



Le dixième kami

Table des matières

TIGRE EN BALLADE. :	P03
Coutumes du Clan du tigre :	P03
La naissance d'un Clan :	P03
Son rôle au sein de l'Empire :	P04
Le Clan du Tigre aujourd'hui :	P04
Traditions :	P05
Sensei :	P05
Entraînement :	P05
Le calendrier :	P05
Chapitre un : La famille ADJIOKI	P09
La région :	P10
Localisation des Comptoirs :	P10
La famille ADJIOKI :	P11
L'opinion des autres Clans :	P12
Personnalité du Clan :	P12
Les familles vassales de la famille ADJIOKI :	P17
L'école de Yoriki du clan du Tigre :	P17
Nouvelle voie :	P19
Nouvelles compétences :	P19
Nouvelles Avantages :	P19
Ancêtres :	P20
Nouveaux sorts de l'eau :	P21
Nemuranais du Clan du Tigre :	P22
Chapitre deux : Annexes	P25
Table d'héritage :	P32

Ecrit par SOARES Damien, avec l'aide de Manu et merci aux joueurs L5A.

Système de jeu conçu par David WILLIAMS et John WICK.

Illustration de couverture : Sorayama.

Illustrations intérieures : Sorayama et autres joueurs L5A.

Directeurs artistiques : SOARES Damien.

Mise en page : SOARES Damien.

Lecture et corrections : Manu.

Maquette : SOARES Damien.

Préface : La sagesse du Tigre Blanc

Âmes de Rokugan, valeureux samouraïs et nobles dames, Bienvenue sur le territoire du Tigre Blanc. Vous y trouverez un supplément non-officiel sur l'univers de Rokugan, l'Empire d'Emeraude développé pour le jeu de rôle le *Livre des Cinq Anneaux troisième édition*. Les secrets trouvent son origine dans une campagne conséquente, épique et dramatique, qui s'attacha à narrer la saga de la famille ADJIOKI !

Le dixième kami suit les règles sur les clans majeurs !

Ce livre découle de cette expérience ludique et de l'envie d'en faire profiter chacun et nous sommes heureux de vous faire partager notre vision de ce Clan qui fut construit à partir de nombreuses heures de jeu, de travaillent et de recherche sur Internet (voir le site WWW. Le-klan.tk). Ce livre a été créé par des joueurs pour des joueurs !

« Honneur, gloire, loyauté et acier. Il s'agit des seuls instruments utiles à un samouraï »

TIGRE EN BALLADE

C'était l'heure du rat, celui que tous appelaient le furet dans son unité courrait de toutes ses forces à travers la forêt SHINOMEN, ce ronin qui en fait était depuis peu un agent infiltré sur les terres de la licorne se sentait pourchassé depuis deux jours. Le samouraï qui le poursuivait était rester cependant discret, mais il sentait parfois son lourd regard à travers le feuillage et l'atmosphère obscure et brumeuse de la forêt des esprits n'avait pas fait du tout pour le mettre en confiance. Cependant, il n'était jamais loin de lui entendant parfois les bruits de sabots de sa monture, aujourd'hui il avait décidé que la chasse se terminerait pour cet intrus nuisible et faisait en sorte de laisser derrière lui des traces faciles à suivre pour le plus bête des traqueurs. KURO (le furet) songeait finalement qu'il n'aurait pas dû profiter de la dernière bataille contre HIDA YAKAMO et le clan du crabe pour désertir son unité, son clan l'attendait avec impatience et les renseignements qu'il leur apporterait aideront sans doute à la chute de KYUDEN ADJIOKI.

Soudain un craquement distinct se fit entendre à quelques pas de lui, il se mit à couvert dans les épineux nombreux dans ce coin de l'empire, regardant au travers des branchages, il distingua le MON et l'armure de son poursuivant du tigre, ne voyant pas le visage de l'homme subtilement caché derrière un MEMPO de bois. Le samouraï descendit de sa monture, il se pencha lentement vers le sol pour suivre les empreintes laissées dans la boue du matin, profitant de l'occasion furet reparti dans le sens opposé où il avait entendu le bruit d'une rivière proche, un bruissement de feuillage lui fit faire un détour qu'il n'aurait pas souhaité, il existait autre chose que des hommes dans la forêt des ombres et la rumeur courant sur les êtres serpents l'inquiétait plus encore. Essoufflé le jeune guerrier arriva malgré tout au bord de l'onde clair et plutôt verdâtre s'écoulant vers les terres du faucon, le bruit de sabot retentit derrière lui et voyant des roseaux une idée lumineuse lui vint. Le cavalier du tigre arriva bientôt à son tour près de la rive sinueuse, les galets ne lui facilitaient pas la tâche, sa proie venait de disparaître, il frotta songeur son talisman en jade de magistrat. Sous l'eau furet remarqua les contours de sa silhouette se dessiner, il pria intérieurement que son stratagème fonctionne, le cavalier regarda la rivière durant un court instant, il sortit alors avec aisance son YARI et commença à sonder le fond liquide. Furet sortit rapidement de l'eau à l'approche de la pique et fit face à son adversaire qui riait sous son masque :

« Voilà un bien curieux poisson, c'est la plus grosse prise que je pêche depuis longtemps. »

« Tu es aussi rusé que moi samouraï, on devrait continuer ce jeu au lieu de retourner au KYUDEN afin de m'y trancher la tête. »

« Je ne puis m'y résoudre, c'est mon devoir de ramener les déserteurs et de les châtier au nom de l'empereur. »

« Tu pourrais avoir un trou de mémoire et moi l'oubli de cette rencontre fortuite. »

A ce moment le samouraï retira son MEMPO, dévoilant le physique d'une superbe femme.

« ADJIOKI IDE SAMA, je ne pensais pas que le DAÏMIO en personne serait à ma poursuite quel honneur. »

« Honneur est un mot dont tu ne connais pas la notion, je suis ici pour te punir de ta lâcheté. »

« Vous faites erreur ADJIOKI IDE SAMA seul mon devoir a fait que j'ai quitté nos lignes. »

« Vraiment ? »

Furet dégaina son KATANA, les deux adversaires se regardèrent face à face, le(a) maître(sse) du tigre prit du recul avec sa monture afin de remplacer sa lance par sa lame avant de foncer sur son ennemi, le combat se déroula en une fraction de seconde, furet et son adversaire portèrent un premier coup dont l'écho retentit dans le fin goulet de la rivière, lors du second passage CHAÏ ADJIOKI enfonça finalement son KATANA dans l'un des poumon du RONIN alors que celui-ci faillit lui ouvrir la poitrine. Le furet ne tenait encore debout que par sa seule volonté, après quelques instants il s'écroula à genoux sur le sol rocailleux, en un dernier souffle il rendit un dernier sourire avant de mourir. CHAÏ ADJIOKI observa le corps inanimé du défunt, il n'avait pas combattu comme l'aurait fait un véritable RONIN, il avait du courage et les talents d'un redoutable sabreur, donc d'un samouraï, ils étaient nombreux les espions infiltrés parmi le clan du tigre. Qui était-il ? De quel clan venait-il ? A moins qu'il ne soit un membre des kolas.

Nettoyant et rengainant son arme, elle fit faire un demi-tour à sa monture et reprit la direction de sa demeure laissant le cadavre aux charognards.

Coutumes du clan du tigre

La naissance d'un Clan :

Le clan du Tigre doit son existence à RYOSHUN, le dernier des Kamis. Pour l'anecdote, il s'avèrerait que ce dernier fils RYOSHUN soit plus jeune que les autres. Alors qu'Onnotangu dévorait cruellement ses enfants, Amaterasu lui offrait une coupe de saké après chaque repas afin que celui soit ivre et confonde Hantei avec un caillou. Hantei et ses frères tombèrent sur terre, Amaterasu demanda aux derniers des Kamis d'aller assister ses frères et sœurs car ils en auraient besoin. Ce

dernier ne reçut jamais aucune autre attention que les raisons de son envoi sur terre et il est le schéma type de « l'enfant dévoué à ses parents ». Seulement il atterrit bien loin de l'empire et passa le plus clair de son temps à tenter de trouver son chemin dans les jungles où il vivait, les premiers temps errer dans les jungles fut difficiles, il finit par s'installer dans un village de sauvages, le village devint une ville et les sauvages des êtres civilisés le clan de la Ki-Rin. Il rencontra une femme. Elle s'appelait ADJIOKI Natsuko. RYOSHUN fut tout de suite touché par la gentillesse et l'accueil fait par ADJIOKI Natsuko, qui s'avéra être un hôte de première catégorie. Ces hommes reconnaissant le Kami en RYOSHUN, lui jurèrent loyauté, et décidèrent de le suivre en secret.

Des siècles plus tard lorsque CHAI OTAKU arriva sur les terres de la famille IDE après son mariage, elle entra dans l'école de magistrat de SHINJO. Sa présence suffit à galvaniser le moral des troupes de la famille mais ça ne lui suffisait pas. Avec l'aide du peu de bushi et de rônin de Clan, la tigresse instaura un entraînement des plus rude. Beaucoup de rônins commencèrent à la haïr, encore plus que leurs ennemis, mais bientôt, le travail physique qu'ils entreprirent, porta ses fruits. Façonné à l'image de leur leader l'armée devint forte et impitoyable. Et ce sont ces traits de caractères qui réussirent à les sauver.

Lorsque l'Empereur HANTEÏ 39 décida de féliciter les survivants de la guerre lors du soulèvement du clan du crabe et de réhabiliter l'honneur des bushis ayant participé aux affrontements, aucun bushi ne désira rejoindre leur ancien Clan d'origine. L'esprit RYOSHUN était resté avec eux et ils demandèrent humblement au Fils du Soleil la possibilité d'honorer leur meneur en ayant le droit de porter son MON. Cette requête, avec l'appui du Clan de la Licorne et du Clan du Crabe, fut acceptée par l'Empereur. Le Clan du Tigre était né, CHAI ADJIOKI reçut HAYABUZA l'épée légendaire qu'elle conserve proche de l'autel des fortunes de sa demeure.

Son rôle au sein de l'Empire :

« En temps de paix, rien ne sied mieux que le calme, la modestie, l'humilité, mais que vienne la guerre alors prends exemple sur le Tigre »

Parole attribuée à un membre du Clan Licorne

« C'est une triste chose de penser que la nature parle et que le genre humain n'écoute pas »

Iriu Sakishin

Le Clan du Tigre, et la nécessité de son existence, a souvent été critiqué à la cour. Certains courtisans du Clan du Scorpion ou de la Grue débattent du rôle imprécis que tiens le Clan au sein de l'Empire. Doit-on le considérer comme le bras droit de l'Empereur ou comme défenseur du droit dans l'Empire, des rôles qui sont déjà attribués respectivement au magistrats

impériaux et aux légions impériales. Le Clan du Tigre, lui-même, n'a jamais participé à ses débats. Ceux qui discutent, de leur rôle dans l'Empire, n'ont qu'à ouvrir les yeux. Les actions entreprises par le Clan sont les meilleurs des réponses.

Depuis sa création le Clan du Tigre a la fonction de maintenir l'ordre en patrouillant dans les villages et sur les chemins, ils sont au service d'un magistrat de clan. Les grands Clans majeurs sont souvent occupés à la guerre, délaissant un petit peu leurs tâches quotidiennes. Plusieurs fois des groupes de bandits plus ou moins organisés profitèrent de ce relâchement pour attaquer et piller les villages des Clans, mais ils se heurtèrent, presque toujours aux Yoriki Clan du Tigre.

A la fin de la guerre contre les ombres et puis du départ RYOSHUN le dernier des Kamis. CHAI ADJIOKI, le Daimyo en date du Clan, pris la décision de se rendre à la cité impériale. Elle y resta 5 ans à méditer sur les questions de son existence et de celle de son Clan, à chercher sa Voie. Comment pouvait-elle diriger des hommes si elle n'arrivait pas à ce comprendre elle-même ? . Et en voyant cette magnifique citée, elle comprit. Elle comprit que les Clans étaient en train de détruire Rokugan. CHAI ADJIOKI crée l'école de Yoriki Impériaux qui pouvaient assister les magistrats Impériaux et les magistrats d'Émeraude. Depuis ce jour là, le Clan du Tigre cherche à conserver et à protéger le droit Impérial dans Rokugan contre ceux qui veulent le détruire.

Le Clan du Tigre aujourd'hui :

Mené par leur Daimyo, MAYA ADJIOKI, le Clan du Tigre n'a pas oublié les valeurs guerrières que CHAI ADJIOKI leur avait inculquées, mais il espère que les instants où il devra intervenir ce feront de plus en plus rare. Réussir à conserver la paix dans l'Empire est le plus grand combat au quel ils n'ont jamais participé.

Aujourd'hui, on peut comparer l'organisation du Clan du Tigre à celle des légions impériales. L'enseignement prodigué par l'école CHAI ADJIOKI s'effectue près de la rivière du héros inattendu. On dénombre beaucoup Yoriki du Clan vivant dans Rokugan. Sa participation au maintien d'incessantes batailles a fini par réduire ses effectifs. Mais la Voie du Tigre est plus une philosophie qu'un don en soi, tous les bushis et de rônins de Clan peuvent l'adopter, c'est pourquoi le Clan compte de nombreux rônins de clan dans ses rangs. Ces derniers combattent avec honneur et fierté en sachant que le Clan du Tigre, plus que n'importe quel autre Clan, juge un homme sur ses actions et pas sur son statut.

Le Clan du Tigre ne garde pas de trace écrite de leurs exploits présents ou passés car leurs actions doivent et sont désintéressées. D'ailleurs personne ne sait vraiment combien de membres comporte le Clan du Tigre. Vous demanderez alors, sans doute, comment le Clan arrive à coordonner ses actions et à prendre de grande décision. Au cours du festival du Kenjutsu, qu'ils organisent chaque année à un lieu différent, les grands magistrats du Clan se réunissent pour débattre des événements en

cours et futur régissant à Rokugan. Si une décision doit être prise, c'est à ce moment.

Traditions

Chaque année, lors du tournoi de Kenjutsu sont choisis les nouveaux élèves désirant entamer une formation au sein du dojo du Renard à neuf queues. Il est de coutume que le meilleur d'une épreuve face chambre commune au dojo avec celui qui a été le plus faible dans cette épreuve et soit amené à vivre toute la suite de sa formation avec lui.

La notion d'équilibre est très importante au sein du dojo. CHAI ADJIOKI, l'instaurateur de cette règle, pensait à raison que ses élèves devaient faire passer le bien de tout avant leur propre bien et qu'ainsi, en combat, leur solidarité en serait consolidée. En comprenant cela, il n'est pas étonnant de remarquer que les yoriki ou les bushis du clan du tigre se déplacent et combattent souvent en binôme.

Une autre tradition est de porter le kimono blanc de la mort. La couleur dont était drapé RYOSHUN, le Tigre de la légende, avant de comprendre son erreur. On reconnaît le rang des élèves au sein du dojo à travers les rayures noires qui strient leur kimono. Chaque fois qu'un sensei estime qu'un élève a atteint un palier, il lui offre un nouveau kimono « marqué » de son nouveau statut. Plus le kimono a de rayures (cinq en tout), plus l'élève s'approche de la perfection de son art. Les bushis de la Garde blanche ne sont pas (ou plus) liés à cette tradition puisqu'ils portent en permanence leur propre kimono blanc.

Sensei

La famille ADJIOKI on toujours suivie la voie de la diplomatie dans les Dojos IDE, le premier sensei du Dojo ADJIOKI est bien évidemment CHAI ADJIOKI, puis lorsque ces obligations l'obligent à s'absenter, ces Adjioiki yama qui s'efforce de conserver et transmettre à ses élèves l'esprit de RYOSHUN, il crée les DOJOS de *L'Etoiles Filantes*, du *Loup Ardent* et du *Renard à Neuf Queues* avec les familles *Aiburo* et *Tsa Me*.

Entraînement

Les élèves amenés à venir étudier dans les Dojos apprennent bien vite que le but de leur enseignement n'est pas de les former à tuer mais plutôt de leur apprendre à faire la paix. La paix avec son entourage mais aussi avec soi-même.

CHAI ADJIOKI aimait dire que « ce qui compte dans un coup de sabre n'est pas tellement d'envoyer votre adversaire dans le Royaume des morts mais plutôt de tuer votre ego, votre peur et vos angoisses. » Les autres valeurs prônées par CHAI ADJIOKI sont la polyvalence, l'identité et l'indépendance de chacun.

Mais la plus grande des particularités de l'enseignement du clan est d'interdire pendant les six premiers mois à ses élèves l'usage de leurs yeux, afin de les aider au développement de leurs quatre (certains disent cinq) autres sens. Ainsi, à tour de rôle, les binômes du dojo

doivent porter un ruban de soie noire autour des yeux pendant l'ensemble de leurs exercices de la journée. A noter aussi qu'une grande majorité de l'enseignement des techniques de la famille ADJIOKI se passe à l'extérieur des bâtiments. C'est pourquoi il n'est pas étonnant de voir les bushis s'exercer partout dans la région.

Le calendrier

An 8?? (Du mois du tigre) RYOSHUN le dernier Kami rencontre Natsuko ADJIOKI IDE. RYOSHUN fut tout de suite touché par la gentillesse et l'accueil fait par Natsuko ADJIOKI IDE, qui s'avéra être un hôte de première catégorie. La famille reconnaissant le Kami RYOSHUN, lui jurèrent loyauté, et décidèrent de le suivre.

An 815 : Retour du clan de la licorne. La famille ADJIOKI IDE s'installe au sud Ouest du territoire attribuer par l'empereur.

An 955 : Le Ji-samurai Tsu Me devient ADJIOKI Tsa Me.

An 1103 : La famille ADJIOKI IDE découvre un énorme gisement de diamant.

An 1103 : HANTEI 38 monte sur le trône.

An 1107 : Naissance de HANTEI SOTORI.

An 1109 : Fondation du clan de la guêpe

An 1110 (18 du mois du tigre) : Première apparition d'un ONI NO ASHI au SHIRO GARUMARU terre de la licorne.

An 1110 (22 du mois du mois du tigre) : Mariage de CHAI OTAKU avec TADJI ADJIOKI IDE.

An 1110 (20 du mois du mouton) : Début de la première crise de ROKUGAN.

An 1110 (27 du mois du coq) : Tentative d'attentat échoué contre l'empereur HANTEI 38, l'identité du tueur est inconnue de nombreux généraux et gardes impériaux sont limogés ou exécutés.

An 1111 (25 du mois du bœuf) : Apparition de forces de l'outre monde sur les terres de la licorne, les esprits de la forêt SHINOMEN et du tombeau de IUSHIBAN s'éveillent et inquiète le clan du faucon,

An 1111 (23 du mois du tigre) : Accord du diable, la famille SOSHI accepte d'aider la licorne en échange d'un paiement en diamant (ADJIOKI IDE) et finance secrètement l'achat d'arme grâce à ceux-ci auprès des familles KAÏU et YAZUKI du crabe.

An 1111 (19 du mois du lapin) : Trahison de la famille KUNI, les membres de la famille SOSHI du scorpion sont exécutés sauvagement sur le territoire de la licorne par les forces de SHINJO qui reporte cette faute sur le clan du crabe auprès de BAYUSHI, la grue noire apprend l'existence du trafic d'arme du scorpion et s'arrange avec la grue de fer pour couper la route des marchandises apportées en accord secret avec SHINJO.

An 1111 (25 du mois du lapin) : Entrée de CHAI ADJIOKI IDE à l'école de magistrat de SHINJO.

An 1111 (26 du mois du cheval) : Arrivée des Espagnols sur les terres de ROKUGAN parmi la famille ADJIOKI IDE qui se procure de l'or et des chevaux auprès des GAJINS, le clan du phénix qui étrangement les soutiennent malgré les forces du dragon qui les menace, chute du clan du blaireau et apparition des adeptes du sang un peu partout sur ROKUGAN (nombreuses embuscades) ainsi que destitution de nombreux soldats parmi les troupes de la famille AKODO créant de nombreux brigands RONINS sur les routes.

An 1111 (23 du mois du chien) : Complot du phénix, le délégué espagnol est invité sur les terres de la grue par la famille DOJI, il est enlevé durant son séjour et tous les soupçons se tournent vers le clan du scorpion qui rêvait de prendre sa revanche mais celui-ci affirme qu'il n'est en rien responsable du rapt, il venait au contraire présenter ses excuses auprès du clan de la grue pour les agissements de la famille IRIKO + la famille KUNI laisse un chasseur de sorcier RUYOKU AYABUSA devenir le protecteur permanent de CHAI ADJIOKI IDE + YOSHIO IRIKO BAYUSHI quitte sa famille et demande à devenir un MUSHASHUGUYO et part faire son apprentissage dans le dojo de la famille ADJIOKI avec l'accord de son frère aîné, il rencontre durant cette période la fille du seigneur TADAKA et lui sauve la vie, la belle Tombe sous le charme de L'ancien scorpion et fait tout pour le revoir.

An 1112 (10 du mois du tigre) : L'empereur fait appel aux forces de MATSU et de TOGASHI pour détruire les forces armées Espagnol à sa frontière Nord (le dragon récupère un puissant arsenal de canons et d'arquebuses qu'il dissimule dans ses terres, MATSU ferme les yeux et force TOGASHI à un accord secret entre eux. Le gouverneur TADJI ADJIOKI IDE rachète les chevaux GAJINS.

An 1112 (13 du mois du tigre) : Naissance des deux jumeaux de CHAI IDE.

An 1112 (24-27 du mois du lapin) : Période de paix entre les clans, marquée cependant d'assassinats de nombreux diplomates signés d'une plume de corbeau.

An 1112 (14 du mois du singe) : Les membres de la famille YOGO installent à SHIRO SHINJO leur représentant YOGO SHUGO prétextant le remplacement du représentant de la famille SOSHI.

An 1112 (7 du mois du coq) : Accord du long rêve entre SHINJO et la famille YOGO, des paquets d'opium sont échangés contre des diamants entre les deux clans.

An 1112 (20 du mois du coq) : Libération du dragon de l'esprit KUAN LIANG au sein des montagnes du dragon, CHAI ADJIOKI IDE entend pour la première fois le nom de KOLAT, le représentant espagnol est retrouvé par un membre du crabe dans le clan du phénix et rendu à la licorne, le responsable de l'enlèvement est supprimé par le conseil de la famille ISAWA par l'intermédiaire de la grue de faire voulant regagner la face (le phénix découvre comment fabriquer des mines explosives).

An 1112 (26 du mois du chien) : Le magistrat CHAI ADJIOKI IDE sauve SHINJO d'une attaque par trahison du DAIMO GIDAYU. Mort du DAIMO GIDAYU et déshonneur marquant la nièce de l'empereur YORISHIKU (NIBAN ancien RONIN retrouve son statut de SAMOURAI au sein du clan de la licorne), la vérité sur la naissance y est conservée secrète par SHINJO ainsi que par certains membres éminents du phénix.

An 1113 (28 du mois du tigre) : Bataille de dragons sur le territoire de la licorne, la famille ADJIOKI IDE aide le dragon d'eau et mort de KUAN LIANG le dragon de l'esprit, le dragon d'eau reste dans la rivière du héros inattendu.

An 1113 (25 du mois du serpent) : Perte d'une fille dans la famille ADJIOKI IDE.

An 1113 (27 du mois du serpent) : Fondation du SHIRO ADJIOKI IDE (gardant en grande partie des SAMOURAI-KO comme protecteurs).

An 1113 (16 du mois du mouton) : La guerre éclate sur l'empire.

An 1113 (21 du mois du tigre) : YOSHUN le dernier Kami revient et rencontre CHAI ADJIOKI IDE. RYOSHUN fut tout de suite touché par la gentillesse et l'accueil fait par CHAI ADJIOKI IDE, qui s'avéra être un hôte de première catégorie. Elle, avait l'étrange faculté de parler aux bêtes de la jungle où il résidait. La famille reconnaît le Kami RYOSHUN, lui jurèrent de nouveaux loyaux et décidèrent de le suivre. Après une brève rencontre avec HIDA, la famille ADJIOKI IDE se prépare à devenir un clan.

An 1114 (9 du mois du singe) : La famille KAKITA extermine ou chasse l'ensemble des RONINS du territoire du clan de la grue, la famille TADAKA ainsi que l'ensemble des membres RONINS de clan qui en

faisait parti sont pourchassés et exécutés, les rares survivants sont obligés de se dissimuler et deviennent finalement de véritables RONINS qui rejoindront finalement les troupes du lion, de la licorne (la famille ADJIOKI IDE).

An 1114 (15 du mois du singe) : Les galions noirs espagnol bombardent les côtes de ROKUGAN, de nombreuses confréries rivales profitent de cette occasion pour régler leurs comptes au milieu des combats, malgré la forte résistance de la flotte impériale accompagnée des navires pirates de la MANTE qui bravèrent l'interdit impérial afin de se racheter, l'empereur dû se rendre et accepta la présence de représentant espagnols au sein de la cour, ceci afin de se faire pardonner auprès des GAÏJINS de l'étrange disparition de leurs hommes dans l'empire.

Plus grave encore en plus des délégués on constate la présence du cardinal FRANCESCO MONDALA parmi eux et qui semble s'être fait un allié de la famille OTOMO, la famille SEPPUN responsable religieux de la cour a fait part de ses inquiétudes auprès de l'empereur sur un certain CHRISTIANISME un étrange inconnu dont le cardinal parle à certains ROKUGANIS et qui viendrait tôt ou tard renverser l'ordre du SHINTAO.

An 1114 (26 du mois du coq) : Après un combat acharné contre les forces du scorpion, HIDA réussit une formidable percée et remonte avec ses troupes le long de la route du col de BEÏDEN (27 sur la carte) pendant que les forces de la famille KAÏU accompagnées d'étranges SAMOURAÏS assiègent le palais du scorpion (39 sur la carte), le seigneur BAYUSHI n'a pas encore riposté à cet affront à croire qu'il ne se trouve pas en son sanctuaire, curieusement depuis son passage de la frontière l'armée du seigneur HIDA ne rencontre presque plus d'adversaire malgré de soudaines et bizarres disparitions à chaque nuit.

An 1114 (20 du mois du chien) : Après de longs mois de négociation, les RONINS de la grenouille riche sont venus prêter main forte au seigneur SHINJO de la licorne qui s'est résolu à les engager du moment qu'ils resteraient convenables envers la population et qu'ils l'aideraient à la reconstruction des villages détruit lors des catastrophes naturelles de l'an 1113, sous l'étroite surveillance des cavaliers de la licorne, le clan reprend un aspect convenable, cependant la nourriture vient à faire défaut, les troupes postées à la frontière sud s'affaiblissent et les travaux avancent péniblement, la guerre à outrance n'arrange pas les choses.

An 1114 (14 du mois du cochon) : Les KAMIS semblent furieux des événements qui tombent sur l'empire et expriment leur colère sur l'ensemble des clans majeurs.

Sur les terres du crabe, de nombreux incendies accidentels ravagent des demeures et parfois des quartiers entiers pour une raison inconnue, la famille

YAZUKI vient en aide aux sinistrés du mieux qu'elle peut, l'avance de l'armée de HIDA dans les terres du scorpion permet une communication difficile, les messagers ne parvenant étrangement pas à franchir les frontières du scorpion.

Sur les terres de la licorne, une nouvelle catastrophe se déclare sous le phénomène de tempêtes violentes ravageant les cultures d'une population déjà affamée. Le lion victime à son tour de tremblements de terre se vit isoler des autres territoires. Le clan de la grue ainsi que la capitale subit une grande inondation qui provient d'un TSUNAMI qui a balayé les côtes de ROKUGAN. De nombreux éboulement et des tremblements de terre frappent le territoire du dragon ainsi que celui du lion dont les routes sont provisoirement coupées. La sécheresse et la maladie frappent le territoire du scorpion et du phénix actuellement envahi par d'étranges créatures apparues comme par enchantement sur leur terre, les troupes de BAYUSHI comme celle de HIDA sont forcées de cesser temporairement les hostilités d'un commun accord, le délégué du scorpion indique au seigneur HIDA qu'il lui autorise le passage vers le nord si celui-ci le ravitaille en eau et nourriture (ce qui avantage le grand conquérant à progresser), grâce à leurs talents sur les éléments les membres du phénix parviennent avec difficultés à s'occuper de la population.

An 1114 (4 du mois du mouton) : CHAÏ ADJIOKI IDE donne naissance à une belle petite fille dont la beauté resplendissante enchante l'ensemble des servantes et de ceux qui l'observent, son visage fin et raffinée fait penser au splendide femme du clan de la grue.

An 1115 (25 du mois du serpent) : Naissance d'un garçon dans la famille ADJIOKI.

An 1116 (24 du mois du serpent) : D'inquiétant meurtre éclate au cœur des EKOHIKEI de la capitale frappant des membres éminents de la famille SEPPUN, celle-ci tient les Espagnols pour responsable des assassinats, la famille OTOMO ayant depuis obtenu des relations amicales avec les étrangers se refusent à cette idée et pense que des traîtres à la solde de HIDA ont franchi les lignes pour commettre cette atrocité, ils sont par ailleurs appuyés par la famille MIYA du côté de la grue qui semble confirmé la chose et qui se demande si les membres du corbeau ne faisaient pas parti d'un complot à grande échelle et n'auraient pas été l'avant garde de l'infiltration de tueurs dans la capitale.

L'empereur ordonna aux gardes impériaux de rétablir la situation, plusieurs têtes tombèrent mettant fin au compromis.

An 1116 : (29 du mois du tigre°) : Naissance d'une belle petite fille dans la famille ADJIOKI.

An 1118 : TOTURI furieux de sa rencontre avec OTURI à la cour décide d'établir le siège autour des terres de la grue, des affrontements éclatent alors entre les deux clans, bientôt le clan du lion enfonce les

premières lignes du noble clan. AKODO KAGE contre cette idée discrédite son élève dans un courrier destiné à l'empereur et demande asile à OTOSAN YUSHI, KAGE deviendra dès lors le confident et le sage conseillé du fils de l'empereur et le poussera même à trouver une passion pour la chasse au faucon.

An 1121 : Fondation de l'alliance tripartite.

An 1123 Entrée de CHAÏ ADJIOKI IDE à l'école de magistrat Emeraude.

An 1123 : Coup d'état du Clan de scorpion, après que shojū tue HANTEÏ 38 de sang froid. Shojū lui-même est tué en duel par Akodo Toturi, Toturi se proclame Empereur. Sauvé du coup d'état par le clan du Phénix HANTEÏ 39 monte sur le trône d'émeraude. AKODO TOTURI en raison de ses agissements tombe en disgrâce à la demande de l'empereur et devient un RONIN, ceux qui lui sont resté fidèle le suivent dans sa chute font SEPUKKU ou meurt dans de terribles combats contre les forces impériales et celles de la famille MATSU.

An 1124 : Eveil des Nâgas.

An 1125 : Seconde année du règne de HANTEÏ 39, CHAÏ ADJIOKI IDE se rend dans la vallée du cœur du dragon pour une raison inconnue

An 1125 : La Famille HIDA Aiburo devient ADJIOKI Aiburo.

An 1125 : Le clan du faucon est absorbé par le clan du crabe.

An 1126 : Préparatif de la guerre des clans, une légion impériale disparaît.

An 1127 : L'armée HIDA KISADA et leur alliées d'outremonde parcourent le Nord de l'empire, les forces du lion, du dragon, les rôhins du tigre, de cavaliers de la licorne et une troupe de nâga et commandées par TOTURI. La bataille est brutale, mais ils infligeront une grande défaite au clan du crabe.

An 1127 : L'Empereur HANTEÏ 39 décide de féliciter CHAÏ pour sa bravoure et elle a droit de porter son nom et de créer son clan. Le Clan du Tigre était né, CHAÏ ADJIOKI reçoit HAYABUZA l'épée légendaire qu'elle conserve proche de l'autel des fortunes de sa demeure.

An 1127 : Création des ambassades dans l'empire par le magistrat Emeraude CHAÏ ADJIOKI.

An 1128 : Le deuxième jour des tonnerres. Les sept tonnerres affrontent Fu Leng, qui possède le corps de HANTEÏ 39, Togashi meurt mais Fu Leng blessé est tué par les autres. Le magistrat Emeraude CHAÏ ADJIOKI est gravement blessé.

An 1129 : TOTURI monte sur le trône d'émeraude et devient. TOTURI 1, La cérémonie est bénie par l'apparition de Dame Soleil un jour entier.

An 1129 : Le Clan du Tigre fait parti des légions impériales, il ne répond que du champion Emeraude.

An 1129 : Création du clan du singe.

An 1129 : Hitomi Mirumoto devient Daimyo de la famille Togashi Hitomi.

An 1129 : Le palais d'hiver se passe dans la région du Tigre. CHAÏ ADJIOKI fit forger un bouclier qui porte un wakizashi (La Griffe du Tigre Blanc) pour l'offrir à L'Empereur TOTURI 1 lors de la visite de celui-ci. Mais il le donna à MAYA ADJIOKI futur DAÏMIO du clan du tigre Blanc.

An 1130 : Assaut du clan du crabe et du tigre contre l'outremonde.

An 1130 : Départ de RYOSHUN le dernier des Kamis pour libérer le kami Shinjo de sa prison dans les terres brûler. Il donne un memento au visage de tigre en jade à CHAÏ.

An 1130 : Disparition de TOTURI 1.

An 1131 : Epreuve du champion de jade.

An 1132 : Sauvetage de l'empereur Toturi 1.

An 1132 : Seppun Toshiken devient champion d'émeraude, une légion impériale reste dans la région des cent tours de garde du clan du tigre.

An 1132 : Le clan de du Scorpion retrouve sa place au sein de l'empire.

An 1132 : La guerre dans les cieux, le kami Shinjo libère de sa prison exécute elle-même des centaines de membres de son propre clan, révélant qu'ils sont agents du Kola.

An 1133 : Mort de Toturi 1.

An 1133 : Bataille à la porte de l'oubli.

An 1133 : Départ de Shinjo, elle place Moto Gaheris à la tête du clan.

An 1134 : MAYA ADJIOKI devient le DAÏMIO du clan du tigre.

An 1145 : Création du clan du Bœuf.

An 1150 : Aujourd'hui.

La famille ADJIOKI

La région

« La situation est plus grave que nous le pensions jusqu'à présent. Le Clan du Tigre Blanc nouvellement créé possède déjà une économie florissante, due en grande partie à un artisanat de qualité et à ses fameuses mines de diamants ».

Dans la région on y trouve de très nombreuses échoppes d'artisans ainsi qu'un port de pêche et des rizières servant à nourrir la population. La seule maison de geisha était encore en construction à ce moment-là, mais je me permets de vous rappeler que l'époux de Chai Adjioke, et un négociant de la famille IDE, est connu pour être un gérant exceptionnel.

La visite s'est poursuivie par la découverte des forêts de bambous couvrant une bonne partie de la région. Le bambou y est solide et vigoureux, une matière première de choix bien qu'encore indisciplinée ? La plupart des rizières de la région ne servent qu'à produire le riz servant à brasser le saké de la cuvée impériale (saké mélangé avec des plantes Mystérieuses et du litchi). Les forges, situées au sous-sol d'un vieux temple, produisent des armes de fort bel facture, dont les célèbres katana de la Garde blanche, qui se vendent à prix d'or.

J'ai également eu l'occasion de voir ce que les artisans de ce Clan faisaient avec la soie que nous leur vendons des kimonos d'une qualité inégalable. Je me suis laissé dire que les méthodes de tissage du Clan du Tigre Blanc avaient été inventées par SOZIKU ADJIOKE, la fille du daimyo.

Le Clan du Tigre Blanc peut déjà se targuer de produire des articles à très forte valeur ajoutée à partir de matières premières qu'il possède déjà ou qu'il importe à bas prix le saké impérial, les katana et les vêtements de soie. Le bambou qui pousse en abondance dans la région est également un produit d'export important.

Le Clan du Tigre Blanc possède ses propres terres mais possède également une influence non négligeable au sein de nombreuse ambassade dans l'Empire. Près des terres du Clan de la Licorne et de la rivière du héros, se trouve le repaire du Tigre Blanc. C'est dans cette région que vit la famille ADJIOKE.

Au sud-est :

Se trouve un gigantesque bamboueraie ainsi que quelques rizières adossées à la rivière. Diverses fermes y vivent de la culture du riz et du travail du bambou.

Au Nord :

Se situe la ville de Kinato (**4 PAGE 24**), à la fois port marchand et de pêche, Il y a également un réseau de montagnes peu élevées, fournissant les pâturages nécessaires au bétail du Clan. Tout le long du lac sont aménagés de petits ports de pêches, avec pontons et quais, entrepôts et habitations. Aux endroits dangereux

(récifs, fond sableux...), de petites tours sont éclairées constamment afin de guider les bateaux, de nuit et par Gros temps. Un peu partout dans la région se trouvent des bamboueraies de taille variable. Si la plupart sont exploitées par le Clan et fournissent une matière première de qualité, CHAI ADJIOKE aimerait bien réorganiser ses terres et implanter plus de rizières.

A l'est :

On trouve la cité (**5 PAGE 24**) de la rivière du héros inattendu artisanale et capitale de la région du Tigre Blanc. S'y trouvent le dojo de l'Harmonie Parfaite, l'école "ADJIOKE" et les demeures de presque tous les Samurais de la famille ADJIOKE.

A l'ouest :

De la région se trouvent les grandes plaines battues par les vents que les unités de bataille s'entraînent à l'art de la guerre, aux manœuvres des champs de bataille et on y trouve cent tours de garde (**entre 2 et 3 PAGE 24**). La région possède un climat tempéré malgré sa position et cette grâce à un courant chaud qui baigne les montagnes de l'ouest. Les pluies sont abondantes durant l'automne et l'été reste clément et sans canicule excessive. L'hiver est par contre assez rigoureux et de nombreux vents venus de la montagne se déchaînent durant la froide saison. Le sol est fertile, il y a du bambou, des herbes médicinales. Les quelques rizières du Clan n'ont qu'un rendement très faible, suffisant pour nourrir les habitants mais toute la production de riz étant de toute façon utilisée pour brasser la cuvée impériale, le Clan du Tigre Blanc est obligé d'importer de la nourriture. Le bambou est par contre une matière première de choix qui s'exporte facilement et les mines de diamants (**3 PAGE 24**) permettent de substantielles rentrées d'argent. La région est peuplée d'environ dix milles personnes, dont près de milles Samurais de la famille ADJIOKE.

Localisation des Ambassades

Les unités sont constituées de yoriki réparties sur l'ensemble des Ambassades dans les terres des différents Clans. Les autres yoriki patrouillent sur les routes de Rokugan, en quête d'informations diverses. A chaque saison, les bushi postés dans les ambassades des Clans rentrent dans la région du Tigre Blanc afin de faire-part des informations qu'ils ont recueillies sur place. Pendant ce temps, les bushi se trouvant dans la région partent à leur tour dans les ambassades, secret bien gardé du Clan du Tigre Blanc. Les toitures des bâtiments sont facilement reconnaissables à leur couleur légèrement blanche. Les dojos et dortoirs sont généralement faits dans du bois clair selon un style très proche de l'architecture de la région, ce qui donne à l'ambassade une ambiance très naturelle et religieuse. Les sols des bâtiments sont en parquets poncés et la cour arborent un dallage sobre avec en son centre un cercle

d'une couleur différente, semblable à ceux que les lutteurs kobo du Clan du Crabe tracent au sol pour marquer la délimitation de leur lieu de combat ou d'entraînement. Un grenier est aménagé à l'étage du bâtiment principal et sert de réserve ainsi que de débarras pour les marchandises venant des autres Clans. En cas de litige entre familles, le dojo de l'ambassade peut servir de salle de conseil neutre à un yoriki ou un magistrat, ces derniers pouvant demander conseil auprès du plus vieux bushi résidant dans le Comptoir. Voir le guide du joueur et les secrets du tigre pour les descriptions.

Trois Ambassades sur les terres du Clan du phénix :

A Yobanjin Mura, le village barbare, **P1** P38
A Ukabu Mura, le village flottant, **P12** P39
A Nikesake, **P16** P40

Deux Ambassades sur les terres du Clan du Dragon :

A Yamasura, **D6** P27
A Toi Koku, le village de la rizière distante, **D12** P28

Deux Ambassades sur les terres du Clan du Scorpion :

A Ryoko Owari Toshi, la cité Du bout du voyage, **S3** P42

Au Col de Beiden.

S8 P43

Deux Ambassades sur les terres du Clan du Crabe :

A Shiro Kaotsuki no Higashi, le château des émissaires de l'Est, **CB1** P23
A Sunda Mizu Mura, le village de l'eau pure, **CB15** P26

Deux Ambassades sur les terres du Clan de la Grue :

A Jukami Mura, **CN17** P31

A Aiso ni Ryokosha Mura, le village de l'aimable voyageur, **CN19** P32

Deux Ambassades sur les terres du Clan de la Licorne :

A Toshi sano Kanemochi Kaeru, la cité de la grenouille riche, **U19** P34
A Shiro IDE, château de la grande conjonction, **U21** P34

Deux Ambassades sur les terres du Clan du Lion :

A Rugashi, au village de la Perle Blanche, **L4** P35

A Shiro Akodo, château de la loyauté, **L13** P37

Quatre Ambassades sur les terres des Clans Mineurs.

A Toshi no Izuma, la cité de la foudre, **A30** P48

A Shaiga, **A22** P47

A Meidochi, **A23** P47

A Mizen Mura, **A12** P46

La ville de la rivière du héros inattendu sur les terres du clan du Tigre.

A nord est de la ville, Ambassades du bonsaï,

(6) P38

Une ambassade dans la citée impériale

l'ancien district Juramashi

La famille ADJIOKI

Le mon du Clan du Tigre Blanc, et donc de la famille ADJIOKI, représente une gueule de tigre rugissant, vu de profil. D'une grande simplicité, il est noir et blanc. L'extraordinaire résolution des membres de cette famille trouve son origine dans le désir irrésistible à poursuivre les criminels.

Bonus familial : Perception +1

Les shugenjas du Clan.

La grande majorité d'entre eux rechignent à suivre la voie des shugenjas, même ceux qui ont manifesté des aptitudes naturelles pour la magie. Mais ceux qui sont réellement déterminés à s'engager dans cette voie le peuvent. Il suit l'apprentissage de l'école de la famille Iuchi, sur les terres du clan de la Licorne.

DOJO DE L'Etoile filante :

La grande majorité d'entre eux rechignent à suivre la voie des shugenjas, même ceux qui ont manifesté des aptitudes naturelles pour la magie. Mais ceux qui sont réellement déterminés à s'engager dans cette voie le peuvent. Il suit l'apprentissage de l'école de la famille Iuchi, sur les terres du clan de la Licorne.

Classes : Shugenjas.

AVANTAGE SOCIAL : Aucun.

AVANTAGE MARTIAL : Il peut rentrer dans École une différente « Iuchi » du clan de la licorne.

DOJO Du Loup ardent :

Le loup ardent fait partie de la nouvelle génération des vierges de bataille. Il devient un serviteur inestimable du clan du tigre et de la licorne.

Classes : Samurai.

AVANTAGE SOCIAL : Aucun.

AVANTAGE MARTIAL : Il peut rentrer dans École différente « vierges de bataille » du clan de la licorne.

DOJO Du Renard à neuf queues :

Le dojo du clan, situait près de la rivière du héros inattendu, se trouve dans la ville fortifier. La manière dont sont sélectionné puis entraîné les bushis de l'école ressemble à la manière qu'emploie les bushis du Clan de la guêpe. Les bushis qui suivent la Voie du Clan apprennent à observer la nature et à ne faire qu'un avec elle. Ils n'y arrivent que s'ils connaissent parfaitement leur corps, ses forces et ses faiblesses, pour pouvoir les maîtriser. La première technique fut inventée par CHAI ADJIOKI et les autres dix ans plus tard par RYOSHUN.

Classes : Rônin.

AVANTAGE SOCIAL : Le ronin devient Samouraï du Clan du tigre.

AVANTAGE MARTIAL : Aucun.

L'opinion des autres Clans

Clan du Dragon :

« Le Tigre Blanc est un symbole d'équilibre, mais il progresse toujours sur le fil du rasoir Saura t'il préserver sa voie ou risque t'il de basculer d'un côté ou de l'autre ? »

Togashi Shoan

Clan de la Licorne :

« Ce Clan ne nous intéresse que peu, si ce n'est en tant que partenaire commercial. »

Ide Genris

Clan du Crabe :

« Lorsque d'aussi vaillants guerriers se retranchent sur une opinion, je ne sais s'il faut y voir de la sagesse ou de la lâcheté. »

Hida O-Ushi

Clan du Scorpion :

« Un Clan plus préoccupé par le commerce et les échanges diplomatiques que par la guerre, cela ne peut que favoriser la reconstruction de l'Empire et son équilibre. »

Bayushi Yojiro

Clan de la Grue :

« Commercialement, ce Clan pourrait bien représenter une épine dans notre pied. Il convient de le surveiller de très près, voire de contrôler son économie... »

Doji Akane

Clan du Lion :

« Un Clan mineur qui pourra rendre bien des services à l'Empire dans un avenir proche. J'ai une certaine admiration pour CHAI ADJIOKI et son destin... »

Akodo Kage

Clan du Phénix :

« Depuis l'installation du Clan du Tigre Blanc sur les routes, nos échanges commerciaux se sont améliorés et nos routes sont plus sûres. La vision qu'a la Garde pourpre mérite également notre attention. »

Asako Tokae

Clan de la Mante :

« Le Clan du Tigre Blanc est un danger trop important pour que nous lui laissions son indépendance trop longtemps. Il convient de lui déclarer une guerre économique au plutôt, tant qu'il est jeune et vulnérable. »

Yoritomo Suroigen

Autres Clans mineurs :

« Certains esprits anciens ne devraient pas être réveillés. Non pas qu'ils soient dangereux, mais assurément, leurs ennemis le sont. »

Kitsune Doryu

Personnalité du Clan

CHAI ADJIOKI :

CHAI était l'une des vierges de bataille appartenant à la famille de OTAKU et cousine de OTAKU KAMOKO, jeune et impulsive elle gardait une grande passion pour le métier des armes et les chevaux tous ce qu'il fallait pour faire d'elle un grand samouraï.



La mère de la jeune fille OTAKU HISEMASA désira ardemment que CHAI ne devienne pas un guerrier buté au service de son seigneur SHINJO, elle décida de lui trouver un époux parmi les membres de la licorne qui serait le contraire de son caractère insouciant et brutal.

HISEMASA rechercha en priorité au sein de sa famille mais ne dénicha pas l'oiseau rare, elle fit le choix de visiter les autres cours de la licorne et commença par celle qui lui semblait la plus logique SHINJO.

Hélas aucuns samourais n'auraient pu convenir à son enfant, ils ne rêvaient tous que de glorieuses batailles et d'honneur aussi dirigea t'elle sa monture sur les terres des courtisans de la famille IDE ne pensant pas qu'un magicien de la famille IUCHI serait digne de son enfant. C'est au KYUDEN IDE que HISEMASA trouva la perle rare en la présence de TADJI ADJIOKI, un jeune diplomate courtois dont le père semblait posséder une fortune assez colossale, le père de TADJI avoua à son hôte que son fils célibataire n'avait jamais trouvé d'intérêt au mariage mais qu'il était temps pour lui de prendre en charge ses affaires et assurer la descendance de sa famille.

HISEMASA parla au jeune homme lui expliquant longuement que se serait un honneur pour sa famille s'il épousait une digne fille des OTAKU, et bien que très jeune la beauté et la grâce de son enfant fasse de lui un homme heureux.

TADJI réfléchit (il n'avait aussi pas d'autre choix voir historique de TADJI ADJIOKI), il accepta de rencontrer la jeune et belle adolescente au palais ce qui fut arrangé quelques jours plus tard.

CHAI arriva donc à KYUDEN IDE, elle ne fut pas surprise du charme du lieu ni des personnes qu'elle allait y rencontrer sa famille l'ayant préparée à cette rencontre.

Une grande fête avait été préparée pour les recevoir dignement et tout fut arrangé pour que les deux parties se rencontrent, lorsque CHAI découvrit TADJI elle fut étonnement surprise d'éprouver de l'attachement pour

cet homme bien que sa mère lui ait laissé le choix de son époux, elle fut attirée par l'étrange sérénité du courtisan qui lui découvrait avec intérêt la jeune fille.

TADJI et CHAÏ s'apprécièrent au premier coup d'œil et se marièrent selon la tradition, la fouguese petite vierge de bataille ne semblait pas vouloir attendre pour former une grande famille à la grande joie de son époux et de son paternel le DAÏMIO de la famille ADJIOKI étant vieux et presque mourant.

CHAÏ vécut de longues années parcourant les cours de ROKUGAN et vivant d'aventure, elle apprit à son époux à se battre et mutuellement celui-ci lui apprit à devenir une grande dame fort appréciée dans l'empire.

CHAÏ devint bientôt une légendaire combattante, elle se prit de passion pour la magistrature de son clan et son mari acquiesça la direction de sa famille à la mort de son père.

CHAÏ se fit tatouer deux fois, la première d'une petite licorne judicieusement placée au creux de ses reins (très apprécié de son époux) et la seconde d'un tigre étreignant son corps gracieux.

CHAÏ se fit énormément de relation parmi les autres clans majeurs et en particulier avec MATSU KATSURAGI YHANA une ancienne amie de son époux faisant parti du clan du lion, les deux femmes se ressemblaient dans leur caractère et devinrent des compagnons d'armes.

Ce ne fut que lorsque TADJI devint gouverneur d'une province au Nord, qu'il céda la gérance de son domaine à CHAÏ, le couple demeura séparé durant une longue période sans avoir de nouvelle l'un de l'autre.

CHAÏ améliora les terres de la famille ADJIOKI, y instaura la paix et en chassa le scorpion qui troublait depuis des années l'harmonie de sa famille (voir TADJI), elle fit construire les fondations d'une nouvelle forteresse avec la fortune qu'ils avaient en leur possession au fil des ans et servit avec honneur le grand SHINJO.

La longue séparation de CHAÏ et de son conjoint força la belle à se prendre d'affection pour l'un des membres de la cour des IDES faisant partie du clan de la grue, il faut dire que le jeune samouraï du nom de SOZU COCHI DOJI ne restait jamais indifférent aux charmes féminins.

Ce qui devait se produire arriva SOZU devint l'amant de CHAÏ malgré la présence de ses enfants, celle-ci tomba rapidement enceinte du beau courtisan au plus mauvais moment celui du retour de TADJI.

L'époux de CHAÏ devina instantanément qu'un noble avait partagé la couche de sa femme, il se jura intérieurement de retrouver le coupable bien qu'il sache que lui-même avait fait certains écarts à son mariage (il pense d'ailleurs l'avoir découvert à même la cité interdite).

De puis qu'elle est devenue magistrat d'émeraude, avec l'appui de BAYUSHI KASHIKO bien que sa légende la désigne déjà d'office à ce poste, elle créa le clan mineur du tigre, elle céda sa place de DAÏMIO à l'un de ses enfants qui a accepté de suivre la voie du tigre.

Aujourd'hui elle s'occupe de la magistrature avec son fils AMAKO ADJIOKI magistrat Impérial et de sa famille (16 petits enfants), elle a 53 ans.

Feu 5 (Agilité 7)

Air 4 (Réflexes 5)

Terre 4 (Volonté 5)

Eau 3 (perception 5)

Vide 4

Rang 7 + 3* Honneur 5

Gloire 7

Réputation : 299.

École/ Rang : **1 et 2 (otaku)**, 1 à 4 (magistrat de shinjo), 1 à 3 (ADJIOKI) et **1 Pureté du geste (ADJIOKI)***.

DOJO : otaku

Kata : Frappe comme l'eau, tonnerre déchirant les cieux.

Compétences : Athlétique 2, Art de la guerre 5, Barde 2, Calligraphie 3, Cérémonie du thé 2, Chasse 5, Connaissance (des rues 7, outremonde 4, clan mineur 2, chevaux 2, clan de la licorne 2, clan du crabe 2, clan de la grue 2), Courtisane 2, Commerce 5, Défense 2, Dressage tigre 2, Equitation 5, Enquête 7, Étiquette 4, Héraldique 3, Iaiajutsu 6, Kenjutsu 8, Katana 9, Lance 2*, Méditation 2, Tessen 5, Tir à l'arc 4*, Tir à l'arc monté 2*, Droit 2, Shintao 3, Sincérité 2, Yarijutsu 2*.

Avantages : Prodige X2, École multiple, Force de la terre à 1, Bénédiction de Fen Galon, Ancêtre Fen galon*, Grande destinée (création du clan du tigre et Techniques du Clan), Maturité « Agilité » et +10 a la réputation.

Désavantage : Impétueuse, vieux et sombre secret.

TADJI ADJIOKI :

TADJI était le second fils du DAÏMIO de la famille, il vécut et grandit durant de longues années sur les terres de la licorne et plus particulièrement au palais des IDES où son courtisan de père arrivait à manipuler les autres clans majeurs pour obtenir ce que désirait son DAÏMIO majeur de clan SHINJO en ce qui concerne les produits en tout genre.

Rapidement TADJI se passionna pour les arts et sa sagesse fut très appréciée de ses proches et de ses pairs de la famille IDE, son frère ARAMOKO (caravanier et commerçant) ne le quittait jamais, ils formaient un duo de compagnons inséparables.

Le père de TADJI eu rapidement vent de la renommée de ses deux garçons auprès des courtisans et décida de s'entretenir avec SHINJO pour lui demander la faveur d'envoyer ses enfants sur une première grande mission auprès d'un clan voisin.

SHINJO réfléchit longuement, le clan du lion était menaçant à l'époque et il songea aussitôt à ce que les



deux jeunes hommes puissent faire en sorte de ramener la paix.

Ainsi en fut-il décidé, TADJI et ARAMOKO partirent tous deux en terrain neutre sur les terres du grand lion, après un long et périlleux voyages, ils arrivèrent finalement à destination au SHIRO YHANA.

ARAMOKO et TADJI furent reçu comme des rois à leur grand étonnement par MUROTOME et sa jeune épouse KATSURAGI dont la beauté et la force de caractère conquis immédiatement TADJI.

Les deux jeunes hommes assurèrent bientôt l'assurance d'une entente entre le lion et la licorne, ARAMOKO développa un commerce de fourrure entre le clan du lion et de la licorne et TADJI par ses sages conseils assuraient une bonne place de diplomate au cœur de la cour des AKODOS.

Nul ne comprit ce qui se passa par la suite, KATSURAGI YHANA remarquant que TADJI n'était pas indifférent à son charme le séduisit et finalement eut une liaison avec lui dans le plus grand secret ceci dura six longues années sans que nul ne l'apprenne.

Cependant tout à une fin KATSURAGI tomba enceinte d'une jolie fille MUROTOME crut tout d'abord que l'enfant était de lui, mais quand il naquit le père de la lionne remarqua de suite qu'il n'y avait aucune ressemblance avec son gendre.

Attendant que sa fille se remette, il fit en sorte de rassembler les deux amants en un même lieu afin d'exécuter leur progéniture sous leurs yeux et de mettre fin ensuite à la vie du jeune diplomate.

Quand ce jour arriva les deux amoureux furent réunies dans une même pièce, MATSUIRO YHANA entra dans une folle colère et se prépara à accomplir sa vengeance pour rétablir l'honneur de sa famille, KATSURAGI encore jeune et insouciant eut cependant le réflexe de dégainer le KATANA du membre de la licorne afin de provoquer son père en duel, et elle réussit à le vaincre en le décapitant, TADJI dû fuir en catastrophe des quartiers du lion étape durant laquelle un samouraï essaya de lui porter un coup fatal, fort heureusement la lionne lui avait fourni l'un de ses meilleurs serviteurs qui s'interposa entre les deux hommes ce qui lui valut une grave blessure à l'épaule gauche qui ne se refermerait plus jamais, le samouraï fut achevé et cet incident ne semblait avoir nuls témoins.

TADJI riposta et s'éloigna au plus vite de la demeure des YHANA, la lionne fit croire à une tentative d'assassinat sur la personne de son époux et de sa personne sauvée in extremis par l'arrivée de la garde.

TADJI resta encore un long mois sur les terres du lion, KATSURAGI fit mine de l'ignorer afin de ne pas indiquer sa relation avec elle, hélas pour les deux amants un membre du scorpion semblait avoir remarqué leur jeu et menaça TADJI de tout révéler aux AKODO s'il ne leur versait pas une somme régulière en diamants produit des mines de leur famille.

TADJI retourna sur les terres de la licorne faisant discrètement ses adieux à la lionne qui laissa à ses côtés son précieux serviteur, elle n'avoua que bien plus tard à la famille AKODO la soi-disant descendance de MUROTOME.

Rentré chez lui le jeune diplomate avertit son père de la situation et du chantage du scorpion à son encontre, durant plusieurs années les convois de diamants circulèrent discrètement par les caravanes de ARAMOKO qui ne connaîtra jamais le pourquoi de ces livraisons.

Le père de TADJI réfléchissait à comment se sortir de cette situation et décida finalement que forcer TADJI à trouver une épouse fidèle qui serait pour lui le meilleur moyen de dissimuler ses actes passés.

Cette idée ne pouvait mieux tomber, OTAKU KAMOKO cherchait à marier une personne de sa famille, apprenant cette nouvelle le père de TADJI et le DAÏMIO de la famille OTAKU se chargèrent de faire en sorte qu'ils se rencontrent.

La jeune demoiselle s'appelait CHAÏ OTAKU, plutôt aventureuse et guerrière, elle rappela tout de suite à TADJI son lointain amour, quant à la belle malgré sa jeunesse, la gentillesse et le calme serein de TADJI permis de faire naître leur amour.

Bien que très jeune CHAÏ prit rapidement les choses en main après son mariage, elle permis de renvoyer le clan du scorpion sur ses terres refusant que la famille ne continue de payer leur dette, causant ainsi sans le savoir la mort de ARAMAKO le frère de TADJI.

CHAÏ n'apprit jamais cette affaire, le DAÏMIO de la famille ainsi que son époux lui cachant cette triste vérité, TADJI craignait d'attrister son noble cœur et ne voulait pas qu'elle soit corrompue par la malédiction qui s'acharnait sur eux depuis plusieurs générations.

CHAÏ et TADJI devinrent bientôt un couple parfait malgré les épreuves que leur infligeaient le temps, TADJI revint KATSURAGI plusieurs fois durant cette période, elle présenta même sa fille à CHAÏ qu'elle apprécia au premier coup d'œil et devint sa meilleure amie.

Les guerres poussèrent cependant le groupe à se séparer à nouveaux et SHINJO poussa finalement le couple à se quitter lorsque TADJI devint gouverneur d'une province du Nord alors que CHAÏ continuait sa vie au sud.

TADJI s'occupait de terres cultivables au Nord, la solitude le poussa bientôt à consommer de l'opium et à se vautrer dans la luxure des maisons de GEÏCHA, ce fut la lionne qui le tira de sa torpeur, KATSURAGI revint au nord des terres de la licorne accompagné de membres du dragon, elle s'attaqua aux cultures qui n'était autre que des champs de pavot importés du clan du scorpion, elle investit les villages causant d'irréparables dommages, c'est dans l'un d'eux qu'elle découvrit TADJI au seuil de la mort.

La lionne captura à nouveau son amant afin de lui sauver la vie, elle le garda prisonnier durant deux ans

dans un temple des montagnes du dragon avec l'accord de TOGASHI, deux ans durant lesquels elle se chargea d'en refaire l'homme qu'elle avait connu, malgré son mariage elle s'abandonna à nouveau à TADJI pour qu'il retrouve sa vigueur d'autrefois et ramena son esprit à la raison, allant même jusqu'à le nourrir dans ses moments de détresse due à l'opium.

Bien qu'il soit resté encore attaché à la drogue TADJI décida de retourner auprès des siens, KATSURAGI le regarda repartir avec tristesse, il rejoint CHAI avec qui il avait rompu bien des liens, au premier regard il remarqua que sa propre épouse avait-elle aussi trouvé un galant et se jura de découvrir qui il était.

Accompagnant CHAI dans la plupart de ses voyages, il chercha désespérément cet homme, il revit plus tard KATSURAGI avec un fils, mais cette journée finit par l'empoisonnement de la lionne, cet enfant restera désormais parmi les AKODOS, sa fille devint alors le nouveau DAÏMIO des YHANA.

Revenu sur ses terres TADJI engagea les membres de ANASHI MURA pour rétablir son honneur en tuant son rival, celui-ci a été remarqué par l'un de ses samouraïs à la cité impériale.

Aujourd'hui TADJI est à la retraite, il s'occupe de faire de l'IKE BANA avec ses petits enfants, il a 63 ans.

Feu 4 (Intelligence 5)

Air 4 (Intuition 5)

Terre 4 (volonté 5)

Eau 3

Vide 4

Rang 6 **Honneur** 3,4.

Gloire 6

Réputation : 251*.

École/ Rang : 1 à 4 (ide), 1 à 2 (ADJIOKI).

DOJO : Ide.

Kata : L'empire repose sur le fil de la lame.

Compétences : Commerce 3, Courtisan 6, Étiquette 8, Tessen 4, Equitation 2, Droit 4, Sincérité 4, kenjutsu 5, Cérémonie du thé 3, Enquête 3, Elevage de chevaux 5, Chasse 2, Défense 3, Tir à l'arc 3, Connaissance (de la mante 2, du tigre 3, et de la licorne 2), Shintao 3, Artisanat « ikebana » 3, Tessen 2, Rhétorique 2, Connaissance des rues 3, Théologie « Jurojin » 9.

Avantages : Bénédiction de benten, Bénédiction de Fen Galon, Clairvoyant, Doué étiquette, École multiple, Maturité (feu, air et terre) et Ancêtre ADJIOKI Jigoro*.

Désavantage : Sombre secret, malédiction de la famille ADJIOKI et Ancien.

YOSHISUNE ADJIOKI :

Fils aîné de la famille, YOSHISUNE n'acquît sous une mauvaise étoile attirant le courroux des ancêtres de la famille ADJIOKI, son père.

TADJI se bornait à dire que ses ma de la malédiction qui pesait sur eux depuis plusieurs générations.



Le jeune garçon vécut toute sa jeunesse dans la crainte qu'il ne lui arrive un jour un malheur, il faut dire qu'il se trouvait toujours au mauvais endroit au mauvais moment.

YOSHISUNE resta longtemps le plus chétif des enfants de la famille, sa peau resta pâle pendant de longues périodes de l'année même par temps de grosse chaleur, plus tard il fit la connaissance d'une SHUJENGA du phénix réfugié en leur demeure qui lui donna l'amour de la magie et lui inculqua une grande partie de son savoir, causant parfois des débuts d'incendie dans le KYUDEN heureusement vite maîtrisé.

Lorsque la phénix le quitta pour se marier, YOSHISUNE fut attristé, il reprit cependant espoir en la présence de MIYA OTOMI qui devint sa nouvelle gouvernante et surtout sa protectrice réalisant bientôt que le malheur ne le touchait plus en sa présence.

Marier avec une Samouraï-ko de la famille Otomo, aujourd'hui YOSHISUNE ADJIOKI s'occupe des shugenjas du Clan du tigre et de sa famille, il a 38 ans.

Feu 3 (Intelligence 4).

Air 3 (Réflexes 4).

Terre 3 (volonté 4).

Eau 6

Vide 6

Rang 5 **Honneur** 4,1.

Gloire 6

Réputation : 236

École/ Rang : 1 à 5 (isawa) eau.

DOJO : L'Etoile filante « isawa ».

Kata : L'empire repose sur le fil de la lame.

Compétences : Art de la magie 7, Connaissance (du tigre 3, du phénix 2 et de la licorne 2), Étiquette 4, Méditation 2, Histoire 2, Shintao 3, Théologie 2, Musique 2, Calligraphie 2, Droit 4, Sincérité 4.

Avantages : École différente isawa, Alignement élémentaire, Bénédiction de Fen Galon, Doué Art de la magie, Bénédiction de benten, Maturité « eau » et Alliance impériale « Otomo ».

Désavantage : Impétueux, malédiction de la famille ADJIOKI.

Sorts : Les trois sorts du livre et les autres aux choient du MJ, dons plusieurs innée.

EMIKO ADJIOKI TSA ME :

Emiko Adjioke fait partie de la nouvelle génération des vierges de bataille. Pour la jeune et impétueux samurai-ko, les choses ont bien changé ces derniers mois.



Au fur et à mesure qu'elle se débarrasse de ses défauts, elle devient un serviteur inestimable du clan du tigre et de l'empire.

Marier avec un Samouraï (héritier de la Famille ADJIOKI Tsu Me), aujourd'hui EMIKO ADJIOKI est le Daymio Famille ADJIOKI TSA ME. Elle s'occupe

de sa famille, entraîne les bushis du clan du tigre et elle est le général en chef du clan, elle a 38 ans.

Feu 4 (Agilité 5)

Air 3 (Réflexes 4)

Terre 4

Eau 3 (Force 4)

Vide 4

Rang 5 + 1 **Honneur** 3,5.

Gloire 7

Réputation : 231

École/ Rang : 1 (otaku), 1 à 4 (ADJIOKI) et 1 (Tsu Me).

DOJO : Du Loup ardent.

Kata : Frappe comme l'eau.

Compétences : Art de la guerre 6, Calligraphie 2, Connaissance (du tigre 4, de la licorne 2 et outremonde 3), Défense 4, Dressage 5, Étiquette 3, Kenjutsu 6, Tessen 5, Enquête 4, Tir à l'arc monté 6, Equitation 6, Shintao 3, Droit 4, Sincérité 4.

Avantages : École multiple, Prodige, Bénédiction de Fen Galon, Doué kenjutsu, Bénédiction de benten, Maturité « feu ».

Désavantage : Impétueuse.

SOZIKU ADJIOKI :

Quand les larges portes de l'Académie d'artisanat kakita s'ouvrirent, la jeune Adjioiki fut la première membre du clan du tigre à s'y aventurer. Soziku Adjioiki est la fille de Chai Adjioiki et d'un courtisan de la grue.



Lunatique et impétueuse, rares sont ceux qui parviennent à la comprendre. Cependant, malgré son attitude, nul ne saurait mettre en doute son dévouement pour le clan du tigre.

Marier avec un Samouraï de la famille Kakita, aujourd'hui SOZIKU ADJIOKI et le nouveau gouverneur de l'ancien district Juramashi de la cité impériale. Elle s'occupe de sa famille, des relations du clan du tigre avec les autres clans et de faire de l'IKE BANA avec son père, elle a 36 ans.

Feu 4 (Intelligence 6)

Air 4

Terre 3

Eau 2 (perception 3)

Vide 4

Rang 5 + 1 **Honneur** 3,5.

Gloire 6

Réputation : 229.

École/ Rang : 5 (artisans musiciens 3, peintre 1, ikebana 1), 1 (ide).

DOJO : Kakita.

Kata : L'empire repose sur le fil de la lame.

Compétences : Artisanat (ikebana 6, musiciens 5 et peintre 4), Étiquette 5, courtisan 6, Connaissance (mythes et légendes 5, du tigre 2, de la licorne 2 et outremonde 3), Calligraphie 4, Droit 5, Kenjutsu 3,

Tessen 3, sincérité 5, Dressage 5, Cérémonie du thé 5, Shintao 3, séduction 2 et Piège rhétorique 4.

Avantages : Prodige, École différente, Bénédiction de benten, Bénédiction de Fen Galon, Doué Artisanat, Maturité « Intelligence », Eloquentes, Beauté du diable et Ancêtres ADJIOKI Natsuko.

Désavantage : Impétueuse.

AMAKO ADJIOKI :

Amako Adjioiki pense qu'il est de son devoir de redorer le blason terni du clan du tigre. Il est incorruptible. Il ne laisse aucun crime impuni. Il guette partout les machinations néfastes des Kolats.



Il a pour justice un dévouement total et sans relâche. Il rendra leurs réputations aux magistrats du clan du tigre, seul s'il le faut. Les Kolats sont au courant de sa croisade, qu'ils trouvent très amusante.

Marier avec une Samouraï-ko de la famille ADJIOKI Aiburo, aujourd'hui AMAKO ADJIOKI s'occupe de sa famille et de la magistrature du clan car il est magistrat Impérial, il a 35 ans.

Feu 4

Air 4 (Intuition 5)

Terre 4

Eau 3 (Perception 5)

Vide 4

Rang 5 + 1 **Honneur** 3,6.

Gloire 6

Réputation : 240.

École/ Rang : 1 (magistrat de shinjo), 1 à 2 et 4 à 5 (ADJIOKI), 1 Garde blanche (ADJIOKI).

DOJO : Renard à neuf queues.

Kata : Frappe comme l'eau.

Compétences : Commerce 2, Connaissance du tigre 3, de la licorne 2 et outremonde 3, Courtisan 4, Discrétion 5, Étiquette 5, Tessen 4, Equitation 4, Droit 6, Sincérité 4, Enquête 6, kenjutsu 5, Cérémonie du thé 5, Shintao 3, Calligraphie 4.

Avantages : Prodige, Doué Enquête, Bénédiction de benten, Bénédiction de Fen Galon, Maturité « Perception ».

Désavantage : Impétueux.

MAYA ADJIOKI :

Bien qu'encore jeune, MAYA ADJIOKI soit une femme d'une grande sagesse et d'une pondération exemplaire.



Ses origines et les épreuves qu'elle a traversées durant sa vie lui ont appris la valeur de l'existence et du respect de la vie. Archétype même du héros discret MAYA ADJIOKI fut tour à tour soldat, diplomate et magistrat, elle rencontra de nombreuses personnalités, combattit au côté de héros plus populaires qu'elle, s'immergea

dans des civilisations étranges, affronta ses démons et vainquit son double sombre. Tout cela contribua à faire d'elle l'incarnation humaine du fabuleux animal qu'est le Tigre Blanc.

A présent, CHAÏ ADJIOKI est satisfait d'elle et céda sa place de DAÏMIO qu'elle a accepté de suivre la voie du tigre. Elle aime sa famille, possède des responsabilités importantes dans l'Empire, a de nombreux amis et elle jouit du respect de l'Empereur en personne.

Marier avec un Samouraï de la famille Ide, aujourd'hui Elle est devenue DAÏMIO et magistrat impérial au service de l'empereur avec l'appui de CHAÏ ADJIOKI, elle a 34 ans.

Feu 3 (Agilité 5)

Air 4

Terre 3

Eau 4 (perception 5)

Vide 4

Rang 4 + 2* Honneur 3

Gloire 8

Réputation : 225.

École/ Rang : 1 (ide), 5* (ADJIOKI).

DOJO : Renard à neuf queues.

Kata : Frappe comme l'eau.

Compétences : Art de la guerre 3, Calligraphie 2, Connaissance du tigre 3, de la licorne 2 et outremonde 3, Chasse 4, Étiquette 6, Kenjutsu 6, Tessen 5, Enquête 2, Equitation 5, Shintao 3, Droit 4, Sincérité 5.

Avantages : Prodige, Doué kenjutsu, Bénédiction de benten, Bénédiction de Fen Galon, Ancêtre Fen galon* et +10 a la réputation.

Désavantage : Impétueuse.

Les familles vassales de la familles

ADJIOKI

Famille Aiburo :

Cette famille est née des exploits et du courage du général Hida Aiburo. Les capacités personnelles d'Aiburo en tant que combattant et stratège, eurent un intérêt critique lors de l'expansion crabe vers le nord, elle ses opposer à la famille Hida avant la chute de l'empereur. Contrairement à de nombreux crabes, il dédaignait l'usage du tetsubo, pour se concentrer uniquement sur le Sabre.

Mon: Une poignée de sabre sortant de la bouche d'un tigre.

Bénéfice: + 1 intuition.

Le Daïmio de la Famille et magistrat impérial : Adjioiki Imura, l'actuel chef de famille

Famille Tsa Me :

Les terres de la famille se situent dans la vallée ouest du clan dont les terres fertiles. Tsa Me Kigura, un simple Ji-samouraï parvint un jour à tirer la famille ADJIOKI d'une délicate affaire politique. En guise de récompense, il reçut ces terres, Celles-là mêmes ou son descendant règnent encore. C'est peut-être la plus agressive famille de vassaux des Ides, Les Tsa Me m'étant plus connus pour leurs qualités de guerrier, que de poète.

Mon: Un tigre en train de courir.

Bénéfice: +1 Agilité

le Daymio de la Famille : EMIKO ADJIOKI entraîne les bushis du clan du tigre et elle est le général en chef du clan

l'école de Yoriki du clan du tigre.

Le dojo du clan, situait près de la rivière du héros inattendu, se trouve dans une ville fortifier. La manière dont sont sélectionné puis entraîné les bushis de l'école ressemble à la manière qu'emploie les bushis du Clan de la guêpe. Les bushis qui suivent la Voie du Clan apprennent à observer la nature et à ne faire qu'un avec elle. Ils n'y arrivent que s'ils connaissent parfaitement leur corps, ses forces et ses faiblesses, pour pouvoir les maîtriser. La première technique fut inventée par CHAI ADJIOKI et les autres dix ans plus tard par RYOSHUN.

Bonus de l'école : +1 en Réflexes.

Compétences de l'école : Art de la guerre 1, Chasse 1, Méditation 1, Kenjutsu 2, Droit 1 et Tessen 1.

Gloire de Base : 0.5

Honneur apparent : 1.5 (Il n'est pas bon à Rokugan de fréquenter de trop près les rônins).

Honneur véritable : 2.5 (Rien ne peu détourner l'attention d'un Tigre).

(Les Rangs des 2 scores d'honneur baissent et augmentent en même temps).

Ils disposent des objets suivants (qualité moyenne) :

1 armure légère, 1 kimono, rations de voyage, katana, wakizashi et un bouclier moyen (d'excellente qualité).

Techniques :

Rang 1 :

Cette technique aussi appelé « l'esprit libre » est à la base des valeurs inculquées, par CHAI ADJIOKI aux premiers bushi du clan. Elle est le résultat d'innombrables heures d'entraînement physique. Les élèves on appris à utilisé le bouclier de façon à êtres mieux protégés. Ils savent de quoi ils sont capables et quelles sont leurs limites.

« La Voie du Tigre », Le bushi du clan du tigre peut utiliser un bouclier qui est une arme dévalorisante comme s'il s'agissait d'une arme valorisante. Il peut utiliser sa compétence tessen (bouclier) à la place de sa compétence défense lorsqu'il utilise, il peut aussi

ajouter son rang de maîtrise à son ND pour être touché lorsqu'il utilise un bouclier dans sa main non-directrice.

Rang 2 :

RYOSHUN apprend à cacher sa véritable force et à ne jamais sous-estimer celle des autres. Il connaît l'environnement dans lequel il évolue, il s'en méfie mais sait aussi s'en servir pour se défendre.

« Le rugissement du Tigre », A ce rang, le samurai ajoute à tous ses jets en société la somme (rang de maîtrise + (au choix) étiquette ou sincérité ou rhétorique).

Rang 3 :

Le Tigre est un prédateur impitoyable. Lorsque vient le moment d'agir, il n'hésite pas et agit sans retenue.

« La résistance du Tigre », Le bushi apprend les rigueurs de la vie au cours de son entraînement, ce qui lui permet d'endurcir son corps autant que son esprit. Pour calculer ses points de vie à chaque niveau de santé, il multiplie sa Terre par 3 au lieu de 2.

Rang 4 :

Le Tigre est redoutable car il possède des griffes acérées et des crocs pointus comme armes naturelles.

« Griffes et Crocs », Le bushi dispose à présent de 2 attaques par tour.

Rang 5 :

A Rokugan, il y a un dicton que l'on apprend aux enfants afin de les décourager de chercher les ennuis. « Si tu tires les moustaches du tigre, ne t'étonne pas de te faire mordre. »

« Tirer les Moustaches du Tigre », Tel le tigre, le bushi attend l'attaque de son adversaire pour frapper au moment approprié. En dépensant un point de Vide à chaque fois qu'il est la cible d'une attaque d'un adversaire au contact, il peut lancer une contre-attaque une fraction de seconde avant. Le résultat des deux jets d'attaque sont comparés et seul le plus élevé est considéré comme ayant touché sa cible (à condition qu'il dépasse le ND pour être touché de celle-ci). Cette technique est particulièrement adaptée pour combattre seul contre plusieurs.

N.B. : Pour le moment, seul MAYA ADJIOKI connaît les arcanes de cette technique. Toutes les tentatives pour l'enseigner connaissent l'échec. Peut-être est-ce la mystérieuse ascendance de RYOSHUN qui lui permet de maîtriser une telle technique ?

Ecole de chasse du clan du tigre :

Les ADJIOKI Tsa Me sont l'une des nombreuses armes de l'arsenal du tigre. Quand un opposant doit simplement être écarté de la scène, les ADJIOKI Tsa Me sont prêts à l'envoyer à Jigoku.

Bénéfice : +1 Réflexes

Honneur apparent : 1 (Il n'est pas bon à Rokugan de fréquenter de trop près les rôlins).

Honneur véritable : 2 (Rien ne peut détourner l'attention d'un Tigre).

Compétences : Discrétion, Kyujutsu 2, Artisanat : Flèche, Chasse et Kenjutsu.

Équipement : (qualité moyenne, sauf l'arc de bonne qualité) Arc, 20 flèches de chaque type, Armure légère, 1 kimono, katana, wakizashi et un bouclier moyen (d'excellente qualité) et 2 koku.

Techniques :

Rang 1 :

La frappe des cieux. Le pratiquant de cette voie a appris à tirer rapidement et à grande distance. Quand il tire à l'arc, il lance un dé de plus pour l'initiative et il n'est pas affecté par les malus de distances.

Rang 2 :

Choisir le moment. Le bushi peut effectuer deux actions dans le même round (elles peuvent être des attaques), si durant ce round lui-même n'est pas attaqué. Ces deux actions peuvent être des attaques à distances, mais aussi des attaques au corps à corps.

Rang 3 :

La main du destin. Les Tsa Me ont pour philosophie qu'une seule attaque porte toute une destinée en elle. Il recherche le coup parfait, le tir qui tue dans l'instant : « Ou est la destinée ? Non dans la volonté d'un homme. Non dans les mains d'un homme. Non dans son coup. Mais dans l'esprit de celui qui l'abat ! ». Quand il dépense un point de vide sur un tir, le bushi peut garder deux dés supplémentaires pour les jets de dommage. Cette technique n'a aucun effet sur les personnages possédant l'avantage grand destinée.

L'école des maîtres animaliers du clan du tigre :

Mené par Adjioke Imura, l'actuel chef de cette école, les maîtres animaliers prônent leur parenté avec les animaux de Rokugan. Ils font appel aux kamis des animaux pour les soutenant dans leurs combats.

Bonus : + 1 intuition.

Honneur apparent : 1 (Il n'est pas bon à Rokugan de fréquenter de trop près les rôlins).

Honneur véritable : 2 (Rien ne peut détourner l'attention d'un Tigre).

Compétences : connaissance des animaux, dressage 2 (un animal par rang), chasser, méditation et une compétence de bugei.

Équipement : (qualité moyenne) : Armure légère ou lourde, 1 kimono, nécessaire de voyage, katana, wakizashi et un bouclier moyen (d'excellente qualité) et 4 koku.

Techniques :

Rang 1 :

Frère des tigres. Les maîtres animaliers, par leur parenté avec les animaux, ne peuvent être attaqués par les animaux non corrompus par l'outremonde ou l'ombre. Le maître peut avoir un lien avec autant d'animaux que son rang en dressage. Un animal lié peut

l'aider dans la mesure de ces possibilités si le maître arrive à le convaincre.

Rang 2 :

les amis n'ont pas besoin de mots. En observant pendant 2 rounds et en faisant un jet d'air (nd au choix du MJ) le maître peut deviner les intentions et les désirs d'un animal. S'il s'agit d'un animal lié à lui, il n'a pas besoin de lancer les dés.

Rang 3 :

les yeux de ces frères. Le maître peut appréhender le monde à travers les sens d'un de ses animaux en liaison. Il doit dépenser un point de vide pour le faire et ceci dure rang d'école minutes.

Nouvelle voie

La Garde blanche :

Il s'agit du groupe fondé par AMAKO ADJIOKI et ses compagnons en vue d'aider le peuple durant la Guerre des Clans. Actuellement, ses membres aident la Garde blanche sa mission, notamment en assurant des missions de reconnaissance ou de négociations. Bien que ce kata ne soient pas considérés comme secrets par le Clan, peu de bushi extérieurs cherchent à l'apprendre.

Rang de technique : 3.

Conditions d'admission : bushi du tigre au rang 2.

Vois de Progression : bushi du tigre au rang 3 ou Bushi Tsu Me de rang 1.

Technique : Pas de Fumée sans Feu.

Profitant de son réseau d'informations développé à travers tout l'Empire grâce à l'implantation des Comptoirs, la Fraternité recueille un nombre conséquent de rumeurs et bruits divers et elle sait les mettre à profit. Le personnage bénéficie chaque jour d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang dans la compétence Discrétion, qu'il peut utiliser lors de tous jets impliquant l'Intuition ou la Perception. Il ne peut pas utiliser plus de deux augmentations gratuites sur un même jet. De plus, le personnage peut acheter l'avantage Connaissance du terrain pour 1 PP de moins.

La fierté du tigre :

Composée uniquement de femmes cette troupe accueille en son sein chaque nouveau daimyo Adjioiki pendant 6 mois c'est une des troupes les plus renommée du clan du tigre, et aussi l'une des plus craintes. Rares sont les hommes capables de soutenir la charge de la Fierté, toutes ces redoutables femmes fonçant au combat en hurlant.

Rang de technique : 2.

Conditions d'admission : bushi du tigre au rang 1.

Voie de Progression : bushi du tigre au rang 3 ou Bushi maîtres animaliers Aiburo de rang 1.

Technique : La fierté du tigre.

Pratiquement élevé sur un cheval, le bushi peut, lorsqu'il est en selle, ajouter son rang d'Equitation + son rang de Maîtrise au résultat de n'importe quel autre jet de compétence de combat.

Yojimbo Adjioiki :

Les membres de la famille Adjioiki se déplacent beaucoup et doivent être protégés. C'est pour cela que les Yojimbo Adjioiki ont été créés. Des hommes efficaces et prêts à tout pour protéger leurs charges.

Rang de technique : 4.

Conditions d'admission : Tous bushi du clan du tigre au rang 3.

Vois de Progression : bushi du tigre au rang 5 ou Bushi maîtres animaliers Aiburo de rang 1.

Technique : Pureté du geste.

On apprend tout d'abord au bushi à accomplir chaque geste, à se livrer à chaque activité à la perfection, de la plus simple (maîtriser sa respiration, les battements de son cœur) à la plus complexe (penser, maîtriser l'art du Kenjutsu). Maîtriser cette technique de combat à la perfection est rien moins que l'œuvre d'une vie. Une fois cette pureté du geste acquise, le bushi ajoute son rang de Vide et son rang Maîtrise à son ND pour être touché, ainsi qu'au résultat de tout jet de compétence et de dommages.

Garde d'élite Adjioiki :

Une unité d'infanterie légère de la famille Adjioiki, chargé de défendre Shiro Adjioiki.

Rang de technique : 2.

Conditions d'admission : bushi du tigre au rang 1.

Vois de Progression : bushi du tigre au rang 3 ou Tsu Me de rang 1.

Technique : Maîtriser la bête Intérieure.

A partir de ce rang, si le bushi choisit utiliser sa compétence tessen (bouclier) à la place de sa compétence défense lorsqu'il utilise un bouclier, il obtiendra automatiquement la meilleure initiative (c'est à dire la plus élevée) dans le tour de combat qui suit celui où il a annoncé sa manœuvre d'esquive. Le bushi n'a pas besoin de lancer de dés et cette technique surpasse n'importe quelle autre règle d'initiative (Technique, ancêtre ou objet).

Nouvelles compétences

Dressage (Intuition).

Cette compétence permet de dresser un animal tel qu'un singe, un oiseau ou bien un tigre blanc... Le ND du jet de dressage est fixé à 20 de base. Le MJ peut selon le type d'animal augmenter ou baisser le seuil.

Nouvel Avantage

Bénédiction de Daikoku (4 points, 3 points pour le clan du tigre).

Les deux dernières générations de la famille du Samurai ont été particulièrement bénies par cette fortune. Le personnage débute sa carrière avec 2 Koku supplémentaires et un objet complémentaire d'excellente qualité. Si les objets sont de moyenne qualité ils deviennent d'une qualité excellente. Enfin, le personnage bénéficie d'une rente annuelle en Koku pour 1g1 + son rang de maîtrise.

Doué (1 ou 3 points).

Le personnage peut débiter sa carrière avec une compétence au rang 4. L'avantage coûte 1 point lorsque cette compétence est enseignée par son école. Cet avantage ne peut être pris qu'une seule fois.

Sang de la lignée Impériale (10 points, 9 points pour un courtisan).

Le personnage a une connexion en ligne directe avec un membre de la famille HANTEI. Cette personne occupe ou a occupé une place au sein de la classe dirigeante de l'Empire, consolidant ainsi le lien avec la dynastie HANTEI. Le personnage reçoit 3 rangs de gloire complémentaires et une petite parcelle de terres avec un village sous son autorité (il peut collecter l'impôt pour 1g1 + 5 Koku par an). Toutefois, en plus des obligations que comporte sa charge, le personnage subit l'opprobre de ses pairs et l'intense tension qui en résulte et toute perte de gloire ou d'honneur est doublé, Le personnage ne peut être affublé d'un quelconque désavantage social.

Bénédiction de RYOSHUN (3 points) Uniquement pour les ADJIOKIS.

Le personnage est d'une famille de Samurai. Le personnage débute sa carrière avec que l'Honneur véritable.

Costaud (8 points, 6 pour un CRABE).

Le personnage est particulièrement costaud. Il possède un rang complémentaire de (blessure -1). Si le personnage prend l'avantage « force de la terre » il faut positionner le rang (blessure -1) après le rang 0. Cet avantage ne peut être choisi qu'une seule fois à la création du personnage.

Prodige (6 points) Uniquement pour le clan du tigre.

La famille du PJ a quitté son clan. La vision du mode de la famille ne correspondait peut-être pas à celle de son clan. Mais la voie de votre famille coule dans vos veines. Vous avez réussi à apprendre la technique de votre famille. Le personnage peut débiter sa carrière avec une technique de rang 1 supplémentaire (pour le clan voir avec le MJ), à l'exception des écoles réservées aux shugenja, mais il ne peut plus apprendre les techniques de son ancien clan.

Ecoles multiples (5 points, 7 pour les clans mineurs, 2 pour les magistrats).

Pour rentrer dans une école d'un clan majeur. Si un samurai issu d'un clan mineur veut suivre l'enseignement d'une école d'un autre clan mineur le PJ

doit acquérir l'avantage Ecole multiple (5PP) et si le samurai issu d'un clan majeur ou mineur qui est issu d'une école de magistrat veut suivre l'enseignement d'une autre école de magistrat le PJ doit toujours acquérir l'avantage Ecole multiple pour (2PP).

Sang mixte (4points).

Vous possédez le sang d'un autre clan, acheter école différente pour 3pp seulement et vous pouvez avoir un ancêtre du clan choisi.

Malédiction de la famille ADJIOKI (0 point) Uniquement pour les ADJIOKIS.

La famille ADJIOKI a parcouru durant de longues années les terres GAÏJINS, durant l'un de ses voyages le premier mâle froissa sans le vouloir un terrible sorcier étranger qui lança par vengeance une terrible malédiction qui se perpétue depuis lors. Le premier mâle de la famille est toujours oublié de ses ancêtres et subit une malchance de tous les instants se retrouvant toujours au mauvais endroit au mauvais moment, c'est pourquoi la plupart des victimes de cette malédiction voyage souvent accompagné.

Durant la campagne la malédiction se présentera 1 fois par (rang de maîtrise - 1) du personnage, rendant certaines situations comiques ou contraires (au bon vouloir du gentil M.J.).

Maturité (6 Points)

A Rokugan, la légende du Tigre Blanc dit que cet animal fabuleux, en vieillissant, acquiert sagesse et pondération, et que ceci se reflète dans les rayures noires qui strient son pelage blanc.

Tel le Tigre Blanc, vous gagnez équilibre et force mentale en mûrissant. A chaque Rang de maîtrise au-delà du premier, vous pouvez choisir un Trait mental (Intelligence, Volonté, Perception, Intuition) pour lequel vous gagnez un dé de plus à lancer lors de tout jet l'impliquant. Vous ne pouvez pas choisir le même Trait plus de deux fois.

Ancêtres

RYOSHUN (???-1120) 15 points

Le premier descendant spirituel RYOSHUN est CHAI ADJIOKI. Elle est entrée dans les annales de l'empire pour trois raisons. La première qu'elle fut un magistrat d'une exemplarité telle, qu'elle est devenue magistrat d'émeraude. La deuxième c'est qu'elle fut l'un des meilleures Kenshi de son époque. Enfin la dernière est son exceptionnelle dévotion au code du Bushido qui lui valut d'être le daimyo du clan du tigre.

Les PJ qui ont RYOSHUN pour ancêtre connaissent et utilisent la technique de combat du tigre à un rang de maîtrise directement supérieur au leur et une fois par scénario ils peuvent décider de faire un jet d'art de la guerre, de Kenjutsu ou de Iaijutsu en utilisant leur honneur véritable à +1 et non le trait correspondant.

Mais le fait d'avoir RYOSHUN comme ancêtre implique également de suivre son exemple et de ne se focaliser que sur la voie du sabre. Le Kenjutsu, le Iaijutsu sont les seules compétences d'armes à pouvoir être Utiliser. Les compétences de tessen et d'art de la guerre n'entre pas dans cette interdiction, seuls les bushis issus de la famille Adjioiki peuvent prendre RYOSHUN comme Ancêtre.

ADJIOKI Natsuko (8?? -???)

4 Points :

Il est difficile de conter l'histoire de Natsuko, les chroniques de la famille ADJIOKI issues de leurs voyages étant souvent parcellaires ou endommagées. Natsuko était une belle jeune fille qui avait épousé l'un des fils du Daymio Ide. Elle est décrit comme ravissante et charmeuse. C'est l'un de ses discours qui convainc un roi Gaijin de laisser libre passage à la famille Shinjo. Toutefois ce roi essaya de la séduire, et même si elle refusa, son mari qui dut contenir sa rage en fut fort aigri. Le fait que Natsuko crée avec lui de la famille ADJIOKI vassale d'Ide qui porterait son nom à elle. Au fil des années il se fit plus dur avec elle, et accepta de moins en moins le charme qu'elle exerçait sur son entourage. Cela en arriva Jusqu'au point que le Daymio dut prendre la défense de l'épouse de son fils afin d'éviter, qu'il ne la cloître. L'histoire se termina un jour terrible où le mari de Natsuko, sous des accusations douteuses, la décapita et fit empaler sa tête sur une lance afin que tous puissent admirer son visage. Il refusa de l'enlever malgré les plaintes, s'enfoncent dans une folie abjecte. Un jeune samouraï suivi d'un tigre blanc le provoqua en duel et le tua. Le Daymio gravement touché par cette histoire décéda quelques semaines plus tard, non sans avoir ordonné le mariage du jeune samouraï avec la fille de Natsuko.

Ceux qui possèdent Natsuko pour ancêtre peuvent acquérir les avantages Eloquents et Beauté du diable pour un point de moins. Il lance un dé de plus sur leur jet d'étiquette et de séduction.

ADJIOKI Jigoro (856-961)

3 Points :

Jigoro fut le fondateur officiel de la famille ADJIOKI et celui qui défit Kakita Juno. Son histoire relativement Ancienne est bien connue. Beaucoup se souviennent de lui comme de quelqu'un d'une sérénité étonnante, non dénuée d'humour. Comme lui-même répondait à beaucoup de question il connaissait « la place juste » ? Cela a put prêter à beaucoup d'interprétation, mais une chose est sûre ses exploits restent là. Il était capable de vaincre une classe d'élèves de son dojo à mains nues, pouvait discuter pendant des heures avec un Ise Zumi et le comprendre, rester en position Za Zen durant plus de trois jour... C'est lui qui acheva l'enseignement de RYOSHUN en le formalisant, au moyen de la pratique du Nazodo, de la méditation assise, de la cérémonie du thé etc... Si c'est à RYOSHUN que l'on doit l'idéologie de l'école, c'est à Jigoro que revient la pédagogie et l'institution de celle-ci. Certains lui reprochèrent cette formalisation...Ce à quoi il se contenta de sourire, en soulignant que l'intérêt d'un chemin tracé était de s'en

éloigné. Il mourut à un âge canonique, sans jamais mettre fin à ses entraînements.

Ses descendants bénéficient de son excellente maîtrise formelle et bénéficie d'un bonus en réputation de dix points, en ce qui concerne les passages de rang. Ils peuvent acquérir l'avantage clairvoyant, pour un point de moins.

Nouveaux Sorts de l'eau

Les sens en éveil

ND de base : 10

Temps d'incantation : deux actions

Durée : une heure

Maîtrise : 4

Concentration : totale

Augmentations : temps d'incantation, sens

Effet : en lançant ce sortilège, le shugenja se met en harmonie avec les esprits de l'eau. Ce qui lui permet d'augmenter un ou plusieurs de ses sens. En terme de jeu, cela veut dire que le shugenja lance et garde (rang d'eau) des supplémentaires.

Marche sur les eaux

ND de base : 15

Temps d'incantation : cinq actions

Durée : deux minutes

Maîtrise : 3

Concentration : entière

Augmentations : temps d'incantation, durée, cibles

Effet : ce sort permet au shugenja de donner à une ou plusieurs personnes, la faculté de marcher sur toute surface liquide comme s'il s'agissait de terre ferme. Si le sort est lancé dans l'eau, la cible est attirée à la surface.

La paisible rivière : (pour Shugenja du Tigre Uniquement)

ND de base : 25

Maîtrises : 4

Temps d'incantation : 4 tours

Augmentation : vitesse

Effet : le shugenja apaise le corps et l'esprit de la cible en faisant appel à l'eau qui sommeille en lui. La cible regagne tous ses points de vide dépensés aujourd'hui ou tous ses niveaux de santé, au choix du Shugenja

Nemunarai du Clan du tigre

Le Clan du Tigre Blanc possède un certain nombre de nemuranai dignes d'attention.

HAYABUZA LA LAME LUGUBRE (manier par MAYA ADJIOKI)

Historique : HAYABUZA il fut y a un siècle l'une des lames appartenant au champion de la famille SHIBA, son tranchant et la finesse des coups qu'elle portait à ses ennemis étaient craint par bien des guerriers des autres

clans majeurs. Cependant alors qu'elle servait fidèlement son porteur, elle tua sans le vouloir de nombreux serviteurs loyaux à l'empire par tromperie, l'esprit des nombreux ancêtres qui perduraient dans le sabre commença au fil du temps à pleurer ces vies gâchées et à se rebeller.

Aussi HAYABUZA décida de conserver l'âme de ses victimes afin de faire le tri, se fut là son erreur, le champion continua à faire son devoir pour le clan sans remarquer que son arme perdait de son éclat au fur et à mesure de ses combats.

Lorsque son porteur mourut, HAYABUZA ne pouvait plus contenir les forces qu'elle avait assimilées au fil des ans, l'esprit de la famille SHIBA fut supplanté par ceux qu'il avait si soigneusement conservé. HAYABUZA ne suivait plus désormais les préceptes anciens de la famille SHIBA, les nombreux porteurs de cette lame durant près de vingt longues années furent terrassés les uns les autres sans que l'on comprenne d'où venait leur défaillance, ce ne fut que lors de la visite d'un membre de la famille ISAWA que fut révélée la malédiction de l'épée.

Lorsqu'il fut décidé de rendre à l'arme sa prime pureté le clan du phénix décida de la confier d'abord à la famille KITSU du clan du lion pour déterminer ce qui était enfermé à l'heure actuelle dans la lame, les SHUGENJAS se mirent aussitôt à l'œuvre et finirent par isoler et faire repartir dans le GIGOKU une cinquantaine de combattants égarés du royaume des esprits, épuisés-ils firent comprendre à la famille ISAWA que quatre d'entre eux étaient encore coincés dans la lame et qu'ils semblaient ne plus vouloir en sortir. A l'époque les membres du phénix hésitaient encore à rencontrer la famille SOSHI du scorpion, ils envoyèrent malgré tout un délégué vers leur sanctuaire afin d'en terminer avec cette histoire, inutile de dire que le scorpion obtint quelques arrangements pour obéir à la demande du clan de l'oiseau de feu.

HAYABUZA resta dix longues années dans la grotte des murmures situés sous la cité des mensonges, elle fut par la suite oubliée de tous et fut perdue durant cinq longues années, on soupçonne le clan du scorpion de l'avoir mise à l'essai dans la main de nombreux guerriers. HAYABUZA réapparue cependant étrangement plus tard dans les mains d'un membre de la grue de la famille KAKITA qui avait défait en duel un groupe de RONINS s'étant immédiatement pris d'affection pour la beauté de la lame, il avait décidé de la conserver et de la décorer racontant qu'il entendait parfois un chant de femme s'en échapper lors de son sommeil.

Les membres de la famille ASAHINA se penchèrent sur la question et voulurent étudier l'objet, ce fut une erreur, le SHUGENJA chargé des recherches fut retrouvé mort sans que l'on sache qui fut son assassin, la lame était restée sur place et n'avait pas été dérobée malgré les nombreux brillants qui garnissaient aujourd'hui son TSUBA représentant un tigre en jade dont les yeux sont deux rubis étincelant.

HAYABUZA resta conservé depuis lors dans son SAYA et rangée dans un coffre en bois laqué chez HOTURI, ceci malgré les protestations de son ancien propriétaire, attendant qu'un nouveau porteur digne d'elle la détienne depuis quarante cinq longues années.

CHAÏ ADJIOKI qui reçut HAYABUZA l'épée légendaire la déposa sur l'autel des fortunes de sa demeure, car RYOSHUN, le dernier des Kamis, la purifia en partit de ses défauts. A ses ordres seul le daïmio et si le clan est en danger pourra la brandir.

Pouvoirs : Katana de 4G4

Le porteur de HAYABUZA est immunisé à toute peur lors de ses affrontements. Contre les créatures de FU LENG le porteur n'a pas de test à faire contre la peur que pourrait inspirer l'un de ses monstres.

La lame du katana est la plus légère de tous rokugane, le porteur obtient toujours l'initiative lors d'un combat (pas Contre les créatures de FU LENG).

HAYABUZA est tellement légère qu'elle donne à son porteur un bonus fictif de +2 dans sa compétence de KENJUTSU sans dépasser cependant le score maximum de 10 autorisé.

Toutes personnes touchées et blessées par HAYABUZA ressentent le froid de la mort et le désespoir de perdre le combat, elles doivent alors faire un jet simple de rang de terre contre le ND d'intuition x5 du porteur afin de ne pas croire en son échec, si toutefois l'adversaire réussit son jet de résistance physique, ce pouvoir n'aura plus d'effet sur le combattant.

La lame de l'arme ne nécessite pas d'entretien, incassable, elle semble se nettoyer dans le sang de ses adversaires.

RYOSHUN, le dernier des Kamis, la purifia en partit de ses défauts, sa malédiction ne fonctionnait pas pour le daïmio de la famille ADJIOKI, (mais D'autres secrets entourent ce sabre qu'ils restent à la discrétion du maître de jeu, malheur aux autres).

Aspect physique : HAYABUZA était à l'origine une lame brillante à l'éclat insurpassable, aujourd'hui malgré sa blancheur argentée elle garde par moment un teint gris strié d'ombre sous le reflet du soleil.

Le tranchant de la lame ne s'est pas émoussé depuis le matin où elle vit le jour, son TSUBA est décrit plus haut, sa garde est entourée d'une solide corde noire incrustée de perles blanches décoratives et son pommeau est fait dans le plus pur argent.

Le dernier porteur du sabre est le seul à entendre le chant triste ou souvent les pleurs d'une femme, certains se bornent à croire qu'ils proviendraient de HAYABUZA, mais rien n'est moins sûr.

L'un des chants de la lame

Ombre de la nuit

Blessure de l'oubli

Tombent les larmes

D'une injuste arme

Reçoit mon doux amant

Le cri de mes tourments

Fils du soleil

Sors de ton sommeil

Rappel toi ta chute



Et notre dure lutte
Malin destin
De cet horrible matin

FURIN LA LAME VERTE (manier par EMIKO ADJIOKI)

Historique : Il y a de cela à peine un siècle, un moine au seuil de l'Illumination décida de tailler une statue dans du jade. Se laissant guider par son instinct, il travailla des jours durant, les yeux bandés afin de ne pas laisser ses perceptions orienter son œuvre. Son labeur terminé, il eut la surprise en ôtant son bandeau de constater qu'il avait créé un katana à la splendeur d'un félin et la lame sont ciselée de fresques décoratives d'un tigre qui danse avec un dragon. Intrigué, il décida de consulter les Fortunes et médita de longues semaines afin de comprendre. Ne découvrant pas de réponse, il partit en pèlerinage afin d'en trouver. Durant son périple, il fit la connaissance d'un chasseur de sorciers de la famille Kuni. Les deux hommes firent un bout de chemin ensemble, et le moine, confiant, raconta son histoire au tsukai-sagasu. Celui-ci l'écouta attentivement et conclut en expliquant au moine que son katana était l'expression de la profonde volonté de la Terre de se battre contre ses ennemis. Le moine hocha la tête et décida de poursuivre son périple. Arrivé aux Désolations Kuni, il offrit son katana à un shugenja de cette étrange famille : « Cette arme désire se battre pour Rokugan. J'en fais cadeau à ton Clan ». Le shugenja examina l'arme et comprit ce qu'il devait faire. Trempant le katana dans une flasque d'eau pure mêlée à de la poudre de cristal, il invoqua les esprits de la Terre afin d'enchanter l'arme et de la laisser exprimer sa volonté. A l'issue du rituel, le kami du katana était enfin éveillé et prêt à remplir son rôle. Le sabre fut remis au daimyo de la famille ADJIOKI. Souvent perdu et retrouvé, Furin fut remise à CHAI ADJIOKI par son mari. Il s'agit de la seule arme que CHAI ADJIOKI accepte de manier, et c'est avec elle qu'elle terrassa le gros oni, Kokiro.

Pouvoirs : katana de 3G4

La lame du katana se met à irradier d'une lueur verte en présence des créatures de FU LENG, alors le katana devient 6G8. Il s'agit donc d'une arme pouvant anéantir tout ce qui n'appartient pas à l'Ordre Céleste.

La Griffe du Tigre Blanc (manier par AMAKO ADJIOKI)

Historique : Il s'agit d'un bouclier qui porte un wakizashi que CHAI ADJIOKI fit forger pour l'offrir à L'Empereur lors de la visite de celui-ci dans la région du Tigre Blanc. L'Empereur décida d'accepter le présent et de l'offrir en retour à MAYA ADJIOKI. D'un équilibre parfait, ce wakizashi a la splendeur d'un félin, la lame sont ciselée de fresques décoratives d'un tigre qui danse avec un serpent et le bouclier est en ivoire gaijin qui représente une gueule de tigre rugissant, vu de profil. Ce qui fait de cette parure exotique un ensemble digne des plus grands Clans.

Pouvoirs : wakizashi de 3G2

Son porteur est investi par la puissance du Tigre Blanc. S'il obtient au moins deux 10 sur son jet d'attaque, le résultat du jet de dégâts est alors doublé.

Pouvoirs : le bouclier de 1G1

Son porteur a accès à la légendaire agilité du Tigre Blanc. Il peut ainsi ajouter en permanence son rang en Tessen à son ND pour être touché.

L'armure du Tigre Blanc (porter par CHAI ADJIOKI)

Historique : Cette armure fut fabriquée par un armurier du clan du lion et offerte à ARAMOKO ADJIOKI, mais à sa mort l'armure fut restituée à la famille ADJIOKI, endommagée l'armure fut retravaillée par un artisan de la famille, maintenant s'est une armure redoutable, elle est de couleur blanche et sur le torse est gravée une gueule de tigre noir rugissant, vu de profil.

Pouvoirs : ND pour être touché de 12.

C'est une armure lourde qui a les pénalités d'une armure légère.

Incassable.

Le Visage de RYOSHUN (porter par CHAI ADJIOKI)

Historique : Le visage de RYOSHUN fut donné à CHAI ADJIOKI avant que ce lui si reparte définitivement. C'est un mempo au visage de tigre en jade, fabriqué par le kami lui-même, il est peint en blanc et il y a deux diamants à la place des yeux.

Pouvoirs : + 2 aux ND pour être touché au visage.

Condition il faut un casque et Ancêtre Fen galon pour que les pouvoirs fonctionnent.

Incassable.

- +2 des à la perception.

Les difficultés liées à la perception sont réduites de (- rang de chasseur porteur).

Les difficultés pour le surprendre sont augmentées de (+ rang de l'Eau du porteur X5) et peut parler aux tigres.

Autres objets tigre :

Le Clan du Tigre Blanc possède un certain nombre d'objets dignes d'attention.

Dans les sous-sols d'un temple, dédié au kami de l'eau, se trouvent les forges de la famille ADJIOKI. Construites selon des techniques ancestrales par les gaijin, elles allient un esthétisme mélangeant, avec osmose, l'art des peuples rokugani et Ganjin.

Il s'agit de forges aux proportions cyclopéennes, diffusant une douce chaleur. Seuls les forgerons les plus qualifiés ont le droit d'exercer leur art ici, et c'est un suprême honneur que d'être autorisé à visiter les forges de la famille ADJIOKI.

Tous les objets et armes créés dans ces forges sont considérés comme étant d'excellente qualité. Chacune de ces armes nécessite une compétence distincte pour être maniée. Ces compétences seront considérées comme dévalorisantes par l'ensemble des Samurais de Rokugan...

Masse « chui » : VD 1g3 ; la masse considère les armures lourdes comme des armures légères et ignore les armures légères. Elle réduit de 4 l'Armure des créatures. Elle nécessite une Force de 3 ou plus pour être maniée.

Fléau « bian » : VD 1g2 ; il s'agit de 3 branches de métal reliées par une chaîne, comme un triple nunchaku. Il octroie une augmentation gratuite pour désarmer un adversaire.

Lance « mao » : VD 1g2 ; semblable à un yari, cette arme peut se manier avec la compétence Yarijutsu.

Hallebarde « fu » : VD 1g3 ; semblable à un naginata, cette arme peut se manier avec la compétence Yarijutsu.

Hache « yue » : VD 0g4 ; semblable à un ono, cette arme peut se manier avec la compétence Onojutsu.

Boucliers : VD 0g1 ; cette arme peut se manier avec la compétence tessen.

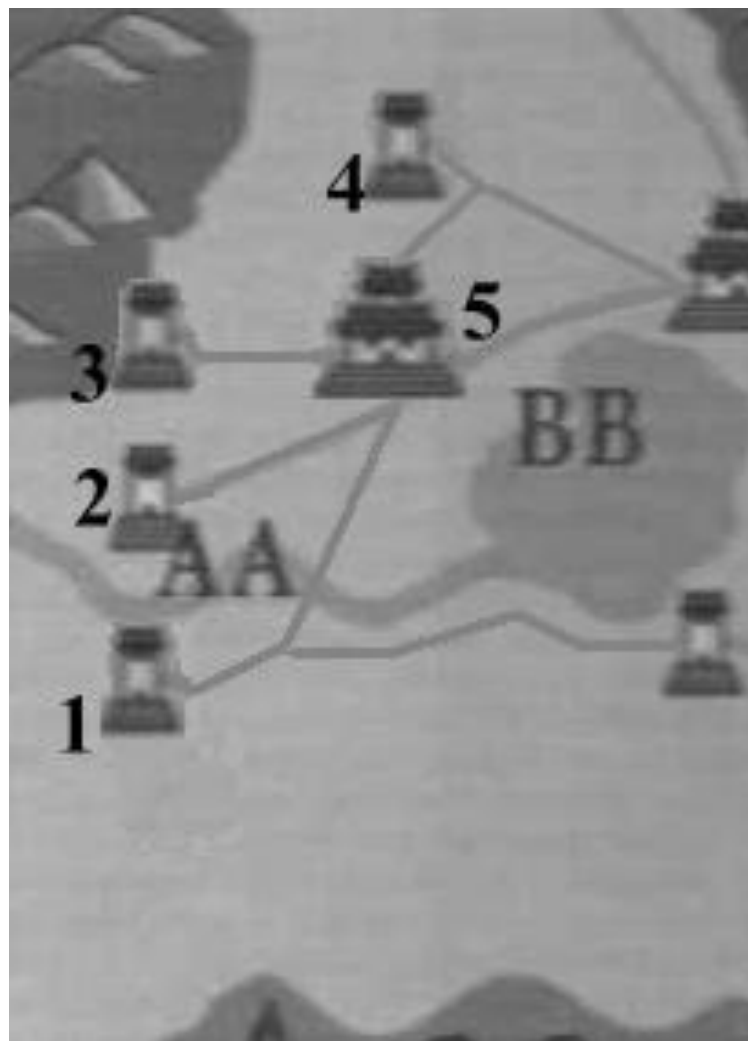
Les fusils gaijin :

Secret le mieux gardé du Clan, ces armes si semblables aux crachent flammes des gaijin ayant envahi Otosan Uchi il y a plus d'un demi millénaire viennent de Tanu, où elles sont produites et utilisées par l'armée.

Il s'agit d'encombrants tuyaux de métal qu'il faut caler sur l'épaule. Du poivre gaijin est introduit par le canon, suivi par le projectile (une bille de plomb) et le déclenchement se fait en faisant détonner la poudre noir grâce aux étincelles produites par un silex. Le Clan du Tigre Blanc en possède une demi-douzaine.

En cas d'invasion de Rokugan par le peuple gaijin, l'Empire sera mieux en mesure de combattre l'ennemi s'il connaît ses armes. Pour la sauvegarde de Rokugan, le clan du tigre est prêt à prendre le risque de stocker et d'étudier ces armes interdites par décret impérial.

Fusils : VD : (Perception +2)g3 ; il faut 2 actions complètes pour amorcer l'arme, 5 actions pour la recharger ; le fusil ignore la protection des armures.



Annexes

Les armées du clan du tigre

Les différentes unités du tigre :

Les unités sont en fait dirigées par un magistrat impérial. C'est lui qui se charge de la répartition des yojimbo dans l'Empire, de leur entraînement et qui assure le relais entre la et les légions impériales, dont elle est en théorie une unité d'élite. Les yojimbo ont un rôle de sécurité au sein de Rokugan : ils escortent magistrats de clans, dames de cour ou hérauts de la famille impériale, gèrent l'acheminement des informations à la cour impériale, aident les heimins en difficulté...

Les défenseurs des frontières : (800)

Cette unité est de guerriers formés les plus qualifiés. Cette unité défend Kyuden Adjioiki, les frontières, les points stratégiques du clan du tigre.
Famille/rang : Adjioiki essentiellement/ bushi Adjioiki 2
Chef : Adjioiki kolota (bushi Ichiro 1 et Adjioiki 2).
Equipement : armure lourde, daisho, tetsubo, arc et flèches, bouclier.

La garde blanche du magistrat : (3000)

Entraîné dans les meilleures écoles, ils sont l'équivalent de la Garde d'Honneur de la famille Adjioiki.
Famille/ rang : Adjioiki Magistrat / bushi Adjioiki 2 et 1 Garde blanche.
Chef : un Adjioiki de parenté Grue (magistrat de Shinjo 2, Adjioiki 2 et 1 Garde blanche).
Equipement : armure lourde, arc et flèches, daisho, armes d'hast, bouclier.

Etudiants de l'Académie du clan du tigre : (800)

Ces unités-là ne sont que rarement engagées dans les combats, car il ne s'agit pas d'une unité de soldats.
Famille/rang : Adjioiki 1- 3
Chef : Adjioiki chai (bushi Adjioiki 2 et autre 6) et Adjioiki yama (bushi Adjioiki 4).
Equipement : armure légère, daisho, bouclier.

Les sentinelles : (8000)

Les sentinelles sont des rônins qui rejoignent le clan pour le défendre. Ce sont des soldats, qui ont été formés avec des senseis du clan du tigre.
Famille/rang : ronin essentiellement / bushi 0 - 2
Chef : Adjioiki Matoko (bushi Akodo 1 et Adjioiki 2).
Equipement : yari, armure lourde, daisho, bouclier.

Yojimbo Adjioiki : (40)

Les membres de la famille Adjioiki se déplacent beaucoup et doivent être protégés. C'est pour cela que les Yojimbo Adjioiki ont été créés. Des hommes efficaces et prêts à tout pour protéger leurs charges.
Famille/rang : Adjioiki / bushi Adjioiki 3 et garde de fer 1.

Chef : Adjioiki tokoda (bushi garde de fer 2 et Adjioiki 3).

Equipement : armure lourde, daisho, bouclier.

Les Fauves de guerre du clan du tigre : (1600) et (3200 lions ou tigres)

Les maîtres animaliers Adjioiki emmènent parfois leurs bêtes avec eux sur-le-champ de bataille. Les tigres chasseurs et les lions tueurs représentent des forces difficiles à affronter.

Famille/rang : Adjioiki / maître animalier 2 Adjioiki 1. Lions et tigres pour le reste !

Chef : Adjioiki Imura (maître animalier 5 et Adjioiki 1) avec ses deux bêtes : un lion et un tigre.

Equipement : armure légère, daisho, griffes et crocs, bouclier.

Garde d'honneur de la famille Adjioiki : (160)

Elle est chargée de la protection du Daimyo du tigre et n'hésite pas à aller en première ligne pendant les batailles elle ne se rend pas, ne fuit pas et mourrait plutôt que se déshonorer. Il s'agit d'une des meilleures unités du clan du tigre et l'une des plus craintes.

Famille/rang : Adjioiki / bushi Adjioiki 3 et crabe 1.

Chef : Adjioiki kagatori (bushi crabe2 et Adjioiki 3)

Equipement : daisho et armure lourde, bouclier.

La Garde blanche : (4000)

Chargé de la protection des routes. Ces troupes doivent encore prouver leur valeur car leur Clan les apprécie peu.

Famille/rang : Adjioiki / Bushi Adjioiki 2

Chef : Adjioiki Agatori (bushi Matsu 1, Adjioiki 2 et 1 Garde blanche) et son fils Adjioiki Mori (bushi Adjioiki 2).

Equipement : armure légère, daisho, yari et monture, bouclier.

La fierté du tigre : (600)

Composée uniquement de femmes cette troupe accueille en son sein chaque nouveau daimyo Adjioiki pendant 6 mois c'est une des troupes les plus renommées du clan du tigre, et aussi l'une des plus craintes. Rares sont les hommes capables de soutenir la charge de la Fierté, toutes ces redoutables femmes fonçant au combat en hurlant.

Famille/rang : Adjioiki / Bushi Adjioiki 2 otaku 1

Chef : Adjioiki Keticho (bushi otaku 2 et Adjioiki 3).

Equipement : armure lourde, monture gaijin, daisho, lance de cavalerie ou yari, bouclier.

Garde d'élite Adjioiki : (300)

Une unité d'infanterie légère de la famille Adjioiki, chargée de défendre Shiro Adjioiki.

Famille/rang : Adjioiki / bushi Adjioiki 2 ET autre (akodo1, crabe 1, Moto 1 ou garde de fer 1).

Chef : Adjioiki Ketsui (bushi akodo 2 et Adjioiki 3).

Equipement : armure légère, daisho, arc et flèches, bouclier.

La légion Tsunami : (5300)

Le clan du tigre manque de bushis, et donc envoient des shugenjas au combat.

La légion de l'eau (shugenjas de l'Eau 4 + légion élémentaire Eau 2).

Les archers Ashi-Kyu : (300)

Ces unités d'archers utilisent de longs arcs gaijin redoutables pour se battre. Néanmoins ces armes sont dures à manier et assez encombrantes, ce qui ralentit ces unités. De plus, elles ne peuvent tirer qu'à pied.

Famille/rang : Adjioiki/ bushi Adjioiki 2

Chef : Adjioiki chesui (bushi archers ide 2 et Adjioiki 3).

Equipement : armure lourde, ashi-kyu et flèches, daisho, bouclier.

Les chiens de guerre de la Ki-rin : (1600) et (3200 chiens de guerre)

Le clan du tigre a toujours eu des affinités avec les animaux, et leurs unités de chiens de guerre sont redoutables.

Famille/rang : Adjioiki / bushi Adjioiki 2

Chef: Adjioiki Tomoso (bushi Shinjo 2 ET Adjioiki 3).

Equipement : armure légère (y compris les chiens), daisho, griffes et crocs.

Equipement : armes d'hast, armure lourde, monture, daisho, bouclier.

La charge du tigre : (5000)

Une troupe de cavalerie efficace, comprenant beaucoup d'hommes.

Famille/rang: Adjioiki / bushi Adjioiki 2.

Chef: Adjioiki Goshia (bushi Shinjo 2 ET Adjioiki 3).

Equipement : armure lourde, monture, daisho, lance de cavalerie ou yari, bouclier.

Les Arpenteurs : (8500)

Des troupes d'infanterie légère destinées à soutenir les forces de cavalerie.

Famille/rang: Adjioiki / bushi Adjioiki 2.

Chef : Adjioiki Muraisin (bushi Moto 2 et Adjioiki 3).

Equipement : armure légère, daisho, arc et flèches, bouclier.

Les répartitions des unités du tigre dans les clans :

Lion 2500 :

(2=450, 4=0, 6=0, 8=200, 11=1250, 13=0, 14=200, 15=300)

Crabe 4000 :

(2=100, 4=2400, 6=0, 8=1300, 11=100, 13=100, 14=0, 15=0)

Licorne 4500 :

(2=400, 4=500, 6=100, 8=300, 11=200, 13=0, 14=850, 15=2150)

Grue 8500 :

(2=700, 4=0, 6=1200, 8=100, 11=1500, 13=200, 14=2300, 15=2500)

Phénix 7500 :

(2=550, 4=2300, 6=100, 8=1000, 11=0, 13=300, 14=1300, 15=1900)

Dragon 5000 :

(2=400, 4=1300, 6=100, 8=1000, 11=500, 13=500, 14=0, 15=800)

Scorpion 5000 :

(2=400, 4=1500, 6=100, 8=100, 11=750, 13=500, 14=350, 15=850)

Autre 3000 :

Total des samouraïs : 40000

La Charte du magistrat

Juridiction :

Crimes contre l'Empereur, sa famille et ses descendants.

Crimes contre la nation.

Incursion et corruption des Shadowlands.

Pactes avec des créatures des Shadowlands.

Fugitifs.

Blasphèmes organisés, rituels obscènes.

Désordres civils ou hors-la-loi.

Devoirs (en plus de faire respecter la loi impériale) :

Impôts impériaux et taxes à collecter.

Autoriser les papiers de voyage (1 journée par semaine) : pour passer les frontières du clan, pour déplacement en tout Rokugan.

Autorisation pouvant aller de 1 à 5 ans.

Autorisations pour les étrangers.

Sur requête, protéger les dignitaires en visite.

Faire un rapport au Champion d'Emeraude (1 fois par ans).

Notifier les crimes hors de sa juridiction.

Sur requête, il doit faire un rapport au gouverneur sous 3 jours.

Notifier les accusations à la famille ou aux chefs des samouraïs.

Restrictions :

N'est pas affecté à la surveillance policière.

Ne doit pas régler des problèmes de portée limitée.

Ne peut ni autoriser ni refuser les vendettas légales.

Sauf exception, interdiction de lever des troupes.

Ne doit pas accepter de don ou d'argent.

Droits :

Droit de question sur des personnes d'un niveau social inférieur. Les personnes les plus hautes dans la hiérarchie ne seront contraintes au droit de question que sur présentation d'un "ordre d'apparence".

Droit de sentence sur confessions écrites ou transcrites. Les sentences possibles sont les suivantes : décapitation pour les samouraïs, pendaison pour les étas, emprisonnement de 3 mois maximum, bastonnade publique, arrestation, amende (remise au Champion d'Emeraude) .

Ecrire des ordres d'apparence. Il est nécessaire de détailler le crime, de signer et de faire signer par le Champion d'Emeraude, le gouverneur local (de la ville ou de la province) ou le chef des magistrats locaux .

En cas de mouvement de troupes, droit à une information privilégiée (au moins 1 jour avant le déplacement de troupes) .

Droits de commander des troupes. Il est nécessaire d'informer le daimyo local ou le gouverneur. Le besoin doit être clairement justifié et une compensation financière doit être fournie pour le service des troupes .

Droit de levée impériale. La requête doit être faite au Champion d'Emeraude d'obtenir de troupes impériales qui ont le droit d'action et de porter des armes dans tout l'Empire

Droit d'investigation privée Un magistrat impérial a préséance de juridiction sur les magistrats locaux et peut demander au magistrat local d'abandonner une enquête sur laquelle ils travaillent .

Droit d'autorisation de voyage Les magistrats impériaux peuvent aussi délivrer des papiers de voyage de portée plus limitée qui ne pourront pas être confisqués ou contredits pendant plus de 2 jours par les magistrats locaux .

Table de gloire et des fonctions

Nobles (samouraïs) :

Caste	Rang
Empereur :	10
Famille impériale :	9,5
Daimyo des familles Otomo, Seppun et Miya :	9,2
Champion d'Emeraude :	9
Champion de jade :	9
Chancelier :	9
Conseiller impérial :	9

Daimyo de famille de clan :	9
Daimyo de famille clan mineur :	8
Conjoint et héritier de clan :	8
Conjoint et héritier de clan mineur :	7
Magistrat d'Emeraude :	7
Magistrat en chef de clan :	7
Daimyo de famille vassale :	6
Karo en chef ou impérial :	7
Gouverneur de province :	6 – 7
Magistrat de province, de famille ou impériale :	6
Gouverneur de cité :	5
Hatamoto de daimyo :	5
Artisan de clan :	3 +
Courtisan :	3
Diplomate :	2 +
Gokenin :	2 +
Doshin et Yoriki (noble) :	2 +
Ji samouraï :	1
Yojimbo :	1
Moine :	1
Doshin et yoriki (non-noble) :	1
Budoka :	1
Chasseurs de sorciers :	0,5 +
Marchand noble :	0,5 +
Chasseurs de primes :	0,1 +
Rônin :	0,1 +

Heimin :

Ashigaru soldat ou milice	0,7
Hyakusho :	0,6
Shokunin :	0,5
Akindo :	0,5
Paysan :	0
Serviteur	0

Eta :

Bourreaux	0
Fossoyeur	0
Ermites	0

Notes sur les fonctions :

Hatamoto : servant honoré. Confié au plus fidèle serviteur d'un daimyo, ce dernier reçoit l'autorité de son seigneur et peut donc agir en son nom. Il porte la marque de son daimyo. Ses compétences varient selon les daimyo (et tous n'en ont pas) : art, diplomatie, ...

Karo : conseiller. Chargé des fonctions de base du Hatamoto, plus celles de justice. Il a la charge des magistrats du domaine.

Gokenin : sa gloire varie de 2 à 5, il est le responsable de la terre. Il dirige une partie des terres de son daimyo au nom de celui-ci.

Doshin et Yoriki : ces deux fonctions se mélangent. Ce sont le plus souvent des gardes et des policiers. Ils sont parfois nobles.

Budoka : ce sont des paysans qui veulent devenir des samouraïs. Ils étudient le bushido et s'entraînent

sans cesse pour attirer l'attention des nobles. Souvent très compétents, on les emploie en tant que garde ou mercenaire.

Hyakusho : regroupe les fermiers, les bûcherons et les pêcheurs.

Shokunin : s'applique aux artisans, comme les ébénistes et les potiers.

Akindo : les marchands.

Les grades militaires :

Les armées rokugannaises ont leur système hiérarchique, basé sur la gloire :

Caste	Rang
Rikugunshokan (général) :	7
Shireikan (commandant) :	6
Taisa (capitaine) :	5
Chui (lieutenant) :	4
Shoko Kambu :	3 +
Gunso (sergent) :	3
Nikutai (caporal) :	2
Taiekingunjin (vétérane) :	2
Hohei (soldat) :	1

NB : les shoko kambu sont des officiers d'état major, des assistants au différend chefs d'unité. Selon les clans et les chefs d'unité, ce groupe comprend les shugenjas affectés à chaque unité, des moines pour conseiller, des stratèges ... (il s'agit de valeurs moyennes, il peut donc y avoir des exceptions)

Voyager à Rokugan

Bien que fort complet, L5A soit un jeu qui ne donne que peu de précisions sur les moyens de transport ou la durée des voyages au sein de l'empire d'Emeraude. Voici une petite aide de jeu qui, je l'espère, compensera ce manque.

La superficie de l'empire :

Il faut bien avouer que s'il y a un sujet délicat à aborder concernant L5A, c'est bien celui de la taille de Rokugan...

L'échelle de la carte nous indique ainsi que 1 cm équivaut à 20 km. En s'en tenant à cette donnée, nous avons donc un Empire d'environ 380 km de long sur 400 km de large... Soit une surface de 152 000 km², ce qui représente entre le tiers et le quart de la France ! Une superficie ridicule pour un pays peuplé de plus de 30 millions d'habitants...

Dans le Guide de Survie du Maître, il est précisé qu'en fait, la carte de l'empire est fautive mais que personne ne la conteste car elle fut avalisée par un Hantei et qu'un Hantei ne peut pas se tromper... Soit, mais aucune autre précision ne nous est donnée, et la surface réelle de l'empire reste un mystère.

L'échelle que je propose d'adopter est la suivante : 1 cm équivaut à 100 km. Ceci nous fait un Empire de 1900 km sur 2000 km, pour une superficie totale

d'environ 3 800 000 km². Cette surface représente à peu près 7 fois la France, ce qui est plus qu'honorable pour un Empire aussi important que Rokugan.

Dans un pays d'une telle taille, il est effectivement possible de faire vivre de 30 à 40 millions d'habitants, dont 2 à 3 millions de samurai. De nombreuses parties de Rokugan peuvent également être encore inexplorées du fait de la taille de l'empire ; cela laisse une plus grande latitude pour placer montagnes et vallées où se cachent les Adeptes du Sang, les rônins en fuite, les camps d'entraînement ninjas, les repaires de l'ombre ou des Kolats...

Quelques distances :

Otosan Uchi – Château du Champion d'Emeraude : 250 km

Otosan Uchi – Palais du Clan du Lion : 150 km

Otosan Uchi – Palais du Clan de la Grue : 550 km

Otosan Uchi – Palais du Clan du Phénix : 800 km

Otosan Uchi – Palais du Clan du Scorpion : 900 km

Otosan Uchi – Palais du Clan de la Licorne : 1350 km

Otosan Uchi – Palais du Clan du Crabe : 1450 km

Otosan Uchi – Palais du Clan du Dragon : 900 km

Otosan Uchi – Palais du Clan du tigre : 1450 km

La Grande Muraille : 600 km

Grande Muraille – Puits Suppurant de Fu Leng : 500 km

La Forêt Shinomen : 235 000 km²

Moyens de transport :

Le tableau ci-dessous résume la plupart des moyens de transport disponible dans l'empire d'Emeraude et donne leur vitesse, à un rythme normal et à un rythme forcé.

	Rythme normal	Rythme forcé
Poney	40 km / jour	80 km / jour
Cheval	50 km / jour	100 km / jour
Monture de guerre	60 km / jour	120 km / jour
Caravane (chariots...)	25 km / jour	/
Marche à pied	30 km / jour	60 km / jour
Bateau (fleuve, côtes)	6 km / heure	10 km / heure
Bateau (haute mer)	13 km / heure	20 km / heure

Modificateurs :

Ces vitesses relatives sont bien sûr valables sur une route moyennement entretenue. La nature même du terrain influe sur la durée d'un trajet. Le tableau

suivant donne les modificateurs à appliquer selon le terrain à traverser.

Type de terrain	Modificateur
Route impériale	+ ¼
Forêt dense	- 1/3
Collines	- 1/3
Montagnes	- 2/3
Marais	- 2/3
Outremonde	- ½
Par temps d'orage	- ½
En présence de neige ou de glace	- 4/5

Ces modificateurs sont évidemment cumulables.

Exemple : Kakita Tsumaru se rend au palais de son daimyo à cheval. Il doit pour cela traverser un paysage de collines heureusement traversé par une route impériale. A une allure normale, il parcourt 50 km par jour mais sur un tel terrain, il parcourt en fait $50 + (50 \times \frac{1}{4}) - (50 \times \frac{1}{3})$ soit au total 45,8 km par jour.

Les routes impériales :

Rokugan est sillonné par de très nombreuses routes impériales. Ces routes sont pavées, solides et bien entretenues. Elles sont de plus bordées d'arbres afin d'abriter le voyageur du soleil ou de la pluie.

Mais ces routes ne sont pas fréquentées par n'importe qui. Si la plupart des Samurais ont le droit de les emprunter sans trop de problèmes, il n'en est pas de même pour les heimin. Ainsi, les riches marchands doivent s'acquitter de lourdes taxes pour obtenir l'autorisation de faire passer leurs caravanes sur ces routes. Les marchands plus modestes, eux, doivent se contenter de chemins moins bien entretenus ou se limiter à une zone bien précise pour leurs affaires.

Les relais :

Tout long des routes impériales et même des routes de moindre importance sont disposées de nombreux relais, environ un tous les 75 km

Ces relais sont presque de petits villages autonomes. On y trouve généralement : une bonne auberge lotie d'une vaste écurie, afin qu'hommes et bêtes puissent se reposer ; quelques échoppes proposant diverses marchandises ; divers autels consacrés à de nombreuses Fortunes ; un poste de gardes supervisé par un yoriki ou un magistrat.

De plus, chaque relais dispose d'une boutique de location de chevaux. Il est en effet possible de louer une monture à un relais, pour une somme avoisinant les 2 bu. Il faut repayer cette somme à chaque relais ou laisser le cheval à la boutique. Celui-ci est marqué et voler une monture de location est un crime contre l'autorité impériale. En effet, ces chevaux permettent également aux messagers de l'Empereur de disposer de montures fraîches afin de délivrer leur message au plus vite.

En bref, les relais sont de petites zones de vie quasi autonomes, lieux idéaux pour mettre en scène de petits scénarios ou interludes dans les aventures des personnages de vos joueurs.

La criminalité :

Si les routes impériales sont efficacement protégées par de fréquentes patrouilles de samurai et la vigilance de plusieurs magistrats, il n'en est pas de même pour les autres types de routes. Ainsi, celles de moyenne importance sont assez peu surveillées, et les attaques de brigands y sont fréquentes ; c'est pourquoi la majorité des caravanes marchandes louent les services de nombreux yojimbos.

La protection et l'entretien des routes sont à la charge du Clan dont les terres en sont traversées. Les routes impériales sont par contre à la charge des autorités impériales.

Villes et villages :

Dans une société comme celle de Rokugan, on comprend que les routes tiennent une place extrêmement importante dans la vie sociale. Elles permettent de relier les poches d'habitation, de faire transiter messages et marchandises...

C'est pourquoi énormément de villes et de villages se sont construits le long de routes ou à l'intersection de deux voies importantes. Après tout, un village isolé est coupé du reste de l'empire pendant presque toute l'année, à l'exception du moment de la collecte des impôts...

Il est donc fréquent de traverser de nombreux bourgs lorsque l'on voyage sur un axe important. Ces villages sont d'ailleurs le plus souvent construits en fonction de la route qui les traverse : on y trouve ainsi nombre d'auberges, de maisons de thé ou de maisons de geisha, plusieurs échoppes vendant de la nourriture de voyage, des écuries... Ce genre de villages, plus grands mais moins nombreux que des relais, sont souvent sous la coupe de riches négociants et échappent presque totalement à l'autorité des Clans...

Dans votre campagne :

Comme on peut le voir, voyager à Rokugan peut être l'occasion de mettre en scène de nombreux types d'événements : attaque par des brigands, rencontres insolites dans un relais, traversée d'un village routier...

Il est même possible de construire de nombreux scénarios autour de ce thème :

Lorsque les personnages arrivent au relais, tout est désert. Qu'a t'il bien pu se passer, et quels sont ces cris provenant de la forêt contiguë alors que la nuit tombe ?

En voyageant sur une route impériale, les personnages croisent une importante caravane de marchands. Rencontres insolites, denrées exotiques

et meurtres inexplicables émailleront la nuit que tout ce petit monde passera au prochain relais...

Liste de prix courants à Rokugan

Tout au long des suppléments L5A nous est répété le fait qu'établir une liste de prix est « impossible » à cause de l'économie fluctuante de l'Empire d'Emeraude (basée rappelons-le sur la culture et les récoltes de riz).

Cependant, pour donner une certaine vraisemblance à votre campagne, il peut être utile de déterminer une liste de prix des articles les plus courants à Rokugan. Certes, un samurai n'a pas besoin de payer ce qu'il désire, mais il n'en est certainement pas de même pour les rônins...

Voici donc une liste créée en se basant sur diverses sources (romans, mangas, livres d'histoire...) et que j'espère relativement vraisemblable. Elle pourra servir à compléter celle donnée dans le livre de base (p 66).

Précisons que la qualité du service ou de l'objet vendu influe grandement sur le prix à payer par le client (qui pourra alors être multiplié ou divisé par deux, trois, voire plus...).

ou repayer la location (il est obligatoire de donner son identité ; les chevaux sont marqués...)

Poney rokugani:	10 Koku
Cheval gaijin :	30 koku
Cheval de bataille Otaku :	80 koku au marché noir
Chien de garde :	1 koku
Chien de guerre :	3 à 5 koku
Chat :	1 à 5 koku selon la beauté du chat
Oiseau (rossignol...) :	3 bu

Armures

Il est tout à fait possible de se procurer (marché noir, etc...) une armure en pièces détachées. Ainsi, les simples *ashigaru* et *budoka* n'ont la plupart du temps qu'une armure rudimentaire leur offrant un bonus de +2 à leur ND pour être touché.

Morceaux d'armure donnant un +1 au ND :	5 koku
Armure légère :	25 koku
Armure lourde :	50 koku

Auberges

Repas simple (riz, poisson et coupe de saké) : 3 zeni

Saké (un demi-litre) : 2 zeni

Thé (un litre) : 2 zeni

Chambre (petit-déjeuner compris) : 7 zeni

Nourriture

Riz pour une semaine : 3 zeni

Saké (un litre) : 2 zeni

Thé (un litre) : 2 zeni

Viande (volaille...) : 8 zeni la portion (100 g)

Soupe (un litre) : 5 zeni

Fruits et légumes : 1 bu le kilo

Nécessaire de voyage

Voici ce que contient un nécessaire de voyage :

De la nourriture pour une semaine (riz et poisson en général), un briquet, des couverts (baguettes et couteau), une corde de 6 m, Ration de voyage pour une semaine : 6 zeni

Maisons

Maison de thé (un litre de thé et des pâtisseries) : 2 bu

Maison close (prostituée éta) : 2 zeni à 1 bu en fonction de la « qualité » de la fille

Maison de geisha (une soirée avec une geisha) : 1 à 20 koku en fonction de la notoriété de la geisha

Animaux

Location de cheval à un relais routier : 1 à 3 bu jusqu'au prochain relais où il faut laisser le cheval

tables d'héritages

TABLE D'HÉRITAGE 1

Jet	Résultat
1-2	Passé déshonorant : faites un jet sur la table d'héritage 2.
3-5	Passé quelconque : ni bonus, ni malus.
6-8	Passé glorieux : faites un jet sur la table d'héritage 3.
9-10	Passé mitigé : faites un jet sur la table d'héritage 4.

Tables d'héritage

Après avoir choisi sa famille d'appartenance mais avant de commencer la phase de création proprement dite de son personnage, chaque joueur a la possibilité d'utiliser les tables d'héritage afin d'avoir un aperçu du passé familial - plus ou moins glorieux - de son personnage. Chaque joueur peut faire autant de jets qu'il le désire sur ces tables d'héritage, chacun d'entre eux lui " coûtant " un PP.

Commencez par la table d'héritage n° 1, et suivez les instructions. N'oubliez pas cependant que vos ancêtres peuvent ne pas avoir été à la hauteur de la réputation de noblesse du Clan de la Licorne.

TABLE D'HÉRITAGE 2 - PASSÉ DÉSHONORANT

Jet Résultat

1-3 Bouc émissaire ! Un Clan, autre que le vôtre, a trahi la confiance que votre famille mettait en lui et l'a détruite (sauf vous, bien sûr). Vous commencez votre carrière d'aventurier sans monture, sans argent et sans famille : vous n'avez que votre équipement de départ (tous les objets sont de mauvaise qualité). Choisissez le Clan responsable de ce forfait.

4 Trompé ! Votre famille a été victime d'un de ces subterfuges délicats si caractéristiques de Rokugan. Lancez un dé : si le résultat est pair, votre PJ acquiert le désavantage " Sombre secret " ; s'il est impair, il acquiert le désavantage " Obligation ". Choisissez le Clan responsable de ce forfait.

5 Affaibli ! Un de vos ancêtres a failli à son devoir envers le Clan. Vous commencez votre carrière d'aventurier avec un rang de Gloire égal à 0 et vous devrez accumuler vingt points de Gloire avant d'accéder au rang de Gloire 1.

6-7 Déserteur ! Pour une raison ou une autre, vos parents ont fait fi de leur loyauté et ont abandonné le Clan dévorés par la rancune. Cela est arrivé juste avant votre *gempuku*. Votre personnage est un ronin de Clan.

8-9 Maudit ! Vos ancêtres ont essayé de rouler un sorcier *gaijin*, qui les a maudits jusqu'à la dixième génération. Vous perdez deux points d'Honneur et vous ne pouvez bénéficier du bonus (à un trait) lié à votre appartenance familiale.

10 Scélérat ! Même des magistrats peuvent être achetés et votre père était un magistrat corrompu. Il a été banni et son nom a été effacé des annales du Clan ; votre mère s'est fait seppuku. Le Clan ne vous accordera jamais ni terre, ni titre et ne vous fera jamais confiance dès qu'il s'agira d'argent.

TABLE D'HERITAGE 3 - PASSE GLORIEUX

Jet Résultat

- 1 ■ Noble lignée : le sang de votre ancêtre coule dans vos veines. Vous gagnez un point d'Honneur et un rang de Vide. Vous ne pouvez obtenir ce résultat qu'une seule fois. Si vous obtenez à nouveau 1, relancez le dé jusqu'à obtenir un résultat différent.
- 2 ■ Alliance respectable : à la suite du mariage de l'un de vos ancêtres, le sang d'un ancêtre de sa famille d'alliance coule dans vos veines. Si votre personnage est un shugenja, il bénéficie de l'augmentation gratuite liée à l'apprentissage au sein de l'école de shugenja du Clan de la Licorne (elle peut être différente de celle dont vous bénéficiez dans l'école dont vous suivez les enseignements). Si tel n'est pas le cas, vous maîtrisez, au rang 1, la technique de combat de n'importe quelle école du Clan de la Licorne, à l'exception de l'école réservée aux shugenja et aux "vierges de bataille".
- 3-5 Vétéran : faites un jet sur la table 3A "Bataille célèbre".
- 6-7 Fin héroïque : faites un jet sur la table 3B "Mort glorieuse".
- 8-9 A rendu un service précieux : faites un jet sur la table 3C "Récompense notable".
- 10 Célèbre histoire d'amour : votre famille a noué de doux liens avec la famille d'un autre Clan. Lancez un dé. Si le résultat est pair, un intéressant mariage politique a été arrangé : le PJ acquiert l'avantage "Relation secondaire (Clan concerné)" et peut intégrer l'école de la famille en question sans avoir à acquérir l'avantage "École différente". S'il est impair, l'affaire a mal tourné et le PJ se fait une Relation secondaire et un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein du même Clan.

Les personnages qui n'a pas Bénédiction de Fen Galon doivent relancer

TABLE D'HERITAGE 4 - PASSE MITIGÉ

Jet Résultat

- 1-3 Votre ancêtre, dans le cadre de ses fonctions de magistrat impérial, a mis au jour la vilenie d'une autre famille. Vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 4) et gagnez un point d'Honneur et un rang dans la compétence "Enquête".
- 4 Votre famille a suivi les enseignements d'alchimistes gaijin : vous gagnez un rang dans la compétence "Poison".
- 5 L'un de vos ancêtres a épousé un(e) représentant(e) d'une tribu barbare. Vous gagnez un rang dans n'importe quel trait déjà au rang 2, un rang dans la compétence "Connaissance : gaijin" et surtout vous ressemblez à un gaijin. Ce qui a les mêmes conséquences, en termes de jeu, que les désavantages "Désavantage social" ou "Mauvaise réputation" sur les Rokugani qui ne sont pas membres du Clan de la Licorne.
- 6-7 Votre ancêtre a, au cours d'un duel, tué un héros d'un autre Clan. Vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 4) et possédez un objet particulièrement raffiné pris sur son cadavre.
- 8-9 Votre famille a subi des revers de fortune. Vous commencez votre carrière d'aventurier sans un sou ; en outre, tous les objets de votre équipement de départ, sauf un, sont de qualité moyenne. Vous gagnez quatre compétences de bugéi ou dévalorisantes au rang 1 tandis que vous essayez de vous sortir de cette mauvaise passe.
- 10 Vous avez hérité d'un objet magique. On raconte qu'un ancêtre éloigné l'aurait pris à un oni. Vous n'êtes pas sûr qu'il soit vraiment magique, mais s'il l'est, il est soit maudit, soit corrompu.

TABLE D'HÉRITAGE 3A – BATAILLE CÉLÈBRE

Jet Résultat

1-6 Une bataille de faible importance

Au cours de leurs pérégrinations aux quatre coins du continent, les membres du Clan ^{Du tigre} ont participé à un grand nombre de batailles rangées, même si des combats plus récents ont pu estomper la célébrité de ces batailles lointaines. Vous gagnez cinq points de Gloire.

7 Le retour du Clan : les murailles de Kaiu (cf. RdB p. 238)

Votre ancêtre s'est particulièrement distingué au cours du premier assaut contre les murailles nord de Kaiu, lors du retour du Clan de la Licorne des terres gaijin, il y a deux cents ans de cela. Le Clan du Crabe, qui cessa de s'intéresser au Clan de la Licorne dès qu'il se rendit compte que ses membres ne formaient pas l'avant-garde d'une force d'invasion de l'Outremonde, a bonne mémoire. Vous gagnez un rang de Gloire, un rang dans la compétence " Art de la guerre " et vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein du Clan du Crabe.

8 Le retour du Clan : la Bataille des Sept Jours (cf. RdB p. 245)

Après l'armée du Clan du Crabe, le Clan de la Licorne dut faire face aux troupes du Clan du Scorpion, puis à celles du Clan du Lion sur le champ de bataille historique où furent jadis vaincus Iuchiban et les adeptes du sang. Le terrain donna l'avantage à la cavalerie montée du Clan de la Licorne, qui put ainsi compenser la supériorité numérique du Clan du Lion et se retirer vers le nord. Vous gagnez un rang de Gloire et un rang dans la compétence " Art de la guerre ".

9 Bataille du lac des pétales de chrysanthèmes (cf. RdB p. 228)

Il y a 173 ans, Moto le corrompu, à la tête d'une vaste armée, quitta l'Outremonde et envahit le territoire du Clan de la Licorne. Près des rives du lac des pétales de chrysanthèmes, les membres du Clan de la Licorne et différents ashigaru les repoussèrent. Vous gagnez un rang de Gloire et un rang dans la compétence " Connaissance : Outremonde ".

10 Bataille de la plaine des Rives Blanches (cf. RdB p. 228)

Il y a 150 ans, le Clan du Scorpion, s'attendant à l'emporter facilement, proposa au Clan du Lion de s'allier contre le Clan de la Licorne. Mais les hommes du Clan du Lion ne bougèrent pas quand les troupes du Clan de la Licorne écrasèrent celles du Clan du Scorpion, les traquant et les harcelant même pendant qu'elles faisaient retraite. L'armée du Clan du Scorpion, bien que lâchée par son ancien allié, fut battue avec une facilité suspecte par des troupes relativement peu importantes du Clan de la Licorne, composées en grande partie, il est vrai, de " vierges de bataille ". Vous gagnez un rang de Gloire et vous vous faites une Relation secondaire au sein de la famille Akodo du Clan du Lion et un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein de la famille Bayushi du Clan du Scorpion.

TABLE D'HÉRITAGE 3B – FIN GLORIEUSE

Jet Résultat

1-5 Tué lors d'un duel : vous gagnez un rang dans la compétence " Iaijut-su " et trois PP pour l'exemple qu'il constitue pour vous.
6-10 Mort au combat : refaites un jet sur la table 3A " Bataille célèbre " (vous bénéficiez du bonus indiqué) et faites un jet sur la table ci-dessous.

1 A renversé le cours de la bataille : vous vous faites une Relation majeure au sein d'un des Clans alliés à celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

2 A épargné la vie d'un adversaire : vous vous faites une Relation majeure au sein d'un des Clans combattant celui de la Licorne au cours de la bataille en question et un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein d'un des Clans qui lui était allié.

3 A protégé un général : vous vous faites une Relation secondaire au sein d'un des Clans alliés à celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

4-5 A tué un adversaire important : vous gagnez un point de Gloire et vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein d'un des Clans combattant celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

6 A sauvé un samurai blessé : reportez-vous à la table 3D " Présents ".

7-9 A combattu vaillamment : vous gagnez 1d10 points de Gloire et vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein d'un des Clans combattant celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

10 *Seppuku* : votre ancêtre s'est suicidé afin de laisser l'honneur de sa famille sans tache et vous a laissé quelque chose en guise de souvenir. Reportez-vous à la table 3D " Présents ".

TABLE D'HÉRITAGE 3C – RÉCOMPENSE NOTABLE

Votre ancêtre a bien servi l'Empire et en a été récompensé. Vous gagnez 1 rang d'Honneur puis faites un jet sur la table ci dessous

Jet Résultat

1-2 Général devenu célèbre : vous gagnez un rang dans la compétence " Art de la guerre ".

3-4 Mission spéciale pour l'Empereur : reportez-vous à la table 3D " Présents ".

5-7 Magistrat impérial : vous vous faites une Relation secondaire au sein de la cour impériale ou de l'un des sept Clans majeurs.

8 Champion de la Grande Chasse : vous gagnez un rang dans la compétence " Tir à l'arc " ou " Chasse ".

9-10 Pas de bonus.

TABLE D'HÉRITAGE 3D – PRÉSENTS

Tous ces présents sont laissés à l'appréciation du MJ.

Jet Résultat

1-6 Argent

7-8 Terres

9 Objets de très bonne qualité

10 Magie