



Cour d'Hiver

“Huh...”
Oni no Akuma

La Cour d'hiver est le lieu des alliances, des préparatifs de guerre et de l'intendance. Votre Clan, par la faveur des fortunes, vous a désigné pour prendre en main son avenir et le représenter à la Cour Secrète cette année. Vous engagerez ainsi les armées, vous organiserez l'intendance et négociez avec les autres Clans ce qui fera la gloire ou la chute des vôtres, tout cela dans une cour un peu particulière cette année.

Afin de matérialiser cette stratégie pour l'année à venir, une carte où figureront les éléments que vous aurez à manipuler et les résultats de vos négociations sera présente et tenue à jour. C'est le fonctionnement de ces différents éléments que nous vous présentons ici. Nous nous en sommes tenus à des aspects techniques très simples afin de favoriser les négociations véritables.

Toutes les actions que vous jouerez correspondent à la saison d'Hiver. La situation à laquelle vous arriverez sera celle du début de printemps, où les armées de votre Clan seront prêtes, ou non, à se défendre ou à se déplacer jusqu'aux batailles qu'elles auront à livrer, et où votre place à la Cour pèsera sur l'année à venir.

Vous allez manipuler trois domaines : les ressources et les provinces, la position à la Cour et les armées.

Les Tours

L'ensemble des tractations et négociations se déroulera en trois tours.

Pour chaque tour, vous disposez de deux actions (ou ordres d'actions). Ce nombre est limité, à vous de bien les utiliser. Il sera cependant possible de disposer d'actions supplémentaires que vous devrez négocier avec certaines factions au sein de votre propre Clan ou d'autres alliés. Ce fonctionnement se justifie par la tradition mais aussi par le nombre de messagers et d'ordres simultanés qui peuvent être traités. Les mauvaises langues disent que ce système permet surtout de s'entre espionner et à l'Empereur de pouvoir s'informer et interférer autant qu'il le désire.

Ressources

Les ressources dont dispose votre clan sont de plusieurs types. Vous pourrez échanger celles-ci, les négocier selon vos envies et les bénéfiques que vous pourrez en tirer. Celles-ci seront quantifiées en unités de grande quantité. La production d'un Clan Majeur se chiffre en moyenne entre 20 et 30 unités toutes productions cumulées (les chiffres exacts sont des secrets de clans). Dans le cadre de cette cour secrète, vous ne disposerez cependant pas directement de toutes les ressources de votre Clan, et vous pourrez par des négociations obtenir plus que vos ressources de départ.

Ces ressources sont de plusieurs types :

Nourriture : Il s'agit ici principalement de riz et des autres ressources alimentaires de base. Celles-ci permettent tout simplement de nourrir la population et les armées de votre clan. La quantité dont vous disposerez est fonction du type, du nombre et de l'état de vos provinces.

Matériel : Il s'agit ici de production de bois, de métal ou de quelques ressources que ce soit servant à la construction, à la défense ou aux constructions de votre clan.

Déplacement : Il s'agit d'une ressource regroupant les infrastructures des transport, de logistique et de mouvement. Qu'il s'agisse de chevaux, de caravanes ou d'entretien des voies carrossables, elles sont tout ce qui permet à vos troupes et ressources de se déplacer de manière rapide.

Koku : Il s'agit là tout simplement de ressources financières, qui s'échangent particulièrement bien et permettent en priorité les dépenses somptuaires nécessaires à la vie en Cour ou au standing des samourais.

Toutes ces ressources sont produites par les provinces de votre Clan, et, pour certaines, votre Clan dispose de certains stocks.

Les provinces

Les terres de votre clan sont divisées en un nombre variable de provinces, généralement entre trois et cinq, figurées sur la carte de l'Empire. Pour chacune de vos provinces, vous disposez des informations relatives à ce qu'elle produit.

La production optimale est entre 1 et 10 qui implique donc des impôts versés à l'Empereur par l'intermédiaire du Champion d'Emeraude.

Les dépenses.

Vos ressources vont vous permettre un certain nombre d'actions pour le bénéfice et la Gloire de votre Clan.

Les domaines dans lesquels vous pouvez investir sont les suivants :

Militaire : Vous permettra d'alimenter vos troupes, de les déplacer et de mener diverses actions et plans militaires nécessaires aux guerres en cours et à venir. Votre Clan dispose d'armées déjà constituées. Celles-ci ont deux caractéristiques synthétiques : combat (entre 1 et 10) et mouvement (entre 1 et 5). Vous pouvez cependant prêter attention à leur intitulé, il donne une idée de leurs capacités plus précises.

Commercial : Vous permettra simplement de travailler à l'évolution à long terme des productions de votre Clan et au transfert de ou vers ses stocks.

Courtisan : Vous permettra d'investir dans la présence de votre Clan à la Cour Impériale, bien ô combien précieux au sein de l'Empire. Cela donnera tout d'abord à votre Clan une présence politique et un statut au sein de l'Empire, et par ce biais, vous donnera ensuite accès aux ressources et bénéfices de contacts dans les cercles bien placés du monde courtisan.

Il existe de plus une action générique d'ordre politique :

Alliances

Il existe deux types d'alliances entre Clans (ou équivalents) : majeur et mineure. Leur seul cout est de dépenser une action, pour chacune des deux parties.

- Alliance majeure : Vous contraint à ce qu'une de vos armées soit à disposition de votre allié, n'importe quand, sur sa demande, et suffisamment proche pour intervenir (en un mouvement), et réciproquement. Vous permet d'avoir un commandement commun, d'éviter tout problème entre armées ou lors du passage par les territoires alliés, d'utiliser les fortifications de votre allié. Une seule alliance majeure est possible.

- Alliance mineure : Vous assure la non-agression entre vos deux Clans. Permet à vos provinces d'être considérées comme en paix. Vous permet de demander une aide en cas de guerre (dans des proportions laissées au jugement de votre allié mais devant exister).

- Rompre une alliance : Cette action unilatérale vous

permet de mettre fin à une alliance. Si vous attaquez un allié sans avoir rompu d'alliance, vous perdez des points de face (cf Pertes de Face).

Actions militaires

- Entretien d'une armée : Coute 2 Nourriture. Vous permet de nourrir et de maintenir en état de combattre une armée déjà existante si elle est sur vos territoires (sinon il vous faut l'autorisation du maître des terres sur lesquelles elle se trouve). Si une armée n'est pas entretenue du tout, elle sera dispersée à la fin de l'hiver.

- Déplacement d'une armée : Coute 1 Déplacement et 1 Nourriture. Vous permet de déplacer immédiatement (pendant la période d'hiver en d'autres termes) une armée entretenue.

- Augmenter la capacité de mouvement d'une armée : Coute 2 Déplacement. Permet d'augmenter de 1 la capacité de mouvement d'une armée pour l'année à venir. Cela augmentera donc son rayon d'action pour les batailles qui s'engageront ou qu'elle engagera au printemps.

- Augmenter la capacité de combat d'une armée : Coute 2 Matériel. Permet d'augmenter de 1 la capacité de Combat d'une armée pour l'année à venir.

- Fortifier une province : Coute 3 Matériel. Permet de renforcer sensiblement la défense d'une province. Les armées défendant celle-ci auront d'importants avantages.

- Lever une nouvelle armée d'ashigaru : Coute 1 ou 2 Nourriture, 1 Matériel et 1 Koku. Permet de constituer une nouvelle armée, bien que de qualité réduite. Celle-ci ne nécessite pas d'entretien supplémentaire.

- Construire une flotte : Coute 2 Matériel et 1 Déplacement. Permet de déplacer une armée d'un de vos ports jusqu'à une province cotière. Unique moyen de déplacement maritime.

Actions commerciales :

- Entrer et sortir des ressources des stocks de Clan : Vous permet d'entrer ou de sortir de vos stocks autant d'une seule ressource que vous le désirez.

- Développer des infrastructures : Coute X Kokus et 1 Matériel. Vous permet d'augmenter la production d'une ressource dans une province de 1 de manière définitive. Permet l'évolution à long terme de votre Clan. Le cout est



égal à la production que vous voulez augmenter.

- Etablir une route de commerce. Les routes de commerce permettent de relier les Clans entre eux, au bénéfice du propriétaire de la dite route. Si elle relie des villes (icone carré sur la carte stratégique) de clans différents, elle rapporte un nombre de Kokus dépendant du nombre de clans : 2 clans (ou factions, en comptant la votre) rapporte 1 Koku, 3 rapporte 2 Kokus, 4 rapporte 4 Kokus et 5 rapporte 6 Kokus. Une route de commerce doit suivre les itinéraires des routes physiques. Deux routes de commerce ne peuvent se chevaucher sur le même itinéraire mais elles peuvent converger sur une même ville.

Construire une route coûte un nombre de ressources égal à la distance, mesurée en unités de mouvement (moitié Matériel et Moitié Déplacement). Cette route ne peut traverser les territoires d'un autre Clan qu'à deux conditions : il donne son accord (et le monnaie éventuellement) ou il s'agit d'un de vos alliés. Lorsqu'un Clan a donné son accord, il est traditionnel de l'en remercier annuellement lors de la Cour d'Hiver.

Une route maritime (ou un tronçon) se construit comme une flotte pour chaque 5 points de mouvement. On peut transformer une flotte déjà existante en route maritime et inversement.

Il est considéré légitime de positionner des troupes n'importe où sur une de ses routes commerciales pour sa protection. Il ne s'agit ni d'une invasion ni même d'une action proprement militaire.

- Supprimer une route : Coûte 1 Matériel. Vous permet de supprimer un tronçon de route passant sur votre territoire, quelque soit son propriétaire.

Actions de Cour :

- Augmenter sa présence à la Cour : Coût variable, voir ci-dessous. Vous permet d'être représenté de manière plus importante et utile au sein des cercles courtisans proche de l'Empereur et donc du pouvoir.

Il existe cinq niveaux de représentation à la Cour. Augmenter ou même maintenir un niveau de présence courtisane coûte cher mais permet des choses vitales : être bien considéré et bénéficier des intrigues et ressources de la Cour. Vous pouvez éventuellement compter sur les actions de vos collègues à la Cour Officielle pour augmenter également le niveau de votre Clan mais sans savoir dans quelle mesure ni quand.

Niveau 0 : Pas représenté. Vous n'êtes pas présent à la Cour et ne disposez d'aucun soutien ou moyens. Votre Clan ou Famille n'est nommé que par son patronyme par les courtisans informés (e.g. idiot : Le Scorpion).

Niveau 1 : Coûte 1 koku. Représenté à la Cour. Vous êtes présent de manière claire mais peu influente dans les cercles courtisans. Vous avez accès à certaines ressources mineures et actions de la Cour. Votre Clan ou Famille est nommé par son nom complet par les courtisans informés (e.g. idiot : Le Clan du Scorpion).

Niveau 2 : Coûte 2 koku. Représenté comme un Clan Majeur. Vous êtes présent de manière évidente et influente dans les cercles courtisans. Votre Clan ou Famille est nommé par son honorable nom complet par les courtisans informés (e.g. de plus en plus idiot : L'honorable Clan du Scorpion).

Niveau 3 : Coûte 3 koku. Représenté comme Clan Proche de la Cour. Vous êtes présent de manière immanquable et très influente dans les cercles courtisans. Votre Clan ou Famille est nommé par son très glorieux nom complet par les courtisans informés (e.g. vraiment idiot : Le très glorieux Clan du Scorpion).

Niveau 4 : Coûte 4 koku. Représenté comme Ami de l'Empereur. Vous êtes présent de manière centrale et extrêmement influente dans les cercles courtisans. Vous avez accès à des soutiens majeurs et actions normalement réservées à l'Empereur et ses proches. Votre Clan ou Famille est nommé par son révérent et proche de l'Empereur nom complet par les courtisans informés (e.g. peut-être pas si idiot finalement : Le révérent et proche de l'Empereur Clan du Scorpion).

Les autres actions de Cour ne sont disponibles qu'aux Clans ayant investis pour être représentés à la Cour et disposant des contacts permettant donc d'en profiter..

Go

Si vous possédez la compétence Go, vous pouvez l'utiliser d'une manière particulière dans le cadre de la Cour d'Hiver. Un nombre de fois égal à votre annonce (comprenant éventuellement une dépense d'un point de Vide) pour le GN, vous pouvez désigner une armée ne vous appartenant pas et un PNJ (Miya Takura) vous donnera sa force et sa capacité de déplacement actuelle, ainsi que son nom. Vous pouvez si vous n'avez pas Go, demander à une et une seule personne de votre Clan



d'utiliser la sienne si vous le faites assistant et qu'il participe effectivement un minimum aux négociations.

Commerce

Si vous possédez la compétence Commerce, vous pouvez l'utiliser d'une manière particulière dans le cadre de la Cour d'Hiver. Un nombre de fois égal à votre annonce (comprenant éventuellement une dépense d'un point de Vide) pour le GN, vous pouvez désigner une province ne vous appartenant pas et un PNJ (Miya Takura) vous donnera ses niveaux de production actuels. Vous pouvez si vous n'avez pas Commerce, demander à une et une seule personne de votre Clan d'utiliser la sienne si vous le faites assistant et qu'il participe effectivement un minimum aux négociations.

Faveurs

Les grandes faveurs peuvent également être utilisées lors des négociations de Cour d'Hiver. Offrir à quelqu'un une grande faveur ou lui échanger est considéré globalement comme valant 2 ou 3 ressources. Une faveur peut également être utilisée (puis détruite) pour contraindre son émetteur à utiliser une action spécifique lors du tour prochain, mais sans lui imposer la cible à cette action.

Les Factions

Vous êtes maintenant dans une position officielle de direction de votre Clan, bien que pour cette année, les ressources du Clan soient de fait divisées.

Vous allez donc de fait devoir prendre en compte certains éléments qui pour l'instant ne faisaient pas partie de vos préoccupations. En effet, au sein de chaque Clan (ou assimilé), on peut trouver divers factions et courants de pensée. Ceux-ci ne partagent pas forcément les mêmes priorités ni les mêmes objectifs. Et si le système féodal de Rokugan les amène dans la très grande majorité des cas à obéir directement aux ordres de leur champion ou de leur représentant (vous en l'occurrence), cela ne signifie pas qu'ils le fasse de bon coeur ni qu'ils ne vont pas tenter d'infléchir ses décisions dans une direction qui leur convienne mieux.

Il va donc à partir de maintenant falloir prendre en compte les intérêts et ambitions de ces factions si vous souhaitez disposer au mieux de toute les ressources et soutien de votre Clan.

De manière générale, les familles de chaque Clan

constituent chacune une faction. Dans certains cas, une école particulière peut à elle-seule représenter une faction plus ou moins indépendante. Seront également considérées comme des factions les marchands et artisans d'un Clan et d'autre part ses paysans.

Chacune de ces factions aura donc des priorités, des décisions qu'elle aimerait voire prises et d'autres auxquelles elles sont fermement opposées. Certaines de ces factions seront représentées par de joueurs, d'autres par des PNJs et certaines ne le seront pas. Vous devrez donc, pour les factions sur lesquelles vous ne disposez pas d'informations au départ, aller vous renseigner auprès de leurs représentants et négocier avec eux.

Chacune de ces factions disposera de ressources supplémentaires qui pourront éventuellement être mises à disposition du Clan si les négociations se passent bien (il s'agit en général de stocks officieux ou de ressources représentant des efforts exceptionnels de la part des membres de la faction). Ces ressources peuvent être aussi bien des ressources matérielles, que des actions supplémentaires à la Cour ou des bonus concernant la partie politique ou militaire.

Par exemple : un corps d'armée engagé dans le conflit que tous ses soldats désirent sera sans doute plus efficace, des paysans travaillant pour sauver leur vie directement ou aider leur héros produiront plus, etc.

De la même manière, si vos décisions vont à l'encontre des objectifs prioritaires d'une faction, il se peut que celle-ci fasse activement barrage à vos avancées politiques. Celle-ci peuvent aller de la diminution de ressources disponibles ou du soutien politique, jusqu'au seppukku de responsables haut-placé à titre de protestation, à la révolte paysanne ou même, dans le pire des cas, à la fuite d'une faction vers un autre Clan.

Ce mode de fonctionnement concernant les factions à pour but de donner plus d'ampleur et de jeu au sein de la politique. Cela permettra notamment à plusieurs membres de chaque clan de prendre part à la politique et d'interagir entre eux dans des buts qui ne seront pas forcément les mêmes. Cela devrait aussi permettre à des personnes de clans différents de trouver des objectifs communs et d'oeuvrer pour ceux-ci en sous-main.

Il est cependant important de ne pas oublier que le représentant du Clan est le seul à pouvoir passer des ordres et à parler au nom du Clan. Toute décision prise sans son accord direct peut être désavoué pour le plus grand déshonneur des deux parties. Cela n'empêche pas de discuter ou de préparer des accords mais au final, le représentant du Clan est le seul décisionnaire officiel.