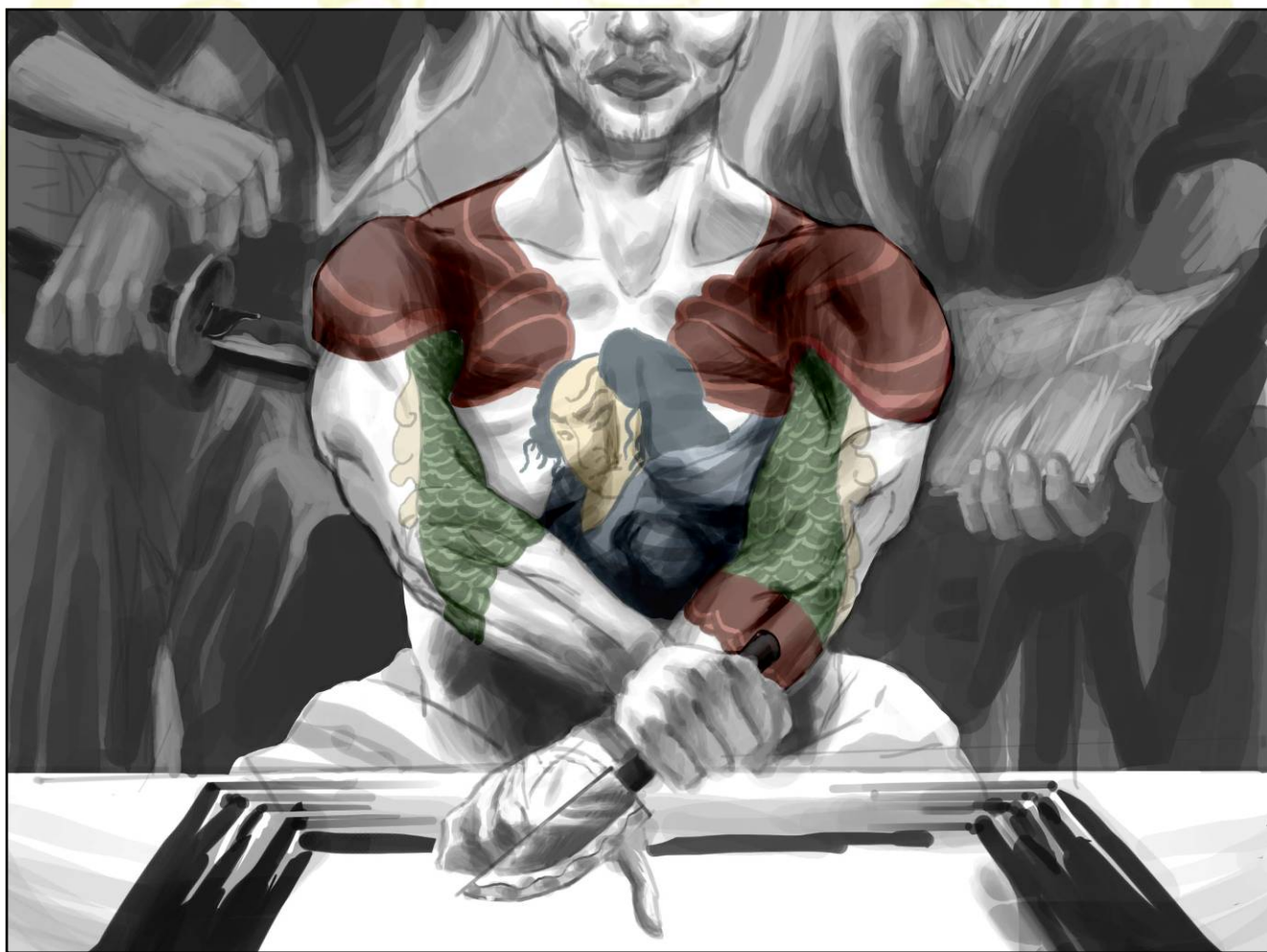




YAKUZA

WEBZINE DU MOIS DE SEPTEMBRE 2008



EDITO

C'est la rentrée !!

Même si la plupart d'entre nous n'apprécient pas ce mot pour tout ce qu'il représente, il faut bien en passer par là. Finies les vacances, les plages de sable blanc, les corps dévêtus et la fête à longueur de nuit. Il faut désormais songer à reprendre le kimono de travail, retrouver les gestes oubliés de la calligraphie ou pire écouter les vieux sensei qui déblatèrent...

Mais pensez aussi à ceux demeurés dans le dojo de la Plume cendrée où a été concocté ce webzine. Pensez à leurs méninges torturées ! Pensez à leurs yeux fatigués ! Pensez à leurs doigts usés d'avoir tapoté durant des jours entiers !

Comment ? J'en fais en peu trop ! Soit !

Alors pour redevenir sobre, je vous livre le webzine de septembre, où nous avons tenté de vous présenter un peu la Pègre au sens large du mot. Vous y trouverez les classiques DFF, une nouvelle et une Aide de Jeu sur un gang. Le scénario est un peu spécial puisqu'il s'agit d'un multitable mais qui ne demande qu'un minimum d'adaptation pour un one-shot. Encore plus spécial, nous vous offrons deux jeux prêts à jouer pour égayer les aventures de vos PJ dans les bouges de Ryoko Owari Toshi ou Toshi Ranbo. Préparez vos ciseaux, votre tube de colle et vos petits doigts agiles. Attention toutefois à l'addiction au jeu qui pourrait entraîner de bien désagréables surprises. Les yakuza n'aiment guère perdre...

A bon entendeur

SOMMAIRE

US ET COUTUMES 太 RYOKO OWARI FOSHI4

Une nouvelle de Soshi Yabu

LA PETITE VOIX5

PROMO EVENEMENT ! 5

VITE... UNE IDEE 6

COUPURE DE PUB 6

EN DIRECT DU FORUM 6

EN DIRECT DU FORUM BIS 6

VITE... UNE IDEE 7

KARASU-GOI RENGO8

Une ADJ de Hida Koan

RENGO 13

Un jeu de Michael Schacht adapté par Hida Koan

HUIS-CLOS 15

Un scénario de Kakita Kyoko

LE JEU DU VIDE ET DES ELEMENTS 18

Un jeu de Kakita Yoshino

LE MOT DE LA FIN 20

US ET COUTUMES A RYOKO OWARI TOSHI

UNE NOUVELLE DE SOSHI YABU

Ryoko Owari Toshi, quartier du quai de fer.

Gombeï est un marchand prospère. Il vend des soieries en provenance des terres du clan de la Grue, et la qualité de ses étoffes lui assure une certaine reconnaissance dans les milieux marchands. Mais aujourd'hui, Gombeï est tendu. Un homme au kimono bleu clair, rehaussé d'argent, attends dans l'arrière de la boutique.

« Kakita-sama, êtes vous bien sûr que c'est ainsi que nous devons procéder ? Est-ce là la façon dont Doji-sama souhaite que les choses se résolvent ? »

- Marchand, tu as demandé la protection du clan de la Grue, et mon clan n'est pas avare de répondre aux appels de détresse de ses serviteurs. Surtout lorsqu'ils sont, comme toi, de tels relais pour les arts enseignées par notre déesse, Doji ô mikami-sama. » Les paroles du jeune samouraï ne rassuraient que peu le marchand. Et pour cause, il savait bien ce qui l'attendait.

Quelques mois auparavant...

Gombeï venait de décider de s'établir dans la Cité des Mensonges. Il connaissait la réputation déplorable de la ville, mais tout cela lui semblait assez surfait, et il pensait pouvoir faire face à tout. Il n'était tout de même pas né de la dernière pluie. Un matin, deux hommes vinrent se présenter à son échoppe. Un grand, au visage souriant, et un petit, sec et peu amène. C'est le grand qui parla en premier.

« Puisse ce jour être prospère pour vous marchand, je me présente, je suis Ni, et voici Son, mon frère. »

Gombeï s'incline en réponse.

« Je suis Gombeï, et j'espère que ce jour verra vos désirs satisfaits. »

- Puisque vous en parlez, c'est en effet pour satisfaire un désir que nous sommes en votre échoppe. Vous vendez de magnifiques étoffes, je vois. Elles doivent valoir un bon prix.

- En effet, elles viennent directement des terres du clan de la Grue, réalisée par de véritables maîtres, des artistes. Voudriez-vous en voir quelques-unes ?

- Non, je vous remercie, dit Ni, je vous fais confiance. Avez-vous bien pu vendre, depuis votre arrivée ?

- Oui... répondit Gombeï, méfiant, je n'ai pas à me plaindre. Ryoko Owari est une ville prospère.

- C'est vrai, dit Ni. Et je ne doute pas que vous êtes désireux que cela dure, n'est-ce pas ? Mais vous savez, les clients sont volatiles, et une mauvaise réputation a vite fait de grandir, dans les ruelles. De nombreux marchands ont vu leur réussite s'écrouler du jour au lendemain, comme si Daikoku avait voulu leur perte... »

Gombeï commençait à comprendre où l'homme voulait en venir.

« Je n'en doute pas. Mais j'ai confiance, et je prie Daikoku tous les jours, afin de rester en sa divine bienveillance. »

- C'est là bonne chose, dit Ni. Mais vos offrandes seraient plus judicieusement utilisées, si vous souteniez le Kajinin du quartier. Ils travaillent dur afin de protéger les marchands de nombreux déboires...

- Sortez de là, dit Gombeï en se saisissant d'un bâton. Quittez mon échoppe, je ne veux plus vous voir.

- Il nous congédie, Ni, dit Son, parlant ainsi pour la première fois. Nous reviendrons demain soir. Et là, je ne doute pas qu'il sera plus volontaire pour soutenir ceux qui s'usent pour nous tous. »

Les deux hommes quittèrent ainsi l'échoppe. Ce fût les deux dernières personnes que Gombeï vit de la journée. Les gens semblaient éviter son regard et son magasin, comme s'il était porteur de la peste. Le lendemain, la journée fût du même acabit. Aucun client. Alors que les jours précédents avaient été fastueux. Gombeï mesura alors tout le poids des soldats du feu en ce quartier. Il lui faudrait les payer pour pouvoir commercer librement. Ainsi, au soir, lorsque Ni et Son revinrent, Gombeï paya.

Le mois dernier, il essaya de refuser, de ne pas payer. Son se révéla être cruel et doué pour apporter la souffrance, et Gombeï finit par payer à nouveau. Mais cette fois ci, il en avait assez. Il se rendit à la demeure d'un courtisan de la famille Doji, au quartier noble, dont on disait qu'il avait à cœur de défendre les marchands venus des terres de son

soudain ceinturé et bâillonné. Personne ne pouvait le voir ni ne penserait à le chercher profondément dans le quartier avant un moment. C'était le petit homme, Son, qu'il avait corrigé le mois dernier.

« Ecoute moi bien, samurai, tu parles trop, et tu agis avec précipitation. Recommence une seule fois ton numéro de héros dans les quartiers heimin, et nous serons plus désagréables encore. Comme toi, nous n'aimons pas frapper plus d'une fois. »

Mais alors que Ni et Son allaient bientôt arriver pour réclamer leur du, Gombei trouvait son idée beaucoup moins brillante. Le samouraï se voulait rassurant, mais rien n'y faisait. Ni et Son arrivèrent comme à leur habitude. Ni ouvert et jovial, Son froid et terne. Un geste de tête de Gombei, et le Kakita se posta devant lui en posture de combat.

Kakita Aritomo prit un lourd coup de bâton sur la tête, qui le fit s'évanouir. A son réveil, il était seul, détaché, avec un sérieux avertissement sur le dos. On ne gêne pas les Kajinins de Ryoko Owari.

PROMO EVENTEMENT !

« Bande de malfrats, je suis Kakita Aritomo, serviteur de Doji Fujifusa, seigneur du clan de la Grue, et je suis disciple de l'académie Kakita à Tsuma. Vous troublez la quiétude de ce quartier, et les intérêts du clan de la Grue. Venez vous agenouiller pour recevoir votre punition. »

Cette année la coupe de France sera hébergée par Objectif Jeu 2008, qui se déroulera le week-end prolongé du 11 novembre (du samedi 8 à midi au mardi 11 fin d'après midi). Les parties auront lieu dans la nuit du samedi au dimanche (remise des scénarios à 18h00 – création des tables à 19h30 - début des parties à 20h00).

Ni s'approcha, mais sans désir de s'agenouiller. Son n'osait trop bouger, car tout truand qu'il était, ils n'étaient que deux heimins face à un étudiant du sabre d'une école très réputée. Ni perdit la tête tandis que Kakita Aritomo terminait un geste rapide, faisant preuve de son excellence dans le iaido. Son s'enfuit en courant. Il ne valait pas la peine de risquer sa tête à lui aussi.

PRÉINSCRIVEZ-VOUS EN LIGNE !

PAF RÉDUIT POUR LES PRÉINSCRITS !

« Voilà Gombei, tu es libéré de l'influence néfaste de ces vils. Tu es désormais sous la protection du clan de la Grue, et le clan de la Grue ne tolère pas que l'on menace ses fidèles serviteurs. »

Kakita Aritomo s'en retourna chez lui le cœur satisfait, heureux d'avoir évité à son seigneur de traiter une affaire de si pauvre envergure. L'échoppe de Gombei resta en place un mois. Mais une nuit, elle brûla entièrement, avec le stock et le gérant dedans.

Dans le même temps, un entrepôt de grande taille prit feu. Il fallu aux soldats du feu de la Phalange tout une nuit pour le combattre, et ils ne purent sauver l'entrepôt. Au matin, le propriétaire de cet entrepôt, le seigneur Doji Fujifusa, vint avec plusieurs de ses hommes pour constater l'étendue des dégâts. Kakita Aritomo fit le tour du bâtiment, observa quelques ruelles alentours, et se retrouva



OBJECTIF JEU 2008 (Coupe L5A JDR inside)

Aux Voutes Lechapelais
7, rue Lechapelais
75017 Paris
METRO Place de Clichy (Lignes 13 et 2)

VITE... UNE IDÉE

Le Nœud de Bayushi Rezan

Défi

Un nouveau gang semble avoir pris le contrôle des docks du port de Shinden Asahina. Ce sont avant tout des affaires d'heimin et le magistrat d'émeraude local, Doji Seijiro ne souhaite pas se salir les mains avec de si mesquines affaires. Cependant, de violentes rixes éclatent parfois dans les tavernes du port et risquent de prendre trop d'ampleur pour que le magistrat continue de fermer les yeux. Les PJs sont invités à tirer cette affaire au clair et à faire cesser les désordres.

Focus

Le nouveau gang se fait appeler le "Noeud". Sa méthode favorite consiste à passer à tabac ses rivaux à coup de grosses cordes au bout noué de façon à créer une arme improvisée, et discrète. Son chef est une femme du nom de Kaeko qui loue ses services comme garde du corps de riches marchands. Le Noeud est très agressif, au contraire du gang traditionnel de Shinden Asahina, nommé "Vent et Fortunes" en raison de leur passion pour le jeu. Leur chef n'est autre que Komatsu, l'un des marchands sous la protection du cousin du magistrat d'émeraude, Asahina Shiroku.

Frappe

Kaeko est une samurai du clan du Phénix qui désire se venger des incessants actes de piraterie dont est victime le clan du Phénix. Au service des puissants marchands de la Mante, elle a commencé à débarrasser les docks de la vermine yazuki qui faisait son travail calmement. Kaeko cherche à intégrer le milieu criminel du clan de la mante de façon à pouvoir frapper au cœur de leur dispositif de harcèlement du clan du Phénix. Ses méthodes sont quelques peu hétérodoxes et risquent de porter atteinte aux excellentes relations entre les Asahina et le clan du Phénix. Certes elle a prit cette initiative seule, mais après tout, elle oeuvre pour le clan du Phénix, non ?

COUPURE DE PUB



Il est toujours là ! Pour les fous et les inconscients qui ne se seraient pas encore précipités dessus, sachez que « Les Parchemins Secrets de Rokugan, rouleau second : Matsuri » est actuellement encore en vente. Avant que ce recueil ne devienne collector, n'hésitez pas à vous priver de deux paquets de cigarettes pour investir dans un bel ouvrage.

Surtout que le troisième opus de ce qui va devenir des incontournables est en prévision (Voir plus bas).

EN DIRECT DU FORUM

Un fil fait un peu fureur en ce moment sur la construction d'un PJ. N'hésitez pas à rejoindre les rangs de ceux qui apportent des critiques CONSTRUCTIVES.

Topic : *Une Mirumoto* dans Vents et Fortunes.

EN DIRECT DU FORUM BIS

Les résultats du concours de scénario ayant pour thème le « Siègne du Pouvoir » à peine connus, on parle déjà de la prochaine édition.

Ah ! Ce bel enthousiasme fait plaisir à voir. Pour ceux qui voudraient se lancer dans la future aventure, je ne peux que vous conseiller d'apporter votre pierre à la construction d'un règlement avantageux pour tous en faisant des propositions dans ce fil : *Concours de la Voix - Episode IV (Un nouvel Espoir)*.

Petit rappel des heureux futurs publiés de l'opus 2008 :

- Dixième :
Le chant des cîmes - Oussama Said Mohamed
- Neuvième :
Kyuden Suzume - Sébastien "Bayushi Setsuko" Dibos
- Huitième :
L'île interdite - Thibault "Mirumoto Hijiko" Bardales
- Septième :
Le siège du pouvoir - Olivier "Shosuro Akae" Sanfilippo
- Sixième :
La folie derrière les masques - Guylain "Lazarre" Delmas
- Cinquième :
Le ciel a honte de moi - François-Xavier "Karamisu" Cuende
- Scénario de bronze (ex-aequo) :
Shôgi pour un trône - Iadine "Ide Akio" Kennouche
- Scénario de bronze (ex-aequo) :
Résonance - Laurence "Matsu Aiko" Bellisen
- Scénario d'argent :
Le pouvoir du siège - Pascal "Kakita Yoshino" Broxolle
- Scénario d'or :
Kuroshiro - Gaëtan "Dairya" Lepage

Félicitations à tous les participants !

On vous rappelle que les scénarios non-retenus pour être dans le recueil 2009 seront tout de même mis en page et publiés sur le site de la Voix de Rokugan très prochainement.

Secret : le nouveau recueil est déjà actuellement en préparation !

VITE... UNE IDÉE

Dans la tanière des Loups de Kakita Inigin

Défi

Le Clan du Scorpion prépare une importante livraison d'opium "médicinal" à Sunda Mizu Mura. Mais il craint un vol, un coup de main ... d'autant que l'Insaisissable demeure impuni aux abords de

Ryoko Owari. Il demande aux PJ (Scorpions, Mantes, ronin) de s'infiltrer dans une bande de yakuza d'importance qui sévit à la fois à Ryoko Owari Tshi et à Sunda Mizu Mura, et que les dirigeants Shosuro soupçonnent de vouloir entraver la livraison.

Focus

Avant d'entrer réellement dans la bande, les PJ, qui se font passer pour des ronin, vont être testés : on va leur faire effectuer des opérations compromettantes pour voir s'ils en ont le courage, et aussi pour les mouiller. Collecte d'argent, exécution de marchands qui refusent d'être rançonnés (avec les implications vis à vis des samurai protecteurs des marchands ; et si l'un de ces samurai était l'ami d'un PJ ?) ... les tests sont dignes des meilleurs films de maffia, avec problème moraux...

Frappe

Parvenus à avoir la confiance des chefs des yakuza (enfin ... s'ils font ce qu'on leur demande), les PJ se retrouvent à participer à une casse contre l'opium, voire à l'organiser. Comment prévenir les gardes, comment faire échouer l'opération, ... comment s'en tirer ... voici les questions que les PJ vont devoir résoudre tout en étant surveillés en permanence.

Variantes :

V1 : Ronin

Une partie des PJ sont des yakuza/ronin que la bande de yakuza infiltre dans les gardes Scorpions du convoi.

V2 : Les Loups de Mibu.

Les PJ sont des Lions (maîtres-Espions, Quêteurs de mort) que leur Clan veut infiltrer parmi les Loups de Mibu, à l'époque du Gozoku, afin de faire échouer une importante opération du Gozoku montée en collaboration entre les marchands au service du gouvernement et les yakuza.

KARASU-GOI RENGŌ

UNE AIDE DE JEU DE HIDA KOAN



DE L'EXTERIEUR

Le Karasu-goi rengo est un clan de yakuza d'Otosan Uchi.

Il y a encore peu de temps s'affrontaient en ville deux groupements majeurs de yakuza : le Koi rengo (le clan des Carpes – tatouages de carpes) et le Yamashi gumi (le clan des « imposteurs » - tatouages de serpents). Un certain Ryoshida était à la tête du Koi rengo et régnait presque en maître sur la capitale (à l'exception de l'épine dans le pied que représentait le Yamashi gumi). De nombreuses altercations avaient lieu dans les quartiers (principalement Juramashi et Toyotomi). Vinrent ensuite les périodes de troubles...

Le Yamashi gumi fût démantelé par un magistrat d'Emeraude du nom de Kitsuki Sadakashin qui résidait en ville. Ce fût une affaire rondement menée et l'on n'en connaît que très peu les détails.

Dans le même temps, le Koi rengo fit profil bas et on entendit beaucoup moins parler de lui. Ce ne furent qu'après quelques semaines que les habitants purent enfin revoir dans les rues des membres de ce clan. Mais certaines choses cependant avaient changé et là où l'on voyait avant des carpes aux couleurs chatoyantes, on voit maintenant des ombres de carpes, des tatouages noirs comme la nuit...

DE L'INTERIEUR

Ryoshida, l'oyabun du Koi-rengo se plaisait à faire croire qu'il était le descendant de Gusai lui-même (une famille du clan de la Mante reniée pour

traîtrise). Depuis des années et avec de forts appuis dans les îles de la Soie, il fomentait un complot visant à détrôner Yoritomo (« ce parvenu ») pour prendre sa place.

Une jeune fille, du clan de la Mante également, fit son apparition dans le rengo : Kusuriko. Ce fut sous les ordres de Kitsuki Sadakashin (le magistrat) qu'elle endossa cette mission d'agent double. Le temps passant elle prit goût à la vie de yakuza et surtout mit à jour le plan de Ryoshida. Etant fidèle à son daimyo, elle tua l'oyabun et tenta de prendre sa place. Dans le même temps, Kitsuki Sadakashin démantelait le gumi rival des Yamashi pour lui laisser le champ libre.

Récupérer les yakuza du Koi rengo ne fût pas chose aisée pour Kusuriko. Pendant que son ami magistrat vivait sa gloire officiellement, elle se démenait dans l'ombre pour prendre les rênes d'un pouvoir obscur. Les anciens membres du Koi rengo n'acceptaient pas le meurtre de Ryoshida et beaucoup avait décidé de reformer le rengo en se choisissant un nouvel oyabun, sorti d'on ne sait où, Bayushi Aki... C'est seulement en prouvant sa valeur et en essayant de faire entrer dans le crâne des yakuza que Yoritomo était bien un souverain légitime du clan de la Mante, que Kusuriko réussit à récupérer quelques-uns des yakuza du Koi rengo. Mais soyons honnêtes... Ce qui eut le plus grand poids fut que Kusuriko soit une vraie descendante de Gusai (et qu'elle puisse le prouver : Katana nemuranai / bruit de tonnerre quand on dégaine). Il était donc assez logique qu'elle s'arroge le droit de reprendre une troupe dirigée soit disant par un de ses anciens parents (aussi fou soit-il).

Le Koi-rengo et le Karsu-goi rengo sont actuellement « en guerre » mais on assiste plutôt en ce moment à « l'appel » : un rassemblement de yakuza avant la bataille.

La création du Karasu-goi rengo raconté par son Oyabun, Kusuriko, dit Kumonryu

Quelques jours avaient suffi pour dénombrer les membres du Koi Rengo ayant fait scission avec la nouvelle régence de Bayushi Aki. Ils étaient peu nombreux, une vingtaine tout au plus. Tous jeunes, inexpérimentés et bien évidemment peu tatoués. Ils n'ont pas de chef et leurs activités sont inexistantes,

à part quelques vols à la tire, ils passent leur temps à se cacher des membres traîtres au Rengo, à jouer et à boire. Leurs tatouages de carpes sont dorénavant recouverts de noir... Et rien ne les distingue plus de la racaille habituelle d'un milieu urbain. J'en connais certains parmi eux mais très peu avec qui j'ai déjà eu une discussion. Si ce n'est Deisui, qui porte bien son nom... (deisui = ivre mort)

Il m'apparaît comme étant le plus vieux de la bande, cela tombe très bien... Même si son influence était inexistante au sein du rengo, peut-être sur des plus jeunes trouvera-t-il le moyen de s'affirmer. C'est lui que j'irai voir en premier.

Je n'avais jamais mis les pieds dans ce bouge... J'en avais visité d'autres cependant, celui-là n'était pas plus particulier. Desui était attablé, il ne jouait même pas, il semblait refaire le monde à travers une bouteille de sake. Deux autres membres de mon ancien Koi étaient avec lui, je les avais recensés lors de mon repérage. Ils étaient plus jeunes mais pas moins saouls semblait-il.

Je m'approchais de la table.

"Tiens... C'est la putain du chien" éructa Deisui imbibant un peu plus son kimono d'alcool. La remarque parut amusante aux yeux de ses deux acolytes. "T'aurais pas du venir ici, traînée." Il regarda ses deux compagnons, visiblement plus frais que je ne l'avais espéré.

"Vous êtes bien trop saouls pour faire quoi que ce soit. T'aurais pas le temps de te lever que je t'aurais déjà enfoncé ton tesson de bouteille dans le crâne. Sans vous oublier messieurs... T'as jamais tenu l'alcool, c'est à ne pas comprendre pourquoi tu t'acharnes."

« T'as tué Ryoshida, tu l'as vendu. Tu l'as vendu pour faire la pute du seigneur c'est tout. »

La gifle cingla la joue de l'ivrogne. Un des deux jeunes rit sous cape, avant de se prendre une calotte sur la tête par le second.

« Garde ta langue dans ta bouche ou je te la coupe. J'ai pas hésité à couper un bras il y a peu. On ne tire pas sur le messenger, je suis d'accord, mais rien ne m'interdit de le mutiler. Alors prend garde à toi en te faisant soi-disant le porte-parole du destin.

Porte-parole, messenger, j'm'en cogne, c'est du pareil au même. »

Un mince filet de sang coulait des lèvres de Deisui. Il s'empressa de lécher son menton et de prendre une nouvelle gorgée.

« Venez dehors, j'ai une proposition à vous faire. »

Devant le peu d'enthousiasme des trois hommes j'ajoutai.

« Qu'avez-vous à craindre à trois hommes forts contre une femme frêle dans une ruelle?! » Et j'espérais seulement que ce que j'avançais était bien du sarcasme...

La ruelle sombre n'était éclairée que par une lanterne haute perchée sur le mur du bar. Des immondices jonchaient le sol, et mieux valait ne pas faire traîner ses yeux trop longtemps sur la multitude de fluides organiques pas très nets...

Les trois hommes se tenaient devant moi plus ou moins droits en fonction de leur taux d'alcool dans le sang. Il fallait être claire, si ce n'est concise au moins persuasive... J'allais bien voir.

« Ryoshida était dans l'erreur. Il en a payé de sa vie. Il a tenté de berner les Fortunes pour son profit personnel. Peut-être cela vous convient-il de croire en sa cause, mais c'était bel et bien SA cause et en aucun cas celle de la lignée Gusai. Et si cela vous convient à vous, sachez que cela ne convient pas aux Fortunes. Il est mort pour avoir cherché à causer la perte du clan de la Mante, car c'est bien ce qui allait arriver. Croyez-vous qu'il était si malin? Croyez-vous que j'aurais pu l'arrêter si son plan avait été si parfait?

Croyez-vous que les Kami m'aurait permis de jouer un rôle là-dedans si j'étais dans l'erreur?

Croyez-vous que la Roue kharmique aurait permis que l'on perde un homme si important pour notre clan?

Croyez-vous qu'il faille croire en ses méthodes?

Croyez-vous que je serais en possession de ceci si les kami ne m'avait pas reconnue comme héritière de ma lignée?! »

Je dégainais mon katana, les trois hommes ne disaient pour le moment toujours rien, étouffés par

le débit de mes paroles et attendant la fin du tonnerre, ce que je ne fis pas, craignant d'être arrêtée dans ma tirade.

« Son but ultime était louable, ses méthodes trop corrompues pour être acceptées. Mon but est louable et mes méthodes sont justes. »

Je rengainais mon sabre.

« La lignée Gusai sera rétablie. J'arriverai à me faire entendre de Yoritomo. La lignée Gusai aura du poids, elle sera écoutée, elle sera respectée.

Jamais Ryoshida ne vous a offert une telle influence politique, jamais votre existence de paria ne vous le permettra...

Et jamais un Scorpion ne vous comprendra comme je vous comprends, jamais un Scorpion n'agira pour la lignée Gusai, ni n'agira pour vous!

Je suis votre seule alternative, et la seule de tous les samurai du clan de la Mante qui traînent dans ce bouge, même si certains ne l'ont pas encore compris! Je vous assure gloire, revenus, sécurité et surtout légitimité! »

Je dégainais une nouvelle fois, décidément ce jouet pouvait être bien pratique. Essayant de couvrir le bruit profond du tonnerre, je finissais en criant:

« Je suis Kusririko, fille de Yasaemon; Voix de mes pairs; Héritière du Seigneur Gusai; Descendante de Kametsu-Uo et vous me devez allégeance. »

Les 3 hommes restèrent face à moi un instant sans rien dire, le teint blafard. Puis ils se regardèrent, et finalement, Deisui prit ses compagnons par les épaules. Et ils se concertèrent à voix basse.

Puis Deisui prit la parole :

« Si t'es la p'tite p'tite fille de Kametsu-Uo comme tu l'prétends, alors prouves-le !

Si tu nous bats tous les trois en même temps, on te croira, et t'aura gagné ta place d'Oyabun des Carpes Noires "à la loyale". Dans le cas contraire, tu pourras disposer de nous... Non, c'est l'inverse... Si on te bat, on disposera de toi, ici même dans cette ruelle. »

« Alors marché conclu ? » dit-il, alors qu'un des deux autres me balançait un bâton pour que je l'attrape.

Quelques jours après sont nées Les Carpes Noires. Nous sommes encore peu nombreux, mais le temps viendra où nous retrouverons notre puissance passée.

LA COMPOSITION DU CLAN

Membres:

Oyabun : Kusririko dit Kumonryu (soit Koi Dragon – variété de carpe « miroir » bicolore, noire et blanche)

34 membres dont:

- 10 membres du gumi déchu du Serpent (récupérés après démantèlement du cartel)
- 24 membres de l'ex Koi Rengo

Organisation Interne

1 comptable – Fuu : sceau/cachet

Ex Koi rengo, Femme, 28 ans, petite, frêle, habillée simplement, parle doucement, cheveux longs relevés en chignon, aimable, docile.

1 sensei "militaire" – Gyosa : Ravioli

Ex Koi Rengo, environ 45 ans, trapu, tatoué et basané. Force de la terre. Il porte un tanto à la ceinture.

1 sensei en second – Edo

Ex Koi-rengo, 35 ans, propre sur lui, grand, athlétique (certainement un ronin...)

1 intendant – Kabikusai : « qui sent le moisi »

Ex Koi rengo, Homme, malodorant, taille moyenne, poids moyen, souvent seul (fatalement), cheveux mi longs assez sales (mais plus maintenant – je le force à se laver il est intendant merde), Kimono simple gris, plutôt aimable et ne rechignant pas à la tâche, ne comprend pas qu'on l'évite, susceptible.

6 serviteurs - ex rengo du serpent

Maro, Katsumo, Heishi, Murami, Neko, Tisea = 6 serviteurs pour la maisonnée

Heimin, 4 hommes et 2 femmes, pas de signes distinctifs (à part les tatouages du serpent), obéissants, pas d'amertume dans leurs cœurs (le Karasu-goi rengo est une seconde chance pour eux)

2 lieutenants - Desui (ivre) et Shoukon (cicatrice)
Ex Koi rengo pour Desui et Ex gumi du serpent

1 compagnie de 10 hommes – « garde d'honneur de l'Oyabun » (moitié ex Koi rengo, moitié es gumi du serpent)

1 compagnie de douze hommes

L'oyabun



Kusuriko est la fille d'un riche marchand du clan de la Mante, venue à Otsan Uchi pour s'y marier avec un membre du clan de la Grue, qui malheureusement est décédé depuis.

L'arrangement commercial ayant tout de même eu lieu avec son ex future belle famille,

Kusuriko est l'heureuse propriétaire d'un comptoir dans le district Meiyoko dans lequel elle vend de la soie en grosse quantité. Elle a beaucoup voyagé et c'est vraiment pour que sa famille puisse s'implanter avec un commerce juteux dans la capitale, qu'elle a bien voulu se rendre à Otsan Uchi.

La jeune fille se retrouve dorénavant quasiment avec une double vie : négociante en soie et oyabun du Karasu-goi rengo.

Kusuriko - 19 ans - Bushi Yoritomo rang 2

Feu, Air, Eau : 3

Terre, Vide : 2

Armes paysannes (Kama) 3, Art de la Guerre 3, Athlétisme (Natation, Escalade) 2, Commerce 1, Défense 2, Discrétion 2, Enquête 2, Kenjustsu 2, Kyujutsu 1, Médecine 1, Navigation 2, Tromperie (Séduction) 1, Théologie 2, Connaissance yakuza 4

LIEUX SIGNIFICATIFS

Résidence de Kusuriko : Maison Kinuito (fil de soie en français) / District Higshikawa / Maison assez riche, jardin zen sur le thème de la navigation (la plupart du temps compositions liées aux constellations), pavillon de thé exotique type de déco « navale ». quartier du printemps naissant

Comptoir de Kusuriko: "La Carpe Dorée" (Yamabuki) Entrepôt et magasin (gros et détail) / District Meiyoko / Négocié suite à alliance avec la famille Kakita, plutôt pas mal situé près du marché en plein air.

Au gobelet d'or : quartier général du Karasu-goi rengo, au nord de Toyotomi, bouge infâme, premier étage acceptable.

Différentes échoppes « protégées » dans le district Meiyoko (celui du marché en plein air)

Deux forgerons, "les lances de Bishamon" et "la marmite de Hotei"

Un aiguiser de lames, "les lames de Koyasu"

Trois auberges : "le bol du moine souriant", "le miso accueillant" et le "la fleur de cerisier"

Trois maisons de plaisir, à la clientèle modeste "les charmes de Mikuko", "les plaisirs de la soie", "la douceur du saké"

Un brasseur de saké, "le saké des kami"

Un brasseur de Shoshu, "la boisson des hommes"

Une bijoutière "les bijoux de Kimi-chan"

Un parfumeur "parfums d'ailleurs"

Un charpentier "Hojo, travail du bois"

Un ébéniste "le Cerf Blanc"

Un vendeur de tabac et de thé "les feuilles séchées"

Un fabricant de tuiles "les pieds au sec dans la maison"

Un fabricant de papiers "les feuilles d'or"

Un marchand d'estampes érotiques "les beautés de Yota"

Un teinturier "le parfum des couleurs"

Une tisserande "les broderies de yoko"

Un tonnelier "les tonneaux de Jurojin"

Deux poissonniers "la bénédiction des flots" et "les poissons frétilants"

Un vendeur de babioles mystiques et d'encens "les esprits mystérieux"

Un confiseur "les délices de Hotei"

Et surtout : un jour sur deux environ, le quartier se couvre de stands, de marchands ambulants, de paysans venant vendre leur surplus, de moines mendiant et de trafiquants d'opium à la petite semaine.

ACTIVITES DU CLAN

L'activité première est la reconstruction d'un rengo digne de ce nom (à 34 membres ce n'en est pas vraiment un) donc le recrutement fonctionne très fort. Kusuriko essaie encore de débaucher des membres de son ancien rengo, mais leur loyauté toute acquise à Bayushi Aki est très étrange... Les altercations sont nombreuses et dans les quartiers « pauvres » on peut souvent lire des insanités laissées là pour les membres d'un des deux rengo encore en lice en ville. Une carpe à la tête tranchée a même été déposé devant le repère du Koi rengo, on impute évidemment cela aux Karasu-goi mais qui sait vraiment ?

La seconde activité la plus lucrative est le racket. Etant stratégiquement situé près d'un marché, la « protection » rapporte énormément (plus d'infos dans le paragraphe ci-dessus). Un yakuza peut raisonnablement ponctionner 15% des ressources d'une échoppe, plus s'il s'agit d'une maison de plaisir bas de gamme en général puisque les prix pratiqués restent assez élevés et ce pour peu d'entretien. Il existe évidemment (comme par hasard) certains accords commerciaux juteux entre le comptoir de soie « La Carpe Dorée » et les échoppes de la filière textile du quartier du marché en plein air.

En ce moment, les axes de développement des Karasu-goi sont le trafic d'armes (avec le clan de la Tortue présent en ville) et la vente de sake de contrebande.

Un contact, Hitoshi, est disponible régulièrement. Au Gobelet d'Or, il sert d'intermédiaire entre les yakuza et les marchands du clan de la Tortue, dont le marché noir s'étend en ville de manière assez spectaculaire. Dernièrement, les étranges samurai marchands ont reçu une cargaison d'armes gaijin. En ce temps troublés, toute arme négociée par le Karasu-goi rengo sera utilisé pour la guerre des clans qui se prépare... Mais en temps normal il n'est pas rare de voir des yakuza errer près des voies de communication afin de refourguer leurs

marchandises. Si vous voyez un yakuza loin de son quartier, il y a de grandes chances ici qu'il fasse quelque chose de répréhensible !

Le sake de contrebande peut facilement être écoulé dans les auberges et autres maisons de plaisir en ville, même si ce sake est souvent coupé, il suffit largement pour être ivre. La marge faite sur les produits de consommation est la plus élevée de toutes (comparativement aux armes par exemple)

D'autres activités sont développables par un gang de yakuza, elles ne concernent pas encore le Karasu-goi rengo, qui actuellement panse ses plaies, mais dans un avenir proche, l'oyabun compte bien s'y pencher : trafic d'opium, prostitution, faux-papier, jeux...

Rappel rapide sur les yakuza

Origine

Yakusa vient de la combinaison perdante 8(ya) 9(ku) 3(za) au jeu de cartes « Hanafuda ».

Méthodes

Chantage et intimidation et persuasion sur les gens des basses classes.

Code de l'honneur / Traditions

- jingi : personne ne peut désobéir au chef
- giri : toute dette doit être payée
- ninjo : comportement chaleureux (cette tradition n'a plus cours).
- yubitsume : on se coupe un doigt quand on a fauté, désobéi.

Grades / Vocabulaire

Kumi-in : simple engagé (pas de tatouages)

Kobun : un seul tatouage dans le dos

Wakagashira-hosa : chef d'équipe

Kaïkeï : comptable

Komon : conseiller

Hisho : secrétaire particulier

Wakagashira : lieutenant

Oyabun : chef de clan

Le suffixe -gumi désigne un clan

Le suffixe -rengo désigne un groupement de gumi

Katagi : les non-yakusa

RENGO

UN JEU ADAPTE PAR HIDA KOAN

RENDRE A CESAR...

Ce jeu est une adaptation d'un jeu existant qui se nomme Coloretto (et dont les règles sont disponibles sur Internet).

N'hésitez pas à acheter ce petit jeu, il est très sympa et peu cher ! Trouvable dans toutes les bonnes boutiques de jeux.

Plus d'infos sur le site www.jedisjeux.net, il vous suffit de suivre le lien ci-dessous pour avoir toutes les infos :

<http://www.jedisjeux.net/coloretto>

Coloretto -2003

Un jeu de [Michael Schacht](#)

Illustré par [Michael Schacht](#)

à partir de 8 ans, durée approximative 30 minutes, de 3 à 5 joueurs

Édité par [999 Games](#), [Abacus](#), [Rio Grande Games](#)

Jeu de cartes : Combinaisons, Rangement

Pour la petite histoire : l'adaptation de Coloretto à l'univers des yakuza a été décidé pendant la rencontre annuelle de la Voix de Rokugan (à Grenoble cette année) et après une série de parties très amusantes.

BUT DU JEU

Les yakuza se disputent virtuellement le contrôle de plusieurs activités classiques des cartels. Chacun doit favoriser au plus 3 de ses activités illégales pour pouvoir être le plus performant dans celles-ci et éviter de développer les autres (qui le feraient se disperser et utiliser des ressources pour une activité qui ne rapporte pas assez.)

Les activités sont symbolisées par des cartes que le yakuza peut engranger au cours des manches. A la fin du jeu toutes les cartes accumulées seront

estimées en koku (exemple : 1 carte d'activité seule a une valeur de 1 koku, deux cartes ont la valeur de 3 koku – les comptes sont expliqués sur la carte « Koku »). Les cartes les plus nombreuses représenteront les trois activités les plus lucratives du yakuza, toutes les autres représenteront les frais d'entretien d'activités déficitaires (même valeur en koku mais en négatif).

Il existe des cartes spéciales, comme la carte « Oyabun » qui a valeur de joker et compte dans le décompte final comme une carte « activité » dont le yakuza choisit le type ; ou les cartes « Saiko Komon » qui représente des bonus de +2 koku ; la carte « Yubitsume » annonce la dernière manche.

MATÉRIEL

87 cartes, dont :

- 9 cartes « activité » Sake de Contrebande [illustration Flacon de sake]
- 9 cartes « activité » Vente d'Opium [illustration Pipe à opium]
- 9 cartes « activité » Réseau de Prostitution [illustration Femme]
- 9 cartes « activité » Faux-papier [illustration Parchemin]
- 9 cartes « activité » Racket [illustration Main et koku]
- 9 cartes « activité » Jeux Illégaux [illustration Dés]
- 9 cartes « activité » Trafic d'Armes [illustration Armes]
- 3 cartes « Oyabun » (chef) [illustration Silhouette yakuza]
- 10 cartes « Saiko Komon » (comptable) [illustration Boulier]
- 1 carte « Yubitsume » [illustration Main à auriculaire coupé]
- 5 cartes « Rangée » [illustration Kanji Yakuza]
- 5 cartes « Koku » [illustration Décompte avec koku]

Une planche avec un modèle de chacune de ces cartes vous est transmise en fin de webzine. Les illustrations ont été réalisées par Shiba Irotori. (Imprimable recto-verso... en théorie ;)

POUR COMMENCER LA PARTIE

[A 3 yakuza, écartez toutes les cartes d'une « Activité » quelconque.]

Chaque yakuza prend une carte « Activité » différente et la place face visible devant lui, ainsi qu'une carte « Koku »

Mélangez les cartes « Activité », « Oyabun » et « Saiko Komon », et placez-les face cachée au centre de la table. Piochez 15 cartes, glissez-y la carte « Yubitsume », mélangez le petit tas et placez-le sous la pioche.

Placez autant de cartes « Rangée » qu'il y a de yakuza au centre de la table, face visible, l'une en-dessous de l'autre.

LE TOUR DE JEU

Le premier yakuza qui joue est choisi au hasard. L'un après l'autre chaque yakuza doit effectuer une action parmi les deux actions possibles:

- Piocher une carte et compléter une rangée:
 - o Le yakuza pioche une carte et complète une des rangées, face visible.
 - o Il ne peut pas y avoir plus de 3 cartes devant une carte « Rangée » comme les syllabes du mot Ya-ku-za.
 - o Si le yakuza pioche la carte « Yubitsume », il la met de côté et pioche une nouvelle carte. On termine la manche en cours et la partie prend fin.
- Prendre une rangée:
 - o Le yakuza prend toutes les cartes d'une rangée et les place face visible devant lui.
 - o Le yakuza retourne la carte « Rangée » face cachée pour signifier qu'elle n'est plus disponible.
 - o Lorsque toutes les cartes « Rangée » sont retournées, la manche prend fin. Pour commencer une nouvelle manche, on retourne toutes les cartes

« Rangée » face visible, et le yakuza qui a pris la dernière rangée commence la nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

A l'issue de la dernière manche, chaque yakuza compte ses bénéfices de la manière suivante:

- Le yakuza rassemble ses cartes « Activité » triées par activités.
- Le yakuza peut utiliser les cartes « Oyabun » pour compléter les familles d'activités de son choix.
- Chaque famille d'activités a une valeur en fonction du nombre de cartes (« Activité » + « Oyabun »), comme indiqué sur les cartes « Koku ». Le joueur choisit trois familles d'activités qui rapportent des koku (car il est stratégiquement très actif dans ces domaines), toutes les autres activités coûtent des koku (car elles coûtent plus en investissement qu'elles ne rapportent – ce ne sont pas des activités lucratives pour le yakuza).
- Au total obtenu, le yakuza ajoute 2 koku par carte « Saiko Komon » en sa possession.

Le yakuza qui possède le plus de koku gagne la partie.



HUIS-CLOS

UN SCÉNARIO DE KAKIFÅ KYOKO

Le scénario que vous vous apprêtez à lire est ce que l'on appelle un multitable. Ce qui veut dire que plusieurs meneurs vont faire jouer la même histoire, mais de points de vue différents. L'intérêt de la chose réside dans ce que les groupes sont en mesure de se mélanger et des personnages de changer de table durant la partie.

La trame en est volontairement lâche. Il s'agit surtout d'improviser en fonction des réactions de vos joueurs, et d'en faire un peu ce que vous sentez. Les personnages sont suffisamment liés entre eux pour vouloir accomplir leurs objectifs.

PETITE INTRODUCTION

Nous sommes en 1160. Otosan Uchi a été détruite et Hantei Naseru, devenu Toturi III, a choisi comme nouvelle capitale Toshi Rambo. Qui dit nouvelle capitale dit nouvelles opportunités pour des activités... plus ou moins honnêtes. Plusieurs clans yakuza ont décidé, à l'annonce de cet événement, de faire en sorte que les affaires illégales de la cité leur échoient. Les tensions sont vives dans les rues de la ville ... le sang a coulé, bien trop souvent.

Cependant, il faut bien reconnaître que les oyabun ne veulent pas persister dans l'erreur. Ils ont donc décidé de se réunir pour mettre un terme à ces règlements de compte, et par la même occasion voir s'il n'y avait pas moyen de s'entendre.

C'est pour cela que les quatre familles qui s'étrépaient joyeusement pour le contrôle de la ville il y a peu, se retrouvent dans un relais à l'entrée de la ville, afin de se partager équitablement le gâteau et de faire alliance. Parce que à plusieurs, on est toujours plus fort que tout seul.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le premier gang est spécialisé dans le financement et la récolte d'informations. Il est dirigé par un homme à l'apparence tranquille mais à l'œil redoutablement acéré, Shisen (Regard) qui est un maître dans sa branche. Ce que personne ne sait, c'est qu'il s'agit d'un magistrat d'émeraude de la

famille Kitsuki... Et qu'il agit sur ordre de l'empereur. Il a auprès de lui Doku (Poison), un redoutable spécialiste des poisons et des antidotes ; Kinko (Coffre), un receleur habile à faire disparaître n'importe quoi ; et Mitsuke (Trouve), dont le point fort... est de trouver ce que l'on cherche.

Leur but à eux : obtenir un quartier bien précis de la ville où ils ont une maison équipée de souterrains, par lesquels ils font sortir en toute discrétion des choses. Et puis tant qu'à faire, l'activité d'usure.

Mais ce que lui ne sait pas, c'est que tous les membres de la délégation qui l'accompagnent, ses plus proches conseillers, sont aussi des samurais infiltrés. Une situation surréaliste et hautement improbable, bien sûr.

Le second a fait de la contrebande son fond de commerce, et a bien l'intention de faire en sorte que la contrebande qui entre et qui sort soit sous son contrôle exclusif. Le fils de l'oyabun en personne, Kamatori, un jeune homme très capable, vif et intelligent, a fait le déplacement, et est efficacement secondé par celui qu'on appelle Hanji (le juge), un homme dans la proche quarantaine pour qui la loi n'a pas de secret, et qui donne toujours de judicieux conseils. Il est aussi accompagné par Sensei, son garde du corps, et par Saru (le Singe), un monte-en-l'air chargé d'empêcher les infiltrations.

Ce que le fils de l'oyabun ne sait pas, c'est que Hanji est un membre de la famille Yasuki...

Le troisième se verrait bien à la tête du jeu dans la nouvelle capitale. Pour le représenter au mieux, le chef a décidé d'envoyer celui en qui il avait le plus confiance, celui qui le côtoie depuis si longtemps qu'il ne se rappelle même plus quand il l'a vu pour la première fois. Hitokuchi (Parole), ainsi qu'on l'appelle, est calme et pondéré, capable de convaincre son interlocuteur à lui donner ce qu'il veut. Il est protégé par Shijima (Silence), un homme sombre et silencieux qui fait souvent peur aux gens qui le croisent, et qui traîne toujours derrière lui un gamin aux yeux de moineau affolé que tout le monde appelle Nezumi (le Rat).

Le quatrième compare, un rônin nommé Sanjô, semble toujours aux abois, pourchassé par des loups enragés, mais il fait des ravages avec son kama. C'est sans doute pour ça qu'on ne le cherche pas trop.

Enfin, on le chercherait un peu plus si on savait qu'il est là... pour faire sauter tout le monde. Et que

lui-même ne le sait pas. Puisque son daimyo, le puissant seigneur du clan de la Mante, ne voit pas d'un très bon œil que ces yakuzas se partagent les activités illégales de la nouvelle capitale sans qu'il reçoive sa part. Il a donc donné l'ordre à son vassal d'infiltrer la bande de malfrats durant cette réunion et d'attendre les ordres.

Le daimyo Yoritomo exècre ce type depuis qu'il est petit et a décidé de s'en débarrasser. Mais il est increvable... Il réussit à se tirer d'affaire malgré le danger, les embûches, les ennemis.

La quatrième bande tient le sexe en haute estime. L'oyabun a envoyé son fils Tetsuo, un crétin congénital qui collectionne les bourdes, parce qu'il ne pouvait pas faire autrement, alors il a pris soin de le faire accompagner par son fils spirituel, Ryojin, un jeune homme vif et intelligent, apprécié de ses hommes et qu'il aurait préféré avoir comme gamin. Et par sa plus jolie fleur, accessoirement sa maîtresse favorite et la tenancière du bordel le plus lucratif de toute la ville, car il sait que peu de monde résiste à Kousui (Parfum) quand elle y met du cœur. Pour protéger son fils (c'est quand même la chair de sa chair), il a complété l'équipe avec un yojimbo très efficace, Muraille (Kabe), qui l'a déjà sauvé de plusieurs tentatives de meurtre.

Evidemment, s'il pouvait se douter que Parfum est une actrice de la famille Shosuro... Il serait moins enclin à croire que sa bande va se tailler la part du lion.

LES FILS SI TENUS DE LA TOILE

Tous ces gens qui se retrouvent au même endroit sont loin d'être des inconnus les uns pour les autres.

Prenez Shijima et Kabe, par exemple. Hé bien, ils se détestent cordialement. Parce que le premier a été tenu en échec par le second, et que cet échec est le seul de sa carrière. Il a bien l'intention de faire payer au yojimbo son outrecuidance.

Tetsuo, l'incompétent notoire, déteste Ryojin... Il ferait n'importe quoi pour se débarrasser de lui. Parce que son père le préfère, et ce depuis qu'il est tout petit. Bien sûr, il est loin de penser qu'il y est peut-être pour quelque chose. Il serait même prêt à demander à Shijima d'organiser un petit accident pour son cher lieutenant.

Saru pense que Kinko l'a doublé, quand il lui a confié le soin d'écouler le produit de l'un de ses

cambriolages ; et Kinko pense que Saru s'est foutu de sa gueule en lui demandant de refourguer de la camelote. Ce qu'ils ne savent pas tous deux, c'est qu'ils ont été royalement escroqués par Mitsuke. S'ils le savaient, ils risqueraient de ne pas bien le vivre...

Un jour, Kousui et Sensei ont fauté. Et comme c'était bien, ils ont recommencé... Plein de fois. Est arrivé ce qui devait arriver. Nezumi a pointé le bout de son museau, et c'est là qu'il a fallu trouver une solution en urgence. Le couple clandestin a donc mis la main sur une nounou un peu spéciale, dans le style de celle qui met la misère aux éventuels ravisseurs d'enfant.

Shijima devait un gros (mais alors un très gros) service à Sensei... qui a sauté sur l'occasion pour se rappeler à son bon souvenir. Voilà donc notre assassin affublé d'un moutard qui n'est même pas le sien, mais qui est tenu par l'honneur de s'en occuper. Et voilà nos parents inquiets rassurés sur le sort de leur progéniture, avec un tueur psychopathe chargé de sa sécurité.

Par malheur, le tueur psychopathe en question n'est pas tout le temps là. Et comme il n'a pas que des amis, Nezumi est vite devenu le souffre-douleur de tout le monde dans la bande, et par la même occasion un as de la débrouille et un dénicheur des meilleures planques du coin. C'est d'ailleurs pendant une de ses excursions qu'il remarquera le manège de Sanjô le soir, ce qui poussera celui-ci à tenter d'éliminer le gamin. Avec tous les risques que cela comporte. Après tout, il y a pire que le tueur psychopathe qui lui sert de nounou. Il y a son papa et sa maman...

Et puis, il y a Hanji, qui se verrait bien l'éminence grise du prochain oyabun, son poulain qu'il pousse patiemment vers la tête de l'organisation... Le clan du Crabe a bien besoin des ressources et des contacts de ce clan de yakuzas.

Malheureusement, il y a quelqu'un qui sait pour le magistrat Kitsuki. Heureusement, il s'agit de Doku.

COMEDIE EN QUATRE ACTES

L'action se découpera en quatre temps, correspondant à une heure de jeu réel. Quoi qu'il se passe, vous devrez mettre fin aux échanges entre les différents groupes. Chacun a des objectifs

particuliers qu'il devra accomplir en priorité pendant ce laps de temps où les PJ auront le loisir de découvrir les lieux et les différents protagonistes, de nouer des alliances, de se provoquer ou de se retrouver pour certains.

Acte Un

Les protagonistes arrivent à peu près au même moment dans le relais qui va servir de décor à cette aventure. Il s'agit d'un bâtiment en U entouré d'un mur clos, fermé la nuit, pourvu d'une écurie. La partie principale comporte un étage, où sont les chambres, des bains et un jardin derrière la cour. Laissez-les visiter, faire connaissance, discuter, se reconnaître.

C'est à ce moment que Sanjô recevra ses premières instructions, données au détour d'un couloir par un serviteur qu'il ne reverra plus : trouver la liste des invités à la petite sauterie yakuza.

Acte Deux

Pendant la deuxième heure aura lieu la réunion des chefs des délégations yakuzas. Ils seront isolés et pris en charge par un seul MJ, et ils devront régler les détails du partage des activités illégales de la ville. A eux de négocier intelligemment selon leurs objectifs.

Les autres joueurs régleront eux leurs comptes s'ils en ont. Nezumi cherchera sans doute une planque tandis que les autres se chercheront des poux dans la tête ou feront tout simplement connaissance. C'est à cette occasion que vous pourrez éventuellement lui faire remarquer les allées et venues étranges de Sanjô, qui transmet sa liste d'invités et reçoit la suite de ses instructions ; mais aussi les conciliabules éventuels entre Silence, Sensei et Parfum ; quelques rumeurs qui vont lui permettre de survivre dans le monde hostile...

Faites confiance à vos joueurs pour se faire monter la pression et devenir parano tous seuls comme des grands. Lorsque la tension sera forte, faites sortir les chefs et calmez-les.

Acte Trois

Le grand sachem a dit : amusez-vous. Alors, on s'amuse.

Du coup, on organise une bonne beuverie au débotté, avec concours de boisson, affrontement à la lutte et partie de bras de fer si ça les chante. L'essentiel, c'est que plus personne ne pense à s'égorger pour le reste de la soirée.

Si Nezumi a décidé de se faire oublier, il ira traîner du côté des écuries. Il remarquera alors, après un jet de Perception réussi quand même, la silhouette de Sanjô en discussion animée avec des gens à la porte, alors qu'il fait nuit et qu'elle est censée être fermée. Au bout de quelques minutes, deux hommes entreront en portant un coffre et disparaîtront dans le relais. Quand ils en ressortiront, ils ne l'auront plus...

Mais pas de bol pour le Rat, il aura été repéré par l'agent double, qui voudra sans doute s'en débarrasser. Le gamin se retrouvera devant un nouveau problème : échapper au type qui veut lui faire sa fête.

Bien entendu, quand tout le monde sera plus ou moins frit, faites donc intervenir les hommes en pyjama noir... On apprécie toujours une bonne petite attaque de ninja de temps en temps. Parce que ces gens-là n'ont pas l'intention de laisser ces quatre gangs se partager le gâteau sans réagir. Les sommes en jeu sont telles que ça vaut le coup de se débarrasser d'une poignée de clampins. N'épargnez pas vos joueurs, ces gars-là sont venus pour les tuer.

On pourra voir à cette occasion les personnages réagir en fonction de leurs buts : les parents voudront protéger leur fils, l'assassin sera tenté de buter le yojimbo et vice versa...

Acte Quatre

Au matin, les éventuels duels seront résolus. Si le Rat a réussi à échapper à son exécuter, il pourra confondre Sanjô. S'il est mort durant la nuit écoulée, le Mante a le champ libre pour préparer l'explosion du coffre de poivre gaijin qui doit détruire le relais et tuer tous les gens présents. Bon, après, c'est sûr qu'il faut qu'il s'en sorte vivant.

CONCLUSION

Comme vous l'aurez compris, elle n'est pas figée. En fonction des buts des personnages, de leurs actions, de leurs choix, cela peut bien se finir, comme cela peut très mal se terminer...

ANNEXES

Les règles du concours de boisson...

Jet de résistance : Terre contre un ND égal au nombre de rounds passés à picoler

Un échec signifie que le perdant est éliminé et incapacité pendant (2 + nombre de rounds passés à picoler) heures.

Plus tu résistes, et moins tu as mal aux cheveux quand tu te lèves le lendemain.

Le ninja standard...

Terre 2

Eau 2 (Perception 3)

Feu 2 (Agilité 3)

Air 3 (Réflexes 4)

Défense 4 ; Poison 4 ; Athlétisme 3 ; Armes ninja 3 ; Discrétion 3 ; Kenjutsu 3 ; Jiu-jitsu 2.

Avantage : Rapide

Arme : Ninjato 2g2

LE JEU DU VIDE ET DES ELEMENTS

UN JEU DE KAKITA YOSHINO

Voici un petit jeu sans prétention pour agrémenter vos parties de L5R qui pourraient se dérouler dans un tripot de Ryoko Owari Toshi, Otosan Uchi ou Toshi Ranbo. Il s'appelle le Jeu du Vide et des Eléments.

Le jeu se joue avec 1D6 et 6 pions par autant de joueurs. Chaque pion représente un bu car évidemment on joue de l'argent dans les tripots des grandes villes rokugani.

RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur possède six jetons dont le but est de se débarrasser pour gagner la partie. Au gré des joueurs, un jeton équivaut à un zenî, un bu ou un koku.

Pour commencer, on tire au sort qui va jouer en premier. Les joueurs jettent le D6 chacun leur tour et celui qui fait le plus petit chiffre commence. En

cas d'égalité, on rejette le dé jusqu'à ce que les joueurs soient départagés. Le jeu peut débuter...

Le premier joueur lance le D6. S'il fait un 6, il place un jeton dans le Néant ; ce jeton ne reste plus en jeu et ira au gagnant. Pour tout autre chiffre, le joueur place son jeton sur le chiffre correspondant. La case occupée ne peut plus recevoir de jeton. Le joueur a ensuite le choix :

- Soit il relance le dé pour tenter de se débarrasser d'un autre jeton
- Soit il donne le dé à son voisin de gauche et son tour est terminé

On peut lancer le dé autant de fois qu'on le désire mais si le joueur qui a le dé fait un chiffre dont la case est déjà occupée par un jeton, il ramasse tous les jetons posés sur les Eléments et donne le dé à son voisin de gauche.

Exemple :

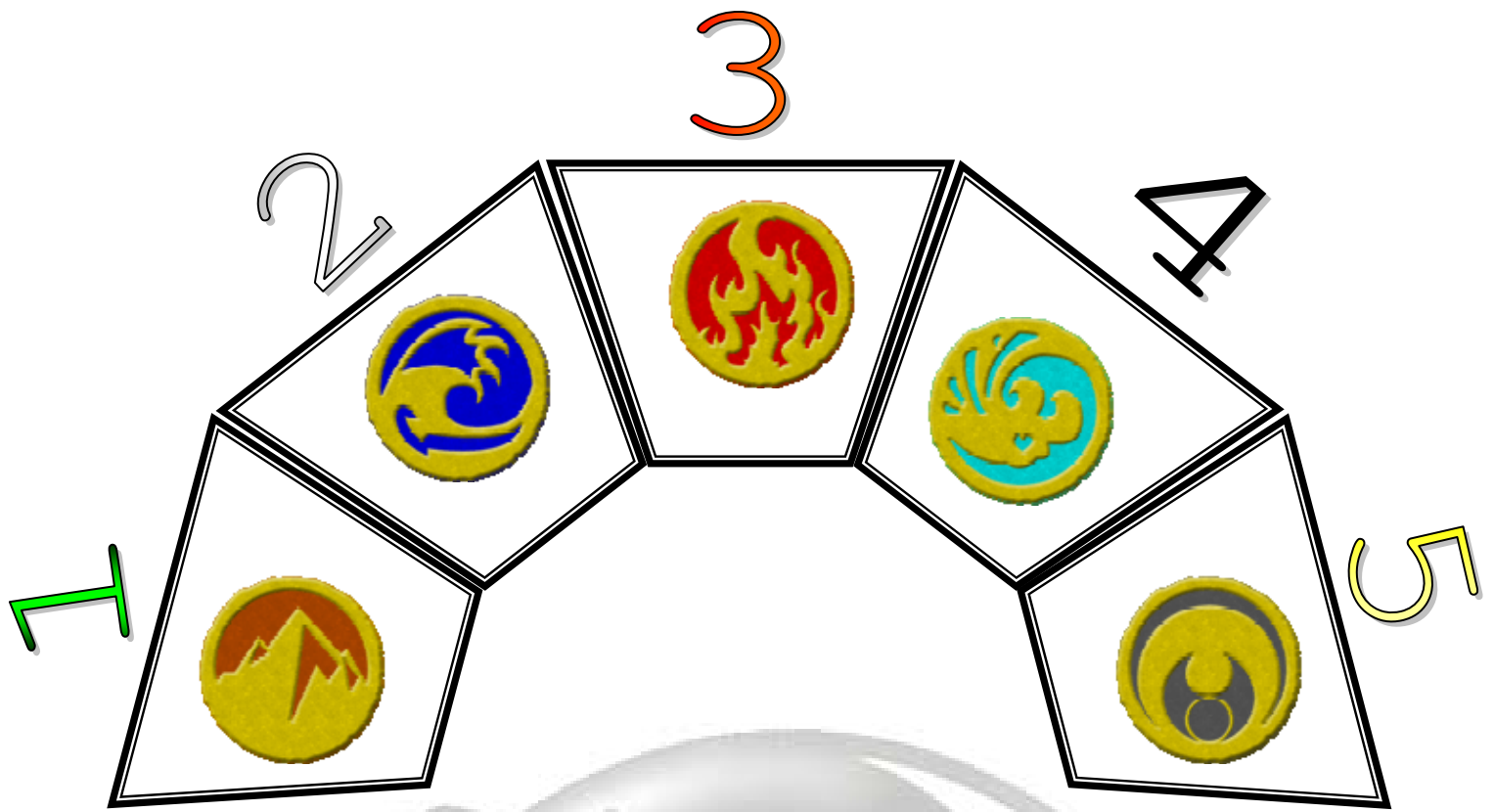
Kakita Kametsu, joueur invétéré a gagné le tirage au sort et lance le dé. 2 ! Il place un jeton sur la case 2. Il décide de relancer le dé. 5 ! Il pose un jeton sur la case 5 ! Se sentant en veine Kametsu se dit qu'il peut relancer une fois encore. 6 ! Il pose un jeton dans la case Néant, ce jeton ne sera plus joué. Complètement obnubilé par la gagne, Kametsu relance le dé et fait un 4. Il pose un jeton sur le 4. Il regarde son ultime jeton et se dit que ce serait dommage de s'arrêter en si bon chemin. Il relance le dé ! 2 ! Manque de chance la case est déjà occupée. Kametsu ramasse les 3 jetons placés dans les cases Eléments et donne le dé à son voisin. Il doit maintenant attendre que le dé lui revienne

Le nombre de joueurs n'est pas limité mais pour des parties rapides, comptez quatre cinq joueurs. La tactique fait partie du jeu, il peut être intéressant de se liquer contre un adversaire. Il faut savoir s'arrêter à temps pour laisser un nombre de cases restreint à son adversaire suivant.

Bien entendu, le joueur qui reçoit le dé est obligé de jouer, il ne peut passer son tour.

Le premier joueur a avoir réussi à se débarrasser de tous ses jetons gagne tous les jetons posés dans le Néant et sur les Eléments. Le croupier garant de la bonne observance des règles prélève quant à lui un jeton de dîme.

Ci-après le « tapis de jeu ».



NEANT

LE MOT DE LA FIN

Et comme d'habitude, Shiba Irotori vous régale des aventures de Baka, le samurai un peu... limité

Une fois encore je remercie toute l'équipe pour ce numéro de septembre

Bayushi Rezan

Hida Koan

Kakita Inigin

Kakita Kyoko

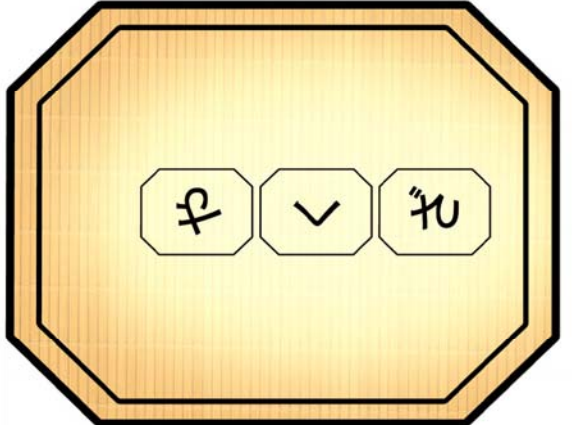
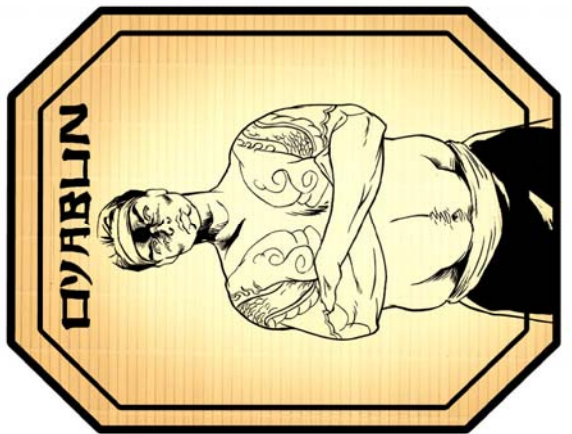
Shiba Irotori

Soshi Yabu

Et dans une moindre part, votre serviteur.

D'ores et déjà, je vous annonce que l'aventure du webzine continue puisque nous travaillons sur le prochain numéro. N'hésitez pas à vous signaler si vous désirez participer à cette aventure !





SCORE

CARTES	KOKUS
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6 ET +	21

