



LA VOIX DE ROKUGAN



AFFAIRES ET BRIGADIERS

WEBZINE NUMERO 18

SEPTEMBRE 2014

EDITO

Bourlingueurs, marchands et pèlerins !

Le voyage s'achève. Les voiles sont affalées, le guidage se fait au seul gouvernail. Les passagers et l'équipage peuvent profiter du panorama, des montagnes enneigées semblant se fracasser dans l'écume, Le navire dérive doucement dans les eaux marmoréennes et la coque vient s'aligner, lentement, doucement, comme une plume qui se pose, le long du quai. Les cris de matelots fusent, les cordes se tendent, le ponton est abaissé, et les passagers quittent l'indolence du bord pour le tumulte de la métropole. Un contraste qui n'est pas sans évoquer l'eau et le feu, la douceur de la vie en mer et la pression inexorable des affaires politiques, financières, d'honneur qui attendent les voyageurs.

Sunda Mizu Mura ! Second port de l'empire, plaque commerciale du Clan du Crabe. Des milliers de navires mouillent, de la barque à la barge, de l'esquif fluvial au géant des mers que construisent les Kaiu dans leurs arsenaux. Des centaines de quais voient passer les denrées de la Mante, du Phénix, de la Grue, tandis que les dockers chargent les épices de la Licorne, les soieries du Scorpion, le thé du Crabe.

Sunda Mizu Mura ! Ici l'architecture Crabe s'est réduite aux ouvrages fortifiés, tandis qu'une élégance qui a été Grue autrefois vient orner les bâtiments de prestige : le meilleur de deux mondes. Mille cheminées crachent leur fumée, odeur de résine, de bois et d'encens, tandis que dans les temples les acolytes broient le jade avant de le mélanger avec onction au thé amer.

D'ailleurs est-ce vraiment de la cheminée d'un temple que monte ce panache de fumée ? Tandis que les nouveaux venus découvrent les odeurs aigres des quais, une autre senteur vient chatouiller leurs narines délicates: celle du brasier et de la peur.

Dix-huitième webzine de la Voix de Rokugan, commencé dans les neiges et fini pour les premières feuilles jaunissantes, espérons que la mesure de la compétence des brigadiers de Sunda Mizu Mura vous sera un réconfort en cette période où tout change, où les temps sont de plus en plus durs et où la Voix accède à sa deuxième décennie - presque la maturité.

Ce numéro ne comporte exceptionnellement pas de scénario car ce dernier viendra un petit peu plus tard, sous la forme d'un document dédié (en effet le scénario que nous concocte Daidoji Akiko est un beau bébé !)

Merci à tous les contributeurs du webzine : Katana, Daidoji Akiko, Soshi Noami, Kakita Inigin, Shosuro Akae, Irazetsu et Hida Koan.

Legend Of The Five Rings et toutes les marques qui y sont associées sont TM et © Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.



SOMMAIRE

LA PETITE VOIX DE L'ASSOCIATION	4
ADJ : L'ECONOMIE A ROKUGAN	5
<i>Justification du commerce</i>	<i>5</i>
<i>Les impôts féodaux dans la province des mille-torrents.....</i>	<i>6</i>
<i>Les biens commercialisés chez les différents clans</i>	<i>7</i>
LA PETITE VOIX D'AU-DELA DE L'EMPIRE.....	10
ADJ : LE DOJO DES VAGUES.....	11
<i>Kido, fondateur bien malgré lui.....</i>	<i>11</i>
<i>Organisation du Dojo.....</i>	<i>11</i>
<i>A Sunda Mizu Mura.....</i>	<i>12</i>
<i>Les menaces</i>	<i>13</i>
LA PETITE VOIX DU SITE.....	14
ADJ : LES BRIGADIERS	15
<i>Créer un heimin</i>	<i>15</i>
<i>Brigadiers de Sunda Mizu Mura.....</i>	<i>16</i>
LA PETITE VOIX DES PROJETS	18
ADJ : NOUVELLES REGLES	19
<i>Technique de la Famille Nobunaga : Vous ne voulez pas me voir.....</i>	<i>19</i>
<i>Les compétences de Connaissances</i>	<i>19</i>
<i>Nouvelle école de base : Ecole du Bretteur des Vagues.....</i>	<i>21</i>
<i>Nouveaux Avantages</i>	<i>22</i>
<i>Nouveaux Désavantages</i>	<i>22</i>
DEFI, FOCUS, FRAPPE.....	24
<i>Les dernières volontés d'un coursier.....</i>	<i>24</i>
<i>La Justice outragée</i>	<i>24</i>



LA PETITE VOIX DE L'ASSOCIATION

LA VOIX FETE SES 10 ANS

Déjà 10 ans, depuis qu'un soir à l'EPITA, une poignée de motivés a décidé de fonder l'association ! Dans un premier temps destinée à payer l'hébergement du site, l'association a bien grandi. Nous sommes tous fiers de ce qu'elle a accompli en une décennie ! Bon anniversaire à tous et n'oubliez pas :

C'est ensemble que nous faisons avancer le jeu !

A cette occasion, l'association a lancé une série de « [mini-concours](#) » afin de distribuer quelques cadeaux et autres goodies. Pour le moment, ont déjà eu lieu les concours :

- × D'Haiku à partir d'une photo
- × De Lieux à partir de sons
- × De DFF à partir de dessins
- × De Pièces Graphiques ayant pour thème la Voix
- × De Paronymes ayant pour thèmes les thèmes/figures connus du Livre des Cinq Anneaux
- × De Techniques, Katas, Sorts à partir de mots choisis
- × De PNJs à partir d'une musique
- × D'insultes rokugani

Vous pouvez retrouver tout ça sur le forum de [Vents & Fortunes](#), n'hésitez pas à aller participer !



LA RENCONTRE ANNUELLE

Cet été les Voixiens se sont rendus dans les Ardennes, afin de passer la traditionnelle semaine de vacances ludiques, bien au chaud dans un ancien presbytère (avec piscine chauffée messieurs, dames !) Ce fut une excellente semaine, toute emplie de belles rencontres, d'intéressants jeux de sociétés, de passionnantes parties de jeu de rôles et de plein de bons moments.



CADEAUX ADHERENTS

Juste pour vous montrer nos cadeaux d'adhérents trop choupinous de 2014, et vous donner, comme promis à certains, un lien vers la plateforme Etsy du créateur (qui a l'autorisation de Edge/AEG pour produire hein...). Cette année donc de jolis petits mons en plastique colorés, frappés au nom de la Voix. Merci [Piasa Productions LLC](#) !



ASSEMBLEE GENERALE

L'Assemblée Générale aura lieu cette année le samedi 20 décembre 2014 en région parisienne. Nous vous en dirons plus prochainement, mais réservez votre samedi après-midi et la nuit de samedi à dimanche. Stay tuned !



ADJ : L'ECONOMIE A ROKUGAN

JUSTIFICATION DU COMMERCE

La société rokugani est féodale et donc stratifiée. À chaque classe reviennent obligations et devoirs, mais aussi privilèges, quoique sans équité.

L'Empereur détient toutes les terres et en confie l'administration à ses nobles qui les exploitent en son nom. Ainsi, les paysans cultivent les terres de l'Empereur sous la surveillance, mais aussi la protection de la noblesse qui, après s'être acquittée de l'impôt impérial et avoir prélevé sa propre taxe, laisse les paysans libres de disposer de leurs excédents. Les magistrats de l'Empereur s'assurent de la bonne récolte de ces impôts en nature et en assurent la redistribution.

De fait, ce système a permis à une importante classe noble de vivre sans se soucier outre mesure des questions d'argent, même s'il est naïf de croire que tout noble s'en désintéresse, au point de voir péricliter le produit des terres dont il a la garde.

En effet, les nobles ont pour mission d'organiser les échanges de biens afin de garantir que la spécialisation professionnelle qui existe entre paysans et artisans sera profitable à tous, que nul ne périra de la famine et que celui qui désire un outil pour entretenir ses champs puisse en disposer. Toutefois, une telle activité demande des lieux de rassemblement où hommes, marchandises et informations (les prix) peuvent facilement passer de l'un à l'autre.

Les paysans aussi, pour jouir de leurs surplus autrement qu'en le mangeant, ont intérêt à pouvoir trouver facilement et rapidement un endroit où l'échanger et une personne avec qui conclure cette transaction. C'est là que les marchands interviennent.

Ils facilitent le transit des denrées, en assumant les risques contre un bénéfice à la revente, et s'échangent les informations susceptibles de combler les besoins d'une région, d'un village, afin que la société dispose des moyens suffisants pour évoluer, en ne gaspillant pas ses ressources, et voie ainsi son confort, et de fait sa culture, se développer. De plus, ils contribuent à organiser la production des différents artisans avec lesquels ils travaillent au quotidien, aidant à les regrouper en ateliers quand l'initiative n'en revient pas à la noblesse.

Les samurai, en dépit de leur rôle d'organiseurs, ne peuvent se distraire pleinement de leur dévotion envers leurs suzerains pour assurer ces fonctions, quand ce ne sont pas les affaires religieuses ou militaires qui les accaparent ailleurs.

De fait, ils se contentent souvent de mécénat envers les marchands pour faciliter l'acheminement des denrées (les gardes d'un convoi sont chers, l'entretien des routes aussi) ou les faire bénéficier de leur prestige. En retour, les commerçants partagent avec eux leurs bénéfices et bénéficient d'une certaine protection, tant physique que financière.

L'économie rokugani s'appuie par conséquent sur trois acteurs principaux : les paysans, les négociants et les nobles.

Les premiers fournissent les matières que les seconds se chargent de faire transiter d'un bout à l'autre d'un territoire, pour combler des demandes particulières. Le truchement des familles samurai est toutefois indispensable pour permettre la circulation des personnes entre les territoires, et pour organiser les diverses activités productives et commerciales dans l'intérêt des clans, et donc de l'Empire. Le but premier est toujours de sécuriser les approvisionnements de son clan, à leur niveau.

De ce fait, de nombreuses familles nobles soutiennent des commerçants, à la manière de mécène (pour ne pas dire banques), pour favoriser l'essor économique de leurs provinces tout en conservant la distance qui sied à la bienséance vis-à-vis de l'argent. Bien entendu, il demeure des exceptions, la plus représentative étant la famille Yasuki.



*Société stressée
Travaillés, Obéis, Consommés,
Et prendre le temps ?*

Isawa Yoshimitsu



LES IMPÔTS FÉODAUX DANS LA PROVINCE DES MILLE-TORRENTS

LE VILLAGE DE HYAKUTAHATA

Situé en marge de la Baie des Poissons Morts, sans toutefois en joindre les falaises au bord de l'eau, ce petit village profite de l'écoulement de petites sources disséminées dans le relief environnant. Ne manquant guère d'eau et disposant de la chaleur des vents en provenance de la baie, les hommes ont rapidement investi ces terres et commencé à les mettre en relief. L'élaboration de toutes les terrasses épousant les hautes collines a nécessité de longs efforts, mais au fil des générations, la riziculture y est devenue prospère. D'autres emplacements ayant même été gagnés sur le relief pour disposer de nouvelles cultures, comme le millet ou le blé, l'orge également, moins gourmandes en ressources hydrauliques.

Depuis l'aube de l'Empire, la magistrature d'Émeraude et plus largement l'administration impériale se sont intéressées à dresser l'inventaire des capacités de production des différentes parcelles des territoires composant le royaume de Hantei-tenno. Par la suite, à chaque récolte, l'administration impériale envoie auprès des daimyo locaux des dôshins, parfois des yoriki pour les fiefs les plus prestigieux, afin que ceux-ci constatent le travail effectué au nom du Fils du Ciel et s'assurent de la compétence des administrateurs finaux de ces terres.

Tandis que Yasuki Ginji, le karo du daimyo local, passe au village de Hyakutahata pour s'assurer de la bonne tenue des récoltes, il laisse sur place quelques conseillers pour superviser l'action des villageois. Les ji-samurai dont les familles résident au village assistent avec intérêt à toute cette activité. En effet, ils s'y retrouvent impliqués de deux manières : d'une part, ils peuvent se voir charger de superviser la récolte pour le compte de Ginji, car leur éducation leur permet de tenir les registres des récoltes ; d'autre part, ils sont responsables de la sécurité des fruits de la récolte tant que ceux-ci ne sont pas transférés au « château » du seigneur, Yasuki Fumonori.

Une fois la récolte achevée et les comptes tenus soigneusement, le village se signale auprès de la demeure de son daimyo afin que celui-ci affrète l'escorte qui viendra enlever les récoltes. Cela n'est bien sûr que théorique. Dans la plupart des villages reculés, les ji-samurai se chargent d'escorter le convoi de grain jusqu'à la demeure du seigneur accompagnés d'une partie des paysans du village, en emmenant tout ce que celui-ci compte comme bêtes de somme et comme carrioles. Ils emportent aussi tout ce qui provient de leur travail et qui pourra s'échanger, voire exceptionnellement se vendre, au château du

seigneur Funomori. Après tout, ils ne s'y rendent jamais qu'à cette occasion.

Les autres paysans attendent le retour des leurs en préparant les cérémonies religieuses qui succèdent aux moissons et qui marquent la fin de ce cycle et le commencement d'un autre. Les Fortunes y seront bien entendu louées avec force afin de garantir l'abondance et donc la santé de tous au village.

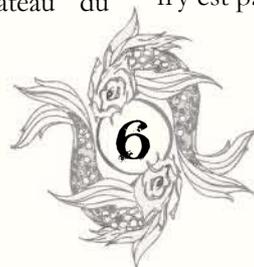
Le convoi parvient à la demeure du daimyo où Yasuki Ginji, le karo du seigneur, va inspecter les registres et les comparer avec le cadastre impérial qui détermine à l'avance le rendement théorique des différentes parcelles cultivées par les paysans. Il annote les écarts éventuels afin de les faire parvenir par la suite à son daimyo de province. De temps à autre, il arrive qu'un représentant de l'administration impériale vienne au château pour s'assurer de la qualité du travail fourni par les hommes du daimyo. Le grain est soigneusement entreposé dans des silos prévus à cette seule fin. Mais ce n'est que temporaire. Bientôt la récolte transitera à nouveau vers le cœur de la Province des Mille Torrents.

LA PROVINCE DES MILLE TORRENTS

Si la procédure de contrôle sur place des récoltes est assez rare au sein des petites propriétés, elle est systématique auprès des daimyo de province. C'est auprès de ceux-ci que les récoltes seront convoyées afin d'être dénombrées et que l'impôt impérial sera prélevé.

Dans les faits, le yoriki d'Émeraude, Shiba Yasukuni, assiste le karo du daimyo de la province des Mille Torrents et vérifie les comptes, la qualité des récoltes, s'enquiert des écarts éventuels entre le cadastre impérial et le résultat obtenu. Il détermine alors le montant total de la récolte de la province, puis la part qui revient à son seigneur (environ 60%). Il lui remet alors un document attestant de la quantité, de la qualité des récoltes, et surtout il établit avec lui la somme qui devra lui être remise en échange de ses récoltes. En effet, le daimyo de province décide bien souvent de conserver une partie des grains qui lui reviennent au sein de larges silos de stockage dont il dispose, et qu'il redistribuera en partie à ses vassaux en charge de territoires plus petits. Le karo du seigneur des Mille Torrents anticipe part là les besoins en nourriture de la maison de son seigneur, mais n'oublie pas pour autant les besoins en trésorerie de son château.

À noter que les paysans ne conservent souvent que le riz de la plus mauvaise qualité, quand ils ne se contentent pas de se nourrir avec d'autres céréales (blé, millet, orge). La plupart de celles-ci est aussi soumise à l'impôt, quand le riz n'y est pas suffisamment abondant.



SUNDA MIZU MURA

De là, un vaste convoi se forme et emporte au siège de la magistrature d'Émeraude le plus proche la part des récoltes correspondant à l'impôt impérial. Situés à Sunda Mizu Mura et affrétés par bateau, les grains seront stockés dans des entrepôts spécifiques et serviront au fonctionnement de l'administration impériale, en partie, mais surtout, seront vendus progressivement, sur place, afin d'assurer une rentrée importantes de fonds pour les familles impériales.

Bien évidemment, seules les récoltes des meilleures qualités de riz seront convoyées aux sièges des magistratures, voire à la capitale impériale.

OTOSAN UCHI

Ainsi, une fois les récoltes recensées au sein de chaque province, puis au sein de chaque siège de la magistrature d'Émeraude, l'administration impériale les recense à la capitale grâce au service de la poste impériale qui leur transmet les états déclaratifs des récoltes obtenues. À partir de là, l'administration impériale détermine l'émission de monnaie nécessaire à couvrir les besoins déterminés dans chaque province.

Ces montants seront établis pour chaque magistrature d'Émeraude qui veillera alors à frapper ou du moins distribuer la monnaie au nom de l'Empereur. Le magistrat d'Émeraude convoquera alors chaque daimyo de province afin qu'il vienne retirer à la magistrature les montants qui correspondent à ses récoltes.



LES BIENS COMMERCIALISÉS CHEZ LES DIFFÉRENTS CLANS

LE CRABE

Peu de terres sont propices à la culture, du riz notamment, que le clan importe largement. La soie, le lin et le bois lui sont nécessaires et importés en quantités importantes. Le jade demeure enfin une préoccupation de tous les instants pour la famille Hida.

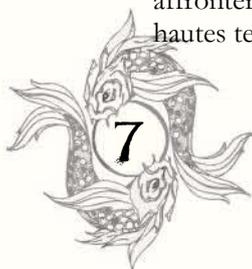
Heureusement, les terres du clan permettent la culture importante du thé (la plus importante dans l'Empire), et les eaux poissonneuses de la Baie des Poissons Morts aident à assurer les besoins alimentaires des garnisons du Mur. Le clan extrait aussi beaucoup de minerai de fer, qui constitue sa principale source de revenu à l'exportation. L'acier Kaiu que l'on en obtient bénéficie aussi largement de l'image de marque de cette illustre et industrielle famille. D'autres minerais sont aussi exploités, comme le jade, le cuivre et la pierre ponce, mais en quantités limitées.

Enfin, la production du saké a su se développer sur les conseils de Yasuki Taka, apportant son lot de réconfort et de déboires aux gardes en permission. Les ustensiles en fer et acier sont courants et bon marché, tout comme les armes (c'est là l'effet du mélange des talents Kaiu et Yasuki pour la production pré-industrielle de ces biens cruciaux). La nourriture, bien qu'abondante, subit le surcoût dû aux importations et les articles de luxe (comme le parfum, les épices, les coiffes raffinées) ne soulèvent pas franchement l'enthousiasme local, d'où des prix rapidement faramineux.

Un détail : la production navale du clan est importante, tant sur le plan militaire que commercial. Si les navires de commerce n'atteignent pas la qualité des kobune du clan de la Mante, les barges fluviales et autres esquifs de Fundai Mura et de Sunda sont robustes et comblent tous les espoirs du clan en la matière.

LE DRAGON

Sans terres arables abondantes, il lui est nécessaire d'importer une large proportion de ses besoins alimentaires, qui plus est à travers un territoire très accidenté. L'approvisionnement convenable des garnisons est donc une préoccupation récurrente pour le clan. L'élevage caprin et ovin permet de contrebalancer dans une certaine mesure cette dépendance et d'améliorer quelque peu l'ordinaire des samurai, mais dans de modestes proportions. La production de laine assure aussi au clan d'avoir les moyens d'équiper son peuple pour affronter plus efficacement les conditions rigoureuses des hautes terres.



Heureusement, l'exploitation de mines d'or et de fer, notamment sur les terres Agasha puis Tamori, permet de contrebalancer cette dépendance. Les importantes forges de Suigeki Toshi permettent de mettre en valeur le fruit des montagnes au travers d'armes mais aussi d'ornements précieux.

Les biens parmi les plus abondants sont les nécessaires de tatouage, les articles divinatoires et les ustensiles en fer et acier. Les denrées alimentaires sont bien entendues d'un prix plus élevé, et leur disponibilité fluctue sans cesse. Les vêtements en laine sont aussi très bons marchés.

LA GRUE

Manifestement, hormis le bois de construction qu'il importe des terres du Phénix, le clan de la Grue ne manque de rien. Sauf bien sûr des articles de luxe qu'il ne sait produire, à l'instar des diamants du clan de la Licorne. Ses terres comptent parmi les plus favorables à la culture du riz, mais le savoir faire du clan a permis de mettre en valeur d'autres terres réservées aux cultures plus simples, comme le blé, l'orge et le millet.

Les cultures maraichères sont aussi abondantes car le territoire, vaste, a la faveur des ruisseaux et des rizières. Enfin, la longueur des terres en bord de côte favorise la pêche, mais surtout, contraint le commerce maritime à transiter largement par les terres du clan. Les marchandises de la Mante sont largement taxées et les caravanes terrestres qui bénéficient des routes bien entretenues du clan y sont également soumises. De fait, la médiation commerciale pour atteindre d'autres territoires au-delà du sien représente une activité devenue très lucrative pour le clan.

Enfin, une ressource non des moindres réside dans le talent des artisans du clan, dont les plus émérites peuvent faire du moindre ustensile réalisé une véritable œuvre d'art qui s'arrachera au prix fort. Les élevages de vers à soie permettent toutes les extravagances des maîtres tisserands attachés au clan.

Les produits manufacturés parmi les plus abondants sont ceux en rapport avec la calligraphie et l'art (papiers, parchemins, pinceaux, outils), les vêtements confectionnés avec de la soie et les parfums (toujours prisés) et les céramiques. Les objets d'art mineurs (comme de petites sculptures décoratives) sont également surabondants, et à bas prix. De très bons saké sont aussi produits sur les terres Kakita. Cette production raffinée fait le plaisir des palais les plus subtils.

LA LICORNE

Le clan importe en priorité des armes (celles de la famille Kaiu y étant les plus populaires) et une bonne partie des céréales (issues des terres du Scorpion) dont il se prive pour permettre à ses troupeaux de prospérer.

Le clan dispose de vastes terres laissées en friche, afin de fournir des pâturages en abondance pour ses montures, et de laisser les troupeaux sauvages prospérer. La production de blé et d'orge est importante, mais pourrait l'être davantage, au risque d'empiéter sur ces vastes enclaves sauvages que les cavaliers du clan apprécient.

Des mines de fer produisent suffisamment pour l'artisanat local, mais pour les productions d'armes et armures, le clan apprécie de s'en remettre au savoir faire de ses cousins méridionaux. L'élevage équestre est une activité constante et, bien qu'elle bénéficie aux exportations du clan dans une faible mesure (les chevaux de moindre qualité), elle assure l'avantage militaire et l'héritage culturel des suivants de Shino. La qualité de leurs élevages en milieu ouvert est ainsi sans égale.

Les seules mines de diamants importantes de Rokugan se situent aussi sur leurs terres, assurant de larges rentrées d'argent. Un accord commercial lie le clan à celui du Crabe pour l'exploitation d'une mine de jade.

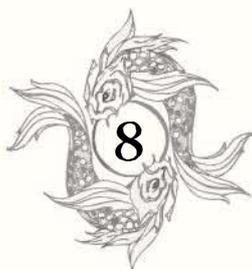
Le clan bénéficie des eaux poissonneuses du Lac du Village aux Rives Blanches et du bois de construction de la forêt du Cœur du Dragon pour satisfaire à d'autres de ses besoins et exporter à l'occasion des denrées à ses voisins.

Concernant les biens transformés, les parfums, les équipements de voyage et les produits de l'archerie sont les plus abondamment produits.

LE LION

Le clan est devenu à peu près autosuffisant, apprenant de ses conflits avec le clan de la Grue comment influencer sur le cours des biens en choisissant de vendre ou non le surplus de ses productions. Il importe de l'acier Kaiu, et les produits des forges du Crabe en abondance, car il en a les moyens.

En effet, ses terres fertiles lui assurent d'abondantes récoltes, supérieures aux besoins de ses armées pléthoriques, et ses gisements de cuivre (les plus importants de l'Empire) lui bénéficient largement. Les ornements des temples sont presque exclusivement réalisés dans ce métal ou ses alliages.



L'exploitation du bois d'Akodo Mori est raisonnée, permettant d'assouvir les besoins militaires et civils, d'exporter un peu, mais surtout de perdurer.

Les productions d'articles d'ornements religieux et les articles de papèterie sont courants et bons marchés. Les armes et armures sont abondantes, mais les meilleures pièces sont largement réservées à l'élite militaire du clan.

LA MANTE

Initialement, le clan de la Mante tirait sa richesse de la piraterie. Désormais installé en tant que clan majeur, il lui a fallu s'adapter. Déjà, le commerce qu'ils entretiennent avec les royaumes d'Ivoire et quelques peuplades gaijin éparses rencontrées en chemin est florissant. Les produits exotiques échangés sur place sont de plus en plus prisés par la noblesse rokugani.

Les bois exotiques et l'ivoire, le corail et les perles de leurs côtes sont de valeurs sûres pour leur commerce. Il en va de même pour les gisements de pierres précieuses et semi-précieuses.

Au final, ses nombreuses ressources, rares ailleurs dans l'Empire, leur permettent d'acheter de quoi subvenir à leurs besoins et ce en dépit des taxes impériales ou des intermédiaires du clan de la Grue qui ne manquent pas sur les côtes de l'Empire.

La production de navire est également importante.

Si le jade est rare sur les Îles de la Soie, les épices s'y négocient aux meilleurs prix. La plupart des biens manufacturés des autres clans peuvent s'y retrouver, moyennant le coût de l'acheminement. La production des orfèvres est variée et, quoique cinquante parfois, très abordable.

LE PHENIX

Le clan est un grand producteur de céréales, pour le bonheur de son voisin mystique des hautes montagnes. Toutefois, la relocalisation de la capitale à Toshi Ranbo va accroître la pression sur le cours de la nourriture et détourner une part des flux au seul profit de la nouvelle capitale impériale. Le bois d'Isawa Mori est aussi très largement exploité. De bonne qualité, il produit aussi papiers et tablettes de bois gravées réputés. Les ressources côtières permettent encore d'améliorer l'ordinaire de la population, et achèvent en tout cas de permettre au clan les achats de lingots d'or et de fer dont il est friand et desquels le clan du Dragon est tout disposé à faire le commerce.

Quelques caravanes marchandes traversent difficilement les hauts cols pour vendre et surtout acheter de précieuses herbes et décoctions médicinales aux Yobanjin, contre du riz et des étoffes. Tout cela bien sûr, jouit d'une certaine discrétion.

Les nécessaires de calligraphie et de premiers soins sont monnaie courante auprès du clan du Phénix, à des prix d'ailleurs très abordables. Les ustensiles de la vie courante propres à la vie religieuse et à la préparation du thé sont aussi produits en grandes quantités. En revanche, les armures et arcs sont rares, car réservés à la famille Shiba qui ne les produit pas plus que nécessaire.

LE SCORPION

Ce clan dispose des terres les plus à même de produire des excédents commerciaux. Et dans le clan de la Licorne, celui du Scorpion a trouvé le débouché idéal pour la nature généreuse de ses territoires. Le clan s'ingénie néanmoins à perfectionner ses procédés de stockage et de conservation du fruit de ses récoltes. À des fins diplomatiques en cas de mauvaises récoltes, sans doute...

Le clan dispose aussi de nombreuses mines d'argent et ses gisements de jade ne se tarissent que de nos jours, après des siècles d'exploitation profitable. Autre ressource et non des moindres, le pavot fournit à la seule famille Bayushi, qui en détient le monopole par un édit impérial, la mainmise sur le commerce de l'opium médicinal. Bien entendu, l'opium plus récréatif est également un bien qui s'exporte à travers tout l'Empire...

Enfin, une véritable pré-industrie du loisir s'est développée à Ryoko Owari Toshi qui, couplée aux besoins de tous en matière d'opium médicinale, favorise le tourisme commercial et ses dérivés plus festives. Le clan du Scorpion est un clan où les arts de la table et du recevoir sont les plus raffinés. Les salons de thé et thermes assurent autant la fortune de la ville que les jeux et autres loisirs moins avouables.

La production locale de bijoux est abondante, comme celle de denrées alimentaires, à des prix très attractifs. Les accessoires de loisirs (dés, pierres ponce, maquillages, broches, éléments d'armures d'apparat) sont aussi abondants et tout aussi faciles d'accès. Les amateurs de masques n'y trouveront nulle part ailleurs plus de choix et de qualité, quand au jade, bien que rare, il bénéficie du cours local du clan du Scorpion, plutôt intéressant.

Le clan importe en grandes quantités du thé pour compléter les cartes de ses établissements. Étant donné les excédents agricoles, la production de saké et autres spiritueux courus dans les auberges est importante.



LA PETITE VOIX D'AU-DELA DE L'EMPIRE

QUATRIEME EDITION — CHRONIQUES IMPERIALES

Bientôt chez Edge, le quatrième supplément pour notre jeu favori !

Voici un petit extrait de la [description officielle](#) :

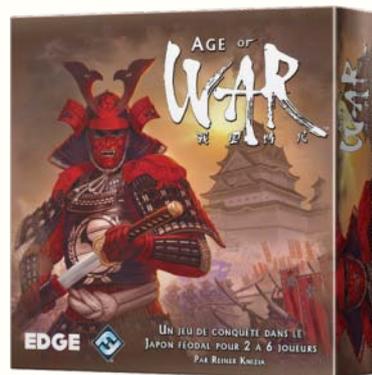
Le but de Chroniques Impériales est de fournir aux MJ et aux joueurs les informations nécessaires pour créer des campagnes et jouer des personnages à diverses époques de l'histoire de Rokugan qui n'ont jamais été présentées en détail jusqu'ici. Les données que vous trouverez dans ce supplément vous permettront de préparer et de diriger de nouvelles campagnes ayant pour cadre ces périodes uniques. Plus important encore, ce livre fournit tous les instruments nécessaires aux joueurs pour créer des personnages intimement liés à ces périodes historiques, d'un point de vue thématique, mais aussi mécanique. Mais il ne se limite pas à vous présenter des décors : chaque chapitre est un exemple de ce que vous pouvez vous-même créer, et regorge d'éléments dans lesquels puiser pour bâtir vos propres contextes uniques.



JEU DE SOCIETE — AGE OF WAR

Prochainement, chez Edge également, [Age of War](#) !

Le Japon féodal est en proie à la guerre et aux querelles intestines. La lignée impériale est affaiblie, des seigneurs de guerre en profitent attaquant et pillant sans vergogne les clans voisins. A chaque bataille, le fossé se creuse un peu plus entre les clans, au point que l'unité n'est plus qu'un lointain souvenir dans l'esprit de la population. Pour réunifier les clans, un chef va devoir se distinguer des autres. Serez-vous celui-là ?



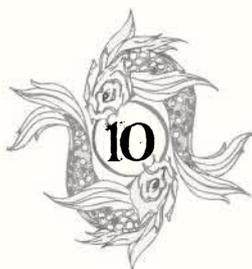
Ce sera un petit jeu pas cher (13€) qui pourra se jouer de 2 à 6 joueurs, pour une partie d'une durée moyenne comprise entre 15 et 30 minutes. Ce jeu s'adresse à un public de plus de 14 ans. Dans la boîte on trouvera 14 cartes et 7 dés personnalisés.

AEG NEWS — GENCON ET CONCOURS RP

Cet été, a eu lieu la GenCon 2014 et avec pour Legend of the Five Rings un énorme tournoi de cartes. Le résultat final : un gagnant Grue, et surtout la nouvelle : les Nagas redeviendront une faction jouable en 2016 !



En cours également chez AEG, un concours de roleplay, vous avez jusqu'au 7 septembre pour vous inscrire car les gentils organisateurs ont repoussés d'une semaine la deadline des soumissions de participations (tout ça se fait en anglais bien sûr). Pour s'inscrire c'est par [ici](#) !



ADJ : LE DOJO DES VAGUES

KIDO, FONDATEUR BIEN MALGRÉ LUI

Il y a bien longtemps, le samurai Kido eut comme mission d'accompagner en tant que champion un courtisan de haute lignée à une cour d'hiver. Le courtisan était un être abject qui utilisait son rang social pour s'immiscer sous les kimono et futons de toutes les personnes qui avaient le malheur de lui plaire. Arriva ce que devait arriver, une insulte de la part d'un parent outragé par le comportement du courtisan fut suivi d'un duel à mort. Kido ne souhaitait pas spécialement défendre la réputation de son protégé, mais voyant qu'un fameux duelliste Scorpion proposait ses services, il prit les devants.

Le duel fut fixé au lendemain matin. Ne voulant pas faire couler le sang du samurai honorable qui devait défendre la réputation du parent outragé, Kido concéda la défaite. Selon la décision d'un astrologue présent, il fut décidé que le seppuku de Kido et celui du courtisan auraient lieu dans la nuit. Les deux condamnés furent envoyés dans leurs appartements pour le restant de la journée. Dans la soirée, on vint tirer Kido de sa méditation pour lui annoncer qu'il était libre de partir. Un message urgent était parvenu dans la journée et requérait immédiatement la présence du courtisan auprès d'une personne de très haut rang. Cette personne bénéficiait d'un statut suffisamment haut placé pour que le seppuku du courtisan soit repoussé jusqu'au retour de ce dernier.

Cependant, personne ne se faisait d'illusion sur ce retour et on se demandait déjà comment le courtisan allait mourir dans un tragique et malheureux accident. Le courtisan partit tout de suite, abandonnant Kido. Le daimyo local, ayant compris la manœuvre du supérieur et ne souhaitant pas gâcher la vie de Kido, lui annonça que son seppuku était lui aussi repoussé jusqu'au retour du courtisan.

Plusieurs mois plus tard, Kido devint rônin et s'installa à Sunda Mizu Mura, la ville où tout est à vendre. De fait, il mit en vente ce qu'il avait : son katana et son honneur. Il officia en tant que garde du corps ou champion. En parallèle, il continua à étudier l'art du sabre et développa ses propres techniques qu'il enseigna à des enfants et à quelques ronin dignes d'être ses élèves. Lorsqu'il apprit la mort du courtisan, il fit seppuku. Ce geste marqua profondément ses plus anciens élèves qui décidèrent de poursuivre l'œuvre de Kido en mettant en avant l'honneur et la tradition de yojimbo. Ils prirent de leur propre

initiative le nom de famille Kido. Ce nom n'est pas encore reconnu et les premiers élèves n'ont d'ailleurs pas cherché à ce qu'il le soit. Par la suite, ce nom ne fut connu que de ceux qui partageaient le secret des enseignements de Kido, afin de préserver le dojo.

Actuellement, la famille Kido possède une maison relativement spacieuse. Une petite salle d'exercices sert de lieu d'apprentissage aux jeunes ronin et autres samurai de basse condition. Pour l'essentiel, il s'agit de cours de kenjutsu et d'iaijutsu. À l'image du fondateur bien malgré lui de sa propre famille, les techniques secrètes ne sont enseignées qu'à ceux faisant leurs preuves. Une partie des revenus est assurée par les contrats de garde du corps ou de champion mais l'essentiel est de la basse besogne, propre à l'emploi de ronin compétents.

ORGANISATION DU DOJO

LA NECESSITE DU SECRET

Le Dojo des Vagues est un des rares dojo pour ronin, même s'il accepte, en de rares occasions, des samurai de basse condition. Le dojo a traversé toutes les époques et n'est pas connu des Clans du fait de sa structure toute particulière. Chacune de ses techniques est enseignée dans un lieu différent et tenu secret.

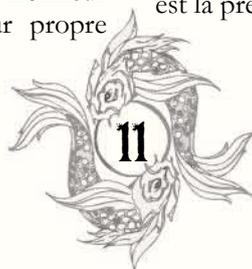
Ce morcellement permet d'éviter la colère des Clans, car si ceux-ci apprenaient l'existence d'une telle structure, nul doute qu'ils feraient tout pour la détruire, afin de conserver leur supériorité. En effet, si tous les ronin s'unissaient, ils détiendraient ensemble une force de frappe militaire et sociale dangereuse, même si au final, les Clans Majeurs en viendraient à bout.

Mais l'exemple de rébellion de ces ronin pourrait en inspirer d'autres et remettre en cause le carcan hermétique de la société. Les Clans veulent à tout prix éviter ce genre d'incidents qui peuvent déboucher sur des guerres civiles.

UN DOJO ECLATE

Une douzaine de Dojo des Vagues se cachent dans Rokugan et quelques-uns ont suffisamment de ressources pour enseigner jusqu'à deux techniques. Chaque grande ville possède à son insu un Dojo des Vagues, dont l'école associée s'appelle l'école du Bretteur des Vagues.

L'ensemble du dojo est géré à Nanashi Mura, capitale des ronin en Terres Dragon. Mais vu la structure choisie, chaque dojo est libre d'agir comme bon lui semble. Les dirigeants l'ont bien compris et le seul souci qui les anime est la préservation du secret de cette structure.



ENSEIGNEMENT

Chaque dojo est libre des méthodes de recrutement et se développe par ses propres moyens. Un recrutement classique consiste à repérer des futurs aspirants dans les zones où ces derniers sont présents. Le professeur se fait passer pour un employeur et embauche le rônin, afin de jauger de ses qualités. Il reste particulièrement attentif sur l'adhésion au Bushido du rônin, car si ce dernier est peu fiable, il aura toutes les chances de trahir le dojo, afin d'en récupérer un bénéfice encore plus important. Les professeurs jettent également d'emblée un œil sur la qualité et l'entretien du katana du rônin. La voie du sabre est d'importance dans le Dojo des Vagues. Même si les ronin n'ont pas le katana brillant et poli, une absence de rouille ou de tranchant plus ou moins émoussé est en soi un début encourageant.

Chaque professeur connaît un dojo d'un enseignement supérieur au sien dans le cas où l'élève s'en montrerait digne.

Les techniques des Rangs 1 et 2 sont les plus largement enseignées dans les dojos éparpillés. D'une part, comme ce sont les techniques de base, elles sont moins compliquées que les autres et permettent, dès le début, de former comme il faut les futurs ronin. D'autre part, si jamais les jeunes recrues venaient à trahir cette école cachée, l'ensemble du dojo n'en pâtirait pas étant donné que ces techniques sont largement disponibles.

Le Rang 3 est un palier d'importance. Les professeurs de cette technique se considèrent à juste titre comme l'antichambre entre les nombreux professeurs des deux premières techniques et celui des deux dernières restantes. Celles-ci étant enseignées à Nanashi Mura, les professeurs du Rang 3 filtrent les informations et les élèves afin de préserver le secret du dojo. Les élèves de cette technique sont des personnes de confiance, qui comprennent bien l'ensemble les enjeux du dojo. Les meilleurs élèves deviendront à terme les professeurs de demain.

Les Rangs 4 et 5 sont enseignés à Nanashi Mura.

*Toit doré d'orgueil
Une terne pomme de pin
Te voit de plus haut*

Mirumoto Sendoshi

A SUNDA MIZU MURA

Les techniques des Rangs 1 et 2 de l'école sont enseignées dans deux endroits différents dans Sunda Mizu Mura. Ces deux endroits sont laissés libre pour vous permettre de les placer où vous le souhaitez.

DIRIGEANTS

A Sunda Mizu Mura, Kido Makami et Kido Toku dirigent ensemble le Dojo des Vagues depuis deux ans.

Makami s'occupe de développer toute la partie commerciale et de trouver des contrats. La fraîcheur de ses vingt ans, sa bonne et forte volonté font d'elle une personne enjouée et agréable à connaître. Makami le sait et s'en sert comme atout pour mieux négocier les contrats. Elle apprécie sa liberté de rônin et ne veut aucunement être affilié à un Clan ou à un seigneur. Sunda Mizu Mura offre suffisamment de possibilités pour faire de bonnes affaires pour quiconque s'en donne la peine, sans faire partie de la caste dirigeante ou être lié au Conseil. Elle vient de signer un contrat de longue durée (6 mois) avec un caravanier de la Licorne. Ce contrat rehausse l'estime de tous les ronin du Dojo des Vagues car c'est enfin un contrat de yojimbo. Deux ronin doivent protéger la marchandise dès leur entrée dans Sunda Mizu Mura et surveiller que les entrepôts dans laquelle elle est stockée ne soient pas forcés. Comme le caravanier a de rudes concurrents au sein des cours marchandes dans lesquelles il se rend, un duel iaijutsu eut lieu et un des deux ronin le remporta. Le caravanier est satisfait des services de Makami et songe en secret à rédiger un avenant au contrat.

Kido Toku s'occupe de toute la partie recrutement et enseignement. Une journée sur deux, il est dans un des deux lieux secrets du dojo à Sunda Mizu Mura. Quand il recrute, il sillonne les quais et laisse traîner ses sandales à l'Auberge des marées favorables. Il a à sa charge une vingtaine d'élèves au total et entretient une relation cordiale avec Nobunaga Heihachiro. Toku aimerait à terme renforcer les possibilités d'enseignements croisés entre son dojo et celui de Heihachiro.

Mais il n'a pas encore su trouver comment aborder le sujet, car il se dit qu'il devrait dévoiler au moins une partie de l'existence du Dojo des Vagues ce qui le mettrait alors en péril.

Toku enseigne les techniques jusqu'au Rang 2 de l'école des Bretteurs des Vagues. Il connaît l'emplacement d'un dojo enseignant la technique de Rang 3 et y a envoyé son ancien élève Kido Piumeto il y a trois ans.



KIDO DONGU, MEILLEUR ELEVE

Dongu est actuellement le meilleur élève de Toku (Rang 2 de l'école du Bretteur des Vagues). Il est fier de l'enseignement et des valeurs qui lui ont été transmises. Il ne trahira pour rien au monde le Dojo des Vagues. Conscient du fonctionnement du dojo, il aborde toujours les contrats de manière professionnelle. La satisfaction du client prime avant le reste.

Comme il a assimilé la leçon finale de Toshi, le recul de son expérience du dojo lui laisse entrevoir l'existence d'un troisième dojo caché dans Sunda Mizu Mura. Bien qu'il n'en soit rien il reste persuadé que Toshi ne veut pas lui enseigner cette troisième leçon. En réalité, Toshi garde Dongu auprès de lui pour rentabiliser l'investissement qu'il a passé avec lui. Il ne cherche en rien à brimer Dongu, sauf que comme Dongu est son meilleur élément, il ne veut pas le voir disparaître tout de suite.

Dongu apprécie une promenade durant son temps libre. Il flâne dans la paisible et charmante rue du soleil, regarde les bateaux depuis la passerelle et se laisse envoûter par les odeurs de la place aux herbes, avant de revenir au dojo.

Si l'un de vos dojos est près du Sanctuaire de l'Esprit des Saules à SMM, vous pouvez parler à vos joueurs de...

L'Autel des deux sandales (1)

Dans le jardin, près d'une des allées qui borde le front de mer, se trouve un petit autel sanctifié sur lequel sont posées deux sandales usées. On prétend qu'un shugenja de la famille Kuni les aurait déposées là un soir, en s'efforçant de faire tout son possible pour mettre en valeur ces vieux godillots. Il a été jusqu'à orner leur promontoire de kanji protecteurs dont sa famille a le secret, afin que le temps et les intempéries ne puissent pas les altérer tant qu'elles seront sur cet autel.

Tout près, se trouve une petite cloche pour répondre aux oiseaux, ainsi qu'un écriteau : « Ces sandales cherchent preneur.

LES MENACES

La culture du secret autour du Dojo des Vagues peut mettre en éveil des personnes averties. Ces personnes sont généralement elles aussi détentrices d'un secret d'importance et ont développé un sixième sens pour lire entre les lignes, afin de ne pas se trahir.

LE CLAN DU SCORPION

Le rôle du clan du Scorpion est de toujours naviguer entre les ombres et de s'assurer qu'il n'y aucune menace pour l'Empereur. Au cours de son histoire, le clan du Scorpion a déjà été banni de Rokugan et est devenu un clan de ronin. Même si cet état de fait fut particulier et provisoire, des ronin de ce clan peuvent être recrutés par des professeurs du Dojo des Vagues.

Quand le clan du Scorpion sera reconstitué, quelle sera donc la réaction des anciens ronin par rapport à la petite et bien en place structure du Dojo des Vagues ?

LE KOLAT

Les agents du Kolat sont infiltrés partout et à tous les échelons. Il ne serait donc pas étonnant qu'un jour ou l'autre, ils emploient un rônin du Dojo des Vagues et réussissent à le faire parler un peu. À partir de ce moment un rônin lié au Kolat se ferait recruter par Toku et le Kolat saurait alors comment utiliser à son avantage les ressources du Dojo des Vagues.

Vous pouvez les emporter à la seule condition d'en prendre soin, contrairement à leur précédent propriétaire ».

Malheureusement, la tournure de la phrase et le sceau de la famille Kuni au bas de l'écriteau a tendance à effrayer les éventuels intéressés. Qui plus est, ces sandales appartenaient à un grand gaillard, et elles ne sont pas de peinture standard (sauf si vous considérez que le standard sur les terres du clan du Crabe, c'est 2m pour 150kg pour tout le monde)

Suite page 17



LA PETITE VOIX DU SITE

SUNDA MIZU MURA

En ce moment sur le forum, ça parle pas mal de Sunda ! La Voix aimerait bien avoir quelques retours et quelques avis sur le supplément... Et notamment sur « ce qu'il manque », car on vous prépare une petite surprise pour les mois à venir.

Pour partier jusque là, la voix met en place des téléchargements thématiques : pour le moment, un index des lieux et PNJs est déjà disponible [ici](#) ! A venir une Aide de Jeu graphique sur les lieux (pour ne pas exploser vos bouquins quand vous montrez un endroit à vos joueurs) et bientôt également une Aide de Jeu sous forme de petits chevalets de PNJs (comme pour Cthulhu) !

NOUVELLE MOUTURE DU SITE

Bientôt un nouveau site tout beau, tout neuf, tout moderne ! Merci le développeur. Nous espérons mettre ça sur les rails cette fin d'année. Nous reverrons à cette occasion le classement des divers téléchargements du site (et les Fortunes savent que c'est nécessaire !)

ASSISTANCE AUX VOIXIENS EN DETRESSE

Riches discussions ces temps-ci (coucou tous les nouveaux !), notamment

- ✗ Des quasi réflexions participatives pour mener des campagnes (« [viendez chercher des idées par chez nous... on est fourbes](#) »)
- ✗ Des participations à de jolies scénettes roleplay (« [c'est qu'on fait partie de PNJs de campagne nous Monsieur!](#) » un bon moyen de faire entrer une autre des visions des choses dans ses parties)
- ✗ Une nouvelle partie par forum qui arrive (il en pope une tous les deux/trois ans... et cette fois-ci, [ça se passe à Sunda](#) !)
- ✗ Notre topic le plus actif depuis des lustres « [Le coin des questions inutiles](#) »
- ✗ Et tous les concours des 10 ans de la Voix !

WEBZINE

Vous pourrez également remarquer que le webzine a été redesigné, pour coller au site à venir et à Sunda (enfin plutôt à cette très collector boîte qui était sortie l'an passé et réservée aux adhérents de la Voix)

Merci donc à Shosuro Akae et Irazetsu pour leur participation à ce « projet dans le projet ».

Et n'oubliez pas d'être prêts pour la suite et le scénario de Daidoji Akiko !



ADJ : LES BRIGADIERS

CRÉER UN HEIMIN

De prime abord, il n'y a aucun intérêt à jouer un heimin. Cette caste est inférieure en tout à celle des samurai : L5A a été conçu autour du samurai cela se voit.

Pourtant, il suffit d'un solide contexte pour donner un intérêt à des aspects qui en semblaient dépourvus. Par exemple, à Sunda Mizu Mura, les heimin sont mis en lumière dans leur rôle de brigadiers, de soldats du feu.

Les pages suivantes donnent des règles et conseils pour interpréter un brigadier de Sunda Mizu Mura, au même titre que l'on interprète un samurai. Bon jeu !

J'PEUX JOUER UN BRIGADIER ?

La possibilité originale de jouer un brigadier ne vaut que si la campagne se déroule dans Sunda Mizu Mura. Car en dehors de cette ville, un personnage brigadier sera coupé de son contexte initial et donc, de ce qui fait son intérêt.

Néanmoins, si le MJ écrit sa campagne à travers les plus grosses villes de l'Empire (Otosan Uchi, Toshi Ranbo, Ryoko Owari, Kyuden Gotei et Sunda Mizu Mura), le brigadier conservera de son intérêt, car toutes les grandes villes sont confrontées au problème du feu et des troubles à l'ordre public. Au joueur ensuite de réussir à s'imposer parmi les heimin, brigades et autorités dans une ville qui initialement n'est pas la sienne.

Enfin, ce n'est pas parce qu'un brigadier est rendu jouable selon des règles proches de celles des samurai, qu'il est de la force d'un samurai. Loin de là ! Le brigadier reste inférieur en tout au samurai, afin de respecter la différence et l'aspect des positions sociales. Un joueur brigadier doit être conscient de son champ d'action et devrait en parler au préalable avec son MJ pour être intégré à la table de jeu. Si toute la table est constituée de brigadiers, au moins un joueur devrait interpréter un samurai, pour ouvrir sur des possibilités de jeu d'envergure. Ce PJ samurai serait le lien entre les deux castes.

LA BASE D'UN HEIMIN

Les règles de création d'un heimin brigadier suivent les mêmes règles de celles d'un samurai (Ldb, p. 102). Elles peuvent facilement être transposées pour d'autres villes avec d'autres contextes et même pour d'autres types d'heimin.

- * Anneaux : tous à 1.
- * 40 points de création.
- * Compétences : Enseignement commun et celles de la caserne.
- * Statut : 0,3.
- * Gloire : 1.
- * Honneur : celui de la caserne.

COMPÉTENCES D'UN BRIGADIER

Les compétences sont l'essentiel de la jouabilité d'un brigadier. En plus des compétences d'Enseignement commun, toutes les compétences d'artisan ou physiques (Athlétisme, etc.) sont accessibles aux brigadiers sans restriction.

Néanmoins, certaines sont si spécifiques qu'elles ne sont pas, a priori, enseignées aux heimin : les compétences de bugei et les compétences valorisantes ne sont accessibles aux brigadiers que dans les cas détaillés ci-dessous :

Compétences de samurai

Les compétences suivantes sont spécialement liées aux samurai et bénéficient de solides moyens d'apprentissage. Un heimin a donc peu chance de les apprendre : Armes lourdes, Art de la guerre, Art de la magie, Connaissance (Bushido), Connaissance (Royaumes Spirituels), Courtisan, Iaijutsu et Kenjustu. Les compétences d'Artisanat Noble (Arcs, Armes et Armures) ne sont accessibles que si l'heimin assiste un samurai dans une de ses compétences. Etiquette est librement accessible en raison des fortes interactions des brigadiers avec leurs supérieurs, heimin comme samurai.

Compétences d'Armes

Les compétences d'armes les plus couramment utilisées par les brigadiers sont : Bâtons, Couteaux, Lances et Jujutsu. Les Compétences d'Armes à chaînes, Armes paysannes et Eventail de guerre sont très peu enseignées au vu de leur culture. Kyujutsu ne présente que peu d'intérêt car les rues de Sunda Mizu Mura sont toujours bondées de monde. Aucun brigadier ne prendrait le risque d'un tir malheureux, capable de tuer un innocent, voire pire, un samurai parmi la foule. Si jamais un tel accident arrivait, les autorités locales détiendraient là le prétexte idéal pour abolir les privilèges des brigadiers. Ninjutsu est ignoré et Kaiu Tsushige n'autorisera jamais un tel enseignement. Là encore, les autorités se délecteraient trop d'une telle erreur.



Compétences Spirituelles

Pour donner davantage de souplesse dans la sélection des compétences, les compétences spirituelles sont : Cérémonie du thé, Connaissance (Ancêtres, Fortunes, Kami, Moines) et Méditation.

BRIGADIERS DE SUNDA MIZU MURA

La richesse et la diversité de Sunda Mizu Mura se répercutent dans les brigadiers. Un joueur voulant interpréter un brigadier prendra les compétences octroyées par la base d'enseignement commune et aussi celles accordées par la caserne dans laquelle il officiera. Les premières répondent au rôle initial des brigadiers : éteindre les incendies. Elles leur permettent également de se défendre car les échauffourées sont monnaie courante dans les rues de Sunda Mizu Mura. Les secondes reflètent la culture, la vie et les obligations du quartier dans lequel il travaillera. Au total, un brigadier a sept compétences.

ENSEIGNEMENT COMMUN

Les brigadiers reçoivent tous un enseignement commun dans le dojo de la caserne de Daikoku. Chaque brigadier est alphabétisé et reçoit un point gratuit dans les compétences suivantes :

- * Connaissance (Sunda Mizu Mura)
- * Connaissance (Architecture)
- * Une Compétence d'Armes (Voir plus haut)
- * Athlétisme

Une fois qu'il est transféré dans une caserne, le brigadier choisit trois autres compétences, parmi celles disponibles selon l'attribution de sa caserne.

VARIANTE : Si la vision que vous avez des heimin est un peu moins conforme au monde de Rokugan tel qu'il a été pensé par ses auteurs et tel qu'il a été rédigé dans le supplément de la Voix, Sunda Mizu Mura, vous pouvez en lieu et place d'utiliser la Connaissance (architecture) pour vos brigadiers, estimer qu'ils méritent et ont été éduqué à la compétence Ingénierie. Vous ne manquerez pas de justifier ça avec l'intervention de samurai de haut rang, leur dispensant les cours appropriés.

LES CASERNES

Les pages renvoient au Guide du Maître de Sunda Mizu Mura et les n° à la localisation de la caserne sur la carte de Sunda Mizu Mura.

Suitengu

- * En bref : p.19, n°3, chef Tokatsu.
- * Compétences de caserne : Artisanat, Enquête, Intimidation, une Compétence d'Arme.
- * Honneur : 4,0.
- * Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, deux armes, 1 koku.

Daikoku

- * En bref : p.23, n°5, chef Uriji.
- * Compétences de caserne : Commerce, Enquête, une compétence Spirituelle, une compétence de Connaissance.
- * Honneur : 3,5.
- * Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, une arme, 2 koku.

Arsenaux, « Les Voltigeurs »

- * En bref : p.28, n°9, chef Shiroko.
- * Compétences de caserne : Artisanat, Athlétisme, Enquête, une compétence Spirituelle.
- * Honneur : 4,0.
- * Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, une arme, 1 koku.

Roc

- * En bref : p.30, n°11, chef Masumo.
- * Compétences de caserne : Connaissance (Pègre), Jeu, une compétence d'Art, une compétence de Spectacle.
- * Honneur : 3,5.
- * Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, une arme, 1,5 koku.

Ombre de granit

- * En bref : p.37, n°21, chef Ningon.
- * Compétences de caserne : Artisanat, Connaissance (Crabe), Connaissance (Pègre), Etiquette.
- * Honneur : 4,5.
- * Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, une arme, 1 koku.



Rive est

- ✕ En bref : p.41, n°27, chef Reju.
- ✕ Compétences de caserne : Connaissance (Clan au choix), Etiquette, Navigation, une compétence d'Arme.
- ✕ Honneur : 4,0.
- ✕ Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, deux armes, 1 koku.

Franges

- ✕ En bref : p.44, n°30, chef Hachi.
- ✕ Compétences de caserne : Connaissance (Pègre), Jeu, une compétence de Marchand, une compétence Dégradante.
- ✕ Honneur : 3,0.
- ✕ Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, une arme, 1 koku.

Embarcadères de l'est

- ✕ En bref : p.48, n°35, chef Yoake.
- ✕ Compétences de caserne : Athlétisme, Connaissance (Clan), Connaissance (Rônin), Navigation.
- ✕ Honneur : 3,5.
- ✕ Equipement : Vêtements robustes, nécessaire de brigadier, une arme, 1 koku.

Noble

- ✕ En bref : p.54, n°44, chef Taitso.
- ✕ Compétences de caserne : Connaissance (Héraldique), Etiquette, une compétence Noble, une compétence Spirituelle.
- ✕ Honneur : 4,5.
- ✕ Equipement : Vêtements robustes et de belle apparence à usage professionnel, une tenue complète et élégante à usage mondain, nécessaire de brigadier, 1,5 koku.

NECESSAIRE DE BRIGADIER

Le nécessaire du brigadier regroupe dans un sac furoshiki une dizaine d'objets utiles. Aidez-vous des pages d'objets du LdB, p. 205 pour personnaliser les objets.

Un nécessaire typique de brigadier comprend : Baguettes, bol à saké, bouteille d'eau ou de saké, corde, grappin, échelle, marteau et clous, mortier et pilon, pelle et sceau.

CONSTITUER ET FEDERER SA TABLE

Fédérer des joueurs venant de brigades différentes représente une difficulté identique à fédérer des joueurs venant de différents Clans. De la même façon que les samurai vivent sur les terres de leurs Clans, les brigadiers ont des périmètres d'intervention déterminés. L'astuce la plus simple consiste à reproduire celle utilisée pour des PJ samurai : au lieu que les joueurs soient des yoriki sous la tutelle d'un Magistrat d'Émeraude, ils seront des brigadiers volants sous la tutelle de Kaiu Tsushige.

L'Autel des deux sandales (2)

L'histoire derrière ces sandales est toute particulière. L'une d'elle a été perdue lors d'une rixe dans la rue des tisserands, et retrouvée, par le shugenja Kuni, dans un temple après un incendie. Intrigué par cette sandale intacte au milieu des décombres carbonisés, le shugenja a interrogé les kamis pour en savoir plus et retrouver l'homme à qui elle appartenait. Le Kami caché dans la sandale a accepté de le conduire à son propriétaire à condition que le prêtre refuse de la restituer. Il devait à la place récupérer "sa compagne" et les déposer dans un endroit calme et tranquille où ils pourront attendre un nouveau propriétaire. L'esprit de cette sandale était fâché d'avoir été abandonné par le gigantesque sohei qui les écrasait en permanence, il prétendait que l'homme ne prenait pas soin de lui, qu'il ne les méritait pas, ni lui, ni sa compagne, qu'ils seraient bien mieux sous les pieds d'un autre. Depuis lors, les vieilles sandales usées sont restées sur leur petit Autel au sein du jardin de l'Esprit des Saules et personne n'a souhaité les déranger.

Irazetsu
Début page 13



LA PETITE VOIX DES PROJETS



RECRUTEMENT

La Voix est toujours en recherche de bonnes volontés. Cette année a été un renouveau pour l'association et nombre de projets sont dans les tuyaux, on a besoin de tous vos talents : écrivains, dessinateurs, responsables de projets (beaucoup beaucoup ça !). Alors n'hésitez plus, rapprochez-vous de Hida Koan sur le forum, il/elle saura vous aiguiller. Nous avons notamment à vous proposer :

- ✗ Un poste de gestionnaire de projet pour Living Rokugan
- ✗ Un/Des postes d'auteurs dans le webzine
- ✗ Un/Des postes de dessinateurs un peu partout
- ✗ Un/Des postes de maquetistes pour plein de projets
- ✗ Des postes de sbires de la Voix pour faire tout et n'importe quoi (de la refonte d'ADJ et de l'archéologie principalement !)
- ✗ Etc. Etc.

WEBZINE

Comme vous pouvez habilement le remarquer, le webzine de la Voix est toujours en vie. A son propos d'ailleurs, avait été réalisé un sondage afin de mieux cerner vos attentes, en voici le résultat :

Voici les résultats en Nombre de voix par rubrique plébiscitée (96 réponses pour 21 participants) :

- ✗ 19 Scénario
- ✗ 15 Supplément pour Sunda Mizu Mura
- ✗ 15 Cadre de jeu (Takaoka, etc.)
- ✗ 10 Actualités L5A, 4ème ed
- ✗ 8 PNJ
- ✗ 8 Lectures, inspirations, nouvelles
- ✗ 8 DFF (Défi, Focus, Frappe)
- ✗ 6 Règle 4ème éd. (Mise à jour ou nouvelle)
- ✗ 3 Haïku
- ✗ 3 Parallèles entre Japon réel et Rokugan
- ✗ 1 Quizz sur le thème du Webzine

Merci aux personnes d'avoir joué le jeu du sondage. Et voilà pourquoi nous avons le plaisir de vous présenter un webzine consacré à Sunda Mizu Mura.

2^{EME} IMPRESSION DE SUNDA MIZU MURA

Le deuxième tirage de SMM est arrivé dans les bacs tout début août. Grâce aux Fortunes il s'est vendu comme des petits pains ! Vous pourrez en dénicher encore un exemplaire dans les boutiques « en dur » qui en ont peut-être encore. Pour information la Voix met à disposition une liste des magasins avec lesquels elle communique, [ici](#). (vous pouvez les appeler si vous cherchez « notre trésor » et n'hésitez surtout pas à nous signaler si votre revendeur n'est pas dans la liste)



ADJ : NOUVELLES REGLES

TECHNIQUE DE LA FAMILLE NOBUNAGA : VOUS NE VOULEZ PAS ME VOIR

Les Nobunaga sont une famille vassale des Yasuki. Plus exactement, ils sont liés aux seuls Yasuki du Conseil dirigeant de la ville de Sunda Mizu Mura, dont ils forment la garde privée.

La discrétion et le mystère qui entourent leurs actes résultent plus de la peur qu'ils inspirent. Un shinobi classique fuit les regards, le Nobunaga fait fuir les regards.

Cette technique est acquise à la place de la technique de rang 2 de l'école suivie par un membre de la Famille Nobunaga.

En dépensant un point de Vide, le Nobunaga force toutes les personnes présentes, mais ne faisant pas partie de son équipe, y compris les personnes dont il n'est pas conscient de la présence, à faire un test de volonté contre (le rang d'École du Nobunaga)*5 + son rang d'intimidation. En cas d'échec, la personne quitte les lieux et/ou fait tout de façon à ne pas être témoin des actes du Nobunaga. Elle peut décider de rester mais, par tranche de 5 points par lesquels elle a échoué à son jet, le Nobunaga disposera d'une augmentation gratuite contre elle tant qu'il ne rate pas une action. Si la personne était dissimulée, elle gagne une augmentation gratuite par augmentation réussie lorsqu'elle s'est cachée. En cas d'échec, elle trahit sa présence en plus des éventuels augmentations gratuites concédées au Nobunaga.

Lorsque plusieurs membres de la Famille Nobunaga maîtrisant cette technique voyagent ensemble, la personne qui active cette technique bénéficie d'un bonus égal au nombre de ses coéquipiers : c'est l'effet provoqué par la peur abjecte qui saisit les habitants à la vue de ces guerriers.

De plus, les Nobunaga en manoeuvre de Garde ajoutent leur rang dans la Compétence Intimidation au bonus au ND pour être touché qu'ils accordent à leur protégé.

LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

La compétence Connaissance est la plus versatile qui soit. Elle est utilisée pour tous les sujets et le principe de base reste qu'elle doit être justifiée par un riche contexte et un fourmillement d'informations utiles au personnage. Dans les autres cas, la compétence de Connaissance n'est pas assez rentable et devrait être confondue avec une autre.

Nous vous proposons ci-dessous des options de règles pour l'utilisation de cette compétence.

MESURER LES SIX ASPECTS SOCIAUX

La mécanique de L5A 4ème éd., tourne autour de six aspects sociaux : la Gloire, l'Honneur, l'Infamie, les Ronin, la Souillure et le Statut.

Les Ronin constituent toujours un sujet fâcheux car ils appartiennent hélas au paysage social de Rokugan.

La Souillure n'est pas à proprement parlé un aspect social mais elle est une composante essentielle de tout personnage, même quand elle est à 0. En fonction de son intensité, l'interprétation du personnage (PJ ou PNJ) devra être adaptée. Plus la Souillure sera puissante, plus le comportement du personnage deviendra étrange. Ces signes distinctifs sont recherchés par les Chasseurs de sorcières Kuni, les Inquisiteurs Asako ou la Garde Noire. Ces spécialistes combattent un adversaire très dangereux et les informations collectées sur la Souillure ne devaient être accessibles que par eux.

Au total, les six aspects sociaux ont un impact direct dans le jeu. Bon nombre de techniques d'école utilisent l'Honneur et la Gloire. Pourtant, les autres aspects sont délaissés alors qu'ils font partie intégrante de l'univers et proposent des voies scénaristiques et techniques tout autant intéressantes.

Vous trouverez ci-dessous une proposition de mise à jour de ces six aspects sociaux afin 'en imaginer une utilisation plus fréquente en terme de règles.

- * Gloire : Connaissance (Héraldique)
- * Honneur : Connaissance (Bushido)
- * Infamie : Connaissance (Pègre)
- * Rônin : Connaissance (Rônin)
- * Souillure : Connaissance (Outremonde) et Connaissance (Maho). La Souillure est étroitement liée à ces deux compétences et les deux peuvent être utilisées indifféremment.
- * Statut : Connaissance (Loi).



Si vous réussissez un jet de la compétence Connaissance (aspect social approprié) / Intelligence d'un ND égal à (50-5x l'aspect social correspondant de votre cible), vous déterminez le Rang de son aspect social. Nous vous rappelons que dans le cadre de la Souillure, seules des techniques d'écoles appropriées restent efficaces.

Etant donné que les ronin sont ignorés des samurai, ils n'ont pas de « Rang social » entre eux (si ce n'est un Statut de 0 à cause des normes sociales). De fait, le jet Connaissance (Rônin) / Intelligence est de (50-5x Rang de Réputation du rônin). Le résultat déterminera les informations que vous pouvez déterminer sur ce rônin et même sur son éventuel otokodate.

CONNAISSANCE SUNDA MIZU MURA

Utilité

Dans le cadre d'une campagne se déroulant dans Sunda Mizu Mura, nous vous conseillons de rendre accessible la compétence Connaissance (Sunda Mizu Mura).

Si Sunda Mizu Mura n'est pas au cœur de votre campagne, vous pouvez inclure les informations s'y rattachant dans Connaissance (Clan du Crabe).

Description

Le personnage a grandi ou a longtemps vécu à Sunda Mizu Mura, au point de connaître cette ville comme sa poche et d'être au courant de ses dernières actualités. Cette compétence lui donnera accès aux rumeurs, habitants, notables, us et coutumes, géographie, histoire du quartier. En un mot, tout ce qui a trait aux spécificités même de Sunda Mizu Mura.

SPECIALISATIONS, CAPACITES DE MAITRISE ET SYNERGIE

Que sait le personnage sur tel sujet ? Il existe plusieurs types de jets de dés pour répondre à cette question.

Les compétences de Connaissance n'ont ni Spécialisations, ni Capacités de maîtrise, car elles sont en réalité, déjà des Spécialisations et il faudrait détailler moult Capacités de maîtrises pour les 51 compétences de Connaissance de base. Ce travail a été fait en anglais dans le supplément amateur et gratuit Little Truths de Sean Riley.

Nous nous focaliserons donc sur la nouvelle option de la synergie et la compétence Connaissance (Sunda Mizu Mura).

Synergie

La synergie ajoute le Rang d'une compétence de connaissance sur un jet de dé, dont le sujet correspond au domaine de cette compétence.

Exemple : Akodo Anzai possède Connaissance (Ancêtres) 2, Art de la Guerre 3 et Perception 4. Le MJ lui demande s'il a connaissance de l'issue d'une bataille menée par un ancêtre précis. On peut résoudre cette question par plusieurs jets de dés : Connaissance (Histoire), Connaissance (Ancêtres), Art de la guerre et la compétence associée au lieu sur lequel s'est déroulée la bataille. Dans le cadre de la synergie, le joueur effectuera Art de la Guerre / Perception + Connaissance (Ancêtres), ce qui donnera $3g0 + 4g4 + 2 = 7g4 + 2$.

Enfin, les compétences de Connaissance ne peuvent bénéficier entre elles de la synergie.

Option pour Connaissance (Sunda Mizu Mura)

Sous type : Aucun

Spécialisations : Une par quartier

Capacités de maîtrise :

- ✗ Rang 3 : Le personnage ne subit aucun malus à sa vitesse de déplacement dans les rues bondées de Sunda Mizu Mura.
- ✗ Rang 5 : Le personnage trouve d'emblée un sujet de conversation aimable avec la population locale.
- ✗ Rang 7 : Ramasser un petit objet, une petite arme ou ranger un parchemin de sort s'effectue au prix d'une Action Gratuite.

Pour agrémenter vos parties des petites insultes faites maison et bien utile à SMM

*« Avoir une haleine à faire noircir le jade »
(avoir une haleine de poney)*

*« ***-saya » (s'utilise en suffixe pour une personne couarde)*

« Briseur de poutre » (se dit d'un maladroit avec les armes lourdes)

« Coiffe-panier » (pour qualifier une personne laide)

Wismerhills, Hida Koan, Supernono



NOUVELLE ÉCOLE DE BASE : ÉCOLE DU BRETTEUR DES VAGUES

Cette jeune école s'est déployée autour du samurai Kido, devenu rônin et ayant racheté son honneur par seppuku. L'enseignement de Kido insiste sur l'Honneur tout en conciliant les dures nécessités de survie auxquelles tout rônin est confronté. Comme peu de ronin peuvent espérer devenir ou redevenir des samurai de Clan, l'école s'est développée autour d'un des principes clefs de Kido : devenir indispensable à son employeur. Ainsi, chaque élève assure sa propre survie et pérennise le paiement des prestations de l'école.

Etant donné que la vie d'un rônin est fortement sujette à son environnement, l'école apprend à ses élèves à être toujours sur le qui-vive, prêts à agir.

ÉCOLE DU BRETTEUR DES VAGUES BUSHI

Bonus : Réflexes +1

Compétences : Commerce (Estimation), Connaissance (Bushido), Défense, Etiquette, Iaijutsu, Kenjutsu, une Compétence au choix.

Honneur : 4,5

Équipement : Armure légère, Vêtements robustes, Katana, Nécessaire de voyage et 2 koku.

TECHNIQUES

Rang 1 : Errer entre tradition et nécessités

Les ronin de cette école ont souvent un comportement honorable, ce qui leur vaut parfois d'être préservés du mépris des samurai. Quand vous effectuez l'action de Garde, votre ND d'Armure ne subit plus de malus. De plus, vous ne perdez ni Gloire, ni Honneur quand vous utilisez la compétence Commerce en public.

Rang 2 : L'Honneur de servir

Pour un samurai de Clan, la qualité d'un rônin se mesure au fait qu'il est payé pour accomplir une mission et sert de bouclier si besoin est. Loin de se percevoir comme quantité négligeable, un Bretteur des Vagues va ardemment défendre son employeur. Par son service irréprochable, il lui sert également de faire-valoir.

Quand vous combattez pour votre employeur (Iaijutsu inclus), vous ajoutez votre Rang de Défense à votre score d'Initiative. De plus, si votre Honneur est au moins égal à 4, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour abaisser votre Honneur d'un Rang et augmenter d'un Rang celui de votre employeur. L'effet dure 1 heure et vous devez être à 3m de votre employeur. L'Honneur modifié des deux personnages n'a aucun impact dans le calcul des règles éventuellement liés au Rang d'Honneur, si ce n'est lorsqu'il s'agit de déterminer l'Honneur d'une personne par un jet de Connaissance (Bushido).

Rang 3 : Pas assez payé

Il est parfois plus facile de déstabiliser une personne à travers son yojimbo (ou champion) que de l'affronter directement. Le Bretteur des Vagues compare la grande qualité du yojimbo par rapport à la maigre rétribution financière de ce dernier (surtout s'il n'en a pas !) et le convainc que cette charge n'est pas dans ses intérêts. Le Bretteur des Vagues effectue un jet d'Opposition de Commerce (Estimation) / Intuition contre Etiquette (Courtoisie) / Intuition pour le yojimbo. Si le jet est réussi, le yojimbo est démoralisé : il perd -1g1 pendant 24H, à toutes ses actions effectuées pour remplir sa charge de yojimbo. Le malus peut être augmenté de -1g0 par Augmentation prise sur le jet d'Opposition.

Rang 4 : D'égal à égal

Savoir combattre aussi bien que n'importe quel samurai de Clan est vital pour un rônin. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous vous servez d'armes avec le mot-clef Samurai.

Rang 5 : La botte de Kido

Le Bretteur des Vagues est tellement sur le qui-vive qu'il exécute ses passes d'armes à une vitesse éclair. En Posture de Défense, vous pouvez attaquer librement tant que votre employeur se trouve à 3m de vous. De plus, cinq fois par session de jeu, vous pouvez remplacer le Trait Agilité par le Trait Réflexes quand le jet demandé est initialement lié au Trait Agilité.



NOUVEAUX AVANTAGES

DOUE [MENTAL] (7 POINTS)

Au cours de votre formation, vous avez développé un talent dans un domaine particulier. Vous gagnez +1g0 dans une compétence d'école ou de brigade. Cet Avantage ne se cumule pas avec l'Avantage Virtuose.

ENDURANT [PHYSIQUE] (4 POINTS)

Habitué aux efforts physiques de longue durée (comme retenir sa respiration dans les flammes, sous l'eau ou courir longtemps) vous avez un sacré souffle. Tout effort physique prolongé reçoit un bonus de +1g0 au jet correspondant (la plupart du temps un jet d'Endurance ou un jet de Terre).

Les personnages du Clan du Crabe et les brigadiers achètent cet Avantage pour un point de moins.

EQUIPEMENT DE QUALITE DU BRIGADIER [MATERIEL] (5 POINTS)

Cet équipement de qualité peut être acheté, bien qu'il soit traditionnellement offert au vainqueur du tournoi annuel entre les brigades.

Vous bénéficiez de deux objets supplémentaires dans votre nécessaire de brigadier et l'ensemble de ces objets est d'une qualité digne d'un samurai. Tant que vous mettez en avant cet équipement, votre Statut et votre Gloire sont augmentés de +0,2.

Enfin, un équipement de qualité coûte 3 koku.

INSPIRE [SPIRITUEL] (4 POINTS)

Il y a des moments où on croirait que vos actions sont guidées par les Fortunes ou autre entité spirituelle. Choisissez une compétence dans laquelle vous avez déjà au moins un Rang. Le choix de cette compétence est ferme et définitif. Quand vous dépensez un point de Vide dans cette compétence, vous bénéficiez de +3g1 à votre jet, au lieu du +1g1 habituel.

Cet Avantage ne se cumule pas avec l'Avantage Risque-tout et ne peut être choisi qu'une seule fois.

PROTEGE [SOCIAL] (6 POINTS)

Condition : Heimin

Vous bénéficiez de la bienveillance et de la protection d'alliés samurai puissants. Le simple fait de le rappeler à ceux qui l'auraient oublié, surtout aux samurai, permet de les aborder comme si vous étiez leur égal. En dépensant un Point de Vide, votre Statut augmente temporairement de 1 (ou passe à 1 si vous étiez en-dessous de 0) pendant un nombre d'heures égal à votre Rang de Réputation.

A Sunda Mizu Mura, la famille Kaiu est la protectrice traditionnelle des brigadiers.

NOUVEAUX DÉSAVANTAGES

FAINEANT [MENTAL] (4 POINTS)

Apprendre à toujours été un problème, que ce soit par fainéantise ou parce que vous n'aviez pas les mêmes chances et moyens d'apprentissage que les autres. Vous perdez une compétence au choix parmi celles d'école ou de brigade.

MATERIALISTE [SPIRITUEL] (3/7 POINTS)

Votre vision du monde est très pragmatique et matérialiste. Vous ne croyez qu'en vos cinq sens et le reste vous échappe ou vous refusez de le voir.

Avec 3 points, le coût en Point d'Expérience est doublé pour toutes les compétences spirituelles. Si votre brigade vous donne accès à une compétence spirituelle, vous devez obligatoirement dépenser un Point d'Expérience supplémentaire dans celle-ci pour obtenir votre premier Rang.

Avec 7 points, en plus du malus ci-dessus, vous commencez avec 1 point de Vide de moins à la création (un heimin peut donc commencer avec 0 point de Vide). Ce Désavantage donne un point de plus pour les personnages heimin.

MOU [PHYSIQUE] (6 POINTS)

Vous ne savez pas réagir d'instinct quand une escarmouche survient. Dans le meilleur des cas vous êtes mou, dans le pire des cas, vous êtes un lâche. Tous vos jets d'Initiative subissent un malus de -1g1.

Ce Désavantage donne un point de plus pour les personnages Courtisans. Vous ne pouvez pas prendre l'Avantage Rapide.



PAUVRE [MATERIEL] (1/3/5 POINTS)

Avec 1 point, vous êtes pauvre. Vous commencez le jeu sans argent.

Avec 3 points, vous êtes ruiné. Vous n'avez pas d'argent, pas la moindre marchandise de valeur et commencez le jeu avec seulement un seul objet en rapport direct avec votre profession. S'il y a un daisho dans l'équipement, c'est obligatoirement cet objet qui doit être choisi. Un wakizashi seul ne compte pas et un autre objet peut donc être sélectionné. Votre dette s'élève à 5 x votre Statut (minimum 5 koku) et il vous faudra beaucoup de temps pour la rembourser.

Avec 5 points, vous êtes criblé de dettes. Vous devez une somme d'argent impossible à rembourser. Vos créanciers savent vous le rappeler et vous demanderont de leur rendre des petits services. Tant que ces petits services sont à peu près conformes à votre éthique et morale, vous serez enclin à les rendre, dans l'espoir d'effacer votre dette.

Ce Désavantage donne 1 point de plus aux personnages du Clan du Dragon. Vous ne pouvez pas prendre l'Avantage Riche.

Pour colorer vos parties, également issu d'un concours des 10 ans de la Voix, voici un PNJ membre de la Garde des Eaux.

Hida Kei, 25 ans

Samurai-ko du clan du Crabe, Bushi Hida rang 3, Gunso de la garde des Eaux

« Le sexe n'est sale que quand on ne se lave pas »

Fait partie de la promotion de l'oni (sombre histoire pendant laquelle toute une promotion du Sunda Mizu Ryu a été décimée lors de l'épreuve théorique de leur gempukku... à l'exception de cinq personnes... qui par la suite ont été vraiment bien traitées).

Elle a été promue gunso de la Garde des Eaux (douanes, docks, capitainerie - baie des poissons morts, fleuve, etc.) Bien intégrée

dans la garde, Kei satisfait ses supérieurs, même si elle est loin d'être une as de l'enquête, elle a eu une instruction martiale très complète, elle connaît la ville comme sa poche... surtout le quartier de la sinieuse.

Elle se lie facilement aux gens du commun. Elle se lie d'ailleurs facilement aux gens tout court. Elle a un penchant pour le sexe assez marqué, mais n'en fait pas toute une histoire, ça ou un autre travers, pour elle c'est tout pareil. Elle a en revanche un peu de mal avec les gens de la haute, elle connaît l'étiquette mais ne s'y plie quasiment jamais. Elle a remarqué au fil du temps que malgré la survenue d'emmerdes assez conséquentes, ne pas se plier aux tours et détours de l'étiquette pouvait faire gagner énormément de temps (et d'informations d'ailleurs...)

Elle attache de l'importance aux gens, aux faibles et aux opprimés, même s'ils sont heimin; elle en a fait vœu lors de son "épreuve" difficile de gempukku (infiltration d'oni dans le Sunda Mizu Ryu). Elle a pour amis proches les quatre autres rescapés de sa promotion (deux autres gunso de la garde des eaux - Hirozaku et Shiqueru; ainsi que deux gunso de la garde grise - Retsu et Kamodo).

Récemment elle a découvert au cours d'une enquête, une liste des personnages de la cité à la sexualité un peu déviante, notamment le gouverneur, conformément à sa réputation publique... Cela pourrait lui causer des ennuis...

... Et créer des accroches de scénarios pour vous aussi !



DEFI, FOCUS, FRAPPE

LA JUSTICE OUTRAGÉE

LES DERNIÈRES VOLONTÉS D'UN COURSIER

Ce DFF repose sur une idée originale de Mirumoto Hijiko.

DEFI

Alors que les personnages traversent la ville, ils sont les témoins d'une violente escarmouche entre deux factions rivales de yakuza. L'affrontement tourne rapidement en défaveur d'un camp, mais un combattant un peu mieux habillé que les autres, et sans tatouages, parvient à s'enfuir. Mortellement blessé, le truand réussit pourtant à rejoindre les personnages, sans doute prudemment retirés dans une ruelle. Là, il leur remet un parchemin et leur fait promettre de le porter à l'un des membres du Conseil, avant de perdre connaissance.

FOCUS

Quelques instants plus tard, alors que les yakuza se sont dispersés, une patrouille de la Garde Grise entoure les personnages et exige qu'on leur remette le parchemin. Leur attitude se fait de plus en plus menaçante, leurs armes seront bientôt sorties. Le gros des yakuza est dispersé au loin (bien qu'il ne fasse aucun doute qu'ils ont alerté des grades qui leur sont liés), mais un combat risque de déclencher une vague de curieux pas forcément innocents. Les personnages vont-ils tenter de négocier ou se jeter à corps perdus dans une cause qui ne leur appartient peut-être pas ?

FRAPPE

Peut-être qu'un PJ connaît le messenger (à plus forte raison si les PJ sont ronin), ou alors connaît le membre du Conseil destinataire de la missive. Et que contient ce parchemin pour que des hommes soient prêts à tuer pour l'obtenir ?

Ce DFF repose sur une idée prise à Isami et en m'inspirant de I.J. Parker.

DEFI

Les PJ (de préférence, servant dans la Garde Grise ou la magistrature locale) sont amenés à découvrir que Shosuro Amino, l'assistant du magistrat d'émeraude qui séjourne depuis deux semaines à Sunda, rend des jugements aberrants : tel ripoux notoire de la garde des Eaux qui est accusé d'avoir brutalisé une prêtresse Asahina est lourdement condamné malgré l'absence de preuves, tel marchand connu pour importer des artefacts Licornes défectueux bénéficie d'une surdité inhabituelle du juge aux gémissements d'une des victimes (une tape à fromage à ressort lui a sectionné la main). Le sens de leur service envers la cité devrait les pousser à aller voir un peu plus loin.

FOCUS

L'enquête sur le personnage, qui devra être menée avec doigté et de façon indirecte (la magistrature d'émeraude n'est pas dans leur juridiction), fera émerger un juge intègre, apprécié de ses pairs et des autorités locales, et précédé en ville d'une bonne réputation. Pourtant, des gens viennent lui rendre visite la nuit...

Il n'est pas difficile d'imaginer que le Scorpion reçoit des comparses dans des opérations peu avouables, peut-être d'espionnage des Arsenaux ?

En fait, le magistrat intègre est la proie d'un chantage : sa fille, placée en apprentissage à l'école Doji, a commis une grosse bêtise et les réseaux Daidoji s'en servent pour obliger le malheureux père à servir leurs objectifs en ville...

FRAPPE

La révélation d'une telle situation pourrait être fatale au yoriki. Aux personnages de voir si, touchés par le calvaire du magistrat pris entre son devoir envers l'empereur et son amour pour sa fille, ils souhaitent l'aider ou s'ils vont à leur tour exploiter cette aubaine...

Mais dans l'ombre, les comparses du ripoux aiguisent leur vengeance et s'apprêtent à lui rendre une visite d'politesse...

