



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Suppléments > Quatrième édition (2010) > **Sunda Mizu Mura : le village de l'eau pure**



Sunda Mizu Mura : le village de l'eau pure

vendredi 1er mars 2013, par [Gap](#)

Vous avez raté le début ?

Au commencement était Ryoko Owari, la cité des mensonges du clan du Scorpion, puis Ootosan Uchi, la capitale de l'Empire. Plus tard, et exclusivement en anglais, sont parus Mimura, le village des promesses, et Second City, la colonie rokugani des Royaumes d'Ivoire.

Sunda Mizu Mura est donc le premier décor de campagne accessible en français pour ceux d'entre nous qui n'ont pas découvert le jeu au XXe siècle. Dire que ce supplément était attendu serait un euphémisme. Reste à voir s'il est à la hauteur des espérances - commençons donc par débiller la chose.

La forme

Trois livrets à couverture souple, tirés à 200 exemplaires :

- Guide du maître (165 p.)
- Guide du joueur (65 p.)
- Guide des aventures (121 p.)

Ils sont signés Aldo "Pénombre" Pappacoda et Olivier "Akae" Sanfilippo. Les illustrations intérieures ont été réalisées par Olivier Sanfilippo, Bertrand Daine, Charles-A. Moigno, Yohan Vasse, ainsi qu'Olaf et Seshiru.

Les livrets sont accompagnés d'une carte de la cité au format A2, signée Akae.

Le fond

Le choix de cette cité ne s'est pas fait par hasard. Sunda Mizu Mura est la plus grande cité commerciale du clan du Crabe, située sur les terres de la famille Yasuki, au bord de la baie des poissons morts. C'est également le principal port Crabe, qui est contrôlé par un conseil aussi pourri qu'on pourrait l'espérer : l'argent, c'est le pouvoir, et les Yasuki ont été les premiers à s'en rendre compte. Ajoutez à tout cela diverses factions (familles, religieux, espions, mahos, et autres groupes criminels), un peu de magie et de tragédie, secouez le tout, et vous aurez un panier de crabes (haha) des plus intéressants.

Guide du maître

C'est le principal élément de ce supplément. Il est divisé en 6 parties.

- **La cité** (9 p.) présente brièvement les caractéristiques principales de la ville (histoire, géographies, factions, ambiance).
- **Les quartiers** (40 p.) parcourt les lieux et bâtiments notables de la ville.
- **Les habitants** (58 p.) présente les personnalités regroupées par clan, famille, caste, et profession.
- **Les alentours** (14 p.) sont constitués de lieux d'intérêt particulier dans les environs de la ville.
- **Les factions** (14 p.) permettent de mieux appréhender les intérêts des différents groupes d'influence qui s'affrontent en ville.
- **Histoire et chronologie** (26 p.) sert de référence à ceux qui souhaitent avoir une vue d'ensemble ou exploiter le décor de campagne à une autre époque. On y trouve également des cartes et des index de lieux et personnages.

Guide du joueur

Comme son titre l'indique, ce document est librement consultable par vos joueurs... mais peut-être que vous souhaiterez ne leur transmettre les informations qu'il contient qu'au compte-gouttes. Plus court que le précédent, il offre un tour d'horizon rapide et parfois orienté.

- **La cité** (14 p.) résume les éléments publics essentiels du guide du maître : une partie des personnages et factions y sont brièvement présentés.

- **Les carnets de Kitsuki Jun** (12 p.) constituent une version abrégée et revue du journal personnel d'un magistrat itinérant lors de sa visite de la ville. Ce chapitre donne un point de vue extérieur sur la ville et souligne certaines de ses particularités, en plus de proposer des idées pour un début de campagne.

- **Les notes d'Asako Mitsuko** (8 p.) ont été rédigées par une henshin s'intéressant visiblement particulièrement aux éléments "objectifs" de la ville : architecture, climat, fonctionnement, etc.

- **Les contes du pinceau fou** (12 p.) mêlent vérité et fiction, et leur mystère intrigue les habitants de la cité. Depuis des siècles, ils semblent apparaître par magie au domicile d'une famille de la ville, qui les compile et le publie une fois par siècle.

- **Les annexes** (12 p.) présentent notamment une carte et des propositions de backgrounds de personnages à utiliser dans vos parties.

Guide des aventures (spoilers)

Pas de campagne clefs-en-main dans ce document, mais des scénarios variés et de quoi prendre un rythme de croisière avant de profiter pleinement du "bac à sable" offert par le supplément.

- **Les axes de campagne** (7 p.) proposent des solutions pour pousser votre groupe à s'impliquer dans la ville et rentabiliser votre achat.

- **Défi-focus-frappe** (8 p.) vous présente évidemment une quinzaine de ceux-ci.

- **La colère de Ryujin** (38 p.), un scénario dans lequel des adeptes de Suitengu, déçus de l'insignifiance de leur seigneur au sein de cette ville portuaire, mettent Sunda Mizu Mura à la merci d'une kumo.

- **L'or du requin** (10 p.), une chasse au trésor contrariée par le destin.

- **Où es-tu, usagi ?** (13 p.), un trip parodique rendant hommage aux Monty Pythons.

- **Jolies poupées** (15 p.), une histoire de tueur en série plaisamment glauque.

- **Les bas-fonds de l'eau pure** (19 p.) peuvent servir d'amorce à une campagne ronin dans le monde de la pègre de Sunda Mizu Mura.

Ce qu'on en pense

Juger un tel supplément n'est pas forcément facile, et la tentation est grande de le comparer à ce qui a été fait précédemment, mais je vais essayer.

Le plus simple est évidemment de commencer par les illustrations. L'encadrement du projet par Akae, qui illustre et cartographie pour divers jeux de rôle depuis plusieurs années, est clairement palpable : la carte est magistrale, et les illustrations intérieures vont du bon à l'excellent.

Mais ce qu'il y a de meilleur dans ce supplément, c'est la ville elle-même. Ses quartiers ont une véritable personnalité, et leurs noms et descriptions sont extrêmement évocateurs. On plonge dans la Sinieuse en quelques secondes, on imagine le Pont du général ou le grand temple de Daikoku, ses sons, ses odeurs, de manière incroyable. On sent très vite que les auteurs ont fait de la ville un véritable organisme vivant, qui a une existence au-delà de ses habitants.

Les personnages, eux, sont variés et intéressants. Certains sont déjà mémorables, et recèlent parfois des surprises pour les joueurs. Il manque peut-être des conseils de roleplay à destination du meneur de jeu - les tics des uns et des autres, des éléments typiques qui permettent de bien lancer le personnage quand les joueurs y sont confrontés. A vous d'interpréter le background fouillé de chacun d'entre eux pour en tirer une attitude qui les identifie clairement.

Un véritable effort a été entrepris pour rendre l'ensemble jouable. On notera toutefois que c'est l'aspect "sandbox" qui domine : pas de campagne à la manière de "La guerre de l'opium" (Ryoko Owari)



pour permettre aux PJ de retourner la ville. A vous et eux de prendre les choses en main pour exploiter les particularités d'une période historique donnée et en faire ce que vous voudrez. Le rôliste flemmard risque d'être déçu sur ce point.

Cela dit, les scénarios présents sont aussi variés qu'excellents. Il y aura certainement de quoi permettre à votre groupe de trouver ses marques dans la ville. Si vous décidez d'une campagne rônin comme proposé dans le dernier livret, le scénario "Contes de loups" du recueil "Matsuri" de la Voix de Rokugan pourra vous servir d'introduction avant même les bas-fonds.

Samurai showdown

Globalement, puisqu'il faut quand même comparer ce supplément aux deux monstres sacrés du XXe siècle avant de conclure :

- Sunda Mizu Mura est un supplément beaucoup moins creux qu'Otosan Uchi, à laquelle il ne peut

envier que le Dard du Scorpion.

- Ryoko Owari était plus pédagogue dans sa présentation des personnages (des historiques moins touffus mais plus de conseils de roleplay), ce que SMM compense par une cité encore plus vivante.

Mais franchement, pensez-vous avoir le choix ? S'il y a un supplément à acquérir pour se lancer dans une campagne L5A aujourd'hui, c'est celui-ci. Comme en plus le talent de ses auteurs est indiscutable, et qu'ils débordent visiblement de passion pour cet univers, vous aurez la satisfaction d'en avoir pour votre argent.

Et ça, Yasuki Taka vous dirait que c'est important.

Le coin du bibliothécaire

Sunda Mizu Mura : le village de l'eau pure / Olivier Sanfilippo, Aldo Pappacoda. - [S.l.] : Voix de Rokugan, 2013. - 3 vol. (165, 65, 121 p.) : ill.