

# La Voix de Rokusan

Numéro 3  
Rentrée 2001



Le Webzine des Fans  
Du Livre des Cinq Anneaux



## Édito

Bon et bien que du nouveau ! La voix de rokugan à grandement évolué depuis les deux premiers numéros... Un Numéro 3 un peu tardif, mais disons plutôt qu'il se laissait désirer...

Alors quoi de neuf me direz vous ? Et bien la voix s'est enfin mise au Jeu de Carte ! Elle à donc ouvert une nouvelle section ! Et ça, si c'est pas du changement... Plus aucune pub sur le site, du moins de pub sans rapport au jeu ! L'adresse du site à également changé, désormais, mais ça vous devez le savoir..., les historiens de la shinri vous accueillent à l'adresse suivante : <http://voixrokugan.free.fr/>. A part ça que peut on dire ? Que la moyenne des visites journalières est aux alentours de 200, que les forums tournent du feu de dieu, que l'édition Or du jeu de carte sort bientôt, que la deuxième édition du jeu de rôle sort bientôt en Français ! Le fanzine : « le ronin » nous à contacté et nous à permis de retranscrire dans la voix quelques-uns de ses articles, merci à lui ! Bref les mois à venir s'annoncent très prometteurs ! Et ce, pour notre plus grand plaisir et le vôtre !

Alors à bientôt sur la voix de rokugan !!!

Ah si j'allais oublier... Kendashi et ses collaborateurs vous concoctent une surprise... Juste un indice, c'est un décor de campagne !

Les historiens de la shinri vous souhaitent une bonne lecture !

Ketzol

## Au sommaire dans ce Numéro

<b>Nouvelle.....</b>	<b>3</b>
VENGEANCE, par Daidoji Loki	
<b>Défi/Focus/Frappe.....</b>	<b>9</b>
alone on halloween	
<b>Ambiance .....</b>	<b>10</b>
les haikus	
<b>Poèmes.....</b>	<b>11</b>
Haikus	
<b>Deck.....</b>	<b>12</b>
Un deck Lion en gold strict	
<b>Scénario.....</b>	<b>14</b>
La quête de la vérité	
<b>Jeu de carte .....</b>	<b>19</b>
Article sur le JCC	
<b>Aide de jeu .....</b>	<b>22</b>
La médecine à Rokugan	
<b>Défi/Focus/Frappe.....</b>	<b>28</b>
Kaptavating	
<b>Les échos de la voix .....</b>	<b>29</b>
L'ambiance	
<b>Scénario.....</b>	<b>31</b>
Le temps de l'innocence	

### Nous contacter :

Rien de plus simple, il suffit pour cela de nous envoyer un mail à l'adresse suivante :

[shinri\\_historian@yahogroups.com](mailto:shinri_historian@yahogroups.com)

L'adresse de la voix de Rokugan :

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

VENGEANCE, *par Daidoji Loki*

Cette nouvelle a été écrite lors d'un concours sur la Mailing List l5r\_fr. Le personnage de Shiryu (qu'il utilisait comme pseudo) allait mourir avec la sortie de la Gold. Il lança donc un concours pour faire le relais entre son ancien et son nouveau pseudo. Voici ici retranscrite la nouvelle gagnante. Le personnage final ne s'appellera pas Hitoshi, les créateurs du jeu ayant décidé de changer le nom depuis !

Kakita Aritokai observait en silence son adversaire, prêt à frapper à la moindre ouverture. Un sourire confiant sur les lèvres, il attendait la plus petite erreur de son opposant pour attaquer, et gagner. Il était le plus fort, il le savait, il lui suffisait de le prouver.

Mirumoto Tangai semblait de marbre. Il avait fait le vide dans son esprit, se concentrant uniquement sur le duel en cours. Une main sur la garde de son katana et l'autre sur son saya, il attendait l'attaque de son adversaire pour réagir.

Doji Dejiko contemplait les deux duellistes. Son fiancé était l'un d'eux. Depuis sa plus tendre enfance, elle était promise à Tangai, en gage de paix et de respect entre la Grue et le Dragon. Mais elle n'avait que rarement vu celui qu'elle devait épouser, et était tombée amoureuse d'un jeune duelliste de son clan, Aritokai. Aujourd'hui, les deux hommes se battaient pour savoir lequel aurait l'honneur de l'épouser.

Soudain, sans qu'aucun signe extérieur n'eût permis de le prévoir, les deux duellistes, jusqu'alors immobiles, s'animèrent. Aritokai fut le premier à dégainer. Mais sa lame passa à quelques centimètres de la tête de sa cible.

Le Mirumoto avait délibérément laissé son adversaire frapper le premier. Mais le Kakita avait laissé passer sa chance. En un geste fluide, Tangai dégaina et frappa. Sa concentration était telle que lui et son arme ne formaient plus qu'un. Il n'était plus Mirumoto Tangai, il était devenu son katana. La lame dessina une longue estafilade sanglante sur la joue du samourai Grue.

Le duel était fini. Laisant choir son sabre, Aritokai poussa un hurlement de dépit. Le Dragon remit calmement son katana dans son saya, puis se tourna vers Dejiko.

"Je suis peut-être le vainqueur de ce duel, mais la décision revient à Dame Dejiko. Si elle estime que je ne suis pas digne de l'épouser, elle est libre de rester ici, à Kyuden Kakita."

La déclaration avait surpris l'assemblée, et personne ne pouvait s'empêcher d'admirer la noblesse du Dragon. Même en ayant vaincu Aritokai, il laissait le choix de son époux à Dejiko. Un tel acte ne pouvait s'expliquer que par le profond amour qu'il devait vouer à la jeune femme.

"J'irais avec vous en terre Dragon, Mirumoto-san, et je vous épouserai".

La voix claire de Dejiko venait de s'élever et de proclamer sa décision. La jeune femme s'était placée au côté de Tangai, regardant Aritokai sans ciller.

"Mais, Dejiko -"

"Vous avez perdu, Aritokai-san. Si vous n'acceptez pas votre défaite, respectez au moins ma décision."

Le ton de Dejiko était sans appel. Surpris, le Kakita regarda la jeune femme lui tourner le dos sans réagir. La jeune femme quittait Kyuden Kakita en regardant fixement le lointain. Les terres du Dragon l'attendait.



Tangai s'inclina devant son adversaire, puis fit demi-tour pour rattraper sa fiancée. Celle-ci pleurerait silencieusement alors qu'elle se dirigeait vers les portes du Kyuden.

Dejiko avait aimé Aritokai. Lorsque celui-ci avait perdu le duel, elle avait tremblé. Mais la réaction du Kakita ne laissait pas de doute : il avait plus souffert de sa défaite proprement dite que de la perte de Dejiko.

Il ne l'aimait pas. S'il avait provoqué Tangai en duel, c'était uniquement pour prouver sa supériorité sur le Dragon, non par amour.

La jeune fille songea à l'erreur qu'elle avait failli commettre. Si Aritokai était un orgueilleux égoïste, Tangai était tout son contraire. Il lui avait laissé le choix, même après sa victoire. Il devait l'aimer plus que tout. Elle espérait qu'avec le temps, elle parviendrait à l'aimer autant que lui l'aimait.

Une main se posa soudainement sur l'épaule de Dejiko. Celle-ci tourna la tête et aperçut le visage triste de Tangai.

"Vous avez fait le bon choix, dit-il d'une voix dans laquelle ne perçait aucune joie, Dejiko-san. Il ne vous aimait pas. S'il vous avait aimé, il aurait trouvé la force de gagner."

Le corps de la Doji fut agité d'un tremblement, et elle se mit à pleurer doucement. Tangai la regarda tendrement alors qu'elle posait sa tête sur son épaule, et il sourit amèrement. Cette journée n'était pas une victoire pour lui.



"Tangai !" Aritokai s'était élancé à la poursuite du Dragon et de sa fiancée. Surpris, le Mirumoto le regarda s'approcher. Mais Dejiko prit la parole la première.

"Aritokai, annonça-t-elle d'une voix tremblante, j'ai fait mon choix. Je ne veux pas que le sang soit de nouveau versé aujourd'hui. Laissez-nous partir, je vous en prie"

Le jeune Kakita semblait ne pas l'entendre.

"Tangai ! hurla-t-il, rends-la moi ! Je te ferai payer cet affront !"

Le Dragon se tourna lentement vers Dejiko. Celle-ci le supplia du regard. La journée avait déjà été assez bouleversante ainsi.

Tangai tourna les talons, décidant d'ignorer les provocations d'Aritokai. Mais celui-ci refusait d'admettre sa défaite.

"Sale fils de chien de Dragon, viens te battre ! Aurais-tu peur de moi ? ça ne m'étonnerait pas d'un descendant de couard comme toi !"

Le Mirumoto se retourna d'un coup. Dejiko paraissait désespérée, mais elle acquiesça d'un signe de tête : Aritokai avait insulté ses ancêtres, Tangai ne pouvait laisser passer l'affront.

Aritokai se mit en position, une main sur son saya et l'autre sur son katana.

"Laisse-moi te montrer ce que m'ont appris mes ancêtres, Aritokai", murmura Tangai en dégainant son katana et son wakizashi. Une lame dans chaque main, le Dragon se mit en place.

Le katana de la Grue glissa hors de son saya. Mais avant même que la lame ait été totalement extraite de son fourreau, le bras droit d'Aritokai avait été sectionné, et une longue balafre sanglante ornait sa poitrine.

Aritokai s'écroula en lachant son arme. Alors qu'il rendait son dernier souffle, il murmura "Je te retrouverai, Tangai, je te retrou-"

Tangai rengaina ses lames, et tourna le dos à son adversaire. Dejiko le regardait fixement, les yeux pleins de larmes.

"Je suis désolé, murmura-t-il, je suis désolé..."

"Je sais..."



\* \*  
\*

Dejiko contemplait son fils endormi à côté d'elle, admirant en silence sa beauté d'enfant. Hitoshi avait le visage fin de sa mère, et les grands yeux tristes de son père. La jeune femme songea aux huit années qui avaient suivi la mort d'Aritokai. Tangai était un homme calme, sensible et attentionné, et Dejiko était petit à petit tombée amoureuse de lui. Hitoshi était né de leur amour, un an et demi après leur mariage. Aujourd'hui, le jeune Mirumoto avait six ans. Ses parents ne cessaient de s'émerveiller devant son intelligence et sa grâce. Dejiko, tout comme son mari, était persuadée qu'il deviendrait l'un des plus grands bushis du clan du Dragon.

\* \*  
\*

Hitoshi rêvait. Deux silhouettes se faisaient face dans la plaine. Onnotangu laissait place à Amaterasu, qui dardait ses premiers rayons, illuminant les deux duellistes. Hitoshi rêvait. Deux hommes s'observaient silencieusement alors que l'aube se levait. Deux samourais couverts d'honneur et de gloire. Une Grue et un Dragon. Kakita et Mirumoto Hojatsu. Hitoshi rêvait. Les deux duellistes s'observaient maintenant depuis plusieurs heures. Amaterasu poursuivait, imperturbable, sa course dans le ciel. Hitoshi rêvait. Soudain, les deux hommes se fendirent. L'attaque avait été simultanée. Deux Âmes. Deux Lames. Un Coup. Hojatsu s'effondra dans une mare de sang, mais Kakita était gravement blessé. Hitoshi rêvait. Hojatsu était mort, et Kakita n'allait pas tarder à rejoindre Jigoku lui aussi. Mais il était heureux. Cela avait été un beau duel, et il avait eu de la chance. Hojatsu, autant que lui, méritait la victoire. Hitoshi rêvait. Et soudain, il s'éveilla.

\* \*  
\*

Dejiko avait quitté la chambre de son fils pour se promener dans la cour. Le ciel étoilé resplendissait particulièrement ce soir là. Elle espérait qu'il s'agissait d'un bon présage. Soudain, un cri retentit.

\* \*  
\*

En quelques instants, tout le Kyuden fut sur pied, prêt à se défendre. Une petite armée approchait, quelques centaines de soldats. Des Esprits, peut-être envoyés par Tsuneo, le général d'Hantei XVI. Le choc fut violent. Les pertes furent lourdes, des deux côtés de la bataille. La mêlée était sanglante et sans pitié. Partout, des hommes s'écroulaient, rejoignant Jigoku - certains pour la deuxième fois. Tangai se battait au coeur de la mêlée, tranchant les os et les chairs, se frayant un chemin au milieu des cadavres. Il avait reçu quelques blessures bénignes, mais son côté lui faisait mal.



Le Dragon était perplexe. Que faisaient les troupes de Tsuneo ici ? D'après les derniers rapports auxquels il avait eu accès, les Esprits se battaient contre les Lions et les Grues. Quelle motivation avait bien pu les pousser jusqu'ici ?

\* \*  
\*

Dès le début de la bataille, Dejiko avait couru à la chambre de son fils. Il ne s'y trouvait pas. Affolée, elle s'était ruée dans la cour. Sans doute son fils, alerté par les bruits de la bataille, était descendu pour y assister.

Les cadavres jonchaient le sol. Dejiko réfréna son envie de vomir.

"Pourquoi les hommes ne pensent-ils jamais qu'à se battre ?", songea-t-elle.

A l'extérieur du Kyuden, la bataille faisait rage. Mais pas de trace d'Hitoshi. Peut-être était-il finalement resté à l'intérieur ? Dejiko se retourna, pour se trouver nez à nez avec un grand samourai.

"Konnichiwa Dame Dejiko. Cela faisait longtemps que je n'avais pu contempler votre radieuse beauté..."

\* \*  
\*

Hitoshi, debout sur les remparts, observait la bataille. Cela ne ressemblait pas à ce qu'on lui avait raconté. Cela n'avait rien de glorieux.

Les hommes s'effondraient, le sang coulait à flots. Hitoshi se demanda comment on pouvait tirer du plaisir d'une telle boucherie.

Soudain, un cri retentit. Hitoshi tressaillit. Sa mère venait de hurler, quelque part, sur le champ de bataille. Le jeune Dragon s'élança, descendant les marches des remparts quatre à quatre.

\* \*  
\*

"Alors, Dejiko-san. N'êtes vous pas heureuse de me revoir en bonne santé ? Après tout, la dernière fois que nous nous sommes vu, je ne me portais pas aussi bien, n'est-ce pas ?"

Dejiko, tremblante, ne répondit rien. De rage, son tortionnaire la gifla avec violence.

"Aritokai ! Lâche-là !"

L'injonction venait de Tangai. Debout, à une trentaine de mètres de là, le samourai Mirumoto brandissait son daisho en guise d'avertissement.

Aritokai, revenu de Jigoku pour se venger, lâcha un ricanement sauvage.

"Je ne crois pas que tu sois en position de demander quoi que ce soit, fils de chien de Mirumoto ! Mais je saurais être clément..."

Le Kakita tourna son visage de dément vers sa captive.

"L'aimes-tu ? demanda-t-il assez fort pour que Tangai l'entende. L'aimes-tu ?"

Dejiko était paralysée par la peur, incapable de répondre. Aritokai la gifla de nouveau.

"L'AIMES-TU ?" Aritokai avait presque hurlé. "Si tu avoues que tu ne ressens rien pour lui, tu auras la vie sauve"

"Je... Je l'aime" C'était tout ce que Dejiko avait eu la force de dire.

Un voile rouge tomba devant les yeux du Kakita. De rage, il envoya Dejiko rouler à quelques mètres de là. Avant qu'elle ne puisse se relever, il était déjà debout au-dessus d'elle.



"Ainsi, tu l'aimes... Dommage..." Un sourire sadique aux lèvres, Aritokai leva son katana.

\* \*  
\*

"NON !" Hitoshi et Tangai avait crié en même temps, alors que la lame s'enfonçait dans les chairs de Dejiko.

"ARITOKAI !" Le Kakita tourna son visage couvert du sang de Dejiko vers Tangai. Le Mirumoto avait été blessé au côté pendant la bataille, mais il s'approchait lentement de la Grue, prêt à se battre pour venger sa femme.

"Alors, sale petit Dragon..." Aritokai avait mis dans ces mots tout le mépris dont il était capable. "Maintenant, tu sais ce que cela fait de perdre la personne que l'on aime..."

"Tu ne l'as jamais aimé, Aritokai ! Tu ne sais même pas ce qu'est l'amour !" Tangai disait vrai, et au plus profond de lui-même, Aritokai le savait. Ces mots lui firent plus mal que n'importe quelle lame d'acier.

"Peut-être ne l'ai-je jamais aimée... Mais toi, tu viens de la perdre..."

Sous le coup de la douleur, Tangai chancela. Il n'était maintenant plus qu'à quelques mètres de la Grue.

"Qu'attends-tu de moi, Tangai ? Un duel ? Pourquoi te ferais-je ce plaisir ?"

Le Mirumoto ne répondit rien, continuant d'avancer, malgré la douleur lancinante qu'il ressentait au côté.

"ALORS ! REPONDS-MOI, FILS D'ETA ! Ou peut-être préfères-tu que je m'occupe de toi comme je me suis occupé de ta femme..."

Tangai releva lentement la tête pour regarder son adversaire dans les yeux.

"Ton bras, murmura-t-il... Je trouve qu'il va beaucoup mieux que la dernière fois que je t'ai vu..."

Une grimace de colère déforma les traits d'Aritokai. Tangai avait fait mouche.

"Très bien, puisque c'est ce que tu veux..."

Les deux ennemis s'inclinèrent, avant de se mettre en position.

\* \*  
\*

Deux silhouettes se faisaient face dans la plaine. Onnotangu laissait place à Amaterasu, qui dardait ses premiers rayons, illuminant les deux duellistes. Mais Hitoshi ne rêvait plus.

Kakita Aritokai et Mirumoto Tangai s'observaient en silence. Et Mirumoto Hitoshi observait les deux hommes, les larmes aux yeux.

La scène paraissait étrangement familière à Hitoshi. Il tenta de se rappeler où il l'avait déjà vu. Et soudain, l'histoire de Kakita et de Mirumoto Hojatsu lui revint en mémoire.

"NON !" Hitoshi hurla, une fraction de secondes avant que les deux duellistes ne se jettent l'un sur l'autre.

\* \*  
\*

Deux Âmes. Deux Lames. Un Coup.





Tangai s'écroula, mortellement blessé. Mais Aritokai n'était pas en bien meilleur état. Il tituba, avant de tomber à la renverse, lâchant son katana.

Hitoshi courait, sans même penser à ce qu'il faisait. Autour de lui, la bataille faisait rage, mais il se moquait bien de ce qu'il risquait.

Aritokai n'était pas complètement mort. Ses yeux dévisagèrent le jeune Hitoshi lorsque celui-ci se pencha sur lui.

"Qui... Qui es-tu ?" parvint-il difficilement à articuler.

Hitoshi ne répondit rien. Il avait ramassé le katana du samourai, et brandissait maintenant la lourde lame au-dessus de sa tête. Les yeux plein de larmes, il s'apprêtait à l'abattre sur le Kakita.

Le jeune Mirumoto hésitait. Ses forces l'abandonnaient rapidement, il devait faire vite s'il voulait achever l'assassin de ses parents. Son regard croisa celui du samourai. Il tressaillit, et ses larmes redoublèrent.

Hitoshi lâcha le katana, qui rebondit sur le sol durcit par le sang des nombreux morts. Il alla lentement jusqu'au corps de son père, puis s'écroula sur celui-ci en pleurant.

"Pardonne-moi, murmura Aritokai, pardonne-moi..."

\* \*  
\*

Lorsque Hitoshi se réveilla, un homme était assis prêt de lui. Le premier réflexe du jeune homme fut de reculer, mais lorsque, à travers ses yeux embrumés, il aperçut l'armure verte et or du samourai, il s'immobilisa.

Partout autour de lui, des corps gisaient. Le Kyuden avait été incendié, et il n'en restait maintenant que des ruines fumantes.

"Tu..." Le samourai hésita. "Tu habitais ici ?"

Hitoshi hocha la tête.

"Ton père..." Shiryu n'eut pas besoin d'en ajouter. Hitoshi fondit en larmes.

"Je suis désolé", murmura le Dragon. Shiryu se leva et ramassa le daisho de Tangai. "Je suis désolé..."

\*\*\*\*\*

Daidoji Loki

Ps : pour ceux que ça intéresse, le "Deux Âmes. Deux Lames. Un Coup." est une traduction personnelle du flavor text de la carte Kharmic Strike...

"Illustrations par Matt Wilson"  
<http://www.mattwilsonart.com/>

Note des shinri Historians :

Un grand merci à Daidoji Loki, pour nous avoir permis de retranscrire dans ces pages son œuvre.



## Défi / Focus / Frappe

### Seul à Halloween

*par Hida Yorimoto (sir Jason K Averil)*

*Shugyosha du clan du crabe*

*Traduit et adapté par Ketzol*

#### Défi :

Les personnages doivent traverser l'Épine des Montagnes du Monde en passant par un raccourci secret.

#### Focus :

Tandis qu'après le raccourci ( un passage étroit dans la montagne), le temps prend une tournure des plus mauvaises. Un orage violent éclate, les forçant à chercher refuge dans un château inhabité et depuis longtemps oublié. Le groupe est chaudement accueilli dans le domicile désolé.

#### Frappe :

Les habitants actuels sont des kumos sous forme humaine. Ils essayeront de les séparer et de les tuer lorsqu'ils sont seuls. Il devrait y avoir au moins un PNJ qui leur servirait de guide pour le raccourci. Il pourrait être un messenger que les PJs seraient chargés d'escorter. Ce thème provient des vieux films de maisons hantées (et des histoires), quoique l'idée originale vienne de Tolkien (c'est la caverne des gobelins traversée avant Mirkwood).





## Les Haikus

Compilé du net par ketzol.

« Basho disait que le plus beau des haïku est celui qui sort de la bouche d'un enfant. »

Les haiku sont indispensables à la vie d'un samurai, il en lit (régulièrement), en écrit (de temps en temps). Mais ils sont indissociables de la vie à Rokugan.

### L'origine des Haiku :

Le haiku terme créé par Shiki (1867-1902), vient du mot haïka. Le haiki devient un genre autonome sous l'influence de Basho (1644-1694) poète de son état. Les Haika étaient en fait une œuvre collective qui se construisait autour d'un thème précis.

### Comment ca marche ???

Le haiku, est composé d'une strophe de trois vers ayant chacune 5 ; 7 et 5 pieds, à noter que les rimes ne sont pas importantes dans sa construction, il s'agit juste de raconter un événement qui peut paraître anodin...

Dans la versification française, on compte la syllabe muette à l'intérieur du vers, si l'on ne peut faire la liaison avec le mot suivant, et on ignore la syllabe muette qui termine le vers.

*Exemple :*

Mil / le / feuil / les / volent ( 5 )

L'ar /bre / pen /che\_un / peu / la / tête ( 7 )

Pour / di / re\_au / re / voir ( 5 )

Le but du haiku est de nous montrer que chaque chose à une importance, même la chose la plus insignifiante qui puissent paraître... Il peut devenir un véritable art de vivre, comme peut l'être le yoga.

Le haïku, lorsqu'il est juste, échappe au haïku. Il bondit hors de sa propre forme. Il est pauvre sur le plan stylistique, il est sans intention. Il dit : "Juste cela", il dit "Seulement cela".

Le haiku se démarque énormément de notre poésie autant de part son fond que de part sa forme... En réalité très peu de haiku nous parlent d'amour... Alors que dans notre poésie c'est monnaie courante. La haiku s'il devait représenter l'amour parlerait plutôt de l'instant de bonheur que l'on ressent, et ca s'arrêterait là !

Introduire les haikus dans une partie du livre des 5 anneaux peut être intéressant en terme d'intrigue de jeu. Ils peuvent guider vos PJs, comme les fortunes le feraient dans la vie.... Un haiku entendu dans une auberge peut paraître insignifiant, mais après quelques heures jeu, il peut s'avérer un indice d'importance pour la réussite d'un scénario...

Sur ce, nous attendons désormais vos compositions ☺. A vos encriers...



## Haikus

### **Le Départ** par Moto Jug (*David Bonafonte*)

Routes inconnues

Qui se découvrent à mes pas

Frisson du départ.

### **Le Loup Endormi** par Moto Jug (*David Bonafonte*)

Gare au loup qui dort,

Car paisible est son sommeil

Craignez sa morsure.

### **Le Seigneur** par Shinjo Saburo (*Alexandre Sombardier*)

Fier guerrier, sage maître

Je te suivrai fidèlement

Jusqu'à mon trépas.

### **Le Sabre** par Shinjo Saburo (*Alexandre Sombardier*)

Tu armes mon bras

Et mon honneur tu laves

Dans le sang impur.

### **Le Père** par Shinjo Saburo (*Alexandre Sombardier*)

Etoile, guide,

Gardien de notre honneur

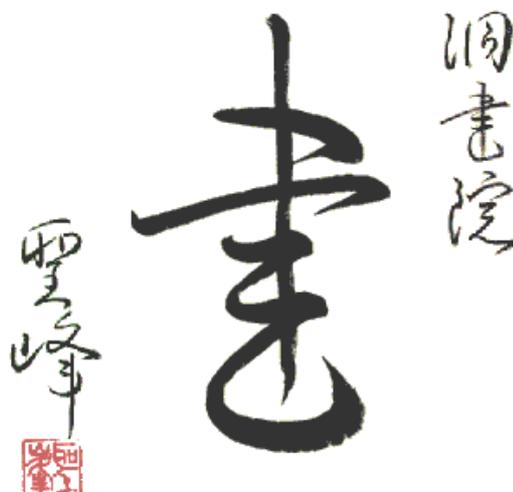
Sois béni, père !

### **Le Sabre** par Komote (*Jérémy Bonafonte*)

Fidèle compagnon

Tu es mon meilleur allié

Rapide comme le vent.





## Deck Lion

*créé par Matsu Tetsuo*

*"In Time Of War"*

### The Ancient Hall of the Lion Akodo Kaneka

## Dynasty: 40 cartes

### Event: 3

In Time Of War  
Imperial Gift  
Imperial Ambassadorship

### Region: 3

3 Farmland

### Personnalités: 18

3 Matsu Domotai  
3 Matsu Hataki (Soul of Matsu Turi)  
1 Matsu Nimuro (Soul of Matsu Tsuko)  
1 Matsu Goemon  
3 Ikoma Sume (soul of Ikoma Kaoku)  
3 Akodo Tadenori (soul of Ikoma Gunjin)  
3 Akodo Ijiasu  
1 Akodo Ginawa

### Holding: 16

3 Copper mine  
3 Jade Works  
3 Small farm  
3 Large farm  
3 Gambling house  
1 Silver mine

## Fate : 42 cartes

1 Matsu House Guard (4)  
2 Lion's Pride (4)  
2 Elite Light Infantry (3)  
3 Elite Pikemen (3)  
1 Tsuko's Heart (3)  
  
3 Superior Strategist (4)  
2 Luring Tactics (4)  
2 Stand Against The Waves (3)  
2 Superior Tactics (3)  
2 Arrows from the Woods (3)  
2 Return for Training (3)  
1 Deadly Ground (1)  
1 Arriving at the Imperial Gates (1)

3 Focus (5)  
2 Counter Attack (4)  
2 Call to Arms (3)  
3 Rallying Cry (3)  
3 Sneack Attack (3)  
3 Test Of Courages (2)

Celestial Sword of the Lion (4)  
Ring of the void (4)





### Commentaires:

Ceci est un deck lion militaire, est ce vraiment utile de le préciser?

Ce deck a le problème majeur de tout jeu Lion, la production d'or. Et oui le lion est l'un des deux seuls clans en Gold qui a un Stronghold qui produit que trois gold, et ça lui facilite pas la vie. Donc on essaye de compenser en jouant des Gambling House et des focus élevés dans le fate qui en plus sont rentabilisés par les 8 tacticiens du deck.

Au niveau de la fate on obtient une moyenne de focus a 3.2, ce qui est pas mal, il n'y a que 5 cartes qui ont un focus en dessous de 3, les 3 Test of Honor qui sont indispensables vu la multitude de jeu honneur en ce moment, un deadly ground et un arriving at the imperial gate, ces deux cartes sont la petite surprise du deck, d'accord elles sont qu'en un seul exemplaire, mais il y a les trois superior strategist qui sont la pour aller les chercher.

Le superior strategist est la carte la plus polyvalente du deck et fera gagner plein de parties, elle va vous permettre d'aller chercher un terrain, return for training, ou alors stand against the waves.

La stand against the waves est très forte en gold, pour l'avoir testée elle m'a fait gagner plus d'une partie la majorité des autres jeux militaires la gèrent très mal, ils ont jamais des follower sur tout leur personnalités et il n'y a aucun mal a pouvoir la placer car il y a 9 follower dans le fate et surtout 3 farmland dans le dynasty.

Globalement ce jeu est assez polyvalent il permet de faire plein de choses, mais il dépend pas mal de sa sortie, donc j'ai choisi de jouer Akodo Kaneka, que personne n'aime vraiment apparemment.

Bon j'admet je l'ai pas choisi que pour ça, c'est mon préféré des fils de Toturi, je le joue pour la storyline, après d'une question purement de jeu je pense que l'on peut jouer Tsudao et Sezaru au choix, les deux sont bien.

Tsudao permet d'attendre tranquille l'adversaire, Sezaru fait tourner le fate, et Kaneka fait tourner la dynasty ce qui est pas mal a partir du milieu de partie.

Ce deck comporte beaucoup de rares surtout dans la fate (13), voici donc quelques conseils pour les remplacer.

En dynasty les deux gros tacticiens, Ginawa et Nimuro sont rares, vous pouvez donc les remplacer par des soul of Matsu Mori, ou bien par Matsu Ketsui, pour les events il y a deux rares aussi l'imperial gift est quasi vital en format gold strict, mais pas l'imperial ambassadorship, vous pouvez les remplacer par des event de metagame, comme solar eclipse et corruption of the harmony.

Pour la fate il y a donc treize rares, ce qui fait beaucoup, la majorité n'est pas indispensable, les seules cartes que je trouve vraiment très fortes sont les superior strategist, il en faudrait au moins deux pour bien aller, après pour le remplacement vous pouvez tout simplement mettre en trois exemplaires des cartes qui sont en deux, comme superior tactic, return for training, stand against the waves, elite light infantry.

On peut aussi rajouter d'autres cartes mais il faut quand même penser a la valeur des focus, donc il y a imperial edict qui est très bien, scaring the masses peut être jouable, après tout est une question de dosage.

Matsu Tetsuo  
Shinri Historian

*" Pour Kaneka et pour Rokugan "*



# LA QUETE DE LA VERITE

*Article écrit par Romain d'Huissier, déjà paru dans le fanzine « le ronin ». Pour tout contact : Romain d'Huissier, 7 Place de Lattre de Tassigny 51100 REIMS*

Ce scénario est prévu pour un groupe de PJ débutants. Il suppose que ceux-ci soient des Magistrats d'Émeraude.

## PROLOGUE

Jeune bushi du clan de la Grue, Daidoji Yusuke, après son gempukku, passa quelques années à parfaire son entraînement sur les terres du clan de la Licorne. C'est là qu'il rencontra Shinjo Keiko, fille d'un daimyo mineur, Shinjo Masaomi, et qu'il en tomba amoureux. Cet amour était partagé et le père de la jeune fille, qui appréciait Yusuke, donna sa bénédiction à leur union. Ainsi advint-il un événement rare à Rokugan : un mariage d'amour...

Au bout de quelques mois, Yusuke revint sur les terres de son clan, accompagné de sa jeune épouse, afin de se mettre au service de son daimyo, Doji Yukito. Du fait de sa vaillance, et en dépit de son jeune âge, Yusuke devint rapidement le capitaine de la garde du château. Malheureusement, Doji Yukito en vint très tôt à désirer la jeune Keiko. Voyant que la jeune femme restait sourde à ses avances, il imagina un plan pour se débarrasser du vaillant samouraï...

Au cours d'un repas, Yukito parla d'une arme ancestrale du clan de la Grue, un katana d'un acier très pur veiné de jade, qui aurait été perdu dans l'Outremonde par une expédition de membres de la famille Daidoji. Poussé par son trop grand honneur, Yusuke se porta volontaire pour récupérer cette épée, au grand désespoir de sa femme. Avant son départ, il rédigea son testament, embrassa Keiko et s'en alla en quête d'une arme fictive. Le soir même de son départ, Yukito fit voler le testament et

en fit faire un faux par son karo, Kakita Yamasu, pourtant le meilleur ami de Yusuke...

Au bout de longues journées d'errance dans l'Outremonde, Yusuke parvint à localiser les restes de ce qui semblait bien être une expédition du clan de la Grue. Il fut alors attaqué par un Oni qui le blessa mortellement. Yusuke parvint à s'enfuir et il fut recueilli par une tribu de nezumi, qui espérait en tirer quelque chose. Mais pendant la nuit, le campement des hommes-rats fut attaqué par un couple de trolls. Yusuke se servit de ses dernières forces pour abattre les monstres et protéger ses sauveurs. Ceux-ci acceptèrent alors de porter un message de Yusuke à son daimyo...

Au début de notre histoire, trois nezumi sont prisonniers près du château de Doji Yukito. Ils prétendent avoir un message d'un "samouraï tout bleu-tout bleu" mais Yukito refuse de les écouter. Il ne les a pas encore fait exécuter car Kuni Ryogâ, shugenja du clan du Crabe, s'y oppose fortement.

## 1. UN PEU DE DIPLOMATIE

En leur qualité de Magistrats d'Émeraude, les PJ sont chargés par un yoriki de se rendre sur les terres de Doji Yukito afin de calmer la situation et d'apprendre ce que veulent les nezumi.

*Obtenir le message:*



Lorsqu'ils arrivent au château, les PJ sont d'abord reçus par Kakita Yamasu. Celui-ci semble fatigué et mal à l'aise. Il leur expliquera que son daimyo se repose pour le moment et qu'il les recevra ce soir, au cours du dîner pour parler de cette affaire.

Les nezumi sont enfermés dans un enclôt gardé. Kuni Ryogâ est avec eux et pourra servir d'interprète aux PJ dans leur discussion avec les hommes-rats. Ceux-ci prétendent avoir un message écrit de la part d'un samouraï de ce clan, mais ils n'accepteront de le donner qu'en échange de vivres et d'outils divers. Ryogâ explique aux PJ que Yukito refuse de donner quoi que ce soit à ces "répugnantes créatures". Les PJ vont donc devoir se débrouiller tous seuls pour donner satisfaction aux nezumi. Ils peuvent acheter de la nourriture et des objets afin de les donner en échange du message (n'oubliez pas qu'un koku vaut 200 kgs de riz !). Ils peuvent aussi en tant que Magistrats obliger le daimyo à céder aux exigences des nezumi (ils s'en feront alors un ennemi impitoyable...).

Quoi qu'il en soit, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à obtenir le message (notez tout de même leur façon de se comporter envers les nezumi). Celui-ci est écrit en rokugani, d'une écriture faible et peu assurée, celle d'un mourant: " Mon seigneur, j'ai pu localiser le sabre mais ai échoué à m'en emparer. Il faut envoyer une expédition pour terminer ma tâche. Les hommes-rats la guideront vers le lieu de ma honteuse défaite. Si cette expédition me retrouvait mort, que mon testament soit ouvert et mes dernières volontés exécutées"...

Le message est signé Daidoji Yusuke...

#### *Au dîner:*

Lors du dîner, les PJ pourront faire la connaissance de Doji Yukito. C'est un daimyo de faible corpulence, habillé et maquillé de façon luxueuse : un courtisan de toute évidence. Seront également présents Kakita Yamasu, le karo, et

Daidoji Keiko. C'est une superbe jeune femme aux longs cheveux noirs et aux grands yeux bleus. Elle paraît seule et triste, et parlera assez peu.

Si les PJ lisent le message au cours du dîner, Keiko éclatera en sanglots et quittera la table et Yamasu pâlera et ira tenter de rassurer Keiko. Doji Yukito expliquera toute la situation aux PJ (enfin... la situation de son point de vue, bien sûr) et leur demandera de former l'expédition qui ira récupérer l'arme ancestrale et le pauvre Yusuke, s'il est encore en vie, bien sûr.

"- Et puis je suis sûr que le Champion d'Émeraude, qui fait partie de notre clan, serait très fier de vous s'il savait que c'est vous qui avez récupéré ce merveilleux katana..."

Il est évident que les PJ n'ont pas vraiment le choix. Toutefois, un jet réussi en Intelligence + Histoire (ND 20) permettra de se rappeler que le clan de la Grue n'a jamais possédé un tel nemuranai, du moins à la connaissance du PJ...

## **2. QUETE EN OUTREMONDE**

### *Sur les terres du clan du Crabe :*

Les PJ, accompagnés des nezumi, seront guidés jusqu'à la grande muraille par Kuni Ryogâ. Celui-ci leur permettra de trouver facilement l'hospitalité sur ces terres. Il fera également en sorte que les PJ n'aient aucune difficulté pour traverser la grande muraille afin de se rendre en Outremonde. Il ne les accompagnera toutefois pas. Par contre, si les PJ se sont bien conduits vis à vis des nezumi, Ryogâ pourra faire en sorte de leur obtenir à chacun un morceau de jade qui leur permettra de tenir 7 jours dans l'Outremonde sans faire de jet de Terre.

### *Dans l'Outremonde :*

Le trajet jusqu'au campement des nezumi prendra une journée. Il semblera facile aux PJ qui, guidés par les trois nezumi, ne rencontreront aucun danger. Bien sûr, l'atmosphère de ces terres corrompues



pèsera lourd sur leurs âmes, mais ils n'auront durant cette partie à affronter aucun péril physique.

Arrivés au campement, ils seront amenés à la dépouille de Yusuke. Sa tête a été séparée de son corps afin qu'il ne revienne pas sous forme d'un zombi. Afin de prouver sa mort, les PJ doivent ramener son katana à Rokugan. Dans un dialecte humain approximatif, les nezumi raconteront aux PJ ce que Yusuke a fait pour leur tribu. Pour honorer la mémoire d'un tel guerrier, ils se doivent d'incinérer son corps et d'adresser des prières aux âmes de ses ancêtres. Les PJ qui prendront le temps d'accomplir tous les rites funéraires gagneront un point d'Honneur.

Après cela, les nezumi les guideront jusqu'à l'endroit où ils ont trouvé Yusuke blessé. Il s'agit d'un marais putride et puant. Au loin, ils apercevront des collines percées de grottes. Un jet réussi d'Intelligence + Art de la guerre permettra de comprendre que c'est par là qu'allait Yusuke. Les PJ doivent donc traverser les marais : vous devez faire de cette traversée un cauchemar pour eux. Atteindre les collines leur prendra une journée au moins, durant laquelle ils seront attaqués ou distraits par des nikumizu (sangsues horribles), des takesasu (plantes empoisonnées), des gobelins des marais et des tsumanagi (anguilles-sangsues). Voir chapitre 6 des Carnets de l'Outremonde pour toutes ces menaces.

Enfin, quand ils sortiront des marais, ils pourront enfin se reposer une nuit. S'ils organisent des tours de garde, rien ne se passera. Sinon, un ogre se chargera de les réveiller un peu brutalement...

Le lendemain, leur premier réflexe doit être de fouiller les grottes. Laissez les en fouiller quelques-unes, sans résultats. Puis, dans l'une d'elles, ils se feront attaquer par un Oni no Ashi (p81 des Carnets de l'Outremonde) qui les attend en embuscade. Après un combat épique, les PJ doivent pouvoir fouiller à loisir la grotte. Ils y trouveront les restes de soldats

du clan de la Grue, pourrissants là depuis des décennies. Par contre, ils ne trouveront absolument aucune arme telle que celle décrite par Yukito (une telle arme, protégée par le jade, ne serait pas soumise aux effets de la corruption et de la pourriture). Si vraiment vos joueurs ne comprennent pas que l'arme n'existe pas, faites-leur faire un jet d'intelligence sauveur...

A ce moment-là, les PJ doivent être enragés de fureur. Un honorable guerrier a trouvé la mort pour une chimère, et eux-même ont dû endurer de dures épreuves pour cela. Mais pourquoi Doji Yukito a-t'il menti ? Croyait-il lui aussi à cette légende ? Ou alors a-t'il envoyé Yusuke à la mort en toute connaissance de cause ? Laissez vos joueurs se poser des questions et rappelez leur qu'ils doivent ramener le katana de Yusuke afin que les dernières volontés de celui-ci soient honorées.

#### *Le retour:*

Afin d'accentuer la colère des PJ, rendez leur retour à la grande muraille aussi difficile que possible. Le parcours doit être semé d'embûches (volcans qui entrent en éruption, attaque par une tribu de gobelins, séisme...) afin de leur faire comprendre ce que peut être réellement l'Outremonde lorsqu'on n'est pas guidé par des nezumi... Une fois rentrés à Rokugan, les PJ peuvent goûter un repos bien mérité. Jamais l'Empire ne leur a paru si doux et agréable. Et c'est avec facilité qu'ils feront le trajet jusqu'au château de Doji Yukito...

### **3 . INTRIGUE**

#### *L'arrivée au château*

Les PJ arrivent au château de Doji Yukito en fin d'après-midi. Il seront de nouveau reçus par Kakita Yamasu, qui les mènera alors à la salle d'audience où les attendent Yukito, Keiko et Shinjo Masaomi, le père de la jeune fille, un rude bushi du clan de la Licorne. Quand les PJ annonceront la mort de Daidoji Yusuke et remettront son



katana au daimyo, un grand silence s'abattra sur la pièce. Keiko sanglotera doucement et son père essaiera de la consoler. Yamasu gardera un silence peiné et gêné. Quant à Yukito, il se contentera de demander aux PJ s'ils ont retrouvé le katana ancestral. Devant l'aveu de leur "échec", il ne paraîtra pas plus contrarié que cela. Attention toutefois, les PJ doivent marcher sur des oeufs et éviter de faire des remarques "déplacées" au daimyo quant à leurs doutes sur l'existence réelle de l'arme pour laquelle Yusuke a perdu la vie.

Yukito déclarera alors que le testament de Yusuke sera ouvert pendant le dîner. En attendant, les PJ se verront attribuer de luxueux appartements pour se reposer.

#### *Le dîner:*

Tout le monde est présent pour la lecture du testament : Yukito, Keiko, Yamasu, Masaomi et bien sûr, les PJ.

Le testament est écrit dans un style classique pour ce genre de document. C'est Yamasu qui est chargé d'en faire la lecture. Et c'est là que la bombe explose : dans son testament, Yusuke demande à ce que sa femme, Keiko, épouse en secondes noces son daimyo bien-aimé, Doji Yukito, qui saura prendre soin d'elle.

A ce moment, arrangez-vous pour que chacun des PJ surprenne une réaction différente :

°Yukito a l'air peu surpris et satisfait,

°Yamasu a l'air gêné et semble être déchiré par un conflit intérieur, Keiko semble horrifiée et profondément dégoûtée,

°Masaomi paraît furieux mais contenu.

Le reste du dîner se passe dans une ambiance lugubre et personne ne parle. Mais les PJ doivent se douter que quelque chose ne tourne pas rond...

#### *Comment résoudre tout ça ?*

Les PJ peuvent s'y prendre de plusieurs façons différentes pour démasquer Yukito.

°Retrouver le vrai testament: Yukito le garde dans ses appartements, au cas où il

en aurait à nouveau besoin. Le dérober est une tâche plutôt difficile, mais on ne sait jamais ce que les joueurs peuvent inventer... Le vrai testament stipule que Keiko doit rentrer sur les terres de son père et tâcher de vivre heureuse en souvenir de son époux.

°Interroger Keiko : la pauvre ne comprend pas la décision de son défunt mari. Des PJ un peu diplomates pourront lui faire avouer qu'elle ne ressent que mépris et dégoût pour Yukito, qui lui avait déjà fait des avances auparavant. Elle le soupçonne d'avoir tout manigancé pour la posséder. De plus, elle attend un enfant de Yusuke, ce qui ne se voit pas encore.

°Parler à Masaomi : ce puissant bushi ne cachera pas aux PJ le profond mépris qu'il porte à Yukito. Il dira préférer tuer celui-ci plutôt que de voir sa fille l'épouser...

°Interroger Yamasu : bonne idée car il est le maillon faible du plan de Yukito. Il était le meilleur ami de Yusuke, mais les ordres de son daimyo sont entrés en opposition avec cette amitié. Cela le déchire de l'intérieur et des PJ subtils pourront le faire craquer. Dans ce cas-là, il avouera tout et demandera à pouvoir se faire seppuku après avoir témoigné contre Yukito.

°Interroger Yukito : mauvaise idée ! Celui-ci est un courtisan qui peut pourrir la vie des PJ et même briser leur carrière s'ils font mine de le traiter trop rudement à son goût. Par contre, quand les PJ auront suffisamment d'éléments pour l'accuser, ils pourront s'en donner à cœur joie.

#### **4. LA FIN**

Normalement, des PJ débrouillards devraient pouvoir obtenir le témoignage de Yamasu et Keiko, et même peut-être le vrai testament de Yusuke. Tous ces éléments sont suffisants pour mettre Yukito en accusation. Une fois confondu, celui-ci ne se défendra pas. Il attendra de se retrouver seul pour s'ouvrir le ventre avec son wakizashi. Yamasu lui aussi se fera seppuku à la fin de cette histoire.



Shinjo Masaomi remerciera les PJ d'avoir évité à sa fille de perdre son honneur dans les bras d'un pleutre de courtisan. Lui et Keiko repartiront sur leurs terres du clan de la Licorne.

Le domaine de Doji Yukito sera remis à un jeune daimyo ambitieux de la famille Daidoji.

### *Les protagonistes:*

-Daidoji Yusuke  
Ecole de bushi Daidoji / rang 2  
Gloire 2.3  
Honneur 3.5

-Doji Yukito  
Ecole de courtisan Doji / rang 2  
Gloire 4.6  
Honneur 1.3

-Kakita Yamasu  
Ecole de bushi Kakita / rang 2  
Gloire 3.4  
Honneur 2.5

-Kuni Ryogâ  
Ecole de shugenja Kuni / rang 3  
Gloire 1.7  
Honneur 2

-Shinjo Masaomi  
Ecole de bushi Shinjo / rang 4  
Gloire 5.7  
Honneur 2.8



*Article écrit par Romain d'Huissier, déjà paru dans le fanzine « le ronin ». Pour tout contact : Romain d'Huissier, 7 Place de Lattre de Tassigny 51100 REIMS*



## Gold Edition : Choisir son clan

Par Paul "Mirumoto Shiryu"

Comme vous le savez, Gold Edition est un nouveau départ pour la communauté L5R. Le jeu se veut plus lent, plus interactif, plus stratégique. Au niveau de la storyline, cette dernière se focalise sur les Sept Grand Clans (si les Mantis sont techniquement un clan majeur, ils ne sont pas un "grand clan") et leur nemesis : le Shadowlands.

Ce nouveau souffle va être pour certains l'occasion de découvrir ce jeu. Pour d'autres (les anciens Naga, Toturi, Monk, Yoritomo, Ninja et Spirit) un nouveau départ, avec ou sans lien avec leur histoire passée. D'autres enfin se serviront de ce bond en avant (la storyline de Gold se trouve plus de 20 ans après les guerres de l'Ombre) pour changer de clan.

Quel clan choisir pour Gold, en fonction de ses goûts et de ses attentes ? Quel sont les voies tracées pour les clans dans laquelle les joueurs pourront se retrouver ? Cet article se veut un guide non exhaustif pour aider le joueur indécis à choisir son allégeance et le guider vers la magie de Gold Edition. Etudions ces huit clans (et demi) :

\*\*\*

Crab : Force brute, risque calculé.

Les temps de la corruption et des pactes avec l'ennemi semblent bien loin. Le kyuden Hiruma a été sauvé et récupéré aux hordes de celui qu'on ne peut nommer. Dirigé (plus pour très longtemps) par Hida O-Ushi, Ce clan n'a que peu d'influence

politique, qu'elle a troquée contre une double dose de testostérone pour ses bushi (oui, même les samurai-ko). La voie qui est tracée pour le Crab en Gold est une voie militaire. Les tactiques principales seront de se servir des avantages défensifs inhérents au Crab (haute force de province, fortifications...) pour pouvoir attaquer sans relâche, même contre les autres decks militaires et même sans Rallying Cry en main. Attention cependant. Un certain nombre de personnalités avec un Honor requirement négatif et la Corrupt Iron Mine ont été réimprimées. Un deck corrompu est donc envisageable. Les Crabs réussiront ils à résister à l'appel ténébreux cette fois ci ?

\*\*\*

Crane : Maîtrise politique, honneur défensif.

le clan du Crane a tendance à toujours s'attirer les foudres d'un clan militaire au début de chaque extension. Gold edition ne fait pas défaut, car une mésentente au niveau des terres Yasuki a détérioré les relations entre les clans Crab et Crane. Les Iron Cranes de Kuwanan ne sont plus si nombreux. Pour Gold, le clan Crane revient à ses sources de l'édition Imperial : un clan de Courtiers qui se sert d'actions politiques et défensives pour freiner la progression de l'adversaire et défendre ses provinces pendant qu'ils atteignent la barre de 40 honneur. On verra une profusion de decks honneur/deshonneur, et quelques decks duelistes, bien que ces derniers ne soient plus autant mis en avant qu'ils



l'avaient été durant Hidden Emperor. Grace à Kosaten Shiro, et la force brute de son avantage économique en Gold, le clan du Crane remporte beaucoup de victoires dans les parties Gold, mais quelques extensions corrigeront le tir.

\*\*\*

Dragon : Tatouages et Katana pour le clan mystérieux.

Fidèles eux aussi à leur esprit original, les Dragons en Gold possèdent une grande variété de cartes disparates, qui font d'eux des decks polyvalent mais plus difficiles à spécialiser. Sous les ordres de Togashi Hoshi (et de son fils...), le clan Dragon s'est vu en partie délogé de sa montagne par l'éruption d'un volcan. La bourde d'un magistrat Kitsuki aura déclenché une guerre entre ce clan et celui du Phoenix. Les deux decks qui seront le plus "classiques" pour ce clan seront le deck honneur/duel, combinant comme en Imperial un chi élevé à des "dueling tricks", et le deck militaire honorable soutenu par des cartes comme des duels et les divers tatouages ise-zumi.

\*\*\*

Lion : Chaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaarge!

Les Lions seront militaires en Gold. Qui aurait pu en douter ? Là où le Crab se sert de sa défense pour attaquer inexorablement, le Lion se sert de sa maîtrise des batailles pour atteindre la victoire. De nombreuses actions de batailles et effets tenant compte de leurs fameux tacticiens, leur maîtrise du champ de bataille tourne les combats à leur avantage. C'est un jeu militaire plus tactique et réfléchi que le Crab. Dans la storyline, les Lions s'allient au Phoenix dans le conflit qui les oppose aux Dragons. Un autre deck Lion, plus fin, est un deck honorable qui se repose sur le haut honneur

personnel et quelques duels pour monter vers les 40 Honneur.

\*\*\*

Phoenix : Les maîtres des éléments.

Grandement affaiblis durant les Spirit Wars et autres Oblivion's Gate, certaines querelles intestines n'ont pas aidé (conflits entre les Shiba et le conseil des maîtres élémentaires). Affaibli, le clan n'en reste pas moins les maîtres incontestés de la magie à Rokugan. Leur maîtrise des sorts et des kihos sera un bonus en Gold ou peu de clans pourront s'offrir une pléthore de shugenja. Qu'ils prennent une voie militaire ou honorable, c'est à travers la magie que les Phoenix trouveront la victoire. Beaucoup de Phoenix coutent 5, ce qui en fait un weenie deck assez efficient.

\*\*\*

Scorpion : La main de l'Ombre

Si le déshonneur est une tactique moins aisée en Gold, les Scorpions restent les maîtres dans ce domaine. Dirigés par leur champion Bayushi Yojiro en faveur à la cour, couvrant leurs fourberies avec sa langue agile, les scorpions se servent de techniques peu recommandables pour arriver à leur fin. Ils peuvent aisément et viablement se servir de cartes aux pertes d'honneur diverses, et leur stratégie militaire (qu'elle soit offensive ou défensive) est très puissante. Attention notamment à la corruption car c'est avec le Crab le clan qui peut le plus facilement se servir de l'aide du seigneur ténébreux.

\*\*\*



Unicorn : Manoeuvres sur le champ de bataille

En Gold, comme en Jade, comme en Obsidian, comme en Emerald, comme en Imperial, le clan des Unicorn se sert de son trait Cavalry pour manœuvrer autour de ses adversaires et frapper ses points faibles. Avec le retour des Moto des Burning Sands, leur côté barbare à influence des tribus Mongoles est mis en avant.

\*\*\*

Shadowlands : SMASH !

Si le jeu Shadowlands est certes moins rapide qu'avant (Gold oblige), leur atout reste quand même leur force brute et leur vitesse de sortie. Il y a moins d'argent gratuit et corrompu, mais il est tout de même présent, ainsi que des cartes au rapport qualité prix imbattable comme le Festering Pit. Avantage économique

oblige, c'est donc également l'un des decks les plus forts de Gold, mis en avant à la Gen Con cette année qui a été remportée par un deck Gobelin.

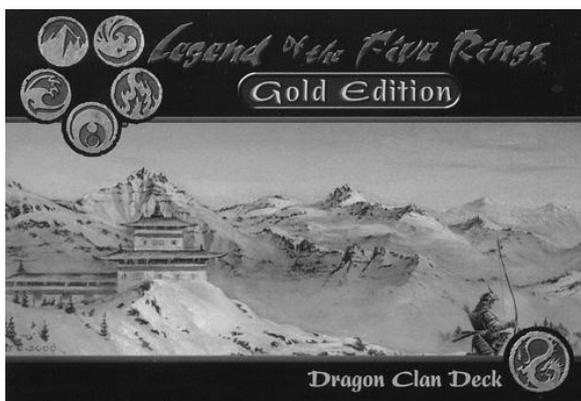
\*\*\*

Ratling : le "demi" du "huit et demi"

Le Stronghold Ratling d'Heroes of Rokugan est légal en Gold, Les Ratlings sont donc une faction. La rareté du stronghold fera qu'elle sera certainement beaucoup moins jouée. La présence de quasiment toutes ses personnalités clefs fait que ce deck n'a quasiment pas perdu entre Open et Gold Strict. Bien sûr, les ratlings en Open avaient DEJA une force de Gold Strict, si vous voyez ce que je veut dire...

\*\*\*

Sept Clans, un Ennemi, et une race neutre, le choix sera dur, mais il sera le bon. Honneur et Gloire !



Paul "Mirumoto Shiryu"  
Yokuni's Yojimbo

"Each man walks his own path... But no one says he must walk alone..."



# La Médecine à Rokugan

*Article écrit par Romain d'Huissier, déjà paru dans le fanzine « le ronin ». Pour tout contact : Romain d'Huissier, 7 Place de Lattre de Tassigny 51100 REIMS*

Les règles de base du Livre des Cinq Anneaux ne proposent aucun mécanisme permettant de se servir concrètement de la compétence Médecine et des divers domaines qu'elle recouvre (diagnostic des maladies, soins urgents des blessures...). De même, aucun chapitre ne traite des différentes maladies auxquelles vos joueurs peuvent être confrontés.

D'où cette petite aide de jeu qui vous propose des règles précises sur les différentes compétences permettant de soigner une personne. Bien sûr, je ne prétends pas détenir la science infuse, si ces règles ne vous conviennent pas, n'hésitez pas à les changer ou les ignorer.

## Les maladies au sein de l'Empire d'Emeraude

Les différentes maladies que l'on peut trouver à Rokugan sont assez semblables à celles rencontrées au moyen-âge en Europe : grippe, pneumonie, tuberculose, syphilis, peste... Cependant, il faut bien se rendre compte que la plupart des Rokugani sont bien plus résistants aux maladies que ne l'étaient les Européens du moyen-âge. Cela est dû à leur régime alimentaire plus sain et surtout à leur hygiène beaucoup plus stricte, qui permet d'éviter aux épidémies de se répandre facilement.

Bien sûr, ceci n'est pas valable pour toutes les catégories de la population de l'Empire : les eta et les heimin les plus pauvres ne peuvent se permettre d'avoir un régime alimentaire et une hygiène leur permettant de passer outre les infections. Par contre, il est évident que les samurai profitent des conditions de vies "idéales" pour se protéger des maladies courantes. Il faut également garder à l'esprit qu'un samurai (même un courtisan) est un individu robuste et entraîné, et qu'il dispose normalement d'une santé de fer. Ainsi, il est rare qu'une grippe dégénère en pneumonie chez un samurai bien constitué.

**Résister à une maladie :** En termes de jeu, un personnage qui lutte contre une maladie doit réussir un ou plusieurs (selon la gravité de la maladie) jet(s) de Terre contre un ND déterminé par le Maître de Jeu (là encore, selon la virulence de l'infection). Le personnage ne peut tenter qu'un seul jet par jour. Le réussir signifie qu'il se remet peu à peu de sa maladie, le rater provoque une rechute. Dans le cas de certaines maladies graves, le ND peut augmenter au fil des jours, signifiant ainsi les progrès de l'infection. Et bien sûr, guérir de certaines maladies (comme la peste noire) est quasiment impossible, à moins d'un miracle ou d'un système immunitaire surhumain (Terre à 5 ou plus).

*Exemple :* Guérir d'un bon rhume ne demandera que deux jets (donc deux jours de convalescence) contre un ND de 5. Se remettre d'une pneumonie demandera au moins cinq jets contre un ND de 15.

**Etre malade :** Un personnage malade qui continuerait à vivre comme d'habitude et à ne pas prendre de repos se verrait imposé divers malus sur ses jets de dés (moins de dés à lancer,



augmentation du ND de certaines actions...). Il court également le risque de voir son mal s'aggraver. Et pire que tout pour un Rokugani, il verrait son entourage l'éviter par peur de la contagion (gros malus sur tous les jets sociaux).

## La compétence Médecine

La compétence Médecine simple recouvre un certain nombre de domaine que nous allons passer en revue

### 1. Diagnostic des maladies

Une personne possédant la compétence médecine est capable, en auscultant un malade (observation du teint, écoute de la respiration...), de reconnaître une maladie donnée à travers ses symptômes divers. Il pourra alors prescrire au malade de suivre tel régime, ou de prendre tels remèdes pour voir son mal régresser. Le médecin ne peut pas préparer lui-même de remèdes s'il ne possède pas la compétence Herboristerie.

**Système :** Pour diagnostiquer une maladie, le soigneur doit réussir un jet de Perception + Médecine contre un ND variable (qui est fonction de l'évidence des symptômes de la maladie), après avoir examiné son malade (et rappelez-vous que les Rokugani ont une grande aversion pour les contacts physiques...). Prescrire un remède efficace demande alors un jet d'Intelligence + Médecine contre un ND fonction de ce que le soigneur sait de la maladie.

*Exemple :* Senta le marchand a contracté une pneumonie à force de toujours aller par monts et par vaux, même l'hiver. Asahina Tomori, le shugenja du village, vient l'examiner. Il effectue son jet de Perception + Médecine contre un ND de 15 (la pneumonie est une maladie facile à diagnostiquer pour un bon médecin) et le réussit, apprenant ainsi de quel mal souffre le pauvre Senta. Tomori réussit maintenant son jet d'Intelligence + Médecine, ce qui lui permet de prescrire à Senta de manger de la soupe chaude, de rester à l'abri du froid et d'avaler ce tout nouveau remède à base de plantes qui l'aidera à s'éclaircir les poumons.

### 2. Soins des blessures

Médecine sert aussi et surtout à soigner les plaies et blessures physiques. Un soigneur saura arrêter une hémorragie, réduire une fracture, empêcher une plaie de s'infecter (en versant de l'alcool dessus ou en la cautérisant à la flamme) et faire un bandage propre et efficace.

**Système :** Le médecin doit réussir son jet d'Intelligence + Médecine contre un ND égal à (nombre de Niveaux de Santé perdus)\*5 du blessé. En cas de réussite, le blessé récupère un Niveau de Santé, plus un par augmentation faite sur le jet susdit. Ceci reflète le fait que plus une blessure est grave, plus elle est difficile à soigner.

*Exemple :* Après un dur combat, Matsu Tetsuro se trouve au Niveau de Santé -3 (il n'a pas Force de la Terre, il a donc perdu 3 Niveaux de Santé). Son amie Kitsu Akuna désire le soigner en bandant et désinfectant ses plaies. Elle devra donc réussir un jet d'Intelligence + Médecine contre un ND de 15 (3 Niveaux de Santé perdus \* 5). Ayant une trousse de secours, elle bénéficie d'une augmentation gratuite à son jet, qu'elle réussit. Matsu Tetsuro récupère donc 2 Niveaux de Santé et se trouve donc à présent au Niveau -1.



### 3. Massage

Utilisation moins connue de Médecine, l'art de faire un bon massage est très apprécié à Rokugan. Certaines geisha apprennent la compétence Médecine juste pour apprendre à pratiquer de raffinés massages. Masser une personne permet de stimuler la circulation du *chi* dans son corps, ce qui se traduit par un sentiment de détente et de relaxation très agréable. Mais un vigoureux massage peut aussi permettre de soigner les entorses et déchirures musculaires.

**Système :** Pratiquer un massage efficace requiert de réussir un jet de Agilité + Médecine contre un ND qui va dépendre de l'état de stress du patient (généralement, ce ND est compris entre 5 et 20). Si le masseur réussit son jet, son patient bénéficiera d'une augmentation gratuite à utiliser sur n'importe quel jet dans les six heures suivant le massage. Si le masseur fait deux augmentations sur son jet, son patient recevra une augmentation gratuite supplémentaire.

*Exemple :* Akodo Anuko, un anxieux général du Clan du lion, est à la veille d'une grande bataille contre le Clan de la Grue. Pour se détendre, il va rendre visite à sa geisha préférée, Kaori. Celle-ci décide de lui prodiguer un massage, art dans lequel elle excelle. Elle effectue donc son jet avec deux augmentations contre un ND de 20 (le général est très stressé !) + 10. Elle réussit et parvient ainsi à parfaitement relaxer Akodo Anuko. Celui-ci bénéficiera de deux augmentations gratuites sur n'importe quel jet, à utiliser dans les six heures.

## La compétence Haute Médecine

Malgré ce nom un peu pompeux, Haute Médecine n'est pas supérieur à Médecine. Il s'agit d'une compétence qui couvre d'autres domaines que ceux englobés par Médecine, dont l'acupuncture principalement.

### 1. Diagnostic des maladies

Tout comme Médecine, Haute Médecine permet de diagnostiquer des maladies et de prescrire les remèdes à même de les soigner.

**Système :** Se référer à la compétence Médecine.

### 2. L'Acupuncture

L'acupuncture est un procédé médical vieux de plusieurs siècles qui consiste à piquer avec des aiguilles du métal requis et à une profondeur rigoureusement déterminée différents points de la surface du corps. Cette opération vise à harmoniser le flux du *chi* dans le corps du patient afin de le faire aller mieux.

L'acupuncture obéit aux lois du yin et du yang. Ainsi, selon le cas à traiter, le praticien n'utilisera pas des aiguilles du même métal. L'argent est le métal du yin et possède des vertus calmantes ; il est utilisé pour soulager des maladies douloureuses, de celles qui font dangereusement augmenter la tension. A l'opposé, l'or est le métal du yang et il possède des



propriétés stimulantes ; il est utilisé pour soigner les maladies affaiblissantes, qui laissent le malade vide et amorphe.

**Système :** L'acupuncteur doit déjà déterminer la maladie qui frappe son patient, et ce afin de choisir avec quel type d'aiguilles il va travailler. Ceci requiert un jet de Perception + Haute Médecine contre un ND dépendant de l'évidence des symptômes de la maladie à traiter. Poser les aiguilles correctement se fait grâce à un jet de Réflexes + Haute Médecine contre un ND de 20. Dans le cas d'une blessure ou d'une maladie douloureuse, le *chi* yin harmonisé calmera la douleur du patient. Dans le cas d'un mal affaiblissant, le *chi* yang harmonisé redonnera de la vigueur au patient. Dans ces deux cas, le malade guérira deux fois plus vite. Dans le cas d'une blessure, le blessé récupèrera ses points de vie au rythme de Constitution\*2 par jour. Dans le cas d'une maladie, le patient verra le nombre de jets de Terre à effectuer pour guérir divisé par deux.

### 3. Déterminer un empoisonnement

En percevant le trouble dans les flux du *chi* de son patient, l'acupuncteur est à même de déterminer si celui-ci a été empoisonné, et par quel poison. Il ne saura contrer les effets de ce poison que s'il possède les compétences Poison ou Herboristerie (voir plus bas).

**Système :** En réussissant un jet de Perception + Haute Médecine contre un ND égal ou supérieur à 20 (selon le poison), l'acupuncteur peut sentir la perturbation du *chi* dans le corps de son patient et déterminer quel type de poison la provoque.

## La compétence Herboristerie

Contrairement à ce que disent les règles de base de L5A, Herboristerie n'est pas une sous-compétence de Médecine, bonne pour les heimin et les eta. Il s'agit en fait de l'art de préparer des remèdes, potions et médicaments à partir de plantes. Un bon herboriste peut préparer des potions calmantes (à base d'opium), des décoctions permettant de guérir plus vite, des cataplasmes pouvant calmer l'irritation d'une plaie... Maîtriser cette compétence est indispensable pour qui se targue d'être un bon médecin.

### 1. Potions, calmants et médicaments...

Un herboriste compétent sera capable de préparer diverses mixtures aux effets variés. On peut toutefois les diviser en deux catégories : les anti-douleurs et les médicaments.

A partir de certaines plantes (opium...) et divers produits, l'herboriste pourra préparer une potion qui aura pour effet d'atténuer la douleur de celui qui la boira. Le seul problème avec ce genre de potion est le phénomène d'accoutumance qui naît chez le consommateur. Effectivement, la potion ne fait effet que pendant 3 heures et le blessé souhaitera en boire à chaque fois pour atténuer sa douleur.

**Système :** Pour préparer sa potion, l'herboriste doit faire un jet d'Intelligence + Herboristerie contre un ND égal à (dés de malus à ignorer)\*5. La personne qui boira la potion calmante ignorera le nombre de dés de malus déterminé lors de la préparation de la potion. Utiliser une augmentation pendant la préparation de la potion permet d'en prolonger les effets d'une heure.

*Exemple :* Agasha Nekuro, célèbre herboriste du Clan du Dragon, prépare un potion calmante permettant de neutraliser 3 dés de malus chez celui qui la boira. Il fait son jet contre un ND de



15 (3\*5). Après un duel sanglant, Mirumoto Sukune se retrouve au Niveau de Santé -4. Il boit la potion préparée ci-avant et voit donc ses pénalités de dés tomber à -1 pendant les trois prochaines heures.

Si l'herboriste connaît l'affliction dont souffre un malade, il peut tenter de préparer un remède contre ce mal (à supposer que ce remède existe, bien sûr). Après ingestion du médicament, le patient guérira mieux et plus vite.

**Système :** L'herboriste doit savoir contre quelle maladie il prépare un remède. Il fait alors un jet de Intelligence + Herboristerie contre un ND qui va dépendre de la gravité du mal, de l'état d'avancement de la maladie... Le patient qui prendra le médicament ainsi préparé verra le ND de ses jets de Terre nécessaires pour lutter contre la maladie diminuer de 5. Utiliser deux augmentations lors de la préparation du médicament permet de faire à nouveau diminuer ce ND de 5.

## 2. Les pharmacies à Rokugan

Dans l'Empire d'Emeraude, l'Herboristerie est considérée comme une compétence d'artisanat. Aussi bon nombre d'artisans qui la maîtrisent ouvrent leurs propres herboristeries, que l'on peut presque considérer comme l'équivalent rokugani des pharmacies.

Ainsi, un herboriste peut posséder sa propre échoppe et y vendre divers produits de sa fabrication : médicaments pour différentes maladies, onguents, cataplasmes... Les clients peuvent venir y acheter ce qu'ils désirent mais pour l'achat de produits "limites" (comme l'opium), l'herboriste pourra demander à voir une "ordonnance" du médecin du client. Les prix varieront grandement en fonction du remède demandé.

Tenir une herboristerie est une couverture idéale pour des trafiquants de drogues. C'est pourquoi les Magistrats locaux vont souvent inspecter ces petites échoppes à l'air si tranquille, afin d'être sûrs que rien d'illégal ne s'y passe...

## Et la compétence Poison...

Il est vrai que la compétence Poison peut servir dans certains cas à soigner quelqu'un : en particulier quand cette personne a été empoisonné. En effet, une personne maîtrisant la compétence Poison connaît les moyens de préparer différents types de poisons, mais également leurs antidotes. Un empoisonneur sera ainsi capable en examinant une personne de dire si celle-ci est victime d'un poison, et le cas échéant de préparer l'antidote correspondant.

**Système :** L'empoisonneur doit déjà examiner la victime en réussissant un jet de Perception + Poison contre un ND qui va totalement dépendre du type de poison utilisé. Puis, pour préparer l'antidote, il lui faudra réussir un jet d'Intelligence + Poison contre un ND fonction de la virulence du poison à neutraliser.

## La Médecine au sein du Clan de la Licorne

Toutes les règles énoncées ci-dessus sont bien sûr valables pour tous les Clans... Cependant, les membres du Clan de la Licorne, qui ne partagent pas l'aversion du reste des Rokugani pour la chair et le sang, ont mis au point quelques méthodes de soin particulières qu'ils gardent bien sûr secrètes.



En premier lieu, un guérisseur licorne ne se contentera pas de bander une plaie trop large : il essaiera, après l'avoir désinfectée à l'alcool, de la recoudre. Une blessure recousue met beaucoup moins de temps à cicatriser et a beaucoup moins de chance de s'infecter.

L'amputation d'un membre gangrené est également un procédé très courant au sein du Clan le plus barbare de Rokugan.

Il ne s'agit là que de quelques exemples, mais on peut affirmer sans trop s'avancer qu'il se pratique au sein du Clan de la Licorne une ébauche de ce que l'on pourrait appeler la chirurgie.

## Le contenu d'une trousse de premiers secours

Autre oubli des règles du jeu, à aucun endroit n'est donné le contenu d'une trousse de secours, ce qui est fort dommage lorsque l'on connaît leur utilité.

En fait, on peut distinguer trois types de trousse de secours, qui sont décrites en détail ci-après.

**La trousse de soins de basse qualité :** Il s'agit de la trousse de secours que peuvent posséder les eta et la plupart des heimin. Elle contient : un aiguchi de qualité médiocre, une flasque d'eau, une flasque d'alcool bon marché et des bandages de mauvaise qualité. Elle ne permet de bénéficier d'une augmentation gratuite au jet de Médecine que pour les blessures n'ayant pas entraîné la perte de plus de 3 Niveaux de Santé (malus de -3). Prix : 1 bu.

**La trousse de secours standard :** C'est la trousse de secours la plus courante. Les heimin les plus fortunés et la plupart des samurai (dont vos PJ) possèdent ce genre de trousse. Elle contient : un aiguchi de bonne qualité, une flasque d'eau pure, une flasque d'alcool de bonne qualité, des bandages, de la poudre d'opium (qui, une fois mélangée à de l'eau, donnera une potion calmante pouvant neutraliser deux dés de malus) et quelques médicaments. Cette trousse permet de bénéficier d'une augmentation gratuite à tous les jets de Médecine. Prix : 1 koku.

**La trousse de médecine :** Il s'agit de la trousse de secours dont seuls les véritables maîtres de la médecine peuvent bénéficier. Elle est très rare et réservée à une élite de médecin (dont les guérisseurs de la famille Kitsuki). Elle contient : un aiguchi de bonne qualité, une flasque d'eau pure, une flasque d'alcool fort, des bandages, de la poudre d'opium (qui, une fois mélangée à de l'eau, donnera une potion calmante pouvant neutraliser 3 dés de malus), divers médicaments, deux lots d'aiguilles d'acupuncture (un en or et un en argent), un sachet de poudre de jade, un schéma de la localisation précise des points d'acupuncture chez l'homme et une statuette de Ekibyogami, la Fortune de la maladie et de la peste. Cette trousse permet de bénéficier d'une augmentation gratuite à tous les jets de Médecine et de Haute Médecine. Prix : 10 koku.



## Défi / Focus / Frappe

### "KAPTAVATING, or Troubled Bridge Over Waters"

*by Wayne D Peacock*

*Traduit et adapté par Ketzol*

#### Défi :

Les PJs rencontrent une jeune samurai-ko pleurant sur un pont. Une fois lui avoir demandé pourquoi, elle leur montre l'eau et marmonne la perte de son "netsuke"

#### Focus :

En dessous du pont se trouve un nombre de kappa égale au nombre de PJs.

#### Frappe :

La samurai-ko est un kapa utilisant un charme pour déguiser son aspect. Les kappas ne se battent pas jusqu'à la mort, ils souhaitent uniquement se nourrir, et piquer l'argent des PJs. La samurai-ko prendra les PJs pour cible avec des pierres du haut du pont. Cela peut être particulièrement amusant si les PJs vont dans un endroit important et doivent rester propre à tout prix.





## Les échos de la voix ...

Par Ketzol

*Cet article à été écrit et compilé grâce a toutes les personnalités suivantes qui ont participé sur le forum de la voix de rokugan : Madmartigan, Aluban, Ketzol, Kojiro, Daidoji Kyorou, Baytuki, Narse, Kakita Yoshiwara. Un grand merci à tous !!! Car sans vous cet article n'aurait probablement jamais vu le jour...*

Rokugan est un univers très dépaysant, et nous, pauvres occidentaux avons parfois du mal à nous fondre dans ce style d'univers. Je vais tenter ici de vous donner quelques conseils pour rajouter de l'ambiance à votre table de jeu, histoire que vos PJs quittent la table avec une impression de revenir de loin.

### La Musique

Un des élément les plus simple à mettre en place est tout de même la musique. Elle permet de gérer toute l'ambiance d'une partie à elle seule, si vous ne deviez mettre qu'un élément extérieur dans le jeu, il faudrait que ce soit la musique !

Le plus simple est sûrement de mettre un CD et de le faire tourner « en boucle » néanmoins si vous réussissez à placer « tel » musique à « tel » instant, vos parties n'en seront que mieux.

La préparation n'est pas des plus complexes.

Choisissez 3 ou 4 CDs et commencez votre travail de préparation... C'est simple, mettez le premier CD, fermez les yeux, et écoutez... A la fin de la première chanson, notez toutes les émotions que vous avez ressenti en l'écouter : peur, joie, amour, stress, etc... Faites de même pour chaque chanson !

Ensuite il vous suffit de les ré-écouter et de voir si la musique ne passe pas subitement d'un ton de stress à un ton d'amour... histoire que ca ne casse pas l'ambiance... Si ca vous arrive sur une chanson, notez bien les temps de chaque émotions par chanson...

Récapitulez tout ca sur une feuille, classé par type d'émotions, et hop vous avez tout désormais pour intégrer de la musique à vos parties, vous pouvez même désormais demander à l'un de vos PJs de mettre le CD N° X, la chanson Y à la secondes Z....

Bien sur si vous pouvez changer de CD de temps en temps et varier énormément votre CDthèque, l'effet n'en sera qu'amplifié !

### Quelques CD exploitables :

- La B O de princesse Mononolé
- La B O de tigre et Dragon
- La B O d'escaflown
- La B O de Full Metal Jacket
- La B O de la guerre de Lodoss
- De la musique traditionnelle mongole pour les passages chez le clan de la licorne.



- De la musique de Gazaku, l'ancienne musique de cour du Japon traditionnel
- Des musiques traditionnelles du Japon, tout les bons disquaires en ont des tonnes, j'utilise principalement : « Toute les musique du monde Japon » chez Atoll Music.
- L'association euterpe regorge de CD d'ambiance pour JDR, et il en prévoit un pour l'orient... a surveiller : <http://www.euterpe.org/>
- Les B O des films de Kurosawa

### La Nourriture

Ah la la... Où serions nous sans cette bonne vieille nourriture !

L'élément nourriture est lui aussi assez simple à utiliser, en effet, qui ne grignote jamais pendant ses parties... ? Que le premier jette la première pierre !

Le plus simple : Les chips aux crevettes, elles ne nécessitent aucune préparation, et ne sont pas très chères !

Le thé et le riz quant à eux demande un peu de temps, bien que pour le thé, de l'eau au micro-ondes, c'est assez rapide ! Le thé est donc conseillé, et le riz, lui, peut être consommé si vous prenez le repas avec vos amis juste avant de jouer, ça met dans l'ambiance avant d'avoir commencé !

Imaginer même une vraie cérémonie du thé pendant la partie faite par un shugenja ! Nous détaillerons cette cérémonie dans un futur numéro...

Je déconseille par contre le saké ! Si vous décidez d'en consommer pendant une partie, buvez avec énormément de modération, car mine de rien, un peu d'alcool peut vous foirer une partie entière !!! Il suffit qu'un de vos joueurs siffle la bouteille sans que vous vous en rendiez compte, et bien là, bon courage...

Alors du saké, oui, mais avec parcimonie !!!

Si néanmoins, vous décidez d'utiliser du saké, pensez à le boire dans des verres particuliers qui normalement ne servent qu'à ça ! Il n'est pas dur d'en trouver et ils ne coûtent pas très cher.

### Autres éléments...

D'autres éléments peuvent rentrer en jeu pour mettre plus d'ambiance, par exemple si vous avez pour habitude de jouer avec des bougies, pourquoi ne pas les remplacer par des lampions ?

Le paravent, normalement utiliser pour se changer peu aussi servir pour prendre un joueur à part, plutôt que de l'emmener dans la cuisine ☺ !

On peut pousser le bouchon très loin si on veut ! Et si vous le souhaitez, pourquoi ne pas jouer en kimonos ?

Au lieu de la table classique, on peut aussi se mettre en tailleur autour d'une table basse. Bon le confort n'est plus de rigueur, mais si on ne joue pas pendant un week-end entier, ça peut être sympathique !

Avoir un katana décoratif, et j'insiste sur le fait que c'est un objet de décoration pour éviter tout dérapage, peut être sympa.

Voilà ! Autant d'éléments à inclure pendant vos séances de jeux !!! N'hésitez pas si vous les essayez à venir nous dire comment ça s'est passé sur le forum de la voix de rokugan !



## Le Lotus d'Or

*Campagne à grande échelle située avant le Coup d'Etat du Clan du Scorpion, voici le premier chapitre de cette épique saga. Les personnages doivent être au minimum 4, dont 2 bushi, ils sont tous des personnages débutants. De plus il est recommandé qu'un PJ soit un Sodan-senzo du clan du Lion, mais cela n'est pas obligé.*

*Laissez tous vos préjugés de côté, laissez moi vous conter l'histoire du Lotus d'Or.*

### Prologue

Une jeune femme vêtue d'un kimono bleu brodé de chrysanthèmes est assise de dos sur un tapis de marguerite.

*Une ancienne légende parle d'un mal profond qui ronge l'Empire...*

La jeune femme se lève, ses longs cheveux d'un noir de jais se déployant au vent et une multitude de pétales blancs s'échappent de son kimono.

*... d'un horrible désastre s'abattant sur le peuple ...*

Elle s'approche d'un muret surplombant une haute falaise, derrière elle des étendards noirs et bleu-foncé flottent au vent.

*... d'un passé qui ressurgit pour récupérer son dû ...*

Elle prend dans ses mains une fleur de lotus.

*... du réveil des Cinq Dragons ancestraux ...*

Puis elle en arrache les cinq pétales qu'elle laisse tomber du haut de la falaise en tourbillonnant dans le vent.

*... et de l'apparition du Lotus d'Or.*



## Chapitre 1 : Le Temps de l'Innocence.

### Arrivée à Yufuku na Heigen Toshi

Le 1<sup>er</sup> groupe de PJs est constitué de tous les samouraïs qui ne sont pas des bushis. Ils arrivent à la Cité des plaines prospères (n°49), car ils ont l'intention de rendre visite à deux de leurs amis : Sagara le ronin et Tetsui le moine.

#### **Description :**

Yufuku Na Heigen est située sur les terres du clan de la Grue. Elle est entourée de plaines fertiles, accueillant de nombreux marchands et cultivateurs de riz. Sa renommée s'étend dans tout l'Empire, elle est un véritable marché où tous les biens changent de main.

La route principale qui la traverse est constamment empruntée par les marchands, la rendant difficilement traversable.

#### **Action :**

Les PJs peuvent entrer dans la ville sans s'acquitter des taxes prévues pour les marchands. Ils peuvent décider de se rendre chez leurs amis, ou de trouver d'abord une auberge.

Le Pétale du Nénuphar est une petite auberge, elle ne semble pas très luxueuse, mais une chaleur humaine s'en dégage. Elle est construite en bois et en pierre, son toit est en ardoise.

Le gérant : Kado No Toreta est un vieil homme, ses cheveux sont blancs, il porte le bouc. Le poids des années l'oblige à se tenir courbé en permanence, mais il s'incline

majestueusement devant les PJs et leur propose une chambre, un bon repas.

### Le Shinsen-Gumi

Le 2<sup>ème</sup> groupe de PJs est constitué des bushis. Ils sont membres de la milice de Yufuku Na Heigen Toshi. Cette milice est appelée le Shinsen-Gumi et est très renommée pour son école de Kenjutsu et pour son chef, le célèbre Doji Kitano.

#### **Description :**

Les Shinsen-Gumi sont vêtus de kimonos noirs arborant le mon de leur clan et celui de la milice, et d'un obi blanc. Ils vivent dans les locaux qui sont constitués d'un dojo et de dortoirs. Ils sont au nombre de 30, répartis dans 3 groupes, avec des sensei différents :

- 10 samouraïs issus de la famille Daidoji
- 10 samouraïs issus de divers clans
- 10 fils de heimin, maniant le bo : des ashigaru

#### **Action :**

Les PJs s'entraînent au bokken dans le dojo, en compagnie de Doji Kitano (Agilité 4, kenjutsu 5).

Quand un jeune garçon entre alors dans le dojo, il est essoufflé et est envoyé par Mochyoka, un Shinsen-Gumi pour les prévenir d'une révolte de hinin dans le centre de la ville.

Les PJs partent pour régler la situation sur ordre de Kitano-sama.



### Des amis d'enfance

Une fois installé dans l'auberge, ou tout de suite après leur arrivée en ville, les PJs partent en ville pour rejoindre leurs amis. Ces derniers habitent dans le Quartier Marchand de la ville.

#### **Description :**

Pour traverser la route principale, les habitants ont construit des ponts qui permettent de passer au-dessus de cette dernière et ainsi d'éviter de rester bloqué de nombreuses heures. Les PJs passent donc par un de ses ponts et entrent dans le Quartier Marchand.

En chemin, les PJs se rendent compte qu'une grande effervescence agite toute la ville, les marchands se plaignent de hinin fous qui les empêcheraient de s'installer sur la Place d'Amaterasu.

La maison de leurs amis est une petite bicoque, sans jardin, construite en bois. Elle est vide. Une voisine leur dira qu'ils sont partis pour la place d'Amaterasu dans la matinée.

#### **Action :**

Les PJs finissent par se rendre sur la Place d'Amaterasu, ils doivent se frayer un chemin, chose extrêmement délicate car les rues sont encombrées.

#### **Description :**

La place est totalement bloquée, tous les marchands se retrouvent bloqués dans les rues adjacentes. Des hinin bloquent l'accès à la place, immobilisant ainsi tout le commerce de la cité, ils sont assis dans la place, derrière des barricades. Au centre de la place, près de la statue d'Amaterasu se tiennent leurs chefs : Sagara et Tetsui.

### Manifestation du Sékihôtai

Les PJs du SG traversent les rues de la cité et se rendent dans le centre de celle-ci. Les rues sont extrêmement encombrées et la circulation est très difficile. Mais, les PJs parviennent à se rendre au niveau de la place.

#### **Description :**

En s'approchant de la place, les PJs tombent sur Mochyoka, un de leurs amis du Shinsen-Gumi, qui leur explique la situation.

#### **Action :**

Les 2 chefs acceptent de laisser passer les PJs pour avoir une entrevue, ils les accueillent près de la statue de Amaterasu, au centre de l'immense place.

Les PJs du 1<sup>er</sup> groupe seront peut-être présents.

Sagara et Tetsui ont plus revendications qu'ils veulent faire entendre :

- égalité des 4 classes
- possession d'un nom pour tout le monde
- ouverture de Rokugan sur le reste du monde
- accès libre à la culture et au savoir

Si les PJs sont convaincants, Tetsui devrait ordonner que la manifestation cesse et les hinin laisseront la vie reprendre son cours.

Si les PJs sont agressifs, la situation risque de dégénérer et les manifestants peuvent très bien s'insurger

Kitano-sama veut que les PJs règlent la situation avec le plus de discrétion possible, si possible sans effusion de sang.



Une fois leur rapport fait, les PJs peuvent retourner à leurs occupations quotidiennes : entraînement, rondes, méditation, prières et travaux divers pour la milice ...

### **Les retrouvailles**

Une fois le calme revenu, Sagara et Tetsui proposent aux PJs d'aller boire le saké dans une maison de geisha qu'ils connaissent : La Fleur de Lys.

#### **Description :**

La Fleur de Lys est une maison de geisha très luxueuse, les murs sont recouverts de velours rouges et ornés d'or, des chrysanthèmes forment un tapis blanc dans le jardin.

Les PJs sont accueillis par l'oka-san : Dame Otsu, une grosse femme, plutôt âgée dont le visage présente une beauté fanée. Elle leur propose la même geisha que d'habitude : Edelweiss (Kiko).

Edelweiss est une jeune geisha de 16 ans, elle est d'une beauté immense, comparable à celle de Dame Kachiko.

Une fois installés, ils peuvent parler de ce qu'ils désirent et se remémorer le bon vieux temps.

Au milieu de la nuit, tout le monde décide de rentrer chez lui, les PJs et leurs amis se séparent. Les PJs se dirigent vers leur auberge et se rendent compte que les eta sillonnent la ville, ramassant les déchets de la journée.

#### **Action :**

Les PJs montent à l'étage et se dirigent vers leur chambre.

Ils entendent des bruits de pas feutrés sur les lattes du plancher mais ne voient personne (ND : 10).

Ils entrent alors dans leur chambre, et commencent à se préparer pour la nuit.

Ils entendent les mêmes bruits provenant du couloir (ND : 10). En sortant de leur chambre, ils aperçoivent une jeune femme (Yuki) qui sort de la sienne.

Yuki est très belle, porte un kimono bleu à fleurs de chrysanthèmes et a de longs cheveux d'un noir de jais, quand elle les voit, elle s'incline respectueusement et retourne dans sa chambre.

Les PJs peuvent enfin se coucher tranquillement après avoir bien arrosé les retrouvailles.

### **Assassinat de Mochyoka**

La nuit étant tombée, et le couvre feu du Shinsen-Gumi étant passé, les PJs du SG vont se coucher dans leur dortoir.

#### **Action :**

Un grand bruit brise le silence de la nuit (ND : 10), les PJs se réveillent. Ils aperçoivent une ombre penchée sur la couchette de Mochyoka (ND : 15).

Au moindre bruit la silhouette se retourne vers d'éventuels intervenants, il s'agit d'un Mangeur d'Ame.

Il essaye de s'enfuir par son chemin d'arrivée : les toits de la ville.

#### **Description :**

Une fois revenus de la poursuite, l'ensemble du Shinsen-Gumi est réveillé, une grande agitation et une forte



atmosphère tendue les accueillent : Mochyoka est mort.

**Action :**

Les PJs peuvent maintenant examiner le cadavre. Sa figure est totalement déchirée, comme si elle avait été dévorée. Le corps de Mochyoka n'est pas identifiable, mais il s'agit bien de la même corpulence que le corps de Mochyoka (ND : 10).

Les affaires de Mochyoka ont été fouillées, il n'y a pas de bourse et donc d'argent (ND : 10).

Kitano-sama envoie un Shinsen-Gumi Daidoji chercher le fossoyeur. Pendant ce temps, il prend les PJs à l'écart et leur exprime son désir de leur parler le lendemain matin.

Abe, le hinin arrive alors dans le dortoir, accompagné de son fils. Ils mettent tous les deux le cadavre sur une civière faite de feuillages de bambou et emmènent le cadavre, sur ordre de Kitano-sama pour le brûler.

### La Fleur de Lys

Le lendemain matin, les PJs du SG se réveillent de bonne heure et se rendent dans les appartements de Kitano-sama.

**Description :**

Kitano-sama explique aux PJs que cette histoire doit rester secrète sous peine de faire perdre la face au Shinsen-Gumi, il leur demande de retrouver l'assassin de Mochyoka, car ils sont les seuls à lui avoir fait face.

Il leur donne pour leurs recherches 20 Koku.

Les PJs de retour dans leur dortoir, se préparent à partir à la recherche du meurtrier de Mochyoka. Cependant, ils se rendent compte qu'ils ne disposent d'aucune piste. Mochyoka n'avait pas d'ennemis et il manquait toujours d'argent.

**Flash-back.**

Quelques mois plus tôt, juste après avoir reçu leur solde, les PJs décident de se rendre dans une maison de geisha : La Fleur de Lys, ils proposent à Mochyoka de venir avec eux, mais celui-ci refuse, affirmant qu'il ne dispose pas d'argent.

Ils prennent un palanquin et se laissent conduire jusque devant l'entrée. Dame Otsu les accueille et leur propose leur geisha habituelle : Edelweiss

Les PJs se rendent donc dans la chambre de la geisha, s'installent et se mettent à boire du saké, à jouer à pierre/feuille/ciseau, ils écoutent la geisha chanter, jouer de la flûte

**Action :**

Puis au milieu de la nuit, alors que le couvre feu et depuis longtemps passé, les PJs aperçoivent le kimono d'un Shinsen-Gumi qui passe dans la rue, au travers des fenêtres en papier de riz (ND : 10).

Grâce à un lampion, ils reconnaissent Mochyoka, qui marche seul et semble vouloir passé inaperçu (ND : 10).

Ayant abusé du saké, ils décident de le suivre pour savoir ce qu'il fait de son solde et pourquoi il refuse constamment de les accompagner.

Pour suivre Mochyoka, les PJs doivent réussir plusieurs jets de dés (ND : 10).

Mais ils ne se rendent pas compte que Kiko les suit (ND : 10 pour les suivre).

**Description :**

Mochyoka entraîne les PJs de l'autre côté de la route principale qui traverse la ville, il passe par les ponts qui permettent d'éviter le trafic des marchands en surplombant la rue et s'arrête devant l'entrée d'une auberge : Le Pétale du Nénuphar. Puis il y entre, laissant ses suiveurs dehors.

**Action :**

Les PJs observent de l'extérieur. Une lumière s'allume à l'étage et ils peuvent apercevoir la silhouette d'une femme en compagnie de celle de Mochyoka.

Fatigués de leur farce, les PJs décident alors de rentrer au dortoir du Shinsen-Gumi.

Les PJs sont donc dans le dortoir du Shinsen-Gumi (présent), il ne leur reste plus qu'à se rendre dans cette auberge pour découvrir qui est cette jeune femme dont ils ont aperçu la silhouette, puisque Kitano-sama leur a ordonné d'enquêter sur la mort de Mochyoka.

**Fuite de Yuki**

Les PJs se réveillent le lendemain matin, ils font leur toilette et se préparent pour la journée.

**Action :**

Ils entendent un grand bruit provenant d'une chambre voisine, puis un cri féminin (ND : 10), comprenant que le cri provient de la chambre de la jeune femme qu'ils ont croisé la veille, ils décident de lui porter secours.

**Description :**

La jeune femme est bloquée dans un coin de la pièce, un Mangeur d'Âme se tient en face d'elle.

Quand les PJs entrent, il se retourne vers eux et les attaque.

Yuki en profite pour s'enfuir, volant le cheval de Otaku May.

Si le Mangeur d'Âme est en position de force, il ne les achève pas, sa cible étant Yuki.

S'il est en position de faiblesse, il s'enfuit.

**Le Pétale du Nénuphar**

Les PJs du SG arrivent dans le quartier des auberges et se dirigent vers Le Pétale du Nénuphar.

**Description :**

La rue est plongée dans une grande agitation, des badauds entourent l'auberge,



alors que d'autres sont partis chercher la milice.

L'auberge est silencieuse, aucun bruit ne s'en échappe, le hall d'entrée est vide mais des bruits proviennent du 1<sup>er</sup> étage.

La chambre où se trouvait la jeune femme que Mochyoka venait voir est dans un désordre impressionnant, Kado no Toreta est debout, il semble profondément surpris, choqué. Les PJs du 1<sup>er</sup> groupe sont dans un coin de la pièce.

A partir de maintenant, les PJs devraient être réunis.

#### **Action :**

Les PJs peuvent apprendre des renseignements sur Yuki : elle habite ici depuis quelques mois, un homme venait payer son loyer. Elle ne recevait sinon aucune visite et sortait très peu.

Dans sa chambre, les PJs remarquent un perchoir, mais l'oiseau a disparu (ND : 10), il s'agissait d'un pigeon voyageur (ND : 15).

Une fois sortis de l'auberge, une samouraï-ko furieuse s'approche d'eux. Il s'agit d'Otaku May. Elle vient de se rendre compte que son cheval a disparu et considère que quelqu'un le lui a volé.

Il ne reste plus aux PJs, accompagnés par May, qu'à retrouver le cheval et sa voleuse : Yuki.

### **Poursuite**

Les PJs s'engagent donc dans les rues de Yufuku na Heigen à la recherche de Yuki. Cette dernière n'a pu prendre que deux destinations pour quitter la ville.

#### **Description :**

Tous les marchands circulant sur la Route des Vierges de Glasses ont remarqué Yuki sur une splendide jument qui est sortie de la ville par l'Ouest, en direction de Shiro Daidoji. Les routes ne sont pas encore bondées puisqu'on est encore tôt dans la matinée ce qui facilite la recherche des PJs.

#### **Action :**

Au bout de quelques kilomètres, Yuki a pris un petit sentier en direction de la Chaîne du Toit du Monde, laissant des traces sur son passage (ND : 10).

Les PJs doivent gravir grâce à des chemins étroits et périlleux les pentes de ces montagnes, passant par des ponts en bois, d'épaisses forêts de sapins. Puis ils doivent franchir un surplomb (ND : 15) dans lequel la jument a basculé (ND : 10). May essaiera de contenir son chagrin.

Les PJs parviennent enfin au sommet du col, où ils peuvent faire une halte, puis ils doivent descendre de l'autre côté, vers les berges de la Rivière du Moine Aveugle. Ils doivent faire attention à ne pas déclencher d'avalanche de rochers (ND : 10).

Les PJs se retrouvent sur les berges de la Rivière du Moine Aveugle, là, ils ne savent pas dans quelle direction est partie Yuki, puisqu'il ne reste plus aucune trace de son passage.

#### **Description :**

Les PJs entendent la douce mélodie d'une flûte presque entièrement recouverte par le bruit de la rivière, se dirigeant vers sa source, ils arrivent alors près d'une petite cabane, délabrée, devant laquelle se tient un vieillard, les pieds dans l'eau.

Le vieillard joue de la flûte et quand les PJs s'approchent de lui, ils peuvent remarquer qu'il est aveugle. Cependant



celui-ci possède une excellente ouïe qui lui permet de se déplacer et de saluer les PJs qu'il sait être des samouraïs. Il n'a pas de nom.

Il est chauve, a une longue barbe blanche et il est vêtu de haillons, il a conduit Yuki de l'autre côté de la rivière, elle semblait apeurée. Sentant que les PJs ne sont pas les ennemis de cette femme, il accepte de les conduire de l'autre côté de la rivière grâce à sa barque.

#### **Action :**

De l'autre côté de la rivière, le vieillard leur dit que Yuki a gravi la montagne. Il ne reste plus aux PJs qu'à faire de même.

De ce côté, la pente est bien moins forte et la montée en est facilitée. Mais les PJs sont confrontés à une cascade qu'il leur faut escalader (ND : 15) sous la force de la chute d'eau (ND : 15).

La nuit tombe quand les PJs atteignent enfin le col, là il trouve une clairière.

### **Les terres du clan du Serpent**

Les PJs arrivent dans une clairière, celle-ci est recouverte de cendres et les arbres alentours sont tous morts, un muret surplombe la falaise. Ils aperçoivent au milieu de celle-ci Yuki qui prie devant un feu de camp, la nuit est tombée.

#### **Vision.**

C'est la nuit, un village aux couleurs bleues foncées et noires est plongé dans le sommeil, des miradors surveillent les alentours, juchés au sommet de tours en bois qui surplombent le village.

Tout à coup, une flèche de feu traverse alors le ciel et vient se planter parmi les

maisons, elle est suivie d'autres semblables, mettant le feu au village. L'alerte dans le village est donnée, le tocsin résonne, les villageois se préparent au combat. Des armées des clans de la Grue et du Phénix envahissent alors le village, détruisant tout sur leur passage, tuant femmes et enfants.

Une jeune femme en kimono bleu parsemé de chrysanthèmes et aux cheveux noirs de jais accompagnée d'un homme sombre au regard emplis de haine, s'enfuient dans la nuit, un serpent brodé sur son kimono

#### **Action :**

Les sortant de leur vision, les PJs entendent un bruit de branches, et voient apparaître le Mangeur d'Ame (ND : 10).

Ce dernier les attaque tout de suite, il s'en prend en priorité à Yuki, sa proie.

Les PJs devraient parvenir à le tuer, celui-ci tombant dans la falaise, par-dessus le muret.

Le combat fini, les PJs entendent un rire, Mochyoka et Kiko (Edelweiss) arrivent dans la clairière, ils ont observé le combat. Ils attaquent les PJs avec la volonté de les tuer ainsi que Yuki, mais ils les épargneront, les jugeant incapables de contrecarrer leurs plans.

Alors que les PJs seront dans un état désastreux, ils partiront en direction de Kyuden Bayushi. Les PJs ne pouvant les suivre.

### **Epilogue :**

#### **Le Temps de l'Innocence**

Quelques jours plus tard, les PJs se retrouvent dans La Fleur de Lyse, évidemment Edelweiss n'est plus disponible. Mais ils se retrouvent en compagnie de Yuki et de May.



Yuki leur explique alors qu'elle et Mochyoka sont les descendants du clan du Serpent, qu'ils en existent d'autres car le clan s'est reconstitué. Ils ont été envoyés dans cette ville depuis quelques mois.

Mochyoka était chargé de devenir un Shinsen-Gumi et il lui donnait fréquemment des messages codés à envoyer pour les terres de leur clan. Ces terres sont situées par delà les mers mais elle ne sait pas où exactement.

Elle leur dit aussi qu'elle ne n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé après l'attaque du Mangeur d'Ame dans l'auberge.

Elle leur dit que l'étrange créature qui les a attaqués est un Mangeur d'Ame, il attaque les humains pour leur dévorer leur âme. Quand l'âme d'une personne est dévorée, celle-ci meurt et ne pourra jamais atteindre Jigoku et donc se réincarner. Par contre elle ne sait pas si le Mangeur d'Ame avait une raison précise de l'attaquer.

Ils ont fait leur rapport à Kitano-sama, celui-ci se montre sceptique au sujet du clan du Serpent mais ne paraît pas surpris d'apprendre l'histoire de Mochyoka et de Kiko. Il peut d'ailleurs renseigner les PJs au sujet de Kiko, elle doit appartenir à une école secrète du clan du Scorpion, le Shinfu, la rumeur prétend qu'il s'agit de geisha assassines.

En ce qui concerne May, elle ne peut retourner chez elle, puisque sa jument est morte, sous peine de perdre la face. Elle décide donc de rester avec les PJs.

Points d'expérience : 8 si l'aventure est un succès +/- 2 pour l'interprétation des PJs.

### Aide de jeu

(seules les principales compétences sont données ici ! Ne tuez personne sauf le Mangeur d'Ame.)

#### **Doji Kitano**

Il est le chef du Shinsen-Gumi, il est reconnu dans tout Rokugan pour ses talents de kendoka, mais il a tendance à avoir un comportement imprévisible.

#### **(Seita) Mochyoka**

Il est la réincarnation de Kenshi Seita. Il a été envoyé par le clan du Serpent pour espionner la ville de Yufuku na Heigen. Il est mince, ténébreux, le regard sombre, les cheveux noirs coupés au carré. Il a appris l'existence du Lotus d'Or de la bouche de sa sœur quand celle-ci dormait.

Feu 3 Air 4 Terre 2 Eau 3 Vide 3.

Kenjutsu 3 Sincérité 4 Défense 3

Réputation 181, rang 3 de l'école Hiten Kenshi

lien karmique (Yuki), rapide et silencieux obnubilé (Lotus d'Or, clan du Serpent), sombre destin et sombre secret (clan du Serpent)

Honneur 1.6 Gloire 1.3

#### **(Seita) Yuki**

Elle est la sœur jumelle de Mochyoka. Elle était chargée de transmettre les messages de son frère à son clan. Elle est la réincarnation de la Princesse Kenshi Yuki, qui prend par moment le contrôle de son corps. Elle est très belle, ses cheveux d'un noir de jais lui descendent jusqu'aux hanches. Elle porte des kimonos bleus brodés de chrysanthèmes.

Feu 2 Air 3 Terre 2 Eau 2 Vide 3.

Cérémonie du thé 3 Médecine 3 Musique 2

Réputation 142

lien karmique (Mochyoka), bénédiction de Benten



cœur tendre, crédule, sombre secret (clan du Serpent), possédée  
Honneur 2.4 Gloire 1.5

### **Shosuro Kiko (Edelweiss)**

Elle est une actrice de la famille Shosuro et a comme 2<sup>ème</sup> identité celle de Edelweiss. Elle fait partie des Shinfu, une société secrète formant des geisha assassines. Elle est d'une terrible beauté et porte un voile transparent au-dessus de ses yeux. Elle est la réincarnation de son ancêtre du même nom, celle qui aida le couple à s'échapper du massacre du clan du Serpent. Elle connaît donc son existence et propose l'aide de son clan à Mochyoka.

Feu 4 Air 3 Terre 2 Eau 2 Vide 3.  
Naginata 3 Acrobatie 3 Sincérité 4  
Ninjutsu 1  
Réputation 177, rang 3 de l'école des Acteurs Shoshuro  
Beauté du diable, excellente mémoire, honneur apparent, sens de l'équilibre  
Indifférente, épileptique, touchée par le Vide  
Honneur (0)1.7 Gloire 3.3

### **Otaku May (Shinzo)**

Shinzo est une jeune femme magistrat d'émeraude, élève de la famille Kuni, elle est une tsukai-sagasu. Cependant elle est habillée comme une vierge de bataille de la famille Otaku pour passer « inaperçue ». Elle a les cheveux mauves son kimono et son armure sont mauves également.

Feu 3 Air 3 Terre 2 Eau 2 Vide 2.  
Enquête 3 Equitation 2 Tir à l'Arc 2 Art de la Magie 2 Connaissance : Outremonde 2  
Réputation 136, rang 1 de l'école des Chasseurs de sorcières Kuni  
Ecole différente  
Impétueuse, joli cœur  
Honneur 2.5 Gloire 1.7

### **Le Mangeur d'Ame**

Il est grand mais se tient courbé, il a les mains griffues. Ses oreilles et ses dents sont pointues. Il est vêtu d'un pantalon de kimono violet, ses poignets et ses pieds sont tenus par des bandelettes vertes.

Feu 2 (Agilité 4) Air 2 (Réflexes 4) Terre 3 Eau 2 Vide 0.

Acrobatie 3 Athlétisme 3 Escalade 4  
Discrétion 2 Hisomu2 Tantojutsu 4  
rapide  
momoku

il est immunisé aux sorts l'affectant directement, et ne subit pas les malus dus aux dégâts.

### **Nouvelles règles pour les Sodan-senzo :**

Les Sodan-senzo ont en plus de toutes leurs capacités à communiquer avec les ancêtres la possibilité d'Invoquer des Fortunes.

Pour ce faire, ils dépensent 1 point de Vide, la Fortune apparaît alors et accomplit sa fonction. Elle ne peut être invoquée que nombre de points de vide par jour.

Le PJ commence avec la Fortune Osanowo, qui a la propriété de lancer un éclair sur une cible causant 6g3 de dégâts.

Pour obtenir de nouvelles Fortunes, la seule façon est de la voler à un individu en possédant une en réussissant un jet de vide g rang de maîtrise contre vide + rang de maîtrise. Ou alors, si le PJ trouve une Fortune libre, il peut essayer de la convaincre, de le rejoindre.

D'autres Fortunes apparaîtront dans la suite de cette saga !

### **L'école Hiten Kenshi**

Rang 1 : La Vitesse du Serpent

Le kendoka peut ajouter son rang de maîtrise multiplié par 2 à son jet d'initiative.



### Rang 2 : Le Coup Double

Le Kendoka peut frapper un même adversaire 2 fois pendant le même round. Au 1<sup>er</sup> coup, le katana porte ses dommages normaux et au 2<sup>nd</sup>, il porte 2g1 dégâts supplémentaires.

son adversaire dans le dos avec son katana. Pour ce faire, il doit d'abord réussir un jet de défense + réflexes supérieur au jet d'attaque de son adversaire, puis il peut frapper son adversaire avec un ND de 5.

### Rang 3 : Les Crocs du Serpent

Le Kendoka peut maintenant parer un coup avec son wakisashi alors qu'il frappe

Nicobai-sama. (Nicolas Carrier).





## La Voix de Rokugan N°3 à été construite, réalisée, fabriquée... par :

**Rédacteur en chef :** Emmanuel « ketzol » Landais

**Articles :**  
« Hantei » Romain D'Huissier  
Benoit « Matsu Tetsuo » Sigal  
Paul "Mirumoto Shiryu" Jacoby  
Emmanuel « ketzol » Landais  
Les « forumeurs » de La Voix de Rokugan

**Nouvelle :** Daidoji Loki

**Haikus :**  
David « Sensei Bonaf » Bonafonte  
Alexandre Sombardier  
Jérémy Bonafonte

**Scénarios :**  
« Hantei » Romain D'Huissier  
Nicobai-sama

**Illustrations :**  
David « Sensei Bonaf » Bonafonte  
Diverses tirées du Web

**Couverture :** David « Sensei Bonaf » Bonafonte

**Relecture :** David « Sensei Bonaf » Bonafonte

**Mise en page :** Emmanuel « ketzol » Landais

### Remerciements :

- A tous ceux qui croient dans la Voix de Rokugan...
- A la ML l5r\_fr, pour supporter les pubs incessantes de ketzol...
- A tous les joueurs et Mjs qui font vivre Rokugan...
- Au fanzine le ronin.
- A tous ceux qui participent à La Voix de Rokugan
- ...
- Et bien sûr à AEG et Siroz sans qui tout cela ne serait qu'un rêve...

### Mille excuses :

Pour le retard que nous prenons à chaque numéro ! ^\_^

### Nous contacter :

<http://voixrokugan.free.fr/>  
[shinri\\_historian@yahooogroups.com](mailto:shinri_historian@yahooogroups.com)

Les historiens de la shinri