

La Voix de Rokugan

Webzine dédiée aux
fans de LSA

N°4





Editorial

Bienvenue dans le N°4 du webzine des historiens de la shinri ! Alors... Qu'avons nous concocté... Et bien avant de vous laisser lire ces lignes, je voudrait féliciter les personnes qui nous ont rejoint dernièrement... Je veut bien sur parler de Hantei Romain, que certains connaisse surement déjà au travers du zine le ronin. Goju Kaze, notre nouvel expert jeu de cartes ! Et kobayashi un grand illustrateur de l'empire, duquel vous pouvez déjà admirez la couverture !

Voilà, bon sinon... Dans les maison de thé kolat, on parle de tournoi JCC que la voix de rokugan souhaiterait mettre en place... Bizarre cette histoire non ?

Il paraîtrait également que des shinris travaillerait sur un L5R parallèle, pour ceux à qui la storyline ne plait pas... Ca avance à grand pas !!!

Bon allez je vous laisse désormais profiter pleinement du zine, et du travail des shinris !

Ah une dernière chose ! Nous avons reçu des nouvelles de banuken-san. Il devrait bientôt rentrer de son voyage dans les terres Gaijin. Il en aura des choses à nous raconter ☺

Bonne lecture !

Ketzol
Shinri historian

Sommaire

Nouvelle : Ikoma Tedei

Défi/Focus/Frappe

Iai ca fait mal (considérations sur le iaijutsu)

Deck Crabe

L'arc à Rokugan

Les échos de la voix : La tombe de Iuchiban

Défi/Focus/Frappe

Tsunami (l'organisation)

Calendrier Rokugani

Scénario : Le complot

Le clan de la fourmi



La voix de Rokugan, est un webzine crée et écrit pas les historiens de la shinri. Un zine pour les fans, fait par des fans. Pour tout contact : <http://voixrokugan.free.fr/>

« C'est ensemble que nous faisons avancer le jeu.. »



IkomaTeidei

Histoire écrite d'après une nouvelle issue du site le Shinkatsu

Il ne se souvenait de rien de ce que fut sa vie avant, peut-être qu'il avait été une carpe, car il rêvait souvent d'être un poisson, un rêve bien étrange. Il s'était réveillé, il y a presque un an déjà, sur la plage, à demi mort et presque sans aucun souvenir. Un vieil homme, qui se trouvait être le seigneur de la région, se promenait sur la plage, à ce moment, et le vit. Il l'emmena immédiatement chez lui, où un médecin le soigna. L'homme Ikoma Gondaru était depuis de longues années triste et mélancolique. Sa vie avait basculé lorsque son premier enfant mourut sitôt l'accouchement accompli. Dès lors il avait sombré dans la résignation et son fief, avec lui, perdait de sa splendeur passé. C'était il y a plus de 20 ans.

Lorsque le miraculé revint à lui, il ne savait plus qui il était, ni d'où il venait. Âgé d'une vingtaine d'années approximativement l'homme mesurait 5 Shaku et 6 Sun (1 Shaku = 0.303m et 1 Sun = 0.03m), pour 17 Kan (1 Kan = 3.750 kg), avait des yeux noirs comme le jais et le sommet du crâne rasé, le reste de ses cheveux étaient portés en une natte ramenée au-dessus, à la manière des samouraïs Rokugani. Le seul indice, sur son passé, était un tatouage (bunshin) qu'il portait fièrement dans le dos : une magnifique salamandre rouge vif. Aux nombreuses cicatrices qu'il portait, il devait être un guerrier. Mais l'homme n'avait pas de nom... Gondaru-sama décida alors de lui donner celui du seul fils qu'il avait eu, Teidei.

Teidei fit la connaissance d'Ikoma Shimaku, le second fils du Seigneur Gondaru. Etrangement les deux jeunes gens s'entendèrent bien immédiatement et devinrent vite de bons amis. A sa demande Shimaku lui expliqua la raison de la tristesse de son père. Mais, comme il l'avait remarqué, depuis l'arrivée de Teidei, quelque chose avait changé.

Lorsque les médecins estimèrent qu'il avait retrouvé l'entière capacité en ses moyens physiques, Teidei fut autorisé à partir. Mais il n'en fit rien. Au lieu de cela il demanda à mettre sa vie et son honneur au service du seigneur Ikoma Gondaru, en hommage à son aide. Personne n'en trouva quelque chose à redire. Les manières de Teidei prouvaient qu'il avait été autrefois de la classe de Buke. Mais en tant que Buke, il lui fallait un nom. La famille Ikoma fut donc toute heureuse de l'accueillir dans ses rangs.

Les années passèrent et Teidei s'affirma comme étant un samouraï talentueux et honorable. Son entente avec Ikoma Shimaku et son père était de plus en plus forte. Certains parlèrent même de Teidei comme la réincarnation du fils perdu de Gondaru. Mais chez lui restait chez Teidei toujours cette inconnue dans son passé. Ce trou dans sa mémoire qui ne voulait toujours pas se refermer.



Alors que Teidei passait des semaines entières à s'entraîner chaque jours, dans l'espoir d'en apprendre un peu plus sur sa personne et ses capacités, l'envie de départ se fit bientôt sentir. Néanmoins il resta là. Auprès de son sauveurs et maître, à qui il devait sa vie et son honneur. Mais un jour des hommes mal intentionnés sont venus ; ils semblaient rechercher quelqu'un ressemblant à la description que l'on pourrait faire de Teidei. Alors que le bushi et son maître s'était retrouvé dans le jardin du palais, pour une discussion en tête à tête, les hommes tentèrent de le tuer. Teidei échappa de justesse à couteau empoisonné que l'on venait de lui lancer - car c'était bien li que les assassins visaient - ce qui n'était malheureusement pas le cas de son seigneur et maître. Des assassins rien ne subsistait à part le poignard... dans le corps d'Ikoma Godaru. Dans un réflexes étonnant, le vieux daimyo s'était interposé entre la lame et lui. S'accrochant à la vie et aux vêtements de Teidei, il réussit à prononcer ses derniers mots :

" J'ai déjà vu mon premier fils mourir. Cette fois ci il me survivra"

L'homme robuste qu' avait sans doute été Teidei laissa pour la première fois échappé des larmes de tristesse. Et alors que la garde personnel du daimyo faisait son apparition, les germes de la vengeance nourrissait déjà, petit à petit, son esprit. Bien qu'il avait lui même renoncé à sa première vie, le destin avait décider qu'il devait en être autrement. Les assassins de son maître étaient venus pour lui, il en était sûr. Cette fois ci c'est lui qui viendrait pour eux.

Quoi de plus normal qu'un homme né des vagues, finissent par devenir un Ronin (homme de la vague). Teidei, le fier, vagabonda longtemps à travers l'Empire à la recherche des meurtriers. Lorsqu'il arriva vers le village le plus important de la région, Mura Sano Eiyu ni Suru, il sut qu'il trouverait ici ce qu'il cherchait. C'est dans l'auberge du village qu'il tua les assassins de son maître. Il savait que même ce geste ne servirait pas à faire taire les accusations assassines et injuste que lui avait lancé son meilleur ami, Ikoma Shimaku, à la découverte du corps de son père, Gondaru. D'un geste spontané il s'ouvrit le ventre, de gauche à droite, avec le couteau qui jadis aurait du le tuer. De tous les spectateurs présent lors de se seppuku, aucun oublia cette scène terrible... et belle à la fois.

Quelques années plus tard, un mémorial fut construit en hommage à la dévotion de Ikoma Teidei envers son seigneur et à son honneur retrouvé. On raconte que Shimaku aurait été vu à cet endroit, pleurant sur la mort de son ami en lui demandant pardon.





大吉

Deuxieme championnat de topaze

par hitomi oshio

traduit et adapte par Ketzol

Défi :

Les PJs participent à un défi organisé par doji satsume, le champion d'émeraude. Les PJs sont là prouver leur valeur aux plus hautes autorités, et le gagnant aura, a ce qu'on dit, une des célèbres lames kakita.

Focus :

Un élève prodige que tout le monde espère gagné est arrivé. Il est l'élève du grand maitre du feu Isawa tsuke. Il battra quasiment toutes les personnes l'opposant dans ce tournoi.

Frappe :

Le prodige est en fait un maho-tsukai, et à utiliser un sombre rituel impliquant un sacrifice humain pour gagner toute sa puissance. Les PJs pourront ils découvrir que ce meutre mystérieux est lié au jeune shugenja prodige ? Comment vont ils accuser un prodige pareil sans s'attirer les foudres du clan du phénix....?





Iai Ca fait mal...

Par Kutsack : Marc Elsoght - marc.elsoght@axa-royalebelge.be ou kutsack@freegates.be

Bien, pour faire un poil autrement voilà quelques considérations débiles sur le Iai-jutsu, inspirées d'un anglophile averti... qui n'ont rien d'officiel ou d'historique.

Les mécaniques de la première édition et de la seconde peuvent s'appliquer... je sais, je suis sympa.

Étiquette avant le duel :

95% des duels sont menés avec des *bokken* (sabre en bois avec une VD de 2g1). Il est un peu moins facile de tuer quelqu'un avec ce genre de bâton.

95% des 5% restant sont menés avec un katana classique mais seulement au premier sang ou au premier coup. Les petits 0,25% qui restent sont menés jusqu'à la mort d'un des deux protagonistes. C'est cette légère proportion de duels qui exige l'approbation du Daimyo. S'il vous arrive de tuer accidentellement votre adversaire lors d'un duel "amical" il est souhaitable immédiatement de présenter vos plus plates excuses avec force conviction. Autrement, votre Daimyo pourrait trouver approprié de laisser votre wakizashi s'excuser à votre place...

Les duels en temps de guerre contre un ennemi ne demandent aucun pré requis et sont supposés se terminer avec la mort d'un des deux Samurais. Prendre la vie d'un camarade pendant une période où chaque bras armé est précieux amène inéluctablement à finir sa vie comme un vulgaire heimin au bout d'une branche ou au mieux comme rônin.

Lorsque vous bafouez le protocole d'un duel (en frappant le vainqueur dans le dos par exemple), vous serez avisé de vous confondre en de moult excuses. Ce protocole est vieux de près de 1000 ans, a été codifié par des lois impériales rigides depuis au moins aussi longtemps, et est renforcé par le fanatisme presque ridicule de Samurais de la Grue tels que Kakita Toshimoko et Doji Satsume. Désirez-vous devoir affronter le Champion d'Émeraude *himself*? mmm ?

Oh, et encore une chose. Si vous ne combattez pas avec un bokken, utilisez votre sabre familial, votre âme quoi. Rien d'autre. Ca serait trop choquant!

Procédure:

1. Le défi est lancé. S'il est refusé, une tonne de déshonneur tombe sur les épaules de la poule mouillée qui n'avait pas envie d'accepter un duel ce jour là. S'il est accepté, on continue...
2. Les termes du duel sont détournés (bokken, premier sang, mort, où cela va se passer, qui assistera à la boucherie bref toute la tracasserie administrative quoi).
3. Toutes les autorisations nécessaires ("Papa, puis-je brutalement découper en morceau mon plus détesté ennemi Akodo-san ?") sont obtenues.
4. Combattez !

Mécanique un poil modifiée :

1. Les combattants adoptent leur posture. Dans l'ordre croissant du rang d'Air chacun effectue un jet d'Air + Iai-jutsu avec un ND de 10 afin d'obtenir un des renseignements suivants : le rang en Iai-jutsu, le Vide, l'Agilité, les Réflexes, le rang de maîtrise, l'âge du taisa, etc. Chaque augmentation apporte un renseignement supplémentaire. Ceux qui observent le duel ne peuvent effectuer de jet à ce moment... voyeurs va !
2. Chacun des combattants a l'occasion de concéder le duel à son adversaire, sans perte d'honneur à moins qu'il ne s'agisse d'un duel à mort. Si tel est le cas il y a de fortes chances que l'on propose au couard de s'ouvrir joyeusement le bide. Quoiqu'il en soit celui



qui concède est considéré comme le perdant et doit donc en assumer les conséquences sans souffrir du fait de s'être incliné.

3. A ce moment, toute habilité à réagir avant que le duel ne commence (la 5ème technique de l'école Kakita saute immédiatement aux yeux... j'en vois qui frémissent là) s'applique.
4. C'est le moment de se taper dessus. Celui qui a remporté le jet d'Air + Iai-jutsu décide de qui aura l'occasion d'annoncer en premier. En cas d'égalité c'est celui qui le plus de Vide.
 - Le ND de base est fixé à 5.
 - Celui qui parle le premier a le choix entre "Concentration" (Focus) ou "Frappes" (Strike). S'il annonce "Concentration", très malin le gars, il augmente le ND de base de 5. C'est alors au tour de son vaillant adversaire... S'il annonce "Frappes", un peu suicidaire vu que le ND est toujours de 5, passez directement à "Frappes" ci-après décrit.
 - Maintenant l'autre a le droit à la parole. À nouveau s'il annonce "Focus" (et pas faux c...) le ND grimpe encore de 5. S'il annonce "Frappes", pas futé le mec, on descend plus bas.
 - On répète la séquence jusqu'à ce qu'un "Strike" soit annoncé... On ne peut annoncer "Concentration" qu'un nombre de fois égal au rang le plus faible entre le Vide ET le Iai-jutsu (ben oui, c'était tarte de n'utiliser que le Vide... le bushi Shiba est trop GROB alors). Certains bonus, l'avantage « calme » par exemple, augmentent cette limite.
5. "Frappes!". Coupez ! Retenez bien le gars qui a annoncé ça. Son adversaire, oui l'autre mec, effectue un jet d'Agilité + Iai-jutsu sur un ND égal au dernier ND qu'il a annoncé. Il est permis d'utiliser un point de Vide comme d'habitude. Si le coup porte, on lance les dégâts habituels du Katana + 1g0 par "Concentration" annoncé par celui qui est en train de découper. Si le coup a raté ou si le mec d'en face a encore une étincelle de vie, il peut frapper à son tour.
6. Tous ceux qui mâtaient le massacre peuvent alors effectuer un jet de Perception + Iai-jutsu sur un ND de 15 afin d'obtenir les mêmes renseignements que décrits précédemment. Les duellistes eux-mêmes ne peuvent plus lancer les dés.
7. Normalement un duel Iai-jutsu consiste en un mouvement fluide "Dégainer - frapper - essuyer - rengainer". Ce qui implique que, quoi qu'il se passe, les deux sabres se trouvent dans leur Saya à la fin du duel. Je mentionne cela car, s'il s'agit d'un duel à mort, quelque chose doit se passer. Ce qui arrive dépend des duellistes et des circonstances. La majorité du temps on en revient à un combat classique au Katana (jet d'initiative, etc. en tenant compte que le sabre est dans son Saya !) ou bien on recommence le duel et on voit ce que ça donne... Dans l'éventualité où les deux Samurais ratent allez voir plus bas à "Imbéciles".

Complications (car rien n'est jamais simple) :

L'école de duellistes Kakita.

Bon, voilà de quoi causer des maux de tête. L'école Kakita enseigne la pure technique du Iai-jutsu et voit le Ken-jutsu comme une pure hérésie. Il y a un vieil adage attribué à Mirumoto et Doji : "S'il vous est donné l'occasion d'apercevoir le sabre d'un Kakita dans sa main, c'est qu'il a déjà perdu."

Sans blague, en combat, le sabre d'un de ces tarés n'est qu'une étincelle d'acier qui vole de son Saya vers la cible et retourne fissa dans le Saya. Un duelliste Kakita évitera tant que faire ce peut d'utiliser le Ken-jutsu. Sauf s'il ne redoute pas de se faire tancer par son sensei. Retenez une chose : Il n'est pas possible de dégainer en Iai-jutsu avec un no-dachi !



Cela m'amène à parler de la 4ème technique de l'école Kakita. La majorité des autres écoles de Rokugan enseignent des techniques permettant d'attaquer deux fois ; en fait deux frappes séparées. Cependant, deux attaques ne sont permises qu'avec le Ken-jutsu et vous ne verrez jamais, ou presque, un Kakita utiliser le Ken-jutsu, beurk !

En fait le "Une frappe, deux coups" veut bien dire ce que cette technique représente. Le "dégainer - frapper - essuyer - rengainer" devient un "dégainer - frapper - frapper - essuyer - rengainer". Donc, en terme de jeu, lorsqu'un duelliste touche son malheureux adversaire il effectue deux jets de dommages (avec les augmentations et tout et tout) et applique les deux résultats. Ouais, c'est permis même en Iai-jutsu. Pas chouette un Kakita ? Toutefois, la contre partie de cette fabuleuse technique est qu'elle n'est applicable que contre un seul adversaire. Vous ne frappez qu'une fois, mais vachement dur. Des MJs au cœur sensible ou soucieux d'éviter les "gros bills" préconiseront de lancer deux fois les dés mais de ne garder que le meilleur résultat...

On continue et on parle alors de la 2nd technique "frappe éclair" qui cause un tantinet plus de problèmes. Quelle que soit la façon dont vous augmentez le ND cela ne compte que pour un "Focus" dans le décompte, une augmentation pour le calcul des dommages ou quoique ce soit d'autre. Et juste pour éviter qu'un de ces foutus duellistes n'annonce un montant débile de 6 millions on a appliqué une petite restriction (et oui on vous a vu venir). Cette technique ne peut faire grimper le ND d'un montant supérieur à $5 + 5 \times$ le rang de Iai-jutsu. NA !

Finalement jetons un œil sur la technique n°5. C'est plus une considération au niveau jeu de rôle qu'au niveau technique. Voyez-vous la "frappe de l'esprit" est apparu près d'un siècle après l'ère de Kakita et, depuis, il en a résulté de lourds débats éthiques. Une faction (les puristes) soutient que c'est une insulte à la mémoire de Kakita et profane la pureté du duel Iai-jutsu, gnagnagna.. L'autre (les pragmatiques) fait la remarque, non dénuée de bon sens, que si elle permet de faire du bon boulot, on serait foutrement stupide de s'en priver. Bon, cette technique subsiste dans le corps de l'enseignement juste car les responsables des dojos sont habituellement assez pragmatiques.



Bref, pour être sympa on demandera au duelliste de dépenser un point de Vide pour avoir la permission d'utiliser cette crasse lors d'un duel. Sinon j'en devine qui vont se fâcher...

A rang égal, un duelliste Mirumoto t'empêche d'utiliser ton Vide... c'est également crapuleux, alors !

Toujours est-il qu'il faut retenir qu'aucune des techniques Kakita ne fonctionne avec le Ken-jutsu. En fait l'école Kakita n'enseigne même pas cette façon de combattre. A la création d'un personnage il est d'ailleurs vivement conseillé d'oublier le Ken-jutsu et d'augmenter le Iai-jutsu à 2 !

Foutus Crabes !

Laissez-moi juste dissenter quelque peu sur cette fameuse technique "l'impassibilité de la montagne" qui est franchement mal nommée. Voyez, lorsque vous employez cette technique, la montagne bouge. Un peu. Le Crabe esquive, évite, etc. bref fait en sorte que le coup glisse

Foutus Crabes !

Laissez-moi juste dissenter quelque peu sur cette fameuse technique "l'impassibilité de la montagne" qui est franchement mal nommée. Voyez, lorsque vous employez cette technique, la montagne bouge. Un peu. Le Crabe esquive, évite, etc. bref fait en sorte que le coup glisse



sur lui sans lui faire trop de dégâts. Et alors, vous allez me dire. Et bien justement, si cette technique vous permet d'éviter d'encaisser trop sur la caisse il n'en reste pas moins vrai que vous avez été touché ! Et s'en est donc foutu pour le duel Iai-jutsu, lalalalaaaaa ! Un crabe qui utilise cette damnée technique afin de passer au bleu les dommages causés par un katana a quand même perdu le duel. S'il veut alors riposter, OK mais qu'il se prépare à ouvrir son petit bidouille.

Imbéciles !

Que se passe-t-il lorsque les deux duellistes ratent ? Bien, à part les quolibets, ce qui arrive dépend des duellistes, du duel et des circonstances. Lors d'un duel privé à mort, on passe à l'initiative et on laisse parler les katanas. L'alternative est de recommencer et de voir si quelqu'un y passe cette fois. Lors d'un duel public à mort il est presque sûr qu'il faudra relancer le processus. Un Daimyo mal luné ordonnera que les deux incapables s'ouvrent allègrement la panse après avoir versé dans la poésie la plus martiale. C'est monnaie courante chez les lions.

Lors d'un duel non léthal, plusieurs options se présentent. Cela peut virer au Ken-jutsu. On peut recommencer pour voir. Un des protagonistes peut concéder la victoire (" je n'ai pas gagné, donc j'ai perdu") ou on déclare match nul, pas de vainqueur ni de vaincu.

Techniques Ken-jutsu et Iai-jutsu :

En général, aucune technique Ken-jutsu ne s'applique au Iai-jutsu. En particulier les techniques permettant d'attaquer plusieurs fois. Quelques autres techniques importantes ne fonctionnent pas non plus avec le Iai-jutsu :

- Les techniques 2 et 5 des bushi Bayushi.
- Les techniques 1 et 5 des bushi Akodo.
- Les techniques 1 et 4 des bushi Mirumoto (pas de daisho bon sang !)
- La 2nd technique des bushi Hida (comme déjà expliqué)
- La 2nd technique des bushi Shinjo.
- ... d'autres trucs auxquels j'ai pas pensé...

Appliquer le IAI.

On en vient à ce fameux "dégainer rapide" Iai-jutsu. Donc voici les méthodes pour sortir votre sabre de son saya dans l'urgence.

1. Soit vous faites une frappe en Iai-jutsu + Agilité mais exit les sacro-saintes techniques utilisées en Ken-jutsu !
2. Soit, avant le jet d'initiative, vous déclarez que vous dégainez en Iai. Lorsque c'est à vous de jouer effectuez un jet de Réflexes + Iai-jutsu sur un ND de 20. Si c'est OK votre sabre est alors bien en main et vous pouvez commencer à tout découper en Ken-jutsu. Si c'est KO, merci d'avoir joué avec nous et revenez en deuxième semaine.

Simple non ?

Comme il y a toujours au moins une exception pour confirmer la règle, disons que l'école Kakita n'enseignera JAMAIS la seconde méthode étant donné qu'elle n'en voit pas l'utilité. Les duellistes Kakita passent leur temps à dégainer et rengainer juste après. Qu'une tête ai été coupée entre temps ce n'est somme toute qu'un détail ! Si un duelliste Kakita veut absolument dégainer comme ça il serait inopportun de le faire en présence de son sensei.



Vous combattez comme une Grue !

Je parie que vous aimeriez bien combattre en escarmouche avec la méthode cool des duellistes Kakita. Et bien j'ai une bonne nouvelle : vous pourriez. Par contre j'ai une mauvaise nouvelle : Ca va vite vous emmerder parce qu'aucune technique Ken-jutsu ne peut s'appliquer (et vous savez que ce sont ces techniques qui vous apporte un avantage au combat...). Toutefois...

"Une frappe, deux coups"

Les gens étant ce qu'ils sont, beaucoup de bushi n'ayant pas suivi les enseignements de l'école Kakita mais appréciant le Iai-jutsu envient la fameuse 4ème technique qui est vraiment très cool ! Non ? Il parait que c'est un Seppun qui aurait vulgarisé cette super technique en lui donnant un autre nom, du style "deux feuilles tombent" ou "deux étoiles dégringolent", enfin ce genre de connerie quoi. Pour ceux qui ne sont pas de pure souche Kakita cela marche comme ça :

Lorsque vous faites une frappe Iai-jutsu (et seulement ça) afin de faire "coupe coupe" faites un jet de Réflexes + Iai-jutsu avec un ND de 15. En cas de réussite, en lieu et place d'un "dégainer - frapper - essuyer - rengainer" vous faites un "dégainer - frapper - frapper" et vous vous retrouvez avec votre outil en main. Inutile de vous dire que ça fait vachement désordre, que c'est vachement déshonorant et qu'un puriste ne s'y risquerait jamais.

Pour apprendre cette technique bancale, il y a deux choses à faire. Observer un VRAI duelliste, pas un faux cul comme vous, utilisant la VRAI technique pendant au moins une semaine et s'entraîner ensuite consciencieusement pendant au moins un mois. Cela coûte environ 10 - Iai-jutsu points d'expérience. Amusez-vous bien et faites vos duels dans une cave, sans témoins et en oubliant ensuite dans le saké le déshonneur qui en a résulté. Ou bien seriez-vous un vil Scorpion ?

L'école de duellistes Kakita :

Quitte à tout chambouler autant aller jusqu'au bout. Donc voici une autre façon de concevoir la "prestigieuse" école de duellistes Kakita. J'en profite pour introduire le concept comme quoi la souplesse du poignet serait plus importante que la force lors d'une frappe au sabre. Vrai ? Faux ? On s'en fiche car ça a le mérite de faire de ces bretteurs des mecs encore plus cool et mortels.

Comme d'habitude l'école donne un bonus, ici +1 en Réflexes. Ça craint !

Honneur de base: 3 + 5 cases

Compétences: disparition du *Ken-jutsu* (berk !) et le *Iai-jutsu* passe à 2 (youpi), le reste est identique.

Techniques:

- *Rang 1 : La voie de la Grue.*

Le *Kenshi* Kakita peut oublier cette connerie de Ken-jutsu et se concentrer sur son art, le Iai-jutsu. Il ajoute son rang en Iai-jutsu (x 2 en 2^{ème} édition) au résultat du jet d'initiative pour faire comme s'il était rapide comme l'éclair. Pour le calcul des dommages suite à une frappe Iai-jutsu le duelliste substitue son rang d'Air au rang d'Eau ou au rang de force pour ceux qui n'utilisent pas mes excellentes notes (Hé oui, je l'ai fait).

- *Rang 2 : La frappe éclair.*

Comme décrit dans le corps du texte le *Kenshi* peut choisir d'augmenter le ND jusqu'à 5 + 5 x son rang Iai-jutsu.



- *Rang 3 : La frappe du Vide.*

Le duelliste peut dépenser autant de point de *VIDE* qu'il a de rang de maîtrise lors d'un duel *Iai-jutsu*. Ici on a un poil limité l'inflation car on voit parfois arriver des supers illuminés qui te balancent 6 à 7 points de Vide dans la gueule...

- *Rang 4 : Une frappe, deux coups.*

Quitte à me répéter le mec n'attaque qu'une seule fois ! Mais...il lance deux fois les dés de dégâts, tenant compte des augmentations, et applique les deux résultats contre un seul adversaire, le pauvre. Si on veut être sympa avec les adversaires de cette machine à trancher, on peut se limiter à lancer deux fois les dés de dégâts et ne garder que le meilleur résultat.

- *Rang 5 : La frappe de l'esprit.*

Cette joyeuseté permet, sur un jet d'opposition de *Vide*, de frapper l'adversaire avant que le combat ne commence. Cool non ? Dans le cas d'une escarmouche, la frappe survient avant le jet d'initiative et donc on bute son ennemi sur un ND de 5. Si le jet d'opposition est raté, le Kenshi a automatiquement une initiative inférieure à son adversaire. On est sympa là. Dans le cas d'un duel *Iai-jutsu* Le duelliste doit dépenser un point de *Vide* et la frappe survient avant que l'adversaire ne puisse annoncer quoique ce soit . Si le jet d'opposition est raté l'adversaire peut automatiquement « parler » le premier.

Voilà, ceci termine, pour cette fois seulement, mes élucubrations.

Bien merci pour votre patience.

Kakita Ken Yamura





Deck Crabe

créé par Sensei Bonaf

Format : Gold Strict 40/40

Fortress : The Great Walls Of Kaiu

Wind : Toturi Tsudao

<p>Dynasty: 41 cartes</p> <p><u>Regions: 1</u></p> <p>Sorrow's Path</p> <p><u>Personalities: 18</u></p> <p>3 Hida Kuon 3 Hida Kuroda 2 Toritaka Tatsune 2 Hida Yasuhiro 2 Hida Hio 2 Hiruma Masagaro 1 Hida Tenshu 1 Hiruma Tatsuya 1 Isawa Taeruko 1 Otomo Dsichi</p> <p><u>Holdings: 22</u></p> <p>3 Iron mine 3 Jade Works 3 The Hiruma Dojo 3 Poorly placed garden 2 Sanctified Temples 2 Large farm 2 Pitch and Fires 1 Small farm 1 Unscalable walls 1 Kabuki theater troupe 1 Blacksmiths</p>	<p>Fate : 41 cartes</p> <p><u>Followers: 3</u></p> <p>3 The Damned</p> <p><u>Items: 4</u></p> <p>2 No-Dachi 1 Dai Tsuchi 1 Celestial Sword of the Crab</p> <p><u>Terrains: 8</u></p> <p>3 Entrapping Terrain 2 Stand Firm 2 Encircled Terrain 1 Battle at White Shore Plain</p> <p><u>Autres actions: 23</u></p> <p>3 Frenzy 3 Outflank 3 Block supply lines 3 Rallying cry 3 Counterattack 3 Refugees 3 Dead Eyes 2 Guard the House 2 Superior tactics</p> <p><u>Rings: 1</u></p> <p>Ring of the earth</p>
--	---



Commentaires:

C'est un archétype de jeu Crabe honneur extrêmement défensif. La stratégie à appliquer est simple : défendre, et tenir jusqu'au 40 d'honneur. *Isawa Taeruko* permet d'aller chercher les *Poorly placed garden* et *Otomo Dsichi*, bien que -un poil- risqué, permet de tenir en rajoutant une province. Le fate contient de nombreuses cartes défensives qui vous aideront à protéger vos provinces.

Le problème vient quand on affronte un autre jeu honneur : en effet ce jeu crabe monte assez lentement. Il faut donc attaquer et casser des provinces pour ralentir l'adversaire. C'est parfois problématique (surtout face à un jeu duel contre lequel ce jeu est démuné), mais avec la force élevée des crabes et les quelques boosts de force présents (*Dead eyes*, *Frenzy*, voire la capacité de *The Damned*) c'est faisable.

De plus, ce deck est facilement améliorable. Quelques *Farmlands* permettent de booster ses persos facilement et protègent du *Stand Against the Waves*.

Bien sûr, il manque les incontournables *Welcome Home* et *Imperial Gift* (que je ne joue pas parce que je ne les possède pas, tout simplement ;-)).

En personnalités, on peut rajouter *Kuni Utagu exp*, qui a 3PH et qui permet de jouer *Wind's Truth* entre autres...

Pour la défense, elle est déjà bien au point. On peut peut-être rajouter un ou deux *Sorrows Path*, quelques fortifications ou des *Return for training*, mais ça marche déjà très bien comme ça, je vous assure !

Enfin, un avantage de ce jeu tel qu'il est présenté est qu'il comprend très peu de cartes rares et est donc facile à monter.

Sensei Bonaf
Shinri Historian





L'Arc à Rokugan

Par Doji Satori

Exemple 1 :

MJ : le garde est à 5 mètres de toi : il te tient en joue avec son arc et t'intime, l'air menaçant « encore un pas et je tire »

Joueur : pas de problème, je charge !

MJ : ???

Joueur : ben ouais, j'ai 4 en réflexe, une armure lourde, ça lui fait un ND de 30, même si tu lui donne un gros bonus de portée, disons + 10 et -5 de malus parce que je suis en mouvement, ça lui fait une base de toucher de 25. Et puis même s'il me touche, je préfère me prendre 4g2 qu'un coup de katana ! Puis, si c'est de la flèche déchireuse, avec 35 de ND, il a peu de chance de toucher, je suis serein. Dans la foulée, je l'engage au corps à corps, il va avoir l'air fin avec son arc !

Exemple 2 :

Joueur : les diplomates sont à quelle distance ?

MJ : environ 100 mètres.

Joueur : mon arc a une portée de 200 mètres. 100 mètres c'est de la portée moyenne, il n'y a pas de malus ?

MJ (ne voulant pas être trop généreux ni non plus trop dur) : non 100 mètres, ça fait quand même loin je te donne 5 de malus.

Joueur : Oh c'est beaucoup, je ne voudrai pas voir les malus que tu donnes à 150 mètres ! Tant pis, ils ont combien en réflexe ? Tu me donnes des bonus parce qu'ils sont immobiles et ne voient pas la flèche arriver ?

MJ : ils ont 2 en réflexes, pas d'armure et cible immobile de donne pas de bonus.

Joueur : Bon, je tire une déchireuse sur le diplomate du clan du Phénix ND 10 de base + 5 de distance, je fais une augmentation pour un ND de 20, j'ai 4 en réflexe et 2 rang d'arc. Ça passe facile, j'aurai dû augmenter plus ! Bon, ça fait 6g3 de dégâts, il est comment ? Dans la foulée, je vise le diplomate du clan du Dragon. Tu donnes combien de malus pour une cible en mouvement ?

MJ : ???

Ces deux exemples (extrêmes mais si irréels que ça ?) illustrent que les règles de base de tir à l'arc sont pour le moins imprécises et loin d'être satisfaisantes. La puissance de l'arc est ridicule à courte distance et il devient une arme de sniper à longue portée. De plus, le ND de base (égal à réflexes x 5 à défaut d'autres informations) n'est pas cohérent, d'autant plus en cas de cible immobile et / ou qui ne voit pas l'archer (ND 5 n'est pas non plus satisfaisant dans ce cas). Pour moi, on n'esquive pas une flèche (sauf avec yadome jutsu mais c'est justement une technique particulière qui s'apprend). Au mieux, on court en zigzag ou on plonge.

Plutôt que d'adapter au cas par cas au risque d'être accusé de partialité par certains joueurs, je pense qu'il est préférable de construire de nouvelles règles.

Tout d'abord, voyons quelques considérations historiques et techniques.

L'arc japonais utilisé pour la guerre, le daï kyu, est grand (environ 2 mètres). De par sa taille, il est asymétrique et se tend sur le tiers inférieur, ce qui nuit à ses performances par rapport à d'autres types d'arc. C'est l'arme traditionnelle du samouraï de l'époque Heian (IX - Xème



siècle). Le samouraï était alors un archer monté, les duels se faisaient à l'arc et non pas au sabre.

L'arc est une arme de tir soumise aux lois de la balistique. Plus la tension d'un arc est importante (mesurée en livres), plus la vitesse initiale du projectile et par conséquent la force d'impact et la portée sont élevés (ou le projectile plus lourd).

Une personne n'ayant pas la force suffisante ne pourra pas bander un arc.

Deux types de tir sont possibles :

Le tir direct ou tendu ou visé

C'est le tir le plus puissant, l'impact est maximum. La vitesse de la flèche diminue jusqu'à ce que le projectile infléchisse sa trajectoire et retombe, la portée est moindre.

Le tir indirect ou en cloche

C'est le tir qui permet d'atteindre des longues portées. Plus l'angle de tir est proche de 45 °, plus la portée est importante mais plus le tir est imprécis.

Compte tenu de la trajectoire courbe de la flèche, l'impact est moindre, la vitesse décroît jusqu'au point culminant et ré augmente dans la partie de trajectoire descendante. Cette vitesse moindre et la trajectoire courbe entraîne un temps de trajet supérieur et rend par conséquent le tir plus dépendant d'autres paramètres (vent, déplacement de la cible ...). Le tir indirect ne permet pas de viser mais d'estimer le point de chute de la flèche. Tout ceci fait que toute précision, même sur une cible immobile, est faible. Ce type de tir n'est efficace que sur des cibles importantes (unités d'une armée). Dans une bataille, l'archer doit trouver le bon angle de tir et avoir une bonne cadence.

Pour information l'arc composite est d'une portée maximale de 70 mètres en tir tendu et de 180 mètres en indirect (données extraites de Historia spécial Mongols). Je ne dispose pas de données pour le daï kyu mais je trouve que la portée maximale de 200 mètres est surestimée.

Ceci étant vu, je vous propose d'utiliser le système suivant.

TIR DIRECT ou TENDU

A] Détermination du niveau de difficulté (ND)

La difficulté d'un tir est directement fonction de la distance.

Le ND de base est égal à la distance en mètres divisée par 2 (exemple pour 50 mètres, ND= 25)

flèches déchireuses : ND de base multiplié par 2 (soit ND de base = distance en mètres) car ces flèches ont une stabilité moindre.

Modificateurs au ND :

- taille cible

souris – moineau - pomme : +4

rat – corbeau : +3

chat – petit chien - aigle : +2

loup – goblin : +1

humaine, poney : 0

cheval – ogre : -1

géant : -2

Il s'agit de la taille relative de la cible. Ainsi, derrière un rempart, un homme offrira une cible moindre, équivalente par exemple à celle d'un chat (+2). De même, un quadrupède n'offre pas la même cible de face ou de côté. C'est au MJ d'estimer la valeur du modificateur.

- Vitesse cible

Immobile : 0



déplacement lent ou rapide dans angle 0 (vers soi) ou 180 ° (fuyant) : +1

déplacement rapide dans angle 30-120 ° et 210-330 ° : +2

Très grande vélocité, en zigzag / engagé dans un combat : +3

en vol : rajoute +1 aux modificateurs ci dessus

- Armure cible

aucune : 0

légère : +1

lourde : +2

flèches perce armure : annule malus armure

- vélocité monture

Concerne les archers à cheval. Les membres de l'école de bushi Shinjo annulent 1 malus / rang d'école au delà du deuxième. Je ne distingue pas la compétence arc et arc à cheval. Pour moi c'est la même compétence sinon pourquoi ne pas créer une compétence ken à cheval ou art de la guerre à cheval ?

immobile : 0

au pas : +1

au trot : +2

au galop : +3

au grand galop : +4

Ces malus semblent importants, mais pour le tir au grand galop pratiqué dans certains festivals shinto, la cible n'est qu'à quelques mètres ...

- visée

visée ½ tour : -1 si l'archer dispose de 2 tirs dans le tour et qu'il renonce à l'un.

visée 1 tour : -2 (1 tour de visée, 1 tour de tir)

visée 2 tours : -3 (2 tours de visée, 1 tour de tir)

Ces bonus ne peuvent qu'annuler des malus éventuels. A l'appréciation du MJ, un ND ne peut être plus « facile » que distance / 2 sauf peut être grâce à une taille importante. Utiliser alors un bonus fixe de 5 / modificateur positif (exemple : un bonus de + 15 sur une cible de taille humaine, immobile avec des bonnes conditions météo et en visant 2 tours).

Dans les règles de base, seuls les Licorne visent d'où le choix possible entre l'agilité et les réflexes. Mais d'une part je ne vois pas d'où les créateurs de L5A sortent que les Japonais / Rokugani ne visent pas ! Peut être se réfèrent ils au tir à l'arc pratiqué de nos jours par certains prêtres shinto ? Mais pour en avoir vu tirer une fois, ils regardent longuement la cible avant de se mettre en position de tir et il s'agit en fait d'un exercice de concentration et non pas un tir instinctif.

D'autre part depuis le temps que les Licornes sont revenus à Rokugan, les autres clans auraient assimilé leur technique « secrète » d'une supériorité évidente.

- vent

aucun, très léger, brise : 0

vent faible : +1

vent important : +2

vent tourbillonnant, rafales : +3

tempête : +4

- pluie

aucune, bruine, faible pluie : 0





importante : +1

trombes d'eau : +2

Les cordes d'arc doivent rester sèches pour être performantes. L'arc doit donc rester à l'abri (étui gorato) ou la corde changée régulièrement. Des pluies trop importantes peuvent occulter le tir.

Par ailleurs, le manque d'éclairage, les précipitations, le couvert et le brouillard limitent la visibilité et réduisent la portée maximale et / ou entraînent des malus complémentaires à l'appréciation du MJ.

De là, deux systèmes de modificateurs sont possibles :

- bonus/ malus fixes. Les bonus et malus sont cumulés et sont multipliés par 5. C'est globalement cohérent sauf peut être en cas de cumul de malus à courte distance (et encore ça se discute, voir exemple plus loin) et plus simple d'utilisation .
- bonus/ malus variables selon la distance. Les bonus et malus sont cumulés et multipliés par la base suivante de modificateur : distance / 4 (ou ND de base / 2 c'est la même chose). Si c'est plus cohérent (un déplacement lent a plus d'influence à 50 mètres (13 au ND) qu'à 10 mètres (3 au ND) !). De même, une armure est plus perméable à bout portant qu'à 50 mètres. Toutefois, cela risque d'alourdir le jeu pour ceux qui sont réfractaires au calcul mental (en tout état de cause, il faut absolument éviter le recours à une calculette ou une table de toucher).

Exemple : Koshi, (3 en réflexe et 2 en tir à l'arc) tire une flèche ya sur un goblin, vêtu d'une armure légère et qui fuit à 12 mètres dans les fourrés.

Avec un système de modificateur bonus / malus fixes

Il devra avec 5g3 vaincre un ND de $\Rightarrow 6$ (distance / 2) + 5 x (1 (taille) + 1 (course dans les 180 °) + 1 (armure) + 1 (manque de visibilité à l'appréciation du MJ)) = 6 + 5 x 4 = 26

Ça peut sembler beaucoup mais c'est un tir sans préparation (pas de visée !). Il ne faut surtout pas confondre un arc avec une arme à feu ! On ne suit pas une cible en bloquant comme avec un fusil.

Avec un système de modificateur bonus / malus variable selon la distance

Calcul du modificateur : 12 (distance) / 4 = 3

Il devra avec 5g3 vaincre un ND de $\Rightarrow 6$ (distance / 2) + 3 x (1 (taille) + 1 (course dans les 180 °) + 1 (armure) + 1 (visibilité)) = 6 + 3 x 4 = 18

B] Détermination des dommages

Ils sont déterminés en fonction des caractéristiques de l'arc, du type de flèches et de la distance.

La portée maximale et la force de l'impact dépendent de la puissance de l'arc.

Puissance de l'arc

La puissance d'un arc est déterminée une fois pour toute. C'est un paramètre constant (sauf dégradation de l'arc)

C'est le cumul de trois paramètres :

- Le type

Arc court, yumi : 0

Arc composite, dai kyu, fronde : 1

Long bow, arbalète à crochet : 2

Arbalète à crémaillère : 3

- La force

La force d'un arc représente sa tension. Un personnage ne peut utiliser un arc supérieur à sa force (il ne peut pas le bander) mais peut utiliser un arc de force inférieure à sa force. Dans ce



dernier cas, le risque de briser l'arc ou la corde est plus élevé. A leur création, les personnages disposent en général d'un arc à leur force. Par la suite, ils doivent en acquérir auprès d'artisans compétents ou « trouver » des arcs à leur force. Eventuellement, le MJ peut limiter la tension maximale d'un arc en raison de considération technique (résistance et élasticité des matériaux ...)

- La qualité

Selon la qualité des matériaux mis en œuvre, les compétences de l'artisan et d'éventuels enchantements (à l'appréciation du MJ). Cette qualité peut évidemment se dégrader selon les soins (vous savez, les PJ qui tirent jusqu'au dernier moment et qui balancent leur arc pour sortir leur sabre ...), l'entretien, les fumbles ...

Inférieure : -1

Moyenne, standard : 0

Bonne, supérieure : +1

Excellente, exceptionnelle, l'œuvre d'un maître : +2

Légendaire, mythique, l'Arc : +3

Exemple : Koshi dispose d'un arc. Il choisit un daikyu, il possède un rang de force de 3.

En tant que membre du clan de la Grue, le MJ lui accorde généreusement un équipement de bonne qualité.

La puissance de l'arc est donc de 1 (daï kyu) + 3 (force de départ du PJ) + 1 (bonne qualité) = 5.

Cette puissance est bien entendu, notée sur la feuille de personnage pour éviter de la recalculer à chaque fois.

Type de flèche

Les dommages des flèches restent les mêmes que dans les règles de base, soit :

Ya - feuille de saule : 2g2

Perce armure : 1g2

Watakusi - Déchireuse : 3g3

Karimata – fourchue : 1g1

Boule sifflante ou bulbe bourdonnant : 0g1

Modificateur de distance

La force décroît de 1 dé jeté par tranche de 10 mètres au delà de 9 mètres. Elle décroît tout simplement du chiffre des dizaines. Par exemple à 36 mètres, perte de 3 dés.

Koshi a désormais 4 en force mais utilise toujours le même arc.

S'il touche le gobelin de l'exemple ci-dessus, il infligera 5 (puissance de l'arc) – 1 (distance) + 2 g 2 (flèche ya) = 6g2 de dommages.

Cela peut sembler faible. Un arc de puissance 4 avec une flèche ya ne touche « que » jusqu'à 59 mètres, mais cela me semble cohérent. Si vous trouvez que c'est trop peu, prenez une base d'arme plus élevée (mais attention, l'arc devient nettement plus dangereux) ou / et en rendant plus commun des arcs de bonne qualité.

Reprise de l'exemple 1 à la déchireuse :

Avec un système de modificateur bonus / malus fixes

5 (distance) + 5 x (2 (armure) + 1 (mouvement) – 2 (visée 1 round)) = 10

Avec un système de modificateur bonus / malus variable selon la distance

Armure : 2, mouvement 1, visée –2,

5 + (2,5 x 1) = 8

Et : 4 (puissance de l'arc) + 3g3 (déchireuse) = 7g3 de dommages

Il reste de la marge pour des augmentations. C'est tueur mais à bout portant, je pense que c'est justifié.



TIR INDIRECT OU EN CLOCHE

Après avoir cherché à conserver les mêmes règles que pour le tir tendu, j'ai pensé que ce n'était pas la peine puisque cela n'est vraiment utile qu'en situation de bataille, à un niveau tactique et non plus en JdR.

Éventuellement, comme base de ND, prendre distance de tir / taille de la cible.

Taille 2 : 20 hommes, une cible d'environ 30 m²

Taille 3 : 131 hommes, une cible d'environ 200 m²

Taille 4 : 453 hommes une cible d'environ 700 m²

Taille 5 : armée

La taille est prise en compte dans le ND de base et la vitesse n'est pas vraiment utile, les troupes se déplacent en général lentement.

pas ou peu de modificateur au ND selon les conditions (éventuellement l'armure pour 5 - légère et 10 - lourde),

La visée n'est pas possible, des bonus peuvent s'appliquer sur les tirs suivants si l'archer étudie la trajectoire du tir pour effectuer des corrections, mais la cible touchée est toujours déterminée au hasard.

Il n'est pas possible d'effectuer des augmentations.



La force d'impact est limitée mais constante quel que soit le type d'arc, sa force, sa qualité et la distance.

Seul les flèches ya et perce armure sont utilisables (la déchireuse est trop lourde et instable pour être utilisable en tir indirect).

Prendre 2g2 pour une cible sans armure, 1g1 en armure légère et 0g0 en armure lourde avec une ya et 1g1 avec une perce armure quel que soit l'armure (vous avez déjà vu sur les peintures japonaises, les héros hérissés de flèches ?).

Portée maximale = 150 mètres + puissance de l'arc x 10 mètres.

Reprise de l'exemple 2 :

« Groupe » de 20 diplomates -> ND de base $100 / 2 = 50$! (c'est beaucoup, ce n'est pas trop) et la personne éventuellement touchée est déterminée au hasard.

TRAIT POUR LE TIR A L'ARC

Les réflexes sont la rapidité de réaction de personnage. C'est pourquoi elle intervient pour son esquive.

L'agilité est l'habileté et la coordination du personnage. C'est pourquoi elle intervient pour des compétences aussi différentes que l'athlétisme, la discrétion, l'utilisation d'une arme de contact ou la serrurerie.

Si l'agilité est plus cohérent que réflexes, je trouve ces traits vont mal avec le tir.

La force a plus une influence sur la puissance et donc les dégâts et la portée que sur la précision du tir.

Pour le tir, il est question de concentration, d'acuité visuelle. Le sens de la vue est inclus dans Perception et je trouve qu'effectivement ce trait est plus adapté qu'Agilité ou Réflexe pour l'arc.



LES ARMES DE JET (YARI NAGE – SHURIKEN - TANTO)

Faire exactement le même principe avec une base de ND et de modificateur doublée. Soit un ND de base = distance en mètres et une base de modificateur de distance / 2.

Les modificateurs d'armure des armes plus légères pourront être augmentées de 1, voire de 2 (l'impact des shurikens sur les armures est très faible) et les modificateurs de visée et de condition climatique être réduites de 1.

Le modificateur de distance sera plus important : La force décroît de 1 dé jeté par tranche de 5 mètres au delà de 5 mètres.

YADOME JUTSU

Le Yadome jutsu est l'art d'esquiver et de dévier les flèches. Le samouraï doit l'utiliser avec une arme maîtrisée ou une compétence de combat à main nue. Il doit voir le tireur et être concentré et actif.

Yadome jutsu peut soit être :

- une compétence de bugei

Si l'archer réussit son tir, le personnage doit réussir un jet simple pour éviter le projectile.

Le trait associé est réflexe ou perception (prendre le plus faible des deux, il faut tout autant apprécier la trajectoire et réagir rapidement) / Yadome jutsu (ne peut être supérieur au niveau de la compétence d'arme) contre une difficulté de (50 pour une flèche, une bille de fronde ou un carreau, 25 pour un autre projectile) moins la distance de tir.

Exemple : Un archer a pris Koshi pour cible et a réussi son jet de kyu. Koshi tente d'éviter la flèche. Il a 3 en réflexe mais que 2 en perception. Il possède 3 rangs en Yadome jutsu mais utilise la naginata pour laquelle il ne possède que 2 rangs. L'archer est à 35 mètres.

Soit 2 (perception) + 2 (yadome limité à naginata) garde 2 (perception) / ND de 15 (50 – 35)

- une technique d'école

Une fois apprise la technique, le bushi augmente le ND de l'archer de son toucher de rang de l'arme (ou technique de combat à mains nues) utilisée x distance / 10 (prendre le chiffre des dizaines, par exemple 24 mètres → 2)

Au première regard, ces règles peuvent sembler compliquées mais sont à mon sens vraiment faciles à mettre en œuvre.

- La base de toucher est la distance / 2.
- Les modificateurs 0 s'appliquent à une cible de taille humaine, immobile, sans visée et sans influence climatique. Aussi, vous n'êtes pas obligé de prendre en compte tous les paramètres (franchement, les modificateurs climatiques sont rarement pris en compte ...)
- La somme des modificateurs x 5 (ou D/4) s'ajoute à la base pour obtenir le ND.
- Les dégâts de l'arc (constante) + les dégâts de la flèche (mêmes que les règles de base) – chiffre de la dizaine de la distance.

Merci de vos réactions sur ce sujet et de votre avis éclairé. Notamment si vous êtes archer, pourriez vous valider ou corriger les quelques considérations techniques ?



Les Echos de la voix :

La Tombe de Iuchiban

Les dessous de la tombe de Iuchiban

Il est possible de faire de la tombe de Iuchiban une grande campagne alliée à Rioko Owari et la nuit résonnera de milles cris. Abandonnez vos préjugés et laissez nous vous guider dans le panorama des écrits de cette campagne. Nous fournirons ensuite quelques conseils pour jouer cette campagne et quelques perspectives pour poursuivre la campagne de la tombe.

Panorama de la tombe (le début d'un long calvaire)

Voilà ce qui peut s'avérer nécessaire pour faire de la tombe une grande campagne :

Rioko Owari, la cité des mensonges

Cette boîte est une des perles de la gamme, et elle se suffit à elle même. Les trois livrets qui la composent vont vous faire découvrir une cité contrôlée par le clan du scorpion, cette cité est un grand pion économique pour ce clan à cause de la production d'opium soit disant 'médicinal' gérée par quatre cartels. Mais la ne résident pas tous les charmes de la ville, laissez vos PJs retrouver les somptueuses geishas de l'île de la larme, ou peut être pourront ils traquer *Insaisissable*, un rônin qui met la pagaille dans les alentours de la cité. Et il y encore des milliers de choses à découvrir...

Notons cependant que les livrets supposent que les joueurs soient des magistrats impériaux au service de la ville, à cet effet un livret bien construit leur est destiné quand il arriveront pour les aider à s'y retrouver dans la ville et ses embûches...

Le fait d'avoir des PJs magistrats peut être problématique dans une ville aussi retorse et il semble souhaitable que les pjs aient un peu d'expérience dans Rokugan.

Quoique il en soit si vous décidez de faire vivre un peu vos joueurs dans Rioko Owari

Vous pourrez l'utiliser comme un catalyseur pour arriver jusque là tombe dans un moment où ils sont enfermés dans leur routine et en manque d'action...

Autre chose également il y a un mini scénario appelé 'l'héritage de *Yemon* dans un des livrets, cette aventure sous forme de DFS qui vous demandera sans doute un peu de préparation supplémentaire guidera vos PJs à travers la ville (parfait pour la faire découvrir) et leur permettra d'acquérir une carte qui détaille de façon énigmatique le premier niveau de la tombe. Toutefois étant donnée le danger que constitue la tombe cette aide est considérable. Mais rien ne vous empêche de leur faire acquérir d'une autre manière par l'intermédiaire de Kuni Visten par exemple.

La nuit résonnera de milles cris...(prologue à la tombe)

C'est une aventure explosive qui se déroule sur une journée, il faudra une dizaine d'heure (presque du temps réel !) pour en venir à bout. Si vous vous y prenez bien cette aventure peut être magnifique. Vos joueurs vont devoir démêler une intrigue pouvant causer la disgrâce divine de la cité en ayant affaire à un Oni invoqué des profondeurs de Jigoku et le mystérieux culte du seigneur lune. Ils rencontreront également un magistrat impérial du nom de *Meishozo Nizei* qui n'est d'autre que *Asahina Yajinden*, l'acolyte de *Iuchiban* qui a forgé les épées de sang.



Mais les PJs qui n'en savent rien vont sans doute se lier d'amitié avec lui ce qui est bien sur une partie du plan du sombre Maho Tsukaï. Finalement au terme de l'aventure les PJs sauveront Rioko Owari et Niseï obtiendra un des quatre masque qui permet d'ouvrir la tombe de Iuchiban...

Toutefois attention ! Cette aventure peut vraiment être mortelle pour vos PJs et un shugenja possédant quelques sorts offensifs et voie vers la paix intérieure semble nécessaire...

La tombe de Iuchiban

Là on arrive au gros morceau ,cette boîte contient deux livrets. Le premier va guider vos PJs vers la tombe par l'intermédiaire d'une enquête rebondie d'action (sortir d'un monastère corrompu par l'ordre des adeptes du sang le katana à la main ou affronter un pennagolan) ,cette enquête se transformera en traque car Nizei (Yajinden) obtiendra par leur faute le quatrième masque de la tombe. Son plan est simple s'y introduire ,absorber l'âme de Iuchiban et ensuite avec le pouvoir acquis étendre son influence sur Rokugan. Les PJs seront toutefois aidés par Kuni Visten un chasseur de sorcier ,celui leur remettra le résultat de ses études (le journal de Kuni Visten) qui détaille l'avènement et les deux défaites de Iuchiban (intéressant !).Le premier livret comporte également un appendice sur l'ordre des adeptes du sang.

Vos PJs arriveront donc dans la tombe avec un peu de retard sur Yajinden, le second livret vous permettra de guider vos PJs dans la tombe. Et là on peut dire que vos PJs vont avoir des sueurs froides tant les ingénieurs Kaiu se sont surpassés pour créer des pièges mortels. Seront ils capables de stopper Yajinden ?

Non ce n'est pas du ADD !

Je reconnais avoir eu des préjugés sur la grosse boîte de la tombe à sa sortie. Quoi ils nous prennent pour des dungeon crawler chez ... ! Mais c'est une grande erreur car là vos PJs vont être imbriqués dans un des plus grands mystère de Rokugan et l'entrée dans la tombe va leur permettre d'en savoir un peu plus et de mettre fin à une machination capable d'atteindre gravement Rokugan.

Ambiance, ambiance...plus glauque que ça tu meurt !

Une ambiance particulière est nécessaire pour jouer la tombe. Premièrement jouez sur un rythme endiablé, les PJs doivent être pris à la gorge comme ça ils profiteront à fond des moments de calme avant la tempête (dans la résidence du hatamoto grue par exemple) . Pour les combats si un personnage hésite il perd son tour ,l'hésitation est mortelle. Cette règle est idéale pour la nuit résonnera de mille cris.

De plus jouez à fond sur l'ambiance d'horreur, les tirades haineuses des ennemis (exemple :dans l'entrepot de la famille Shosuro) doivent plonger vos PJs dans le désespoir ,rendez vos descriptions des créatures atroces . Faites les souffrir, acculer les au désespoir mais s'ils en sortent la partie n'en sera que plus belle est restera gravé dans les mémoires.

De plus le mystère doit s'épaissir au fur et à mesure et une ambiance de suspicion sur la table peut être intéressante. Vous avez un scorpion à votre table et bien parfait prenez le à part et parlez lui de la pluie et du beau temps. Ensuite les PJs vont lui accorder des œillades intriguées...

Et ce n'est pas fini !(requiem pour un groupe de PJs)



Le plus intéressant, ce sont sans doute les perspectives qui s'ouvrent à vous après la tombe. Imaginons que les joueurs empêchent Yajinden de lancer son sort jusque au bout puis prennent la tangente avec la perle naga. Victoire me direz vous que nenni dirais je. Le sort de Yajinden alliée à la magie étrange de la perle Naga ont perturbé les glyphes magiques de la tombe et pendant ce très court laps de temps Iuchiban partira avec les PJs sans qu'ils s'en aperçoivent...

On se retrouve avec Yajinden dans la tombe et Iuchiban dehors ,le pire des deux maux sans doute ?

Iuchiban est décidé à se venger de siècles de torture mais sans commettre les erreurs du passé. Mais toutefois il sort affaibli de la tombe et doit réintégrer son cœur caché pour récupérer ces véritables pouvoirs. Ensuite il va devoir remettre de l'ordre dans les adeptes du sang et faire quelques alliances pour pouvoir ourdir son plan.

Ici les possibilités sont infinies...

On peut imaginer qu'il pourrait attirer avec lui quelques maho-bujins et un akutenshi qui ne supportent plus d'attendre le réveil de Fu-leng dans l'outremonde. Bien sur l'innomable ne va pas apprécier ça du tout et pourrait devenir un allié de circonstance pour les PJs quand ils seront avertis.

Parlons en de ces PJs, on peut dire qu'ils vont avoir quelques problèmes. D'abord ils vont sortir de la tombe en morceau et peut-être touché mentalement par la souillure (et hop quelques désavantages pour les PJs qu'ils se souviennent longtemps de la tombe). Ensuite le champion d'émeraude va désirer les voir car il détient un des plus grands secrets de Rokugan et cela met en danger l'empereur. Ils friseront sans doute le seppuku et deviendront rôlins (on peut envisager d'autres solutions selon les cas) mais pourront toutefois recevoir l'aide masquée de leur clan respectif.

Leur vie sera en grand danger à cause de la myriade de factions qui veulent se venger ou récupérer ce secret (en particulier les adeptes du sang et le culte du seigneur lune qui n'a visiblement pas apprécié la tournure des événements à rioko Owari). Ils apprendront le retour de Iuchiban de manière mystérieuse (qui a dit Yokuni ?) et là la course contre le temps est engagé.

De son côté Iuchiban cherchera à récupérer les épées de sang disséminés dans l'empire (voies en dehors) fera quelques recherches nécessaires à accomplir l'étape principale de son plan (mais qu'elle est elle ?)

Voilà de quoi continuer avec pas mal d'enquête, de mystère à résoudre et de fun.

Mais souvenez vous :
l'histoire est écrite par les vainqueurs...





La voie du samurai

par Ray Colina

traduit et adapte par ketzol

Défi :

En voyageant par une petite provnce qu'ils connaissent très peu, les PJs se heurtent à un messenger qui semble être accosté par un groupe de bandits. Les bandits partiront une fois un ou deux blessés. Le messenger reconnaissant invitera les PJs, à rencontrer son supérieur qui est un magistrat d'une ville à côté, et lui monter sa gratitude. Ils pourra alors livrer son message et annoncer qu'ils arrive.

Focus :

Le magistrat doit appartenir à un des clans des PJS, le lion et la grue seraient parfait mais les autres feront l'affaire. Il s'averera être un homme honorable dont la vie est consacré au code du bushidoet qui à fait prospérer sa petite cité. Un hôte gracieux, qui leur fournira un repas excellent, leur fera faire un tour dans la cité, etc.... Mais les PJs doivent s'apercevoir qu'ils est en très mauvaise santé. A tel point qu'ils sera prit d'une énorme toux, et qu'ils devra quitter la pièce. Plus tard un serviteur expliquera que le magistrat est mort. Quand les PJs partiront le lendemain, le serviteur s'excusera de ne pas pouvoir les accompagner.

Frappe :

Les PJs continuant leurs routes, croiseront une figure au loin, et ils leurs semblent reconnaître le magistrat. Il défiera le PJs le plus honorable à un duel à mort. L'idéal serait un PJ du même clan que lui. Il cherche une mort honorable au combat plutôt qu'une mort lente dans son lit. Que fera le PJ ? Se vattrail avec lui ? refusera t il le duel ? ou essayera t il de le raisonner ?





LE TSUNAMI

Derrière ce nom si évocateur se cache un des *juzimai* les plus actifs et les plus redoutés. Le Tsunami est une organisation de pirates sans pitié qui écument les côtes de l'Empire en quête de butin à piller...

Kato

Kato était un ronin ni pire ni meilleur qu'un autre. Sa taille et sa carrure, impressionnantes pour un rokugani, lui assuraient de trouver facilement du travail en tant que mercenaire ou yojimbo. Ses errances finirent par l'amener à la Cité des Rives Abandonnées, un des ports les plus importants du Clan de la Grue. Il y fut embauché par un marchand pour escorter une cargaison qui devait arriver sur les îles du Clan de la Mante. Le voyage se passa bien et Kato trouva facilement du travail sur les Îles des Epices et de la Soie, sur lesquelles il séjourna quelques temps.

Puis vint le moment où il désira rentrer à Rokugan. Il se fit donc à nouveau embaucher pour escorter un navire. Les marchands qui l'embauchèrent semblaient particulièrement pressés de trouver un yojimbo, et ils l'engagèrent pour une petite fortune. Malheureusement, une fois en mer, une tempête frappa le bateau par surprise. Kato, en écopant la cale, vit par accident la cargaison : des katana et de l'or en grande quantité. Ne voulant pas se mêler de ce qui ne le regardait pas, il décida de taire sa découverte. Hélas pour lui, un des marins l'avait vu... Lorsque la tempête fut calmée, il s'empressa de rapporter ceci aux marchands, qui décidèrent de se débarrasser de Kato.

A la faveur de la nuit, plusieurs marins agressèrent Kato par surprise et le poignardèrent. Puis ils le jetèrent par-dessus bord afin de finir le travail. Le ronin ne dut son salut qu'à une planche en bois à laquelle il s'accrocha de toutes ses forces avant de s'évanouir. Il dériva ainsi pendant plus d'une journée, entre la vie et la mort. C'est alors qu'un bateau de pêche le repéra et le hissa à bord. Les pêcheurs ramenèrent Kato avec eux à leur village, où ils le soignèrent durant de longues semaines.

Durant cette convalescence, Kato sentit la haine grandir en son cœur, une haine vouée aux marchands et aux marins. Une fois remis, il s'intégra dans le village et prit part à la vie des heimin. Partant à la pêche avec eux, il devint bientôt un marin accompli. Le moment était venu de penser à sa vengeance...

La fondation du Tsunami

Il ne fut pas difficile à Kato de recruter ses premiers hommes. La plupart étaient des budokas sans honneur, des ashigarus vétérans ou des pêcheurs avides de richesses. Avec eux, il conduisit ses premiers raids contre les navires marchands du Clan de la Mante. Sa haine brûlante et sa force herculéenne lui permettaient de mener ses faibles troupes à la victoire, et il s'empara ainsi de plus d'une cargaison.

Avec l'argent de ses premiers raids, il entreprit d'acquérir du meilleur matériel et d'aménager plusieurs repaires le long de la côte. Mieux armés et entraînés, ses hommes devinrent des pirates accomplis, efficaces et sans pitié. Les raids victorieux se multiplièrent grâce à l'intelligence tactique du ronin et bientôt, la terreur s'empara des marchands qui faisaient du commerce entre le Clan de la Grue et celui de la Mante.

Des ronins commencèrent à se joindre aux pirates, et la bande grandit peu à peu...



Actuellement

Le Tsunami est composé d'environ une cinquantaine de membres. Ses cibles privilégiées sont les navires marchands du Clan de la Mante et du Clan de la Grue, mais il s'attaque aussi (bien que plus rarement) aux bateaux du Clan de la Tortue et de la famille Yasuki. Les autorités impériales recherchent activement les dirigeants de cette organisation de brigands, et Yoritomo a promis une récompense de 1000 kokus à quiconque lui ramènerait la tête de Kato, et la Légion des Tempêtes est sans doute l'ennemi le plus dangereux qu'ait pu se faire le Tsunami...

L'organisation du Tsunami

Effectifs

Une cinquantaine de pirates forme le Tsunami. Une quinzaine environ sont des ronins entraînés, le reste est composé d'heimin (budokas, ashigarus...).

Les ronins entraînent les heimin aux arts du combat, tandis que ceux-ci forment les ronins à la navigation.

Kato dirige tout cela d'une main de fer, assisté par quelques lieutenants, les seuls en qui il ait véritablement confiance.

Equipements

Grâce au fruit de ses raids, le Tsunami peut se permettre d'avoir un matériel de qualité.

L'armurerie se compose d'un grand nombre de naginata et de yari, qui forment les armes de base des marins. Il y a également quelques tetsubo, die tsuchi et ono. De nombreux arcs de tous types et un gigantesque arsenal de flèches complètent le tout.

Les bateaux utilisés sont en majorité des kobune, bien que le "navire amiral" soit un sengokobune de bonne taille. Les sampan sont également utilisés pour effectuer des raids rapides et sans danger.

Repaires

Le Tsunami possède une dizaine de repaires, répartis tout au long de la côte entre la Cité des Rives Abandonnées et le Village de l'Aimable Voyageur. Il s'agit le plus souvent d'immenses grottes aménagées et parfaitement dissimulées. Kato y fait entreposer armes et richesses.

Souvent, les villageois connaissent l'existence de ces repaires, mais ils se taisent en échange de la protection que Kato leur fournit contre les bandits. En effet, les heimin préfèrent la présence de ces pirates qui ne s'en prennent pas à eux plutôt que celle de magistrats indiscrets et hautains...

Méthodes

Kato possède un réseau d'informateurs très étendu, qui couvre tout le territoire du Clan de la Grue ainsi que les îles du Clan de la Mante. Il est ainsi informé des lignes les plus rentables à attaquer. Avec ses lieutenants, il met au point un plan puis mobilise le nombre d'hommes adéquat pour le raid.

Leur approche couverte par la brume magiquement invoquée par Raizen, le shugenja du Tsunami, les bateaux abordent les navires marchands. C'est alors la curée : les pirates se ruent à l'attaque et ne font aucun quartier. Tous les marins sont éliminés et les cargaisons pillées. Les bateaux attaqués sont la plupart du temps récupérés et réparés.

Parfois, il arrive que le Tsunami attaque un navire qui transporte une personnalité importante, afin de capturer celle-ci et de demander une rançon. Nombre de filles de courtisanes du Clan de la Grue ont ainsi eu à subir ce traitement. Autant dire que les sévices



physiques et psychologiques subis durant leur captivité les poussent le plus souvent au suicide...

Cibles privilégiées

Les cibles les plus attaquées par le Tsunami sont les navires marchands des Clans de la Grue et de la Mante. Ils sont généralement lourdement chargés de richesses et constituent donc des objectifs de choix.

Plus récemment, le Tsunami a commencé à s'en prendre aux navires de la famille Yasuki. La forte résistance rencontrée fait que ceux-ci ne constituent pas une cible prioritaire du Tsunami, mais, pour des raisons qui lui sont propres, Kato s'intéresse de près à certaines cargaisons transportées par ces bateaux...

CE QU'EN PENSE LES KOLATS...

Et bien les Kolats n'apprécient pas du tout le Tsunami. Les attaques récentes de celui-ci contre la famille Yasuki et l'intérêt grandissant de Kato pour les affaires de la conspiration les irritent au plus haut point.

En fait, les Dix Maîtres hésitent entre deux solutions : éliminer Kato ou le recruter. Mais faute de parvenir à mettre la main sur lui, les Kolats aident la Légion des Tempêtes et les magistrats du Clan de la Grue à lutter contre le Tsunami.

Le Tsunami

Le Tsunami est une organisation de pirates. Il est composé d'une bande de pilliers, de violeurs et d'assassins sans honneur ni pitié. Le seul intérêt de ces bandits est l'argent, l'ivresse du combat et du meurtre et surtout une loyauté sans faille envers Kato.



Type : *Juzimai*

Traits requis : Force 3, Perception 3

Compétences requises : Athlétisme 2, Navigation 2, une compétence d'arme à 2

Autres conditions : Honneur inférieur à 1.5, l'avantage Sens de l'Equilibre

Lieu d'implantation : les côtes de Rokugan

Mon : Une vague engloutissant un bateau

Technique : la Vague Déferlante (5 PP)

A force de se battre en pleine mer, dans des conditions instables, les membres du tsunami ont appris à se servir du flux et du reflux des vagues à leur avantage. Quand ils se battent sur un bateau, ils peuvent rajouter leur rang d'Eau à leur initiative et à leur ND pour être touché.

Personnalités importantes du tsunami :

Kato

Kato est un homme plein de haine. Anciennement ronin honorable, il est maintenant un monstre sans pitié, uniquement motivé par une irrépressible soif de vengeance. Son physique, sa cruauté et son intelligence font de lui un leader charismatique, respecté sinon craint par ses hommes.



Kato est un géant (plus de 1 m 90) à la carrure impressionnante. Portant une armure faite de bric et de broc, il se bat avec un no-dachi de belle taille. Il a pour habitude de trancher et de conserver les têtes des adversaires qu'il estime de valeur.

Feu : 4

Air : 3

Eau : 4 (Force 5)

Vide : 3

Compétences : Art de Guerre 4, Athlétisme 3, Chasse 2, Corps à Corps (Jiu jutsu) 3, Défense 2, Discrétion 3, Intimidation 2, Kenjutsu 3, Navigation 4, Nofujutsu 2, Subojutsu 3, Tir à l'Arc 2, Yarijutsu 3

Avantages : Cœur de Pierre, Force de la Terre (niveau 2), Grand, Leader-né, Mon personnel, Rétablissement Rapide, Sens de l'Equilibre

Désavantages : Cicatrices, Cruel, Ennemi Juré (la Légion des Tempêtes), Mauvaise Réputation, Obnubilé (sa vengeance), Recherché (niveau 3)

Technique : la Vague Déferlante

Honneur : 0.3

Gloire : 4.7

Raizen

Raizen est un ancien shugenja du Clan de Crabe. Il n'a jamais expliqué pourquoi il était devenu un ronin, ni pourquoi il avait rejoint le Tsunami. Il semble qu'il y ait une vieille histoire d'amitié entre lui et Kato. Quoi qu'il en soit, il semble prendre beaucoup de plaisir à ses nouvelles activités, et ses talents magiques font de lui un des membres les plus importants du Tsunami.

Raizen est un homme robuste, borgne et au corps couturé de cicatrices. Bien que shugenja, il ne rechigne pas à aller se battre au corps à corps et se sert d'un katana à la garde un peu particulière. Il connaît un grand nombre de sorts de l'Air, très utiles pour camoufler les attaques de ses camarades.

Ecole de shugenja Kuni / Rang 2 (avec de nombreux sorts de l'Air)

Honneur 0.9

Gloire 2.4

Souillure 1.7

Yama

Yama est une brute muette et simple d'esprit. Moins grand que Kato mais bien plus musclé, Yama est un guerrier brutal qui se bat avec un tetsubo clouté et usé par de longues années d'utilisation. Son seul plaisir se trouve dans le combat et le sang ; c'est un être simple mais sans pitié ni compassion.

Affectueusement surnommé le Troll des Mers par le reste du Tsunami, Yama se voile le bas du visage pour une raison inconnue. Il ne parle jamais et se contente d'agir.

Technique : la Vague Déferlante

Honneur 0

Gloire 0



La calendrier Rokugani

Par Kendashi

Le calendrier rokugani est basé sur les phases lunaires et se compose de 12 mois de 28 jours. Chaque mois est partagé en deux périodes égales, séparées par l'apparition de la pleine lune, le quatorzième jour. Un mois se termine toujours par l'apparition de la nouvelle lune. Même si la plus grande partie de l'Empire utilise le calendrier 'courant' des esprits des animaux, la classe des nobles se sert souvent du calendrier plus solennel des Kami. Mais comme ce calendrier n'a été approuvé que récemment (Hantei XXXV), nombre des provinces de l'Empire utilisent toujours les noms familiers des mois.

Une semaine ordinaire compte 7 jours. Les jours non pas de nom. On les nomme donc selon la place qu'ils occupent dans le mois : le dixième jour du mois du Cheval, le vingt-cinquième jour du mois Hida, le dernier jour du mois de la Grue, etc ...

Les indications situées dans les parenthèses précédents les mois sont les appellations communes de la paysannerie ou de la noblesse rokugani. Certains mois ont deux noms courants d'esprit animal. Les noms les plus populaires de trois de mois 'remaniés' comprennent la Grue (au lieu du Coq), la Tortue (au lieu du Dragon) et le Mouton (au lieu de la Chèvre).

Les mois de l'année sont classé dans l'ordre suivant : le Lièvre (printemps – avril), le Dragon, le Serpent, le Cheval (été – juillet), la Chèvre, le Singe, le Coq (automne – octobre), le Chien, le Sanglier, le Rat (hiver – janvier), le Bœuf et le Tigre.

Le calendrier des Kami agence les mois dans l'ordre de la dernière bataille de l'Empereur : le Soleil, la Lune, Hantei, Akodo, Doji, Shiba, Bayushi, Shinjo, Hida, Togashi, Fu Leng, et pour finir, le mois du Dixième Fils, ou Humanité.

Les heures du jour ont des noms similaires : le Lièvre (5 – 7 heures), le Dragon, le Serpent, le Cheval, la Chèvre (13 – 15 heures), le Singe, le Coq, le Chien, le Sanglier, le Rat, le Bœuf et le Tigre.

Printemps

Avril/ Lièvre/ Le Soleil

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Mai/ Dragon/ La Lune

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Juin/ Serpent/ Hantei

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Ete

Juillet/ Cheval/ Akodo

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28





Août/ Chèvre/ Doji

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Septembre/ Singe/ Shiba

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Automne

Octobre/ Coq/ Bayushi

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Novembre/ Chien/ Shinjo

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Décembre/ Sanglier/ Hida

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28



Hiver

Janvier/ Rat/ Togashi

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Février/ Boeuf/ Fu-Leng

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Mars/ Tigre / Le 10^{ème} fils

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Festivals...

- du nouvel An, Oshogatsu (1^{er} jour du Lièvre)



- **de Minato Masturi** (11^{ème} jour du mois du Dragon)

Ce festival porte le nom de la mère du fondateur du Clan de la Mante. Il a lieu près de Kyuden Mante, le palais du Clan, sous la direction du Temple de Suitengu, le Mikokami, fortune de la mer. La légende veut que Matsu Minato et son fils Kametsu-uo qui ayant déserté les terres du Clan du Crabe, arrivèrent aux rivages de l'île de la soie par la grâce de Suitengu. Les îliens les accueillirent chaleureusement en envoyant des bateaux à leur rencontre. Ces faits sont à l'origine de ce festival. Son point fort est "Kaïtenma Kyojo où deux bateaux font la course des îles de la soie aux îles des épices.

- **des 7-5-3** (13^{ème} jour du Dragon)
- **de la fleur de cerisier** (23^{ème} jour du mois du Dragon)
- **de la poupée et du cerf-volant** (25^{ème} jour du mois du Serpent)
- **du chrysanthème, Choyo no Sekku** (6^{ème} jour du mois du Cheval)
- **de l'union du berger céleste et de la tisserande, Tanabata** (7^{ème} nuit du mois de la Chèvre)

Cette fête célèbre l'union du Berger Céleste et de la Tisserande, deux étoiles séparées par la Voie lactée qui ne se croisent que cette nuit-là... S'il ne pleut pas. Les bâtiments sont décorés de poèmes écrits dans la plus belle calligraphie possible. Les poètes et les artistes restent debout toute la nuit à contempler les étoiles.

- **de la richesse partagée** (15^{ème} jour du mois de la Chèvre)

Ce festival est organisé par les trois grands Clans (Grue, Scorpion et Lion) pour commémorer tous leurs accords commerciaux de l'année. Au cours de cet événement des excursions en radeau sont organisées pour les invités.

- **de Setsuban** (8^{ème} jour du mois du Singe)
- **du Kanto** (2^{ème} jour du mois du Coq)
- **de l'éloge de la sagesse et du savoir, Hingran** (20^{ème} jour du mois du Coq)

C'est au cours de cette journée que traditionnellement les pères racontent à leurs enfants l'histoire de Rokugan. Des représentations de Shinsei, patron des sages, sont alors affichés dans tous les temples rokugani. De plus nombreux maîtres et serviteurs échangent des cadeaux au cours de cette journée.

- **des ancêtres, O-Bon** (28^{ème} jour du mois du Chien)

Les familles visitent, entres autres, les tombes et attachent une lanterne à leur porte ainsi que devant les tombes. Des bateaux lanternes sont lancés, puis noyés durant la nuit.

- **de la rivière des étoiles** (9^{ème} jour du mois du Sanglier)
- **du courroux de la Lune** (entre le crépuscule du 7^{ème} jour et l'aube du 9^{ème} jour du mois du rat)
- **du respect mutuel** (28^{ème} jour du mois du Rat)

Organisé conjointement par les familles Daidoji et Hida en mémoire de Daidoji Masashigi, le Daimyo qui n'hésita pas à abandonner le palais ancestral de sa famille pour défendre la péninsule avec une poignée de samourai, ce festival à comme thème principal l'endurance à travers une course empruntant le pont des marées.

- **des clameurs** (4^{ème} jour du mois du Tigre)



- **de Tenday Uyaku** (6^{ème} jour du Tigre)

Plus qu'en festival, Tenday Uyaku est un pèlerinage vers le temple des 7 disciples situé au village bordant les murs de l'océan. Ce temple abrite le tombeau de Raisho, un étrange moine ayant sauvé autrefois un Empereur de la mort grâce à une concoction miracle à base de Tendai Uyaku. Ce jour lui est dédié à lui et à tous les médecins de l'Empire.

- **de la fin d'année, Toshi no Ichi** (28^{ème} jour du mois du Tigre)

Ancetres

- **Togashi** (17^{ème} jour du mois du Lièvre)
- **Mirumoto** (1^{er} jour du mois du Dragon)
- **Kakita Wayozu** (16^{ème} jour du mois du Dragon)
- **Agasha Nodotai** (17^{ème} jour du mois du Dragon)
- **Shinjo** (20^{ème} jour du mois du Cheval)
- **Doji Hotei** (28^{ème} jour du mois du Cheval)
- **Bayushi** (28^{ème} jour du mois de la Chèvre)
- **Shiba** (1^{er} jour du mois du Singe)
- **Doji Taehime** (5^{ème} jour du mois du Coq ou 1^{er} jour du mois du Singe)
- **Doji** (1^{er} jour du mois du Coq)
- **Mirumoto Kaijuko** (1^{er} jour du mois du Coq)
- **Doji Taehime** (5^{ème} jour du mois du Coq ou 1^{er} jour du mois du Singe)
- **Shiba Murayasu** (11^{ème} jour du Coq)
- **Kakita Rensei** (18^{ème} jour du mois du Coq)
- **Daidoji Yurai** (9^{ème} jour du mois du Chien)
- **Hida** (3^{ème} jour du mois du Sanglier)
- **Mirumoto Tokeru** (3^{ème} jour du mois du Rat)
- **Daidoji Masashigi** (8^{ème} jour du mois du Rat)
- **Akodo** (15^{ème} jour du mois du Tigre)

Ceremonies Imperiales

- **Fin de la Collecte des impôts** (28^{ème} jour du mois du Serpent)



Si à la fin de cette journée le percepteur impériale n'a pas reçu la somme imposé, le fautif est traduit en justice, ses possessions confisquées, et sa famille déshonoré à tous jamais.

- **Début de la collecte des impôts** (à partir du 14^{ème} jour du mois du Coq)

Les magistrats d'Emeraude passent dans les provinces de l'Empire récolter l'impôt impériale.

- **La Cour d'Hiver** (1^{er} jour du mois du Chien)

La cour d'hiver est officiellement ouverte.

- **Le défi des artisans** (4^{ème} jour du mois du Chien)

La tradition veut que les meilleurs artisans présentent leurs meilleurs représentations ou œuvre d'art. Chacun des maîtres-artisans organise des rencontres pendant lesquelles les amateurs talentueux peuvent s'entretenir avec eux.

- **Séance officielle de la Cour Impériale** (8^{ème} jour du mois du Chien)
- **Les banquets de l'eau sinieuse** (12^{ème} et 13^{ème} jour du mois du Chien)

L'empereur et ses nobles pique-niquent dans la campagne avoisinante et brisent des branches de pin, qui symbolisent la longévité (les pins ne perdent jamais leurs épines et le vent les fait plier comme des vieillards arthritiques). Au cours de ces banquets de nombreux poèmes. sont récités.



2001



- **Le Pari des archers** (15^{ème} jour du Chien)

Un tournoi d'archerie entre les 16 meilleurs archers de l'Empire à lieu chaque année à la cour d'hiver. Il est suivi par un bal et un banquet en l'honneur du vainqueur.

- **La chasse impériale** (20^{ème} jour du mois du Chien)

La coutume veut que l'Empereur soit accompagné dans sa traditionnelle chasse par le vainqueur du Pari des archers.

- **Kemari** (25^{ème} jour du mois du Chien)

Le kemari est un sport populaire introduit dans l'Empire par la famille Shinjo. Il ressemble au football car c'est un jeu de balle au pied se disputant avec un gros ballon en cuir.

- **Sumai** (3^{ème} jour du mois du Sanglier)

Les épreuves les plus physiques du Palais d'hiver se déroulent le 3^{ème} jour du mois du Sanglier en hommage au 1^{er} Hida. Elle consiste à une série de combats et de rituels de sumotori, les spécialistes du sumai.

- **Séance officielle de la Cour Impériale** (8^{ème} et 22^{ème} jour du mois du Sanglier)

- **Gruau de la Pleine Lune** (13^{ème} jour du mois du Sanglier)

L'empereur et ses nobles mangent un gruau de riz qui a été remué avec des baguettes de sureau écorcé. Après quoi les nobles parcourent le palais en frappant les femmes avec leurs baguettes afin de les aider à concevoir des fils.

- **Danses poétiques** (14^{ème} jour du mois du Sanglier)

Des poèmes et des chants, en hommage à l'année en cours, sont déclamés dans les jardins du palais. Après quoi, les femmes prennent à leur tour les baguettes du gruau et se poursuivent, ou poursuivent les nobles.

- **Championnat de Topaze** (3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} jour du mois du Rat)

Ce tournoi, qui regroupe de multiples épreuves physiques et mentales fait office de cérémonie de gempukku aux meilleurs éléments des plus grands clans de l'Empire. Bien qu'il se déroule aux abords de l'école de Kenjutsu de la famille Kakita, l'Empereur assiste souvent aux festivités.

- **Nomination des nouveaux magistrats impériaux** (28^{ème} jour du mois du Rat)

Sur recommandation, le Champion d'Émeraude nomme aux postes de magistrat impérial les samurai les plus méritants.

- **Durcissement des dents** (3^{ème} jour du mois du Bœuf)

A chaque repas, l'Empereur se voit présenter en grandes pompes, des plats de radis, de gâteau de riz en formes de miroirs, des melons et vins épicés, pour durcir ses dents et lui assurer santé et longue vie.

- **Séance officielle de la Cour Impériale** (5^{ème} et 21^{ème} jour du mois du Bœuf)

- **Aperçu des chevaux blancs** (7^{ème} jour du mois du Bœuf)

L'empereur et sa femme assistent à un défilé de 21 chevaux blancs dans une grande cour présentée par les plus grands dresseurs de l'Empire. Chaque Clan a le droit de présenter 3 chevaux à l'Empereur. Seule une monture sera choisie par le fils du Soleil. Elle remplacera alors l'une des 21 bêtes de l'écurie Impériale. C'est une immense honneur de voir sa monture choisie par Hantei. Depuis le retour de la Ki-Rin ce défi est régulièrement remporté par les dresseurs de la famille Otaku.



- **Tournoi du Champion d'Emeraude** (du 17^{ème} au 20^{ème} jour du mois du Bœuf)
En l'absence possible d'un Champion d'Emeraude, un tournoi de Kenjutsu, présidé par l'Empereur lui-même, est organisé lors de ces cinq journées. C'est le tournoi de Kenjutsu le plus populaire et le plus importants de l'Empire. Il se déroule à proximité du temple d'Osano-Wo prêt de la plaine du Tonnerre.
- **Séance officielle de la Cour Impériale** (25^{ème} jour du mois du Tigre)
- **Fin officielle de la Cour d'Hiver** (27^{ème} jour du mois du Tigre)

La plupart des invités regagnent leurs domiciles. Les premiers feux d'artifice sont de sorties.

Coutumes paysannes

- **Première cueillette des plants de thé** (à partir du 10^{ème} jour du mois du Lièvre)

Les feuilles sèchent au soleil. Dans les monts et les montagnes, les arbres à laque sont mis en perce.

- **Les rizières sont labourées** (à partir du 14^{ème} jour du mois du Lièvre)
- **Le riz est semé** (à partir du 1^{er} jour du mois du Dragon)
- **Les oeufs de ver à soie sont récoltés** (à partir du 5^{ème} jour du mois du Dragon)

On les nourris ensuite de feuilles de mûrier.

- **Seconde cueillette de plants de thé** (à partir du 20^{ème} jour du mois du Dragon)

On laisse ensuite les feuilles séchées au soleil.

- **Les champs principaux sont labourés** (à partir du 5^{ème} jour du mois de Cheval)

On refait les terrasses et les digues, puis on les inonde grâce aux canaux d'irrigation.

- **Les dettes doivent être remboursées** (6^{ème} jour du mois du Cheval et du Rat)

Si ce n'est pas le cas les débiteurs sont considérés comme en faillite. Le 6^{ème} jour du Rat les maisons et les boutiques sont nettoyées. Les rêves de cette nuit-là sont soigneusement notés et traduits comme présages pour l'année à venir. Une personne voulant avoir de la chance peut "acheter" des rêves favorables.

- **Les plantes sont sarclées** (à partir du 7^{ème} jour du Cheval)

Les grenouilles commencent à se reproduire dans les champs et croassent jour et nuit. Les plantes sont sarclées. A cette période de l'année il fait relativement chaud et la sécheresse peut détruire rapidement toute une récolte de riz si on ne prend pas des précautions. Les fermiers, afin d'éloigner les sauterelles asperge ce dernier d'huile.

- **Setusubun** (10^{ème} jour du mois du Cheval)

Une légende veut que les forces de l'Outremonde fête le retour de Fu Leng ce jour là, à gros coup de sacrifice humain. C'est pour cette raison que des pois rôtis et des haricots rouges sont répandus dans les maisons, les boutiques et les temples, puis balayés (pendant qu'on lance des pétards) pour le mauvais sorts et les esprits malins. Les plus superstitieux évitent de sortir.

- **Les cocons de soie sont déroulés** (à partir du 15^{ème} jour du mois du Cheval)

On obtient approximativement de chacun des cocons environ 500 m de fil de soie.



- **Fête du riz** (3^{ème} jour du mois de la Chèvre)

Les villages célèbrent les semailles du riz par de grande processions, louant les kamis et les 7 fortunes en les remerciant.

- **Fête de Mi-Année** (14^{ème} jour du mois du Singe)

Les villageois font des visites et offrent des cadeaux à leurs amis et voisins (quoi que moins important qu'au nouvel an).

- **Le riz commence à fleurir** (7^{ème} jour du mois du Coq)

On commence à sécher les rizières. Les paysans ont coutume de faire des offrandes aux Kamis afin de préserver leurs récoltes des Typhons.

- **Le riz est battu, l'orge, le millet et le froment sont plantés.** (à partir du 14^{ème} jour du mois du Coq)

Le riz est battu, puis mis en balles (couvert de paille de riz) et remis au collecteur d'impôt impérial.

- **La lune d'Automne** (15^{ème} jour du mois du Coq)

Traditionnellement considérée comme la plus belle de l'année. Les poètes et les artistes restent debout toute la nuit à contempler la lune.

- **Fête d'Izusu** (20^{ème} jour du mois du Coq)

Izusu est le Jizo du travail honnête. Ce dernier est trop sourd pour entendre la convocation des prêtres à leurs temples alors les marchands lui adressent une prière en se débarrassant de leurs surplus et en fêtant leurs clients réguliers.

- **On rentre les récoltes d'hivers** (à partir du 6^{ème} jour du mois du Rat)





Scénario : Le Complot

Ce scénario est plutôt destiné à des magistrats d'émeraude intelligents, sachant se défendre et pouvant garder leur calme si une enquête se termine en cul de sac...

La situation

Soshi Yamato est le daimyo d'une petite région des terres du Clan du Scorpion, non loin du territoire du Clan de la Licorne (entre le Château de la Tromperie et la Cité des Mensonges). Son palais se trouve à l'entrée d'un petit bourg, le Village de la Brise Silencieuse, qu'il dirige également en tant que "gouverneur". Récemment, le magistrat du village, Bayushi Kenmei, a découvert la présence d'une cellule d'Adeptes du Sang sur les terres de son daimyo. Malheureusement, il trouva la mort de façon mystérieuse en enquêtant sur leurs activités impies. Désireux d'éclaircir cette affaire et de se débarrasser d'un tel groupe de maho-tsukai, mais ne voulant pas risquer la vie d'autres magistrats du Clan, Soshi Yamato mit alors au point un stratagème, avec l'aide de son ami Shosuro Itsu, visant à amener des magistrats d'émeraude à enquêter sur cette affaire tout en testant un complot machiavélique...

C'est ainsi qu'il commença à faire circuler des rumeurs parmi la pègre, rumeurs concernant l'assassinat prochain d'un daimyo du Clan de la Licorne, Shinjo Kenichi, ami de longue date du Champion d'Émeraude. Celui-ci va bien sûr envoyer ses meilleurs magistrats pour protéger son ami...

Pourquoi un tel stratagème : En effet, l'affaire en question relevant de la maho, Soshi Yamato était parfaitement en droit de faire appel à des magistrats d'émeraude. Mais le daimyo souhaite tester l'habileté de son Clan à mettre au point des complots imparables. De plus, à la fin de cette affaire et si tout s'est passé selon ses prévisions, le Clan de la Licorne sera le débiteur de Soshi Yamato (voir la suite du scénario)...

1. Mission de protection

Le château de Shinjo Kenichi

Evidemment, ce sont les personnages qui ont été envoyés par le Champion d'Émeraude pour assurer la sécurité de Shinjo Kenichi. Tout ce qu'ils savent, c'est que les informateurs du Champion d'Émeraude infiltrés dans la pègre ont fait état de rumeurs

concernant l'assassinat prochain du daimyo Shinjo Kenichi. Ils n'ont aucune idée du commanditaire, ni de l'exécuteur.

Le château de celui-ci se trouve à la limite des terres de son Clan, au sud de la Chaîne du Toit du Monde. C'est une bâtisse typique du Clan de la Licorne, un mélange d'architecture rokugani et gaijin. Il surplombe une vallée où l'on peut apercevoir quelques villages paisibles. Le château en lui-même semble bien gardé et difficilement attaquant.

Les personnages sont accueillis par Ide Ujikatsu, le karo du daimyo. C'est un jeune homme fort aimable, qui guidera les personnages jusqu'à un salon où les attend Shinjo Kenichi.

Celui-ci est un homme puissant, d'une quarantaine d'années. Il accueille les personnages plutôt froidement, mais il reste aimable tout au long de la conversation. Voici tout ce que les personnages pourront apprendre :

- Shinjo Kenichi ne voit pas qui pourrait en vouloir à sa vie ; il ne se connaît pas d'ennemi particulier,
- Il est reconnaissant à Doji Satsume de s'inquiéter de sa sécurité, mais pense être à même d'assurer sa propre protection. Toutefois, il ne s'opposera pas à la mission des personnages,
- Ayant appris les rumeurs, il a fait renforcer la garde du château et a envoyé son fils chez un ami du Clan du Lion.

La conversation terminée, il invite les personnages à prendre possession des appartements qui ont été préparés pour eux et à inspecter les défenses du château.

Attente...

Après cette conversation, le crépuscule commence à tomber. Le dîner aura lieu dans une heure. En attendant, les personnages peuvent inspecter le château et interroger les gardes. Ils s'apercevront (jet de Perception + Art de la Guerre) que le château est bien gardé et difficile à infiltrer...

Lors du dîner, les personnages pourront faire la connaissance des quelques invités du château :

- Matsu Usato est un rude bushi du Clan du Lion, ami de longue date de Shinjo Kenichi. Il ne sait parler que de batailles et de campagnes militaires.
- Shinjo Aoma est l'épouse de Shinjo Kenichi. Un peu moins âgée que son mari, c'est encore une très



belle femme, qui possède le charme si particulier des femmes du Clan de la Licorne. Elle est assez effacée et ne parle pas beaucoup.

- Shosuro Kanji est un acteur à la renommée grandissante. Comme tous les membres de son Clan, il porte un masque. Il ne sait rien du complot de Soshi Yamato. Cependant, il apparaît évident que les personnages vont immédiatement le soupçonner, n'hésitez donc pas à en rajouter sur le côté mystérieux du personnage...

- Ide Ujikatsu est le karo. C'est un homme étonnement jeune (à peine 20 ans) mais d'une intelligence et d'une gentillesse remarquable.

- Goramon est un ronin qui fut le yoriki attitré de Shinjo Kenichi lorsque celui-ci était magistrat de son Clan.

Laissez les personnages faire connaissance avec les différents protagonistes durant ce dîner, en alimentant conversations et potins...

Première journée : Il ne se passera rien de véritablement intéressant durant cette journée. Shinjo Kenichi ira chasser en compagnie de Matsu Usato et Goramon. Ils inviteront bien sûr les personnages à les accompagner. Durant la chasse, un sanglier enragé chargera droit sur Shinjo Kenichi et il faudra l'abattre le plus vite possible. Mettez en scène une lutte violente et sanglante contre ce sanglier fou furieux. L'incident, bien que n'ayant rien à voir avec le complot, ne manquera pas de mettre les personnages sur les dents...

Certains personnages voudront sans doute visiter la vallée et rendre visite aux villageois pour en apprendre plus sur la région. Les heimins sont plutôt heureux de leur daimyo, qui les dirige et les protège avec efficacité. Bien sûr, les personnages entendront le lot habituel de superstitions paysannes : présence de créatures étranges dans les bois, bruits inhabituels durant la nuit, maho-tsukai, ninjas... Bref, ils n'apprendront rien de déterminant.

Première soirée : Durant le dîner, Shosuro Kanji prétextera un léger malaise pour quitter la table avant les autres. Et c'est vrai, le comédien souffre d'une santé fragile, et le rude climat des terres de Shinjo Kenichi met son organisme à rude épreuve... Bien sûr, cela ne va servir qu'à entretenir la paranoïa des personnages.

Seconde journée : Un orage violent oblige tout le monde à rester au château. C'est le moment d'accroître la tension et de permettre aux diverses frustrations d'exploser : Matsu Usato et Goramon se disputent violemment, Shinjo Aoma éclate en sanglots et craque à cause de toute cette tension... Les personnages doivent être à bout de nerfs, prêts à réagir à la moindre provocation. Mettez en scène de petits événements insignifiants mais destinés à accroître le malaise ambiant.

Seconde soirée : Après un dîner morose, tout le monde se dirige vers sa chambre. Soudain, un cri retentit : "Aux ninjas !". Aussitôt, une grande

agitation domine : des gardes court sur les remparts, les serviteurs paniquent... Le mieux à faire pour les personnages est de rester auprès de Shinjo Kenichi et de le protéger. Très vite, une dizaine de ninjas (des niwatori du Clan du Scorpion) surgissent de toutes parts, assaillant les personnages et les gardes du château. Au bout de quelques minutes de bataille acharnée, un grand cri se fait entendre et les ninjas rompent le combat et fuient. Les personnages peuvent tenter de les poursuivre ou s'intéresser au cri qui a interrompu la bataille.

Ce qui s'est réellement passé : Et bien en fait, la cible de l'attaque était Ide Ujikatsu. La rumeur de l'assassinat de Shinjo Kenichi était en fait destinée à faire diversion. Durant l'attaque des ninjas, Shosuro Itsu s'est introduit dans la chambre de Ide Ujikatsu et a abattu celui-ci. Puis il a placé un faux testament dans le bureau du karo, prenant le vrai avec lui. Enfin, il a poussé un grand cri de douleur, afin de donner le signal de la fin de l'attaque et d'attirer les personnages dans la chambre de Ide Ujikatsu...

Les personnages vont donc découvrir le cadavre du karo, proprement égorgé sans même avoir pu se défendre. Shinjo Kenichi sera très affecté par la mort de son ami :

"- C'est un homme remarquable qui a été exécuté ce soir... Nul doute que les rumeurs de mon assassinat ont été déformées ou mal comprises, car il semble que ce soit mon karo qui était visé. Son testament sera ouvert demain matin, afin que ses dernières volontés nous soient connues..."

Les personnages peuvent bien sûr faire une rapide enquête. Ils ne trouveront rien de spécial dans la chambre du karo. Interroger les esprits leur apprendra juste que Ide Ujikatsu a été tué par un homme sombre et flou (Shosuro Itsu est marqué par l'Ombre...). Des gardes peuvent témoigner que Shosuro Kanji se trouvait dans sa chambre au moment de l'attaque des ninjas.

Le testament

Le lendemain matin, à l'heure du petit-déjeuner, le (faux) testament de Ide Ujikatsu sera lu par Shinjo Kenichi en présence de tous les convives. En voici le contenu :

"Mon seigneur et ami, si vous lisez ceci, c'est que je suis mort à présent. J'ai écrit ceci car je craignais pour ma vie depuis quelques temps. En effet, j'avais appris par divers informateurs que le daimyo Soshi Yamato, dont les terres se situent non loin des vôtres, avait prévu de s'associer à une cabale de maho-tsukai et de se servir de cet appui pour s'emparer de votre vallée. Un tel savoir mettant ma vie en danger, j'ai écrit ce testament afin que vous appreniez la vérité si je devais mourir..."

Ce testament paraît étrange pour de nombreuses raisons : Ide Ujikatsu ne semblait pas particulièrement inquiet pour sa vie ces derniers temps (mais il est vrai qu'il a toujours été quelqu'un de discret) ; l'assassin du karo aurait pu penser au



testament et fouiller la chambre pour le dérober (il n'en a peut-être pas eu le temps)... Cependant, il s'agit de la seule piste valable qu'ont les personnages. Shinjo Kenichi leur demandera d'ailleurs d'aller enquêter sur les terres de Soshi Yamato. Il leur fournira d'ailleurs une lettre à remettre à ce daimyo.

L'enquête

Le Village de la Brise Silencieuse

Ce village est plutôt un gros bourg, grouillant d'activités diverses. Etant un lieu de passage entre les terres du Clan du Scorpion et celles du Clan de la Licorne, il s'y trouve de nombreuses auberges, un important marché et quelques commerces. De grands entrepôts ont été construits en périphérie pour permettre aux marchands de stocker leurs marchandises. Le quartier des eta se trouve un peu à l'écart du reste du village.

Le palais de Soshi Yamato se trouve à l'entrée du village. C'est plus une grande maison qu'un château, mais il est luxueusement décoré. Les personnages seront accueillis par Soshi Yamato en personne. C'est un vieil homme chétif, drapé dans de grandes robes de shugenja. Ses manières sont exquises et il recevra les personnages dans un salon luxueux, puis leur fera servir son meilleur thé. Enfin, il leur demandera de lui exposer le but de leur visite. Le mieux à faire est de lui donner la lettre de Shinjo Kenichi. Celui-ci demande humblement à Soshi Yamato de bien vouloir permettre aux personnages d'enquêter sur ses terres, qu'il soupçonne d'abriter des Adeptes du Sang. Après l'avoir lue, le daimyo du Clan du Scorpion expliquera aux personnages qu'il accepte la requête de Shinjo Kenichi et leur permet d'enquêter sur ses terres.

"- D'ailleurs, je me souviens que le magistrat local avait lui aussi des soupçons sur une éventuelle présence de pratiquants de la maho dans la région... J'ai aussi appris que certaines personnes me croient l'allié de tels êtres... Tenez, dit-il en leur tendant un sauf-conduit signé de sa main, avec ceci, vous pourrez accéder au bureau du défunt magistrat et en savoir peut-être plus... Bonne chance."

Il est bien sûr évident qu'il serait du plus mauvais effet pour les personnages de faire allusion à une quelconque alliance entre le daimyo et les mahotsukai en l'absence de preuves...

Le bureau du magistrat

Celui-ci se trouve dans le quartier marchand du Village de la Brise Silencieuse. Senta, un ronin faisant office de yoriki, remettra aux personnages les divers rapports rédigés par Bayushi Kenmei.

Eplucher tous ces rapports prendra une bonne journée aux personnages et ne leur apprendra rien de bien utile, juste que Bayushi Kenmei était sur la piste d'un groupe d'Adeptes du Sang qu'il soupçonnait d'exactions commises dans des provinces voisines.

Pour la nuit, Soshi Yamato se fera un réel plaisir d'héberger les personnages. Durant le dîner, il leur demandera de lui raconter leur exploits passés, leurs précédentes enquêtes... Bref, le vieux daimyo doit apparaître aux yeux des personnages comme un homme d'une grande courtoisie et d'un grand sens de l'hospitalité (le repas est somptueux et leurs chambres sont fort luxueuses).

Quelques fausses pistes...

Bien sûr, rien ne vous empêche de fournir des fausses pistes alléchantes à vos personnages :

- Un riche marchand du nom de Tokai a un comportement nerveux en présence des personnages. En fait, il ramène de l'opium du Clan de la Licorne qu'il entrepose dans un des entrepôts. Il a peur que son petit trafic soit découvert et il va embaucher de nombreux ronins pour garder sa marchandise. Un entrepôt aussi lourdement surveillé, voilà qui a de quoi attiser la curiosité de magistrats zélés comme les personnages...

- Il y a une maison de jeu clandestine dans une des auberges du village (Au Doux Poison). Senta a l'habitude de s'y rendre souvent. Du fait de la présence des magistrats, il sera encore plus prudent qu'à l'accoutumée. Si les personnages le surveillent, son comportement paraîtra plus que suspect...

- Un groupe de bandits décide de dévaliser un des entrepôts. Ils lancent leur opération juste au moment où les personnages patrouillent dans ce quartier...

Une femme en détresse...

Au moment où vos personnages seront découragés du fait du piétinement de leur enquête (ce qui peut prendre plusieurs jours, amusez-vous avec leurs nerfs...), une jeune femme les approchera craintivement. C'est une eta et, bien que les personnages la terrifient, elle a besoin de leur parler. Cela fait maintenant plusieurs jours que son fils a disparu. Elle pense qu'il a été enlevé. L'enfant n'est d'ailleurs pas le seul à avoir disparu, mais en l'absence de magistrat dans le village, les eta ne savaient pas à qui parler. La jeune femme, Onaya, espère que les personnages pourront l'aider...

Le quartier des eta se trouve à l'écart du village. Les hinin seront à la fois heureux et inquiets de la présence des personnages. Onaya leur montrera sa maison et les présentera aux autres familles dont les enfants ont disparu. Il apparaît que ces mystérieuses disparitions ont débuté après la mort de Bayushi



Kenmei. Il semble qu'il s'agisse d'enlèvements perpétrés de façon très discrète et toujours la nuit.

A ce stade, la seule solution est de patrouiller la nuit dans le quartier des eta. Dès la deuxième nuit, les personnages pourront repérer (jet de Perception ND 20) des formes sombres se déplaçant de façon très discrète. S'ils les attaquent, les formes sombres s'enfuiront et ne pourront être rattrapées. Le mieux à faire est donc de laisser faire et de suivre les formes sombres. Celles-ci entrent dans une hutte et en ressortent avec un bébé, puis elles filent dans les bois. Suivre leurs traces nécessitent un jet d'Enquête ou de Chasse ND 20. Finalement, les personnages arriveront en vue d'un temple en ruine caché au milieu de la forêt. Ils peuvent apercevoir des Adeptes du Sang préparant un rituel (sur un jet de Connaissance : maho, il comprendront que l'âme de l'enfant va être offerte à Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé). En inspectant les alentours (jet d'Art de la Guerre ND15), les personnages se rendront compte que le temple est gardé par des ronins corrompus (environ une dizaine). Ils verront que les mahotsukai (au nombre de trois) sont protégés par une vingtaine de zombis. Seuls, ils ne pourront jamais venir à bout de cette cellule d'Adeptes du Sang. Il leur faut aller chercher des renforts.

3. L'assaut final

Quels renforts ?

Si les personnages font leur rapport à Soshi Yamato, celui-ci les écouterait très attentivement. Il mobiliserait alors la garde de son palais et prendrait lui-même part à la bataille. L'assaut sera donné à l'aube et les Adeptes du Sang se défendront de toutes leurs forces (vous pouvez jouer cette scène avec la Table de Résolution des Batailles, les Adeptes du Sang étant à chaque tour en Défaite).

Mais les personnages n'auront peut-être pas confiance en Soshi Yamato (il est tout de même sensé être allié aux mahotsukai...). A ce moment-là, la seule solution sera de monter une armée de fortune avec les eta. La bataille sera bien sûr bien plus dure à remporter (sur la Table de Résolution des Batailles, les Adeptes du Sang seront en Victoire)...

Une fouille du temple en ruine ne permettra pas de faire une relation entre Soshi Yamato et les Adeptes du Sang...

Conclusion(s) ...

A ce stade, les personnages auront l'impression de s'être fait subtilement manipuler. Mais ils n'ont aucune preuve et devront se contenter de la gloire

apportée par l'écrasement d'un groupe de mahotsukai...

Soshi Yamato leur offrira à chacun un cadeau en guise de remerciement. Secrètement, le vieux daimyo est plus que satisfait de son plan : les Adeptes du Sang sont éliminés et la ruse du Clan du Scorpion est une fois de plus mise à l'honneur. Nul doute que grâce à son stratagème, Soshi Yamato va gagner l'estime de ses pairs et se faire remarquer par Bayushi Shoji... De plus, le Clan de la Licorne est plus ou moins son débiteur du fait des "rumeurs" faisant état d'une alliance entre les mahotsukai et lui.

Quant à Shinjo Kenichi, il est bien sûr ravi que la menace des Adeptes du Sang soit écartée, mais il restera insatisfait et tentera par la suite de faire la preuve de la culpabilité du Clan du Scorpion dans cette affaire...

Les protagonistes :

Shinjo Kenichi
Ecole de bushi Shinjo / Rang 4
Gloire 6.8
Honneur 3
Ide Ujikatsu
Ecole de diplomate Ide / Rang 2
Gloire 5.2
Honneur 3.5
Soshi Yamato
Ecole de shugenja Soshi / Rang 3
Gloire 6
Honneur 1.2
Shosuro Itsu
Ecole d'assassin Shosuro / Rang 4
Gloire 0
Honneur 0.6
Les ninjas
Jet d'attaque : 5g3
Jet de dégâts : 4g2
Les Adeptes du Sang
Ils disposent chacun d'environ cinq sorts de maho.
Souillure 3.4
Les ronins corrompus
Jet d'attaque : 6g3
Jet de dégâts : 5g2
Souillure 2.2
Les zombis
Jet d'attaque : 1g1
Jet de dégâts : 4g1
ND pour être touché : 5
Armure : 6
Peur : 4
Blessures : 60 / Mort



La Voie de la Fourmi

"Un poing, Une vie"
- Devise du Clan de la Fourmi



A Rokugan, pour un samurai digne de ce nom, il n'existe qu'une technique de combat valable, le kenjutsu, et une seule arme digne d'être maniée, le katana. Et pourtant, au sud des terres du Clan du Dragon existe depuis près de trois siècles un Clan mineur dont la vocation est de développer un art martial digne d'être utilisé par des samurai. Il s'agit du Clan de la Fourmi.

Fondation et Histoire

L'histoire du Clan de la Fourmi commence il y a de cela 300 ans, durant un obscur conflit entre les Clans du Lion et du Dragon, avec Ryuken, jeune samurai du Clan du Dragon ayant emprunté la voie de Shinsei en devenant moine.

Ryuken était un moine paisible et travailleur, courageux dans tout ce qu'il entreprenait et surtout, véritable génie des arts martiaux. C'était là sa véritable passion, passion qu'il avait développée depuis son retrait dans le monastère. En à peine quelques années, ses maîtres n'avaient plus rien à lui apprendre et le jeune moine continua à progresser tout seul, surpassant tout le monde au monastère.

Ryuken avait conscience du mépris qu'avaient les samurai pour les arts martiaux, des méthodes de combat dignes des heimins selon eux. Pourtant, le jeune prodige était persuadé que la noblesse des arts martiaux valait bien celle du kenjutsu, et que le corps pouvait être aussi efficace que la lame du katana. Ryuken commença alors à mettre au point un art martial qui, selon lui, pourrait égaler, voire surpasser la voie du sabre. L'histoire allait lui permettre de réaliser son projet de manière officielle...

A cette époque donc, une querelle de territoire opposait les familles Mirumoto et Matsu. La situation dégénéra bien vite en une guerre qui menaçait la paix relative d'alors. Miya Urameshi, diplomate impérial et propre cousin de l'Empereur,

fut chargé de calmer la situation avant qu'elle ne s'aggrave encore.

Mais alors qu'il faisait route vers le lieu du conflit, il tomba dans une embuscade orchestrée semble-t'il par des ronins (de fait, des agents des kolats que le conflit arrangeaient). Miya Urameshi serait mort sans l'intervention de Ryuken qui s'entraînait non loin. Le jeune moine bondit dans le combat et tua à mains nues quatre des six brigands. Il reçut trois coups de katana et fut percé de deux flèches. Miya Urameshi amena Ryuken au village le plus proche afin qu'il y fut soigné de toute urgence. Heureusement, la robuste constitution du moine lui permit de survivre à ses blessures. Touché par tant de courage et impressionné par sa technique, Miya Urameshi emmena Ryuken avec lui à la cour impériale, à Otosan Uchi, afin qu'il y séjourne le temps de sa convalescence. Un autre diplomate fut chargé de régler le conflit entre le Clan du Dragon et celui du Lion.

Lorsque Ryuken se fut enfin entièrement remis de ses blessures, il fut convoqué par Miya Urameshi, qui lui tint ces propos :

"- Courageux moine, par ta vaillance tu as sauvé ma vie, celle du cousin de l'Empereur. Et par ordre de cet Empereur, tu redeviens un samurai. Choisis un mon et un destin, et suis ta route où qu'elle te mène.

- Grand seigneur, lui répondit Ryuken en s'inclinant, c'est avec mon corps que je vous ai servi, et c'est avec mon corps que je désire continuer à vous servir."

Miya Urameshi remit alors un daisho à Ryuken, qui se trouva investi de la mission de créer l'art martial qui permettrait au corps de devenir l'égal du katana.

Ryuken choisit le mon de la fourmi, et alla recruter ses premiers vassaux parmi les jeunes moines de son ancien monastère. Plus tard, ils furent rejoints par quelques samurai avides de perfectionner leurs techniques martiales. Ainsi naquit le Clan de la Fourmi.



Le tekken-do

En un peu plus de vingt ans, Ryuken et ses disciples avaient mis au point l'art martial qui légitimait l'existence du Clan de la Fourmi.

Le tekken-do est, littéralement, la voie du poing d'acier. Il s'agit d'un art martial qui réunit la grâce du mizu-do avec la violence du kobo. Ses techniques sont uniquement basées sur de violents coups portés avec toutes les parties du corps (poings et pieds, mais aussi coudes, genoux, tête...). Les projections, clés et balayages sont volontairement oubliés car pas assez mortels.

Et c'est bien là l'essence du tekken-do : il s'agit d'un art martial mortel, fait pour tuer, tout comme le kenjutsu. Il n'y a pas de place dans le tekken-do pour la subtilité. Par contre, et contrairement au kobo, l'honneur a sa place dans cet art martial. En effet, le but du Clan de la Fourmi est qu'il soit reconnu que se battre au moyen du tekken-do est aussi glorieux et honorable que de se battre avec un katana.

Dans cet esprit, il faut bien comprendre comment les membres du Clan de la Fourmi considère leur art martial : pour eux, il est aussi essentiel que leur katana, et insulter le tekken-do d'un membre du Clan et aussi mortel que d'insulter les ancêtres d'un Akodo. L'offenseur n'a guère le temps de regretter ses paroles. Dans le même ordre d'idée, le tekken-do n'est absolument pas fait pour être enseigné aux heimins, comme le kaze-do. Cela reviendrait à donner un katana à des paysans, et à leur apprendre à s'en servir.

L'entraînement est assez semblable à celui du kenjutsu. Un sensei enseigne les différentes techniques du tekken-do à ses élèves, fortifiant leurs corps avec d'épuisants échauffements musculaires et leurs esprits avec de nombreuses séances de méditation et d'étude du Tao de Shinsei (il ne faut pas oublier qu'à la base, le Clan de la Fourmi fut fondé par un moine). Lorsqu'ils sont enfants, les membres du Clan de la Fourmi apprennent les bases du

tekken-do, les mouvements et katas primordiaux (la compétence). Puis, après leur gempukku, ils sont autorisés à apprendre les arcanes secrets de l'art martial (les techniques de Rang).

Le Clan de la Fourmi et le daisho

Comme ils sont des samurai à part entière, les membres du Clan de la Fourmi portent katana et wakizashi. Pourtant, ces lames ne quittent que rarement leurs fourreaux car un tekken-doka préférera toujours se servir de ses techniques d'arts martiaux pour défaire ses ennemis. Dégainer le katana est la solution à n'utiliser qu'en dernier recours, contre un adversaire tel qu'un oni de trois mètres de haut, par exemple.

Le Tournoi d'Arts Martiaux

Depuis maintenant plus d'un siècle, le Clan de la Fourmi organise au printemps de chaque année un grand tournoi d'arts martiaux nommé le Tenkaichi Budokai. Tous les samurai qui désirent y assister ou y participer sont les bienvenus. Parmi les habitués, on peut observer Tsuruchi (spectateur), Togashi Mitsu (participant), Hida O-Ushi (participante), Akodo Toturi (spectateur), Naka Kuro (spectateur), et bien d'autres...

Comme son nom l'indique, ce tournoi fait s'opposer des pratiquants de tous les types d'arts martiaux durant un championnat qui dure une semaine entière. Viennent y participer des *Ise Zumi* tatoués, des moines de la Confrérie de Shinsei, de maîtres de mizu-do de la famille Kakita, de féroces bushis du Clan du Crabe, des lutteurs sumai et bien sûr les élèves les plus prometteurs du Clan de la Fourmi. Les combats se déroulent sur plusieurs aires de combat composées de tatamis, et aboutissent à une grande finale qui est le clou du tournoi. Le vainqueur se voit remettre une statuette en acier représentant un poing fermé, le symbole du tekken-do.



Bien sûr, le Tenkaichi Budokai s'accompagne d'un grand festival, prétexte à de nombreuses fêtes et démonstrations d'arts martiaux. Un important marché a également lieu.

Les Terres du Clan de la Fourmi

A sa création, le Clan de la Fourmi reçut les terres situées au nord du Palais de l'Équilibre Sacré, de l'autre côté de la Rivière du Marchand Noyé à l'est de la Cité de la Grenouille Riche. Il s'agit de terres assez peu fertiles et le Clan est obligé d'acheter le riz à d'autres Clans. La principale source de revenu du Clan de la Fourmi provient du grand marché qui a lieu tous les ans durant le Tenkaichi Budokai.

Ces terres, situées à un carrefour commercial important (entre le Clan de la Licorne, celui du Lion, celui du Dragon et celui de la Libellule), sont assez fréquentées. De ce fait, le Clan de la Fourmi a pour devoir de protéger les routes commerciales qui traversent son territoire des brigands et autres ronins mal intentionnés. C'est pourquoi les membres du Clan de la Fourmi font souvent office de yojimbo auprès des caravanes de marchands.

L'opinion des autres Clans :

- Clan du Crabe
 " Leurs techniques de combat sont incroyablement efficaces et nous gagnerions beaucoup à nous rapprocher d'eux."
 - Hida O-Ushi

- Clan du Dragon
 " Des samurai ayant concilié bushido et Tao de Shinsei ? Intéressant..."
 - Togashi Mitsuru

- Clan de la Grue
 " S'ils étaient de vrais samurai, ils ne perdraient pas leur temps avec les arts martiaux et apprendraient à se servir d'un katana."
 - Doji Hoturi

- Clan de la Licorne
 "Je suis curieuse de savoir ce que donne leur tekken-do face à une charge de *shiotome*..."
 - Otaku Kamoko

- Clan du Lion
 " Il n'y a aucun honneur à se servir de ses poings pour se battre."
 - Ikoma Ryozo

- Clan du Phénix
 " Leur philosophie leur permet d'avancer sereinement le long Passage de l'Homme."
 - Asako Togama

- Clan du Scorpion
 " Leurs secrets méritent d'être appris..."
 - Bayushi Aramoro

- Les autres Clans mineurs
 " Des samurai capables de se défendre sans leurs katanas ne peuvent que susciter mon admiration."
 - Tsuruchi



Famille, Ecole et Techniques

Famille : Le Clan de la Fourmi n'a pas encore eu l'honneur de se voir accorder un nom de famille par l'Empereur.

Académie d'Arts Martiaux du Clan de la Fourmi

Bonus : Force +1

Compétences : Athlétisme, Connaissance : arts martiaux, Corps à Corps (Tekken-do), Kenjutsu, Médecine, Méditation, Shintao

Rang d'Honneur de départ : 2 plus 5 cases

Techniques :

Le tekken-do est un art martial très différent du kaze-do ou du kobo. Il est en fait structuré comme une technique de kenjutsu classique, avec des techniques correspondant à chaque Rang de Maîtrise. Ces techniques possèdent toutes des pré-requis (trait ou compétence) et un coût en points d'expérience. Un tekken-doka peut acheter ces techniques s'il possède le bon Rang de Maîtrise et les pré-requis demandés, en payant le coût indiqué en points d'expérience.

Un personnage nouvellement créé choisit entre les trois techniques de Rang 1 celle avec laquelle il commence (il n'a pas besoin de la payer). Il pourra par la suite acheter les autres, puis, lorsqu'il aura atteint le Rang 2, acheter les techniques correspondant à ce Rang, etc...

Rang 1 :

Le Corps est un Sabre

Pré-requis : Tekken-do 2, Force 3

Coût : 5 XP

Le tekken-doka a compris comment, à force d'entraînement et d'endurcissement, il pouvait transformer son corps en une arme mortelle. Ses dégâts au corps à corps sont de 0g2, ou de 1g2 s'il possède déjà l'avantage Poing de Pierre.

Léger comme la Feuille

Pré-requis : Tekken-do 2, Intuition 3

Coût : 5 XP

Le Tekken-doka a appris à sentir les gestes de son adversaire afin de pouvoir les anticiper. Ainsi, il peut rajouter son rang de Corps à Corps (Tekken-do) à son ND pour être touché.

Repos du Corps et de l'Esprit

Pré-requis : Tekken-do 3, Vide 3, Méditation 2

Coût : 5 XP

En harmonisant le flux du *chi* dans son corps, le tekken-doka peut récupérer plus vite de ses blessures. S'il réussit un jet de Constitution + Méditation (ND 20) avant de se coucher (méditation d'une heure environ), il récupérera Constitution*2 points de vie pendant la nuit, ou (Constitution +1)*2 points de vie s'il possède l'avantage Rétablissement Rapide.

Rang 2 :

**Solide comme la Montagne****Pré-requis :** Tekken-do 3, Constitution 3**Coût :** 6 XP

Lorsqu'il encaisse un coup, le tekken-doka, en durcissant puissamment tous ses muscles, peut minimiser les dommages. Il annule ainsi Constitution points de dommage venant d'une attaque contondante (tetsubo, die tsuchi, coup de poing...). Il est impossible d'utiliser cette technique en même temps que Glissant comme une Anguille.

Glissant comme une Anguille**Pré-requis :** Tekken-do 3, Réflexes 3**Coût :** 6 XP

Lorsqu'il est touché par une attaque, le tekken-doka peut en minimiser les dommages en se contorsionnant au dernier moment. Il annule ainsi Réflexes points de dommage venant d'une attaque tranchante (katana, no dachi...). Il est impossible d'utiliser cette technique en même temps que Solide comme la Montagne.

Frappe aux Tsubos**Pré-requis :** Tekken-do 4, Perception 3, Médecine 3**Coût :** 6 XP

Le tekken-doka connaît la localisation des points vitaux (les tsubos) du corps humain, ce qui lui permet de porter des coups mortels. Il peut désormais ajouter sa Perception à son jet de toucher et de dommages.

Rang 3 :**Attaque Surprise****Pré-requis :** Tekken-do 4, Agilité 3**Coût :** 8 XP

Le tekken-doka sait que l'attaque la plus efficace est celle que l'adversaire ne voit pas venir. En se déplaçant et en portant ses attaques de manière circulaire (afin de sortir du champ de vision de son adversaire), il peut baisser le ND pour être touché de son adversaire de 5.

Faire Face**Pré-requis :** Tekken-do 4, Réflexes 4**Coût :** 9 XP

Lorsqu'il doit se battre contre plusieurs adversaires, le tekken-doka peut pousser ceux-ci à se gêner les uns les autres. Ainsi, s'il doit faire face à plusieurs adversaires en même temps, le tekken-doka rajoute 5 à son ND pour être touché par adversaires en plus du premier (s'il fait face à 3 combattants, son ND sera augmenté de 10, par exemple.).

Le Corps et l'Esprit Attaquent**Pré-requis :** Tekken-do 5, Agilité 4**Coût :** 10 XP

En pouvant dissocier son corps et son esprit, le tekken-doka peut alors frapper une fois pour chacun. Il peut dorénavant réaliser deux attaques par tour.

NB : Les techniques du tekken-do peuvent vous sembler très puissantes. Mais il faut garder à l'esprit qu'elles ne sont valables qu'en utilisant le tekken-do. Un personnage se battant au katana ne garde pas le bénéfice de ses techniques de tekken-do pendant son combat (s'il connaît Léger comme la Feuille, il ne rajoute pourtant pas son rang de tekken-do à son ND).



Ce sont des techniques de combat corps à corps, inutilisables si l'on se sert d'une arme autre que le corps pour combattre.

Équipement : Daisho, Kimono, Nécessaire de Voyage, Trousse de Premiers Secours (qualité moyenne), Tao de Shinsei, Armure Légère, 1 koku.

Nouvelle compétence : Corps à Corps (Tekken-do) (Agilité)

Cette compétence permet de pratiquer le tekken-do, art martial majoritairement basé sur des techniques de coups violents portés avec diverses parties du corps (pieds, poings, coudes, tête, genoux...) et ignorant quasiment toutes les techniques de projections et de clés. Connaître la base de cet art martial (la compétence) est indispensable pour pouvoir en apprendre les arcanes secrets (les techniques décrites ci-dessus).

Ancêtre : Ryuken (3 PP)

Ryuken était un jeune samurai qui comprit très vite que sa voie dans la vie serait plus faite de méditation que de duels au katana. Il se fit donc moine très jeune. Au monastère, il se découvrit une passion dévorante pour les arts martiaux, qu'il se mit à étudier en profondeur de manière quasi-obsessionnelle. Lorsque son exploit (sauver un héraut de la famille Miya cousin de l'Empereur) lui permit de redevenir samurai et de fonder son propre clan, il décida d'en profiter pour créer l'art martial ultime, celui qui pourrait être aussi beau, pur et efficace que le kenjutsu.

Les personnages ayant Ryuken comme ancêtre ont hérité de sa passion et de son génie pour les arts martiaux. En conséquence de quoi ils bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs jets de Connaissance : arts martiaux. De plus, ils peuvent développer leur maîtrise de la compétence tekken-do jusqu'au rang 6.

Désavantage : Incapable de retenir ses coups (2 PP)

Si le tekken-do est un art martial violent pouvant être mortel, le tekken-doka doit savoir contrôler ses coups. Il n'est pas toujours nécessaire de tuer un adversaire pour le neutraliser.

Un personnage affublé de ce désavantage ne sait pas faire preuve de suffisamment d'autodiscipline pour retenir ses coups. Lorsqu'il se bat à mains nues, il garde toujours les dés de dégâts les plus élevés.

De telles personnes sont interdites de participation au Tenkaichi Budokai et autres manifestations d'arts martiaux.

Inspis :

- Le karaté et le tae-kwon-do.
- Tous les films de Bruce Lee.





Personnalités du Clan de la Fourmi

Ryuga

Feu 3 (Agilité 4)

Air 3 (Réflexes 4)

Eau 4

Terre 3

Vide 2

Ecole / Rang de Maîtrise : Clan de le Fourmi / Rang 3 (Il maîtrise toutes les techniques sauf Le Corps et l'Esprit Attaquant)

Compétences : Athlétisme 3, Connaissance : arts martiaux 4, Corps à Corps (Tekken-do) 4, Kenjutsu 2, Médecine 3, Méditation 2, Shintao 2, Intimidation 3, Equitation 2, Chasse 3, Défense 1, Bojutsu 2, Histoire 1

Avantages : Statut Social (daimyo du Clan de la Fourmi), Poing de Pierre, Ancêtre : Ryuken, Dessen Supérieur (perfectionner le tekken-do), Ambidextre

Désavantages : Impétueux, Fier, Mauvaise Réputation (bagarreur)

Honneur : 2.6

Gloire : 5.1

Ryuga est le très jeune daimyo du Clan de la Fourmi (il n'a que 18 ans). Et c'est aussi le plus atypique des membres de son Clan. Alors que ceux-ci sont calmes et méditatifs, Ryuga possède un caractère de feu. Il est passionné, bruyant et entêté.

En fait, Ryuga est un véritable génie des arts martiaux. Très vite, il apprit de ses sensei tout ce qu'il y avait à savoir du tekken-do. Il se mit alors à pratiquer tout seul, créant ses propres techniques de combat et endurcissant son corps, le poussant jusqu'à ses limites. Il n'avait que 13 ans lorsqu'il remporta le Tournoi d'Arts Martiaux organisé par son Clan en battant successivement un *Ise Zumi* utilisant le kaze-do, un artisan de la famille Kakita se servant du mizu-do et un rude lutteur du Clan du Crabe spécialiste du kobo. Il prouva ainsi définitivement la supériorité du tekken-do sur les autres arts martiaux développés à Rokugan. Mais cela ne lui suffisait pas.

Car il possède un objectif. Ryuga désire perfectionner le tekken-do afin d'en faire la forme de combat ultime. Pour cela, il est parti en voyage à travers l'Empire, apprenant des uns et défiant en combat les autres. Il s'est ainsi taillé une solide réputation de bagarreur, et la plupart des samurai qui tiennent à leurs dents évitent de le défier.

A présent, Ryuga songe à voyager hors de Rokugan, rêvant à d'exotiques arts martiaux pratiqués par d'étranges gaijins. Dans ce but, il arpente en ce moment les terres du Clan de la Licorne.

Ryuga est un jeune homme fier et arrogant, mais sans méchanceté. Il est totalement passionné par sa quête initiatique et sera reconnaissant envers quiconque capable de lui apprendre quelque chose de nouveau dans le domaine des arts martiaux. Par contre, gare à celui qui insulterait ses techniques de combat...



La Voix de Rokugan à été construite, réalisé, pensé par :

Couverture : grégory « Kobayashi » Jarosz

Rédacteur en chef : Emmanuel « ketzol » landais

Articles : Kakita ken Yamura

Doji Satori

Les « *forumeurs* » de la voix de rokugan

Les shinri historians : David « sensei bonaf » bonafonte

Romain « Hantei Romain » D'Huissier

Christophe « Kendashi » Schreiber

Emmanuel « Ketzol » Landais

Illustrations intérieures : grégory « Kobayashi » Jarosz

Diverses tirées du net...

Scénario : Romain « hantei romain » d'huissier

Relecture : David « sensei bonaf » Bonafonte

Mise en page : Emmanuel « ketzol » Landais

Remerciements :

- A tous ceux qui croient dans la voix de rokugan...
- A tout les joueurs et MJ qui font vivre rokugan...
- Au fanzine le ronin, pour ses articles et sont soutient !
- A tout ceux qui participent à la Voix de Rokugan...
- Et bien sur... A AEG et SIROZ sans qui nou n'en serions pas là...

Dédicace :

Ce numéro est dédié à Nicobai-sama, qui nous as longuement aidé, mais qui est parti suivre sa voie... & à banuken san qui vient de faire son retour parmi nous !

Mille et une excuses : pour les fautes d'orthographe... & la non numérotation des pages... Mais j'ai eu un problème lors de la mise en page..... ☹

Nous contacter :

<http://voixrokugan.free.fr/>
shinri_historian@yahoogroups.com

Pour commander « le ronin », partenaire de la voix de rokugan :

Romain d'Huissier

7 place de l'attre de tassigny

51100 Reims

ou

shinri_historian@yahoogroups.com avec le ronin dans l'objet.