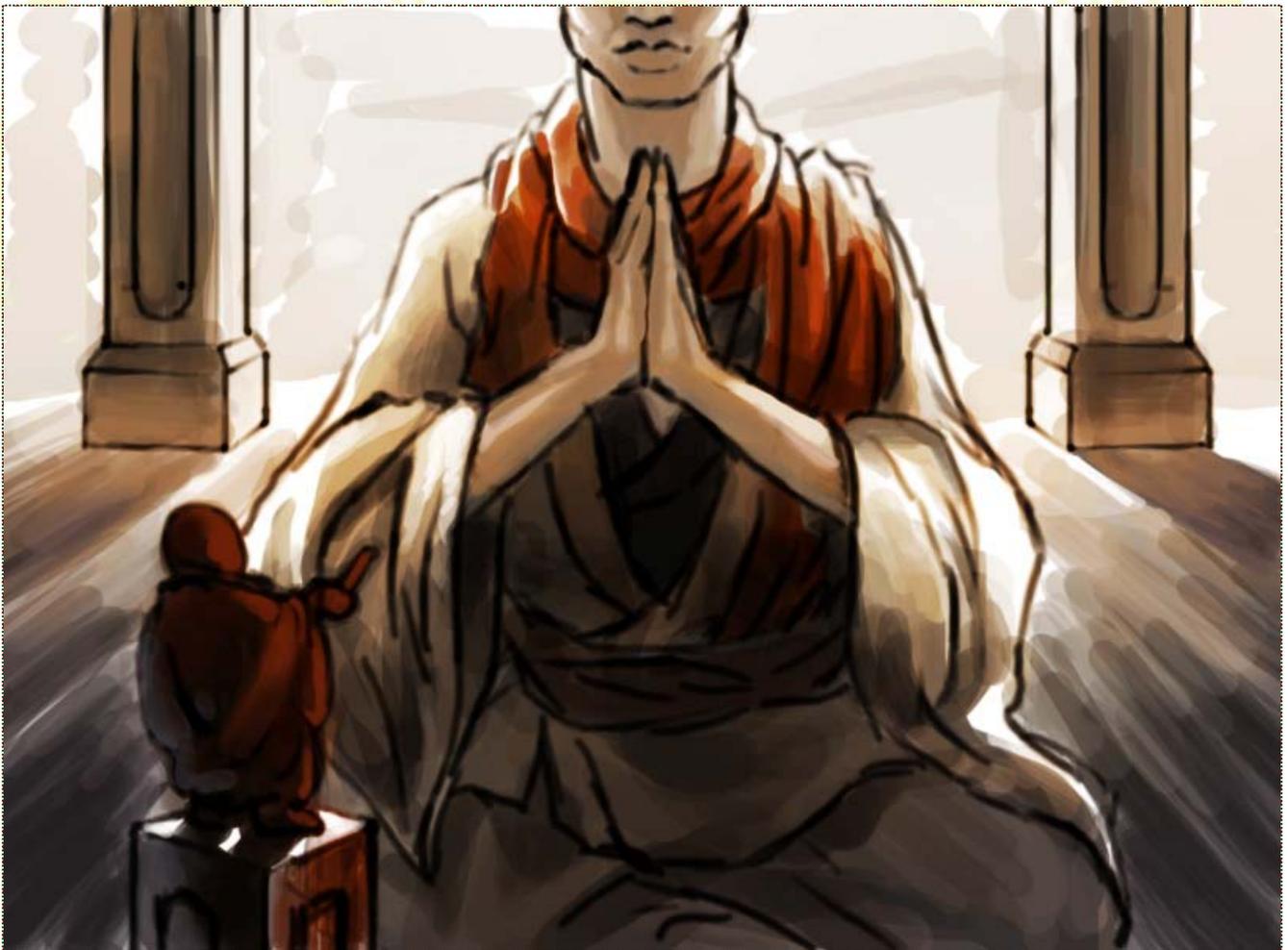




## MOINES

WEBZINE DU MOIS DE NOVEMBRE



# EDITO

Pour faire un peu d'humour durant cette période de crise, de temps pourri et d'état grippal, je pourrais vous dire que ce numéro va casser la Barack... Mais comme il a pour thème les moines, je me dois de rester sobre.

Comme d'habitude une belle illustration de couverture signée de Shiba Irotori ouvre ce nouveau numéro. Qui a dit que seuls les artisans Kakita savaient peindre ? Tout du moins ils savent écrire ! La preuve avec Kakita Inigin qui vous a concocté une aide de jeu aussi dense que son scénario se révèle meurtrier pour des PJ inconséquents.

Peut-être trouverez-vous ce numéro moins dense que les derniers et que cela sent la fin. C'est vrai ! Ce numéro est moins dense mais il est loin d'être le dernier. Peut-être que l'apport de sang frais nous aiderait-il dans notre labeur alors si vous vous sentez l'âme d'un rédacteur, ne serait-ce que pour un DFF épisodique, une nouvelle de temps en temps ou un scénario inédit par-ci par-là, je serai ravi de recevoir vos propositions.

A vos plumes...

Quant à nous, obscurs Goju de la littérature webzinesque, nous retournons à notre labeur pour vous régaler d'une surprise au prochain numéro... Mais chuuuuuuuuuuuuuuut...

Note des maquettistes : le DFF « pompier » a été ajouté à la dernière minute (en cachant tout ça à notre merveilleux rédac' chef). On s'excuse mais on a essayé de résoudre un problème du mieux qu'on a pu ;)

# SOMMAIRE

<b>NOUVELLE : LA VOIE .....</b>	<b>4</b>
Une nouvelle de Soshi Yabu	
<b>LA PETITE VOIX .....</b>	<b>5</b>
Recrutement	
Coupure pub	
En direct du forum	
Evènement	
En direct du forum (bis)	
<b>DFE : VITE... UNE IDEE .....</b>	<b>5</b>
Un DFE par Irazetsu	
<b>ADJ: ETRE MOINE, UN SACERDOCE .....</b>	<b>6</b>
Une Aide de Jeu par Kakita Inigin	
<b>REPORTAGE: COUPE DE FRANCE LSA JDR 2008 .....</b>	<b>11</b>
Un reportage par Hida Koan	
<b>SCENARIO: PELERINAGES.....</b>	<b>15</b>
Un scénario de Kakita Inigin	
<b>FLASH SPECIAL : NEWS DE ROKUGAN.....</b>	<b>18</b>
Un nouvel Empereur	
<b>BONNES VOLONTES .....</b>	<b>19</b>

# LA VOIE

## UNE NOUVELLE DE SOSHI YABU

*Je suis Doji Setsuko, et il est temps pour moi de me retirer. J'ai servi ma famille, mon clan, avec rigueur et exigence, comme on peut l'attendre d'un descendant de Dame Doji. Je m'en vais d'ici peu rejoindre un sanctuaire des Sept Fortunes, en bordure de mes terres. Il est temps pour moi de me raser le crâne, de changer de nom, et de laisser le vaste monde entre les mains de la nouvelle génération. Là bas, je vais me consacrer à l'étude du tao, de la poésie et de la peinture. Je vais préparer mon âme pour le moment où il me faudra rejoindre la grande roue karmique.*

Je suis Go, je suis le fils d'un paysan des terres du grand seigneur Doji Setsuko-sama. J'ai faim. Nos cultures ont été ravagées par la maladie, deux récoltes de suite. Nos prières à Inari n'ont eu aucun effet, et même la bénédiction du shugenja de notre seigneur n'a pu nous protéger. Inari doit être en colère contre nous. J'ai faim. Je suis devenu un poids pour ma famille. Le dernier arrivé, celui que l'on ne peut nourrir. Mes bras ne sont même pas nécessaires. Si je me rends au monastère, si les moines veulent bien de moi, je mangerai à ma faim, et ma part de nourriture sera redistribuée à mes frères et sœurs. Le monastère est à la frontière des terres de notre seigneur. J'ai faim.

*Je suis Toshi, moine de la confrérie de Shinsei. Voici un mois que j'ai quitté mes responsabilités et intégré le monastère. Une vie fort différente, moins opulente, mais je le savais... Je me suis finalement habitué aux chiches repas, faits de légumes marinés, de riz au vinaigre et de poisson bouilli. Mais j'apprécie le calme des lieux, et l'esprit contemplatif de tout à chacun. Mes poèmes y ont beaucoup gagné, c'est certain. Je tâche de m'imprégner le plus possible des extraits du Tao qui me sont présentés. La sagesse vient, je le sens.*

Je suis Ginoshi, moine de la confrérie de Shinsei. Les jours passant, nous fûmes de moins en moins nombreux parmi les aspirants. Les moines ont fait de nous des paysans, et cette tâche me convient parfaitement. Ce n'était pas plus difficile que chez mes parents. Certains, déçus par cet accueil, ne

restèrent pas. Au moins, je mange à ma faim et ma vie n'aurait pas été meilleure hors du monastère. Je me sens bien, en fait, dans la confrérie.

*Je n'avais jamais mis les mains dans un champ. J'avais parfois observé ceux qui étaient mes heimin le faire, j'avais même fait organiser des cérémonies à Inari pour eux, afin que leurs récoltes soient meilleures. Mais aujourd'hui, c'est moi qui pique les plants de riz, et cela ne me choque plus. Je ne suis plus un samouraï, je suis un moine. J'apprends beaucoup, différemment de ce que j'imaginai. Passer sa journée dans une rizière est difficile, et je sens que je vais dormir profondément cette nuit. Je me sens bien.*

Depuis quelques temps, j'apprends à lire, à partir du Tao. Jusque là, les supérieurs m'avaient toujours lu les extraits, et pour la première fois, je parviens à les déchiffrer moi-même. C'est un grand moment, même si cela m'est difficile. Je n'aurais jamais imaginé apprendre à lire un jour. C'était quelque chose de réservé aux nobles gens, pas aux paysans. Et pourtant... Je réussis à lire. C'est possible. Je veux lire toujours plus à présent...

*J'ai rencontré Ginoshi aujourd'hui, d'abord aux champs, ensuite dans la bibliothèque du monastère. C'est un compagnon de valeur. Il sent la Terre, et semble la caresser tandis qu'il la travaille ; j'aime débattre avec lui sur le Tao car il s'avère intéressant de dialoguer avec lui. Il est plus jeune que moi... Je sens que mon heure viendra bientôt. Partager mes réflexions avec lui me permet d'être plus serein. Je suis presque prêt. Encore un peu de temps et je pourrai partir.*

Me voici Abbé de notre communauté, et mon premier acte en tant que tel me touche profondément. Mon ami Toshi s'est éteint aux premiers rayons de dame Amaterasu ô kami. Son chemin l'avait mené tout proche de l'illumination. Hier soir, il s'est couché conscient de ce qu'il attendait. Il a parlé un peu et s'est préparé pour ce moment. Il n'y avait nulle peur en lui, car il savait qu'il allait rejoindre la roue céleste, puis qu'il reviendrait parmi nous pour mener une nouvelle vie.

Il était prêt. Le serais-je aussi au moment du départ ?

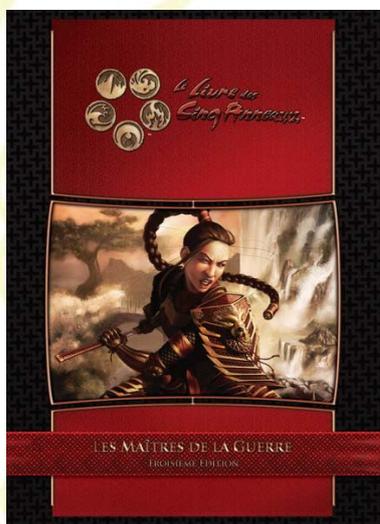
# LA PETITE VOIX

## RECRUTEMENT

Ce numéro manque de DFF ?

C'est un peu votre faute ! Vous n'avez pas voulu en écrire... Mais si vous voulez rattraper le coup pour le prochain numéro, vous pouvez toujours m'envoyer un petit MP. Vous serez toujours bien accueilli.

## COUPURE PUB



Vous l'ignoriez encore ? Les Maîtres de guerre sont en vente dans toutes les bonnes crémeries. C'est plein de bruit et de fureur, de cris et de larmes, écrit avec le sang des héros de Rokugan.

Vous y découvrirez les tactiques, les effectifs et des descriptions de nouvelles unités des trois clans les plus martiaux de Rokugan.

## EN DIRECT DU FORUM

Un fil très intéressant dans Vents et Fortunes intitulé légionnaire impérial a dévié de la question principale pour en venir à la population de Rokugan. Pour ceux qui n'ont aucune idée du pourcentage de samurai par rapport à la population globale, vous trouverez là une mine d'informations. Et verrez en même temps que certains font des recherches extrêmement poussées pour le bien de tous. Remercions-les !

## EVENEMENT

N'oubliez pas que l'Assemblée Générale de la Voix de Rokugan aura lieu le samedi 20 décembre à Paris (EPITA).

Vous êtes cordialement invité à vous joindre à nous. Les festivités commenceront le samedi en début d'après-midi pour ne terminer que dimanche matin !

@ Bientôt

## EN DIRECT DU FORUM BIS

Dans l'école du tacticien, vous pouvez suivre en très léger différé la Course au Trône. Certains Voixiens très au fait de ce qui se trame dans les coulisses, vous dévoilent les secrets de demain. Profitez-en pour voir en avant-première les toutes nouvelles cartes du jeu. Plus sobres, plus belles...

## VITE... UNE IDEE

### Un inkyo de force majeur, par Irazetsu

Les maquettistes se sont permis un petit ajout de dernière minute ! Mais le recrutement n'en reste pas moins valide !!!

### Défi

Les PJ sont invités à assister au départ en Inkyo de leur daimyo (ou d'un autre type important qu'ils affectionnent).

La cérémonie aura lieu quelques jours après leur arrivée. Ils seront en attendant les invités du futur moine et de sa famille.

### Focus

Le vieil homme, qui n'est d'ailleurs pas si vieux a pour famille, un fils qui est issue du mariage, et une fille issue d'une concubine. Il a bien entendu autour de lui des conseillers qui l'aident à gérer son domaine.

Peu avant la cérémonie, la jeune fille vient voir les PJ (ou tout du moins celui qu'elle connaît le mieux) et leur dit qu'elle est persuadé que son père se fait manipuler. D'après elle son père faisait encore il y a quelques semaines des projets pour les années à venir, et tout récemment il a complètement changé

d'idée. Elle soupçonne son frère qu'elle juge un peu trop ambitieux.

### Frappe

En réalité, le père et le fils sont manipulés dans cette histoire, c'est un des conseillers du daimyo qui cherche à récupérer la gestion du domaine. En effet, le précepteur de la famille a compris que le jeune homme dont il s'occupe était très malléable. Il a donc gagné ses faveurs de sorte, puis fait chanter son père.

Le vieil homme a commencé à recevoir des menaces depuis quelques mois, qui le visent non pas lui mais sa fille. Il a bien essayé de ne pas y prêter attention mais le maître chanteur sait se faire convainquant.

Il s'est donc résigné à céder pour éviter qu'il n'arrive malheur à ses enfants. Reste à savoir si les PJ auront envie d'aller d'enquêter (et d'aller ainsi contre la volonté de leur daimyo de partir en retraite). Faisant cela, ils risquent peut être d'être démasqués par le conseiller qui mettra éventuellement ses menaces à exécution, bref, une situation délicate qui nécessitera un peu de préparation pour être jouée.

## ÊTRE MOINE, UN SACERDOCE

### UNE AIDE DE JEU DE KAKITA INIGIN

#### PREMIÈRE PARTIE : LA VIE D'UN MOINE

##### Devenir moine

A partir du moment où un samurai fait inkyo, il va pouvoir se consacrer à des préoccupations qu'il n'a fait qu'effleurer durant sa vie de samurai : se préparer, corriger les imperfections de son âme, à s'ouvrir à la révélation. Le moine, là où le samurai n'avait qu'une préoccupation, servir son seigneur, en a désormais deux : atteindre l'illumination et aider les autres à l'atteindre.

Si cela passe toujours par un entraînement physique et martial, qui a pour but de mieux appréhender son rapport au monde à travers l'appréhension de son corps, s'ajoutent désormais les humbles tâches du quotidien (laver le sol, préparer la cuisine...), certes découlant des nécessités de la communauté monastique à laquelle il appartient à présent, mais qui ont aussi pour finalité de changer son rapport aux autres, par la destruction des passions humaines comme l'orgueil et la vanité.

Ces pratiques sont complétées par une formation intellectuelle qui inclut l'étude du Tao et des textes saints (sutra du Lotus, décrets impériaux en rapport avec la religion...), pour l'édification de son esprit. Les moines deviennent ainsi fréquemment des érudits chevronnés, mais non dans le but de conseiller un seigneur, mais pour atteindre la sagesse par la compréhension de toutes choses au monde. Cependant, leur devoir de Compassion les amène à fournir leur assistance manuelle ou spirituelle envers ceux qui en éprouvent le besoin.

##### Journée ordinaire

Suivons Yachi, vénérable abbé (zasu) du Monastère du Ruisseau Serein. Yachi, malgré sa haute fonction, se lève tôt. Le Soleil n'est pas encore apparu qu'il doit mener la prière aux Fortunes, dans la grande salle au toit d'or (Kondo) abritant les sept statues des Fortunes Majeures. Ensuite, il supervise

le balayage des couloirs et le ratissage des jardins secs (kare-sansui), ratissant lui-même la petite mer à côté de ses appartements (représentant la Baie des Poissons Morts). Pendant qu'il médite ainsi, ses subordonnés surveillent la corvée de bois et les entraînements de kata. Beaucoup des moines du Ruisseau Serein sont vieux et il leur faut assouplir au mieux leurs articulations.

Après un repas frugal (riz, oignon, peut-être des fèves), Yuchi va méditer tout en buvant du thé devant trois rochers pointus représentant les Montagnes du Clan du Dragon où son prédécesseur était né, laissant la fumée odorante monter dans l'air, et s'attristant en s'apercevant que l'eau est froide. Mais il ne faut pas la gâcher, n'est-ce pas ?

Ensuite, Yuchi va chercher des pinceaux et de l'encre à la bibliothèque. Une heure durant, il calligraphie un sutra pour la santé de l'Empereur, avant de retourner à la salle de lecture pour y emprunter un petit ouvrage (deux rouleaux) et de lire la dernière version de Hagoromo qu'on lui a envoyé de la capitale du Clan de la Grue. S'étant ainsi accordé un bref moment de loisir, il retourne méditer dans le Kondo, entouré de quelques-uns de ses disciples. L'un d'eux lit à voix basse un récit sur la vie de Megumi-Omikami. A la fin de la lecture, tous se rendent au réfectoire, pour un dîner léger (soupe de radis et oignon). Il va ensuite dormir.

### **Le shintao n'est pas le shinto**

Les prêtres du Shinto vénèrent les kami, la vénération des Kami impériaux (Amaterasu, Onnotangu, Susanno-wo ... notez au passage qu'à L5A, Osano-Wo est une sorte de Kami Impérial comme les deux Kami Célestes, puisqu'il est le saint-patron des samurai et surtout du Champion d'Émeraude) étant laissée aux cérémonies impériales. Les kami s'incarnent dans des objets matériels (shintai) souvent tenus secrets : une épée, un miroir, un joyau (au hasard). Les prêtres sont des laïcs élus, pratiquant une religion « de terroir » reposant sur des traditions plutôt que sur des livres écrits (la mythologie complexe du Shinto est partiellement décrite dans le Kojiki ou le Nihon Shoki, qui ne sont cependant pas des livres sacrés). Les temples, dont l'entrée est marquée par des torii, sont fermés au public, ne servant que d'habitation auxshintai. Les fidèles prient donc à l'extérieur, frappant dans leurs mains et récitant des prières.

### **Étudions maintenant la doctrine du Shinseisme.**

Les enseignements de Shinsei se divisent en deux voies pratiques qui n'ont aucune divergence de fond. Le Shinseisme est l'application des enseignements de Shinsei, recueilli au sein du « Tao de Shinsei » (livre relatant les enseignements de Shinsei à l'Empereur Hantei) par des moines ermites, retirés, qui consacrent leur vie à des préoccupations spirituelles plutôt que matérielles. Le Shintao, pour sa part, postule que l'illumination ne peut être obtenue qu'en fréquentant le monde et en se confrontant à ses vicissitudes. Se libérer du matériel en y étant soumis, en somme. Par cette dualité, le Shinseisme peut être suivi à la fois par les samurai « d'active » et leurs aînés retirés. Dans toute la suite, les deux termes seront confondus.

Shinsei a enseigné que l'âme humaine pouvait atteindre un état supérieur en se libérant des passions humaines (Peur, Regret, Désir), en restant pure. Notons que la notion de pureté de l'âme, qui se rapproche tant de la pureté shinto, permet aussi de faire de Shinsei le champion du combat contre le Sombre Seigneur – dont la marque est bien nommée la Souillure, du corps et de l'âme. Cette orientation philosophique explique aisément la faveur de l'enseignement de Shinsei auprès des Kami : voilà une philosophie qui leur permettait de combattre la corruption de leur Sombre Frère, pas sur le champ de bataille, mais dans l'esprit de chaque samurai.

Le Shintao, religion impériale de Rokugan, est donc la fusion des enseignements de Shinsei et de la Voie des Kami (autrement dit le culte solaire imposé par Hantei et ses frères et sœurs). Il repose sur deux idées majeures. D'abord, la lignée Hantei descend du Soleil et a droit de souveraineté. Les esprits, qu'ils soient divins (les Kami, Dieux, Dragons et Ancêtres Divins), mortels (ancêtres) ou naturels (esprits élémentaires, esprits des objets et des êtres vivants), s'inscrivent dans une hiérarchie dans laquelle l'Homme a sa place et est lui-même organisé (selon l'Ordre Céleste). Ensuite, le comportement souhaitable de chacun est défini par la place occupée dans cet Ordre Céleste et par les enseignements de Shinsei. Autrement dit, la philosophie relativement égalitaire de Shinsei (« le Shinseisme est un humanisme ») se garantit par un système inégalitaire et intégré dans celui-ci (notamment par les vertus du Bushido que sont l'Honnêteté, la Courtoisie et la Compassion).

Au plus haut niveau, à la Cour Impériale, là où le Shinto japonais n'a très longtemps survécu que comme le sujet de cérémonies formelles, alors que le bouddhisme était pratiqué quotidiennement, le Shintao de Rokugan reste le centre de tout (les kami apparaissent extrêmement faciles à invoquer). Au Japon, l'Empereur célèbre une cérémonie privée d'intercession auprès des dragons des quatre directions le 4 janvier ; à Rokugan, si l'Empereur souhaite lire tard le soir, un de ses shugenja invoque un kami du Feu. On a eu par ailleurs l'exemple d'un dragon (de l'Eau) venant fustiger de vive voix le comportement d'Akodo Toturi.

### Le shintao n'est pas le bouddhisme

Le bouddhisme, tel qu'il fut pratiqué au Japon à ses débuts, consistait en la vénération de reliques, ne diffère pas dans sa partie pratique du shinto. Il était surtout utilisé pour ses capacités de protection : la divinité de la médecine, Bouddha Yakushi Nyorai, y tenant une large part. On lisait les sutras pour faire tomber la pluie, ce qui ne diffère pas d'une prière aux kami. Par contre, la voie monastique, fondée sur l'étude des grands textes (indiens et chinois) et sur la méditation et la réflexion philosophique, mènerait à la dissémination de sectes. Par exemple, la secte Kusha-shu enseignait un matérialisme basé sur le Kusharon, alors que le Ritsu-shu mettait l'accent sur la discipline monastique à l'exemple du Shibunritsu, « Règle en quatre parties ». Si les différences entre ses sectes étaient l'affaire des moines érudits et de quelques aristocrates, quelques

idées se diffusèrent dans le peuple, comme la loi de cause à effet, le sentiment de l'impermanence de toutes choses et la puissance salvatrice des divinités. Voilà pour Nara. A Heian, les sectes dominantes identifiaient les divinités bouddhiques aux kami du shinto. Notez que le bouddhisme est religion d'État japonaise depuis 604, puisque l'article 2 de la Constitution de Taika impose d'en protéger les Trois Trésors (le Bouddha, sa Loi et sa Communauté).

Il s'agit donc d'une religion – philosophie basée sur les écrits d'un maître à penser (Bouddha) et de ses continuateurs, importé par volonté impériale de l'étranger d'abord, puis qui se diversifie par le développement de la pensée monastique (qui importe à son tour d'autres références), et qui se mêle partiellement au shinto par contamination. Elle implique la vénération de quelques centaines de divinités dérivées du panthéon indien.

Le Shinseisme, puisque telle est la doctrine initiale de Shinsei, est au contraire une doctrine philosophique enseignée à l'Empereur Hantei et à ses frères, transmise ensuite par décret impérial et par les propres prêtres (shugenja) du shintao. Au lieu de deux religions confondues dans l'esprit du peuple mais vénérées par un clergé shinto et des sectes monastiques bouddhiques séparées, nous avons là une seule religion, suivie à la fois par les prêtres (shugenja) et les moines, les seconds vivant pour l'étude des textes shintao et les premiers étant assez érudits pour étudier également ces textes.



## DEUXIÈME PARTIE : LES MONASTÈRES ET LES ÉDIFICES RELIGIEUX

### Temple, sanctuaire, monastère ... pagode ?

Un temple peut être indifféremment shinto (auquel cas, le terme « sanctuaire » devient fréquent) ou bouddhique, il est donc utile de préciser. Un temple bouddhique sera simplement doté d'un monastère destiné à accueillir les moines, tandis que les prêtres shinto, étant laïcs, peuvent être logés à l'extérieur (chez eux, au hasard). Un temple bouddhique est composé d'une salle de lecture (kodo), d'une ou plusieurs « salles d'or » (kondo) renfermant l'image de la divinité à laquelle le temple est dédié. Ainsi, le Shitennoji est constitué de deux ailes de logements pour les moines, d'un réfectoire, d'un Kodo relié à une porte centrale (chumon) par des kairo ou galeries couvertes, entourant une cour intérieure occupée par un Kondo et une pagode (to, qui est à la base un reliquaire). Cette enceinte sacrée est complétée par des greniers, des dépôts de sutra (kyozo), un pavillon de la cloche et un du tambour...

Un sanctuaire est un complexe religieux destiné à la vénération d'une divinité shinto. A l'intérieur de ces sanctuaires, se trouvent un kondo, un honden ... calqués sur le modèle bouddhique (lequel est importé de Corée). La grande différence réside dans le fait que les kondens shinto sont fermés aux fidèles, qui expriment leur vénération dehors, tandis que les kondo bouddhiques sont de véritables salles de recueillement (leur forme en témoigne, conçue pour l'accueil du public).

### Et à Rokugan ?

Les deux religions étant confondues, il devient plus pertinent de penser que le seul schéma des temples bouddhiques suffit à donner une idée des constructions. Il convient toutefois de noter que les shugenja affectés au service d'une divinité ont de bonnes chances d'être logés dans l'enceinte des temples, ainsi que l'étaient les chamanes au début du shinto. Le Mina-ji, par exemple, temple dédié à Amaterasu-Omikami, près du Village Stratégique du Sud, concentre un monastère et des pavillons destinés aux shugenja de la Famille Moshi.

Cependant, alors que dans les kondo des statues de bouddha sont édifiées, on trouve dans les temples des Fortunes les sept Fortunes et dans les temples

des Kami plutôt des symboles de leur autorité : un miroir pour le Soleil, par exemple.

## TROISIÈME PARTIE : INTERPRÉTER UN MOINE

Il y a deux raisons principales pour qu'un joueur décide de jouer un moine : parce qu'il veut jouer une réplique de Jet Li et parce qu'il veut jouer un moine. Personne n'a besoin qu'on lui explique ce qu'il peut faire avec une réplique de Jet Li.

### Que peut-il faire avec un moine ?

La première option consiste à ne pas jouer un moine. A jouer un personnage autre (ronin, ninja, conspirateur à la petite semaine), se faisant passer pour un moine pour accomplir une haute mission (ou une crapulerie). Cette technique était employée à une certaine époque par l'héritier du Clan du Lion, ça lui a pas mal réussi (puisqu'il a fini par devenir Empereur). C'est donc une raison de se promener légitime et approuvée.

La seconde, de servir de messager entre deux puissances. En général, c'est un peu court, mais ça se conjugue bien avec la troisième option.

La troisième option revient à jouer le conseiller (spirituel, ou autre) d'une autorité quelconque. Cela permet d'avoir une bonne raison de se mêler au jeu politique sans être pour autant limité par toutes les fariboles qui empoisonnent la vie d'un Courtisan (le Bushido, par exemple). Corollaire, le Conseiller occulte agissant dans l'ombre. Dans ce cas de figure, avoir laissé le Bushido au vestiaire n'est plus une option mais une nécessité (alors qu'il s'agissait plus haut pour un ninja de se faire passer pour un moine, il s'agit ici pour un moine de se faire passer pour un ninja).

Évidemment, jouer un conseiller spirituel se rapproche des choses sérieuses. Les choses sérieuses, pour un moine (là où d'autres entendent « batailles », « grosses responsabilités », « cérémonies du thé », « mariage », « salaires mirobolants » ou « krach boursier » ...), se résument à la vie spirituelle. Les réponses cryptiques vaguement intellectuelles (relisez le sutra du Lotus, vous allez vite comprendre à quoi je fais référence, ou les marges de la Voie du Dragon), en un mot la Voie vers l'Illumination sont la théorie, en pratique les moines se dirigent plus vers des sciaticques et des troubles

oculaires à force de s'éreinter les yeux sur des manuscrits à moitié effacés.

Et là, il y a des corollaires intéressants pour un PJ. Qui dit « conseiller spirituel » dit « roleplay », qui dit « recherche de l'Illumination » dit « quêtes insensées sur les chemins », qui dit « détachement du matériel » dit « introspections et crises de conscience pour rester dans le scénario ». Bref, que du bon.

Notez enfin, que dans L5A, le vieux système d'insei japonais a été repris, c'est-à-dire que les Empereurs retirés restent derrière le trône. Cela offre toutes sortes d'opportunités aux MJ qui veulent inclure des PNJ impériaux abordables pour leurs PJ politiciens amoureuxment créés mais désespérément mal placés dans l'Ordre Céleste.

### Inclure un moine dans un groupe

Il est courant et facile de croire qu'inclure un moine dans un groupe est difficile. Or, il n'en est rien.

Dans un scénario politique, le moine peut être le conseiller du seigneur. Dans un scénario de combat, il peut incarner Jet Li. Dans un scénario d'enquête, le moine peut être le conseiller de n'importe quel autre PJ, et par ailleurs, le seul qui va réussir à tirer quelque chose des témoinsheimin. Après tout, entre un gars qui vous menace d'un sabre et un autre qui vous offre à boire, auquel allez-vous rapporter que le visage du tueur qui a massacré toute cette famille avec une masse était certes barbu, mais qu'en plus il ressemble étrangement à celui du forgeron du village ?

Par ailleurs, dans n'importe quel type de scénario, un ronin se trouve plus mal placé qu'un moine. Un moine, c'est un ancien samurai qui a gagné le droit de se reposer après une vie de bons et loyaux services, qui sait plein de choses, voire qui connaît plein de gens utiles et prestigieux, qui est plutôt bien vu par les parents de

tous les Magistrats du secteur ... Un ronin, cela reste un type sans honneur qui n'a même pas les tripes de s'ouvrir le ventre, et qui est tué à vue dans au moins deux Clans Majeurs assez conservateurs (même si le Clan du Lion a un peu révisé sa doctrine depuis qu'un ronin est monté sur le Trône).

### Évoluer avec un moine ?

Bon évidemment, pour gagner de la gloire et des postes avec un moine, cela devient plus problématique. Mais outre que ce n'est pas la question (les moines cherchent des récompenses plus gratifiantes que la reconnaissance dans ce monde-ci), il y a réellement des possibilités de carrière dans les ordres.

D'abord, la hiérarchie religieuse. Du premier degré (dai-sojo) au plus haut, Maître Principal (Shuza) en passant par les trois rangs de sojo, sozu, risshi, et les so-i : Hokyo (Pont de la loi), Ho-in (Sceau de la loi), Hogen (Œil de la Loi), Ajari (maître spirituel), Zasu (Maître du siège, chef de temple), il y a une sacrée marge de progression ... comme ce sont des fonctions bureaucratiques, cela peut donc évoluer avec l'expérience au lieu de dépendre de l'avancée sur la Voie. Donc, pour le MJ, ce sont des rangs gérables sans se poser trop de questions ésotériques.

Ensuite, les récompenses. Nouveau bâton, nouvelles sandales, droit de ratisser le sable en dernier ... un monastère ressemble à une énorme cour, mais où des hommes habitués aux inégalités dès la naissance se retrouvent soudain tous égaux (enfin, en théorie. Le samurai de base du Clan du Phénix ne va pas aller passer son inkyo dans le temple d'Amaterasu-Omikami situé dans le palais impérial).

Et puis la Finalité des Finalités, c'est quand même l'Illumination. Et pour des joueurs particulièrement portés sur l'ésotérisme, le Maître de Jeu devrait savoir récompenser le bon jeu.



# LA COUPE DE FRANCE L5A JDR 2008

Pour les malchanceux qui n'ont pas pu se rendre à la Coupe de France L5A JDR qui se déroulait cette année à Objectif Jeu à Paris, en voici un résumé (par Hida Koan)

## LES PRÉLIMINAIRES

Ce samedi 8 novembre 2008 le temps était froid et le ciel gris. Pourtant de nombreuses bonnes volontés étaient déjà sur le pied de guerre à l'aube pour tout préparer. Objectif Jeu 2008... Pour tout le monde un gros défi mais pour nous encore plus : notre première Coupe de France L5A JDR organisée à Paris.



Nous étions 4 de bon matin et avons rapidement été rejoint par un 5ème. Le stress était encore tout englué dans les séquelles de la nuit alors il n'était pas encore très exprimé.

Notre première mission fut de nous occuper de la salle. Nous l'avons déjà vu une fois auparavant pour nous en faire une idée. Il fallait transformer la cave en merveilleuse salle pour le tournoi... Autant dire : mission impossible ;)

Nous avons fait ce que nous avons pu. Nous n'avons pas voulu rendre la salle rokugani : ça c'était de la diplomatie. En regard des nombreux exposants qui occupaient la salle pendant la journée,

il est vite apparu comme évident que nous n'avions peut-être pas bien fait de déménager complètement ma chambre pour la refaire aux voûtes Lechapelais. Nous avons laissé moult décors dans les sacs (« Et oui les gens, vous avez raté pas mal de décors... mais promis, je les installerai toutes pour l'AG du 20 décembre »).

Nous avons même oublié les fioritures quand il a fallu tendre nos 5 paires de rideaux pour essayer de parer aux bruits les plus forts. Force a été de constater, le soir, que ce ne fût pas une réussite totale, mais pour avoir estimé le niveau sonore toute la journée, nous pouvons vous dire que cela a tout de même pas mal fonctionné.

Notre seconde mission de la matinée fut d'installer le stand. Nous avons la chance d'être tout prêt de la « console DJ » (et oui !) ce qui nous a permis de stocker pas mal de choses. Nous avons fait connaissance avec nos voisins. Pour être plus juste nous avons retrouvé nos voisins : les conv' c'est un tout petit monde et nous rencontrons souvent les même gens. Notre stand était petit mais sympa, dans un coin de salle. Les smarties « Voix de Rokugan » ont fait fureur comme d'habitude. Pour vous dire toute la vérité (et là j'utilise le « je »), je ne me suis pas vraiment occupée de ce qui pouvait se passer dans la journée, je pensais principalement au soir...

La journée s'est déroulée sans accroc. Nous avons vu arriver pas mal de voixiens et ça, ça nous a fait vraiment plaisir. Nous espérons vraiment que vous aurez l'occasion de venir à l'AG qu'on puisse faire connaissance dans un environnement un peu plus calme. Une journée, succession de courtes heures à compter et recompter les inscrits, à prendre de nouvelles inscriptions, à essayer de monter des tables. A faire des schémas et des listes à ne plus savoir qu'en faire... Et à doucement commencer à stresser (ça c'est surtout moi !). Nous ne pouvons pas compter le nombre de minutes à faire « 7 tables à 6 joueurs... ou nan et si je faisais 9 tables à 5 joueurs... ah oui mais ce groupe de 4 là, on ne peut pas le scinder... bah alors 8 tables à 5 joueurs et... Oui ? C'est pour une inscription ? OK... Bon bah 9 tables à 6 joueurs alors c'est ça ? ». Un bon petit casse-tête mathématique comme il fallait.

NOTA : Nous avons pris le parti de vous laisser choisir avec qui vous vouliez jouer. A chacun nous avons demandé « veux-tu jouer avec quelqu'un

avec qui tu es venu ou être réparti au hasard ? ». Je me permets ce petit paragraphe car j'ai vu certaines remarques à ce propos sur le forum. Ceux qui m'ont dit n'avoir aucune doléance particulière ont été répartis entre les tables. De plus, nombre de gens se sont réunis là-bas alors qu'ils n'ont que rarement l'occasion de jouer ensemble. Nous n'interdirons pas les amis « éloignés » qui veulent jouer à la même table de le faire. Vous aviez le choix. On peut se plaindre d'un choix qu'on n'a pas eu mais pas d'un choix qu'on a fait. A par cela évidemment je ne mets en cause aucune des remarques :) (Voilà c'était mon aparté)

Ensuite est venue l'heure. Mon pic de stress. Assez rigolo d'ailleurs : je vais fumer, je dis à un copain de John Doe (un copain de conv' d'ailleurs... je sais toujours pas comment il s'appelle mais je l'aime bien) « Je vais fumer si y'a des gens qui arrivent pour le tournoi tu peux les garder au chaud le temps que je revienne ? ». Sur ce je sors, je dois revenir en gros une petite dizaine de minutes après. Et là c'est le drame, je suis au bout de la salle et je vois 10/12 personnes agglutinées devant notre petit stand. Je serais bien répartie en sens inverse à ce moment là. Mais bon... C'était bientôt l'heure après tout. Normal qu'il y ait eu du monde (mais quand même c'est un peu stressant de voir des gens comme ça qui attendent que vous fassiez un truc intelligent).

A partir de 18h00, nous avons commencé à chercher les MJ. Après deux rondes dans les salles, nous n'avons pas trouvé tout le monde. La prochaine fois on vous distribuera des pancartes ou des chapeaux avec des clochettes ou alors on vous attachera aux radiateurs j'ai pas encore bien décidé. Parce que trouvé nos MJ dans ce maelstrom de gens ne fut pas chose facile. Certains d'entre vous ont eu leur scénario vers 19h00, une fois que la salle avait complètement été « vidée » des autres stands. Première leçon : vous remettre des badges la fois prochaine ou vous forcez à vous trimballer avec une petite feuille avec votre nom dessus.

A chaque MJ nous avons remis une pochette contenant le scénario illustré, les prêtirés, des flyers, des cartes postales et des boosters de cartes L5A (un set pour chaque participant). Nous espérons que ces petits cadeaux vous ont plus. A défaut de jouer au JCC, vous pourrez utiliser les cartes pour illustrer des PNJ (on fait ça régulièrement à ma table).

## LA MISE EN PLACE

A 19h30/20h00 les tables ont été faites (il faut entendre « réparties dans l'espace » parce qu'elles étaient faites depuis longtemps dans l'après-midi). Deuxième leçon de la journée : coller des étiquettes sur les tables avec les noms des joueurs. La liberté de mouvement c'est pas si chouette quand il y a un groupe de plus de 60 personnes à « gérer ».

A ce moment là on vous a laissé vous débrouiller seuls et on a tirés de nouveaux rideaux (oui on en sort pas des rideaux...). Vous vous êtes répartis dans les deux salles, une grande avec 8 tables et une petite à l'étage supérieur, avec 2 tables. Il y a eu des tables à 4 joueurs et des tables à 6 joueurs (surtout fonction de la répartition des groupes insécables, des newbies ou de ceux qui partaient plus tôt – deux personnes devaient partir en début de nuit / si vous souhaitez vous essayer à la répartition j'ai toujours la liste sous le coude, ça pourrait être intéressant de voir comment vous auriez fait)



J'ai réuni les juges et nous avons tourné une première fois pour remplir nos feuilles de notations (qui joue où et avec qui). Les tables ont commencé réellement aux alentours de 21h00. Là ça a été très drôle pour nous. Nous avons fait plusieurs passages. Certaines fois on nous regardait avec des yeux de merlans frits, certaines fois on ne nous voyait même pas. En ce qui me concerne j'ai fini par le faire limite planquée entre deux tables et en exerçant mon oreille bionique. J'ai aussi eu des moments de fatigue où je m'asseyais carrément à la table ;) Je remercie en tous cas beaucoup les autres jurys d'un soir : Iraz', Akae, Iezan, Hijiko (qui a du remplacer au pied levé un MJ).

## LA PARTIE : UN MÉTAL DE CHOIX

Voir chaque table. Passer et se dire « Mon dieu qu'est ce qu'ils sont loin. » ou beaucoup plus souvent « Mais ce n'est que l'intro ! » ou même « hum... ils jouent quoi là exactement ?! ». Vraiment marrant. Les différentes interprétations de persos malgré des prétirés identiques. J'avoue que ce fût très instructif (les différents types de Miya valaient le coup d'œil). Sans parler des différentes manières de maîtriser. C'est un peu comme le cinéma : action, drame, polar, etc. Nous qui voyons tout c'est assez jouissif finalement. Il y a eu de grands moments sur les tables (y compris de rares moments de fatigue... mais je ne citerai personne ;)). La grande victoire de la partie ? Qu'elle ait plu à des gens. Elle a déplu ? Qui est toujours satisfait ? Qui peut se targuer de ne faire que des choses qui conviennent à tous ? Faire des choses qui conviennent au plus grand nombre, voilà ce que nous voulions faire. Il y avait 3 newbies L5A et 3 autres qui n'avaient fait qu'une partie dans leurs vies (enfin ça se sont les chiffres que j'ai moi). Je pense que ça leur a plu et c'est une grande victoire. Chaque chose qui sera à travailler sera travaillée, n'ayez aucune crainte. Moi ce que j'en retiens, c'est que j'ai vu des gens jouer. J'ai vu des gens s'amuser et ça me suffit amplement. J'espère que ça vous a plu.

Là où c'était vraiment étonnant, ce fût lors des délibérations... Contre toute attente (et ça, ça me surprendra toujours), on était tous d'accord. En réalité on est chaque fois d'accord sur les deux premiers (de chaque catégorie) et on hésite pour le troisième (entre deux personnes pas plus). Un petit tour de jurys en plus, et la compilation des fiches de CVAP (Ca Vous A Plu ?) en fin de parties et le choix peut être tranché. Voilà comment se sont résolues les incertitudes.

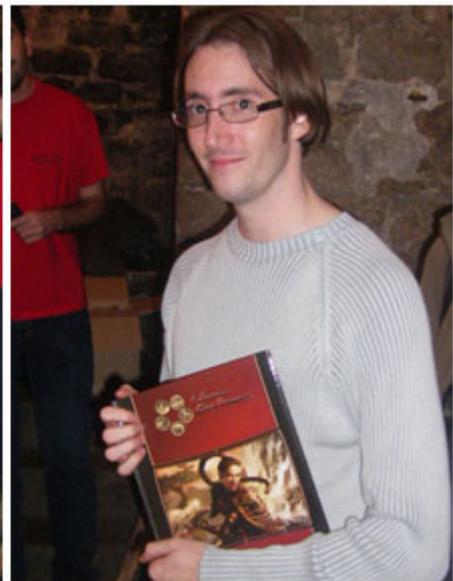
## LA REMISE DE LOTS

Elle a été faite à 11h00 comme annoncée, le troisième MJ récompensé et le 1er PJ était absent, mais nous avons laissé les lots entre de bonnes mains.

JDR mag nous a étonné avec son partenariat de dernière minute qui nous a permis d'offrir à chaque newbie L5A un set de tous les JDRmag ayant été publié (Merci Fabrice :x).

Edge nous ayant sponsorisé, nous avons eu la joie de remettre aux gagnants les lots suivants :

- Un set complet de la troisième édition / Duncan (MJ) et Antoine (PJ)
- Le livre de base de la troisième édition et le dernier supplément « Les maîtres de la guerre » / Aurélien (MJ) et Jonathan (PJ)
- Le dernier supplément « Les maîtres de la guerre » / Benoît (MJ) et Christian (PJ)



## MON BILAN

On prête souvent à la Voix une espèce de caractère élitiste, stupide chose que celle-là. On ne fait pas un tournoi d'élites, il faut être réaliste un moment. On ne cherche pas à fermer une communauté mais à en fédérer une. Je suis ravie que cela ce soit passé comme cela. Et si certaines choses sont à revoir, elles seront revues. Je regrette que la salle ait été bruyante, je regrette que certains aient jugés le scénario un peu gentil, je regrette qu'un prétiré semble-t-il n'ait pas expressément convenu... Mais vous savez quoi ? Je saurais me rappeler de ces couacs pour ne pas les refaire... Mais au-delà de ça, ce que je ne regrette pas, c'est qu'on ait plus de 60 joueurs, que tout le monde soit reparti avec un petit quelque chose (y'a quand même eu pour 830€ de cadeaux hein), qu'on ait eu 5 adhésions de plus ce jour là, qu'on ait eu des gens satisfaits, des gens qui nous ont dit qu'ils reviendraient, qu'on ait vu des gens s'amuser, qu'on ait vu jouer des gens à L5A : parce que le but c'était ça.

Alors merci à tous et à l'année prochaine !!!

**Merci à l'ensemble du Kollectif Jeu** pour nous avoir accueillis sur leur conv' !

Merci...

A la compagnie Phoenix, initiateurs de l'évènement  
Aux sponsors : Edge et JDR mag.

Aux auteurs et illustrateurs : Bayushixav, Axl\_2baz, Hijiko, Tetsuo, Yoshi, Kumanagai

Aux voixiens qui se sont déplacés : Iezan, Akae, Iraz', Roro, l'Oni

Et aussi bien sûr aux participants : Christian A., Cédric C., Steven G., Matthieu P., Cécile R., Gabriel Z., Axel G., Yohann A., Arnaud C., Sylvain H., Sébastien G., Yannick B., Antoine C., Julien D., Alexandre J., Sébastien L., François P-G., Vivien V., Vilfrid V., Mélanie C., Eric N., Jonathan P., Julien B., Nicolas V., Tony A., Julien B., Frédéric A., Sylvain M., Cyril J., Benjamin R., Hervé B., Denis G., Adeline S., Lenaic C., Jonathan L., Vincent D., Sayfedine B., Philippe A., Bertrand T., Stanislas O., Stéphane R., Pierre M., Eric D., Jonathan L., Thomas H., Fabrice C., Rafael F., Yohann R., Cyril A., Anne-Sophie L., Ambroise G., Julien, Gauthier F., Virginie S., Laurent P., Fabien W., Aurélien W., Duncan F., Nicolas F., Sandrine F., Benoît G., Adrien P.

### Ce que vous avez raté

L'élaboration du scénario de l'état d'idée puis de synopsis (sa plus longue phase de création) puis de scénario puis de scénario illustré puis de scénario illustré sous enveloppe avec cadeau ;) . Merci à tous les auteurs, les relecteurs, les créateurs de prétirés, l'illustrateur, les maquettistes, les metteurs sous enveloppes, les installateurs/teneurs de stand, les déménageurs, les soutiens moraux ^^

Vous pouvez d'ores et déjà retrouver [le scénario de la coupe en téléchargement](#).

### LA COUPE EN CHIFFRES

52 joueurs, 35 heures sans dormir (ça c'est pour moi), 10 MJ, 30 bandits, 70 boosters de cartes, 10 tables, De 6 à 12 heures de jeu, 50 pages de scénario, Des dizaines de hot-dog, 5 jury (remplacement express), 6 récompensés, 62 chaises, 3 newbies L5A, 1 ours, Environ 6 litres de café, 6 prétirés, 830€ de lots, Une bonne dizaine de litres de coca, 5 adhésions, 1 très bon moment

Et pour ceux qui veulent encore plus de chiffres, voici [la synthèse des fiches "Ca Vous A Plu ?" des participants](#) (PDF 185ko).

On attend vos retours sur [le forum](#).



# PELERINAGES

## UN SCENARIO DE KAKIWA INIGIN

Ce scénario est prévu pour quatre joueurs, utilisant les pré-tirés joints.

### SYNOPSIS

Quatre personnages se retrouvent compagnons lors d'un pèlerinage jusqu'à un sanctuaire reclus des terres du Clan du Phénix. Si deux d'entre eux ont des raisons légitimes d'effectuer ce voyage, le troisième est une fripouille payée pour tuer l'un des voyageurs et le quatrième se trouve être celui chargé d'empêcher le meurtre. Le passé des personnages va cependant se rappeler à eux et transformer le voyage en un huis-clos oppressant.

### PREMIÈRE PARTIE : UN MAUVAIS CASTING

#### Le bon, la brute et le truand ...

**Ashiki**, magistrat véreux venu prier sur la tombe de sa maîtresse. Il a bien des choses sur la conscience. Il voue une haine sans borne au bandit Gaku. **Kiwa** essaie de se sortir de la Souillure. Il fait ce pèlerinage pour tester un procédé de purification révolutionnaire. Il a la mort d'un ise zumi sur la conscience.

**Foden** est chargé de tuer Kiwa. Il a fait partie de la bande de Gaku.

Et le joker **Toku**, ise zumi, est chargé de tuer Foden. Il est le frère du moine tué par Kiwa mais ignore la présence de ce dernier.

#### Rangs

Les caractéristiques des personnages ne sont pas détaillées : le Maître du Jeu doit se sentir libre de donner aux personnages les capacités martiales qui lui sembleront cohérentes. Cependant, Ashiki est au moins Magistrat Doji rang 4, Kiwa Ingénieur Kaiu rang 4, Foden a les capacités d'un bushi ronin de rang 3 (et la compétence ninjutsu), et Toku ... est un ise zumi (donnez-lui les tatouages que vous souhaitez, avec une prédilection pour Singe, Tigre et Tortue).

### Résumons les oppositions.

Foden a été payé pour tuer Kuni Kiwa. Toku est chargé de tuer Foden, mais sans savoir lequel de ses compagnons de route est précisément Kiwa. D'autre part, si Doji Ashiki découvre le passé de Foden, il voudra le tuer.

Kuni Kiwa, de son côté, est la cible de Foden, mais également, dès que Toku apprendra qu'il a tué son frère, celle de l'ise zumi. Par ailleurs, s'il découvre que Doji Ashiki est la cause de sa Souillure, il voudra se venger sur lui.

Toku, de son côté, est chargé de tuer Foden mais s'il découvre la vérité au sujet de Kiwa, il vengera son frère.

Doji Ashiki, pour sa part, n'a aucun ennemi déclaré, mais il risque d'être la cible de la vengeance de Kuni Kiwa et il voudra venger sa maîtresse s'il découvre le passé de Foden.

Il est fort possible que tous les personnages s'entretuent ; mais Toku peut tirer son épingle du jeu et Kuni Kiwa est le plus en danger.

### SECONDE PARTIE : LE VOYAGE

#### Nécessaire de voyage

Chaque samurai non retiré porte bien évidemment ses sabres, qu'ils soient en évidence à leur ceinture ou emmitouflés dans leur sac. Mais certains ont peut-être d'autres armes : Kiwa porte peut-être un lourd bâton ressemblant à s'y méprendre à un tetsubo. Foden a peut-être des équipements cachés (aiguchi, tanto, sarbacane, cordelette de soie, canne-épée). Toku a certainement des bouts de bois durcis au feu pouvant servir de jo.

Tous portent des bâtons de marche de pèlerins pouvant servir de bo. Leur baluchon contient certainement des couvertures, leurs manteaux de marche sont probablement recouverts de paille imperméabilisée, et leur épais chapeau de paille goudronné et matelassé les protège de la neige et du vent. S'ils partent en automne, ils atteindront les frontières nord de l'Empire au début de l'hiver et la neige recouvrira les montagnes : leurs geta de bois sont sûrement surmontés de bottes de paille. Pour les éclairer, les jolies lanternes de papier auront été remplacées par des luminaires de fonte aux ouvertures voilées par de la bourre de soie ou de coton.

## Rencontres

Local hero : Entre deux rizières, un convoi est arrêté car un chariot de jarres s'est embourbé. Les voyageurs peuvent bien sûr l'ignorer et passer outre aux demandes des marchands (qui naturellement manquent de bras solides pour remettre le chariot sur la route), mais comment ignorer la vertu Compassion qui parle en eux ?

Rencontre du troisième type. Un mendiant misérable, les suppliant de lui offrir de quoi subsister, leur rappellera l'humilité de leur condition de moines ou presque moines, dénués d'argent (malgré cette rencontre, ils auront besoin d'argent pour le voyage. Comptez-leur trois bu chacun, soit l'équivalent de 3 mois de riz). Si les personnages sont trop hautains, le mendiant, pour se venger, les accompagnera, se nourrissant sur le chemin de racines et (pouah !) d'écureuils, les assommant de pseudo-aphorismes basés sur l'idée que «tout le monde a quelque chose à cacher» et «les plus démunis ne sont pas forcément ceux qu'on croit». Il s'agit bien entendu de la Fortune Megumi, déguisée comme à son habitude.

Robin des Bois. Enfin, des bandits goguenards, dirigés par un grand type sûr de lui, les attaqueront. Sûrs de la facilité de leur proie, ils s'avanceront calmement ... un peu imprudemment, même. Ce doit être l'occasion pour les quatre pauvres moines cheminant de concert de surprendre mutuellement leurs compagnons de route par leurs compétences martiales. Placé en début de scénario cet épisode donnera la couleur, placé près de son dénouement, il pourra réorienter certains soupçons. Si Megumi se trouve présent, il frappera avec un sabre tiré de nulle part qui disparaîtra après le combat (et il niera son existence, arguant que «Voyez ma pauvreté, je ne peux même pas me payer une bonne coupe d'ongles, ils sont si longs que mes griffures sont mortelles...». Au MJ de voir quelle longueur atteignent réellement les dits ongles ...



## Épisodes

Dévoiler les secrets de chacun devrait être une tâche ardue, nécessitant beaucoup de roleplay. Deux artifices peuvent être utilisés pour faciliter le travail du Meneur : l'alcool délie bien des langues, et le poids des remords peut amener les pires individus à se confier à l'oreille sûre, déliée de toute obligation clanique, d'un moine... Il est donc conseillé de ménager des huis-clos intimistes entre deux personnages, mâtinés d'alcool (il y a suffisamment d'auberges pour favoriser cela) pour pousser les confessions ... explosives.

## Chronologie prévisionnelle (ne tenant pas compte des morts)

Jour 0 : les personnages se réunissent à l'auberge du Cheval de l'Ouest, à Ryoko Owari Toshi.

Jour 35 : les personnages entrent sur les terres du Clan du Phénix.

Jour 36 : les personnages sont attaqués par un des anciens lieutenants de Gaku.

Jour 37 : les personnages entendent un conteur parler d'une histoire similaire à celle d'Ashiki.

Jour 38 : un ise zumi croise la route des personnages.

Jour 39 : les personnages arrivent au bout de leur voyage. Kiwa apprend que le remède ne peut s'appliquer à lui. Les moines offrent de le garder auprès d'eux.

Jour 40+n : Doji Ashiki repart.

## Utilisation de la chronologie

Cinq semaines s'écoulent entre la rencontre des personnages et leur entrée sur les terres du Clan du Phénix. Ce doit être l'occasion de placer les rencontres prévues au paragraphe idoïne.

Voyons à quoi sont censés servir les autres événements prévus.

Jour 36 : les personnages sont attaqués par un des anciens lieutenants de Gaku

Reconnaissant un de ses anciens compagnons, le nouveau chef va ordonner à ses hommes de l'épargner. Pourquoi ce traitement de faveur ? Il devra s'expliquer si le groupe survit à l'attaque ...

Jour 37 : les personnages entendent un conteur parler d'une histoire similaire à celle d'Ashiki.

Dans une auberge, un vieux conteur narre les déboires d'un magistrat corrompu. Souillé, le magistrat est poursuivi par un chasseur de sorcières de la Famille Kuni. A cause de cette traque, il laisse sa maîtresse, sœur du chasseur de sorcières, être assassinée par un bandit. Par la suite, l'ironie est poussée jusqu'à ce que le bandit, le chasseur bredouille et le magistrat entrent dans les ordres ... dans le même monastère.

Laissez les joueurs méditer sur cette histoire ... (Si le joueur d'Ashiki vous pose la question, Ashiki connaît la tête de Gaku et sait donc qu'aucun de ses compagnons ne peut être le bandit. Cependant Foden a les cals d'un bushi aux mains).

Jour 38 : un ise zumi croise la route des personnages.

Kokishu possède le tatouage d'une corneille sur la tête. Il salue Toku fort courtoisement et lui demande si malgré sa mission il a retrouvé l'assassin de son frère ... bien sûr la conversation aura lieu en public.

Jour 39 : les personnages arrivent au bout de leur voyage.

Le monastère est accueillant malgré le froid. On proposera aux non-moines d'y faire retraite «le temps qu'il leur plaira». Ceux qui acceptent seront gratifiés d'un discours du zasu, le supérieur du monastère, sur l'état de paix et l'oubli des fautes.

## CONCLUSION

De même qu'il n'y a pas qu'une raison de devenir moine, il n'y a pas qu'une façon de se comporter quand on l'est ou quand on aspire à l'être. Il est également rare que l'état de moine exonère du passé, par contre, il peut servir à trouver la paix. Ce scénario essaie de l'illustrer.

## TROISIÈME PARTIE : PERSONNAGES JOUEURS

### Doji Ashiki

Vous souhaitez quitter vos fonctions de magistrat, pour vous consacrer à l'étude de la spiritualité après une vie pleine de compromissions (... notamment, vous avez accepté de laisser un mahotsukai quitter les terres Asahina pour Sunda Mizu Mura à cause d'un chantage qu'il exerçait sur vous). Ça tombe bien : votre âge avancé vous rapproche de l'inkyō. Mais avant cela, vous avez souhaité effectuer un pèlerinage sur la tombe de votre maîtresse, Asako Fukie. Vous venger de son meurtrier, le bandit Gaku, vous obsède mais vous n'avez pas réussi. Par souci de discrétion, vous portez la robe noire et blanche des moines de Benten, dont vous vous apprêtez à rejoindre l'ordre. Indice d'interprétation : Le poids de vos fautes est vraiment un très lourd fardeau.

### Kuni Kiwa

Vous avez un gros problème : la Souillure (vous avez combattu un maho-tsukai de la Famille Asahina et cela s'est mal passé). Et dans le Clan du Crabe, on ne rigole pas avec ce genre de choses. Vous vous étiez donc retiré des affaires (la maintenance des engins de siège sur la Muraille) pour vous faire moine ... il est vrai qu'on vous y a un peu aidé. Mais, récemment, vous avez entendu dire qu'un moine dans le Nord avait trouvé un moyen de soigner la Souillure. Un moyen révolutionnaire. Vous êtes donc en route pour le monastère de ce moine. Vous avez un gros secret : sous l'emprise de la Souillure, vous avez précipité dans l'Outremonde, au moyen d'une de vos balistes, un ise zumi qui vous manquait de respect : évidemment depuis, vous faites profil bas devant les membres du Clan du Dragon ... Étant retiré, vous portez la robe noire striée de gris des moines d'Osano-wo.

Indice d'interprétation : Vous êtes un bon vivant contrarié par la chicheté des rations des moines. Pour ce voyage, vous avez bien l'intention de bien manger et de bien boire ...

### Foden

Vous avez jadis fait partie de la bande du bandit Gaku. Gaku ayant été arrêté par un Magistrat d'Émeraude, vous avez choisi de vous reconvertir dans l'assassinat ... en commençant par ce Magistrat un peu trop efficace. Vous avez été payé par la Famille Yasuki pour vous assurer que Kuni Kiwa ne revienne pas de son voyage. Pour ne pas attirer l'attention, vous portez la robe noire et jaune des moines de Bishamon. Indice d'interprétation : Discret. Sournois. Dangereux.

### Toku

Vous êtes un ise zumi. Il est cependant heureux que votre tatouage ne soit pas visible (il a été dessiné sur votre jambe, donc dissimulé). Vous êtes en effet chargé de tuer le bandit Foden, qu'on vous a décrit comme « un faux moine portant du noir ».

Depuis tout petit, vous portez le deuil de votre frère, tué par un rustre du Clan du Crabe dont vous ignorez le nom de Famille (vous savez par contre qu'il se nomme Kiwa ...). Indice d'interprétation : Soyez mystérieux, mais pas trop. Réservé, mais pas trop. Après tout, comme tous les hommes vous aimez le saké ... mais pas trop. Par contre, vous avez une mission à accomplir ... et vous tenez trop à la confiance de votre daimyo pour la noyer dans l'alcool.

## FLASH SPECIAL

### UN NOUVEL EMPEREUR

Alors que l'on attendait un Scorpion sur le trône de Jade, c'est finalement la ravissante et très observatrice Iweko qui s'y assoit.

Pour tous ceux intéressés de savoir comment elle en est arrivée là, je vous suggère de reprendre le fil dans le forum l'École du Tacticien.

Que les Fortunes soient clémentes avec elle !



## BONNES VOLONTÉS

Deux initiatives sont à noter mais elles nécessitent des bonnes volontés que ce soit en traduction ou relecture.

La première consiste à traduire les nouvelles d'AEG pour le JCC et la deuxième, dans la même veine, désire se pencher sur les DFF de la semaine d'Isawa Nazomitsu.

Vous trouverez dans la Forge Kaiu les initiateurs de ces vastes programmes et vous pourrez proposer votre candidature qui sera acceptée avec tout l'enthousiasme qui lui sied.

Et pour finir retrouvez votre ami Baka qui fait encore des siennes grâce au talent de dessinateur de Shiba Irotori et un mauvais jeu de mot de votre serviteur



### Les contributeurs de ce numéro

Kakita Inigin

Soshi Yabu

Shiba Irotori

Utaku Kumanagai

Irazetsu

Hida Koan

Et le rédacteur en chef : Kakita Yoshino