son bâton de pèlerin et est parti, il ne sait pas où.

Il ne reste rien des affaires de Kuro au monastère.

Shozue se rappellera cependant un détail, juste avant son départ il lui a demandé de remettre un message à Dame Doji Mariko, ce qu'il a fait bien entendu.

Retourner chez Doji Nobuke ne sera pas possible, Mariko ne souhaitera pas les revoir. Il faudra user d'un subterfuge pour la rencontrer, faisons confiance aux pjs pour en trouver un.

Quoiqu'il en soit, ils reverront Mariko, et cette fois-ci elle s'effondrera en larme et débarrera son sac en entendant évoquer le message de Kuro. Elle demande

ra aux pjs de garder son secret et leur donnera le "haiku d'adieu" de Kuro.

"Douce trahison

L'oubli et la sérénité je vais chercher

Dans la désolation"

Si les pjs ne comprennent pas que Kuro est parti dans les désolations Kuni faites leur faire un jet d'intelligence ou de poésie (pourtant j'ai mis des gros sabots).

Les pjs à regret sans doute devront commencer à faire leurs préparatifs pour aller dans le clan du crabe, et c'est maintenant qu'ils vont rencontrer Kinoko.

Enfin la fausse Kinoko, car la vraie est morte, tuée par des Renards qui l'avaient prise en chasse. Les scorpions ont donc chargé l'une de leur meilleure comédienne Shosuro de la remplacer et de s'introduire ainsi dans le groupe de pjs.

Habitué comme ils sont à être surveillés, ils ne s'inquiéteront pas de repérer des Renards. Ce qui devrait les intriguer, c'est que les Renards ne s'occupent pas d'eux, mais d'une Renarde boiteuse.

Vous avez compris? En intervenant dans cette fausse embuscade, ils vont "sauver" la fausse Kinoko, qui sera toute heureuse de pouvoir aider ses sauveteurs.

Elle leur racontera ses déboires comment elle à été attaquée plusieurs fois et comment elle à été blessée et à dû garder le lit plusieurs semaines et patati et patata. Elle allait reprendre son enquête quand les pjs l'ont sauvée d'une autre embuscade.

Le but secret de "Kinoko" est de retrouver Kuro non pas pour le tuer mais pour l'enlever et s'en servir comme moyen de pression contre Ieyasu, au bénéfice de son clan.

3 - L'OUTREMONDE

Nos braves pjs vont donc prendre le chemin du clan du Crabe, ce sera pour eux l'occasion de vérifier la véracité des rumeurs en ce qui concerne les Nézumis.

De nuit ils assisteront à un raid de Nézumis dans les terres du clan de la Grue, ou même dans celles du clan du Moineau plus faiblement touché.

En fait les attaques sont réduites et ne visent bien souvent qu'à voler des ordures ou des objets qui n'ont pas été rangés dans la journée. Mais la véhémence des populations à l'encontre de ces "créatures de l'outre-

monde"(rappelez vous que seuls des Crabes peuvent apprécier des Nézumis à leur juste valeur) fait que des combats violents ont souvent lieu.

Que les pjs aillent à Shiro Kuni ou Kyuden Hida, ils retrouveront la trace de Kuro. Il à effectivement séjourné brièvement dans les monastères de ces deux villes. On se rappelle de lui comme d'un jeune moine très calme et versé dans le tao de shinsei, ce qui renseignera les pjs sur l'évolution de sa mentalité, il semble qu'il aura digéré sa déconvenue.

On se rappelle aussi son intérêt pour les Nézumis et pour la solitude, un jour il est parti pour le sud dans l'intention de rencontrer des Nézumis, on en à eu aucune nouvelle depuis.

Les pjs vont devoir organiser une expédition pour l'outre-monde afin de retrouver Kuro. Il trouveront un soutien plus ou moins amical de la part des Crabes en fonction de la composition de leur groupe. N'hésitez pas à utiliser divers contrôles par des patrouilles pour faire transparaître les dispositions d'esprit des Crabes. Dispositions qui peuvent être contradictoires, n'oubliez pas l'amitié qui lie les Licornes aux Hirumas (malgré la tension ambiante).

Dans les deux ou trois premiers jours de leur expédition ils seront attaqués la nuit par un groupe de Nézumis, ces Nézumis réussiront à leur voler quelque chose d'important pour eux, des armes ou leur provision de nourriture.

Quelque chose qui les contraindra à poursuivre ce groupe, après bien du mal, au moins 24h de poursuite, il rattraperont ce groupe de Nézumis. En fait c'est un piège, les Hommes-rats les provoquent juste derrière un Oni no doro (Carnets de l'outremonde p 83), un fois les pjs piégés les Nézumis décampent.

L'Oni no doro est très puissant (en fonction du groupe) les pjs devraient être en très grande difficulté. Quand ça ira très mal un groupe de Nézumis différent du précédent viendra les secourir. Un jet de perception leur apprendra qu'ils sont assez différents des autres (pelage, équipement).

Aucun Nézumi ne parle le Rokuganais, mais en évoquant le nom de Kuro, les Nézumis sembleront comprendre et les conduiront miraculeusement auprès de Kuro. Si vous pensez que vos joueurs auront des réactions trop violentes vis à vis des Nézumis, incluez un éclaireur Hiruma au sein du groupe d'hommes-rat, pour pouvoir dialoguer.

Kuro à acquis une réputation de saint homme auprès des Nézumis, et si quelqu'un connaît leur langage, il comprendra qu'on l'appelle "l'homme-homme-

rat", il enseigne des rudiments du tao de Shinsei à un saint-homme-rat du nom de Aktimakt.

Après que les pjs aient mis au courant Kuro des événements survenus dans son clan d'origine, il se dira près à les suivre. Une fois seulement que son ami Aktimakt ait été libéré des griffes de Skratlak, le chef de la tribu Nézumi rivale.

Les pjs vont devoir participer à une attaque surprise (de jour) du campement de Skratlak, régler cela avec les règles de guerre en utilisant la ligne victoire. Les gains de gloire seront divisés par deux.

Impliquez fortement les pjs dans l'élaboration du plan d'attaque, mais Sikukut le chef de guerre homme-rat tiendra à diriger les opérations tout en tenant compte de l'opinion des pjs. Rappelez vous simplement que les tactiques des hommes-rats favorisent les raids de nuit.

Aktimakt libéré, les pjs pourront enfin rentrer dans le clan de la Licorne, il pourront se compter au passage des alliés dans l'outremonde, Aktimakt, Sikukut et leur tribu. Ils pourront apprendre qu'un terrible Oni est en train de chasser les homme-rats de leurs terres et c'est la raison pour laquelle les Nézumis migrent vers les terres du clan de la Grue.

Une cheftaine Nézumi essaye de réunir les différentes tribu sous son égide et prétend qu'une vieille légende donnera le moyen de détruire cet Oni. (mais tout ça c'est une autre histoire).

4 - LE RETOUR (BIS)

Le retour devrait être plus serein, que non , que non.

C'est maintenant que vos pjs "spéciaux" devraient se dévoiler, ou s'il n'y en a pas que Kineko va commencer à trouver des tas de prétextes pour ralentir le groupe puis l'inciter insidieusement à passer par le clan du Scorpion.

Qu'ils passent par le clan du Scorpion ou pas, Kineko arrivera à prévenir sa hiérarchie et le groupe tombera dans une embuscade, pourquoi pas avec le concours d'ennemis de vos pjs (qu'ils auraient pris à la création de leur personnage).

Kineko est rusée et connaît bien le groupe maintenant, ses forces et ses faiblesses.

Autant dire que vous pourrez utiliser tous les coups bas pour organiser cette embuscade. Rappelez vous cependant que le but des scorpions est d'enlever Kuro, pas d'exterminer le groupe, évidemment s'ils doivent en arriver à cette extrémité...

Soyez malin et utilisez les pjs les uns contre les autres, il y aura matière en fonction de votre groupe à leur jouer un sale tour. Ne soyez pas trop excessif tout de même.

Laissez leur un chance de retrouver Kuro s'ils l'ont perdu en interrogeant des blessés ou le voisinage. Ce sera très difficile s'ils se trouvent dans le clan du Scorpion, il faudra sans doute qu'ils se résignent à rentrer la queue basse.

5 - LA FIN

Sazuko et Kaga seront très heureux de revoir les pjs victorieux, s'ils ont perdus Kuro, celui-ci aura réussi à échapper à ses ravisseurs, et aura regagné le Clan de la Licorne par ses propres moyens, car il a une grande destinée et qu'il est indispensable pour la suite.

Récompensez vos joueurs généreusement, donnez leur quelques babioles, et surtout intégrez les rôlins qui le souhaitent au clan du Renard.

Un nouvel épisode s'annonce mais cela c'est une autre histoire.

PNJs

Kitsune Ieyasu

Nouveau maître du clan du Renard, il fera tout pour consolider sa position, il se méfie maintenant des scorpions, même s'il traite toujours avec eux, il prends quand même des précautions.

Feu 4 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 25

Kenjutsu 4

Arc 3

Equitation 2

Défense 3

Etiquette 3

Sincérité 3

Art de la guerre 4

Honneur 1

Gloire 6

Kitsune Yabu

Ame damnée de Ieyasu, il est son conseiller officiel maintenant (à moins qu'il soit décédé lors de la dernière fois)

Feu 3 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 15

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 Kinoko (Shosuro Genko)

Excellent comédienne elle donnera le change presque jusqu'au bout, elle tentera de séduire un des pjs pour s'en servir si nécessaire. Bref un bon outil pour un MJ imaginaire, n'hésitez pas à lui rajouter tout ce qui vous semblera raisonnable et utile. Elle ne combattra pas à mort et s'enfuira si la partie lui semble perdue. Un ennemi récurrent en perspective pour votre campagne (mais qui n'a pas d'ennemi Scorpion récurrent dans sa campagne?)

Feu 4 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 25

Technique Scorpion rang 3

Kenjutsu 4

Arc 3

Equitation 2

Défense 3

Etiquette 3

Sincérité 3

Art de la guerre 1

Honneur 2

Gloire 3

Dame Sazuko

Epouse Rokuganaise typique, elle fut totalement dévouée à son seigneur et maître. Elle a reporté son dévouement à la cause de son jeune fils Kaga, beaucoup trop jeune encore. Elle force l'admiration et pourquoi pas un autre sentiment? Après tout n'est elle pas une très jolie jeune veuve?

Kuro

Jeune moine maintenant serein, il sera heureux de pouvoir être utile à son neveu, très peu protocolaire depuis qu'il vit avec les hommes-rats, il est intarissable sur le sujet (vos pjs gagneront 1 en connaissance des Nézumis).

Feu 3 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 15

Calligraphie 2

Théologie 3

Sincérité 1

Shintao 1

Tantojutsu 1

Kenjutsu 3

Bojutsu 3

Défense 2

Grande destinée

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

Défense 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

Défense 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



DÉFI FOCUS FRAPPE

par Bernard Schreiber

L'ombre et la proie

Ne vous est-il jamais arrivé de vous retrouver qu'avec 1 joueur sur les 3 (4 ?) prévu. Si, bien sûr. Ce CFS propose une histoire pouvant être joué en solo par un personnage qui, pour le bien du scénario, ne connaît ou ne croit pas à l'existence des ninjas. Le contexte historique doit normalement situer les scènes avant le coup d'état du Clan du Scorpion.

PS : Pour les connaisseurs ce CFS est une adaptation d'un des rares bons films de l'un de nos acteurs nationaux, Christophe Lambert.

DÉFI :

Un personnage fait la connaissance d'une courtisane (geisha ?) qui l'invite à la rejoindre le soir dans ses appartements. Il semblerait bien qu'une idylle soit sur le point de naître entre eux. A un moment de la soirée 3 individus, entièrement habillés de noir, font leur apparition dans la salle. La femme a commis un acte irréparable contre le Clan du Scorpion et les ninjas, car c'est comme cela que faut les appeler sont là pour l'éliminer.

FOCUS :

Après avoir neutralisé grâce à un poison le Bushi présent ce soir là avec la courtisane, les ninjas s'apprêtent à remplir leur mission. La femme accepte sa mort sans frémir mais avant que les hommes ne frappent elle demande la faveur de voir le visage de son assassin. Celui qui semble être le chef des 3 ninjas accède à sa demande et se découvre. Bien qu'empoisonné le personnage voit la scène floue ; il ne peut pas agir car ses articulations sont paraly-



sées et sent que sa vie le quitte peu à peu. Sa survie tient du miracle, et lorsque l'on retrouve, 5 heures après les événements il est très faible et ne peut même pas marcher.

FRAPPE :

Les ninjas, qui ont appris que le personnage a survécu, doivent maintenant l'éliminer. Ce dernier deviendra une cible permanente pour les assassins et devra, en grande partie sa survie, à un ronin (Ginawa ?) qui a voué sa vie (son âme ?) à la destruction de cette organisation qui a causé la mort de son daimyo. La vie du personnage lui importe peu et il n'hésite pas à l'utiliser comme appât pour arriver à ses fins.



STORY LINE

par Agasha Akaijin

Historien Impérial du Clan du Phénix

ATTENTION :

CECI CONTIENT BEAUCOUP DE SPOILERS. SI VOUS ETES JOUEUR, VOUS FERIEZ MIEUX DE VOUS ARRETER MAINTENANT SOUS PEINE DE GACHER VOTRE PLAISIR DURANT LES PARTIES... ENFIN MOI JE DIS CA C'EST POUR VOUS HEIN...

LA GUERRE DES CLANS (PREMIÈRE PARTIE)

Rappelez-vous, peu après le Scorpion Clan Coup, la situation était la suivante : Bayushi Kachiko était impératrice, Toturi était Ronin et Doji Hoturi était le Champion du Clan de la Grue.

En fait, tout commence par la faute de Kachiko. Elle veut sa vengeance : on a tué son mari, condamné à mort son Clan, et forcée à épouser le jeune imbécile responsable de tout ça. Et elle va l'obtenir, sa vengeance.

D'abord, ça tombe bien : l'Empereur en question tombe malade. Rapidement, il ne peut plus gouverner tellement la maladie l'a affaibli. Et Kachiko, épouse modèle, qui reste à ses côtés, courageuse comme tout, surveillant même ses repas... Bien sûr, vous l'avez compris, c'est elle qui l'empoisonne à petit feu.

Parallèlement, elle commence à monter les Clans les uns contre les autres.

Dans certains cas, elle n'a pas beaucoup de travail à faire. Les Lions, par exemple, sont maintenant dirigés par Matsu Tsuko et ne demandent rien que de prouver leur valeur. Kachiko leur signale en passant que le Clan de la Grue est des plus vulnérables à ce moment, Doji Hoturi ayant disparu récemment. Et pour cause, c'est Kachiko qui le séquestre.

Toturi, qui s'était réfugié dans les montagnes du Dragon après la disgrâce des Akodo, est contacté par Togashi Yokuni qui lui conseille de rassembler les ronins du pays. Il prévoit des temps difficiles pour Rokugan. Toturi suit ses conseils et rapidement, une véritable armée le suit. Pour faire bonne mesure, Yokuni lui accorde un détachement de Dragons, menés par Mirumoto Daini et comprenant Togashi Mitsuo.

Yogo Junzo, cherchant aussi à venger son seigneur,

commence la chute de Rokugan en ouvrant le premier parchemin noir, qui était sous sa garde. A ce signal, les forces de l'Outremonde commencent à se réveiller, et une véritable horde se lève et se met sous son commandement.

Cette puissance est aussi contactée par Hida Kisada. Celui-ci en a assez de suivre les ordres de l'Empereur malade et estime qu'il faut un empereur puissant pour Rokugan. Il passe un pacte avec l'Outremonde et allie son armée aux forces sombres.

Les Maîtres Élémentaires sentent cette catastrophe et envoient Isawa Tadaka enquêter sur cette catastrophe. Par ailleurs, ils envoient un petit corps d'armée, commandé par Shiba Tsukune, pour assister leurs alliés de la Grue dans la guerre qui les oppose aux Lions.

Celle-ci arrive sur le champ de bataille, où se trouvent aussi une armée Grue, une armée Lion et une armée Crabe alliée aux Lions. Elle se présente comme une samouraï, et offre de défier en duel quiconque le désire. Un shugenja Lion commandant l'armée se présente. Bien sûr, Tsukune le décapite et ramène sa tête en trophée. La bataille tourne en faveur des Grues, et ils finissent par s'allier aux Lions pour battre les Crabes.

Les Licornes décident qu'il est temps qu'ils prennent les armes pour défendre le peuple de Rokugan, et accessoirement se tailler une part du gâteau. Ils vont vers Otosan Uchi mais sont stoppés à la Passe de Beiden par une armée Crabe menée par Hida Sukune. Toturi arrive au secours des Licornes et finit par prendre l'avantage sur Sukune. L'armée principale Crabe, menée par Yakamo, Kisada et Kuni Yori, blâment Sukune et finissent par le crucifier sur la grande Bannière de Guerre de Fu Leng. La bataille fait rage,

entre d'un côté l'armée Crabe et ses sombres alliés, et de l'autre côté, les Dragons et les Ronins de Toturi, les Licornes de Shinjo Yasamura, et les Phénix de Tsukune.

La bataille du Col de Beiden est considéré par les historiens comme le tournant de la Guerre des Clans. Toturi finit par arracher la victoire.

Maintenant l'ennemi n'est plus les autres clans, mais bien l'Outremonde. Et les Nagas se réveillent...

La suite au prochain épisode.



LA VOIX DE ROKUGAN N°2 A ÉTÉ CONSTRuite, RÉALISÉE, FABRIQUÉE...PAR :

Rédacteur en chef : Manu-san

Articles : Nicolas CARRIER (Gozoku) ;
Bernard Schreiber(DFS) ;
Sensei Bonaf(Oni no Tokoru) ;
Alban de Rostolan (règles maison);
Alexandre Sombardier (Duel au clair de Lune);
Dagonz O'Club (la StoryLine).

Scénario "KURO Kyuden Kitsune 2" par Bruno Cotel

Illustrations : Yann Hugot ; Sensei Bonaf

Mise en page : Nicolas Delaforge

Couverture : Nicolas Delaforge

Relecture : Nicolas Delaforge



Ketzol déroband les secrets de la Voix aux historiens du Phénix

Remerciements :

A tout ceux qui participent à faire vivre ce jeu qu'est le livre des cinq anneaux, vous les MJs, les Joueurs, ainsi que siroz Production qui effectue un énorme boulot sur la traduction française.

Milles Excuses...

Aux auteurs des poèmes du dernier numéro qui n'ont pas été cités ("Honte sur nous!"), ils sont bien sûr :

- Jérémy Bonafonte (Hida Shirosawa)
- Alexandre Sombardier (Mirumoto Ieyasu, Mirumoto Yojiro, Akodo Hanbei, Shinjo Saburo)

Milles Excuses de plus....

Pour le retard pris dans la diffusion de ce numéro, le responsable de la mise en page n'ayant guère été disponible ces derniers temps...

Nous contacter :

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

ketzol@free.fr

la_voix_de_rokugan@egroups.fr

Les marques et logos de ce webzine appartiennent à leur auteur respectif.