



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Suppléments > Troisième édition (2005) > **The Vacant Throne**



The Vacant Throne

samedi 4 septembre 2010, par [Nadir](#)

NB : cette recension traite de points importants de la storyline, joueurs, passez votre chemin.

Présentation formelle de l'ouvrage

Cet ouvrage clôt la gamme 3ème édition et n'est de ce fait disponible qu'en anglais et le restera sans doute. Riche de 176 pages, divisé en 12 chapitres, il est très similaire au supplément *Les Quatre Vents* tant dans son découpage que de par la thématique abordée : la storyline, avec en plus l'ajout de nouveaux mécanismes et PNJ. *The Vacant Throne* offre également deux scénarios.

Toutefois, il se distingue de son prédécesseur sur plusieurs points importants.

Premièrement, à la façon de *Master of Courts* ou de *Fealty and Freedom*, il propose au MJ des pistes pour bien intégrer les joueurs à la storyline, et ce à chaque chapitre, c'est un progrès depuis le supplément *Les Quatre Vents* qui lui donnait des pistes bien plus générales et donc moins utiles, notamment pour jouer des personnages sur une période de quelques mois et non pas sur tout l'arc.

Deuxièmement, le supplément s'achève alors que la storyline est appelée à changer de façon importante et ce très rapidement, ce qui n'était pas le cas avec *Les Quatre Vents*, qui s'achevait à un moment ouvert de la storyline (la mort de Rosoku), certes, mais où de nombreuses pistes pleines d'espoirs étaient ouvertes, ici, on laisse clairement sous-entendre que les conflits vont se multiplier et rapidement suite à l'assaut de l'Oracle du Feu sur Rokugan qui ne serait qu'une diversion.

Troisièmement, il approfondit des points précis qui apparaissent au cours de la storyline, comme les paysans, après chaque chapitre et non pas à la fin de l'arc, ce qui permet d'avoir immédiatement des éclaircissements sur les points développés dans ce chapitre.

Enfin, quatrièmement, il propose au MJ des façons de gérer les PNJ présentés en termes d'alliés ou d'ennemis jurés, afin de mieux les intégrer au sein des parties.

Critique

Points positifs

- la façon dont les choses sont présentées, plus ergonomiques que pour *Les Quatre Vents*.
- Les idées pour impliquer les PJ et les lier aux PNJ, qui sont vraiment utiles.
- La suite de la storyline, interrompue fin 1166. Avec notamment comme points intéressants la "quête spirituelle" de l'Empereur, les ambitions des Clans sur le trône, la suite de la rivalité entre Kaneka et Toturi III, la gestion du retour d'Hida Kisada, un retour en arrière-fond de l'Ombre et une menace venant des pays voisins. Du lourd donc et bien présenté qui plus est.
- Les nouvelles écoles, comme le bagarreur Ikoma (Ikoma Brawler) sont bien pensées et les dernières adaptations d'écoles et voies parues en 2ème édition sont également bienvenues.

Points négatifs

- Interruption un peu brutale de la storyline, puisqu'on nous promet un grand conflit, qui est à



peine esquissé ici et qui est peu documenté, le supplément *les Terres Brûlées* nous le laissait également entrevoir, mais avec le même flou. On sent que cette idée sera développée en 4ème édition, mais plus de pistes pour l'utiliser avant auraient été bienvenues.

- Des petits défauts, gênants, comme les armes des Gaijins de la dernière partie, qui ne sont pas décrites dans ce supplément (elles sont disponibles sur le forum L5R du SDEN), ni dans *les Terres Brûlées* ou *l'école Ninube*, qui renvoie un peu trop abruptement à *Masters of Magic* à mon goût.

- Sortie tardive de ce supplément, puisque tous les suppléments qui ont suivi la sortie des *Quatre Vents* reprennent déjà la trame 1166-1170.

- Les scénarios, de qualité inégale. Le premier, qui envoie un groupe dans un monastère reculé de l'Empire me semble nettement plus intéressant que le second, qui met les PJs sous les ordres d'un magistrat et sert surtout à leur montrer un conflit de la storyline soit le champion d'Emeraude contre Kakita Noritoshi. Je ne les ai toutefois pas fait jouer.

- La storyline qui part quand même de plus en plus en vrille, avec des événements qui en choqueront plus d'un, car ils semblent... déliants. Les histoires du Clan de l'Araignée qui veut devenir un Clan Majeur, l'idée de la Licorne tentant de renverser le pouvoir central, le Kolat qui fait tapisserie alors qu'il a de bonnes cartes en main et la conclusion de la Course au Trône par un Tournoi qui voit la victoire du Dragon m'ont laissées dubitatives. Heureusement, jusqu'au chapitre 8 cela reste assez convaincant.

- L'Outremonde, qui devient de plus en plus absent avec cette volonté des auteurs de donner une plus grande place aux Damnés. Cela va quand même jusqu'à devoir faire intervenir des Royaumes éloignés pour menacer l'Empire alors que l'Outremonde reste un danger bien plus grand. Certes, des coups de maître ont lieu, comme les raids contre les Sombres Oracles, mais ils manquent de saveur dans ce contexte de déchirement interne et sont peu mis en valeur.

Suggestions pour un usage intéressant

Côté MJ

Pour un MJ qui suit la storyline, ce supplément est du véritable pain béni, puisqu'il évite de devoir chercher sur internet ce qui se passe après 1166 et donne des pistes intéressantes pour impliquer les PJ dans la période mouvementée qui est présentée. Il est donc conseillé de l'acheter avec *les Quatre Vents*, afin de ne pas se sentir perdu par la suite.

Pour ceux qui ne suivent pas la storyline, les écoles présentées sont globalement intéressantes, bien que peu soient réellement nouvelles, le bagarreur Ikoma vaut vraiment le détour et les Ninube peuvent être intéressants pour les MJ utilisant l'Ombre Rampante.

Côté PJ

Qu'importe le style de jeu, ce genre d'ouvrage n'est pas spécialement à mettre dans les mains des PJ, car les mécanismes sont au milieu de parties traitant storyline ce qui risque de gâcher le suspens pour les MJ qui la suivent et certains événements risqueraient de faire glousser certains PJ.

Conclusion

Ce dernier né de la 3ème est de manière globale un excellent produit, qui satisfera grandement les adeptes de la storyline, sans doute un peu moins ceux qui ne l'apprécient pas vraiment, bien qu'ils offrent des pistes bien conçues pour jouer avec elle. Il souffre évidemment de quelques défauts, mais rien de bien grave, puisqu'on constate des améliorations bien pensées par rapport aux *Quatre Vents*, qui sans être mauvais, n'était sans doute pas aussi bien conçu.