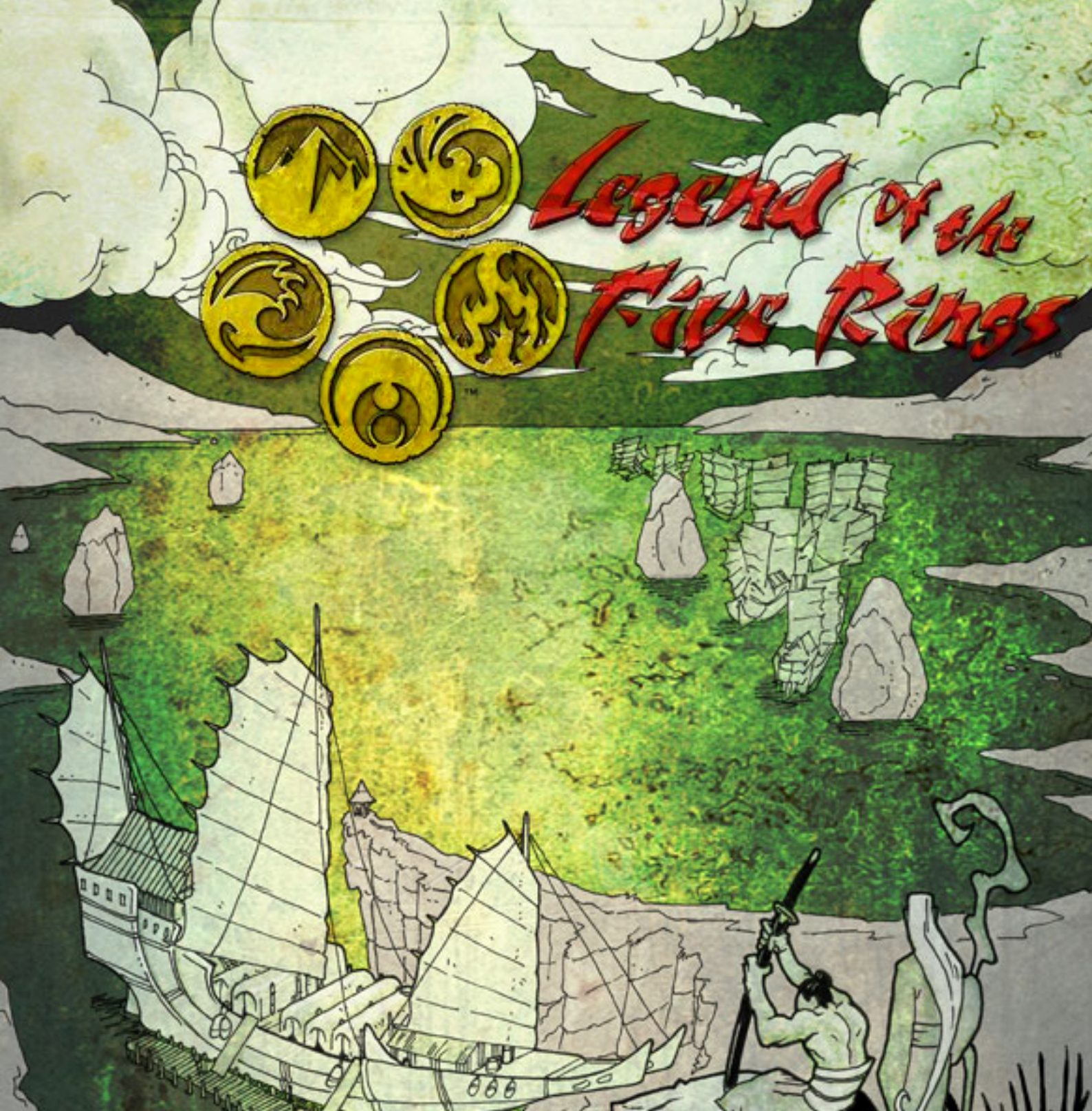




LA NAVIGATION À ROKUGAN

SUPPLÉMENT NON-OFFICIEL
POUR LA 3ÈME ÉDITION DU LIVRE DES CINQ ANNEAUX



Introduction

Pourquoi faire une aide de jeu sur la navigation ? Le Livre des Cinq Anneaux (L5R, ou L5A) est un jeu de samourais, de jeux politiques, de batailles terrestres, pas de combats navals et d'exploration maritime ! Rokugan est un pays isolé par l'Outremonde au sud, les montagnes enneigées au nord et le désert à l'ouest. Les rokugani sont très traditionnels, religieux et fermés sur eux-mêmes, se confortant très bien dans l'idée qu'ils sont les seuls individus civilisés du monde connu.

Cependant, la navigation existe bel et bien, que ce soit pour le commerce ou le transport de marchandises, sans compter sur le clan de la Mante et ses explorations vers des terres inconnues. Mais voilà, aucune règle de jeu, aucune mécanique permettant d'y résoudre des actions

complexes n'existe dans la gamme L5R, toutes éditions confondues.

Le but de cette aide de jeu est de faciliter la vie des MJs et PJs lors de leurs expéditions maritimes en créant des règles de navigation pour L5R. Pour ce faire, elle se base sur de nombreuses informations dispersées ça et là dans les suppléments L5R, ainsi que sur quelques mécaniques issues du jeu de rôle Secrets de la Septième Mer (S7M, ou 7th Sea). Au final, elle se détachera de ces inspirations pour proposer des règles originales et propres à l'univers de notre jeu de samourais préféré.

- Evetse

Sommaire

Introduction.....	2	État de l'équipage.....	21
Sommaire.....	2	Magie en pleine mer.....	22
La navigation à Rokugan.....	3	Ecoles et techniques.....	23
Un empire isolé.....	3	Nage et noyade.....	24
Une technologie archaïque.....	3	Naufrage d'un navire.....	25
Les types de bateaux rokugani.....	3	Règles de combat.....	26
Organisation de la vie à bord.....	3	Règles d'escarmouche.....	26
Les routes de navigation.....	4	Règles de combat de masse.....	29
Le clan de la Mante.....	4	Créatures aquatiques.....	30
Exemples de navires rokugani.....	4	Souillure et Outremonde.....	33
Conception d'une fiche de navire.....	7	Corruption et évolution de la souillure.....	33
Création d'une fiche de navire.....	7	Pouvoirs et symptômes de la souillure.....	34
Construction et évolution d'un navire.....	12	Nouveau sort de maho : « Vaisseau de Chair ».....	35
Compétences de navigation.....	17	Créatures maritimes de l'Outremonde.....	36
Compétences utilisables sur un navire.....	17	Idées pour les MJs.....	37
Compétences utilisables en interaction		Le Tsunami (Rom).....	37
avec un navire.....	18	Marins malgré eux (Collectif).....	41
Règles de navigation.....	19	Le monde impitoyable de Tortuga (Darkloïc).....	54
Règles de base.....	19	Dans le bleu de l'océan (Evetse).....	57
En pleine mer.....	19	Les inclassables (Darkloïc).....	64
Le mal de mer.....	19	Annexes / Credits.....	65
Poursuites.....	19	Bibliographie.....	65
Les récifs.....	20	Illustrations.....	65
Conditions climatiques.....	20	Remerciements / Thanks.....	67

La navigation à Rokugan

Cette partie a pour but de donner une bonne base de background à tout MJ voulant utiliser cette aide de jeu dans un de ses scénarios. Il se contente de rassembler toutes les informations concernant la navigation dispersées aux quatre coins des suppléments officiels de la gamme L5R. Pour plus d'informations quant aux sources utilisées, consultez la bibliographie incluse dans le dernier chapitre de ce document.

UN EMPIRE ISOLÉ

Rokugan est un empire continental traditionaliste et fermé sur lui-même. Les rokugani ont peur de l'océan et de ses dangers pour des raisons mystiques (c'est un monde inconnu et peuplé de créatures étranges et hostiles), mais également culturelles.

Effectivement, l'empire d'émeraude a peur de voir ses traditions bafouées par des croyances et traditions concurrentes. Les rokugani aiment se conforter dans l'idée qu'ils sont les seuls habitants civilisés de ce monde. Au-delà de l'empire, ils ne connaissent guère au quotidien que les tribus barbares venant des Terres Brûlées, les Nagas, les Nezumi et les créatures de l'Outremonde. Tous ceux-ci ne sont évidemment pas considérés comme civilisés et comme entrant dans l'ordre céleste.

Les décrets impériaux n'ont fait que renforcer cette logique : les différents Hantei ayant toujours interdit aux bateaux de quitter les côtes pour des raisons protectionnistes. La crainte de voir des marins revenant au pays influencés par des cultures étrangères a toujours été plus forte que la curiosité et l'exploration ; il n'y a qu'à se rappeler les problèmes engendrés par le retour du clan de la Licorne et son bagage de traditions gaijin.

UNE TECHNOLOGIE ARCHAÏQUE

Comme la navigation se résume quasiment au cabotage, les derniers siècles n'ont connu aucun progrès scientifique notable en cette matière. Les marins connaissent la technologie de la voile, mais les bateaux sont encore construits en forme de rectangle, ce qui amoindrit énormément leur vitesse et leur maniabilité. Leur absence de quille en fait des embarcations très instables tandis que leur confection maladroite les rend fragiles.

Enfin, la navigation par astronomie n'est toujours pas pratiquée. Le clan du Phénix garde jalousement ce secret, pour des raisons essentiellement religieuses : selon eux, utiliser la lecture des étoiles - donc des Fortunes - pour l'orientation serait un blasphème. Le clan de la Licorne sait se repérer grâce aux étoiles, mais ce n'est pas un peuple de naviga-

teurs. On notera toutefois que les Naga sont également au fait de ce secret.

LES TYPES DE BATEAUX ROKUGANI

Les seuls types de navires existant dans l'empire d'émeraude servent à la pêche, au transport et au commerce. Les vaisseaux de guerre n'existent pas à proprement parler (même si les kobune participent occasionnellement à des combats navals), à l'exception des quelques gros navires Crabe patrouillant les eaux de l'Outremonde (les imposants koutetsukan). La raison en est simple : ils sont quasiment inutiles dans un pays très majoritairement continental. Enfin, les canons n'existent pas, puisque l'utilisation de la poudre dans un but militaire est interdite.

ORGANISATION DE LA VIE À BORD

L'équipage d'un navire commercial ou de transport se compose d'un capitaine/navigateur (généralement samouraï) et de ses marins (bushi de rang inférieur, heimin ou eta). Les bateaux de pêche sont uniquement pilotés par les paysans, dans le but de remplir leur devoir féodal de nourrir les autres castes. La plupart des vaisseaux ne sont que très peu défendus. A titre d'exemple, un équipage de kobune compte généralement 20 membres d'équipage, dont un pilote et 5/6 marins s'y connaissant un peu au combat, avec de temps en temps 2 ou 3 yojimbo pour défendre la cargaison, et éventuellement un invité de marque (courtisan, daimyo, etc.), souvent envoyé en mission diplomatique).

Rester à proximité des côtes résout bien des problèmes. L'équipage pourra toujours s'arrêter sur les côtes, que ce soit



pour passer la nuit, fuir la tempête, se restaurer ou se divertir dans un village. Ainsi, pas de problème de stockage de nourriture comme pour de longues expéditions maritimes perdues dans l'océan. Même au plus profond des îles de la Mante, il y aura toujours moyen de chasser dans la jungle. Les problèmes psychologiques dus à l'isolement sont également minimisés. Les seuls dangers de la mer en eaux peu profondes restent les pirates et la mer en elle-même. Les mutineries sont extrêmement rares : cela ne correspond pas vraiment à la culture rokugani, faite d'obéissance et de conformisme.

LES ROUTES DE NAVIGATION

Les voies commerciales maritimes pullulent à Rokugan. Il existe même des routes prédéfinies dessinant un triangle entre le sud (les terres du Crabe) le nord (les terres du Phoenix) et l'est (les îles de la Mante), dont certaines passent par les côtes de la Grue. Enfin, l'utilisation des fleuves et rivières permet d'étendre ces routes fluviales à la quasi-totalité de l'Empire. Ce réseau tentaculaire permet l'échanges de nourriture, de matériaux de base et de produits de luxe tout en faisant office de moyen de transport efficace.

LE CLAN DE LA MANTE

Peuple de marins depuis ses premiers ancêtres, le clan de la Mante a un statut spécial en matière de navigation. En tant qu'élite de l'empire dans cette voie, ils sont à l'origine de la découverte de la majorité des routes fluviales sûres à travers le continent. Leur capitaines sont demandés partout dans l'empire, et sont toujours placés à la tête des expéditions importantes ou délicates.

Ils sont également les meilleurs constructeurs de navires ; dans ce domaine, leur fer de lance est la famille Watanabe. Ses membres sont passés maîtres dans la construction de



vaisseaux, et ils ont découvert la plupart des améliorations techniques connues pour les modèles existants. C'est ainsi que le clan affrète les meilleurs bateaux de tout Rokugan.

En raison de leur maîtrise inégalée de la mer, les marins du clan de la Mante mènent régulièrement des opérations d'exploration et surtout de commerce avec des terres situées bien loin au sud de l'Outremonde, qu'ils ont nommées Royaumes d'Ivoire. Une fois par an, lorsque les vents et courants marins le permettent, ils suivent les côtes dangereuses des terres souillées avant de mettre le cap au sud pour atteindre cet archipel lointain. Ils échangent alors épices et or rokugani contre perles et produits exotiques ivoiriens, puis reviennent au pays faire fortune en revendant ces produits rares aux différentes cours. Le voyage est long et périlleux : les eaux de l'Outremonde sont toxiques et habitées de créatures de cauchemar, telles que trolls des mers, oni, araignées de mers, ou encore navires fantômes hantés par les âmes de samouraïs corrompus. Mais le jeu en vaut la chandelle...

EXEMPLES DE NAVIRES ROKUGANI

Vous trouverez ci-dessous une description détaillée des navires que vous rencontrerez habituellement à Rokugan.

N.B : Ce chapitre s'inspire directement du supplément de 2e édition "La Voie des Clans Mineurs". Je vous conseille vivement d'y jeter un coup d'œil si vous voulez obtenir plus d'informations à ce sujet.

SAMPAN

Le sampan est le plus petit navire qui existe. A peine plus grand qu'une barque, ce bateau de pêche est très prisé des heimin et on en trouve absolument partout, que ce soit sur les côtes ou le long des rivières.

Caractéristiques

Poids : 2-5 tonnes ; Longueur 15-30 pieds ; Minimum de 1 membre d'équipage ; Nombre de membres d'équipage maximum autorisé : 10.

KOBUNE

De loin le navire le plus utilisé par les samouraïs, il s'inspire directement de l'armature de la pirogue. Le navire est par conséquent saillant et relativement facile à manœuvrer. Le kobune classique porte un large ponton à l'arrière, laissant un espace confortable au barreur pour piloter. Cette plateforme permet également d'y placer plusieurs dizaines d'archers en cas de confrontation. Un kobune ne transporte en général qu'un équipage limité, mais il peut supporter en temps de guerre une centaine de samouraïs (ou pirates). En-dessous du ponton peuvent se trouver jusqu'à quatre cabi-

nes réservées au capitaine et à ses officiers. Seul le capitaine dispose de sa propre cabine ; les autres partagent les chambres restantes. Le reste de l'équipage quant à lui se repose sur le ponton.

Le navire dispose de deux ou trois petits mâts de forme carrée. Le plus large est tourné dans un angle particulier, qui permet au bateau de pouvoir naviguer même contre le vent. Les voiles portent les mon du clan et de la famille des propriétaires, placés entre divers symboles de bonne fortune. Des rangées d'avirons sont disposés de chaque côté du navire, au cas où le vent serait insuffisant ou trop fort pour le vaisseau.

La plupart des capacités de stockage de l'embarcation sont utilisées pour le matériel de voyage. Quelques voiles de rechange s'y trouvent au cas où (les voilures sont particulièrement fragiles) ainsi que de quoi réparer une éventuelle avarie. Enfin, les soutes peuvent transporter jusqu'à vingt tonnes d'eau et de nourriture, ce qui garantit des vivres pour un mois. Les équipages essaient toutefois de réduire cet espace au minimum, afin de pouvoir embarquer une cargaison plus importante.

Caractéristiques

Poids 70 tonnes ; Longueur 75 pieds ; Minimum de 20 membres d'équipage ; Nombre de membres d'équipage maximum autorisé : 40.

SENGOKOBUNE

Version améliorée du kobune, le premier sengokobune a été construit dans la jeunesse du maître-constructeur Watanabe. Sa technologie était alors strictement réservée à l'usage de la Mante. De nombreuses améliorations techniques et mécaniques y ont été ajoutées par la suite, le rendant plus maniable et plus rapide. Les méthodes utilisées pour sa construction ne sont pas considérées comme traditionnelles, et de nombreuses autorités - notamment impériales - les déproouvent.

Caractéristiques

Poids 100 tonnes ; Longueur 90 pieds ; Minimum de 30 membres d'équipage ; Nombre de membres d'équipage maximum autorisé : 50.

BARGE

Piliers de l'échange fluvial rokugani, ces énormes embarcations parcourent sans cesse les fleuves et rivières de l'Empire. Elles transportent généralement du grain, de la soie et d'autres biens volumineux en amont ou en aval des voies fluviales.

Tirées par de grandes voiles carrées, elles ne se déplacent que très laborieusement à contre-courant, souvent remorquées par des groupes de paysans éreintés. Heureusement



pour eux, quand elles suivent le courant, son lourd fardeau est un peu plus facile à porter.

De nombreuses barges ne consistent qu'en un amas d'arbres fraîchement abattus et attachés ensemble dans une forêt éloignée, qui seront démantelés en bois de charpente une fois arrivés à destination.

Caractéristiques

Poids 20-200 tonnes ; Longueur 45-120 pieds ; Équipage composé de 10 à 200 paysans, samourais et officiers ; Nombre de membres d'équipage maximum autorisé : pas de limite.

KOUTETSUKAN

Pour combattre l'Outremonde, Kaiu Sunshin cherchait un moyen sûr de naviguer dans les eaux dangereuses des mers et rivières corrompues. Le résultat en fut le premier des étranges navires appelés les « Tortues de Bronze » ou encore « koutetsukan ».

Chacune de ces « tortues » mesurant plus de 100 pieds comporte un plafond bas et cylindrique, parsemé de pics de bronze et de jade, protégeant le navire des attaques provenant des vagues elles-mêmes.

Malheureusement, le poids d'une telle armure rend ces vaisseaux beaucoup trop lourds ; ils sont donc extrêmement lents et difficiles à manœuvrer, et se retrouvent parfois à tourner sur eux même sous le courant des vagues (les plus ironiques leur accordent parfois le surnom de « toupies des mers »). Ces navires portent également des béliers recouverts de jade, ainsi qu'une tête de dragon en guise de proue. Celle-ci peut cracher fumée, flammes ou goudron au besoin.

Le fond plat du koutetsukan lui permet de naviguer à toutes les profondeurs, ce qui le rend très pratique pour arpenter les rivières, fleuves, lacs et côtes de l'Outremonde.

Avec le temps l'invention de Kaiu Sunshin s'est révélée incapable de naviguer en pleine mer, mais elle peut - si correctement maniée - voyager le long des côtes sans aucun



problème, et ce même en cas de climat hostile. De même, et pour le plus grand plaisir des membres du clan du Crabe, ce type de navire a en tout temps pu démontrer sa quasi-invulnérabilité face aux créatures des mers de sang : de leur création à nos jours, leur carapace de bronze a résisté à tous les becs, pinces, dents et tentacules rencontrés sur leur passage.

Le clan du Crabe en envoie souvent en patrouille sur les côtes obscures. Ainsi, à l'époque de Hantei XXXVI, ils ont facilement détruit une flotte de kobune fantômes et leurs squelettiques équipages, soudainement apparus de quelque île corrompue pour tourmenter les côtes rokugani.

Contrairement à la plupart des navires rokugani, les koutetsukan ont des batteries d'avirons contenant des dizaines de

rames de chaque côté, chacune étant manœuvrée par trois volontaires Yasuki ou Hiruma. De plus, leurs mâts peuvent être montés ou abaissés à volonté, permettant au capitaine de les préserver des attaques du vent dès qu'il le désire.

En raison de leur incapacité à prendre l'océan, ces bateaux ne sont pas employés par le clan de la Mante.

Caractéristiques

Poids 120 tonnes ; Longueur 65-110 pieds ; Minimum de 30 membres d'équipage plus de nombreux samouraïs et shugenja ; Nombre de membres d'équipage maximum autorisé : 60.

Conception d'une fiche de navire

A l'instar du jeu de rôle 7th Sea, les navires se verront dotés d'une « fiche de personnage » qui définit leur type, leurs attributs, leurs forces et leurs faiblesses. Ce système vous permettra de créer des vaisseaux aussi originaux qu'uniques.

Ce chapitre donne aussi le matériel nécessaire pour gérer la construction d'un navire et son évolution au cours d'une campagne.

Il se compose de trois parties : la première est consacrée à l'élaboration de la "fiche de navire" ; la deuxième traite de la construction en jeu d'un navire et de ses évolutions possibles ; enfin, la troisième partie vous donne des exemples de fiches de navires créées par mes soins.

CRÉATION D'UNE FICHE DE NAVIRE

Les étapes à suivre dans l'élaboration de votre fiche de navire sont les suivantes : tout d'abord son type, puis ses anneaux, et enfin ses avantages et désavantages.

Un navire ne dispose pas de compétences : c'est aux PJs d'utiliser les leurs, couplées aux attributs du vaisseau (voir pour cela le chapitre « Règles de navigation »).

TYPE DE NAVIRE

Avant toute chose, vous devez définir quel type de navire vous allez créer. Vous devrez choisir sa taille entre « petit », « moyen » et « gros ».

Pour chaque taille, un total de pp différent sera attribué, ainsi que des caractéristiques et avantages/désavantages propres.

Petit (sampan, petits bateaux de pêche, etc.)

- Entre 10 et 15pp utilisables.
- Rang de Terre de base : 1.
- Equipage minimal : 1.
- Equipage maximal : 5.
- A leur création, les navires de cette catégorie ne peuvent prendre que deux avantages et deux désavantages au maximum.
- Le navire gagne gratuitement l'avantage « rames ». Celui-ci est cumulable avec l'avantage normalement autorisé.
- Avantages exclusifs : rames.
- Avantages interdits : avirons ; béliet de proue ; bonne réputation ; grand gouvernail.

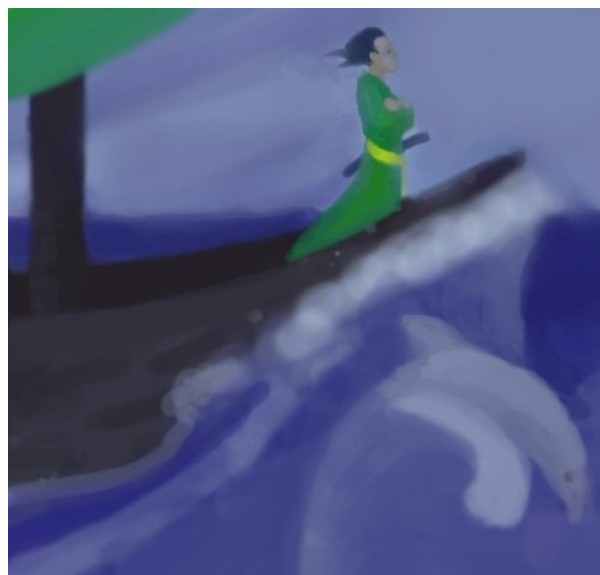
- Désavantages exclusifs : aucun.
- Désavantages interdits : mauvaise réputation ; petit ; petit gouvernail.

Moyen (kobune, gros navires de pêche, navires marchands, petits vaisseaux de guerre, etc.)

- Entre 20 et 30pp utilisables.
- Rang de Terre de base : 2.
- Equipage minimal : 20.
- Equipage maximal : 40.
- A leur création, les navires de cette catégorie ne peuvent prendre que trois avantages et trois désavantages au maximum.
- Avantages exclusifs : aucun.
- Avantages interdits : aucun.
- Désavantages exclusifs : aucun.
- Désavantages interdits : aucun.

Gros (sengokobune, koutetsukan, gros navires marchands, vaisseaux de guerre, etc.)

- Entre 60 et 90pp utilisables.
- Rang de Terre de base de 3.
- Equipage minimal : 30.
- Equipage maximal : 50 (60 pour les koutetsukan).
- Lors de leur création, les navires de cette catégorie ne peuvent prendre que quatre avantages et quatre désavantages au maximum.



- Tous les navires de ce type gagnent gratuitement le désavantage "voyant". Celui-ci est cumulable avec les désavantages normalement autorisés.
- Tout les navires de ce type (exception faite des barges) gagnent gratuitement l'avantage « avirons ». Celui-ci est cumulable avec les 4 avantages normalement autorisés.
- Les **barges** ont beau être des navires de grande taille, leur conception de très mauvaise facture fait qu'elles ne bénéficient que de 15pp à dépenser pendant leur création. En contrepartie, elles ne sont pas limitées par un quota de membres d'équipage maximal.
- Les **barges** et les **koutetsukan** gagnent gratuitement le désavantage « lent ». Celui-ci est cumulable avec tous les désavantages normalement autorisés.
- Les **koutetsukan** doivent dépenser un nombre de pp égal au rang désiré multiplié par huit quand ils veulent augmenter leurs rangs d'Eau et de Feu.
- Les **koutetsukan** ne peuvent chavirer ou s'échouer à cause d'une tempête ou de récifs. Ils subissent à la place des points de blessure (voir le chapitre "Règles de navigation").
- Les **koutetsukan** peuvent acheter l'avantage "coque solide" pour 2pp seulement.
- Les **koutetsukan** gagnent gratuitement les avantages "proue de koutetsukan" et "mâts rétractables". Ceux-ci sont cumulables avec tous les avantages normalement autorisés.
- Les **sengokobune** peuvent acheter les avantages "rapide" et "installation gaijin" pour 2pp chacun seulement.
- Les **sengokobune** gagnent gratuitement le désavantage « peu orthodoxe ». Celui-ci est cumulable avec les désavantages normalement autorisés.
- Avantages exclusifs (**koutetsukan** uniquement) : mâts rétractables ; proue de koutetsukan.
- Avantages interdits : commun.
- Désavantages exclusifs (**sengokobune** uniquement) : peu orthodoxe.

- Désavantages interdits : aucun.

Equipage et invités

Chaque type de navire dispose d'un quota de membres d'équipage minimum et maximum. Il peut toutefois également héberger des « invités », soient des personnalités, importantes ou non, qui utilisent le navire uniquement comme moyen de transport.

Ceux-ci ne connaissent généralement rien à la navigation. Ils peuvent se battre ou agir normalement, mais ne comptent pas comme membres d'équipage dans le rang d'Air du navire, à moins que des événements contraires ne le leur imposent.



ANNEAUX

Tout comme un personnage, un navire dispose de ses propres anneaux. Il n'a cependant pas droit aux traits qui y sont généralement associés, ni à l'anneau du Vide. Vous trouverez ci-dessous une description de chacun d'entre eux :

- **Terre** : Détermine les points de blessure du navire. Les rangs et malus de blessure se calculent comme pour ceux d'un humain, mais multipliés par dix. Une fois l'avant dernier rang rempli, le bateau est immobilisé. Il commence à couler une fois son dernier rang de blessure rempli.
- **Eau** : Détermine la vitesse de croisière du bateau, qui est égale en nœuds à son rang d'eau multiplié par dix. Est utilisé lors des règles de courses-poursuites. Lors d'un combat, cet anneau détermine aussi l'initiative du navire.
- **Feu** : Détermine la manœuvrabilité du navire. C'est cet anneau qui sera le plus souvent utilisé lors du pilotage d'un bateau.
- **Air** : Détermine la qualité de l'équipage à bord. Il se calcule un peu comme pour un jet coopératif, étant égal à la moyenne du rang de compétence « artisanat [marin] » des membres de l'équipage arrondi à l'inférieur. Cet anneau servira notamment lors de grandes actions de groupe, comme un abordage ou une tentative de maintenir le navire à flot lors d'une tempête. Il pourra occasionnellement être utilisable pour une manœuvre de pilotage.



La valeur de base d'un anneau est de 1. Le rang de Terre se calcule en fonction du type de navire (1 pour petit, 2 pour moyen, 3 pour grand). Par la suite, vous pourrez augmenter cet anneau d'un ou plusieurs rangs de plus en suivant les règles suivantes :

- Pour augmenter tout anneau à son rang supérieur, vous devrez dépenser un nombre de pp égal au rang supérieur multiplié par quatre. Ainsi, pour augmenter son rang de Feu de 1 à 2, vous devrez dépenser $2 \times 4 = 8$ pp. Pour passer au rang 3, vous devrez dépenser $3 \times 4 = 12$ pp supplémentaires.
- Le rang d'Air fait exception à la règle, étant donné qu'il ne dépend pas de la qualité du navire mais de celle de l'équipage. Vous ne pourrez pas dépenser de pp pour augmenter cet anneau.

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES

Vous pouvez désormais acheter des avantages et désavantages. Les avantages coûtent des pp tandis que les désavantages en rapportent. Les avantages/désavantages marqués d'une astérisque * peuvent être achetés par les PJs après une quête avec agrément du MJ, ou imposés par celui-ci quand il l'estimera nécessaire.

Liste des avantages

Aimé des kamis (3pp) : Pour diverses raisons, les kami ont jeté leur dévotion sur ce navire. Une fois par jour, le navire peut ajouter 2G2 à n'importe lequel de ses jets.

Aspect commun (2pp) : Similaire à l'avantage « quelconque » applicable aux humains, le navire a un aspect particulièrement commun. Le ND pour quiconque tentant de s'en souvenir est augmenté de 10.

Aspect trompeur (4pp)* : Le navire peut passer pour celui d'un certain clan/pays/groupe. L'équipage conserve un grand choix de drapeaux et de voiles qui permettent de modifier l'allure générale du navire, et pas seulement quelques détails. Permet à l'équipage de ce navire de transformer totalement l'aspect de celui-ci en un autre.

Avirons (2pp)* : Le navire dispose d'un ou plusieurs niveaux de rames. Cette modification permet au navire de naviguer, même s'il est en calminé ou va contre le vent. Toutefois, en cas d'utilisation des avirons, on considère le rang de feu du navire de 2 rangs en deçà de son score habituel, pour un minimum de 1.

Balises (2pp)* : Le navire est équipé de tonneaux qu'il est possible de jeter par dessus-bord pour marquer un endroit de la mer. Le capitaine de ce navire dispose d'une augmentation gratuite pour ses jets de navigation.

Baliste (3pp)* : Le navire dispose d'une puissante machine de guerre, qui peut être d'une grande utilité dans les combats navals. Pour plus d'information, voir la partie dédiée dans le chapitre "Règles de combat".

Bélier de proue (4pp)* : Le navire est équipé d'un bélier capable d'absorber l'impact d'une collision. Il permet d'éperonner un navire adverse, en ne subissant que le tiers des dommages infligés à l'adversaire (arrondis à l'inférieur). En cas d'échec d'une manœuvre d'éperonnage, le navire ne subit que 75% des dégâts (arrondis à l'inférieur).

Bénédictio de Bente (3pp) : La fortune de l'amour romantique, Bente, a posé sa bénédiction sur le navire. L'effet attendu n'est pas celui que l'on pourrait imaginer, mais l'équipage se sent particulièrement bien à son bord. Le navire garde un dé supplémentaire lors de ses jets d'Air.

Bénédictio de Bishamon (3pp) : Bishamon, fortune de la force, a posé sa bénédiction sur le navire. Lors d'un éperonnage, le navire inflige son rang de Terre en dés à lancer et à garder de dommages supplémentaires sur sa cible. Aucun dommage ne lui est infligé en retour de ce bonus.

Bénédictio de Daikoku (2pp) : La fortune du commerce, Daikoku, a jeté son dévolu sur le navire. A son bord et dans un rayon de 20 mètres, son équipage gagne un bonus de 2G1 à tous ses jets de commerce.

Bénédictio d'Ebisu (3pp) : Ebisu, fortune du travail honnête, a laissé son empreinte sur le navire. Celui-ci peut ajouter le rang d'honneur du membre d'équipage le plus honorable au total de tous les jets que le MJ considérera comme dangereux ou servant une action honorable.

Bénédictio de Fukurokujin (3pp) : Fukurokujin, fortune de la sagesse et de la connaissance, regarde le navire d'un œil bienfaisant. Tous les coûts en XP nécessaires à l'évolution du navire sont abaissés de 25% (arrondis à l'inférieur).

Bénédictio de Jurojin (3pp) : La fortune de la santé et de la longévité, Jurojin, a pris le navire en affection. Toute tentative de coup ciblé sur celui-ci voit son ND augmenté de 10. Le navire ne pourra jamais gagner le désavantage "vieux".

Bon capitaine (3pp)* : (nécessite un équipage) Le capitaine du navire connaît particulièrement bien son vaisseau. Trois fois par jour, il peut lancer deux dés supplémentaires à tout jet effectué par le navire. Il doit cependant avoir au minimum 4 dans la compétence « Navigation » et avoir déjà piloté ce navire quelques fois dans le passé afin de se voir attribuer cet avantage. Cet avantage prend fin si ledit capitaine meurt. Il peut toutefois être racheté.

Bonne réputation (2pp)* : Le navire est connu, et en bien ! Le ND pour s'en souvenir est réduit de 10. Tous ceux se rappelant du navire verront son équipage d'un bon œil. Cependant, les ennemis et les jaloux le reconnaîtront aussi...



Câble dissimulé (2pp)* : Cette modification offre au navire une corde dissimulée sous le niveau des eaux. Les contrebandiers l'utilisent pour remorquer du matériel sous les flots, où il est peu probable que quiconque ne le trouvera.

Chanceux (2/4/6pp) : Ce navire a toujours eu une chance incroyable. Une fois par quête, vous pouvez relancer un de ses jets. Peut être pris plusieurs fois.

Coque solide (3pp) : La coque du navire est renforcée. Le total de ses points de blessure est augmenté de 30%.

Éblouissant (2/4/6pp)* : Le navire est tout simplement éblouissant de beauté et de luxe. Cela en fait un vaisseau de choix pour toute personnalité importante de Rokugan. Tous les badauds verront ses membres d'équipage d'un œil particulier et les traiteront comme s'ils étaient des personnages importants. L'équipage du navire voit son rang de gloire augmenté de 1 par tranche de niveau. Cet avantage n'est que provisoire et ne touche l'équipage que durant ses voyages à bord du navire.

Équipage bien entraîné (2pp)* : (nécessite un équipage) L'équipage a l'habitude de travailler ensemble. Trois fois par jour, le navire jette deux dés supplémentaires à tous ses jets relatifs à l'Air. Cet avantage prend fin si plus de la moitié de l'équipage meurt. Il peut toutefois être racheté.

Grand (2/4/6) : Le navire est plus grand que la normale, ou l'espace y est tout simplement très bien géré, ce qui lui permet de contenir 5 membres d'équipages supplémentaires par tranche de niveau.

Grand gouvernail (4pp) : Le navire dispose d'un grand gouvernail permettant de tourner plus rapidement. Le pilote gagne 2 augmentations gratuites pour toutes ses actions de pilotage.

Installation gaijin (variable)* : Le navire est équipé d'une installation étrangère (canon ?). Il n'est même pas certain que l'équipage sache s'en servir. Attention : posséder un tel instrument vous attirera certainement les foudres des autres samourais !

Mâts rétractables (spécial) : Le navire dispose de mâts rétractables en cas de tempête, prévenant les voiles de tout dommage pouvant leur être infligé. Rétracter les voiles prend 5 tours.

Proue de koutetsukan (spécial) : L'imposant bélier des koutetsukan permet d'éperonner un navire adverse tout en ne subissant que le quart des dommages infligés, arrondis à l'inférieur. En cas d'échec d'une manœuvre d'éperonnage, il ne subira que la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieur).

L'immense gueule trônant fièrement au milieu de ces béliers permet de cracher un large panel de liquides ou éléments sur un navire (allant du feu au goudron en passant par de l'eau pour éteindre un incendie). Il est possible à un shugenja ou à une troupe d'archers de se positionner à l'intérieur de la gueule en toute sécurité (malus de 20 pour toucher quiconque à l'intérieur) pour lancer un sort ou faire pleuvoir un torrent de flèches sur leurs adversaires.

Rames (spécial) : L'embarcation dispose de rames, ce qui lui permet de se déplacer si ses voiles sont endommagées, ou même d'aller à contre courant. Cependant, le rang d'Eau du navire est abaissé à 1 lors de leur utilisation.

Rapide (4pp) : Le navire est plus rapide que les autres. Sa vitesse de croisière est augmentée de 10%. Lors d'une poursuite, il multiplie son rang d'eau par 1,5 pour ses calculs de gain de terrain (arrondi à l'inférieur). Il lance un dé de plus durant le calcul de son initiative.

Résistance magique (2/4/6pp) : On ne sait pourquoi, mais le navire est naturellement immunisé à toute forme de magie. Tout sort jeté (même amical) ayant pour cible le navire voit son ND augmenté de 5 par tranche de niveau.

Liste des désavantages

Aspect piteux (2/4/6pp)* : Le navire est d'un aspect absolument misérable. Les badauds se demandent bien quel genre d'équipage peut être à son bord. Peut-être sont-ils des criminels en fuite, voire même des pirates ? Les membres d'équipage voient temporairement leur rang de



gloire baisser de 1 par tranche de niveau. Ce désavantage ne fait effet que lorsque l'équipage est en voyage à bord du navire.

Aura effrayante (1/3/9pp) : Ce navire dégage une aura vraiment inquiétante, dont l'origine est indéterminée. Il inflige un effet de peur de 1 par tranche de niveau aux membres de son équipage.

Coque fragile (3pp) : La coque de navire a été mal conçue. Soustrayez 30% du total des points de blessure du navire.

Dommage irréparable (4pp)* : Le navire a été endommagé dans sa construction ou plus tard, mais d'une telle manière qu'il est impossible de réparer ces dommages. Le navire voit son premier rang de blessure rempli à jamais avec tout les malus que cela implique.

Équipage mal entraîné (2pp)* : (nécessite un équipage) C'est la première fois que l'équipage travaille ensemble, ou alors ils ont vraiment du mal à s'accorder. Le navire voit tout les ND relatifs à son anneau d'Air augmentés de 5.

Faiblesse (4/8/12pp) : Le navire est particulièrement faible dans l'un de ses attributs. Baissez le rang d'un de ses anneaux (hormis celui d'Air) de 1 par tranche de niveau.

Fragile (4pp) : Le navire est particulièrement peu résistant aux attaques ciblées. Toute attaque de ce genre se verra gratifiée d'un bonus de deux augmentations gratuites.

Gouvernail gondolé (3pp) : Le gouvernail du navire est déformé, que ce soit à bâbord ou à tribord. Livré à lui-même, il fera des cercles. Demande une attention complète sur le gouvernail, sans quoi le navire déviara de sa trajectoire.

Lent (3pp) : Le navire avance moins vite que les autres. Sa vitesse de croisière est diminuée de 10%. Lors d'une poursuite, il divise son rang d'eau par 1,5 pour ses calculs de gain de terrain (arrondi au supérieur). Il jette un dé de moins durant le calcul de son initiative.

Mal aimé des kami (4pp) : Personne ne sait pourquoi, mais les kami ont pris le navire en grippe et le lui font savoir ! Les probabilités de traverser une tempête ou une mauvaise mer, de trouver des récifs sur sa voie ou encore de se trouver malchanceux à la pêche sont étrangement accrues. Toute tentative de remédier à ces problèmes par voie magique tombera désespérément à l'eau...

Malchanceux (2/4/6pp) : Il y a quelque chose dans le navire qui fait que la malchance le frappe régulièrement. Une (ou plusieurs) fois par quête, le MJ peut demander de relancer un jet lié au bateau.

Malédiction de Benten (4pp) : Contrairement à "bénédiction de Benten", le navire est maudit et contraint son équipage à garder un dé de moins lors du calcul de ses jets d'Air.

Malédiction de Bishamon (4pp) : Contrairement à "bénédiction de Bishamon", le navire est maudit et voit toutes ses pénalités dues aux rangs de blessure augmenter de 2.

Malédiction de Daikoku (2pp) : Contrairement à "bénédiction de Daikoku", le navire est maudit et contraint son équipage à lancer et garder un dé de moins lors du calcul de ses jets de commerce.

Malédiction d'Ebisu (3pp) : Contrairement à "bénédiction d'Ebisu", le navire est maudit : toute perte d'honneur subie sur le navire est multipliée par deux.

Malédiction de Fukurokujin (3pp) : Contrairement à "bénédiction de Fukurokujin", le navire est maudit. Tout coût en XP nécessaire à l'évolution du navire est augmenté de 25%, arrondi au supérieur.

Malédiction de Jurojin (3pp) : Contrairement à "bénédiction de Jurojin", le navire est maudit et pénalise son équipage d'un malus de 10 au ND de toute tentative de coup ciblé sur un navire adverse.

Mauvais capitaine (3pp)* : (nécessite un équipage) Le capitaine du navire n'a jamais commandé ce vaisseau auparavant ou est vraiment un incapable. Trois fois par jour, le MJ peut décider de faire lancer un dé de moins au navire. Ce désavantage prend fin à la mort du capitaine.

Mauvaise réputation (2pp)* : Le navire est connu, mais en mal ! Le ND pour s'en souvenir est réduit de 10. Tous ceux se rappelant du navire verront son équipage d'un mauvais œil... en particulier ses ennemis !

Petit (2/4/6pp) : Le navire est plus petit que la normale, ou l'espace y est tout simplement très mal géré, ce qui l'oblige à baisser sa contenance maximum de 5 membres d'équipages par tranche de niveau.

Petit gouvernail (4pp) : Le gouvernail n'est pas assez



grand pour un navire de cette taille, ainsi prend-t-il le plus souvent son temps. Lorsque le navire fait un jet relatif à son rang de Feu, aucun de ses dés ne peut exploser. Désavantage interdit aux navires de type « petit ».

Peu orthodoxe (spécial) : Les sengokobune sont construits en suivant des technologies d'inspiration gaijin, inconnues de la plupart des clans et mal vues par les plus conservateurs d'entre eux (dont les familles impériales). Les membres du clan de la Mante n'ont aucun désavantage à piloter un tel navire, si ce n'est la mauvaise réputation que cela implique. En revanche, les personnages qui ne sont pas familiarisés avec ce type de vaisseau seront incapables de le piloter jusqu'à avoir subi un entraînement particulier (une spécialisation "sengokobune"). Les samouraïs dotés d'un rang d'honneur de 3 perdront 2 points d'honneur s'ils embarquent dans un tel vaisseau. Ceux dotés d'un rang d'honneur de 4 perdront 5 points d'honneur, et ceux de rang 5 un rang complet.

Possédé (3/6/9pp)* : Le navire semble habité par une entité malveillante, voire peut-être même sous l'influence de l'Outremonde. De temps à autre, il se passe des phénomènes étranges. De plus, il lui arrive de faire des actions par lui-même, indépendamment de la volonté des PJs. Pour chaque tranche de niveau supplémentaire, le navire semblera encore plus hanté et doté d'une vie propre.



Souillure de l'Outremonde (2 pp par rang de souillure)* : Jigoku a laissé son empreinte sur le navire. Celui-ci gagne un rang de souillure complet par tranche de niveau. (Pour plus d'informations concernant les effets de la souillure, référez vous au chapitre "Souillure et Outremonde").

Voiles en lambeaux (1/2/3pp)* : Une ou plusieurs voiles du navire sont en piteux état. En fonction de la tranche de niveau prise, le rang d'eau du vaisseau sera baissé d'un, deux ou trois rangs, pour un minimum de un, et ceci jusqu'à réparation.

Vieux (3pp)* : Le navire a passé bien des générations et voilà que les griffes du temps commencent lentement à le lacérer. Le navire lance un dé de moins à tous ses jets de Terre, d'Air et de Mer.

Voyant (spécial) : Le navire est gigantesque, ce qui a pour effet de ne pas le laisser passer inaperçu. Le ND pour l'apercevoir à l'horizon est baissé de 10 et il peut être vu jusqu'à une distance de 700 mètres.

CONSTRUCTION ET ÉVOLUTION D'UN NAVIRE

Ce chapitre traite de la construction physique d'un navire, de ce que cela implique au niveau des ressources et des efforts à fournir, puis des évolutions possibles au cours d'une campagne.

CONSTRUCTION D'UN NAVIRE

En cours de partie, vos PJs peuvent décider de construire un navire. Ce n'est toutefois pas très aisé : ils auront notamment besoin d'un ingénieur en tant que chef de chantier, et d'ouvriers. La construction nécessite également des ressources qu'ils pourraient recevoir avec l'aide d'un daimyo, voire acheter avec leur propre argent (mais attention : les coûts de production deviennent très rapidement astronomiques). Les seuls bateaux vraiment adaptés à la construction personnelle sont ceux de type "petit". Les autres requièrent un chantier naval et beaucoup plus de temps et de ressources.

Etablissez tout d'abord votre fiche de navire en suivant les règles précédemment énoncées. Vous êtes libre de prendre la somme maximale de pp accordée par type de navire, mais cela se traduira au final par un temps de construction plus long, et de plus grandes chances de rater les jets d'ingénierie du chef de chantier. Référez-vous ensuite aux tableaux ci-dessous.

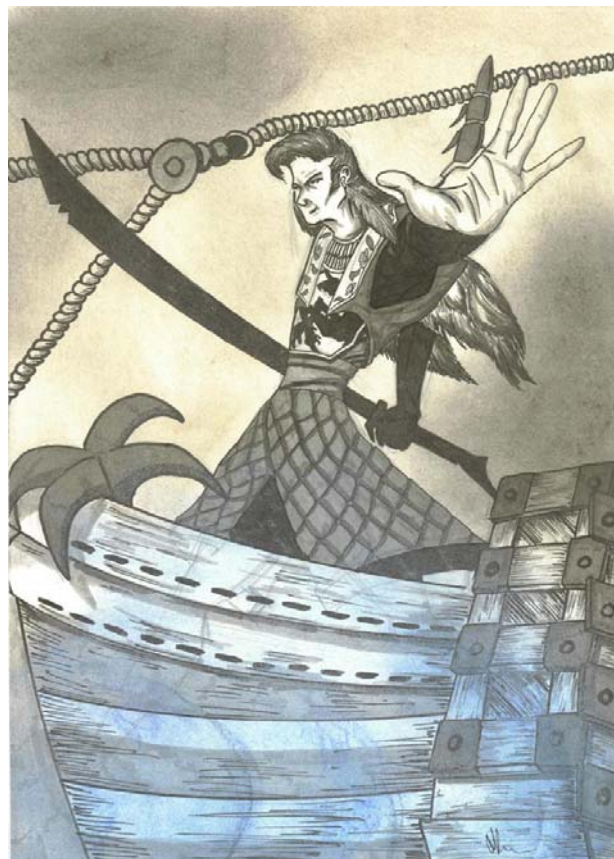
Navire de type "petit"

- **Points allouables :** Entre 10 et 15 pp.
- **Infrastructure nécessaire :** Aucune.

- **Ressources nécessaires** : Quantité raisonnable de bois, tissu, corde, ferraille et outils (environ 200 kilos).
- **Durée des travaux** : Prenez le rang de l'anneau ou de l'avantage le plus haut. La durée requise sera cette valeur en semaines.
- **Main d'œuvre requise** : Un chef de chantier plus cinq ouvriers. On peut construire une embarcation de ce type avec un ou deux ouvriers de moins (une semaine de pénalité par ouvrier manquant) mais il est impossible d'en construire une avec moins de trois ouvriers. De même, le chef de chantier est obligatoire. Disposer d'un ouvrier supplémentaire réduit le temps de construction de deux jours par ouvrier, pour un maximum cinq ouvriers supplémentaires.
- **Jet requis** : Intelligence/Artisanat (construction navale) de la part du chef de chantier. Le ND est égal au rang de l'anneau ou de l'avantage la plus haut multiplié par sept. S'il rate ce jet, le navire gagne un désavantage gratuit laissé à la discrétion du MJ, et la construction se voit retardée d'une semaine. Le chef de chantier peut relancer les dés autant de fois que nécessaire, cumulant ainsi les désavantages.

Navire du type "moyen"

- **Points allouables** : Entre 20 et 30 pp.
- **Infrastructure nécessaire** : Chantier naval.
- **Ressources nécessaires** : Une grande quantité de bois, tissu, corde, ferraille et outils (environ une tonne).
- **Durée des travaux** : prenez le rang de l'anneau ou de l'avantage le plus haut. La durée requise est cette valeur en semaines, multipliée par trois.
- **Main d'œuvre requise** : Un chef de chantier et cent ouvriers. On peut construire une embarcation de ce type avec jusqu'à trente ouvriers de moins (pour trois semaines de pénalité par dizaine manquante) mais il est impossible d'en construire une avec moins de soixante-dix. De même, le chef de chantier est obligatoire. Disposer d'ouvriers supplémentaires réduit le temps de construction de cinq jours par dizaine d'ouvriers, pour un maximum de cinquante ouvriers supplémentaires.
- **Jet requis** : Intelligence/Artisanat (construction navale) de la part du chef de chantier. Le ND est égal au rang de l'anneau ou de l'avantage le plus haut multiplié par six. S'il rate ce jet, le navire gagne un désavantage gratuit laissé à la discrétion du MJ et la construction se voit retardée de deux semaines. Le chef de chantier peut relancer les dés autant de fois que nécessaire, cumulant ainsi les désavantages.



Navire de type "gros"

- **Points allouables** : Entre 60 et 90pp.
- **Infrastructure nécessaire** : Grand chantier naval.
- **Ressources nécessaires** : Une quantité énorme de bois, tissu, corde, ferraille et outil (environ trois tonnes).
- **Durée des travaux** : prenez le rang de l'anneau ou de l'avantage le plus haut. La durée requise est cette valeur en semaines, multipliée par quatre.
- **Main d'œuvre requise** : Un chef de chantier et cinq cents ouvriers. On peut construire une embarcation de ce type avec jusqu'à cent ouvriers de moins (pour trois semaines de pénalité par vingtaine manquante) mais il est impossible d'en construire une avec moins de quatre cents ouvrier. De même, le chef de chantier est obligatoire. Disposer d'ouvriers supplémentaires réduit le temps de construction de dix jours par dizaine d'ouvriers, pour un maximum de cent ouvriers supplémentaires.
- **Jet requis** : Intelligence/Artisanat (construction navale) de la part du chef de chantier. Le ND est égal au rang de l'anneau ou de l'avantage la plus haut multiplié par cinq. S'il rate ce jet, le navire gagne un désavantage gratuit laissé à la discrétion du MJ et la construction se voit retardée de trois semaines. Le

chef de chantier peut relancer les dés autant de fois nécessaire, cumulant ainsi les désavantages.

ÉVOLUTION D'UN NAVIRE

Durant les aventures et mésaventures des PJs, le MJ pourra se sentir libre de leur accorder ou retirer n'importe quel avantage ou désavantage des navires utilisés.

Cependant, il est également possible que les joueurs "améliorent" leur navire en dépensant quelques-uns de leurs points d'expérience (xp) et en apportant les ressources requises (bois, tissus, ferraille et outils). Parfois, l'utilisation d'un chantier naval sera nécessaire – et n'oubliez pas le temps requis à la modification souhaitée ! Pour certains avantages, le support d'un ingénieur sera sans doute requis.

Pour acquérir un avantage, les joueurs doivent dépenser un total d'xp égal à cinq fois le coût initial de l'avantage. On considère cette action comme une action d'entraide, à savoir que l'important est d'arriver au total d'xp requis. Si un PJ dépense 7xp, son compagnon n'en dépensera que 3 pour payer un avantage à 10xp (ou 2pp).

NB : Augmenter l'un des anneaux du navire de cette manière est impossible.

EXEMPLES DE FICHES DE NAVIRES

Afin de vous faciliter le travail et de vous montrer des exemples, voici les fiches de quelques navires typiques que vous pourriez croiser sur les mers et fleuves de Rokugan.

Un bateau de pêche Mante

Type : Petit (sampan) ; 10pp.

Anneaux : Terre 1 ; Eau 1 ; Feu 2 ; Air 3 (trois membres d'équipages : ils ont tous 3 en « artisanat [marin] »).

Rangs de blessure : 10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ; 120.

Avantages : Rames (gratuit) ; Aimé des kamis (3pp).

Désavantages : Vieux (3pp).

Background : Ce petit bateau de pêche, qui appartient à un fier et vieux marin heimin du clan de la Mante, a déjà vu trois générations d'équipage à son bord. Malgré son âge, qui l'a rendu capricieux, il semble que cette longévité exceptionnelle lui ait accordé la faveur des kami, qui l'aident de temps à autres à réaliser des prouesses dont la plupart des autres navires de son genre seraient bien incapables.

Une barge Licorne

Type : Grand mais très mal conçu ; 15pp.

Anneaux : Terre 3 ; Eau 1 ; Feu 1 ; Air 1 (60 membres. « L'équipage » n'a aucune connaissance en la matière).

Rangs de blessure : 30 ; 60 ; 90 ; 120 ; 150 ; 180 ; 210 ; 360.

Avantages : Aucun.

Désavantages : Lent (gratuit) ; Équipage mal entraîné (2pp) ; Coque fragile (3pp).

Background : Simple amas de bois géant, cette gigantesque et lente embarcation a été construite à Shiro Shinjo





par des membres du clan de la Licorne. Elle a pour destination Shiro Moto, qui a besoin d'une grande quantité de bois et de pierre dans le but de renforcer ses murailles. La barge est tirée depuis les rives à l'aide de cordes par une quarantaine de paysans exténués. Elle sera démantelée en bûches une fois arrivée près de la capitale Moto.

Un navire marchand Grue fraîchement construit

Type : Moyen (kobune) ; 25pp.

Anneaux : Terre 1 ; Eau 3 ; Feu 2 ; Air 2 (20 membres. Equipage composé de Yasuki du clan de la Grue, qui n'ont qu'une maîtrise limitée de la navigation. 3 yojimbo Daidoji sont également présents à bord, mais ne sont pas inclus dans l'équipage).

Rangs de blessure : 10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ; 120.

Avantages : Rapide (4pp) ; Eblouissant (4pp).

Désavantages : Mauvais capitaine (3pp) ; Petit gouvernail (4pp) ; Faible [Terre] (4pp).

Background : Bâti par des ingénieurs Yasuki et Kakita, ce navire représente la quintessence de l'art Grue mis au service de l'océan. Rapide mais vulnérable, tel un oiseau pêcheur plongeant dans l'eau, l'embarcation a été étudiée pour écumer les mers à une vitesse pouvant faire envier les meilleurs vaisseaux Mante. Elle est finement décorée de dorures et de draps bleus et blancs, porte fièrement les mon des familles Kakita et Yasuki, et sourit au badaud de sa gracieuse figure de proue en forme de Grue, achevant ainsi sa parfaite beauté aérienne.

Cependant, l'art Grue à beau être exquis, des défauts majeurs lui ont été infligés durant sa construction, ce qui a eu pour effet de la rendre dramatiquement fragile. De plus, en raison de sa forme en fuseau privilégiant la vitesse, le ponton arrière a été particulièrement resserré, ce qui a obligé les ingénieurs à la doter d'un gouvernail plus petit que la normale.

Un bateau pirate

Type : Moyen (kobune) ; 30pp.

Anneaux : Terre 3 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 4 (30 membres d'équipage. Ce sont tous des marins expérimentés).

Rangs de blessure : 30 ; 60 ; 90 ; 120 ; 150 ; 180 ; 210 ; 360.

Avantages : Balises (2pp) ; Équipage bien entraîné (2pp) ; Aspect trompeur (4pp).

Désavantages : Gouvernail gondolé (3pp) ; Malchance (4pp).

Background : Ce bateau Mante de qualité moyenne a été découvert après son naufrage par des pirates écumanant les rivages rokugani. Après l'avoir réparé tant bien que mal, ils l'ont perfectionné au fil des années. Ce vaisseau dispose de nombreuses toiles et pièces interchangeables, qui

lui permettent de passer pour un parfait et honnête vaisseau Scorpion après trente minutes de préparation. Après tout ce temps passé en mer ensemble, l'équipage est devenu extrêmement efficace et sait parfaitement comment traiter son navire.

Malheureusement, le gouvernail n'a jamais pu être réparé et oblige le capitaine à le surveiller sans cesse sous peine de tourner en rond. Enfin, il semblerait que le temps n'ait pas effacé la malchance inégalée que traîne l'embarcation avec elle, ce qui a pour résultat d'offrir assez souvent de nombreuses (mauvaises) surprises à son équipage.

Un vaisseau Mante d'élite

Type : Grand (sengokobune) ; 80pp.

Anneaux : Terre 3 ; Eau 4 ; Feu 4 ; Air 6 (50 membres d'équipage, tous faisant partie de l'élite Mante).

Rangs de blessure : 30 ; 60 ; 90 ; 120 ; 150 ; 180 ; 210 ; 360.

Avantages : Avirons (gratuit) ; Rapide (2pp) ; Bon capitaine (3pp) ; Coque solide (3pp).

Désavantages : Voyant (gratuit) ; Peu orthodoxe (gratuit).

Background : Parcourant les côtes côtes mantes avec fière allure, ce vaisseau est un symbole de l'art batelier Watanabe. Il ne sort pourtant que très rarement : son énergie est réservée aux longs voyages jusqu'aux Royaumes d'Ivoire, périples qui ne sont possibles qu'une fois par an, lorsque les vents sont favorables. C'est là la seule raison de l'existence d'un tel vaisseau, qui a un prix : il demande des ressources et un équipage de premier ordre. La technologie utilisée dans son pilotage n'étant familier qu'aux Mante, un étranger au clan aura énormément de mal à le manœuvrer.

Un vieux koutetsukan

Type : Grand (koutetsukan) ; 80pp.

Anneaux : Terre 6 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 3 (50 membres d'équipage, tous faisant partie de l'élite Crabe.).

Rangs de blessure : 60 ; 120 ; 180 ; 240 ; 300 ; 360 ; 420 ; 720.

Avantages : Avirons (gratuit) ; Mâts rétractables (gratuit) ; Proue de koutetsukan (gratuit) ; Coque solide (3pp).

Désavantages : Lent (gratuit) ; Voyant (gratuit) ; Possédé (3pp) ; Aura effrayante (2pp).

Background : Navigant sur les côtes de l'Outremonde depuis des temps immémoriaux, ce vieux koutetsukan a eu de nombreuses occasions de prouver sa résistance gargantuesque face aux abominations de l'Outremonde et aux tempêtes les plus enragées. Il s'engage régulièrement dans de longues missions de reconnaissance dans les tréfonds les plus obscurs de la mer de sang, et a vu plus d'horreurs que n'importe quel être vivant de Rokugan. Il



n'héberge que rarement le même équipage, qui se compose presque toujours de fiers et surentraînés samouraïs du clan du Crabe.

Les kilos de jade qui lui font office de protection l'ont jusqu'à maintenant protégé de la souillure de Jigoku. Mais de temps à autres, des choses étranges se passent à bord... Il arrive qu'on ait l'impression que le navire se dirige de lui-même... Ne serait-ce là que l'imagination des équipages successifs, ou le vaisseau serait-il vraiment en train de prendre lentement... vie ?

Un sengokobune fantôme

Type : Grand (sengokobune) ; 90pp.

Anneaux : Terre 1 ; Eau 5 ; Feu 4 ; Air 5 (50 membres d'équipage aux capacités exceptionnelles).

Rangs de blessure : 10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ; 120.

Avantages : Rapide (4pp).

Désavantages : Faible [Terre] x2 (8pp).

Souillure de l'Outremonde : 6.0

Pouvoirs de l'Outremonde : Vitesse surnaturelle ; Régénération monstrueuse ; En-dehors des éléments ; Arma-

ture du sombre ; Bénédiction du Sombre ; Bénédiction majeure du sombre.

Background : Les rares personnes qui ont eu connaissance de l'existence de ce vaisseau sont mortes... Il a pris forme à partir des restes d'un sengokobune Mante à la dérive dans les mers de l'Outremonde. Son équipage est mort dans des circonstances inconnues. La souillure a pris possession des corps, et les a réanimés en d'horribles et dangereux morts-vivants.

Le vaisseau quant à lui s'est mis petit à petit à "s'éveiller" sous l'influence de la souillure. Des arêtes de bois (ou des os ?) se sont mises à pousser, et une espèce de mousse noirâtre et nauséabonde recouvre peu à peu le ponton. Ne serait-ce pas... de la chair ? A voir cet étrange vaisseau, on pourrait se demander qui, de l'équipage ou du navire, dirige l'autre... Malgré son aspect de navire en décomposition, il cache d'horribles pouvoirs dans sa carcasse. La funeste embarcation patrouille ainsi les mers corrompues en quête de chair fraîche, pour des raisons bien obscures, mais assurément au service de Jigoku.

Compétences de navigation

Ce chapitre est directement lié aux règles de navigation expliquées dans la partie suivante. Une parfaite compréhension de chacune d'entre-elles passera donc par la lecture approfondie des deux.

Passons donc à la description des compétences. Quand ils naviguent, trois actions différentes sont offertes aux personnages-joueurs :

- **Action personnelle** : Le personnage fait une action n'engageant que lui-même, sur le navire : règles normales de résolution des actions, se résumant à utiliser ses traits couplés à ses compétences (ex. : s'attaquer à quelqu'un au katana sur un navire se résoudra par un jet d'Agilité/kenjutsu).
- **Manœuvre individuelle** : Le personnage fait une action impliquant le navire lui-même : il utilise alors [compétence impliquée] + [trait concerné /2 (arrondi au supérieur)] en dés à lancer, et garde un nombre de dés égal à l'anneau du navire impliqué (ex. : un personnage veut piloter un navire ; il a 2 en Navigation [mer] et 4 en Intelligence tandis que l'Anneau de Feu du navire est de 2 : $(2+4/2)G2=4G2$). Ne pas avoir la compétence requise empêche les dés d'exploser.
- **Manœuvre collective** : L'équipage entier est requis pour une manœuvre impliquant le navire : on lance le rang d'Air du navire (l'équipage) multiplié par 2, et on garde l'autre anneau du navire impliqué (ex. : l'équipage (Air 3) se bat pour garder son navire à flot lors d'une tempête : le rang du navire impliqué (Terre dans ce cas) est de 2 ; il lance $(3 \times 2)G2=6G2$). Les dés explosent normalement.

NB : Les règles traitant les points de vide ne changent pas : un PJ pourra comme toujours en dépenser un pour augmenter un jet de 1G1. Toutefois, si un jet d'Air est lancé, tous les individus le constituant seront obligés d'utiliser un point de vide.

En termes de compétences, il faut donc distinguer les compétences utilisables sur un navire et celles utilisables en complément de celui-ci.

COMPÉTENCES UTILISABLES SUR UN NAVIRE

Les actions ci-dessous se résolvent en suivant les règles normales de résolution des actions.

Navigation : Car s'y connaître en marine sert à d'autres choses qu'à piloter un bateau. Référez-vous pour cela à la page 187 du supplément 3ème édition « Les Quatre

Vents ». Une spécialisation [pêche] permet de maîtriser la pêche de masse (maniement des filets, etc.)

Artisanat [marin] : Tout comme la navigation, être un bon marin sert à plein d'autres choses :

- Sur un navire, vous ajoutez votre rang de compétence marin à tout jet de Constitution et Agilité (mal de mer/équilibre, etc.).
- De même, vous ajoutez votre rang de compétence marin à tous vos jets d'attaque une fois à bord d'un navire.
- Vous pouvez réparer un navire, une fois celui-ci mis au sec, de 1G1 par jour.
- Vous pouvez tenter une réparation d'urgence (combler une fuite d'eau, etc.) en réussissant un jet d'Agilité/Artisanat [marin] contre un ND choisi par le MJ. Une réussite permet une réparation bénigne du navire (comme l'arrêt de la fuite par ex.).

Connaissance [astronomie] : L'astronomie permet au PJ de s'orienter par rapport au placement des étoiles, pour autant que le ciel soit dégagé (et qu'il fasse nuit, évidemment).



Connaissance [mer] : Comme toutes les compétences de connaissance, celle-ci peut avoir de nombreuses et diverses utilisations (prévoir le temps, les dangers potentiels, connaître la faune, etc.). Elle permet notamment de retrouver son chemin en pleine mer.

Art de la Guerre [combat en mer] : Une fois arrivé au rang de compétence 5, permet d'ajouter votre rang dans la compétence Art de la Guerre à tous vos jets d'attaque sur un navire.

Chasse : Vous permet de pêcher, mais seulement à la canne à pêche ou au harpon, et pour un usage personnel.

COMPÉTENCES UTILISABLES EN INTERACTION AVEC UN NAVIRE

Réussir une des actions ci-dessous implique un jet de [compétence + trait/2] G [Anneau du navire].

Marine : Compétence uniquement utilisable par le capitaine du navire. Détermine avec quelle dextérité il manie la barre ou le gouvernail, en fonction du temps et de la situation. Une spécialisation [mer] lui permettra d'ajouter son rang de compétence en "marine" à chacun de ses jets de pilotage.

Artisanat [marin] : Permet à un PJ de réaliser diverses actions comme entretenir et réparer un navire, ou encore manier la voile. *Spécial* : en cas d'action mobilisant tout l'équipage (comme une tempête, un abordage, etc.) le jet requerra l'anneau d'Air (traduisant la qualité de l'équipage au complet) du navire multiplié par deux en dés à lancer, couplé à l'anneau du navire (Terre, Eau ou Feu) le plus approprié à la situation en dés à garder. Les actions mobilisant l'équipage au complet peuvent être :

- *Augmenter la vitesse du navire* : Contre un jet réussi de [Air du navire x 2] G [Eau du navire] contre un ND de 20, l'équipage augmente provisoirement le rang d'Eau du navire de 1 pendant 2 heures. Réussir 2 augmentations augmentera ce bonus de 2. Cette action n'est pas autorisée durant les phases de courses-poursuites étant donné que les équipages font déjà tout leur possible pour aller plus vite.
- *Résister à une tempête* : Contre un jet réussi de [Air du navire x 2] G [Terre du navire] ND 20, l'équipage pourra faire passer le navire à travers une tempête de puissance moyenne.
- *Effectuer une manœuvre complexe ou risquée* : L'équipage entier intervient pour faire changer brus-

quement de cap au navire, pour éviter des récifs ou aborder un navire, par exemple. Une telle action sera possible contre un jet d'[Air du navire x 2] G [Feu du navire] ND 20, par exemple.

- *Réparer le navire* : Si l'équipage entier s'applique à réparer le navire, les effets n'en seront que meilleurs. Une fois le navire au sec, un simple jet d'Air du navire dont le résultat sera multiplié par [marins/2] vous donnera le nombre de points de blessure récupérés par jour. S'ils tentent une réparation d'urgence alors que le navire est en mer, ils devront réussir un jet d'[Air du navire x 2] G [Terre du navire] au ND fixé par le MJ en fonction de la difficulté de l'entreprise (pour un minimum de 15). Une réussite permettra au navire de récupérer un nombre de points de blessure égal au résultat d'un jet d'[Air du navire] multiplié par [marins/10 (minimum 1)]. Cette action n'est faisable qu'une seule fois, et nécessite du temps et l'implication totale de l'équipage : l'effectuer au cours d'une bataille ou d'une tempête sera donc impossible.

Athlétisme : Permet au PJ de tenter une manœuvre quelconque mettant en rapport ses capacités athlétiques et le bateau (par exemple, la barre est bloquée par des algues particulièrement nombreuses : jet d' ([Athlétisme] + [Agilité/2]) G [Terre du navire] pour déterminer s'il arrive à l'arracher ou non des algues)



Règles de navigation

Nous arrivons enfin aux règles de navigation de l'aide de jeu. Elles sont conçues de manière à couvrir toutes les situations possibles et imaginables d'une odyssée marine, grâce à la création de mécaniques appropriées.

RÈGLES DE BASE

La navigation, c'est vachement simple, en fait ! Une fois qu'on a décidé de la direction dans laquelle aller, il suffit de quitter le port et de garder la bonne voie, qui la plupart du temps consistera à suivre la côte. Dans ce cas, un simple jet de $\lceil \text{navigation} + \text{intelligence} / 2 \rceil$ G [Feu (du navire)] contre un ND 15 toutes les deux heures suffira à garder le cap.

Si vos PJs ratent ce jet, ils pourront toujours tenter de retrouver leur chemin en utilisant une compétence au choix entre Connaissance [astronomie] (la nuit) ou Connaissance [mer] ND 20. Les jets en découlant suivent les règles normales de résolution des actions.

L'utilisation d'une carte ou de tout objet pouvant influencer cette action leur donnera des bonus plus ou moins élevés (par exemple : l'avantage "sens de l'orientation" donnera un bonus de 1G1 à ce jet). En cas de succès, ils retrouvent le cap. En cas d'échec, ils seront perdus et arriveront à un point situé au hasard à moins de [marge d'échec du jet d'orientation] lieues de leur destination souhaitée.

A ces deux ND peuvent s'ajouter des malus dus au temps, à la mer, à la visibilité, etc.

EN PLEINE MER

Si les PJs sont amenés à naviguer en haute mer (c'est à dire sans aucune vue sur les côtes), ils devront réussir à chaque heure un jet de navigation ND 20 (plus tout potentiel malus) ou perdre le cap. Les règles pour retrouver celui-ci ou se retrouver totalement perdu sont similaires à celles évoquées ci-dessus.

LE MAL DE MER

Pour les personnages n'ayant pas l'habitude de naviguer, un test de mal de mer s'imposera à chaque fois qu'ils monteront à bord d'un navire. Ils doivent alors effectuer un jet de Constitution ND 20.

En cas de succès, rien ne se passe. En cas d'échec, ils subissent des maux de tête et de ventre, ainsi que des vertiges et une faiblesse générale. Ils perdent temporairement un rang de Constitution et lancent un dé de moins pour la

résolution d'absolument toutes leurs actions. Les effets persistent jusqu'à ce qu'ils remettent pied à terre. On considère qu'après dix voyages maritimes d'une durée d'au moins un jour, un personnage s'est habitué aux vagues et ne contractera plus ce malaise.

Lors de conditions climatiques particulièrement extrêmes, tout l'équipage à bord sera toutefois obligé de passer un nouveau test de mal de mer au ND plus élevé (voir plus bas). En cas d'échec, les effets seront les mêmes que pour un mal de mer classique, sauf qu'ils s'arrêteront dès que le temps se montrera plus clément.

POURSUITES

Il arrivera sans doute de temps en temps aux PJs de poursuivre ou de se faire poursuivre par un bateau adverse dans le but d'engager un abordage.

Une poursuite peut s'engager dès que l'un des deux navires entre dans le champ de vision de l'autre (en fonction des conditions climatiques, cela peut varier de 50 à 500 mètres), et que l'un des deux équipages a réussi un jet de perception au ND dépendant de la distance les séparant et des conditions climatiques. Chaque équipage ne fait qu'un seul jet, en prenant par défaut le meilleur rang de perception du groupe. Si l'un des équipages a aperçu le navire adverse, il peut alors engager la poursuite ou l'annuler (en faisant marche arrière).

S'il engage la poursuite, le premier tour de course commence. Chaque navire lance alors un jet de [Air du navire x 2] G [Feu du navire]. Tant que le poursuivi n'a pas remarqué la présence de son chasseur, il encourt un malus de 1G1 à tout ses jets de feu et ses 10 n'explorent pas. A chaque nouveau tour, il peut tenter un nouveau jet de Perception qui sera abaissé ou augmenté en fonction de la distance entre les deux navires. Une fois ce jet de perception réussi, tous les malus infligés de cette sorte prennent fin.

A chaque fois qu'un nouveau jet d'opposition de Feu est établi, le vainqueur gagne une avance égale à son rang d'Eau en mètres. Pour chaque tranche de 5 points de différence lors d'un jet d'opposition, le gagnant ajoute une nouvelle fois son rang d'Eau à l'avance ainsi gagnée (différence de moins de 5 points : Eau mètres ; de 6 à 10 points : 2xEau mètres ; de 11 à 15 points : 3xEau mètres ; etc.).

Si l'un des équipages peut dépenser une ou plusieurs augmentations gratuites dues à un bonus quelconque (par exemple, en dépassant le quota minimum de membres d'équipage (cf. plus bas : "Etat de l'équipage"), ces bonus

se transforment automatiquement en des +5 par augmentation gratuite au résultat de leur jet d'opposition.

Les tours s'enchaînent de cette manière jusqu'à ce que la distance entre les deux navires soit supérieure à leur champ de vision (auquel cas la poursuite est annulée) ou que celle-ci passe au dessous des 50 mètres, auquel cas les protagonistes devront se référer au chapitre « Règles de combats », paragraphe « Règles d'escarmouche ».

LES RÉCIFS

Il arrivera aux PJs de rencontrer de dangereux récifs sur leur route. Ils peuvent alors tous tenter un jet de Chasse/Perception ND 15 pour les voir à temps (au MJ de décider d'augmenter ce ND ou pas). En cas de succès, le navigateur aura tout simplement à les éviter en effectuant un jet de [Navigation [mer] + intelligence/2] G [Feu du navire] ND 15. En cas d'échec des tests de perception, le barreur aura droit à une dernière tentative ND 25, suivi si

succès d'une manœuvre de dernière minute (jet de Navigation [mer] ND 25) pour les éviter. En cas de nouvel échec, le navire s'échoue.

Récifs et koutetsukan

Les koutetsukan, contrairement aux autres navires, ne s'échouent pas facilement. En heurtant des récifs, ils ne couleront pas forcément : ils subiront à la place des dommages égaux à leur [Rang de Terre en dés à lancer et à garder] multiplié par le facteur de danger du récif (de 1 à 5 pour les plus dangereux).

CONDITIONS CLIMATIQUES

Les conditions météorologiques maritimes sont un facteur essentiel à la navigation, à Rokugan comme ailleurs..

Dans le nord, par exemple, les côtes du Phénix sont extrêmement froides : les vaisseaux devront naviguer entre les calottes glaciaires et les personnages non équipés



contre le froid subiront des dégâts de 2G1 par journée passée dans de telles conditions. Nager dans les eaux glacées occasionne 1G1 de blessure tous les [Rang de Constitution] tours, même en habits chauds (qui ne le sont plus vraiment, du coup...).

En plus de cela, le temps et l'état de la mer sont très changeants. Quand il le décidera, le MJ pourra jeter un dé et se référer à la table ci-dessous :

- **1-4 : Mer calme** : Les conditions météo sont favorables à la navigation, pour le plus grand bonheur de l'équipage.
- **5-7 : Mer agitée** : les vagues se font plus grosses et le vent plus fort. Toute manœuvre de pilotage voit son ND augmenté de 5. Les tests de perception se voient pénalisés d'un malus de 5 à leur ND. Ce sera l'occasion de faire effectuer un test de constitution par les PJs contre le mal de mer (ND 15). Avant un tour de combat, les PJs doivent réussir un jet d'Agilité/Athlétisme ND 15, sous peine d'encourir un malus de 10 à toutes leurs actions relatives au combat durant ce tour.
- **8-9 : Mer très agitée** : L'océan se fait vraiment dur pour l'équipage. Mêmes pénalités que précédemment, sauf que le malus de perception passe à 10, le test de constitution contre le mal de mer à ND 20 et que l'équipage subit 1G1 de blessure par jour passé dans de telles affres aquatiques. Avant un tour de combat, les PJs doivent réussir un jet d'Agilité/Athlétisme ND 20 sous peine d'encourir un malus de 10 à toutes leurs actions relatives au combat durant ce tour.
- **10 : Mer déchaînée (ou tempête)** : Mêmes pénalités que précédemment sauf que le malus de pilotage passe à 10, celui de perception à 15, le test de constitution contre le mal de mer à ND 25 et que les PJs subissent 2G2 de blessure par jour passé dans un tel enfer. Avant un tour de combat, les PJs doivent réussir un jet d'Agilité/Athlétisme ND 25 sous peine d'encourir un malus de 15 à toutes leurs actions relatives au combat durant ce tour. Pour plus de détails concernant la tempête, référez-vous au paragraphe suivant.

Navigation dans l'Outremonde : Vous trouverez les règles concernant la navigation dans l'Outremonde dans le supplément de 1e édition "Porteurs de Jade", page 33.

UN CAS EXTRÊME : LA TEMPÊTE

Si les personnages ont le malheur de se retrouver au milieu d'une tempête, les chances pour eux de s'en sortir indemnes seront très minces. Tout dépendra aussi de la puissance de celle-ci, évidemment.

Dans le cas d'une tempête de puissance moyenne, ils devront tout d'abord individuellement réussir un jet d'Athlétisme/Agilité ND 15, ou se retrouver jetés par des-



sus-bord. Le bateau devra ensuite réussir un jet d'Air ND 15 afin de rester à flot. Le pilote peut quant à lui tenter un jet de Marine/Feu (navire) ND 20 pour déterminer s'il a réussi à maintenir le cap. Les malus encourus dans le tableau précédent doivent être inclus dans les calculs.

Si le navire s'en sort, il subira malgré tout des points de blessure de 5 fois son rang de Terre en dés à lancer et à garder (les 10 explosant normalement).

Enfin, si le capitaine a raté son jet de navigation, on utilisera les règles d'orientation habituelles (voir plus haut).

DÉGÂTS AUX VOILES

Un navire de type "petit" dispose d'une seule voile. Les autres en ont 3. La voile d'un navire de type "petit" sera automatiquement détruite si par malheur il devait traverser une tempête : il obtient alors le désavantage "Voile en lambeaux" au rang 1 jusqu'à réparation de celle-ci. Pour mesurer l'état des voiles des autres types de navire, lancez un dé 10 et reportez-vous au tableau suivant :

- **1-3** : Une des voiles du navire est hors service. Il gagne le désavantage "Voile en lambeaux" au rang 1 jusqu'à réparation de celle-ci.
- **4-6** : Deux des voiles du navire sont hors service. Il gagne le désavantage "Voiles en lambeaux" au rang 2 jusqu'à réparation de celles-ci.
- **7-9** : Toutes les voiles du navire sont hors service. Il gagne le désavantage "Voiles en lambeaux" au rang 3 jusqu'à réparation de celles-ci.
- **10** : Aucune voile n'est hors-service. Rien ne se passe.

NB : Les points de blessure des voiles ne comptent pas dans les points de blessure du navire en lui-même (mâts, coque, ponton, etc.).

ÉTAT DE L'ÉQUIPAGE

Pour tous les jets d'Air du navire, vous devez prendre en compte l'état de santé de l'équipage et les éventuels malus qui en découlent. Faites la moyenne des malus de bles-

sure de tous les membres le composant, arrondi au plus proche, et vous obtiendrez le malus de blessures infligé à l'équipage (rang d'Air du navire).

Quand un PJ ou PNJ utilise une de ses compétences dans le maniement d'un navire, ses malus de blessure affectent normalement ses jets de dés. Les malus de blessures ne se cumulent pas : on prend à la place le malus le plus élevé d'entre eux.

Exemple : si un pilote légèrement blessé (3 points de malus) tente d'éviter des récifs à bord d'un navire sérieusement endommagé (20 points de malus) le total des malus sera de 20.

Si le rang d'Air du navire (l'équipage) est impliqué dans le maniement du navire, on prendra en compte les niveaux de blessure de l'équipage dans le calcul des malus.

Exemple : si l'équipage d'un navire tente de le maintenir à flot durant une tempête et qu'il encourt un malus de 15 tandis que le navire n'est que légèrement endommagé (3 points de malus) le total des malus sera de 15.

Enfin, afin d'être efficace, un équipage doit compter un nombre minimal de membres en fonction de la taille du navire : Petit : 1 ; Moyen : 20 ; Gros : 30.

Pour chaque tranche de 5 membres manquants, tous les jets d'Air du navire encourrent une pénalité au ND de 5x [nb de tranches de 5] cumulables, donc 5 pour 5 man-

quants, 15 pour 10 manquants, 30 pour 15 manquants, 50 pour 20 manquants, etc.). Il faut noter que les navires de type "petit" ne peuvent évidemment pas encourir de malus de ce genre.

A l'inverse, pour chaque tranche de 5 membres d'équipage surnuméraires, tous les jets d'Air du navire gagnent 1 nouvelle augmentation gratuite.

Les « invités »

Le vaisseau peut compter des « invités » à son bord : ce sont des personnages (souvent hôtes de marque ou yojimbo) qui se trouvent à bord mais ne font pas partie de l'équipage. Ils ne comptent donc pas dans le calcul du rang d'Air du navire, mais peuvent prendre part à un combat ou effectuer toute autre action possible sur un navire. Un « invité » peut rejoindre les rangs de l'équipage à n'importe quel moment, mais cela demandera de recalculer le rang d'Air du bateau). Contrairement au facteur d'Air, la capacité maximale du navire inclut bien ces invités.

MAGIE EN PLEINE MER

Les shugenja n'ont pas pour habitude de prendre place à bord d'un vaisseau. Quand ils embarquent, leur aide est évidemment très appréciée, peut-être même plus que d'habitude. Les shugenja du clan de la Mante l'ont très bien compris, et se sont spécialisés dans la magie en pleine mer (pour l'école de shugenja Yoritomo, voir le supplément de 3ème Édition « Les Quatre Vents » à la page 164 ; pour l'école avancée de Chevaucheurs d'Orochi, voir la page 9 du même supplément).

Les shugenja sont utiles car, même isolés en plein milieu de l'océan, ils pourront toujours se tourner vers les kami pour leur demander de l'aide : ils peuvent invoquer le vent quand nécessaire, le stopper en cas de tempête, calmer ou déchaîner les océans, faire apparaître de la nourriture, guérir les blessés et les malades, etc. Il n'existe aucune limite aux possibilités qui leur sont offertes, pour autant qu'ils fassent preuve d'imagination.

A ce propos, vous trouverez sans aucun doute des sorts utiles dans les listes proposées dans le "Livre des Règles de la 3ème Édition" (chapitre quatre : "Livre de l'Air") et dans le supplément de 3e édition "Prières et Trésors" (chapitre deux : "Prières aux kamis"). Voici pour simplifier vos recherches une liste non-exhaustive des sorts paraissant déjà utiles :

DANS LE LIVRE DES RÈGLES DE 3E ÉDITION

Sorts d'Air

- Tornade : page 229



- Appel du Brouillard : page 231
- Commander aux Nuages : page 232
- Couteaux Meurtriers : page 232
- Tourbillon : page 233
- Courroux de Kaze no Kami : page 234

Sorts d'Eau

- Purification de l'Eau : page 234
- Porté par les Vagues : page 235
- Voie des Eaux Calmes : page 236
- Chevaucher les Vagues : page 236
- Puissance de l'Océan : page 237
- Tourbillon Aquatique : page 237

DANS LE SUPPLÉMENT 3E ÉDITION "PRIÈRES ET TRÉSORS" (PAGES D'APRÈS LA V.O.)

- Nouvelle voie « Storm Acolytes » : page 26
- Sanctuary of Ningen-do : page 27

Sorts d'Air

- Castle of Air : page 58
- Wind-Borne Speed : page 63

Sorts d'Eau

- Endless deluge : page 93
- Inari's Blessing : page 95
- Kingdom beneath the sea : page 95
- Torrential Rain : page 100
- Yuki's touch : page 101



ÉCOLES ET TECHNIQUES

Vos PJs pourront évidemment se spécialiser dans la navigation grâce à de nombreux écoles et nouvelles voies leur permettant d'être plus efficaces en mer.

ÉCOLES AVANCÉES ET VOIES OFFICIELLES

Voici tout d'abord une liste des écoles avancées et voies officielles susceptibles d'être utilisées lors d'une campagne ayant pour sujet la navigation. Elles sont toutes disponibles dans le supplément gratuit et téléchargeable « Mise à jour des écoles, écoles avancées et nouvelles voies » (version française disponible sur le SDEN) sauf la dernière, disponible dans le supplément de 3ème édition « L'Art du Duel » :

- L'ombre rouge : page 21.
- Les enfants de Suitengu : page 22.
- Les serpents de Sanada : page 24.
- Ecole avancée du clan de la Mante : Ecole de cavaliers des tempêtes : page 14.
- Pilote de kobune : « L'Art du Duel » page 97.

NOUVELLES VOIES

Quatre nouvelles voies sont proposées dans cette aide de jeu : une voie Crabe spécialisée dans la lutte contre les monstres marins, une voie Mante liée à l'art de la construction de bateaux, une voie Phénix pour les transformations de l'élément « Eau », et une voie rônin (générique) de capitaine de navire.

Nouvelle voie du clan du Crabe : Sentinelle des mers (Bushu)

Rang de technique : 3

Conditions d'admission : Eclaireur Hiruma ; Bushu Toritaka ; Tyran Yasuki ou chasseur de sorciers Kuni de rang 2 ; Artisanat (marin) 2.

Voie de progression : Ecole de départ au rang 3.

Technique : Le clan du Crabe se spécialise dans le combat contre les abominations de l'Outremonde. Cela inclut évidemment les créatures maritimes, mais les stratégies ne sont alors pas les mêmes.

Les armures lourdes et autres tetsubo ne sont pas ce qu'il y a de plus pratique quand on passe par-dessus bord... Au contraire, équipements légers et armes facilement maniables sont de mise. C'est pourquoi les bushu Hida n'entrent pas dans cette voie, et se concentrent généralement sur la garde de la muraille Kaiu.

Les samourais ayant choisi cette voie sont entraînés à puiser dans leurs ressources les plus profondes lors des combats navals contre l'Outremonde, utilisant pour cela



leur volonté inébranlable de Crabe de ne jamais rien concéder.

A chaque fois que vous combattez des abominations aquatiques ou des créatures souillées en pleine mer, vous ajoutez le double de votre rang de Volonté à tous vos jets d'attaque. Dans de telles conditions, vous ajoutez le double de votre rang de réputation au résultat de tous vos jets de dommages.

Nouvelle voie du clan de la Mante : Constructeur naval Watanabe (Artisan)

Rang de technique : 3

Conditions d'admission : Bushi Mante rang 2 ; Artisanat (construction navale) 4.

Voie de progression : Ecole de départ au rang 3.

Technique : Au sein du clan de la Mante, tout le monde connaît le célèbre Watanabe, le plus talentueux constructeur naval de sa génération. Cela fait des dizaines d'années qu'il travaille dans ses chantiers navals, découvrant de nouvelles technologies par ci, améliorant des techniques existantes par là. Il est à l'origine de l'apparition sur les côtes rokugani des impressionnants sengokobune. Mais il n'est pas seul et compte derrière lui de nombreux élèves et assistants. A force de construire et encore construire, il a inventé ses propres techniques de constructeur naval, qu'il enseigne maintenant aux plus doués de ceux-ci.

Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang de réputation dans l'utilisation de la compétence « Métier (construction navale) ». Quand vous dirigez un équipage lors de la réparation à sec d'un navire, l'équipage lance un dé supplémentaire pour chacun de vos rangs de réputation : deux dés lancés de cette manière donnant ainsi un nouveau dé à garder (rang 1 : +1g0 : rang 2 : +1G1 ; rang 3 : +2G1, etc.).

Nouvelle voie du clan du Phénix : Façonneur d'eau (Shugenja)

Rang de technique : 3

Conditions d'admission : Shugenja Phénix de rang 2 ; affinité avec l'eau ; ne pas avoir de déficience en feu.

Voie de progression : Ecole de départ au rang 3.

Technique : L'eau est un élément malléable.

Les Phénix sont les maîtres de la magie à Rokugan. Ils connaissent les kami et la nature des éléments comme personne. En faisant des expériences sur de nombreux liquides, ils ont découvert comment modifier leur nature en demandant aux kami du feu de se réchauffer ou de se refroidir tout en priant les kami de l'eau de ne pas prendre la poudre d'escampette. Ils peuvent ainsi transformer

instantanément la glace en liquide, le liquide en vapeur et inversement.

En dépensant un sort et en réussissant un jet d'Eau/Rang de réputation ND 15, vous êtes capable de transformer en un tour une petite quantité d'eau (taille d'un seau) en l'une de ses trois différentes natures. Vous ne pouvez cependant pas passer du stade « glacé » à « vapeur » sans tout d'abord passer par le stade « liquide ». Vous pouvez augmenter la quantité d'eau impliquée en réalisant des augmentations. Par exemple, agir sur l'eau entourant un navire demandera 4 augmentations. La température ambiante influera énormément sur le résultat de vos prières : ainsi un bloc de glace en plein désert s'évaporerait rapidement tandis que les vapeurs se glaceraient quasiment instantanément au milieu de plaines enneigées.

Nouvelle voie rônin : Capitaine expérimenté (Tous)

Rang de technique : 3

Conditions d'admission : Créature de rang 2 ; Navigation (mer) 4 ; Connaissance (mer) 4.

Voie de progression : Ecole de départ ou n'importe quelle école de bushi de rang 3.

Technique : Les capitaines de navire expérimentés ont généralement passé la plus grande partie de leur vie à diriger un équipage. L'océan n'a plus de secrets pour eux, et ils sont passés maîtres dans le commandement de leurs marins. Vous ajoutez votre rang de réputation dans la compétence « Connaissance (mer) » à tous vos jets sociaux effectués sur un navire. Le navire sous votre commandement gagne un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang de réputation à tous ses jets d'Air.

NAGE ET NOYADE

Quand un samouraï tombe à l'eau ou décide de nager, il doit réussir un jet d'Athlétisme [nage]/Agilité sous peine de couler et, par extension, de se noyer. Ne pas avoir la spécialisation [nage] empêche ces dés d'exploser.

La nage est une compétence peu connue dans Rokugan. C'est pourquoi le ND pour nager dans des eaux calmes est de 15. Ce ND se verra augmenté en fonction de l'agitation de la mer. Les pénalités d'armure s'appliquent tout comme pour n'importe quel jet d'Agilité.

En cas de succès, il avancera d'un nombre de mètres égal à [son rang d'Eau + son rang dans la compétence « Athlétisme [nage] »] divisé par deux pour la durée de ce tour. A chaque nouveau tour de nage, le PJ devra refaire ce jet. Au bout de [son rang d'Eau x 2] tours, il commencera à ressentir la fatigue et verra son ND pour nager augmenté de 1 pour chaque nouveau tour, les effets étant cumulables.

Si le personnage rate son jet, il commence à couler. Il peut tenir [rang de constitution] tours sans respirer. A chaque nouveau tour, il peut retenter un jet d'Athlétisme [nage]/Agilité du même ND que précédemment. S'il réussit, il émerge de l'eau et recommence à avancer. Dans le cas contraire, il coulera à un stade encore plus profond. Chaque stade de submersion demande un jet de nage réussi pour être annulé. Ainsi, un PJ se trouvant à trois stades sous la surface de la mer devra réussir trois actions de nage avant de pouvoir sortir la tête de l'eau.

Une fois qu'il a épuisé son nombre alloué de tours sans respirer, le personnage commence à se noyer. Il perd un



rang de Constitution à chaque tour. Une fois ce rang arrivé à zéro, le personnage meurt par asphyxie.

Si le personnage arrive à reprendre sa respiration avant ce seuil fatidique, il récupérera un rang de Constitution par minute, jusqu'à ce qu'il atteigne son rang normal.

NAUFRAGE D'UN NAVIRE

Que ce soit à cause d'un combat ou d'une tempête, si par malheur un navire voit tout ses rangs de blessure remplis, il commence à couler. La table suivante vous permettra de déterminer de quelle manière il prendra les fonds.

- **1 : Le bateau touche le fond.** Il repose sur des hauts-fonds et n'est pas totalement submergé.
- **2 : Le bateau coule doucement.** Il faut 5G5 minutes pour qu'il soit englouti.
- **3-4 : Il donne de la bande à bâbord.** Il faut 3G3 minutes pour qu'il sombre, le côté tribord est submergé en la moitié de ce temps.
- **5-6 : Il donne de la bande à tribord.** Il faut 3G3 minutes pour qu'il sombre, le côté tribord est submergé en la moitié de ce temps.
- **7-8 : Le navire se disloque.** Les débris sombrent en 2G2 minutes.
- **9 : Le navire pique du nez.** Il coule en 1G1 minutes.
- **10 : Le navire coule immédiatement,** aspirant tout dans un rayon de 5 mètres. Il faut réussir un jet d'Athlétisme/Agilité contre un ND de 25 pour en échapper. Quiconque échoue est aspiré dans les profondeurs et se noie.

Règles de combat

Même s'ils sont rares, les combats navals demeurent une réalité. Il arrivera sans doute à vos PJ de se faire attaquer par des pirates ou de participer à un combat naval entre un ou plusieurs clans. Seront tout d'abord exposées les règles d'escarmouche puis les règles de combat de masse.

RÈGLES D'ESCARMOUCHE

Quand la distance entre 2 navires passe en dessous de 50 mètres de distance, on passe en phase de combat. Seront mis en valeur les compétences de pilote des capitaines, les archers et shugenja et enfin en dernier lieu les capacités de bushi des équipages.

Enfin, tout comme il l'a été expliqué dans le premier chapitre, peu de membres d'équipage sont à proprement parler des combattants : après tout ils sont marins, pas bushi. La grande majorité se compose de paysans qui se cachent dans un coin plutôt que de mener combat.

L'équipage d'un vaisseau commercial comptera ainsi généralement 20 marins, dont un pilote, 5/6 marins s'y connaissant un petit peu un combat (1 ou 2 dans une compétence de bugei) et de temps en temps un ou plusieurs yojimbo ne faisant pas partie de l'équipage. Plus rarement, on pourra même trouver un invité de marque en mission diplomatique ou en simple voyage. Un simple navire de pêche ne transportera quant à lui qu'une poignée de paysans peureux.

Seuls les vaisseaux de guerre sont généralement dangereux : la bonne moitié de leur équipage sont des samouraïs aguerris et le reste se compose de ji-samouraïs ou de marins de métier et entraînés au combat. Ils comptent enfin des shugenja parmi eux, faisant partie ou pas de leur équipage, plus des invités de très grande marque.

ATTENTION : Le mouvement des vagues dérange les mouvements des samouraïs. Avant de commencer un tour de combat, et ce sans exception, le personnage joueur doit réussir un jet d'Agilité/Athlétisme ND 15 sous peine de recevoir un malus de 5 à tout ses jets relatifs au combat durant ce tour. Ce ND peut-être augmenté en fonction de l'agitation de la mer.

LES NAVIRES

On fait toujours jouer les navires en premier. Désormais, on calcule leur initiative ainsi : [Air x 2] G [Eau] + bonus. Chaque équipage peut dépenser un point de vide pour ajouter 1G0 à ce jet, ou deux pour augmenter ce bonus à 1G1.

Celui avec le plus haut score déclare et résout ses actions en premier. Il peut se déplacer à une distance égale au double de son rang d'eau en mètres par tour. Il peut utiliser ces points de mouvement pour foncer vers l'adversaire afin de tenter une manœuvre d'abordage, partir au loin pour tenter une manœuvre de fuite, tenir la distance afin de laisser agir ses archers, ou rester sur place afin de déclencher une action spéciale (sort de shugenja, utilisation de machines de guerre). S'il arrivait que la distance entre les protagonistes passe au dessus de la barre des 50 mètres, on réutilisera les règles de course-poursuite.

Enfin, à la place de tout cela, le capitaine peut tenter une manœuvre de pilotage dans le but de favoriser les tirs de ses archers pour ce tour, la capacité de mouvement du navire pour ce tour et le tour suivant étant alors réduite de moitié. Il fait un jet de Navigation [mer]/Feu (du navire) ND 15 ; une réussite octroie une augmentation gratuite à tous les archers. Il peut décider d'augmenter la difficulté de ce jet. Chaque augmentation prise offre une augmentation gratuite aux archers. En cas d'échec, aucun bonus ne leur sera accordé et le navire aura ralenti sa cadence pour rien.

A chaque tour, le reste de l'équipage n'agit qu'une fois que les pilotes ont fini leurs actions respectives.

LES ARCHERS

Les archers sont surtout efficaces pour affaiblir un équipage avant un abordage ou endommager le navire adverse par des tirs ciblés sur la voilure et les cordes. Ils peuvent poursuivre leurs tirs en période d'abordage, mais ils seront alors des cibles de choix pour les bushi.

Ils peuvent à tout moment tenter 3 actions différentes :

- Attaquer l'équipage ennemi.
- Cibler des points précis du navire.
- Harponner le navire.

Attaquer l'équipage ennemi

Les mécaniques sont les mêmes que pour les règles d'escarmouche : on calcule l'initiative de chacun des protagonistes, puis on résout les actions de tir en tenant compte des pénalités de distance.

Le temps (météo) peut avoir une influence décisive sur les événements : ainsi, le vent pourra accorder des augmentations gratuites ou des pénalités au ND ; une brume épaisse augmentera le ND de tout les tirs ; une mer agitée requerra un jet d'Agilité sous peine de malus voire d'incapacité d'action pour ce tour, etc. Tout cela est laissé à



la discrétion du MJ qui pourra de cette manière favoriser l'un des camps qui s'affrontent.

Cibler des points précis du navire

Plutôt que de viser l'équipage, un archer peut décider de s'attaquer aux voilures et cordages du navire adverse dans un souci stratégique (réduire la mobilité de l'embarcation). Il aura alors le choix entre utiliser des flèches enflammées ou des flèches coupes-cordes.

- **Les flèches enflammées** servent notamment à brûler les voiles. Elles donnent un bonus de 1G1 aux dommages de tir. Une voile a un nombre de points de blessure égal au rang de Terre du navire multiplié par dix. Une fois ce nombre atteint, elle est considérée comme inutilisable et le navire ciblé gagne le dé-

savantage "Voiles en lambeaux" de niveau 1. A chaque nouvelle voile détruite, ce niveau augmentera de 1. Les points de blessure des voiles ne comptent pas dans les points de blessure du navire lui-même (mâts, coque, ponton, etc.). Toucher une voile impose un ND de 15, auquel s'ajoutent les pénalités de distance, etc.

- **Les flèches coupe-cordes** servent, comme leur nom l'indique, à trancher les cordes. Chaque voile est soutenu par un jeu de cordages ; les trancher entraîne généralement un détachement de la voile et par conséquent son inutilité totale. Un tir d'une telle précision demande toutefois à l'archer d'être très compétent dans son domaine. Le ND pour toucher une corde de soutien est de 25, et les malus habituels s'appliquent au jet. Toucher une telle corde suffit habituellement à la trancher.

Harponner un navire

Une fois que la distance entre les embarcations passe en dessous de 25 mètres, il est possible pour les archers de tirer des flèches « grappins » garnies de crochets qui leur permettent de s'accrocher fermement à toute paroi en bois. Ces flèches sont lestées par des cordes d'une trentaine de mètres chacune. Une fois les projectiles fermement accrochées à la coque du navire adverse, il est possible de nouer les cordes à son propre navire, ce qui aura pour effet d'empêcher toute fuite et de privilégier un abordage. Pour garder un navire attaché, il faut réussir à accrocher un nombre de flèches-grappins égal à son rang de Terre, sans quoi les liens lâcheront dans les 5 tours qui suivent. Ces cordes sont susceptibles d'être tranchées par l'équipage, il est donc recommandé de cibler des endroits difficiles d'accès. Une fois les deux vaisseaux liés ensemble, celui dont le rang de Terre est le plus élevé commencera à lentement tirer l'autre dans sa direction, à moins que l'équipage de l'un d'entre eux ne décide d'engager une manœuvre d'abordage.

Limite de portée

Les archers sont bien moins limités par la portée que les autres membres d'équipage : il est bien connu par exemple que les Tsuruchi sont capables de toucher des cibles situées à plus de 70 mètres de distance. C'est pourquoi un archer peut tirer sur ses ennemis avant que les navires ne soient entrés en phase de combat. A chaque tour de course-poursuite, il peut donc tenter un tir et un seul. Les calculs d'initiatives ne se font pas étant donné qu'à cette distance il est impossible de prévoir les tirs des opposants. En termes de règles, on estime que toutes les cibles subissent les effets de telles attaques comme si elles avaient réalisé une égalité parfaite lors du jet d'initiative.

LES SHUGENJA

Tout comme les archers, les shugenja sont utiles à n'importe quel moment, mais plus spécialement encore lorsque les vaisseaux sont éloignés : ceci leur donne le temps de lancer des sorts puissants, qui demandent un long temps de préparation. Ils ne peuvent lancer des sorts que dans la limite des 50 mètres de la phase de combat, et qu'une fois le vaisseau immobilisé (la concentration requise exige que la cible ne bouge pas dans tout les sens. Au delà des 25 mètres de distance, son ND d'incantation est augmenté de 5 en raison de l'éloignement de la cible. Les deux cibles potentielles du shugenja sont l'équipage et l'embarcation en elle-même. Il peut également influencer sur l'environnement à des fins stratégiques.

L'équipage : le shugenja n'est pas limité dans ses sorts lorsqu'il s'attaque à des membres d'équipage.

Le navire : le shugenja peut tenter d'endommager le navire adverse en lançant un sort infligeant des dégâts physiques. Pour cela, il lui faut réussir un nombre d'augmentations qui dépend de la partie visée :

- *Ponton* : 1 augmentation.
- *Voile* : 2 augmentations (points de blessures de 10 fois le rang de Terre du navire avant destruction. Ne compte pas dans les points de blessure du navire).
- *Mât* : 4 augmentations (points de blessures de 10 fois le rang de Terre du navire avant destruction, auquel cas le mât s'effondre littéralement sur le navire en écrasant quelques marins au passage. Les malus in-

fligés aux déplacements de l'embarcation sont les mêmes que pour les voiles. Compte dans les points de blessure du navire).

- *Ligne de flottaison* : 4 augmentations (points de blessure de 30 fois le rang de Terre du navire avant qu'une brèche s'ouvre, réduisant de 1 le rang de Terre du navire tous les 10 tours, jusqu'à provoquer son naufrage, à moins que la brèche ne soit colmatée avant. Les points de Terre ne seront cependant récupérés qu'à l'issue d'une réparation à sec en bonne et due forme).

L'environnement : De nombreux sorts permettent d'influer sur le temps ou la mer : en les utilisant intelligemment, un shugenja pourra changer le cours d'une bataille, en améliorant par exemple la vitesse de son vaisseau, ou au contraire en immobilisant le navire adverse.

NB : Tout sort ayant pour cible sa propre embarcation peut être lancé même en mouvement (c'est à dire qu'elle n'a pas besoin de s'immobiliser pour cela).

En raison de la proximité de la mer, les sorts de Feu sont pénalisés d'un malus de 5 à leur ND tandis que les sorts d'eau reçoivent un bonus de -5.

MACHINES DE GUERRE :

Les seules machines de guerre réellement transportables sur un navire sont les balistes. Pour plus d'informations les concernant, consultez le supplément 2^e édition "The Complete Exotic Arms Guide" aux pages 44-45. Pour ren-



dre leur utilisation plus intéressante, considérez que 5 tours sont suffisants pour recharger les balistes. Faire feu requiert une immobilisation du navire pendant un tour (viser en mouvement est impossible avec une telle machine).

Harponner à l'aide de la baliste

Si deux navires sont à une distance inférieure à 25 mètres, il est possible de charger une baliste avec un missile auquel y sera attaché un câble long et solide. Harponner un vaisseau ennemi ainsi permettra de lier d'un seul tir les embarcations de la même manière qu'avec les flèches "grappins" (voir plus haut).

LA PHASE D'ABORDAGE

Une fois que les navires sont à une distance inférieure à leur capacité de mouvement pour le tour qu'ils s'apprêtent à jouer, ils peuvent en plus des actions précédentes, aborder le navire adverse ou l'éperonner.

- **Aborder le navire adverse** : Le navire glisse sur le côté à environ 5 mètres du flanc de l'embarcation adverse. Les grappins sont lancés, on tire sur les cordes et on accole les vaisseaux ensemble. Des planches sont placées en hâte pour faciliter le déplacement des bushi d'un navire à l'autre. Le navire qui effectue l'abordage doit réussir un jet d'Air ND 20. Les malus dus au temps s'appliquent. En cas d'échec, les navires s'éloignent de 1G1 mètres et c'est à l'autre navire de jouer. En cas de succès, la tentative d'abordage est réussie, et on passe directement au calcul d'initiative des combattants. Tous les membres d'équipage du navire abordant bénéficient d'un bonus de 2G0 à leur initiative pour le premier tour de combat.
- **S'encastrent dans le navire adverse** : Le navire tente d'éperonner le vaisseau adverse. Son pilote doit alors réussir un jet de Navigation [mer]/Feu (du navire) ND 20. Une réussite causera des points de blessure de deux fois le rang de Terre du navire en dés à lancer et à garder, le tout multiplié par 10. Il subira quant à lui la moitié de ces dommages (*exemple : un navire ayant 3 en Terre en éperonne un autre. Les dégâts causés sont de 6G6 x 10. L'attaquant subira la moitié de ces dégâts*). En cas d'échec, les deux vaisseaux subissent la totalité des dommages. Au tour suivant, les occupants du navire visé lanceront et garderont un dé de moins à leur initiative. Les marins du navire attaquant ne perdent quant à eux qu'un dé à lancer.

La suite se déroulera avec les règles d'escarmouche habituelles, tout en incluant les avantages de la compétence « Artisanat [marin] », etc. Les archers, shugenja et machines de guerre peuvent poursuivre leurs attaques.



Le combat continue jusqu'à ce qu'un équipage se rende ou soit décimé, ou qu'une cause quelconque ne le suspende prématurément.

Règles de sabordage

Les armes infligent 4G0 de dommages en moins à un navire (pour un minimum de 1G1). De plus, si le bushi manie un lame, il lance un dé 10 : si ce jet est inférieur à la valeur du rang de Terre du navire, alors sa lame est coincée dans la carcasse du navire et il lui faudra un tour complet pour l'en extirper. Les flèches ne provoquent quant à elles aucun dommage.

Un bushi peut littéralement trancher un mât en deux à condition d'utiliser un sabre de la taille d'un katana ou plus. Le ND du jet d'attaque est alors de 5. Il peut tenter des augmentations pour augmenter le résultat de ses dommages. Un mât dispose d'un total de points de blessures de 10 fois le rang de Terre du navire avant destruction, auquel cas le mât s'effondre littéralement sur le ponton en écrasant tout sur son passage. Les malus infligés aux déplacements de l'embarcation sont les mêmes que pour les voiles. Ces dommages comptent dans les points de blessure du navire. Si le bushi tranche le mât en un seul coup, on ne prend évidemment pas en compte les possibilités de voir la lame se coincer.

RÈGLES DE COMBAT DE MASSE

Quand la bataille engage des navires particulièrement remplis ou met en scène plusieurs vaisseaux (voire une armada), référez-vous aux règles de combat de masse de la troisième édition du Livre des Cinq Anneaux, page 204, et plus particulièrement aux règles de bataille navale, page 207.

Créatures aquatiques

Les mers et océans de Rokugan sont peuplés d'une multitude d'espèces animales différentes. Pour la plupart inoffensives, certaines se révéleront cependant hostiles. Les règles de combat naval ne s'appliquent pas aux créatures aquatiques : vous pourrez à la place utiliser les règles d'escarmouche normales.

BALEINE

Terre 5 ; Eau 5 ; Feu 2 ; Air 2.

Ces gigantesques animaux arpentent les profondeurs des océans. Il leur arrive de faire un tour à la surface, mais ne se montreront hostiles qu'une fois attaqués. Une baleine prendra la fuite une fois son rang de blessure "blessé" atteint.

Spécial : En raison de leur taille, les baleines peuvent directement s'attaquer à un navire en les percutant tel un bélier : les dégâts qu'elles infligent sont alors multipliés par 5. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire pour une telle action.

Jet d'attaque : 4G2.

Jet de dommages : 5G5 (résultat multiplié par 5 contre un navire).

ND pour être touché : 20.

CALAMAR GÉANT

Terre 6 ; Eau 6 ; Feu 1 (Agilité 4) ; Air 2.

Véritables horreurs sous-marines, ces créatures ne quittent fort heureusement que très rarement leurs repaires situés dans des profondeurs telles que la lumière elle-même n'ose s'y aventurer. Toutefois, il arrive qu'en raison de conditions climatiques particulières ou du manque de nourriture, l'un d'entre eux monte à la surface pour y



chasser tout ce qu'il trouvera. Leurs gigantesques tentacules leur permettent d'entraîner des marins par le fond afin de les dévorer une fois noyés. Un calamar géant prendra la fuite une fois le rang de blessure "blessé" atteint.

Spécial : Les calmars géants peuvent tenter de prendre une personne entre leurs tentacules pour les entraîner par le fond. Ils devront pour cela réussir une action de "prise", en ignorant les bonus au ND apportés par l'armure des samourais. En cas de succès, le personnage est entraîné sous l'eau, et les règles de noyade s'appliquent. La créature amènera sa proie jusqu'à son bec avant de lui sectionner un membre. Bizarrement, il semblerait que les calmars n'aient pas trop le goût des humains. Ils les relâchent généralement après les avoir amputé.

Jet d'attaque : 6G4.

Jet de dommages : étreinte : 6G2 ; bec 6G4 plus lancez un dé, si le résultat est impair alors un membre de la victime est sectionné.

ND pour être touché : 15.

CRABE GIGANTESQUE

Terre 3 ; Eau 3 ; Feu 1 (Agilité 3) ; Air 2.

Ces énormes crustacés de la taille d'une tortue géante vivent dans les tréfonds de l'océan. Cependant, il peut arriver qu'une mer agitée et une vague particulièrement grosse en jette un ou deux sur le ponton. Ils se posent de préférence en posture défensive, les pinces à l'affût, prêt à happer tout ce qui tentera de les attaquer.

Spécial : Défense à 5. Peut se mettre en posture de défense sans les contraintes dues à l'initiative. Gagne une attaque gratuite sur tout adversaire ayant raté son jet d'attaque contre lui. Immunisé aux flèches.

Jet d'attaque : 6G5.

Jet de dommages : 6G2.

ND pour être touché : 15.

DAUPHIN

Terre 2 ; Eau 2 ; Feu 3 ; Air 3 (Intuition 4).

Contrairement à leur ennemi naturel, le requin, les dauphins sont des animaux pacifiques et joueurs. Ils prennent plaisir à suivre les navires qu'ils rencontrent, sautant par ci par là hors de l'eau et glapissant joyeusement.

Ils éprouvent une sympathie naturelle envers les humains, et il n'est pas rare que l'un d'entre eux sauve un samouraï de la noyade ou défende une embarcation des requins. On les trouve plutôt dans les eaux chaudes de la Mante.

Jet d'attaque : 4G2 (4G4 contre un requin).

Jet de dommages : 4G2 (6G3 contre un requin).

ND pour être touché : 20.

DRAGON DE L'EAU (LE)

Voir le supplément de 3ème Édition "Creatures of Rokugan" page 94.

KRAKEN

Terre 8 ; Eau 8 ; Feu 2 (Agilité 4) ; Air 2.

Les krakens sont de monstrueux octopodes de la taille d'un sengokobune, et font partie des créatures vivantes les plus dangereuses et les plus hostiles de tout Rokugan. Heureusement pour les marins, leur nombre est extrêmement réduit (ils peuvent se compter sur les doigts de la main). Ils auront tendance à prendre la fuite une fois leur rang de blessure "blessé" atteint.

Spécial :

- Ils peuvent tenter de prendre une personne entre leurs tentacules comme les calamars géants. Cependant, en cas de succès, ils se feront un plaisir de manger lentement leurs proies.
- Si leur rang de Terre est deux fois supérieur au rang de Terre d'un navire, un kraken peut tenter de l'engloutir. Pour ce faire, il doit réussir un jet de Terre contre un ND égal au rang de Terre du navire multiplié par dix. S'il réussit, l'embarcation coule en cinq tours. Ils ne peuvent tenter cette action qu'une fois par combat.
- Les armes à taille humaine font 2G2 de dommages de moins sur les krakens. Les armes lourdes encourrent une pénalité de 1G1. Les sorts de feu gagnent une augmentation gratuite contre eux.

Jet d'attaque : 6G4.

Jet de dommages : étreinte : 8G3 ; bec 6G6.

ND pour être touché : 15.

KUMO (ARAIGNÉE GÉANTE)

Terre 2 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 2.

Les kumo se trouvent partout : sur terre comme sur mer, en Outremonde comme à Rokugan, souillées ou non souillées.

Jet d'attaque : 5G2.

Jet de dommages : 2G2.

ND pour être touché : 15.

LÉVIATHAN

Terre +2 ; Eau +2 ; Feu +1 ; Air +1.



Les Léviathans sont des créatures marines qui ont reçu la faveur des kami. On en trouve une poignée par espèce, et font dix fois la taille moyenne de l'espèce (donc 300 mètres et 15'000 tonnes pour une baleine) mais sont aussi un peu plus intelligentes et agiles. Elles dévouent leur vie à la protection des membres de leur espèce : elles seront donc généralement inoffensives si vous ne vous êtes pas attaqué à l'une de leurs consœurs dans les dix derniers jours (elles sentent l'odeur de la mort sur vous), auquel cas elles vous agresseront rageusement.

Jet d'attaque : Dépend de l'espèce.

Jet de dommages : Dépend de l'espèce.

ND pour être touché : Dépend de l'espèce.

MORSE

Terre 4 ; Eau 4 ; Feu 2 ; Air 2.

Habitant des îles glaciaires du nord, les morses se déplacent en troupes organisées et menées par un chef de meute. Ils se révèlent hostiles envers ceux qui osent franchir leur territoire. En général, le chef lui-même se présentera à l'ennemi pour pousser un terrible cri de guerre censé le faire fuir. Dans le cas contraire, il chargera, rapidement suivi par d'autres mâles.

Spécial : Les morses peuvent charger sans subir les malus qui en découlent.

Jet d'attaque : 6G3.

Jet de dommages : 6G3.

ND pour être touché : 20.



NINGYO (HOMMES-POISSONS)

Voir le supplément 3ème édition "Créatures de Rokugan" pages 135-136.

OROCHI (DRAGON DE MER)

Voir le supplément 3ème édition "Creatures of Rokugan", pages 146-147.

ORQUE

Terre 3 ; Eau 3 ; Feu 2 ; Air 2.

Les orques sont des prédateurs marins qui n'hésiteront pas à happer un marin à la mer sur leur passage. Sinon, ils se tiendront tranquille à moins qu'on ne les attaque en premier. Ils sont capables de défoncer un navire à la manière des baleines. Ils auront tendance à prendre la fuite une fois leur rang de blessure "blessé" atteint.

Spécial : En raison de leur taille, les orques peuvent directement s'attaquer à un navire en les percutant tel un bélier : les dégâts qu'ils infligent sont alors multipliés par 5. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire pour une telle action.

Jet d'attaque : 4G2.

Jet de dommages : 3G3 (résultat multiplié par 5 contre un navire) ; morsure : 8G2.

ND pour être touché : 20.



PIRANHA

Terre 1 ; Eau 1 ; Feu 1 (Agilité 3) ; Air 1 (Réflexes 3).

Les terribles piranhas arpentent les eaux tropicales des îles de la Mante. Ils se déplacent par bancs de dix à cent individus, ce qui les rend terriblement dangereux. Ils s'acharnent sur toute chair jusqu'à ce qu'il n'en reste que les os, et perçoivent l'odeur du sang jusqu'à cinquante mètres de diamètre.

Jet d'attaque : 6G4.

Jet de dommages : 2G1.

ND pour être touché : 15.

PHOQUE

Terre 3 ; Eau 3 ; Feu 2 ; Air 2.

Les phoques sont les lointains cousins des morses et se trouvent également dans les régions froides de Rokugan.

De nature craintive, ils prendront la fuite une fois attaqués, et ne se défendront que dans des situations désespérées (comme pour protéger leurs petits).

Jet d'attaque : 6G2.

Jet de dommages : 4G2.

ND pour être touché : 15.

REQUIN

Terre 1-4 ; Eau 1-4 ; Feu 2-5 ; Air 1-4.

Les requins sont les prédateurs les plus courants des eaux de Rokugan. On en trouve de toutes sortes et de toutes tailles. Ils sont les ennemis naturels des dauphins, et attaquent surtout les créatures blessées, sentant l'odeur du sang jusqu'à deux kilomètres de diamètre.

Jet d'attaque : Variable.

Jet de dommages : Variable.

ND pour être touché : 20

Souillure et Outremonde

Croire que les forces démoniaques de Jigoku et de l'Outremonde ne s'intéressent pas aux océans serait une erreur qui pourrait s'avérer fatale. Les côtes entourant les terres désolées de l'Outremonde, peuplées d'oni et de morts-vivants en sont la preuve funeste.

Pire encore : la souillure est capable de s'attaquer à n'importe quoi, y compris les navires...

CORRUPTION ET ÉVOLUTION DE LA SOUILLURE

Un navire peut se transformer en une arme mortelle une fois passé entre les mains de Jigoku. Ce chapitre traite de la corruption des vaisseaux ainsi que de l'évolution et des effets de la souillure sur ceux-ci.

CORRUPTION

Un navire peut être souillé de deux manières :

- En étant baigné trop longtemps dans les mers de l'Outremonde.
- En étant volontairement contaminé par un individu mal attentionné (probablement maho-tsukai), grâce à des compétences, techniques, ou nemuranai.

Dans le premier cas, pour chaque semaine passée dans les mers corrompues sans aucune protection de jade, lancez un d10, divisez le total par deux (arrondi à l'inférieur) et ajoutez le total aux points de souillure actuels du navire.

Dans le second cas, référez vous aux règles gérant ces compétences/techniques/nemuranai.

ÉVOLUTION DE LA SOUILLURE

Les règles sont les mêmes que pour les êtres vivants, sauf que vous utiliserez le rang de Terre à la place des rangs de Constitution et de Volonté pour la résolution des jets de résistance. Vous trouverez ces règles à la page 262 de la troisième édition du Livre des Cinq Anneaux.



Rappel : La souillure est une entité intelligente et n'aura que faire des vaisseaux qui ne lui apporteront pas d'avantages stratégiques. Elle aura tendance à délaissier les faibles et petits navires au profit des plus gros et dangereux.

POUVOIRS ET SYMPTÔMES DE LA SOUILLURE

Pour chaque nouveau rang de souillure, le navire prend progressivement « vie » sous l'impulsion de Jigoku pour finalement devenir une entité démoniaque, qui dévoue son frais éveil au service de l'Outremonde. Des os, de la chair et de la peau commencent à le recouvrir, et son dernier stade de corruption le transformera en véritable oni flottant.

Une fois son premier rang de souillure atteint, le navire gagne le désavantage « hanté » et des difformités (ND 20 pour remarquer que quelque chose de bizarre est en train de s'y passer).

A chaque nouveau rang de souillure, le navire gagne un niveau supplémentaire dans le désavantage « hanté » (les effets en résultant sont de plus en plus forts), et gagne de nouvelles difformités de plus en plus faciles à remarquer (rang 2 : difformités ND 15 ; rang 3 : difformités ND 10 ; rang 4 : difformités ND 5 ; rang 5 : difformités ND 0).



Une fois que son rang de souillure atteint le rang de son anneau le plus élevé, le navire « s'éveille » et est capable d'agir de son propre chef avec ou sans équipage. Tout cadavre laissé sur le navire se relèvera au bout de quelques jours en tant que mort-vivant sous les ordres directs du vaisseau.

A partir du rang de souillure 1, les kansen habitent le navire et tenteront de corrompre les samouraïs (et surtout les shugenja) qui se trouvent à bord.

Au rang de souillure 2, le navire transmet sa souillure aux non-porteurs de jade, de la même manière que les terres désolées de l'Outremonde. Quiconque se blesse à son contact (une plaie doit toucher le navire) doit réussir un jet de constitution ND 15 sous peine de contracter la souillure.

Enfin, à chaque nouveau rang de souillure, le navire gagne un pouvoir de l'Outremonde que le MJ choisira ou tirera au hasard parmi ceux notés ci-dessous :

Bénédiction du sombre seigneur : Le navire gagne une carapace naturelle égale à son rang de souillure. Cependant, sa coque tend à refléter un noir d'obsidienne (difformité de ND 15).

Bénédiction majeure du sombre seigneur (ne peut être pris qu'en extension du pouvoir précédent) : La carapace du navire passe à 1,5 fois son rang de souillure (arrondi à l'inférieur). Cependant, sa coque change littéralement de couleur pour passer à un noir d'obsidienne (difformité de ND 10).

Contre les éléments : Tout sort non-maho jeté sur le navire encourt un malus de 20 à son ND. Les sorts de maho gagnent quant à eux deux augmentations gratuites. Si le bonus à la maho peut-être interrompu à tout moment, le malus infligé aux autres types de magie est au contraire permanent. De plus, les esprits évitent le navire : tout shugenja lançant le sort "sensation" détectera un manque de kami, et pourra deviner que quelque chose de mauvais est en train de se produire.

En dehors des éléments (ne peut être pris qu'en extension du pouvoir précédent) : Le malus infligé aux sorts non maho passe à 25, tandis que le bonus des sorts maho passe à trois augmentations gratuites. De plus,, une terrible aura maléfique tourne autour du navire : tout shugenja lançant le sort "sensation" détectera un immense vortex négatif dans les kami et saura immédiatement que quelque chose d'horrible est en train de se produire.

Maitre des ombres : Le navire semble attirer les ombres. Tout jet de perception pour le remarquer voit son ND augmenté de 10. Enfin, une fois par jour, le navire peut totalement disparaître de la vision des badauds, même si ceux-ci le fixaient du regard. Cependant, l'embarcation donne l'impression d'attirer les ténèbres avec elle (difformité de ND 10 en plein jour).

Domination du faible : Si le rang de souillure du navire est deux fois supérieur au trait le plus faible d'une créature vivante, il peut tenter un jet pur de son rang de souillure contre un ND égal au trait le plus bas de celle-ci multiplié par dix. S'il réussit, il contrôle entièrement les actes de sa cible pour les dix prochains tours. Il ne peut cependant l'obliger à se suicider. La créature ne garde aucun souvenir de ce qu'elle a pu faire durant ce laps de temps. Ce pouvoir est utilisable trois fois par jour.

Appel de la souillure : Le navire peut cibler une créature qu'il a lui-même souillée. Il est désormais capable de déceler sa trace où qu'elle soit dans Rokugan. Il ne peut utiliser ce pouvoir que sur une cible à la fois.

Régénération monstrueuse : Le navire est capable de se régénérer. Il récupère cinq points de blessure par tour. Cependant, les brèches se colmatent avec une espèce de matière organique faisant penser à de la chair putréfiée (difformité de ND 5).

Bête de Fu-Leng : La souillure a fait pousser des bras ou des tentacules putréfiés de grandeur et de formes diverses sur le navire, lui donnant un aspect complètement monstrueux (difformité de ND 5).

Enfant des Ténèbres : Si l'équipage du navire est vivant et de nature hostile à Jigoku, il ne se fera pas attaquer par toute créature mineure de l'Outremonde (du moins tant qu'il ne les attaque pas), jusqu'à ce que le navire le décide. Les membres de l'équipage se demanderont certainement pourquoi ces monstres les laissent passer sans même bouger le petit doigt.

Vitesse surnaturelle : Le navire est empreint d'une rapidité surnaturelle. Sa vitesse est augmentée de 10%. Lors d'une poursuite, il multiplie son rang d'eau par 1,5 pour ses calculs de gain de terrain. Il lance un dé de plus au calcul de son initiative. Ce pouvoir est cumulable avec l'avantage "rapide".

Derrière les Ténèbres : Le navire est capable de créer une immense illusion autour de lui, qui dissimule tous ses pouvoirs et symptômes de l'Outremonde durant un nombre maximum de jours égal à son rang de souillure multiplié par deux. Cette illusion est totale, même pour les shugenja. Les seuls pouvant se rendre compte que quelque chose d'anormal se passe sont ceux qui savent détecter la souillure (comme les chasseurs de sorciers Kuni). Une fois l'illusion arrivée à son terme ou dissipée prématurément, le navire apparaît soudainement sous sa véritable forme. Il lui faut attendre un laps de temps égal à la moitié du nombre de jours d'utilisation de ce pouvoir avant d'être en mesure d'en faire à nouveau usage.

Armature du sombre : Le navire est monstrueusement résistant, comme s'il avalait littéralement les dommages. Son rang de terre est multiplié par deux lors du calcul des rangs de blessure. Cependant, sa coque est anormalement molle et élastique (difformité de ND 5 au toucher).



La volonté du maître : Le navire a été choisi par Fu-Leng. Une fois détruit, il renaîtra de ses cendres après quelques jours. Après sa première renaissance, il gagne le statut de mort-vivant et devient un immonde amas de bois, de ferraille et de chair putréfiée. Il perd un rang de constitution de façon permanente. Une fois ce rang descendu à zéro, le navire est définitivement détruit.

NOUVEAU SORT DE MAHO : « VAISSEAU DE CHAIR »

Ce sort a été inventé par Chuda Ruri lors de sa quête de l'illumination par le sang. Les membres de la famille Chuda le considèrent comme rang de maîtrise 4.

Nom : « Vaisseau de Chair »

Élément : Terre

Niveau de maîtrise : 5

Durée : Jusqu'à destruction d'un des deux protagonistes ou sous la volonté du maho tsukai.

Portée : Un navire en construction.

Ce sort consiste en un long processus sanglant opéré durant la construction d'un navire. Chaque jour et ceci jusqu'à l'achèvement du vaisseau, le sorcier sacrifie un être humain à son bord en lui faisant vivre une longue agonie pleine de souffrances. Suivant un rituel maho des plus complexes, il le dissèque lentement : extirpant sa chair



encore palpitante et son sang encore chaud avant de les répandre méticuleusement sur le ponton. Il finira par placer les os et la carcasse de la victime dans l'armature en construction du navire. Une fois l'embarcation achevée, le maho tsukai sacrifie sa dernière victime et finalise le rituel en mêlant un filet de son sang à celui répandu, avant d'invoquer les kansens.

Cela a pour effet d'invoquer l'âme d'un oni mineur et de la piéger dans le vaisseau, qui s'éveille automatiquement et atteint directement le rang de souillure 4. Les règles de difformités s'appliquent normalement et les pouvoirs de l'Outremonde sont à tirer au hasard. Déclarer une ou plusieurs augmentations permettra au lanceur de sorts de choisir de lui-même un nombre de pouvoirs de l'Outremonde correspondant au total des augmentations prises. Enfin, les esprits du sorcier et de l'embarcation sont liés, chacun pouvant percevoir ce que l'autre ressent. Cependant, l'embarcation est sous les ordres directs du maho tsukai et ceci de manière permanente sauf si l'un d'entre eux meurt prématurément ou si le sorcier décide de libérer sa créature.

CRÉATURES MARITIMES DE L'OUTREMONDE

Vous trouverez tous les oni et créatures monstrueuses maritimes de l'Outremonde dans le supplément « Créatu-

res de Rokugan, troisième édition ». Pour rendre vos recherches plus faciles, voici la liste de celles-ci :

- Esprit des marais : page 98.
- Gaki du marais de crâne : page 102.
- Gobelin des marais : page 106.
- Grande araignée de mer : page 108-109.
- Jadoku : p.117.
- Kumo : p.125.
- Umibozu (Troll des mers) : page 176.
- Wanizame : page 182.
- Funa-yorei (Bateau fantôme) : page 185.



Idées pour les MJs

Ce chapitre consiste en une exploitation des éléments présentés dans les précédents. Vous n'y trouverez aucun ajout significatif aux règles, mais plutôt quelques propositions de participants du SdEN, parfois décalées, qui exploitent les mécaniques et thématiques abordées dans cette aide de jeu. Je profite donc de cette occasion pour remercier chaleureusement lesdits auteurs, à savoir Darkloïc, Goethe, Fils de Lugh et Rom.

Quatre parties composent ce chapitre, chacune d'elle décrivant un groupe de PNJs différent. La dernière partie est quant à elle un scénario jouable clés en main.

LE TSUNAMI (ROM)

Derrière ce nom si évocateur se cache un des *juzimai* les plus actifs et les plus redoutés. Le Tsunami est une organisation de pirates sans pitié qui écument les côtes de l'Empire en quête de butin à piller.

LES ORIGINES

Kato était un *rônin*, ni pire ni meilleur qu'un autre. Sa taille et sa carrure, impressionnantes pour un *rokugani*, lui assuraient de trouver facilement du travail en tant que mercenaire ou *yojimbo*. Ses errances finirent par l'amener à la Cité des Rives Abandonnées, l'un des ports les plus importants du clan de la Grue. Il y fut embauché par un marchand pour escorter une cargaison qui devait arriver sur les îles du clan de la Mante. Le voyage se passa bien et Kato trouva facilement du travail sur les Îles des Epices et de la Soie, où il séjourna quelque temps.

Puis vint le moment où il désira rentrer à Rokugan. Il se fit donc à nouveau embaucher pour escorter un navire. Les marchands qui l'embauchèrent semblaient particulièrement pressés de trouver un *yojimbo*, et ils l'engagèrent pour une petite fortune. Malheureusement, une fois en mer, une tempête frappa le bateau par surprise. Kato, en écopant la cale, vit par accident la cargaison : des *katana* et de l'or en grande quantité. Ne voulant pas se mêler de ce qui ne le regardait pas, il décida de taire sa découverte. Hélas pour lui, un des marins l'avait vu... Lorsque la tempête fut calmée, il s'empressa de rapporter ceci aux marchands, qui décidèrent de se débarrasser de Kato.

A la faveur de la nuit, plusieurs marins agressèrent Kato par surprise et le poignardèrent. Ils le jetèrent ensuite par-dessus bord afin de finir le travail. Le *rônin* ne dut son salut qu'à une planche de bois à laquelle il s'accrocha de toutes ses forces avant de s'évanouir. Il dériva ainsi pendant plus d'une journée, entre la vie et la mort. Un bateau de pêche finit par le repérer, et ses occupants le hissèrent à bord. Les

pêcheurs ramenèrent Kato avec eux à leur village, où ils le soignèrent durant de longues semaines.

Durant cette convalescence, Kato sentit la haine grandir en son cœur, une haine vouée aux marchands et aux marins. Une fois remis, il s'intégra dans le village et prit part à la vie des *heimin*. Partant à la pêche avec eux, il devint bientôt un marin accompli. Le moment était venu de penser à sa vengeance...

Il ne fut pas difficile à Kato de recruter ses premiers hommes. La plupart étaient des *budoka* sans honneur, des *ashigaru* vétérans ou des pêcheurs avides de richesses. Avec eux, il conduisit ses premiers raids contre les navires marchands du clan de la Mante. Sa haine brûlante et sa force herculéenne lui permettaient de mener ses faibles troupes à la victoire, et il s'empara ainsi de plus d'une cargaison.

Avec l'argent de ses premiers raids, il entreprit d'acquérir un meilleur matériel et d'aménager plusieurs repaires le long de la côte. Mieux armés et entraînés, ses hommes devinrent des pirates accomplis, efficaces et sans pitié. Les raids victorieux se multiplièrent grâce à l'intelligence tactique du *rônin*, et bientôt la terreur s'empara des marchands qui commerçaient entre le clan de la Grue et celui de la Mante.

Des *rônins* commencèrent à se joindre aux pirates, et la bande grandit peu à peu...

LE TSUNAMI AUJOURD'HUI

Aujourd'hui, le Tsunami se compose d'une cinquantaine de membres. Ses cibles privilégiées sont les navires marchands du clan de la Mante et de celui de la Grue, mais il s'attaque aussi (bien que plus rarement) aux bateaux du clan de la Tortue et de la famille Yasuki. Les autorités impériales recherchent activement les dirigeants de cette organisation de brigands, et une récompense de 1000 *koku* a été promise à quiconque leur ramènera la tête de Kato. Mais la Légion des Tempêtes est sans doute l'ennemi le plus dangereux qu'ait pu se faire le Tsunami...

Effectifs

Une cinquantaine de pirates forment le Tsunami. Une quinzaine environ sont des *rônins* entraînés, le reste est composé d'*heimin* (*budoka*, *ashigaru*...).

Les *rônins* entraînent les *heimin* aux arts du combat, tandis que ceux-ci forment les *rônins* à la navigation. Kato dirige tout cela d'une main de fer, assisté par quelques lieutenants, les seuls en qui il ait véritablement confiance.

Équipement

Grâce au fruit de ses raids, le Tsunami peut se permettre d'avoir un matériel de qualité.

L'armurerie se compose d'un grand nombre de naginata et de yari, qui forment les armes de base des marins. Il y a également quelques tetsubo, dai tsuchi et ono. De nombreux arcs de tous types et un gigantesque arsenal de flèches complètent le tout.

Les bateaux utilisés sont en majorité des kobune, bien que le "navire amiral" soit un sengokobune de bonne taille. Des sampan sont également utilisés pour effectuer des raids rapides et sans danger.

Repairs

Le Tsunami possède une dizaine de repaires, répartis tout au long de la côte entre la Cité des Rives Abandonnées et le Village de l'Aimable Voyageur. Il s'agit le plus souvent d'immenses grottes aménagées et parfaitement dissimulées. Kato y fait entreposer armes et richesses.

Souvent, les villageois connaissent l'existence de ces repaires, mais ils se taisent en échange de la protection que Kato leur fournit contre les bandits. En effet, les heimin préfèrent la présence de ces pirates qui ne s'en prennent pas à eux plutôt que celle de magistrats indiscrets et hautains...

Méthodes

Kato possède un réseau d'informateurs très étendu, qui couvre tout le territoire du Clan de la Grue ainsi que les îles du clan de la Mante. Il est ainsi informé des lignes les plus rentables à attaquer. Avec ses lieutenants, il met au point ses plans puis mobilise le nombre d'hommes adéquat pour le raid.

Leur approche couverte par la brume invoquée par Raizen, le shugenja du Tsunami, les bateaux abordent les navires marchands. C'est alors la curée : les pirates se ruent à l'attaque et ne font pas de quartier. Tous les marins sont éliminés et les cargaisons pillées. Les bateaux attaqués sont la plupart du temps récupérés et réparés.

Parfois, il arrive que le Tsunami attaque un navire qui transporte une personnalité importante, afin de capturer celle-ci et de demander une rançon. Nombre de filles de courtisans du Clan de la Grue ont ainsi eu à subir ce traitement. Autant dire que les sévices physiques et psychologiques subis durant leur captivité les poussent le plus souvent au suicide...

Cibles privilégiées

Les cibles les plus attaquées par le Tsunami sont les navires marchands des clans de la Grue et de la Mante. Ils sont





généralement lourdement chargés de richesses et constituent donc des objectifs de choix.

Plus récemment, le Tsunami a commencé à s'en prendre aux navires de la famille Yasuki. La forte résistance rencontrée fait que ceux-ci ne constituent pas une cible prioritaire du Tsunami, mais, pour des raisons qui lui sont propres, Kato s'intéresse de près à certaines cargaisons transportées par ces bateaux...

Ce qu'en pense le Kolat

Bien sûr, le Kolat n'apprécie pas du tout le Tsunami. Les attaques récentes de celui-ci contre la famille Yasuki et l'intérêt grandissant de Kato pour les affaires de la conspiration les irritent au plus haut point.

En fait, les Dix Maîtres hésitent entre deux solutions : éliminer Kato, ou le recruter. Mais faute de parvenir à mettre la main sur lui, le Kolat aide la Légion des Tempêtes et les magistrats du Clan de la Grue à lutter contre le Tsunami.

LA VOIE DU TSUNAMI

Le Tsunami est une organisation de pirates. Il est composé d'une bande de pillards, de violeurs et d'assassins sans honneur ni pitié. Le seul intérêt de ces bandits est l'argent, l'ivresse du combat et du meurtre, et surtout une loyauté sans faille envers Kato.

Nouvelle voie : La voie du Tsunami (Bushu)

Rang de technique : 3

Conditions d'admission : Bushu de rang 2 ; Athlétisme 2, Navigation 2, une compétence d'arme à 2.

Voie de progression : N'importe quelle autre technique de bushu rônin de rang 4 ; école de départ au rang 3.

Autres conditions : Honneur inférieur à 1,5.

Lieu d'implantation : Les côtes de Rokugan.

Mon : Une vague engloutissant un bateau.

Technique : La Vague Déferlante

A force de se battre en pleine mer, dans des conditions insupportables, les membres du tsunami ont appris à se servir du flux et du reflux des vagues à leur avantage. Quand ils se battent sur un bateau, ils peuvent rajouter leur rang d'Eau à leur initiative et à leur ND pour être touché.

KATO

Kato est un homme plein de haine. Anciennement rônin honorable, il est maintenant un monstre sans pitié, uniquement motivé par une irrépressible soif de vengeance. Son physique, sa cruauté et son intelligence font de lui un leader charismatique, respecté sinon craint par ses hommes.

Kato est un géant (plus de 1m90) à la carrure impressionnante. Portant une armure faite de bric et de broc, il se bat avec un no-dachi de belle taille. Il a pour habitude de tran-

cher et de conserver les têtes des adversaires qu'il estime de valeur.

Caractéristiques

Clan : Rônin

Ecoles / Rang : Guerrier rônin rang 3 ; Voie du Tsunami.

Gloire : 4,7

Honneur : 0,3

Statut : 0,0

Anneaux : Terre 4 (Force 5) ; Eau 3 (Constitution 4) ; Feu 3 (Agilité 4) ; Air 3 ; Vide 3.

Avantages : Cœur de Pierre ; Force de la Terre (niveau 2) ; Grand ; Leader-né ; Rétablissement Rapide.

Désavantages : Cicatrices ; Cruel ; Ennemi juré (la Légion des Tempêtes) ; Mauvaise réputation ; Obnubilé (sa vengeance) ; Recherché.

Compétences : Anatomie (Torture) 2 ; Art de la guerre 5 ; Artisanat (marin) 5 ; Athlétisme 4 ; Chasse 4 ; Connaissance (mer) 4 ; Commerce 4 ; Jiu-jitsu 3 ; Défense 2 ; Discrétion 3 ; Etiquette 2 ; Tromperie (Intimidation) 3 ; Kenjutsu 4 ; Navigation (mer) 5 ; Couteaux 3 ; Armes à chaînes 5 ; Kyujutsu 3 ; Lances (Yari) 3.

RAIZEN

Raizen est un ancien shugenja du clan de Crabe. Il n'a jamais expliqué pourquoi il était devenu un rônin, ni pourquoi il avait rejoint le Tsunami. Il semble qu'il y ait une vieille histoire d'amitié entre lui et Kato. Quoi qu'il en soit, il semble prendre beaucoup de plaisir à ses nouvelles activités, et ses talents magiques font de lui un des membres les plus importants du Tsunami.

Raizen est un homme robuste, borgne et au corps couturé de cicatrices. Bien que shugenja, il ne rechigne pas à aller se battre au corps à corps et se sert d'un katana à la garde un peu particulière. Il connaît un grand nombre de sorts de l'Air, très utiles pour camoufler les attaques de ses camarades.

Caractéristiques

Clan : Rônin

Ecoles / Rang : Ecole de shugenja Kuni Rang 2 (avec de nombreux sorts de l'Air).

Gloire : 2,4

Honneur : 0,9

Statut : 0,0

Souillure de l'Outremonde : 1,7

Anneaux : Terre 3 ; Eau 2 ; Feu 3 ; Air 3 ; Vide 3.

Avantages : Bénédiction des Eléments ; Force de la Terre (niveau 1) ; Rapide.

Désavantages : Borgne ; Cicatrices ; Mauvaise Réputation.



Spécial : Le katana que porte Raizen n'est autre que la Lame des Secrets : une arme perdue depuis des temps immémoriaux. C'est un nemuranai éveillé par le pouvoir de la souillure. Pour ses caractéristiques, voir le supplément de 3ème Edition « Prières et Trésors » à la page 170 (page selon la V.O.).

Compétences : Art de la guerre 2 ; Art de la magie 4 ; Artisanat (Marin) 3 ; Athlétisme 3 ; Chasse 2 ; Connaissance (Mer) 2 ; Connaissance (Outremonde) 3 ; Défense 2 ; Enquête (Interrogatoire, Sens de l'observation) 3 ; Etiquette 2 ; Jiu-jitsu 2 ; Kenjutsu 4 ; Médecine 4 ; Méditation 3 ; Navigation (Mer) 3 ; Tromperie 2.

YAMA

Yama est une brute muette et simple d'esprit. Moins grand que Kato mais bien plus musclé, Yama est un guerrier brutal qui se bat avec un tetsubo clouté et usé par de longues années d'utilisation. Son seul plaisir se trouve dans le combat et le sang ; c'est un être simple mais sans pitié ni compassion.

Affectueusement surnommé le Troll des Mers par le reste du Tsunami, Yama se voile le bas du visage pour une raison inconnue. Il ne parle jamais et se contente d'agir.

Caractéristiques

Clan : Rônin

Spécial : Ogre (Effet de peur : 2 ; Carapace : 2).

Ecoles / Rang : Ecole de bushi Ogre Rang 2

Gloire : 1,7

Honneur : 0,0

Statut : 0,0

Souillure de l'Outremonde : 2,3

Anneaux : Terre 4 (Constitution 6) ; Eau 3 (Force 7) ; Feu 3 ; Air 1 (Réflexes 3).

Avantages : Force de la Terre (niveau 3) ; Grand ; Poings de Pierre ; Risque-tout.

Désavantages : Cruel ; Désavantage Social (niveau 1) ; Mauvaise Réputation ; Sans Cœur ; Sombre secret (il est un ogre « déguisé » en humain).

Compétences : Armes lourdes (Tetsubo) 5 ; Art de la guerre 2 ; Artisanat (Marin) 4 ; Athlétisme 5 ; Chasse 4 ; Connaissance (Outremonde) 2 ; Défense 5 ; Jiu-jitsu 5 ; Navigation (mer) 3 ; Tromperie (Intimidation) 5.

LE TSUNAMI, VAISSEAU-MÈRE DE L'ORGANISATION

Le vaisseau-mère de la petite armada des pirates est également leur seul kobune. Comme pour toutes les embarcations du Tsunami, elle est issue d'un don des pêcheurs côtiers du coin en remerciement pour Kato et la sécurité qu'il leur octroie. Ce bateau en particulier a été offert par un

riche heimin lors de son intégration dans le groupe : il s'occupe désormais de la logistique et de la gestion des navires.

Description

Ce kobune a été construit pour la pêche, et elle reste sa principale activité. Il a toutefois progressivement été modifié depuis qu'il a intégré les rangs du Tsunami par Kato pour servir à ses activités malhonnêtes. Il a d'ailleurs donné son nom au groupuscule.

Il est aménagé pour la contrebande (notamment le transport d'armes jusqu'au village des pirates), et est capable de passer pour un parfait kobune marchand Grue ou Mante. Il exploite notamment cette capacité pour sillonner les côtes sans encombre, ou pour attaquer par surprise un vaisseau ennemi. Il semble que le sang versé sur son pont l'ait finalement fait maudire par Ebisu, la fortune du travail honnête. Enfin, le navire a été mal équilibré à sa construction, et il a tendance à se balancer plus que la normale sous l'effet des vagues, ce qui peut se révéler très gênant en cas de tempête.

Caractéristiques

Type : Moyen (kobune) ; 30pp.

Anneaux : Terre 2 ; Eau 3 ; Feu 2 ; Air 4 (20 membres d'équipage. Ce sont tous des marins expérimentés).

Rangs de blessure : 30 ; 60 ; 90 ; 120 ; 150 ; 180 ; 210 ; 360.

Avantages : Aspect commun (2pp) ; Aspect trompeur* (navire marchand Grue, 4pp) ; Aspect trompeur* (navire marchand Mante, 4pp) ; Balises (2pp)* ; Câble dissimulé* ; Coque solide (3pp) ; Équipage bien entraîné (2pp)*.

Désavantages : Malédiction d'Ebisu (3pp) ; Mauvais équilibre (3pp).

Capitaine/pilote : Kato.

Autres personnalités notables : Raizen ; Yama.

* : Avantages achetés après la création du bateau.

LES SAMPAN TSUNAMI, FERS DE LANCE DE L'ORGANISATION

Le Tsunami dispose d'une dizaine de sampan. Ces petits bateaux de pêche, offerts par les villageois au groupuscule, ne sont d'habitude pas utilisés pour le combat. Le génie stratégique dont Kato fait preuve en les utilisant pour attaquer ses cibles est justement que celles-ci ne s'attendent surtout pas à se faire attaquer par des embarcations de pêcheurs d'apparence si inoffensive.

Description

Ces petits sampan n'ont rien de particulier, et c'est là leur qualité principale. Avant l'attaque, deux ou trois de ces petits navires stationnent sur la route de la cible, feignant des activités de pêcheur, pour attaquer soudainement celle-ci

quand elle s'y attend le moins. C'est généralement à ce moment là que le Tsunami, maquillé en marchand, qui naviguait aux abords en profite pour aborder à son tour le vaisseau ennemi.

Cependant, à force d'être utilisées pour des activités en tout point déshonorantes, elles ont été maudites par la fortune du travail honnête, Ebisu.

Caractéristiques

Type : Petit (sampan) ; 15pp.

Anneaux : Terre 1 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 3 (5 membres d'équipage. Ce sont tous des marins expérimentés).

Rangs de blessure : 10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ; 120.

Avantages : Équipage bien entraîné (2pp)* ; Rames (gratuit).

Désavantages : Malédiction d'Ebisu (3pp).

* : Avantages achetés après la création du bateau.

MARINS MALGRÉ EUX

YORITOMO (DOJI) SEIKA,
CAPITAINE MALGRÉ LUI (FILS DE LUGH)

Seika est un enfant du clan de la Grue. Né voilà vingt-cinq ans dans une famille proche des familles impériales, il était le dernier fils d'un dernier fils – il n'avait donc pas grand chose à espérer au-delà d'une place de courtisan dans une cour mineure. C'était sans compter sur sa chance et son audace. Car Seika a toujours été béni par les fortunes ; ses frasques diverses furent ainsi toujours couvertes par sa famille.

Mais un jour, il alla trop loin. Engagé dans un sadane avec un membre des familles impériales, le jeune homme usa de stratagèmes maladroits pour l'emporter. Condamné à faire seppuku pour préserver l'honneur de sa famille, il bénéficia encore de sa chance légendaire : la veille de la cérémonie, le village dans lequel il se trouvait fut attaqué par des pirates gaijin. Ces derniers enlevèrent toute la population, dans le but avoué d'en faire des esclaves. Ils massacrèrent tous les bushi et prirent avec eux les heimin, les samouraï-ko et les moines. Seika était en train de se recueillir dans le temple, et en raison de son kimono de prière, il fut confondu avec un moine.

Il se retrouva bientôt à fond de cale, présumé mort par sa famille et sans aucune perspective d'avenir... Sa chance aidant, il fut choisi pour enseigner les us et coutumes rokugani au capitaine gaijin. Après six mois de captivité, il se trouvait donc dans la cabine de ce dernier lorsqu'un navire du clan de la Mante prit son vaisseau pour cible. Face à des pirates qui se défendaient becs et ongles, les marins du clan de la Mante peinaient à emporter la victoire. Seika y vit une opportunité : avisant un couteau, il poignarda le capitaine et



son coup chanceux tua net son adversaire. Privés de chef, les pirates furent facilement défaits par le clan de la Mante.

Le capitaine du Kobune remercia chaleureusement Seika et lui proposa de l'accompagner. Considéré comme mort par son clan et incapable de faire seppuku, le jeune homme n'avait plus aucun avenir ; il accepta. Sa chance continua de le servir, puisque sur le chemin du retour, une épidémie se déclara sur le navire. Elle emporta le capitaine, ses officiers, et une bonne partie de l'équipage. Seika se retrouva donc au gouvernail du Kobune, accompagné d'un équipage de jeunes samouraïs inexpérimentés, très loin au Nord de Rokugan. N'y connaissant rien en navigation, il erra au petit bonheur la chance... Et cette dernière lui sourit une nouvelle fois, puisque ses hommes et lui accostèrent sur une île perdue, absente de toute carte, mais surtout une île riche de gisements de jade de grande qualité. Pendant six longs mois, les samouraïs se transformèrent en terrassiers, et érigèrent une mine.

Une fois ceci terminé, Seika se demandait comment repartir. Sa chance lui sourit évidemment de nouveau : un autre kobune du clan de la Mante croisait dans les environs. Avisant l'île et les signaux, les marins Yoritomo vinrent les récupérer, et ramenèrent Seika sur leurs îles.

A Kyuden Yoritomo, le jeune homme fut encensé et récompensé. On lui proposa d'intégrer le clan en qualité de capitaine. Seika ne pouvait tout simplement avouer la supercherie, et il accepta. Heureusement, ses dons de comédien lui



permirent de donner le change. Il profita encore une fois de sa chance : lors d'une nouvelle tentative d'intrusion gaijin, il se retrouva à la tête de la flotte de défense des îles. Son esprit aiguisé lui permit de remporter la bataille ; pas à cause de ses talents martiaux ou stratégiques, mais plutôt en transférant à la navigation et au combat naval ses dons de courtisan.

Depuis cet exploit, Seika est l'un des plus célèbres capitaines de la flotte Yoritomo. Bien sûr, il ne prend jamais la barre et est incapable de lire une carte. Mais ses hommes l'adorent et pensent qu'il feint tout cela pour les pousser à leur maximum. Et qu'attendre de plus d'un capitaine ? Sur-tout quand il a un aussi bon saké dans ses armoires...

Description

Seika est un bel homme de 25 ans. Élégant et poli, il tranche avec la plupart de ses collègues capitaines. Ses manières et son éducation lui permettent de faire passer la plupart de ses idées, et sa chance lui permet d'éviter tous les problèmes qui en découlent. Béni par les fortunes, le jeune homme le porte sur lui : il s'habille de magnifiques kimonos aux couleurs de son nouveau clan, et noue ses longs cheveux noirs en un impeccable chignon. Seika est un capitaine de la Mante mais tout en lui respire la cour impériale.

Secrets

Seika a quand même quelques casseroles attachées aux fesses. D'une part, il est toujours considéré mort par son clan d'origine. C'est pour cette raison qu'on le voit rarement sur les terres de ce clan. Et personne ne sait ce qu'il adviendrait de lui si un membre important de la Grue le reconnaissait.

Seul le daimyo de la famille Yoritomo est au courant de ce secret. Deuxième chose, nettement plus grave pour un capitaine, Seika a peur de l'eau. Il n'est jamais à l'aise sur un bateau. Bien sûr, ses talents de courtisan lui permettent de masquer cette phobie, mais elle pourrait un jour lui coûter cher.

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecoles / Rangs : Courtisan Doji Rang 3 ; Courtisan Yoritomo Rang 2.

Gloire : 6.7

Honneur : 2.5

Statut : 4.0

Anneaux : Terre 2 (Volonté 4) ; Eau 2 (Perception 4) ; Feu 3 (Intelligence 5) ; Air 5 ; Vide 4.

Avantages : Bénédiction de Benten ; Bénédiction de Hotei ; Bénédiction de Jurojin ; Chanceux (9PP) ; Ecoles multiples ;

Grande destinée (mais on ne sait pas encore quoi, en tout cas, vu la chance qu'il a, elle doit être sacrément grande) ; Langue (Gaijin au choix) ; Leader né ; Voix mélodieuse.

Désavantages : Couard (3PP) ; Douillet ; Phobie (Eau) (légère) ; Sombre secret (voir son histoire).

Compétences : Armes de paysan 3 ; Art de la guerre (Combat en mer) 4 ; Art du conteur (Poésie) 5 ; Artisan (Origami) 3 ; Artisanat (Marin) 1 ; Athlétisme 2 ; Calligraphie 3 ; Cérémonie du thé 5 ; Chasse 1 ; Commerce 5 ; Connaissance (Astronomie) 1 ; Connaissance (mer) 2 ; Connaissance (Droit) 5 ; Connaissance (Héraldique) 4 ; Courtisan (Commérage, Manipulation, Piège rhétorique) 5 ; Défense 3 ; Enquête (Sens de l'observation) 4 ; Etiquette (Conversation, Sincérité) 6 ; Kenjutsu 2 ; Méditation 3 ; Monde du crime 4 ; Navigation 1 ; Théologie 3 ; Tromperie (Intimidation, Mensonge, Séduction) 4.

YORITOMO (USAGI) SEIKIKO, MATELOT MALGRÉ ELLE, MAIS FEMME AMOUREUSE AVANT TOUT ! (GOETHE)

Seikiko est ce qu'on appelle une hengeyokai, une change-forme. Née voilà vingt ans dans une septième portée de sept lapereaux, elle n'avait pas grand chose d'autre à espérer de l'existence qu'une place de reproductrice dans un clapier voisin. C'était sans compter sur l'ironie du destin. Dans son septième mois, toute sa famille fut décimée par une épidémie de myxomatose. Elle fut donc envoyée chez une tante vivant dans Ningen-do sous l'identité d'une peintre célèbre du clan de la Grue.

Déménageant souvent, elle eut peu l'occasion de se faire des amis, mais mena malgré tout une enfance relativement heureuse.

C'est lors du palais d'hiver d'un daimyo mineur, à l'occasion duquel elle accompagnait sa tante, qu'elle le vit pour la première fois, et sut dès le premier regard échangé qu'il changerait sa vie à jamais.

Enfin, plus exactement, ce premier regard, promesse de vie heureuse, céda la place presque aussitôt à un terrible désespoir : le jeune homme qui avait su gagner son cœur pendant les quelques secondes où ils étaient restés là, à se dévisager en silence, était en même temps engagé dans un sadane avec un autre noble, et venait de commettre un grave impair avec sa dernière réplique, à en croire les exclamations effarées de l'assistance.

Lorsqu'il fut condamné à faire seppuku, Seikiko crut que son cœur allait s'arrêter. Pendant plusieurs jours, elle chercha une solution (qu'elle ne trouva pas) pendant que sa tante s'efforçait de hâter leur départ. Un événement totalement imprévu vint exaucer tragiquement les prières de la jeune Usagi : la veille de la cérémonie, le village fut attaqué par des pirates gaijin venus dans le but de piller et de faire une razzia d'esclaves.

Seikiko se retrouva avec sa tante parmi les autres prisonniers, à fond de cale, dans l'un des navires suiveurs des pirates (navire qui sombra d'ailleurs deux semaines après avec la moitié de son équipage, suite à ce qu'on supposa être une erreur de manœuvre dans une zone de récifs). Les deux Usagi furent alors transférées sur le navire maître, où Seikiko reconnut avec émotion l'élu de son cœur, qui avait survécu contre toute attente aux derniers événements. Cela lui suffit la faire reprendre goût à la vie, même si les circonstances n'étaient pas vraiment propices à leur rapprochement.

Cinq mois (et trois navires) plus tard (les précédents bâtiments sombrant tour à tour avec leur lot de victimes), une terrible épidémie se déclara, fauchant là encore nombre d'hommes d'équipages et prisonniers, dont malheureusement la tante de Seikiko (qui avait pourtant résisté tant d'années...). Paradoxalement, cette maladie tragique facilita sans doute la tâche du navire du clan de la Mante qui les délivra, après six mois de captivité.

Le capitaine du Kobune embarqua à son bord les prisonniers survivants. Pour son plus grand malheur, l'épidémie également. Celle-ci décima le capitaine (qui dans un accès délirant de fièvre jeta ses cartes dans leur coffre par-dessus bord, avant de rendre son dernier souffle quelques heures plus tard) et les marins les plus expérimentés en moins d'une semaine.

Comme ils étaient égarés très loin au Nord de Rokugan et voués à une mort sinistre en pleine mer, le jeune homme dont s'était éprise Seikiko décida de prendre les choses en main, et les échoua résolument au bout de quinze jours d'errance sur une île perdue mais accueillante.

Il s'avéra que cette île présentait des gisements de jade ; le campement de fortune devint village, et le gisement devint mine. De nombreux hommes périrent ensevelis vivants lors des travaux d'excavation, mais les plus chanceux amassèrent l'équivalent d'une petite fortune.

Quand ils ne furent plus que dix, et qu'une nouvelle vague inexplicable de dysenterie les frappa, les hommes se mirent à gronder et à parler de malédiction entourant la jeune Usagi, mais leur jeune chef n'en tint pas compte.

Avant que les mécontents n'aient le temps de se mutiner, un Kobune mante se présenta providentiellement. Les hommes exhortèrent leur chef à embarquer avec la jeune femme pour rallier l'Empire, se « dévouant » pour garder le précieux gisement le temps qu'une relève soit envoyée (et voyant surtout l'occasion de mettre un maximum de distance entre eux et la femme « maudite »).

Lorsque la fameuse relève fut envoyée, un mois plus tard, elle ne retrouva nulle trace de l'île, qui avait sombré entre-temps lors d'une éruption volcanique avec village, jade et hommes.

Ramenés à Kyuden Yoritomo, le jeune homme obtint un poste de capitaine, et surtout une place dans le clan en

échange d'une partie du jade qu'il avait emmené. Seikiko profita également de ces accords. Ils avaient surtout retrouvé la civilisation, leur liberté, et une nouvelle vie qui s'offrait à eux. Elle allait enfin pouvoir lui ouvrir son cœur.

Elle n'en eut pas le temps : quelques mois plus tôt, un navire gaijin avait repêché en pleine mer un coffre rokugani qui flottait entre deux eaux, et qui contenait des cartes détaillées des côtes de l'Empire. Riches de cette découverte, ceux-ci l'exploitèrent et armèrent une petite armada pour attaquer dans un premier temps les territoires les plus proches.

C'est ainsi qu'un beau matin, le jeune capitaine Yoritomo Seika dut faire face avec son équipage à une nouvelle tentative d'intrusion gaijin. Les kobune sombraient un à un, et il se retrouva rapidement à la tête de la flotte de défense des îles (les samouraïs qui auraient pu lui défendre cet honneur étant plus occupés à se cramponner à un morceau de bois pour ne pas finir noyés qu'à se battre). L'affrontement fut particulièrement meurtrier, mais le clan de la Mante remporta la bataille, protégeant sans le savoir l'Empire lui-même de cette terrible menace.

Depuis cet exploit, Seika est l'un des plus célèbres capitaines de la flotte Yoritomo, et Seikiko est rapidement devenue sa seconde. Elle l'accompagne partout, et guette le bon moment pour pouvoir lui avouer ses sentiments, espérant qu'ils seront réciproques.



Description

Seikiko est une belle jeune femme de vingt ans. Timide et effacée au premier abord, elle sait se montrer avenante et espiègle lorsque la conversation est engagée, s'attirant naturellement les bonnes grâces et la sympathie de ceux qui la rencontrent.

Athlétique et sportive, elle s'habille sobrement avec de fonctionnels kimonos aux couleurs de son nouveau clan et tire ses beaux cheveux bruns en deux longues couettes tombant de chaque côté. Seconde du capitaine Seika, elle l'accompagne partout et lui est entièrement dévouée.



Secrets

Seikiko n'a qu'une seule casserole attachée aux fesses (mais laquelle !). Elle est ce qu'on appelle une Wazawai, une « porte-pois » ». Selon les légendes Usagi, un lapereau sur 1 milliard naîtrait avec cette malédiction (ce qui fait environ un tous les 10 ans, en raison de leur fort taux de natalité), et cet injuste sacrifice serait le prix à payer par les Usagi pour que le « milliard moins un restant » puisse bénéficier de sa chance légendaire et insolente.

Comble de tentation cruelle pour les Usagi, ces mêmes légendes interdisent de tuer un Wazawai, car ce serait tricher avec le destin, et prendre le risque d'entraîner un malheur plus grand encore ! Toute la problématique pour les Usagi est donc d'identifier le lapereau maudit au plus tôt, afin de l'exiler le plus loin possible de sa communauté avant qu'il ne cause trop de dégâts.

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecoles / Rang : Change-forme Rang 3 ; Bushi Yoritomo Rang 1.

Gloire : 3.2

Honneur : 3.5

Statut : 3.0

Anneaux : Terre 3 (Volonté 4) ; Feu 3 (Agilité 4) ; Air 4 ; Eau 4 ; Vide 3

Avantages : Bénédiction de Jurojin ; Chanceux (niveau 9 !!!) ; Ecoles multiples ; Quelconque ; Rapide ; Vif.

Pouvoirs Spirituels : Nom d'emprunt ; Fléau du chasseur ; Vitesse surnaturelle ; Yeux de la nuit ; Langue animale ; Faux ami.

Désavantages : Amour sincère (Yoritomo Seika) ; Brebis galeuse (hengeyokai) ; Mauvaise fortune (Wazawai) ; Peu assuré (Divination) ; Sombre destin.

Tabous : Ne peut dévoiler sa véritable nature ; Ne peut écrire pour communiquer ; Doit épouser un humain dans l'année.

Compétences : Armes de paysan (kama) 1 ; Art de la guerre (Combat en mer) 2 ; Artisan (Peinture) 3 ; Artisanat (Marin) 2 ; Athlétisme 4 ; Cérémonie du thé 1 ; Chasse (Expert de la nature, Survie) 3 ; Commerce 2 ; Connaissance (Mer) 2 ; Connaissance (Mythes et légendes) 2 ; Courtisan (Commérage) 1 ; Défense 3 ; Discrétion 2 ; Divination (Présages) 2 ; Enquête (Fouille) 3 ; Etiquette 2 ; Jeu (Vents et Fortunes) 2 ; Jujutsu 3 ; Kenjutsu 3 ; Médecine 3 ; Navigation 4 ; Théologie 2.

YORITOMO OKANO, DON JUAN DES MERS

Okano est un enfant des îles de la soie. Né dans l'une des plus grandes villes de ces îles, il a connu une enfance heu-

reuse au sein d'une famille assez puissante dirigée par un père daimyo. Bien sûr, en tant que deuxième fils, Okano n'avait aucune chance de monter sur le trône de sa famille mais son "sang bleu" lui a toujours permis de gravir facilement les échelons.

Ces origines lui ont aussi et surtout sauvé la mise à de nombreuses reprises. En effet, comme tous les enfants trop gâtés, Okano s'est habitué très vite à obtenir ce qu'il voulait. Il fut envoyé au sein de l'école de Bushi Yoritomo, et lors de son gempukku, il se vit confier la charge d'un kobune fraîchement sorti des ateliers de la Mante. Disposant d'un équipage et d'un moyen de transport, Okano se mit à écumer les mers, travaillant pour le compte de son clan en délestant les navires frayant dans les parages de leur cargaison ou en menant quelques raids pour faire sentir la force des aimés d'Osano-wo.

Séducteur dans l'âme, il a aussi écumé d'autres endroits comme les nombreuses maisons de geishas de la côté roku-gani ou les maisons de jeu de la plupart des clans majeurs. Hédoniste, bel homme, combattant aguerri et capitaine compétent, Okano aurait pu vivre une vie tranquille.

C'était sans compter sur le destin (quel salaud celui-là) qui se présenta sous la forme d'une proposition d'alliance entre le clan de la Grue et celui de la Mante. Le daimyo de la Grue proposait à son homologue de sceller leur accord par un mariage. Le père d'Okano le rappela donc pour lui présenter cette offre. Bien qu'il n'ait pas le choix, le jeune homme imaginait déjà la joie qu'il y aurait à épouser une des magnifiques femmes de la famille Doji. Il lui ferait quelques enfants puis reprendrait sa route. Le futur s'annonçait radieux.

Le jour du mariage arriva, et Okano découvrit sa future épouse. Il comprit alors sa douleur ; car Doji Mito n'avait rien des charmantes et cultivées jeunes femmes du clan de la Grue. Au contraire, cette matrone acariâtre et aigrie allait sur ses trente-cinq ans (soit 15 de plus qu'Okano) et correspondait à l'exact contraire des standards d'Okano en matière de femme. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, le jeune homme s'unit à elle, comptant bien reprendre la mer une fois cette formalité réglée.

Hélas pour lui, Mito ne l'entendait pas ainsi. Influente et jalouse, elle demanda à ce qu'il se comporte en époux responsable et respectable. C'en était fini de la piraterie et du grand air : désormais, il devrait lui rendre hommage. Pendant six mois, il ne mit plus le pied sur le pont d'un navire. Occupé à se pavaner avec sa "charmante" épouse dans les soirées mondaines du clan de la Mante et à essuyer les moqueries de ses anciens compagnons de jeu. Cette existence morose prit fin quand son père lui confia la charge d'un convoi de marchandise pour les terres du clan du Scorpion.

Laissant derrière lui sa femme et son domaine, il partit pour le continent, et redevint pendant cette période le libertin invétéré qu'il avait toujours été. A son retour, ce fut l'horreur. Offusquée de son comportement, Mito s'était vengée, et



elle possédait désormais l'intégralité de ses biens, dans le but selon elle de s'assurer que les avoirs de la famille restaient en de bonnes mains s'il lui arrivait malheur.

Ce n'était que la première des stratégies de Mito pour retenir son époux volage. Il y en eut d'autres... Et petit à petit, Okano craquait. Et Mito continuait. Bien sûr, le jeune homme avait encore la possibilité de naviguer. Mais l'esprit n'y était plus, sachant que toutes ses trouvailles seraient pour sa femme.

Un jour, une solution vit le jour. De passage sur les terres du clan de la Grue, Okano rencontra une charmante Geisha. Amoureux d'elle (comme de toutes les femmes qui l'avaient précédée et de toutes celles qui allaient venir – à l'exception de sa propre femme), il lui confia ses problèmes, et elle lui proposa d'agir. Bientôt, Mito commença à dépérir. Elle ne pouvait en tout cas plus espérer avoir d'enfant. Okano sauta sur l'occasion pour la répudier. Désormais, même si Mito est encore chez lui (il faut bien préserver les alliances), il a récupéré sa fortune, et se sent à nouveau libre.

Description

Okano est le parfait archétype du Don Juan. Grand, bien bâti, il a les cheveux longs et les yeux verts. C'est un colosse au visage d'ange et peu de femmes lui résistent – mais lui non plus ne leur résiste pas. Insouciant et hédoniste la plupart du temps, il n'en demeure pas moins un redoutable pirate, farouchement loyal à son clan. Il porte des kimonos de couleur verte et, passé dans son obi, un magnifique éventail en bois de santal. Quelquefois, il le caresse et ses yeux se perdent dans le vague. Nul n'en connaît la raison.

Secret

La belle geisha était en fait une actrice de la famille Shosuro dont Okano est tombé amoureux. Le problème pour Sumai (puisqu'elle se faisait appeler ainsi), c'est que l'amour fut réciproque. C'est elle qui a confié le poison à Okano et celui-ci l'a utilisé pour rendre sa femme impotente. Bien sûr, même au sein d'un clan comme celui de la Mante, ce genre de pratique est passible de mort. Mais à l'époque, Okano n'en avait cure.

Le seul problème, c'est que Sumai a disparu récemment. Et Okano sait qu'elle avait révélé l'histoire dans son journal. Il ne craint pas grand-chose, mais il détesterait devoir se plier aux exigences d'un membre du Scorpion.

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecole/Rang : Bushi Yoritomo rang 4.

Voie : Pilote de Kobune Yoritomo.

Gloire : 4.9

Honneur : 0.8

Statut : 4.0

Anneaux : Terre 3 ; Eau 4 ; Feu 3 (Agilité 4) ; Air 4 ; Vide 3.

Avantages : Force de la terre II ; Beauté du diable ; Rapide ; Grand ; Risque-tout.

Désavantages : Amères fiançailles ; Chagrin d'amour ; Cupide ; Joli cœur (4).

Compétences notables : Art de la guerre (Combat naval) 4 ; Armes de paysans (Kama) 5 ; Kenjutsu (Katana) 3 ; Athlétisme (Natation) 4 ; Tromperie (Intimidation, Séduction) 4 ; Monde du crime 4 ; Jeu 3 ; Etiquette 2 ; Défense 3 ; Artisanat (Marin) 3 ; Navigation (Mer) 4 ; Discrétion 3 ; Poison 2 ; Connaissance (Astronomie) 4 ; Courtisan 1 ; Enquête 2 ; Chasse 4 ; Jiu-jutsu 3.

HITOMI HINANO, LE MOINE QUI CHEVAUCHE LES VAGUES (GOETHE)

Qu'est-ce qui causa le départ précipité d'Hitomi Hinano cette belle matinée de printemps, alors qu'il était parti méditer derrière le monastère ? Nul ne le sut vraiment : certains dirent qu'il avait reçu une méchante pierre sur la tête alors qu'il était en zazen sous l'Aiguille de Kachiko, d'autres dirent que les longues séances sous les chutes glacées de Momokano avaient fini par lui geler le cerveau, ou encore, pour les plus pieux, que le Dragon de l'Air en personne lui était apparu, lui dévoilant une nouvelle voie mystique...

Toujours est-il que ce matin là, Hinano revint en catastrophe au monastère et, avisant un imposante planche de paulownia appuyée contre un mur, la jeta dans la pente encore enneigée.

Sautant dessus à pieds joints et glissant à vive allure vers la vallée, il disparut de la vue de ses condisciples en gesticulant dans une étrange posture, jusqu'alors jamais vue, même par les plus vieux maîtres d'arts martiaux, en brailant un "... c'est la source, ça vous change une vie !"

Nul n'entendit plus parler de lui, jusqu'à ce qu'un étrange ermite, il y a dix ans, sauve de la noyade le fils du daimyo de la famille Watanabe. C'était au large de l'île de Maigose-ra Seido, et l'homme s'était aidé d'une étrange pirogue avec laquelle il semblait chevaucher les vagues.

Reconnaissants, le jeune homme et sa famille l'invitèrent dans leur cité, lui offrant une place de choix dans leurs rangs. D'abord réticent à l'idée abandonner le sanctuaire où il s'était installé pour une vie de contemplation, il finit par accepter, mais insista pour garder son nom et ramener son étrange attirail.

Quelques semaines plus tard, il s'installait à Toshi no Inazuma, l'île la plus orientale de l'archipel de la Mante, dans le plus prestigieux chantier naval de l'empire. Il avait amené avec lui d'étranges morceaux de bois, longs comme deux hommes et étrangement taillés.

Très rapidement, il se lia d'amitié avec le vieux chef du chantier, échangeant avec lui pendant de longues heures autour d'une tasse de saké sur les arts de la navigation, les secrets de la construction de bateaux, les sciences de la mer, et passant ses nuits à sculpter inlassablement des planches de bois en appliquant ce qu'il avait pu apprendre dans la journée...

Lorsque le kobune sur lequel le fils de son ami avait embarqué fut porté disparu, et qu'une mission de secours fut organisée, Hinano se porta immédiatement volontaire, conscient que l'âge avancé de son ami ne lui permettrait pas de le faire lui-même (de fait, le vieil homme décéda quelques jours après son départ).

Prenant pour seuls bagages le bloc de bois qu'il avait taillé dans la nuit, en pointe à une extrémité, et en arrondi à l'autre, il embarqua donc pour un voyage qui se déroula sans encombre et les amena après plusieurs semaines de recherches aux frontières de l'empire. Sur une île inconnue, ils retrouvèrent une dizaine de survivants de l'expédition (mais malheureusement pas le fils qu'Hinano était venu chercher).

Prenant à son bord celui qui se présenta comme leur chef et la seule femme du groupe (les autres rescapés insistèrent pour "garder" les lieux, riches en jade, jusqu'à l'envoi d'une relève), le navire prit le chemin du retour - qui lui par contre ne se passa pas du tout comme l'aller.

Lorsqu'ils essayèrent la première tempête, nombre de marins furent entraînés par les terribles vagues qui déferlèrent sur le pont. En cet instant, Hinano comprit pourquoi les Fortunes l'avaient mené jusqu'ici. Empoignant sa planche, il sauta par dessus le bastingage, pour réapparaître quelques secondes plus tard, chevauchant une énorme vague tel un chevauteur d'Orochi.

Les éléments calmés, il remonta tranquillement sur le kobune, arborant le souvenir radieux et les yeux pétillants d'un enfant comblé qui vient de recevoir son wakizashi. Des tempêtes comme celle là, ils en essayèrent sept, avant de rejoindre enfin Koutetsukan.

Lors de ce voyage, Hinano élaborait une étrange théorie : il avait bien observé la jeune femme, Seikiko, et il est persuadé qu'elle est une « fille des éléments »... d'Osano-Wo, ou encore de Suitengu, mais en tout cas d'un kami lié à la mer. Il sait que grâce à elle, il la connaîtra, celle pour laquelle il est venu au monde : la vague du centenaire !

Depuis leur retour, Hinano a intégré l'équipage de Yoritomo Seika, le jeune capitaine rescapé, et de sa seconde, Seikiko, l'élue des kami. Il est désormais en charge de l'entretien de leur kobune, et sait amuser le jeune équipage lors des longues soirées en mer avec les histoires de pirates, de monstres marins et d'îles exotiques que son vieil ami lui a transmises.





Description

Hinano est un homme qui approche la quarantaine, mais dont la musculature impressionnante et le dynamisme remarquable lui donnent dix ans de moins. Enjoué, prolixe sur tout ce qui touche à la mer, son enthousiasme laisse parfois penser qu'il est tout simplement fou.

Il est grand et très bronzé. Son torse et son dos sont couverts de superbes tatouages, rappelant son statut de moine, ce qui contraste avec l'épaisse tignasse, collée et blondie par le soleil et le sel marin, qui lui tombe sur les épaules.

Vêtu d'un simple hakama à fleurs aux couleurs de la Mante, il partage son temps libre entre la confection de ses planches, en offrant parfois une à un jeune qui a su gagner son estime (Seika en a déjà trois ou quatre), et la pratique de son étrange activité, à laquelle quelques membres de l'équipage parmi les plus hardis s'essayent avec lui depuis plusieurs semaines.

Secrets

Hinano souffre d'une forme de Folie Illuminée qui le guide depuis qu'il a reçu son dernier tatouage, l'année de ses 25 ans.

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecoles / Rang : Moine tatoué Rang 5.

Gloire : 1.0

Honneur : 2.5

Statut : 1.0

Anneaux : Terre 5 ; Eau 5 ; Feu 3 (Agilité 5) ; Air 3 ; Vide 3.

Avantages : Ami des éléments (Eau) ; Bénédiction de Suitengu (nouvel avantage) ; Dessin supérieur (surfer la vague du siècle) ; Grand ; Grande destinée ; Jeune prodige (Athlétisme) ; Risque tout.

Désavantages : Ascète ; Cancanier ; Compulsif (le surf !) ; Fascination (océan) ; Obnubilé (surfer la vague du siècle).

Tatouages : Océan ; Crabe ; Nuage ; Soleil ; Mille-pattes ; Marante.

Kiho : Souffle des fortunes ; Tonnerre des flots ; Moi, Non-moi ; Sur le Dos de l'Orochi.

Compétences : Art du conteur 2 ; Artisan (Sculpture) 3 ; Artisanat (Marin) 2 ; Athlétisme (Natation) 8 ; Connaissance (Mer) 6 ; Connaissance (Mythes et légendes marines) 5 ; Artisan ou Ingénierie (Construction navale) 5 ; Jiu-jutsu 4 ; Méditation (Jeûne) 2 ; Navigation 4 ; Théologie 2.

Nouvel avantage

Bénédiction de Suitengu [Accordé] (3 points) : Le personnage a été remarqué par la Fortune de l'Océan, Suitengu,

qui l'a gratifié de sa bénédiction. Il lance 1 dé supplémentaire, sans le garder, pour tous ses jets en rapport avec l'océan. Cet avantage ne coûte que deux points aux personnages du clan de la Mante.

IUCHI KENOTAI, MÉDECIN DE BORD "PEACE AND LOVE", CONTREBANDIER ET VENDEUR DE "PRODUITS" DE LUXE (FILS DE LUGH)

Kenotai est un pur enfant du clan de la Licorne en général et de la famille Iuchi en particulier. Incapable de tenir en place, il a fait preuve très jeune d'un don peu commun pour la magie de l'Eau, au point que certains de ses sensei étaient effrayés de devoir le prendre en charge, car ils craignaient de ne pouvoir l'aider à atteindre son plein potentiel. Malgré tout, ses parents firent tous les efforts nécessaires pour qu'il reçoive la meilleure formation.

Kenotai n'en avait cure. Enfant étrange, il passait des heures en méditation, observant patiemment chaque plante et chaque espèce animale. Il arrivait même que certains jours, sa famille ne le vit pas. Quand il eut atteint l'âge d'apprendre à lire le garçonnet se plongea dans les rouleaux de la famille Iuchi et dévora toutes les informations concernant la médecine, la zoologie, la botanique, l'herboristerie et tout ce qui avait trait aux plantes. Malgré les remarques de ses parents et de ses maîtres, Kenotai ne pouvait détacher son regard de ces parchemins. Il commençait à sentir que sa vie serait intimement liée aux plantes et aux végétaux.

Désireux de voir leur fils devenir un samouraï complet, ses parents l'envoyèrent chez un lointain parent dans la cité de Zakyo Toshi. Là, Kenotai fut confronté aux réalités de la vie urbaine, mais aussi à Shinomen Mori. Son oncle, commerçant prospère et représentant du clan de la Licorne dans la cité des plaisirs, n'avait pas toujours le temps de s'occuper de lui, et le confia à divers dojos. Mais une nouvelle fois, Kenotai était seul.

Et tous les jours, la forêt l'appelait. Il ne pouvait se détacher de cette irrésistible envie d'y pénétrer. Malgré les mises en garde de ses condisciples, les superstitions locales et les remontrances de son oncle, il sentait une nouvelle fois que son destin passait par la forêt. Il devait y entrer.

Plusieurs fois, les hommes de son oncle le rattrapèrent sous les premières frondaisons de la forêt. Kenotai ne se rebellait jamais, au contraire, et se contentait de sourire. Bientôt, les soldats le prirent pour un simple d'esprit et vinrent se plaindre à son oncle. Kenotai savait, il "sentait", il prévoyait que quelque chose de grand l'attendait sous les arbres.

Pour le protéger, son oncle se mit à le droguer. D'abord par petites doses, mais bientôt les quantités devinrent plus importantes. Cela calmait les ardeurs de l'adolescent, si bien que quand il passa son gempukku, Kenotai était un shugenja compétent mais aussi et surtout totalement dépendant au khif, cette herbe qui une fois séchée se fume.



Ce que son oncle ignorait, c'est qu'avec le temps, Kenotai s'était habitué à cette herbe, comme s'il était lié à elle. Par contre, Kenotai put bien tester ses effets sur la population et comprendre son potentiel commercial indéniable. En voulant l'empêcher, son oncle l'avait en fait mis sur la voie de son destin : le commerce et le khif. Celui qui aurait pu devenir l'un des plus talentueux shugenja de son temps se détournait petit à petit de son rôle. Bien sûr, ses talents innés lui permettaient de faire illusion mais jamais il ne deviendrait ce qu'il aurait pu être.

Et la forêt l'appelait toujours. Un jour, il y entra enfin, marcha longtemps, et tomba sur un gigantesque champ d'herbe à Khif. Grâce à ses connaissances de botanique et d'agriculture, il en commença l'exploitation et vendit sa production. Grâce à lui, l'échoppe de son parent devint prospère. Hélas, le gouverneur de Zakyo Toshi ne l'entendait pas de cette oreille. Il fit confisquer la production de Kenotai et le bannit de la ville.

Le jeune homme repartit donc sur les terres de son clan, non sans avoir emmené avec lui quelques plans d'herbe. Grâce à une utilisation avisée de sa magie, il relança sa production, mais dut bientôt se rendre à l'évidence : le climat trop rude des terres du clan de la Licorne empêchait une production efficace.

Il eut alors une nouvelle vision : la vision d'îles paradisiaques et de cocotiers ; les îles du clan de la Mante.

Après en avoir demandé l'autorisation à son daimyo, il s'embarqua donc pour ces fameuses îles de la Mante avec ordre de continuer sa production, d'en faire bénéficier le clan, et de tisser des liens avec les enfants de Yoritomo. Là bas, il découvrit un lieu parfaitement adéquat pour ses plantations et commença à prospérer. Ses herbes comme ses talents de médecin lui permirent de se bâtir une solide réputation.

Il rencontra des alliés puissants parmi les shugenja du clan, mais également parmi les capitaines qui appréciaient toujours d'emporter avec eux une petite cargaison pour calmer les ardeurs de leurs hommes. Mais c'est avec Seika qu'il tissa les liens les plus forts. Les deux hommes ont le même âge, et depuis deux ans que Kenotai est à Kyuden Yoritomo, Seika passe le voir à chacune de ses escales.

C'est durant le combat dont Seika devint le héros que leur amitié prit un tour plus personnel. Grâce aux efforts de Kenotai, les pertes furent minimales. Son herbe permit de faire des hommes de la Mante des combattants acharnés et sans peur (bien que légèrement pompettes). De plus, Kenotai était fasciné par la jeune compagne de Seika. Il ne s'agissait pas d'amour, mais ses liens avec le monde des esprits lui permettaient de sentir que Seikiko n'était pas une femme comme les autres.

Aussi, quand Seika lui proposa d'embarquer avec lui et de devenir son médecin de bord, Kenotai accepta avec joie. Il était temps pour lui d'étendre son négoce et de faire bénéfi-

cier son clan de sa réussite. Depuis, ils voyagent et l'ambiance est excellente sur le navire de Seika. Kenotai n'a jamais eu à se plaindre de son accord, et il aime de plus en plus passer du temps avec Hinano ou Seikiko. Lui, le solitaire, semble avoir trouvé une famille et il ne va pas s'en plaindre.

Description

Kenotai est un homme d'environ 25 ans aux cheveux longs et drus (qui a dit dreadlocks ?), aux longues moustaches tombantes et aux yeux perpétuellement dans le vague. Il porte des robes de couleur violette. Un mainate est perché en permanence sur son épaule. Il existe un lien particulier entre Kenotai et l'oiseau, et les marins disent souvent en souriant que c'est le volatile qui parle pour son maître.

Affable et poli, il déteste la violence par dessus tout, mais aime les femmes, la bonne musique et les soirées au coin du feu. Kenotai prend un malin plaisir à profiter de la vie. Pour lui, elle doit être une fête et il compte bien faire en sorte que ce soit le cas.

Secrets

Kenotai n'a aucun secret, si ce n'est qu'en s'emparant des plantes mystérieuses, il a profané un très important site naga - et ces derniers n'aiment pas particulièrement ce genre de manœuvre. Heureusement pour lui, ils n'aiment pas tellement l'eau non plus.

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecoles / Rang : Shugenja Iuchi Rang 4.

Gloire : 4.0

Honneur : 2.0

Statut : 3.0

Anneaux : Terre 4 ; Air 4 (Intuition 5); Feu 2 (Intelligence 5) ; Eau 5 ; Vide 4

Avantages : Bénédiction de Daikoku ; Bénédiction de Jurojin ; Calme ; Don Inné (Prophétie mineure) ; Jeune Prodige (Botanique) ; Relations (Hitomi Hinano, Yoritomo Seika, Yoritomo Seikiko) ; Rétablissement rapide ; Sage. Désavantages : Cœur tendre ; Compulsif (Khif) ; Douillet ; Fragile ; Nom Gaijin.

Compétences : Anatomie 3 ; Art de la magie (Eau) 5 ; Art du conteur (Poésie) 3 ; Artisan (Jardinage) 5 ; Artisanat (Agriculture) 4 ; Athlétisme (Natation) 2 ; Bâtons (Bo) 2 ; Calligraphie 4 ; Cérémonie du thé 4 ; Chasse (Survie) 4 ; Commerce 4 ; Connaissance (Astronomie) 4 ; Connaissance (Botanique) 10 ; Connaissance (Mer) 2 ; Connaissance (Nagas) 3 ; Connaissance (Superstitions) 4 ; Divination (Présages) 5 ; Elevage (Perroquet) 4 ; Enquête 3 ; Equitation 3 ;

Etiquette 2 ; Jeu (Vent et fortunes) 2 ; Médecine (Herboristerie, Traitement des blessures) 7 ; Méditation (Vide) 5 ; Monde du crime 4 ; Poison 2 ; Spectacle (Biwa) 5 ; Spectacle (Chant) 5 ; Spectacle (Flûte) 5 ; Théologie 5.

Sorts

Sensation ; Communion ; Invocation ; Contre-sort.

Terre :

- Armure de l'Empereur.
- Croissance Rapide.
- Influence de la terre.
- Passage sans trace.
- Protection de la terre.

Air :

- Appel du Brouillard.
- Influence de la nature.
- Mur d'air.
- Sagesse des kamis.
- Sommeil du vent.

Eau :

- Buée revigorante.
- Chevaucher les vagues.
- Cœur de la nature.
- Fléau du scorpion.
- Guérison des blessures.
- Porté par les vagues.
- Purification de l'eau.
- Revers de fortune.
- Toucher de Jurojin.
- Tourbillon aquatique (le sort que Hinano préfère ^ _ ^).
- Voie des eaux calmes.
- Voie vers la paix intérieure.

SHOSURO KOBORI, ESPIONNE NAVIGATRICE (EVETSE)

Kobori est ce qu'on appelle une maître-espionne. Ombre au service des ombres, sa tâche est de découvrir des informations pour appuyer l'infrastructure Scorpion lors de leurs diverses opérations au sein de l'Empire. Parfois, comme tout espion, il lui arrive de tuer, ce qu'elle fait sans rechigner. Elle est l'une des meilleures dans son domaine. Cependant, ce qui l'a rend si importante ne sont pas ses compétences mais son périmètre d'action : car Kobori surveille les eaux.

Que ce soit loin des côtes ou sur les fleuves du continent, son travail est d'observer le réseau maritime rokugani. Routes fluviales, réseaux commerciaux, détail des cargaisons, infrastructures navales, mouvement des flottes... Rien ne lui échappe. Kobori sait tout. Elle arpente ainsi les eaux de l'Empire d'Émeraude, passant d'un navire à l'autre tel un fantôme avant de confier les informations acquises à d'autres fantômes qui lui donnent en retour de nouvelles missions. La Scorpion est partout et nulle part à la fois. Elle est tout le monde et personne.



"Tout le monde" car, étant une excellente comédienne, elle peut se faire passer pour n'importe qui. De plus, elle s'est construite une vie fictive de mercenaire Yoritomo, proposant ses services de marin à qui la paiera en retour. Enfin, elle peut se rendre aussi invisible qu'une ombre quand il s'agit d'assassiner quelqu'un ou de s'enfuir en douce.

"Personne" car Kobori ne connaît pas son vrai nom. C'est un fait : Kobori ne sait pas qui elle est. Ou plutôt, elle ne sait plus : elle est amnésique. Ses premiers souvenirs remontent à l'adolescence, à l'époque où elle a été adoptée par son clan actuel, à l'époque où les séances d'hypnoses ont commencé. Elles sont censées garder « la chose » enchaînée, lui répètent inlassablement ses « bienfaiteurs ». Mais... quelle « chose » ? Sa vraie identité n'est connue que de son daimyo. Il lui arrive en pleine nuit d'hurler à la mort, couverte de sueur, se réveillant d'une de ses nombreuses terreurs nocturnes.

Kobori sait qu'au plus profond de son être dort quelque chose d'horrible. Elle sait que réveiller cette chose n'aurait que de néfastes conséquences. Mais elle ne peut s'en empêcher, elle veut se connaître, elle veut découvrir cette partie cachée qui sommeille en elle, elle veut ne pouvoir faire qu'une, elle veut devenir un individu complet comme les autres. C'est ainsi qu'en parallèle à ses missions, elle est partie en filature... d'elle-même.

Plus elle se rapproche de la vérité et plus les cauchemars se font fréquents. Kobori sait qu'elle se rapproche du but. Ce moment tant espéré va enfin arriver. Mais une fois « la

chose » libérée, que va t'il se passer ? En fait, Kobori redoute ce moment autant qu'elle l'espère.

Description

Kobori est une femme qui vient tout juste d'atteindre la trentaine d'années. Elle n'est ni plus grande, ni plus petite, ni plus belle, ni plus laide que la moyenne des samourais-ko rokugani. Quand elle n'est pas cachée sous un de ses nombreux déguisements, elle porte de longs cheveux d'un noir d'obsidienne tombant impeccablement jusqu'à ses épaules, et porte toujours des habits certes de qualité, mais coupés le plus simplement possible. Sa nature d'espion l'empêche évidemment de porter la moindre preuve de son affiliation au clan du Scorpion.

Caractéristiques

Clan : Scorpion

Famille : Shosuro

Ecole/Rang : Acteur Shosuro Rang 3 ; Shinobi Shosuro Rang 2.

Gloire : 0.0

Honneur : 1,5

Statut : 3.0

Anneaux : Terre 3 ; Eau 3 ; Feu 4 ; Air 5 ; Vide 3.

Avantages : Aspect commun ; Cœur de pierre ; Jeune prodige (Acteur) ; Ecoles multiples ; Honneur apparent ; Lire sur les lèvres ; Rapide ; Sens de l'orientation.

Désavantages : Adopté ; Compulsif (4pp ; essayer de se rappeler de « la chose ») ; Obnubilé (découvrir la vérité à son sujet) ; Oublié ; Sans cœur ; Sombre destin ; Sombre secret (10pp ; l'identité de « la chose ») ; Terreurs nocturnes*.

Compétences : Acteur (déguisement ; imitation de la voix) 7 ; Calligraphie (écriture scorpion) 3 ; Couteaux 5 ; Défense 5 ; Etiquette (sincérité) 4 ; Enquête 3 ; Anatomie 3 ; Tromperie (mensonge, séduction) 5 ; Poison 3 ; Jeux de mains (cacher, s'échapper, pickpocket) 4 ; Discrétion 5 ; kenjutsu 2 ; Médecine 3 ; Monde du crime 3.

Compétences en tant que Yoritomo Taro (sa couverture) : Artisanat (marin) 4 ; Navigation 4 ; Armes de paysans 2.

Nouveau désavantage : *Terreurs nocturnes :*

Le personnage est en proie à d'horribles cauchemars qui l'empêchent de dormir correctement. Chaque nuit, il doit réussir un jet de constitution ND 15. Si raté, il gagnera le statut "fatigué" jusqu'à ce qu'il passe enfin une nuit normale.



NOBUKO, FEMME TRAHIE ET DAMNÉE (FILS DE LUGH)

Le destin est parfois capricieux avec ceux qui veulent en jouer. Nobuko est née dans un village des côtes septentrionales du clan de la Grue. Il était hors de question pour elle de devenir « marchande de poisson ». Cette existence lui semblait tout simplement déshonorante pour quelqu'un de son envergure. Bien sur, elle apprit à naviguer, comme tous les enfants de cette bourgade, mais elle voyait plus loin. Son père usa de ses nombreuses relations pour la faire intégrer la prestigieuse école Doji, et bientôt Doji Nobuko se faisait un nom dans les milieux politiques.

Nobuko était courtisane à la cour impériale lorsque Seika y fit son entrée. La jeune femme, vive et intelligente, souffrait pourtant d'une certaine tare pour les membres de son clan : elle n'était pas ce qu'on peut appeler une beauté. C'était même pire. Malgré d'indéniables talents d'oratrice et de politicienne, son physique ingrat ne lui permit jamais d'aspirer aux fonctions que son nom aurait du lui donner. Au lieu de ça, elle était cantonnée dans des rôles subalternes et infamants. Ambitieuse et retorse, elle était une sorte d'éminence grise, en raison de sa grande connaissance de la cour, mais aussi de son absence totale de scrupules.

Hélas, un drame allait la frapper : lorsqu'elle vit Seika, son cœur dur comme l'acier se fissura. Elle qui n'avait jamais aimé en raison de sa méfiance à l'égard des hommes se retrouvait prise au piège d'un bellâtre arrogant et insou-



çant. Pendant les six mois de son séjour à la cour, Nobuko protégea Seika du mieux qu'elle put, passa des heures avec lui, et plus elle lui parlait, plus son amour pour lui grandissait. Hélas, jamais il ne s'en rendit compte. Sa chance l'avait encore aidé, puisqu'une des plus dangereuses harpies de la cour le soutenait sans qu'il en ait conscience. Au contraire, s'il écoutait les conseils de Nobuko, il ne faisait preuve d'aucune reconnaissance à son égard, s'affichant au bras de maîtresses toutes plus belles et plus stupides les unes que les autres. Le cœur de Nobuko saignait ; un soir, elle prit une décision qui allait marquer sa vie à jamais.

Seika était engagé dans une partie de sadane avec un adversaire issu d'une famille impériale. Usant de ses contacts, Nobuko avait appris des informations très embarrassantes sur cet homme. Elle les transmet bien sûr à Seika, en lui donnant le conseil de les utiliser avec parcimonie. Hélas, le jeune homme, toujours aussi arrogant, ne put se retenir, et commit un grave impair. Déshonoré et condamné à faire seppuku pour expier sa faute, Seika quitta la cour. Nobuko fut inconsolable, et sa haine grandit encore. On lui enlevait la dernière personne à pouvoir l'aimer (du moins le croyait-elle). Elle demanda et obtint un poste dans une ville côtière, résolue à ne plus se laisser piéger. Elle pensait échapper à son destin de malheur.

Mais une nouvelle la fit une nouvelle fois réagir. Elle apprit que le village où Seika se trouvait pour son seppuku avait été attaqué et pillé par des pirates Gaijin. Malgré ses allégations, son amour pour le jeune écervelé était toujours aussi fort et elle usa de son immense fortune pour essayer de retrouver Seika. Elle arma donc un navire, et se mit à sa recherche - nouvelle erreur. Son navire fut pris dans une tempête de l'Outremonde, et ses hommes et elle furent souillés à jamais.

Bien que condamnée, Nobuko poursuit sa quête. Irrémédiablement liée à son navire, elle vogue sur les mers rokugani, recherchant son amour pour l'incorporer à son équipage. Elle n'a pas eu Seika vivant ? Elle l'aura donc mort.

Description

L'antithèse de la Grue, surtout depuis qu'elle a été damnée. Agée de 40 ans, Nobuko est une grosse femme au visage ingrat et aux yeux globuleux. Sa peau blanchâtre et ses cheveux noirs noués en chignon la font ressembler à une matrone de maison de passe. Pourtant, depuis qu'elle est passée de l'« autre côté », elle irradie d'une beauté malsaine, faite de luxure et de douleur. Mais ses gestes très rapides et son absence totale de morale ne trompent pas : c'est bien une redoutable combattante et un marin émérite.

Secrets

A part son amour sincère pour Seika, Nobuko n'a aucun secret. C'est une femme trahie qui cherche à se venger, et qui est prête à tout pour cela.

Caractéristiques

Clan : Araignée

Famille : Daigotsu

Ecoles / Rang : Courtisane Doji rang 4 ; Bushi Daigotsu Rang 1.

Gloire : -5,2 (infamie)

Honneur : 1.3 (des restes du clan de la grue)

Statut : 0.0

Souillure : 4.5

Anneaux : Terre 4 (Volonté 5) ; Feu 3 (Intelligence 4) ; Air 4 ; Eau 4 ; Vide 1.

Avantages : Force de la terre III ; La Haine au cœur (Rokugan) ; Voix mélodieuse.

Pouvoirs de l'Outremonde : Résistance impie ; Beauté impie ; Père des mensonges.

Désavantages : Amour Sincère (Doji Seika) ; Impétueuse ; Indiscrete ; Obnubilée (Seika) ; Sombre destin.

Compétences notables : Armes lourdes 4 ; Art de la guerre (Combat naval) 5 ; Art oratoire 4 ; Artisanat (Marin) 4 ; Athlétisme (Natation) 4 ; Connaissance (astronomie) 4 ; Connaissance (mer) 4 ; Connaissance de l'Outremonde 5 ; Courtisan (Manipulation) 5 ; Défense 3 ; Enquête 3 ; Etiquette (Conversation, Bureaucratie, Sincérité) 4 ; Navigation 4 ; Tromperie (Intimidation) 4.

KAIU SAYAKO, FEMME BRISÉE,

PURIFICATRICE DES OCÉANS (FILS DE LUGH)

La vie de Sayako se partage en deux périodes : avant et après l'intrusion de Doji Nobuko. Sayako est née sur les terres de la famille Kaiu. Très jeune, elle fut mise au fait des responsabilités inhérentes à un membre de cette famille. En effet, son père était responsable d'une forge, et sa mère s'occupait des pièges installés sous la muraille. C'est donc tout naturellement que la jeune femme s'intéressa aux techniques ancestrales du clan. Vu son entourage, elle fit rapidement preuve de talents indéniables mais aussi de beaucoup d'audace dans ses créations. Lorsqu'elle passa son Gempukku, elle fournit un magnifique chef d'œuvre au clan : un navire à la coque renforcée, prêt à affronter n'importe quelle tempête. Autre originalité : la quille rétractable de sa création lui permettait de s'engager sur la mer comme en rivière.

Cette œuvre lui valut la reconnaissance du clan et une citation à la cour du champion. Elle lui valut aussi et surtout les remerciements profonds de la famille Yasuki, toujours à l'affut de moyens surs d'écouler leur contrebande. Invité sur les terres de la famille, elle rencontra Kobo. Le jeune homme était un courtisan et c'est lui qui s'occupa d'elle durant son séjour à Shiro Yasuki. Il s'occupa si bien d'elle que six mois plus tard, il la demandait en mariage. Soucieux de consolider l'alliance entre les deux familles, son père accep-

ta et voilà que Sayako partait pour le petit village de Kobo, sur les rives de la baie des poissons morts.

Amoureuse de son mari, artisan prodige, femme respectée, la vie de Sayako s'annonçait heureuse. Un an plus tard, un premier enfant naissait, une fille, et l'année suivante, un petit garçon rejoignit la famille. Il régnait une telle harmonie entre Sayako et son époux que même les taciturnes membres de la famille Kuni s'arrêtant dans leur village aimaient passer un peu de temps avec eux. Tout le monde aimait Kobo, tout le monde louait le travail de Sayako et leurs deux enfants grandissaient sereinement.

Mais tout allait s'effondrer. Sayako avait 19 ans quand le malheur la frappa. Son village fut attaqué par une flotte de l'Outremonde. Cherchant à la défendre, Kobo fut décapité d'un seul revers par un gigantesque guerrier souillé et, alors qu'elle allait subir le même sort, le ponton sur lequel elle se trouvait s'effondra, la précipitant 15 mètres plus bas et l'ensevelissant sous les poutres et les gravats. De cette chute, elle garde encore de terribles séquelles, puisqu'elle perdit un œil ; sa jambe droite ne se remit jamais complètement et son bras gauche porte une blessure indélébile, trace du coup du samouraï souillé.

Quand elle se réveilla, la première chose qu'elle vit fut le visage inquiet d'un éclaireur Hiruma. Elle n'eut pas besoin d'en voir plus. C'en était fini de son bonheur. Jamais plus elle ne passerait une soirée avec Kobo à contempler la mer, jamais elle ne verrait ses enfants grandir et devenir des membres du clan. Sa vie était brisée. Folle de douleur,

Sayako n'entendit même pas que l'on n'avait pas retrouvé le corps de ses enfants. Ils avaient certainement été enlevés par les démons peuplant le bateau.

S'emparant de son wakizashi, elle commença à couper ses longs cheveux noirs, et quand ce fut chose faite, elle se rendit chez le daimyo de la famille Kuni. Utilisant ses bons contacts avec lui, elle sollicita la faveur d'intégrer l'école des chasseurs de sorcières.

Puisqu'elle n'avait plus aucune raison d'aimer, autant mettre sa haine au service de son clan. Le vieil homme tressaillit mais finit par accéder à sa requête devant la détermination et la détresse de Sayako. Pendant un an, la jeune femme endura les pires tourments au sein de l'académie, mais en franchit toutes les épreuves. La fragile et délicate architecte se mua en combattante aguerrie. Ne riant ni ne pleurant jamais, elle s'est murée dans un mutisme effrayant. Si effrayant que même les sombres Kuni s'en inquiétèrent. Sa formation terminée, elle prit les armes et s'enfonça seule dans les désolations. Un mois plus tard, elle revint, la tête d'un samouraï à la ceinture « il était le premier » fut sa seule phrase. Puis elle partit pour le Nord.

Quelques temps après, on apprit la mort d'un Maho tsukai sévissant non loin de la baie des poissons morts. La femme qui l'avait exécuté ainsi que sa cabale avait juste dit « il était le second ». Sayako s'embarqua ensuite sur un navire et se mit à chercher. Elle vogue sur les mers, traquant les séides de l'Outremonde. Pour elle, ils sont tous responsables de la mort de son mari et de la disparition de ses enfants. Et elle





les retrouvera tous.

Surtout Doji Nobuko, car Sayako sait que c'est Nobuko qui détient sa fille. Elle l'a appris de sa dernière victime. Elle la retrouvera, quoi qu'il lui en coûte. Et elle la tuera.

Description

A 26 ans, Kaiu Sayako est une magnifique jeune femme, malgré ses vêtements dépenaillés, son visage sévère et son œil manquant recouvert par un bandeau. Depuis son accident, elle boîte de la jambe droite, mais ça ne l'empêche pas de se déplacer rapidement. Elle a d'ailleurs mis au point une sorte d'attelle, qui lui permet de ne rien perdre en mouvement. Nul ne sait de quoi est composée sa prothèse, car Sayako n'est pas femme à révéler ses secrets, mais on y devine l'éclat du jade et du métal.

Sayako parle peu, et toujours à bon escient. Durant sa première vie, elle a appris les rudiments de l'étiquette, mais ne s'en préoccupe plus guère aujourd'hui. Après tout, ceux qu'elles traquent attachent peu d'importance à la façon dont elle boit son thé – à part peut-être Nobuko.

Secrets

La fille de Sayako est effectivement sur le bateau de Nobuko... Mais sa surprise va être grande quand elle la retrouvera, car la fillette gamine est totalement inféodée à la monstrueuse capitaine, qui se réjouit de cette parodie de famille. Son fils a connu un sort plus terrible encore, puisqu'il a servi à invoquer un oni. Un monstre certes mineur, mais qui ne cesse de grandir, et qui dévore peu à peu l'âme de son hôte.

Équipement

La prothèse de Sayako est en fait une jambe faite en métal et en jade. Elle lui permet d'être immunisée à la souillure pendant des périodes plus longues que la normale. Son tetsubo est incrusté de pointes de jade.

Caractéristiques

Clan : Crabe

Famille : Yasuki

Ecoles / Rang : Ingénieur Kaiu Rang 2 (Voie de l'acier rang 1 ; Voie de la pierre rang 1) ; Chasseur de sorcières Rang 3.

Gloire : 3

Honneur : 2,6

Statut : 4.0

Souillure : 4.5

Anneaux : Terre 4 (Volonté 6) ; Eau 2 (Perception 4) ; Feu 4 ; Air 3 (Intuition 4) ; Vide 3.

Avantages : Beauté du Diable ; Cœur de Pierre ; Dextérité du crabe ; Force de la terre II ; Grande destinée (Détruire Nobuko) ; Résistance magique II ; Trompe la mort.

Désavantages : Blessure permanente (au bras gauche) ; Borgne ; Chagrin d'amour (Yasuki Kobo) ; Estropiée (jambe droite) ; Obnubilé (retrouver ses enfants).

Compétences : Anatomie (Torture) 3 ; Armes lourdes (Tetsubo) 5 ; Art de la guerre 2 ; Art de la magie (Maho) 4 ; Artisanat (Fabrication d'armes) 5 ; Artisanat (Fabrication d'armure) 3 ; Artisanat (Marin) 4 ; Athlétisme 3 ; Chasse (Pistage, Survie, éclaireur) 6 ; Connaissance (Histoire) 2 ; Connaissance (Outremonde) 5 ; Défense 5 ; Enquête (Interrogatoire, Sens de l'observation) 5 ; Etiquette 1 ; Ingénierie (Sièges, Construction navale) 5 ; Jiu-jitsu 2 ; Kenjutsu 4 ; Médecine (Herboristerie) 4 ; Méditation (Zanji, Vide) 4 ; Navigation (mer) 3 ; Pièges 4 ; Tromperie (Intimidation) 4.

L'ÉTINCELANT, NAVIRE MALGRÉ LUI (EVETSE)

Quand Seika fut porté en triomphe au clan de la Mante après y avoir débarqué avec des tonnes de jade, il fut intégré comme capitaine du navire qui l'avait accueilli, et eut le privilège de pouvoir commander son propre vaisseau aux chantiers navals Watanabe.

Quelle ne fut pas la surprise des ingénieurs quand ils prirent connaissance des souhaits de Seika : l'embarcation qu'il projetait de construire n'avait rien d'une bête de course, loin de là ! Un simple kobune rempli de gadgets et de décorations par-ci par-là, qui le rendraient sans doute très joli une fois construit, mais surtout des moins pratiques pour le voyage en mer...

Malgré leur réticence face aux volontés du capitaine, ils finirent par entamer les travaux. Ce fut pour le moins difficile, et ils durent faire preuve de trésors d'ingéniosité et d'intelligence pour prendre en compte les caprices de capitaine, tout en construisant quelque chose qui pourrait quand même flotter sur l'eau. Néanmoins ils n'ont pas pu éviter un terrible agencement du navire, et la disposition des chambres, des cales et du ponton est absolument chaotique : ce navire est un véritable labyrinthe pour celui qui s'y promènerait pour la première fois, et cela l'oblige généralement à déambuler au milieu des dorures, statues et autres pans de soie disposés en vrac par-ci par-là...

Description

L'Étinçant est un vaisseau unique dans son genre : véritable couteau suisse dans un écrin de luxe, il dispose de plein de petits mécanismes et objets jamais vus auparavant sur un navire, mais il demeure plutôt lent et peu maniable pour un kobune.

Très facilement remarquable, même de loin, il est reconnaissable à l'extravagance de sa décoration : avec ses grandes et majestueuses voiles émeraude signées des mon de son clan d'adoption, le bateau vous salue tout d'abord de sa



magnifique proue en forme de samouraï-ko, brandissant les kama à la manière d'une Mante, faite toute d'ivoire, un matériau directement issu des royaumes du même nom. La coque quant à elle est recouverte d'une espèce de vernis, qui la fait briller à des lieues à la ronde durant les journées chaudes et dégagées. A l'intérieur, tout est fait pour le confort des passagers : tapis, dorures et toiles de soie viennent habiller les statues du ponton. Les chambres sous le pont n'ont rien à envier aux châteaux Grue, et l'on raconte même que Seika entrepose dans sa cellule un tableau d'une valeur et d'une beauté incommensurables.

A l'image de nombreux membres de son équipage, le vaisseau a été frappé par la bénédiction des kami et des fortunes. Tout d'abord, la fortune de l'amour romantique, Benten, qui semble suivre Seika partout où il va, a embrassé l'embarcation de son fabuleux pouvoir. Il en est de même pour Jurojin, qui garde le pont toujours brillant de propreté et à l'abri des affres du temps. Enfin, le navire est de temps en temps capable de réaliser des exploits que même des kobune d'élite auraient du mal à imiter : sans doute l'œuvre des kami.

Cependant, le très mauvais agencement du vaisseau se fait sans cesse sentir : le ponton ne peut accueillir qu'un équipage réduit, et son étroitesse a obligé les ingénieurs Watanabe à le doter d'un gouvernail plus petit que la normale. Enfin, et ce à l'insu de nombreux membres de son équipage (à part les proches de Seika) le navire est équipé d'un câble sous sa coque permettant d'y accrocher les tonneaux « d'herbes magiques » de Iuchi Kenotai, car rien n'est moins sûr que leur légalité au sein de l'empire d'émeraude...

Caractéristiques

Type : Moyen (kobune) ; 30pp.

Gloire : 4.0

Anneaux : Terre 2 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 4 (25 membres d'équipage. Ce sont tous des marins expérimentés).

Rangs de blessure : 30 ; 60 ; 90 ; 120 ; 150 ; 180 ; 210 ; 360.

Avantages : Aimé des kamis (3pp) ; Avirons (2pp)* ; Bénédiction de Benten (3pp) ; Bonne réputation (2pp)* ; Câble dissimulé (2pp)* ; Éblouissant (6pp)* ; Équipage bien entraîné (2pp)* ; Installation Gaijin (4)* ; Résistance magique (6pp).

Désavantages : Petit (2pp) ; Petit gouvernail (4pp).

Spécial : Voyant.

Capitaine/pilote : Yoritomo Seika.

Autres personnalités notables : Yoritomo Seikiko, Hitomi Hinano, Iuchi Kenotai.

* : Avantages achetés après la création du bateau.

LE MONDE IMPITOYABLE DE TORTUGA (DARKLOÏC)

L'ILE DE TORTUGA, TERRITOIRE TROLL

Des récifs déchiquetés des mortelles côtes du clan du Phénix aux multiples criques des îles des épices et de la soie du clan de la Mante, en passant par les eaux très fréquentées par les riches caravanes marchandes du clan de la Grue, sévissent les plus dangereux scélérats de tout Rokugan : les pirates. Ils sont souvent de simples pêcheurs poussés par la nécessité, des rônin attirés par l'impunité ou des samouraïs de clan prêts à sacrifier leur honneur pour assurer la suprématie commerciale de leur clan. Les marins des clans du Crabe et de la Mante qui s'aventurent au sud de la baie des poissons morts redoutent une autre menace, bien plus grande : les horreurs qui hantent les rivages bordant l'Outremonde, tels que Funa-yorei, Umibozu, etc. Malgré tout, même eux n'imaginent pas la terrible vérité...

Loin au sud, dans les Seas of Shadow, se dresse une île ne figurant sur aucune carte : Tortuga ! Il y a fort longtemps, bien avant la chute des Kami, Tortuga était un port florissant de l'empire Troll, un fleuron de leur culture, ne s'effaçant que devant Voltturnum. Les Ningyo, les Kenku, les Kitsu et même les Zokujin venaient y commercer en parfaite harmonie. Quand vint la chute, un cataclysme détruisit la cité et son port florissant. Tout fut perdu, et Tortuga sombra dans l'oubli... Il fallut des années, des décennies, des siècles même, avant que l'île ne soit redécouverte et peuplée par un groupe de créatures parmi les plus cruelles qui soient : les Umibozu, ou Trolls des Mers. L'île est riche en obsidienne, le sang d'Onnotangu, et il ne fallut pas longtemps pour que les suppôts du Sombre Kami commencent à l'extraire et l'exploiter. Les Umibozu lancèrent des raids contre les navires imprudents ou égarés, capturant leurs équipages pour les réduire en esclavage dans leurs mines.

Tortuga bénéficie de conditions extrêmement favorables : loin au sud, elle est protégée par les multiples manifestations de Jigoku qui hantent les eaux environnantes, et jamais encore un navire n'a pu découvrir l'île ni rapporter sa découverte à Rokugan. Vue de la mer, Tortuga est un immense roc émergeant de l'océan, s'élançant vers le ciel, émettant un large et épais panache de fumée noire et qui s'achève de tous côtés en falaises abruptes plongeant dans la mer. Le seul accès est une large et profonde grotte marine, au fond de laquelle mouillent les navires Umibozu, dans les ruines de l'ancien port. Deux ou trois kobune y stationnent en permanence. La moitié de leur équipage est de garde, tandis que le reste se détend en ville. Un long et étroit escalier d'obsidienne relie en serpentant le port aux ruines de la cité occupées par les trolls des mers. L'ancienne cité florissante est aujourd'hui méconnaissable, recouverte au fil des ans par les taudis des Umibozu. Ce sont essentiellement des baraquements, et ce qui s'approche le plus de tavernes. Le

reste de l'île est truffé de galeries de mines où vivent, travaillent et meurent des dizaines d'esclaves, principalement capturés en mer. La majorité sont d'imprudents marins du clan de la Mante, des Crabes ou des marchands malchanceux, ainsi que quelques marins gaijin, originaires des Royaumes d'Ivoire, pour la plupart. Il n'y a ni faune, ni flore sur cette terre stérile. Il y règne une chaleur infernale, et la Souillure corrompt lentement, mais sûrement, tout être vivant sur l'île. Les trolls montent une garde vigilante, et les falaises à pic, entourées d'une mer hostile, dissuadent le plus souvent les évasions. Malgré cela, il existe parmi les esclaves quelques individus non résignés, qui espèrent encore parvenir à regagner leur foyer, comme le capitaine Yoritomo Suzume. Malheureusement, son long séjour sur l'île l'a déjà irrémédiablement marqué, et certains diraient que sa santé mentale vacille pour le moins...

L'actuel seigneur de Tortuga est un immense et puissant Umibozu, dont le visage rappelle un poulpe, Dei Wi Jon Tseu. C'est un tyran violent et cruel, qui dirige ses équipages et ses esclaves d'une main de fer ; mais c'est également un redoutable capitaine pirate ! Il n'hésite pas à prendre la mer à bord de son navire personnel, la Perle Noire, un grand vaisseau à la coque et aux voiles aussi sombres que l'obsidienne, pour capturer de nouveaux esclaves pour les mines de Tortuga.

DEI WI JON TSEU, ROI TROLL

Dei Wi Jon Tseu est l'impitoyable Roi-pirate des Umibozu de Tortuga. Il est plus grand, plus fort, plus intelligent et plus vicieux que la majorité de ses congénères, et sa personnalité ne semble pas avoir été détruite par l'emprise de la Souillure. Ceci explique sans doute sa position actuelle. Son visage effrayant rappelle un poulpe posé sur ses épaules massives. Ses traits inexpressifs et son grand calme apparent renforcent son aspect inhumain et sans âge ; un contraste se fait pourtant jour lorsqu'il médite, fumant sa pipe d'écume, à la proue de son vaisseau, la Perle Noire. Au combat, il est d'une férocité incomparable - un vrai démon. Personne ne connaît les origines du capitaine Dei Wi Jon Tseu. Est-il né sur Tortuga ? Vient-il de l'Outremonde ? Nul ne le sait, pas plus qu'on ne sait comment il est parvenu à imposer son autorité sur ses congénères. Parmi les esclaves, certains parlent de lui comme d'un "Roi-troll", en référence aux histoires de "Roi-gobelin" qui circulent sur le mur des bâtisseurs.

Caractéristiques

Ecole/Rang : Guerrier Rônin Rang 5 ; Maho-tsukai Rang 1.

Gloire : -3.0 (infamie)

Honneur : 0.0

Statut : 0.0

Souillure de l'Outremonde : 5.4

Anneaux : Terre 4 ; Eau 3 (Force 6) ; Feu 3 (Agilité 4) ; Air 2 (Intuition 3).

Avantages : Force de la Terre (4 PP), Grand.

Pouvoirs de l'Outremonde : Bénédiction du Sombre Seigneur, Résistance Impie, Au-dessus des Éléments.

Désavantages : Cruel, Indifférent, Malédiction de Benten, Souillure de l'Outremonde.

Kata : Frappe comme la Terre.

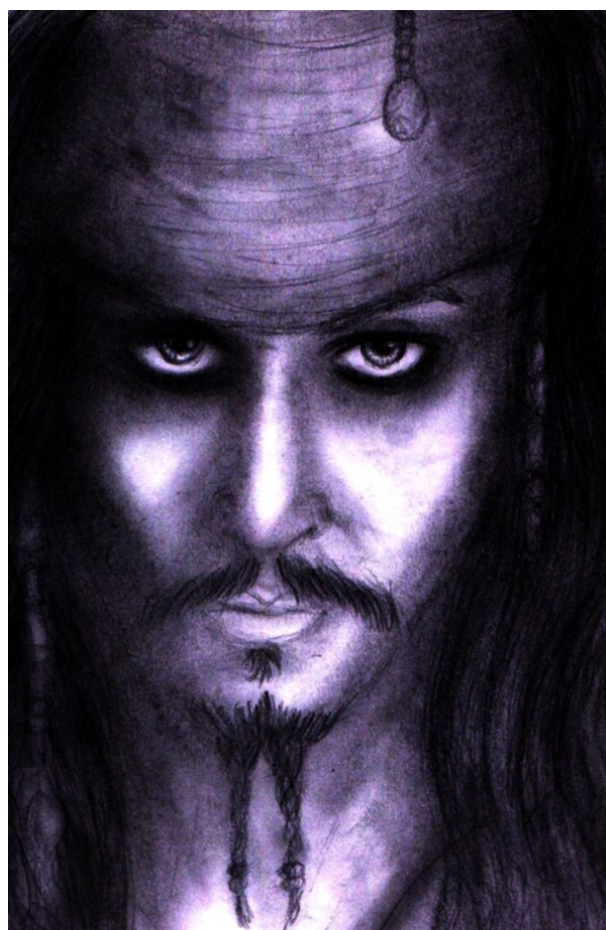
Sorts : Invoquer un Champion Mort-Vivant, Contrôle des Morts-vivants.

Compétences : Art de la Magie (Maho) 3, Artisan (marin) 5, Connaissance (Astronomie) 3, Connaissance (Fantômes) 3, Armes de Paysans (Fouet, Parangu) 5, Armes Lourdes 5, Couteaux 5, Art de la Guerre 5, Athlétisme 5, Connaître l'Ecole : Bushi Yoritomo 3, Connaître l'Ecole : Tyran Yasuki 3, Défense 5, Jiu-jitsu 5, Anatomie (Torture) 5, Connaissance : Outremonde 5, Tromperie (Intimidation) 5, Navigation (Mer) 5.

Spécial : Cf. Créatures de Rokugan, troisième édition p.176.

YORITOMO SUZUME, HÉROS EN CAPTIVITÉ

Yoritomo Suzume fut l'un des plus intrépides et talentueux pirates du clan de la Mante, un génie du combat naval, ca-



pable, avec un seul kobune, d'arraisonner une caravane marchande entière du clan de la Grue ! Fils d'un membre de la prestigieuse branche de la famille Yoritomo connue sous le nom de Légion des Tempêtes et d'une samurai-ko du clan du Moineau, esprit libre et rebelle, il a choisit son nom d'adulte, le jour de son gempukku, en hommage à sa mère et possède même le mon du clan du Moineau tatoué sur son avant-bras droit. Il porte toujours un simple kimono en coton, sans manches.

Après avoir longtemps écumé les mers des Royaumes d'Ivoire pour le compte du clan de la Mante, Suzume a adopté certaines coutumes gaijin. Sa coiffure, par exemple, n'a rien de celle d'un samurai. Au lieu du chignon en queue de cochon, il arbore une multitude de tresses décorées de perles et de coquillages. Il se farde également les paupières de khôl. Enfin, comme tous les marins, il est fortement porté sur la boisson. Mais un jour, malgré tout son talent, sa chance insolente finit par l'abandonner, lorsqu'il croisa la route de la Perle Noire et de son terrible capitaine, Dei Wi Jon Tseu ! Suzume fut pris vivant et emmené à Tortuga. Nombre des ses hommes périrent dans l'abordage. Les autres succombèrent à l'enfer de Tortuga, dans les mines d'obsidienne. De tout son équipage, Suzume est le dernier rescapé. Malgré les conditions de vie difficiles, la mort de ses camarades et le nombre d'années – dont il a perdu le compte – de captivité, il reste persuadé de pouvoir, un jour,



s'échapper et se venger du terrible Dei Wi Jon Tseu.

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecole/Rang : Bushi Yoritomo rang 2.

Voie : Pilote de Kobune Yoritomo.

Honneur : 2.5

Statut : 3.0

Souillure de l'Outremonde : 1.0

Anneaux : Terre 2 ; Eau 3 ; Feu 3 ; Air 2 ; Vide 2.

Avantages : Chanceux (3 PP), Jeune Prodige (Artisanat : Marin), Langue (Royaumes d'Ivoire, Umibozu), Risque-tout, Statut Social (Légion des Tempêtes, capitaine de kobune).

Désavantages : Compulsif (Boisson ; 2 PP), Ennemi Juré (Dei Wi Jon Tseu ; 5 PP), Joli Cœur (1 PP), Némésis, Souillure de l'Outremonde.

Compétences : Armes de Paysans (Kama) 3, Art de la Guerre 3, Athlétisme (Natation) 5, Commerce 3, Artisanat (Marin 5), Défense 3, Kenjutsu 3, Art du Conteur (Fanfaronnade) 5, Connaissance : Astronomie 1, Connaissance (Royaumes d'Ivoire) 3, Jeu (Vents et Fortunes) 3, Artisanat (Construction Navale) 1, Artisanat (Extraction Minière) 3, Couteaux 3, Jujutsu 3, Connaissance : Outremonde (Umibozu) 1, Discrétion 1, Tromperie (Mensonges) 3, Navigation (Mer) 3.

LA PERLE NOIRE,

NAVIRE DE DEI WI JON TSEU (EVETSE)

Les origines de cet effroyable vaisseau sont bien mystérieuses. La seule chose dont les trolls sont sûrs, c'est qu'un jour, Dei Wi Jon Tseu revint d'une expédition dans l'Outremonde sur son pont et que depuis lors il ne monta plus sur aucun autre navire de sa vie...

La Perle Noire n'est pas un sengokobune comme les autres : elle dispose de quatre voiles au lieu de trois, ce qui la rend plus maniable et plus rapide que n'importe quel autre vaisseau rokugani. De même, il semble que sa résistance et sa vitesse surnaturelle sont dus à des pouvoirs aussi sombres que mystérieux.

Mais c'est surtout un navire éveillé par la souillure : disposant de sa propre conscience, il est capable de s'auto piloter dès qu'il en éprouve l'envie, que son équipage y consente ou pas... mais elle reste sage et silencieuse quand son capitaine fétiche se met à sa barre. Personne ne sait quel lien démoniaque lie ces deux êtres : serait-ce là le résultat d'un puissant sort maho ? Le navire contiendrait-il en fait l'âme d'un « Dei Wi Jon Tseu no Oni » ? Les rumeurs les plus folles courent à leur sujet et certains racontent même que l'embarcation rejeterait cruellement tout être vivant mettant pied sur son pont en l'absence du terrible Roi Troll.



Pourtant, quelque-chose ne tourne pas rond dans l'esprit malade et mystérieux de la Perle Noire : elle se sent comme... « attirée » par une chose qui émane des cachots de Tortuga... Elle perçoit une aura comme elle n'en a jamais sentie auparavant. Elle ne saurait comment l'expliquer, mais elle trouve cette aura... sympathique. Elle se verrait bien écumer les mers corrompues au service de cette chose pour l'éternité. Cette aura dessine une forme qu'elle ne voit que rarement ici bas : elle est humaine ! Oh oui, la Perle Noire aimerait bien l'avoir à son bord...

Un jour viendra où ils seront enfin réunis... « Et quand ce jour viendra... » Elle s'est mise à y rêver toutes les nuits. Si seulement elle avait une bouche, on pourrait voir sa coque d'obsidienne fendue d'un sourire de délectation capable de faire frissonner le plus démoniaque des Oni !

Description

La Perle Noire est un énorme sengokobune à quatre voiles (mais seulement trois mâts) et trois ponts. Elle semble tout le temps entourée par les ombres, et sa coque elle-même est recouverte d'un noir profond comme les ténèbres. A son bord vivent en permanence une cinquantaine de morts vivants d'origines diverses : humains, trolls, gobelins, etc., qui semblent n'écouter que les ordres de Dei Wi Jon Tseu. Cependant, sans que quiconque le sache, ils sont en réalité esclaves du navire lui-même, qui les prête généreusement à son capitaine fétiche du moment...

Le temps semble s'être comme arrêté à son bord : moisissures et pourriture cohabitent allègrement avec toiles d'araignées et rats de toutes sortes. Mais qu'on ne s'y trompe pas : malgré sa piteuse apparence, ce vaisseau est sans l'ombre d'un doute le plus dangereux de tout Rokugan.

Caractéristiques

Gloire : -3.0 (infamie)

Honneur : 0.0

Statut : 0.0

Souillure de l'Outremonde : 6.0

Anneaux : Terre 3 ; Eau 5 ; Feu 4 ; Air 5 (30 membres d'équipage morts vivants et entièrement dévoués à leur vaisseau. Cependant le navire peut s'auto-piloter : son rang d'Air est alors considéré comme étant de 3).

Avantages : Baliste* ; Coque solide ; Grand (4pp) ; Bon capitaine** ; Grand gouvernail ; Rapide.

Pouvoirs de l'Outremonde : Armature du sombre seigneur ; Bénédiction du sombre seigneur ; Contre les éléments ; Domination du Faible ; Maître des Ombres ; Vitesse Surnaturelle.

Désavantages : Aspect Piteux (6pp) ; Aura effrayante (3pp) ; Eveillé* ; Peu orthodoxe ; Souillure de l'Outremonde* ; Voyant.

Spécial : Lien karmique (Dei Wi Jon Tseu ; Yoritomo Suzume) ; Obnubilé (faire de Yoritomo Suzume son « capitaine »).

* : Avantages/Désavantages accordés après sa construction.

** : Uniquement en la présence de Dei Wi Jon Tseu.

DANS LE BLEU DE L'OcéAN (EVETSE)

Ce paragraphe rassemble une série de trois personnages, et le du navire de l'un d'entre eux. Une relation triangulaire les unit, en relation notamment avec Watanabe Kohei, personnage central et génie incompris de la magie de l'eau.

WATANABE KOHEI, HOMME-POISSON

Kohei n'est pas un constructeur naval comme les autres. Ou plutôt, il n'est pas un shugenja comme les autres. Fils d'un des meilleurs assistants du grand maître Watanabe et d'une Shugenja Yoritomo qui rendit l'âme en lui donnant vie, il a été plongé dans les arts de la menuiserie et de l'ingénierie navale avant même d'avoir appris à marcher. C'est ainsi qu'il travaille avec ses pairs sur l'assemblage de kobune et sengokobune depuis l'âge de 5 ans.

Sa jeunesse se passa relativement bien malgré la douloureuse absence de sa mère. Son paternel - un homme bon qui mit tout son amour dans son unique enfant en souvenir de sa défunte et bien-aimée épouse - fit tout pour le rendre le plus heureux possible. Il en fit un garçon travailleur et sensible, peut-être un peu trop pour un samouraï, mais qu'importe ! De toute façon il ne quitterait jamais les docks de Kyuden Gotei. Il vivrait une existence paisible et heureuse loin des manigances politiques et de la guerre, comme l'a toujours désiré sa mère.

Cependant, Kohei était un garçon atypique : il se sentait attiré par l'océan. Il pouvait passer des heures entières dans une barque, sur les côtes, à observer la transparence de la mer, passant ses mains à travers celle-ci en essayant de retenir les Kamis de l'Eau dans ses mains. Du coup, il demeurerait très solitaire et rêveur, ennuyé par les rapports humains et obsédé par les profondeurs de la mer, ce qui inquiétait quelque peu son père. Mais que pouvait-il y faire ? Son fils était heureux. Et puis quoi de plus beau pour un père navigateur que d'avoir un fils amoureux de la mer ?

Mais ce n'était pas tout : « l'amour » du jeune enfant était réciproque. L'océan était attiré par lui. Il impressionnait les badauds par sa capacité à se lier d'amitié avec les créatures marines, et particulièrement avec les dauphins. Dès qu'il en eut l'âge, il demanda aux pêcheurs des environs de l'emmener avec lui lors de leurs expéditions au loin des côtes. Tout d'abord hésitants, car s'il lui arrivait quoi que ce soit, on ne donnerait pas cher de leur peau, les marins acceptèrent finalement devant l'insistance du jeune garçon. Et qu'elle ne fut pas leur surprise quand, au beau milieu de

l'océan, une troupe de dauphins commencèrent à leur tourner autour, glapissant et sautant à tout va d'un air enjoué ! Surprise redoublée quand ils aperçurent l'un des mammifères aquatiques s'approcher du navire et tendre son museau à Kohei, qui commença à le caresser...

Au fur et à mesure des expéditions, le garçon commença à rejoindre ses amis et à nager avec eux. Cependant, cela n'était d'ores et déjà plus que de la routine pour les pêcheurs. Ce qui les étonnait désormais, c'est que la mer demeurerait calme à chaque fois que l'enfant partait avec eux. Très rapidement, il devint pour tous une espèce de fortune vivante, et un shugenja Yoritomo fut convoqué par le grand maître Watanabe, qui n'observa l'enfant que quelques secondes avant de déclarer d'un air placide : « Cet enfant a été choisi par les kamis de l'eau. Il fera un très puissant shugenja. »

Kohei quitta donc les chantiers navals de Kyuden Gotei pour rejoindre l'école de shugenja Yoritomo de la capitale. Ceci ne l'empêchait pas de rejoindre son père de temps à autres pour l'aider dans son travail. Il ne tarda pas à faire parler de lui tout autour de la cité : il était clairement un surdoué – certains disent même un « élu » – qui apprenait à contrôler les kami de l'eau avec une facilité déconcertante, mais sa nature quelque peu « originale » le faisait passer pour dérangé. Les badauds l'évitaient et les contacts humains se faisaient rares.

Il ne se fit qu'un ami durant cette époque, mais quel ami ! Un courtisan Yoritomo de deux ans son aîné, jovial, aventureux et bavard, qui l'avait pris en affection en raison de la relation unique qu'il entretenait avec la mer. Yoritomo Kukabe possédait un petit Kobune, et arpentait les côtes rokugani pour vendre des bibelots trouvés par-ci par-là dans les océans, qu'il faisait passer pour des trésors des Royaumes d'Ivoire. Les affaires marchaient du tonnerre, et bien qu'il reverse une grande partie des koku amassés à son clan, il vivait une existence faite de luxe et d'aventures, entre les voyages en mer, Kyuden Gotei et les quartiers sulfureux de Ryoko Owari.

Les deux individus se rencontrèrent à bord de l'équipage de Kukabe, lors de la première mission confiée à Kohei : une mission de reconnaissance sur une île perdue loin à l'est des îles de la Mante. Une alchimie s'opéra instantanément entre les deux : le courtisan était fasciné par ce shugenja qu'il appelait « l'homme-poisson » tandis que le Watanabe voyait en Kukabe un grand frère fort et de bon conseil.

Les années passèrent, et lorsque Kohei fut âgé de 16 ans, son père le quitta à son tour, emporté par la maladie. Cela n'eut pour effet que de l'enfermer un peu plus dans sa solitude. Aucune émotion ne pouvait se lire sur son regard placide, et d'aucuns le croyaient insensible, voire fou. Il est vrai que tout portait à y croire, étant donné que les seules raisons de vivre du jeune homme semblaient être la mer et les dauphins. Le seul à pouvoir encore le ramener dans le monde des humains était son ami Kukabe.

En réalité, Kohei restait le petit garçon sensible d'autrefois et était incapable de voler une vie humaine, mais il commençait à se laisser aller, se fermant aux sentiments des autres et en n'attachant plus aucun intérêt à ses camarades humains. Après les leçons au dojo, il passait le plus clair de son temps perdu seul dans l'océan, sur un petit navire de pêche, attaché à une corde de sureté et nageant avec ses amis. C'est à cette période qu'il commença à plonger sous l'eau : tout d'abord quelques secondes, puis quelques minutes, puis même une dizaine de minutes. Avec ses incroyables talents de shugenja, il a réussi à aller au plus profond de la mer, dans un monde inconnu et totalement fermé aux humains normaux. Il y a d'ailleurs récupéré de nombreux trésors, au ravissement de son meilleur ami qui en profite pour les vendre à des prix exorbitants dans les cours Grue les plus raffinées.

Il est ainsi devenu incroyablement bon en apnée et en plongée sous-marine, et est obsédé par l'envie de plonger toujours plus profond. Son but ultime est-il de poser les pieds sur les tréfonds les plus enfouis de l'océan, ou plutôt de simplement devenir un poisson ?

En tout cas, depuis la fin de ses études, Kohei est souvent envoyé en missions de reconnaissance à bord du vaisseau de Kukabe. De temps en temps, il monte à bord d'un autre navire contenant une cargaison de grande importance, son incroyable pouvoir permettant d'assurer un temps clément durant le voyage, ainsi que de s'attirer des faveurs des créatures maritimes. Il a ainsi participé à de nombreuses expéditions dans les Royaumes d'Ivoire. Au contraire, il n'est que très rarement envoyé dans des missions à caractère « violent » pour la simple et bonne raison qu'il se refuse d'utiliser sa puissance contre des vies quelles qu'elles soient. Les leaders du clan de la Mante considèrent même cela comme une chance, car les capacités destructrices de cet individu pourraient être difficiles à contrôler. On a déjà vu de tels prodiges se retourner contre leurs propres alliés, et celui-ci n'est pas vraiment considéré comme sain d'esprit.

Description

Kohei est un grand et bel homme de maintenant 27 ans, au visage long et ouvert. Il porte de longs cheveux noirs qu'il laisse toujours voler au gré du vent. Le regard toujours perdu dans le vide, et semblant vivre dans un rêve éveillé, il s'enferme dans un mutisme complet, ne répondant aux autres que très rarement. Le seul capable d'avoir une conversation durant plus de 5 minutes avec lui est son ami Kukabe.

La plupart des gens le prennent pour un cas social. Malgré tout, il émane de lui un puissant charme, qui enivre toutes les femmes qu'il rencontre. Il n'en a que faire, pour leur plus grande déception, et pour la jalousie des hommes qui le comprennent encore moins. Cela a pour conséquence bien des railleries de la part de son ami Kukabe, qui est



encore plus porté sur « les plaisirs de l'amour » que ses confrères masculins.

La dernière « victime » en date serait une Shiba, rencontrée lors d'une mission près des côtes Phénix : l'équipage devait cartographier une mystérieuse île soi-disant remplie de jade, qui aurait finalement disparu sous les eaux peu avant leur arrivée. L'équipage, lors d'une précédente escale sur les terres Phénix, a été invité à une cour Shiba afin d'apaiser les tensions récurrentes entre les instances de leurs clans respectifs. C'est là qu'ils ont rencontré Shiba Kamehime. Elle a soudainement insisté pour faire office de yojimbo du shugenja Mante durant cette mission, prétextant qu'il serait « des plus préjudiciables » pour son clan qu'il arrive le moindre malheur à une personne de cette importance à proximité de leurs côtes. Le voyage, hormis l'échec de la mission, s'était très bien passé, et Kamehime a peu à peu réalisé l'amour qu'elle portait au mystérieux, séduisant, mais surtout inatteignable Kohei. Une relation ambiguë naquit entre les deux, mais finalement le shugenja Mante rentra sur ses terres.

Contrairement aux autres prétendantes, Kamehime ne compte pas lâcher le morceau si facilement. Elle est folle amoureuse de Kohei, et se bat bec et ongles pour se faire assigner des missions auprès du clan de la Mante, trouvant à chaque fois des excuses plus abracadabrantes les unes que les autres pour le rejoindre. Elle vient tout juste d'obtenir un poste permanent à Kyuden Gotei, et a demandé des fiançailles. La Mante et le Phénix voient cela d'un très bon œil, et comptent tisser des liens et cultiver de meilleures relations après les guerres qui les avaient envenimées ces dernières dizaines d'années.

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Watanabe

Ecoles/Rangs : Shugenja Yoritomo rang 3/Cavalier des tempêtes rang 2.

Gloire : 2.0

Honneur : 2.0

Statut : 3.0

Anneaux : Terre 2 ; Eau 6 ; Feu 3 (agilité 5) ; Air 3 ; Vide 3.

Avantages : Ami des éléments (Eau) ; Bénédiction des éléments (Eau) ; Kami amical (Eau) ; Don inné (Inspirer la sympathie des créatures aquatiques) ; Grand ; Bénédiction de Bentei ; Relation (Yoritomo Kukabe ; 6pp).

Désavantages : Asocial (4pp) ; Ascète ; Amères fiançailles (ça arrive à grands pas !) ; Compulsion (4pp ; nager avec les dauphins) ; Obnubilé (Découvrir les profondeurs des océans) ; Déséquilibre élémentaire (6pp ; Terre) ; Fascination (Mer) ; Sans cœur ; Cœur tendre (cependant attention à ceux qui oseront lever la main sur ses amis les dauphins !).

Compétences : Artisanat (construction navale) 6 ; Connaissance (mers) 8 ; Artisanat (marin) 6 ; Navigation (mer) 6 ; Etiquette 2 ; Méditation 5 ; Ingénierie 3 ; Athlétisme (natation ; plongée sous-marine) 7 ; Armes de paysan 1 ; Kenjutsu 1 ; Chasse (survie) 4 ; Jujutsu 2 ; Discrétion 4 ; Défense 5.

Sorts

- De très nombreux sorts d'Eau (notamment des sorts affectant le temps, les caractéristiques physiques et le mouvement, lui étant les plus utiles pour ses voyages sous-marins).
- Quelques sorts dans chacun des autres éléments.

YORITOMO KUKABE

Kukabe est le seul et unique ami humain de Kohei. Manipulateur de première, il a réussi à se construire une vie pépère entre contrebande, arnaques, aventures maritimes, musique et quartiers chaud des grandes villes rokugani. C'est un bon vivant, perpétuellement en voyage, ne ratant jamais une occasion de faire la fête, de démontrer ses talents de musicien/chanteur/orateur, et il est passé maître dans l'art de courir les jupons. Il sait malgré tout très bien se comporter à la cour, et est parfois envoyé par les instances Mante pour des missions diplomatiques et commerciales aux quatre coins de l'Empire. Il a enfin participé à de nombreuses expéditions de reconnaissance ou de cartographie aux cotés de Kohei, dont il est devenu le navigateur officiel.

Tout n'a pourtant pas été toujours rose pour Kukabe, et on peut dire qu'il revient de loin. Orphelin, il a vécu les premières années de vie dans la rue. Ses souvenirs n'arrivent pas à remonter avant ses 6 ans, et il ne se rappelle donc pas du tout de ses parents ou des tuteurs s'étant occupé de lui jusqu'à se qu'il soit en âge de se débrouiller à peu près seul. Il faisait partie d'un petit groupe de malfrats, qui lui donnaient de quoi se nourrir en échange de ses services en tant que voleur. Sa petite taille lui permettait de se faufiler quasiment partout, et il était particulièrement utilisé dans les cambriolages de grandes et riches demeures.

Une nuit, il fut envoyé dans les quartiers d'un riche courtisan Yoritomo pour voler un katana sacré d'une valeur inestimable. S'introduire dans la chambre du samourai ne fut pas difficile pour le jeune enfant, et il se trouva rapidement face à l'arme en question. Il s'approcha du saya, s'apprêtant à la saisir de ses petites mains, mais s'interrompit au dernier moment. Il se sentait surveillé. La première chose qu'on lui avait enseignée en tant que voleur était de s'enfuir dès qu'il sentait que les choses tournaient mal. Il se tourna donc les talons et se dirigea discrètement vers la petite lucarne qui lui avait permis de se faufiler dans la maison. Mais alors qu'il franchissait le seuil de la porte, une puissante voix l'arrêta net. C'était le maître des lieux. Il commença à courir mais celui-ci l'attrapa par le bras. Il lui conseilla

d'une grosse voix de ne pas bouger et de répondre à ses questions, sans quoi il se verrait obligé de l'envoyer à la garde de la ville.

- Que fais-tu ici ? Tonna l'homme de sa grosse voix.
- Je... je... Kukabe était au bord des larmes.
- Les hommes ne pleurent pas! Si tu sais te montrer fort, peut-être que je te serai clément !
- Je suis venu ici pour voler votre katana, monsieur, fit le jeune garçon, n'osant pas regarder son interlocuteur en face.
- Ah oui ? Et pourquoi donc ? s'enquit son interlocuteur en fronçant des sourcils.
- Je suis un voleur. Je vole des choses pour mes maîtres, et en échange ils me donnent de quoi manger.
- En es-tu fier ?
- Je le fais car je veux vivre, monsieur, et que sans nourriture, je ne peux pas.
- Et crois-tu seulement que ta misérable vie vaille autant que tout le malheur que tu causes aux braves et honnêtes gens de la cité en leur volant leurs biens ?
- Kukabe, les yeux humides et soudain emplis d'une colère contenue, fit soudain face au vieux et effrayant samouraï, le regardant dans les yeux, profondément révolté par ses dernières paroles, et lui répondant mots pour mots.
- Avec tout votre respect monsieur, oui! Car j'ai beau être un orphelin qui ne connaît rien d'autre que la rue, je ne peux pas croire que ma vie ici soit vaine et inutile ! fit-il. Chacun a une place en ce monde - il suffit de la trouver et de la prendre. Pour certains, c'est plus dur que pour les autres, mais c'est la vie. Par contre, quand je vois vos « braves et honnêtes » gens me voir seul, sans le sou et affamé, sans qu'ils daignent donner un

petit peu de la nourriture qu'ils ont acheté au marché à un enfant que la vie n'a pas épargné, eh bien je pense qu'ils méritent amplement que je visite leurs demeures une fois la nuit venue pour compenser leur manque de générosité!

Ces paroles surprirent vieil homme dans un premier temps. Il hésitait entre frapper le garçon pour son irrespect ou le féliciter pour sa répartie. Finalement, il soupira et se dirigea vers le katana. Il le prit dans ses mains, le considéra, puis le rangea avec affection dans son obi.

- Je t'ai remarqué depuis ton intrusion ici, gamin, et je t'ai vu prêt à prendre mon sabre et à t'enfuir avec, pour finalement te rétracter et faire demi-tour. Pourrais-je savoir pourquoi ? M'aurais tu finalement remarqué à ton tour ?
- Moi ? Non! Non! Pas du tout! Mentit confusément Kukabe.
- Dans ce cas, jeune garçon, pourquoi ?

Le vieux le fixa dans les yeux d'un air terrible, comme s'il s'apprêtait à sonder son âme - mais l'orphelin ne paniqua pas. Il le regarda à son tour et lui fit de son ton le plus sincère :

- Car je me suis rendu compte que voler le sabre d'un samouraï était quelque chose de monstrueux. Car je sais que leur arme est le symbole de leur âme et que personne ne mérite de se voir séparer de son âme. Voilà pourquoi je me suis rétracté.

Le vieux ne dit rien pendant quelques secondes, comme soufflé par les paroles du gamin. Puis il éclata d'un rire franc :

- HAHAAAAAAAAAAAAHAHA ! Bien tenté, petit ! Je suis presque tombé dans le panneau, je dois bien l'avouer. Eh bien gamin, s'il y a bien une chose que l'on peut dire, c'est que tu ne manques pas de ressources !

Finalement, le vieil homme adopta Kukabe qui hérita de son nom de famille : Yoritomo. Il fut envoyé dans la célèbre école de courtisan du même nom, et y fit fructifier les ruses et connaissances qu'il avait apprises quand il n'était qu'un pauvre orphelin affamé et désespéré. Même si ses secteurs d'activité ne sont pas des plus honorables, il a juré fidélité à la famille Yoritomo et a promis de payer sa dette au vieil homme en donnant le meilleur de lui-même à son clan d'adoption.

Description

Kukabe est un homme de corpulence normale, quoique plus athlétique que la moyenne des gens. Ses cheveux mi-longs sont habituellement coiffés selon la méthode traditionnelle, mais il porte toujours un foulard quand il part en mer. Ses yeux joviaux et rieurs se révèlent plus noirs et profonds quand on y porte attention, comme si le vrai Kukabe avait pris l'habitude de se cacher derrière ses cabotinages.





Il porte fièrement à son obi le katana du vieil homme, depuis longtemps parti dans l'autre monde. Il s'entraîne souvent avec celui-ci, par respect pour l'homme qui lui a donné sa vie d'aujourd'hui. De temps à autres, on peut le surprendre en train de jouer affectueusement avec la garde du katana, tout en prenant part à ses activités quotidiennes.

Il joue toujours le rôle de grand frère quand il est en compagnie de Kohei, essayant sans cesse de lui faire apprécier les plaisirs simples des humains normaux, généralement sans succès. Il paraît toujours aussi extraverti que son ami est introverti, voire moqueur quand son cadet lui parle de dauphins et d'océan, mais il ne manque pourtant pas une occasion de l'observer jouant et nageant avec eux. On peut alors lire dans son regard de l'admiration, mais aussi de l'envie et de la mélancolie, voire de la tristesse. Quoi qu'il en soit, quand ils sont envoyés en mission ensemble, les deux jeunes hommes passent réellement pour des frères, tant leur entente mutuelle le laisse croire.

C'est lui qui a présenté Shiba Kamehime au shugenja, même s'il était précédemment attiré par les charmes discrets de la jeune Phénix. Cependant, après avoir constaté que ses multiples tentatives de séduction étaient rejetées sèchement par la bushi, et après avoir remarqué l'attirance réciproque qui s'établissait entre ses deux compagnons, il décida au contraire d'essayer de les caser ensemble. Cela semble néanmoins peine perdue, tant Kohei est maladroit avec les femmes et de toute manière trop volatile pour pouvoir construire quelque chose de sérieux avec un autre être humain. Après tout, c'est ce que l'on pouvait attendre de la part d'un « homme-poisson », non ?

Caractéristiques

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecoles/Rangs : Courtisan Yoritomo rang 2 / Capitaine Expérimenté (Voie de rang 2).

Gloire : 3.0

Honneur : 2.0

Statut : 3.0

Anneaux : Terre 4 ; Eau 3 ; Feu 4 ; Air 4 ; Vide 3.

Avantages : Allié (Yoritomo Kohei ; 6pp) ; Beauté du Diable ; Clairvoyant ; Ingénieux.

Désavantages : Avare ; Impulsif ; Jaloux.

Compétences : Connaissance (mer) 4 ; Artisanat (marin) 4 ; Navigation (mer) 5 ; Etiquette (sincérité) 4 ; Courtisan (manœuvres politiques) 4 ; Tromperie (intimidation, mensonge, séduction) 4 ; Commerce 4 ; Monde du crime 5 ; Jeu (vents et fortunes) 2 ; Musique 4 ; Art du conteur (orateur ; rhétorique) 4 ; Cérémonie du thé 2 ; Serrurerie (crochetage) 3 ; Athlétisme (nage) 3 ; Armes de paysan 2 ; Kenjutsu 2 ; Iaijutsu 4 ; Chasse 3 ; Jiu-jutsu 2 ; Discrétion 4 ; Défense 3.

SHIBA KAMEHIME, MAGISTRATE DÉVOUÉE À L'EMPIRE ET À SON PROTÉGÉ

Kamehime est la fille d'une famille de magistrats Phénix proche des familles impériales, qui font de l'aîné(e) de la nouvelle génération un magistrat d'émeraude depuis des temps immémoriaux. Elle a été éduquée dès son plus jeune âge - en parallèle à l'école de bushi - pour remplir le métier de magistrat d'émeraude dès que les autorités la jugeront capable. De nombreux espoirs furent placés en elle, car elle disposait dès la naissance de nombreuses qualités essentielles à un magistrat compétent, comme son excellente mémoire et sa facilité à lire sur les lèvres. Son lien avec les kami de l'Air était apparu trop tard pour faire d'elle un shugenja, mais demeurait malgré tout un don des plus utiles en toutes occasions. Mais plus que tout, c'était son dévouement total à l'empire qui impressionnait ses sensei : Kamehime avait un sens de l'honneur comme peu de ses contemporains, et ne jurait que par le respect des valeurs sacrées du bushido.

Au vu de ses très bons résultats, on la fit passer son gem-pukku dès l'âge de 11 ans, et elle devint Yoriki d'un éminent magistrat d'émeraude Phénix afin de lui donner une expérience du terrain. Elle voyagea aux quatre coins de l'empire, et se découvrit un amour du voyage et de la découverte des différentes sous-cultures Rokugani. Elle prit particulièrement en affection le clan de la Licorne pour son caractère exotique, et celui de la Grue pour ses connaissances et son raffinement. Le seul clan qu'elle n'avait pas encore visité à cette époque était celui de la Mante, en raison d'un mal de mer intempestif dès qu'elle posait le pied sur un bateau.

Elle reçut toutes les faveurs de son mentor, qui était émerveillé par ses connaissances, sa vivacité d'esprit et sa sagesse, qui lui permettaient de résoudre avec panache de nombreux cas complexes. Il la voyait déjà comme un futur exemple à suivre pour les magistrats : un samouraï qui montrerait la voie à ses contemporains, imposerait l'admiration et le respect des heimin, et apporterait la paix et l'ordre autour d'elle en plus de remplir ses devoirs initiaux d'agent de l'empire.

Elle fut nommée magistrat d'émeraude à l'âge de seize ans, pour la plus grande fierté de sa famille et de son clan. Quatre ans passèrent durant lesquelles elle remplit sa tâche avec conviction et réussite, sans jamais s'arrêter plus de quelques semaines au même endroit. C'est durant un trajet entre le clan de la Grue et ses terres natales que sa vie prit un virage brutal.

Tandis qu'elle était de passage dans une petite bourgade côtière de la Grue, et alors qu'elle était en train de se restaurer dans une auberge, des bruits de combat et des cris de panique se firent entendre. La ville était prise d'assaut par des pirates assoiffés de sang, qui tuaient les samouraïs mâ-

les et enlevaient les femmes et enfants dans le but de les vendre en tant qu'esclaves de toutes sortes...

Un groupe de pirates entra dans l'établissement et commença à réquisitionner les lieux. L'allure trompeuse de son très modeste kimono ne permit pas aux pirates de deviner son rang, et ils commencèrent donc à menacer les clients de leurs sabres et à lancer des regards goguenards sur les femmes. Au fur et à mesure de leur avancée, ils tuaient les hommes rencontrés et attachaient les femmes en attendant d'achever leur fouille de l'auberge.

Les cinq bandits arrivèrent finalement au niveau de Kamehime. Elle était restée immobile durant tout ce temps, attendant le moment propice pour intervenir – et ce moment était venu : les cinq bandits se trouvaient tous en face d'elle, et ils n'avaient pas pensé à laisser quelqu'un près de l'entrée pour avertir leurs camarades en cas de problème. Sans doute aveuglés par l'illusion de leur mainmise totale sur l'auberge, ils avaient baissé leur garde. La Phénix avait quant à elle gardé son daisho à ses côtés, comme toujours lorsqu'elle se trouvait loin des cours et des capitales de clan, et l'avait dissimulé sous la table à l'arrivée des bandits.

« Bonjour princesse! » fit celui qui semblait être leur chef. Sous le regard insistant que lui portait Kamehime et le silence dont elle faisait preuve, il éclata de rire « Mais on dirait qu'on a une rebelle par ici ! Eh ben, qu'est ce que tu attends pour nous montrer qui est le plus fort ? Hein ? Et ben quoi, tu ne parles pas ? Tu as perdu ta langue ? T'es muette ? T'inquiètes pas, tu la retrouveras quand j't'aurais délesté de tes vêtements et montré les plaisirs d'être capturé par le grand Takeji, écumeur des mers et de ces dames ! » Un rire gras s'ensuivit. Devant le calme toujours imperturbable de la samouraï-ko, son sourire se transforma en une grimace haineuse. « Kenji, attache-la ! Elle fera moins la fière une fois qu'elle commencera à couiner dans les cales ! Rappelle-toi bien d'elle : on devra la faire déguster ! » cracha-t-il, petit sourire sadique en coin. Lorsque son second passa derrière la magistrate d'émeraude, elle lui asséna un violent coup de crâne dans le nez, qui explosa en un flot de sang, avant de le projeter violemment sur deux de ses compagnons. Profitant de la confusion, elle porta quasi instantanément un coup de pied dans la table basse, qui vola à la figure des deux autres bandits. Les saya de ses deux sabres scintillaient dans la pénombre, enfin révélés à tous. Elle s'empara

sans plus attendre de son katana et trancha net le meneur de la bande dans un pur geste de iaijutsu, avant d'envoyer deux autres arcs de mort tuer deux autres rôlins. Des deux toujours vivants, l'un était encore à terre tandis que l'autre, affolé par ce soudain retournement de situation, se retournait pour tenter de prendre la fuite. C'est un couteau dans le dos qu'il trouva, avant que Kamehime, tel un démon, ne le décapite d'un mouvement rougeoyant.

Elle s'avança alors vers le dernier pirate encore en vie, le tranchant encore sanguinolent de sa lame tourné vers lui. Le malheureux, totalement paniqué, reculait tant qu'il le pouvait, se traînant pitoyablement par terre. Sa course s'arrêta contre la paroi d'un mur de la taverne. Kamehime expédia au loin son arme d'un coup de pied rageur, trancha l'air de son katana pour le purger du sang qui y séchait lentement, avant de le ranger dans son fourreau. Elle sortit un couteau de l'intérieur de la veste de son kimono et s'assit sur les jambes du criminel, tout tirant ses cheveux vers

le plafond pour laisser la gorge du pirate à découvert de son couteau.

« Si tu réponds à mes questions, bandit, tu auras le droit à une mort rapide et sans souffrances » lui fit-elle calmement, les yeux embrasés par la colère du Phénix. « Mais dans le cas contraire, je t'enverrai dans les pires geôles de l'empire, et tu y vivras dans la souffrance, la faim, la soif et la solitude, comme le

chien galeux que tu es. » Puis elle le fixa du regard en lui faisant d'une voix plus froide que la lame d'un sabre « Je m'appelle Kamehime, fille de Kenjiro, fils de Seïjiro, tous magistrats d'émeraude de notre divin empereur, et tu n'as pas idée des choses que mon pouvoir me permet de te faire... »

Le rôlin, trop terrorisé pour pouvoir parler, ne fit qu'acquiescer de la tête. Kamehime lui passa alors un interrogatoire rapide et détaillé, lui demandant des détails sur son organisation, leurs buts et les raisons de leur venue ici, avant de finir par demander à quoi ressemblaient le vaisseau mère et le chef de la bande de pirates.

Une fois sa curiosité éteinte, elle égorga l'homme d'un geste simple et rapide, et vint libérer les prisonniers, leur ordonnant d'attendre ici que le raid se termine. Elle leur conseilla de se cacher comme ils le pouvaient dans l'arrière-boutique, et demanda enfin à quelques heimin de faire disparaître les cadavres des pirates pour s'assurer que leurs



compagnons ne se doutent de rien s'ils venaient à pénétrer dans la taverne. Elle dissimula ensuite son daisho dans un endroit connu d'elle seule et vérifia que ses couteaux étaient bien dissimulés dans son kimono, avant de se constituer prisonnière dans l'espoir qu'elle pourrait aider plus d'innocents une fois à bord d'un des navires, voire même qu'elle arriverait à tuer leur dirigeant.

C'était sans compter sur son terrible mal de mer, qui l'attaqua dès que le vaisseau quitta la côte, ce qui la rendait tout simplement incapable de tenter quoi que ce soit. Mais la chance -ou la malchance- frappa : une terrible tempête, surgie d'on ne sait où, au milieu d'une mer pourtant relativement calme, fit chavirer l'embarcation. Le navire fit naufrage et Kamehime dut son salut à un tonneau vide sur lequel elle se laissa porter, non sans nausées et vomissements, jusqu'à finalement atteindre la terre ferme. La tempête étant apparue assez tôt dans le voyage, elle se retrouva près du village qui avait été attaqué. Elle y retourna donc pour récupérer son daisho et s'assurer que les survivants allaient bien, avant de faire son rapport au champion d'émeraude, puis de repartir vers ses terres avec la ferme et nouvelle intention de démanteler tous les réseaux pirates rokugani, et en particulier celui dont elle avait pu constater les activités.

Elle arriva finalement sur ses terres natales. Ayant appris par ses sources que des navigateurs du clan de la Mante étaient en visite à la cour des, elle s'empressa de demander à son daimyo une entrevue avec eux, ce qu'elle obtint sans aucun problème du fait de son statut et de sa renommée. C'est ainsi qu'elle rencontra Yoritomo Kukabe, mais également Watanabe Kohei. Elle ressentit de suite une espèce de connexion entre elle et ce dernier. Malgré son statut de magistrat d'émeraude, elle se vit comme une protectrice à la recherche de son protégé...

Elle accompagna les hommes de la Mante lors de leur mission de reconnaissance au large des terres Phénix, prétextant des raisons diplomatiques, et put alors se rendre compte de tout l'amour qu'elle portait à « l'homme-poisson ». Même son mal de mer s'envolait une fois à ses côtés. Elle eut très vite l'impression que cet amour était partagé, mais les sentiments du jeune homme se sont vite révélés bien compliqués : bien qu'il l'autorise à ses côtés sur le pont comme dans sa cabine, il était clair que son seul et unique amour demeurerait et resterait l'océan.

Mais cela ne l'arrêtera pas : Kamehime est une femme de conviction, qui n'abandonne pas sans se battre. Elle est déjà allée de nombreuses fois en visite sur les îles du clan de la Mante depuis cette rencontre décisive, profitant de l'occasion pour réunir les deux objectifs majeurs de sa vie : démanteler les réseaux pirates de Rokugan et vivre heureuse avec Kohei.

Dernièrement, elle a tenté le tout pour le tout et a proposé un mariage, dont l'idée a été très bien accueillie dans les deux clans concernés. Cela a eu pour résultat de mettre le

Yoritomo dans une position très délicate : le mariage n'est pas forcément ce qu'il désirait le plus au monde... Mais la machine est d'ores et déjà en marche, et les fiançailles ne vont pas tarder. Kamehime sait que forcer la main de l'homme qu'elle aime ne lui apportera pas le bonheur, mais elle ne peut imaginer un monde dans lequel elle ne serait pas à ses côtés. Elle tentera de le faire tomber amoureux d'elle comme dans ses rêves les plus fous, et restera sinon à ses côtés en faisant tout son possible pour le protéger, quoi qu'il en coûte.

Au cours de ses récents voyages, elle a appris que tous les navires de la flotte pirate dont elle avait été victime avaient mystérieusement coulé, et qu'il ne restait sans doute plus la moindre trace de leur organisation. Elle s'en réjouit, mais reste consciente du fait qu'il y a encore beaucoup à faire : elle a depuis peu entendu chuchoter un nom qui l'intrigue fortement : « le Tsunami ».

Description

Kamehime est un joli petit brin de femme aux cheveux mi-longs tombant sur ses épaules, aux yeux marrons clairs, et à la figure à la fois apaisante et vibrante de vie et de volonté. Sa beauté ne rivaliserait pas avec les dames Scorpion ou Grue, mais elle a un charme unique, sans doute lié à sa personnalité de Magistrat bonne, généreuse, lettrée et sage, mais également ferme voire violente quand la situation le requiert. Son sens de l'honneur est très avancé et elle n'a rien à envier aux plus sages, sa loyauté envers l'empereur étant sans égale. Sa vision du bushido se rapproche toutefois plus de celles des clans du Dragon, de la Grue et du Phénix que de celles du Lion ou du Scorpion : la compassion, la courtoisie et le devoir lui tiennent particulièrement à cœur.

Caractéristiques

Clan : Phénix

Famille : Shiba

Ecoles/Rangs : Bushi rang 3.

Gloire : 4.1

Honneur : 4.2

Statut : 4.0

Anneaux : Terre 2 (Volonté 4) ; Eau 3 ; Feu 4 ; Air 4 ; Vide 4.

Avantages : Ami des éléments (Air) ; Bénédiction d'Ebisu ; La haine au cœur (les réseaux pirate rokugani) ; Lien karmique (Watanabe Kohei ; 3pp) ; Bonne mémoire ; Lire sur les lèvres ; Sens de l'Orientation.

Désavantages : Amour véritable ; Impétueux ; Mal de mer ; Obnubilé (avoir une vie heureuse avec Kohei).

Compétences : Art de la guerre 2 ; Calligraphie (Code secret des magistrats d'émeraude) 3 ; Connaissances (Astronomie, Droit, Héraldique, Histoire, Géographie) 5 ; Art de la

magie 2 ; Connaissance de la mer 1 ; Courtisan (manipulation) 3 ; Couteaux (Jitte) 3 ; Artisanat (marin) 1 ; Navigation (mer) 1 ; Etiquette 4 ; Enquête (recherches) 4 ; Méditation 3 ; Athlétisme (Natation) 2 ; Kenjutsu 4 ; Iaijutsu 4 ; Chasse 1 ; Jiujutsu 3 ; Discrétion 2 ; Défense 4.

LES INCLASSABLES (DARKLOÏC)

YASUKI SOLO

« Que le vide soit avec vous ! »

Clan : Crabe

Famille : Yasuki

Ecole / Rang : Tyran Yasuki Rang 4.

Honneur : 2.5

Gloire : 4.0

Statut : 3.0

Anneaux : Air 4 ; Eau 2 (Perception 3) ; Feu 3 ; Terre 3 (Volonté 4) ; Vide 3.

Avantages : Bénédiction de Benten, Chanceux (9 PP), Ingénieux, Langue (Nezumi), Rapide.

Désavantages : Indifférent, Présomptueux.

Compétences : Armes de Paysans (Fouet) 3, Art du Conteur (Fanfaronnade) 3, Artisan : Navigation 5, Athlétisme (Natation) 3, Commerce 3, Connaissance : Outremonde 3, Défense 3, Jeu : Vents et Fortunes 5, Jiujutsu 3, Kenjutsu 3, Monde du Crime 3, Navigation (Mer) 5, Tromperie (Intimidation, Mensonge, Séduction) 5

CHICO LE NEZUMI, COMPAGNON DE YASUKI SOLO

« MWWRHAAAWH ! »

Tribu : Chipped Tooth

Ecole / Rang : Guerrier Rang 2

Honneur : NA (1.0)

Name : 2.0

Niche : 1.0

Anneaux : Air 2 ; Eau 3 ; Feu 2 (Agilité 4) ; Terre 3 ; Vide : 2.

Avantages : Force de la Terre (8 PP), Grand, Langue (Rokugani), Lien Karmique (Yasuki Solo / 5 PP).

Désavantages : Obligation (Yasuki Solo / 4 PP).

Compétences : Artisan : Navigation 2, Artisanat : Construction Navale 2, Athlétisme (Bolo, Natation) 3, Chasse 2, Connaissance : Outremonde 3, Couteaux 2, Défense 3, Discrétion 2, Jeu : Vents et fortunes 2, Jiujutsu (Mochatchikkan) 3, Monde du Crime 2, Navigation (Mer) 3, Tromperie (Intimidation) 3





Annexes / Credits

BIBLIOGRAPHIE

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

2^{ème} édition :

"**La voie des clans mineurs**" (AEG ; 1999 ; Auteurs : Shawn Carman, Rick Dakan, Kenyon Daniels, John R. Phythyon Jr., Patrick Kapera, Jim Long, Ree Soesbee, Rob Vaux, Rich Wulf).

"**La voie de l'Outremonde**" (AEG ; 2001 ; Auteurs : Rich Wulf, Shawn Carman).

"**Les porteurs de jade : addendum aux carnets de l'Outremonde**" (AEG ; 1999 ; Auteurs : Chris Hepler , Jennifer Brandes).

"**Les secrets de la Mante**" (AEG et Wizard of the Coast ; 2002 ; Auteurs : Rich Wulf, Shawn Carman, Seth Mason, Aaron Medwin, Travis Heerman, Jed Carleton).

"**The secrets of the Shadowland**" (AEG et Wizard of the Coast ; 2004 ; Auteurs : Chris Hand, Seth Mason, Aaron Medwin, Shawn Carman).

"**The Complete Exotic Arms Guide**" (AEG et Wizard of the Coast ; 2004 ; Auteurs : Shawn Carman, Jed Carleton, Rob Dake, Chris Hand, Kim Hosmer, Seth Mason, Aaron Medwin, Fred Wan, Rich Wulf, Brian Yoon).

"**The Way of the Thief**" (AEG et Wizard of the Coast ; 2004 ; Auteurs : Shawn Carman, Jed Carleton, Rob Dake, Chris Hand, Kim Hosmer, Seth Mason, Aaron Medwin, Fred Wan, Rich Wulf, Brian Yoon).

3^{ème} Édition :

"**Le livre des cinq anneaux, troisième édition**" (AEG ; 2005 ; Auteurs : Rich Wulf, Shawn Carman, Seth Mason, Brian Yoon, Fred Wan).

"**Créatures de Rokugan, troisième édition**" (AEG ; 2007 ; Auteurs : Brian Bates, Shawn Carman, Sean Holland, Douglas Sun, Brian Yoon.)

"**L'empire d'émeraude**" (AEG ; 2007 ; Auteurs : Shawn Carman, Richard Farrese, Douglas Sun, Brian Yoon ; Non-cédités : Rusty Priske, Nancy Sauer).

"**Prières et trésors**" (AEG ; 2008 ; Auteurs : Jed Carleton, Shawn Carman, Dan Comrie, Richard Farrese, Rob Hobart, Douglas Sun).

"**Les quatre vents : la dynastie Toturi de l'édition Or à la Lotus**" (AEG ; 2006 ; Auteurs : Rich Wulf, Shawn Car-

man, Seth Mason, Brian Yoon, Fred Wan, Travis Heerman, Jed Carleton).

LES SECRETS DE LA 7^{ème} MER

Gamme officielle

"**Le livre du maître**" (AEG ; 1999 ; Auteurs : Jennifer Wick, John Wick, Kevin Wilson).

"**Flots de sang**" (AEG ; 2002 ; Auteurs : Jennifer Wick, John Wick, Kevin Wilson).

Non-officiel :

"**Batailles Navales**" (Rubrique "Secrets de la 7^{ème} mer" du SdEN ; Auteur : Géronimo).

"**Bestiaire**" (Rubrique "Secrets de la 7^{ème} mer" du SdEN ; Auteurs : Rubrique 7th Sea du SDEN).

ILLUSTRATIONS

- « **Sampan** » image anonyme trouvée sur le net.
- « **MANTIS4** » de Edwin Davis (<http://dwin.octographics.net/>).
- « **Le Deathless** » image anonyme trouvée sur Wiki L5R (<http://l5r.wikia.com/wiki/Deathless>).
- « **Sail away** » de Blint (<http://blint.deviantart.com/>).
- « **Yoritomo Kitao** » de Shironami (<http://shironami.deviantart.com/>).
- « **Le Fleuve Blanc** » d'Arnaud Fornerot (<http://a-fornerot.deviantart.com/>).
- « **Mantis Sea Captain** » de Jeff3333 (<http://jeff3333.deviantart.com/>).
- « **Stepuprx3** » de LadyEntropy (<http://ladyentropy.deviantart.com/>).
- « **Good morning Shadowlands** » de Blint (<http://blint.deviantart.com/>).
- « **Footsprints** », image anonyme trouvée sur le net.
- « **Welcome Home colour version** » de LadyEntropy (<http://ladyentropy.deviantart.com/>).
- « **Anapagina10qb0** » de Blint (<http://blint.deviantart.com/>).
- « **Still waters** » de Blint (<http://blint.deviantart.com/>).
- « **The Great Wave** » de Katsushika Hokusai : célèbre estampe japonaise.



- « **Isawa Nikaite** », de Mark Ewans (http://www.cloudmover.net/gamecards/cards_l5r.htm).
- « **Returning Home** » de LadyEntropy (<http://ladyentropy.deviantart.com/>).
- « **Tsuruchi Bounty Hunter** » image anonyme issue du Livre des cinq anneaux, troisième édition, page 133.
- « **Mantis** » de theartofdreamwalker (<http://theartofdreamwalker.deviantart.com/>).
- « **A Tale is Told** » de LadyEntropy (<http://ladyentropy.deviantart.com/>).
- « **Yoritomo Katoa** » image anonyme trouvée sur Wiki L5R (http://l5r.wikia.com/wiki/Yoritomo_Katoa).
- « **kraken 03 sm** » image anonyme trouvée sur le net.
- « **My Illusional Water dolphin** » de *karma4ya (<http://karma4ya.deviantart.com/>).
- « **Ningyo** », image anonyme trouvée dans le supplément Créatures de Rokugan, troisième édition, page 140.
- « **Piranha** » de fyedka (<http://fyedka.deviantart.com/>).
- « **Undead Samourais raise from the a** » de taplegion (<http://taplegion.deviantart.com/>).
- « **Speedpainting Shadowland** » de Atzuni (<http://atzuni.deviantart.com/>).
- « **Nureonna** » d'Ehime (<http://ehime.deviantart.com/>).
- « **Chuda Ruri Blood** » de Steve Argyle (<http://www.steveargyle.com/>).
- « **Ayakashi** » d'Ehime (<http://ehime.deviantart.com/>).
- « **Pirates vs ninja** » de GENZOMA (<http://genzoman.deviantart.com/>).
- « **Yoritomo Buyoumaru** » de Denise Jones (<http://www.eversummereve.com/>).
- « **River Sunset in Japan** » de RoseEudy (<http://roseeudy.deviantart.com/>).
- « **Surf** » de madFusion15 (<http://madfusion15.deviantart.com/>).
- « **Jorougumo ID** » d'Ehime (<http://ehime.deviantart.com/>).
- « **Birchbark** » de Dumpysaurus (<http://dumpysaurus.deviantart.com/>).
- « **Ningyo2** » d'Ehime (<http://ehime.deviantart.com/>).
- « **Jack Sparrow** » de marvin102019 (<http://marvin102019.deviantart.com/>).
- « **Ghost Ship part2** » de PwsWhskrs (<http://PwsWhskrs.deviantart.com/>).
- « **The Mind is the Sword** » de LadyEntropy (<http://ladyentropy.deviantart.com/>).
- « **Mantis bush** » de Blint (<http://blint.deviantart.com/>).
- « **Indonesian Sampan** » image anonyme trouvée sur le net.

Remerciements / Thanks

Un grand merci à Doom pour sa fabuleuse page de garde!

Un autre grand merci à tous les artistes qui m'ont généreusement donné leur autorisation pour publier leurs oeuvres dans ce supplément : il aurait été bien moins joli à lire sans elles. Sachez que votre contribution à tous me rend très fier de cette aide de jeu!

A great "thank you!" to all the artists who generously allowed me to use their works in this e-book : it would have been much less comfortable to read it without them. All of your contributions make me very proud of this supplement !

Evidemment, je remercie aussi chaudement toute la bande du SDEN (Loïc « DarkLoïc » Chambrelan, Sébastien « Fils de Lugh » Gourdon, Gauthier « Goethe » François, Romain « Rom/Ding On » D'Huissier, Guillaume « Katsugi » Pasquier et j'en passe) pour m'avoir mis sur la voie et aidé à réaliser cette aide de jeu. Plus précisément, merci à Rom, Darkloïc, Fils de Lugh et Goethe pour leurs contributions au chapitre « Idées pour les MJs » ; à Fils de Lugh et Katsugi pour avoir tant souffert dans les relectures de mon article ;-) et encore une fois Katsugi pour la mise en page finale ainsi que sa publication (tant sur le site du SdEN que dans sa version papier).

« Special Thanks » à AEG pour avoir créé ce magnifique jeu de rôle qu'est L5R !

Et enfin, « Very Special Thanks » à vous valeureux lecteurs qui avez courageusement lu l'E-book jusqu'ici ! En espérant qu'il vous sera utile dans de nombreux futurs scénarios ! En tout cas, pour moi, il le sera ! ;-)



« I'm a poor, lonesome saiiiiiiilor... »

- Evetse

QUI N'A JAMAIS RÊVÉ DE PILOTER FIÈREMENT UN NAVIRE
DANS LE MONDE DE ROKUGAN ? AH, VOUS PAS ? EH BIEN,
POUR CEUX QUE ÇA INTÉRESSE, VOICI UNE AIDE DE JEU
QUI VOUS PERMETTRA D'Y ARRIVER SANS PROBLÈMES.

- EVETSE

Le Livre des Cinq Anneaux, Legend of the Five Rings, L5A, L5R et les logos qui y sont liés, ainsi que certains noms ou informations contenus dans ce supplément sont la propriété d'Alderac Entertainment Group (AEG). Le Livre des Cinq Anneaux est diffusé en France par Edge Entertainment. Ce document n'est pas un supplément officiel de la gamme Livre des Cinq Anneaux, et ne constitue pas une tentative de contrefaçon de la propriété intellectuelle d'AEG et Edge Entertainment. Le nom et logo du Site de l'Elfe Noir (SdEN) sont la propriété de l'Association Elfe Noir. Les autres textes et images contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs. Ce document a été rédigé et compilé par Evetse en mars 2009, et est à votre disposition sur le SdEN.

edge



sden