



Course au Trône (Règles spécifiques)

« Je vois pas pourquoi on s'embête, je suis sur que personne en veut, du trône... »
Miya Satoshi

Sans déflorer les événements à venir, disons qu'il est possible dans un futur proche que l'Empereur ne soit plus et qu'il faille le remplacer. En l'absence d'héritier direct et officiel, certains veulent la place ou pourraient la vouloir. Afin d'éviter une confusion trop grande (et des ressentiments inutiles) mais aussi pour continuer à simuler le fonctionnement de l'Empire et de sa politique, nous vous proposons ce système simple.

Ce système vise à simuler les négociations et engagements des différentes factions auprès de tel ou tel candidat au trône ou héros de l'Empire. Ceci permettra de savoir l'accession d'une personne a toutes les chances de finir dans un bain de sang ou de fonder une nouvelle dynastie dans la paix.

Par contre, les personnes présentes à la cour se mettront d'accord ou non, en fonction uniquement de leurs négociations, ce système n'en gérant que les conséquences (et donnant ainsi de meilleures bases de négociations). En résumé, ce n'est pas parce que vous tuez ou réduisez au silence les représentants des deux tiers des factions de l'Empire pour devenir Empereur que l'Empire va forcément vous suivre avec le sourire. Mais vous serez Empereur, pour un temps en tout cas...

Une première dans l'histoire

Contrairement aux systèmes utilisés jusqu'alors et codifiés au sein de l'Empire (Guerre, Cour d'Hiver, etc), celui-ci représente une situation unique et officiellement sans précédent (mais en fait si, sauf que non). En effet, la lignée des Hantei est ininterrompue depuis mille ans, la question ne s'est donc jamais posée. Ceci dit, et parce que les politiciens de l'Empire sont des gens prévoyants, ils ont commencé à y penser.

En résumé, quelles sont les règles de succession dans le cas présent :

- Il suffirait qu'une personne vive assez longtemps une fois sur le trône pour être Empereur (assez longtemps veut dire jusqu'à ce que l'information soit diffusée).

- Ensuite, selon la personne, les soutiens dont elle dispose, et la forme qu'elle donne à l'Empire, ça se passera plus ou moins bien (guerre civile, révoltes, autres Empereurs) et on verra si elle a les moyens de maintenir l'Empire ou non (et si son nom restera comme Empereur ou sera « oublié »)

Quant à savoir qui se déclarera Empereur, qui mourra juste avant ou juste après, cela se jouera complètement entre joueurs (et PNJs) sans avoir besoin de rajouter quoi que ce soit.

Pour ce qui est des réactions du reste de l'Empire, pour connaître les conséquences de tel ou tel Empereur potentiel, avec tel ou tel soutiens, nous vous proposons ce système.

Moi, m'sieur, moi je veux y aller.

Chacun des personnages est potentiellement candidat au trône (ou tout au moins considéré comme tel d'un point de vue système de jeu), c'est-à-dire apte à regrouper sous son nom une partie des forces vives de l'Empire qui lui font confiance pour assurer la succession le mieux possible.

Il n'existe pas de limitations pour regrouper des soutiens sous son nom (à la limite être samourai mais si vous voulez essayer sans, nous ne vous l'interdirons pas). Les personnages « candidats » n'ont aucune obligation de le proclamer même si, dans l'intérêt de négocier avec les autres factions, ils ont plutôt intérêt à le faire savoir, au moins en privé.

De manière plus fine, se positionner comme candidat consiste en fait à rallier des soutiens pour régler au mieux les troubles de la succession. Cela ne veut pas dire que vous voulez forcément être Empereur (et ne le dites surtout pas en public) mais que vous aurez assez de soutien pour avoir votre mot à dire, voire, si tout se passe merveilleusement, pour devenir Empereur.

Chaque candidat tentera donc de rallier différentes factions et individus écoutés à sa bannière. Ces négociations sont libres et porteront notamment sur des éléments de politique (postes au sein de la Cour Impériale, prérogatives des différentes factions, organisation de l'Empire à venir, etc).

Accorder son soutien

Pour qu'une faction soutienne un candidat, il suffit que ce soutien soit signalé au responsable de la politique (Miya Rijin) par son Ambassadeur ou son représentant et que ce dernier dépense un point de Vide par point de soutien. On considère alors que l'information est



transmise à la faction en question et que, sauf contrordre, elle soutient ce candidat. Si un engagement n'a pas été validé, il est nul.

Une fois qu'un candidat a obtenu le soutien d'une faction, celle-ci le suit de manière assurée et il n'a pas à négocier à nouveau avec son représentant pour décider de ses prises de position (il peut cependant avoir intérêt à le faire). Il peut notamment accorder son soutien, et donc celui de toutes les factions regroupées sous son nom, à n'importe quel autre candidat.

Un candidat peut reporter directement ses soutiens à quelqu'un d'autre en le soutenant personnellement et en dépensant un point de Vide au moment où il valide ce soutien auprès de Miya Rijin.

Les types de soutien

Il existe trois types de soutiens, déjà vus lors de l'épisode précédent : soutien de la Cour, soutien des armées et soutien du peuple. Il existe douze soutiens de chaque type. Chaque faction représentera un soutien dans un ou plusieurs de ces domaines.

Résultat des courses

Au final, lorsque que quelqu'un devient Empereur, pour chaque type de soutien :

- Il dispose de la moitié des soutiens : stabilité garantie
- Il dispose d'un tiers au moins : si personne ne s'y oppose activement, il peut obtenir rapidement la stabilité
- Il dispose de moins d'un tiers : toute rébellion restera active et le privera des ressources et loyautés d'une partie de l'Empire

Si quelqu'un devient Empereur mais qu'une autre personne regroupe dans un type de soutien :

- Deux tiers des soutiens : il peut imposer une dictature militaire (shogunat), courtisane (gozoku) ou populaire (dictature du prolétariat) dont l'Empereur ne peut plus être que le pantin impuissant s'il ne dispose pas d'au moins de la moitié des soutiens totaux (18)
- Un quart au moins : il peut s'opposer à la nouvelle dynastie et provoquer des troubles importants et un début de règne instable voire court.

Actions disponibles pour tous :

- Pour un point de Vide, tout courtisan peut estimer l'état des soutiens d'un candidat à la Cour
- Pour un point de Vide, tout bushi peut estimer l'état

des soutiens militaires d'un candidat

- Pour un point de Vide, tout shugenja peut estimer l'état des soutiens populaires d'un candidat

Il s'agit comme le nom l'indique, d'estimations. Elles peuvent être faussées par l'action d'autres joueurs ou factions.

- Pour une ressource (voir les règles de Cour d'Hiver), en visant une faction dont le soutien n'est donné à personne, vous accordez temporairement ce soutien au candidat de votre choix (et ce jusqu'à ce que le représentant accorde son soutien à quelqu'un d'autre (oui, un représentant mort accidentellement ne sera pas forcément remplacé tout de suite)).

Actions spécifiques

Certaines factions, ou certains contacts individuels, vous permettront d'accéder à des actions plus directement offensives et mesquines, comme par exemple retarder les ordres d'un représentant pendant X temps. Celles-ci permettront des fourberies mais ne suffiront jamais à faire un Empereur.

Non aux réformes !

Dans la situation actuelle, tout est envisageable, même les solutions les plus novatrices voire hérétiques. Cependant, l'Empire est fondé sur la tradition, sur une culture millénaire et censément immuable. Ainsi, toute réforme représente un risque de se mettre à dos une grande partie de l'Empire. Ainsi, toute «réforme» importante (suppression d'une famille, création de nouveaux privilèges, inclusion des Nagas dans l'Empire, etc.) coutera techniquement des points de soutien à un nouvel Empereur (outre le changement d'Empereur lui-même).

Ceci signifie qu'il faut plus de marge de manœuvre à un Empereur pour entreprendre des réformes, et que plébisciter un Empereur disposant du minimum possible de soutien garantit quasiment le status quo.

