



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Suppléments > Première édition (1997) > **Background et Menaces**

Pour le meneur de jeu [MJ]

Background et Menaces

Cour impériale, Outremonde et autres menaces

mercredi 4 janvier 2006, par [Gap](#)

La Voie de l'Ombre (E1)

L'Ombre est l'ennemi de tout ce qui existe. L'atmosphère de ce supplément est très grave. Il contient tout ce que l'on peut désirer apprendre sur ce qu'on appelle "ninja". Les vrais, pas les imbéciles en pyjama noir qui courent la nuit dans les rues des villes de l'Empire. Ce supplément évite le stéréotype, et offre au MJ la possibilité d'utiliser une Nemesis bien moins caricaturale que Fu-Leng, pleine de subtilité, et par là-même, réellement effrayante, au même titre qu'un Cthulhu.

Le contenu est à première vue destabilisant - il s'agit majoritairement du journal d'un magistrat Kitsuki, entrecoupé à de rares reprises par quelques pages de règles et d'explications. Mais le premier choc intervient lorsque l'on entame la lecture du premier chapitre. Jennifer Wick écrit bien, et surtout, elle écrit dense. Le texte de la nouvelle est plein d'informations intéressantes, et de personnages décrits méticuleusement, dans leurs gestes quotidiens et donc particulièrement intéressants à replacer dans un scénario. Les illustrations de Perez et de Dornaus donnent réellement de la consistance au texte. En quelques minutes, le lecteur est envoûté par le personnage en demi-teinte de Meilekki, assistante de Kaagi, par l'histoire de Maouri, par la subtilité de l'intrigue. Le chapitre court qui suit indique au MJ comment 'jouer' l'enquête, explique comment remplacer le personnage de Kaagi par les PJs au cours d'un scénario. Bien menée, cette partie donne envie de continuer - et les enquêtes suivantes sont tout aussi fascinantes.

La conclusion du supplément donne enfin la clé du mystère des Ninja et des Ombres, et révèle le secret de Shosuro, dont même le clan du Scorpion ne sait pas tout. Cerise sur le gâteau, les fiches de Kaagi et Meilekki... Surprenantes ! L'ensemble de la campagne est passionnant, et donne vraiment de nouvelles pistes de scénarii.

Au final, un ouvrage maigre en apparence, mais qui est quasi-indispensable si, comme moi, vous voulez découvrir les plus secrets mystères de Rokugan. En bref, de quoi mener une excellente campagne, des gros éléments de background. Une histoire passionnante, et des illustrations excellentes. En bonus, quelques persos réellement bien conçus, et des pistes pour poursuivre la campagne comme vous l'entendez.

Prix : **Epuisé**

Note : 5/5

Le Guide des Marchands de Rokugan (E1)

Je considère que si vous lisez ces lignes, c'est que vous êtes MJ pour L5R. Si vous êtes joueurs, je vous prie d'arrêter de lire, ou vous vous priverez du plaisir de la découverte de ce que sont les "marchands" décrits ici. Quoi qu'il en soit, un joueur n'a aucune raison d'acheter les suppléments présents dans cette section. Lors de sa sortie, ce Guide a suscité une violente polémique au sein de la Mailing List américaine de L5R. Pourquoi ? Parce que le Guide des Marchands ne parle quasiment pas de marchands ou de commerce. On n'y trouve aucune liste de prix. Pas d'itinéraires commerciaux. Beaucoup de choses sur Yasuki Taka et ses amis,



mais certainement pas le relevé de sa comptabilité...

Ce livre n'est autre que le guide d'une organisation qui se surnomme Kolat. On y apprend les noms des 10 Maîtres de la conspiration. Toutes les méthodes de cette organisation y sont recensées, ainsi que sa véritable histoire (de nombreux suppléments "Voie de..." mentent ou ignorent certains détails majeurs) et ses

interventions dans le monde de Rokugan. C'est un très bon supplément si vous jouez sur la théorie de la conspiration. Mais maintenant que vous savez, rien ne vous oblige à l'acheter... Indispensable si vous voulez profiter pleinement des manipulations qui agitent l'Empire. Le background est utilisable à toutes les périodes du jeu, sauf les personnages, malheureusement, qui meurent presque tous pendant ou après une purge anti-Kolat menée à travers l'Empire après le jour des Tonnerres. Le groupe y a survécu, mais pas les individus (quoi que...). Si vous aimez les intrigues simples, et les situations manichéennes, ce supplément n'est pas pour vous. Le Kolat n'est pas mauvais en soi - mais sa fin justifie ses moyens

Prix : **Epuisé**

Note : 5/5

Palais d'Hiver : Kyuden Seppun (E1)

Amateurs d'intrigues, d'atmosphères feutrées, de plans machiavéliques, vous y trouverez votre compte. La famille Otomo saura séduire les plus sournois d'entre vous. Vous apprendrez les derniers ragots de l'Empire d'Emeraude, les nouvelles caractéristiques de certains personnages, et le déroulement des événements de la dernière année de Hantei XXXVIII. Quelques articles intéresseront beaucoup les MJs en quête de détails de la vie quotidienne des Samuraïs : mariage, enterrement, seppuku, duels, cérémonie du thé, pose de l'armure, etc... Autant de petits paragraphes vraiment intéressants pour qui désire apporter une touche 'réaliste' à sa partie sans pour autant s'investir dans la recherche historique sur le Japon médiéval (le fainéant que je suis est un bon exemple).

Vous pourrez également découvrir quelques pistes

de scénarii, quelques PNJs (dont l'empereur et son héritier), et dans l'ensemble un agréable ouvrage, malgré son aspect bordélique. A noter un chapitre concernant les compétences valorisantes les plus répandues, et de nouvelles manières de les utiliser (méditation pour retrouver une information ou se calmer quand on risque de perdre la face, par exemple). La cerise sur le gâteau est une nouvelle de Ree Soesbee,

"Un Jeu Dangereux", qui narre la relation entre Doji Hoturi et Bayushi Kachiko.

Prix : 19 euros

Note : 4/5

Palais d'Hiver : Kyuden Kakita / Winter Court :

Kyuden Kakita (E1)

Du même tonneau que le précédent, mais un poil plus ennuyeux. Le début de la storyline post-coup d'état.

Prix : 19 euros

Note : 3/5

Les Carnets de l'Outremonde / Shadowlands - book

1 (E1)

La base nécessaire à tout MJ voulant envoyer ses joueurs dans l'Outremonde. Gobelins, ogres, et oni sont au programme.

Prix : **Epuisé**

Note : 4/5

Les Porteurs de Jade / Bearers of Jade (E1)

Maintenant que les clanbooks sont tous parus, on pourrait penser que c'est fini, les suppléments grandioses et pleins de mystères et de nouveautés. Une fois lu Bearers of Jade, force m'est de constater qu'on est bien calmé. Enfin, surtout moi en fait. Ce second livre de l'Outremonde est tout simplement un bijou. Comme le premier tome, il se présente sous forme de carnets compilés par "Seikansha", et complétant

les écrits de Kuni Mokuna. Cette présentation

agréable est complétée par des illustrations de bon aloi.

Ce qui frappe d'abord, c'est la discrétion de l'aspect "technique" du jeu. Caractéristiques et mécanismes de jeu sont rangés sagement dans les marges de cet ouvrage dense, bien plus dense que son prédécesseur. Les descriptions sont présentées sous formes de nouvelles, de carnets, de lettres, de pièces de théâtre (franchement excellentes)... Le livre décrit une foule de nouveaux adversaires, et présente les dangers de l'Outremonde de manière bien plus subtile qu'auparavant... On rencontre des descriptions de lieux périlleux, d'Onis (pour la plupart très originaux), de reliques perdues dans les Shadowlands, de sorts de maho...

Le livre contient quelques bonus inestimables : quelques textes sur la vie des Crabes, une technique de Jiu-jitsu (le Kobo Ichi-Kai), et des révélations sur le terrible Moto Tsume (par Iuchi Karasu himself), sans doute un des passages les plus extraordinaires du livre. Autre délice : une alternative aux onis, en la personne des Akutenshi, les Anges du Mal de Fu-Leng, mortels corrompus par la Maho et investis de pouvoirs surnaturels, véritables samouraï du Côté Obscur.

Inutile d'épiloguer sur le sujet, Bearers of Jade est une franche réussite, et un must pour les MJs qui veulent jouer dans l'Outremonde, ou qui aiment tout simplement des scénarios d'horreur à la japonaise. L'appendice IV leur est tout spécialement réservé, qui décrit les mécanismes de l'horreur dans le JDR, et qui m'a séduit par sa concision. Les conseils donnés ici sont précieux si vous êtes comme moi un éternel débutant. Et puis, allez, je vous le dis parce qu'on est entre nous : on apprend que Togashi n'est pas complètement étranger au combat entre Fu-Leng et le peuple de Rokugan, et un autre secret concernant Hida et son fils est révélé.

Un problème à noter : bien qu'il soit d'une qualité parfois supérieure à celle des produits AEG habituels, ce supplément reste un travail de commande, et il contredit à plusieurs reprises des éléments établis de la Storyline ou du background du jeu.

Prix : Épuisé

Note : 4/5

Unexpected Allies (non-traduit) (E1)

Ce supplément est divisé en deux sections. La première concerne l'élaboration de PNJs. Après une brève nouvelle sur Ginawa, le ronin chou-chou des joueurs du jeu de cartes à collectionner, on nous explique comment faire des PNJs qui tiennent la route. Cinq ancêtres saupoudrent ce chapitre assez insipide. Un passage concerne les crimes dans l'empire d'Emeraude, et s'avère assez intéressant, mais bien court. Ensuite, une table permettant de déterminer aléatoirement les détails qui font vivre le perso - il faut aimer. Certaines idées sont sympathiques, mais pas de quoi fouetter un masochiste.

Nous voici donc à la seconde section, judicieusement intitulée Friends and Foes. Elle regroupe un peu plus de 40 PNJs de toutes origines (y compris des ronin, une Naga, quelques personnages de clans mineurs, et même quelques heimens). La présentation est claire, sur deux pages pour chaque perso, avec une fiche dûment remplie à gauche, et une page de background agrémentée d'un dessin à droite. Le côté positif, c'est la présence ici de nombreux personnages issus du jeu de cartes, et dont on a l'histoire et les caractéristiques : Ginawa, Naka Kuro, Dairy, Sanzo, pour citer les plus célèbres. Surprise : ce ne sont pas les brutes auxquelles nombre de joueurs s'attendaient, et leurs caractéristiques semblent normales. C'est un des points positifs de ce supplément : Ginawa n'est pas un ronin invincible. C'est la richesse de son background qui en fait un personnage fascinant, pas sa fiche. Et c'est justement là où le bât blesse : hormis quelques rares

exceptions, la plupart des personnages présentés ici sont assez peu originaux. On ne sort guère des sentiers battus avec ces PNJs invariablement échangés avec un autre clan, ou motivés par une vengeance quelconque. Bref, malgré quelques bonnes idées, il s'agit d'une grosse déception, pour moi en tous les cas. Cependant, le supplément n'est pas inutile : ce stock de PNJs peut s'avérer salutaire lors d'un scénario un peu improvisé, et fournit rapidement des fiches de personnages prêtes à l'emploi, ce qui en fait un outil



précieux.

Note : 3/5