



Le Livre du Samourai

ROKUGAN



LEXIQUE ROKUGANI

▪ BUSHI (« Bouchi »)

Signifie Guerrier. Les Bushi étaient les guerriers en charge de la protection des clans.

▪ BUSHIDO (« Bouchido »)

Signifie La Voie du Guerrier. Ce sont les principes moraux qui guident les samurai japonais, mettant en avant notamment la Loyauté et l'Honneur.

▪ COUR D'HIVER

Une Cour d'Hiver est une cour que chaque Daimyo organise. Ce dernier choisit ses invités et profite de l'hiver, où la guerre est impossible, pour trouver alliés et faveurs, et éventuellement se débarrasser d'un ennemi. La cour est le moment où les Clans et les différentes familles nobles signent des accords commerciaux, des alliances, des traités de paix, et même des déclarations de guerre. En fait, c'est l'endroit où les Clans règlent leurs différents en remplaçant les effusions de sang par des mots, qui peuvent affecter l'existence de milliers de personnes.

▪ DAIMYO (« Daïmio »)

Titre de noblesse. Ils sont les plus puissants gouverneurs féodaux. Il peut y avoir plusieurs Daimyo dans un clan, mais seul l'un d'entre eux est le seigneur du clan. Exemple : Mirumoto Ukira est le Daimyo de Mirumoto Shiryu, mais n'est pas le dirigeant du clan du Dragon (qui est Mirumoto Hitomi).

▪ DAISHO (« Daïcho »)

C'est le nom donné aux deux armes portées par les samurai, le Katana et le Wakizashi. Seuls les samurai sont autorisés à porter un daisho, vu que c'est aussi un symbole de leur rang.

▪ HAI (« Haïe »)

Signifie Oui.

▪ HEIMIN (« Héïmine »)

Signifie demi-homme. Les Heimins désignent tous les gens non-nobles. Ils représentent les fermiers, les artisans et les marchands.

▪ KATANA

C'est un sabre de plus de 60cm. Il est porté à la ceinture, le tranchant tourné vers le haut (vers le bas dans le cas d'un cavalier).

▪ GEMPUKKU (« Guémepoukou »)

Signifie Cérémonie de la Majorité. Cérémonie durant laquelle les jeunes reçoivent des présents de passage à l'âge adulte (notamment

des vêtements) et changent aussi de nom pour prendre celui de leur école (Par exemple Kakita Noritoshi a fait l'école de duelliste Kakita).

▪ KAMI

Ce sont des esprits célestes ayant des pouvoirs, mais n'étant pas tout-puissants, et aussi des esprits terrestres dispensant des bénédictions ou des sanctions aux gens sur terre. Il y aurait donc en réalité une infinité de kamis, un pour chaque chose qui existe.

▪ MAHO-TSUKAÏ (« Maho Tsoukaï »)

Utilisateurs de la magie du sang. Cette forme de magie est détestée.

▪ MON (« Mone »)

Emblème.

▪ ONI

Démon

▪ RONIN (« Ronine »)

C'est un samurai sans maître, excommunié de son clan. Ils vivent souvent dans un environnement modeste. Leur but varie de l'un à l'autre.

▪ SAIA

Extrémité du fourreau des sabres du Daisho

▪ SAMURAÏKO

Femme samurai

▪ SENSEI (« Sénesséï »)

Maître

▪ SEPPUKU (« Sépoukou »)

Signifie Coupure au Ventre. C'est une forme de suicide rituel masculin par évентration. Connue aussi sous le nom d'Hara-Kiri. C'est une façon de se repentir d'une faute impardonnable, commise volontairement ou pas accident. Il sert aussi à laver son honneur et celui de son clan. Les femmes pratiquent le Jigai (prononcez « djigaï »), suicide rituel féminin lors duquel la femme se tranche la gorge à l'aide d'un poignard.

▪ SHUGENJA (« Chouguéneja »)

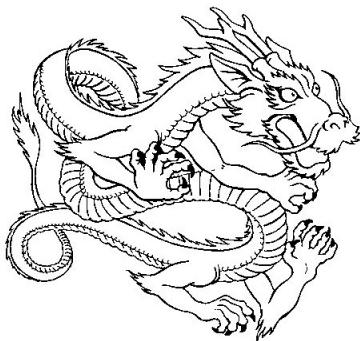
Lanceur de sorts divins qui se met en harmonie avec les éléments et focalise son pouvoir à travers son corps pour produire des effets magiques.

▪ **TETSUBO** (« Tétsoubo »)

C'est un bâton au bout pointu ou arrondi qui sert d'arme contondante aux samurai.

▪ **WAKIZASHI** (« Wakizachi »)

C'est un sabre japonais dont la taille est comprise entre 30 et 60cm. Il est l'arme utilisée lors d'un Seppuku.



L'étiquette

-san (« sane »)

Équivalent de monsieur, madame, mademoiselle. C'est le plus couramment utilisé. C'est la forme de politesse commune.

-sama

Employé envers quelqu'un de très respecté, ou envers une personne de rang bien supérieur au sien.

-dono

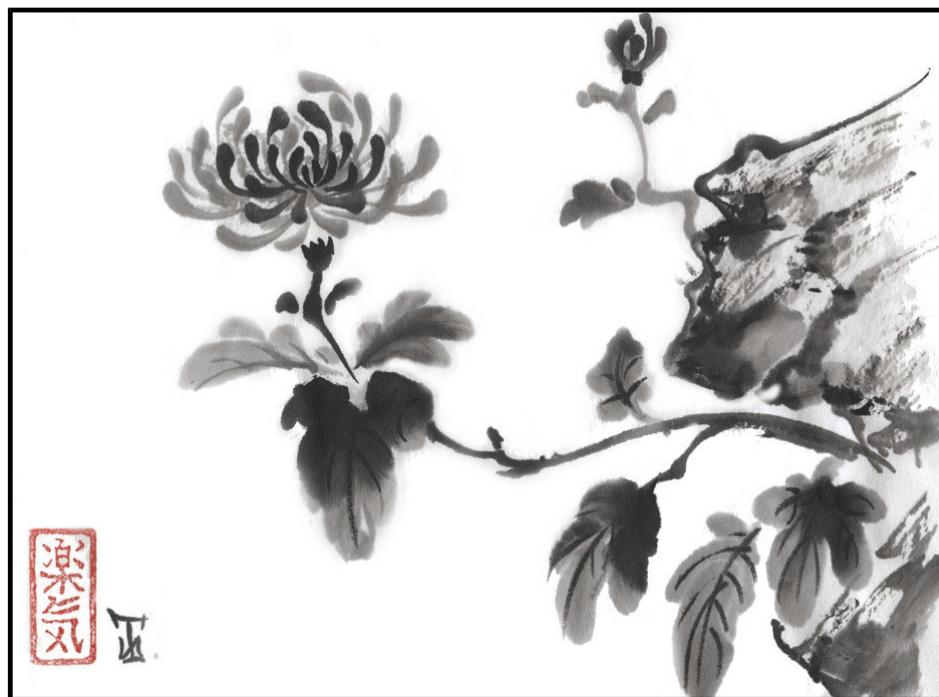
Équivalent français de « monseigneur ».

-kun (« koune »)

D'une personne adulte envers un jeune homme ou garçon que l'on connaît. Il peut aussi avoir un sens affectif, toujours employé envers un homme.

-chan (« tchane »)

D'une personne adulte envers une jeune femme ou fille que l'on connaît. Il peut aussi avoir un sens affectif, toujours employé envers une femme.



ROKUGAN, L'EMPIRE D'EMERAUDE

Rokugan est un pays fictif, un vaste empire dont l'histoire, les mythes et la culture doivent énormément à l'histoire et à la culture de l'Asie antique et médiévale. Il s'agit essentiellement du Japon, mais également de la Chine et de la Corée, voire d'autres pays. C'est un pays où les samurai, honorables serviteurs de l'Empereur Divin, font la guerre pour forger la paix au nom de leurs seigneurs.

C'est un pays où de puissants clans majeurs comprenant chacun diverses familles très anciennes travaillent de concert ou s'affrontent dans l'espoir de mener à bien leurs desseins politiques et militaires. C'est un pays où de vaillants guerriers, ou *bushi*, luttent pour remporter la victoire sur le champ de bataille au nom de leurs clans. C'est un pays où des prêtres dévots appelés *shugenja* prient d'innombrables fortunes dans l'espoir d'attirer la bénédiction du Paradis Céleste sur leurs terres.

C'est un pays où les politiciens, les *courtisans*, mènent une guerre éternelle à coup de tirades et de discours, cherchant à grappiller le moindre avantage pour leurs clans. Rokugan est un Empire pétri d'honneur et de gloire, riche en affrontements et en aventures, mais aussi plein d'horreur et de mystère.

Sa géographie

Rokugan est un pays à la géographie variée, allant des vastes plaines et fermes fertiles, aux montagnes accidentées, en passant par les îles tropicales. Pour l'essentiel, le climat reste tempéré, avec un long été relativement chaud, mais un hiver étonnamment rude. Tout le Rokugan continental connaît d'abondantes chutes de neige durant les mois d'hiver et les déplacements se font alors à l'allure d'escargot. Les paysages géographiques les plus marquants de Rokugan sont ses deux massifs montagneux : la Grande Muraille du Nord et Les Montagnes du Toit du Monde (également appelées Montagnes Seikitsu). La Grande Muraille du Nord représente la frontière septentrionale de Rokugan et fait office de barrières entre les terres du clan du Phénix, du Dragon et de la Licorne d'un côté et les vastes steppes qui s'étendent de l'autre, terres de barbares gaijin Keiretsu. Les montagnes du Toit du Monde scindent Rokugan en deux, coupant l'Empire du nord-ouest au sud-est. Bien qu'il y

ait plusieurs cols près des extrémités de cette chaîne, elle est traversée en son cœur par un unique accès significatif. Il s'agissait pour la plus grande partie de l'histoire de l'Empire de l'illustre Col de Beiden qui reliait les terres du Clan du Lion et du Scorpion, mais il fut détruit durant la Guerre des Esprits. Par la volonté des cieux, un nouvel accès s'ouvrit plus au nord, le Col de Seikitsu, reliant les terres des Clans du Scorpion et de la Licorne.

Au-delà des frontières de Rokugan, le vaste désert des Terres Brûlées, s'étend à l'ouest et au nord-ouest. On trouve en ses confins d'étranges terres et royaumes avec lesquels Rokugan a eu quelques contacts. Pour l'essentiel, néanmoins, l'Empire ne se soucie guère de ce désert morne et de ce qu'il précède. Sur la frontière occidentale de Rokugan, la forêt de Shinomen constitue une barrière naturelle entre l'Empire et les Terres Brûlées. Il s'agit d'une grande forêt primitive abritant fantômes et créatures inhumaines, notamment les légendaires Naga. La plupart des Rokugani évitent ce site et peu de personnes savent ce qu'il cache. Saga

Au sud-ouest en revanche, s'étend un royaume qui ne peut échapper à l'attention de Rokugan, même si l'Empire préférerait ne pas avoir à s'en soucier : l'Outremonde, domaine corrompu et terrifiant que créa Fu Leng en chutant des Cieux, à l'aube des temps. Le cataclysme fut tel qu'il provoqua une brèche de la réalité vers Jigoku, le Royaume du Mal, engendrant le célèbre Puits Suppurant de Fu Leng. Oni, monstres, et diverses manifestations de la Souillure émergent sans cesse du Puits, l'Outremonde étant le fruit de leur influence.

Classes sociales et Ordre céleste

Les Rokugani croient que toute chose vivante, toute forme d'existence, a sa place dans la hiérarchie établie par la Volonté de Cieux. Cette hiérarchie que l'on appelle l'Ordre Céleste, fut révélée aux Rokugani par les Kami lors de la fondation de l'Empire. Les habitants de Rokugan la voient comme l'expression sacrée et absolue de la volonté divine. Passer outre l'Ordre ou l'enfreindre revient à blasphémer contre le cosmos même. Ainsi, les citoyens de l'Empire d'Emeraude s'organisent en trois castes différentes, chacune étant divisée en

sous-castes et rangs inférieurs. En général, on naît dans une caste pour y demeurer toute sa vie durant, mais les exceptions existent.

Au sommet de l'ordre social, on trouve les samurai, qui dirigent Rokugan. Ces derniers, seules « personnes véritables » de Rokugan jouissent d'une autorité totale et de droits sur tous ceux qui es trouvent à un échelon inférieur.

En dessous des samouraï, on trouve les Bonge ; les roturiers également appelés *heimin* ou « demi-peuple ». Cela comprend l'essentiel de la population de Rokugan, la partie qui permet à la nation et à l'économie de fonctionner. Ils n'ont généralement pas le droit d'utiliser d'armes, mais il existe des exceptions pour certaines fonctions comme les *ashigaru* (troupes militaires paysannes) et les *budoka* (serviteurs armés d'un samouraï). Les samouraïs peuvent exiger ce qu'ils veulent d'un *heimin* sans devoir le récompenser, mais aussi tuer tout *heimin* qui désobéit ou ne montre pas le respect dû. En revanche, l'Ordre Céleste dicte également que les diverses castes de la société ont des responsabilités les unes envers les autres, ce qui est mis en exergue par certains écrits comme les Articles des Cieux. Ainsi, tandis qu'il appartient aux *heimin* de produire et d'obéir, il en va de la mission des samouraïs de protéger et administrer.

Les moines occupent une position à part dans l'ordre social. Ils n'appartiennent pas à la caste des samouraïs et ne peuvent considérés comme autre chose que des *heimin* selon la stricte interprétation du système social rokugani. Toutefois, leur statut de garants des traditions religieuses de l'Empire leur accorde un respect dont les autres roturiers ne bénéficient pas. La plupart des samouraïs montrent une certaine déférence à l'égard des moines et on voit parfois les membres importants de la Confrérie de Shinsei invités à la cour pour offrir leurs conseils avisés au *daimyo*.

Sous les bonge, on trouve le rang inférieur de l'ordre social de Rokugan, celui des *hinin* ou « non-peuple » qui naissent avec la responsabilité des tâches que les rokugani considèrent comme spirituellement impures. Pour commencer, cela inclut toute activité qui demande de toucher des substances « malpropres » comme le sang, les ordures ou la chair morte. Ces individus perçus comme des moins que rien, ne reçoivent que mépris et maltraitance de la part des paysans. La vie d'un *eta*, amère et détestable, n'offre qu'un seul espoir selon les règles de l'Ordre Céleste, bien remplir leur devoir pour renaître à un meilleur statut dans leur prochaine vie.

La plupart des samouraïs ne tiennent même pas compte d'eux. Ils assument pourtant un rôle

essentiel en exécutant les tâches « impures » que personnes d'autres n'acceptera.

Les principes du Bushido

Tous les samouraïs doivent vivre selon les principes éthiques, stricts et exigeants réunis par le *Bushido* (littéralement « La Voie du Guerrier »). La doctrine du Bushido a été établie par le Kami Akodo, fondateur du clan du lion. Elle figure dans ses premiers écrits, notamment l'ouvrage majeur *Le Commandement*. Elle fut rapidement acceptée par tous les Clans de Rokugan. Quand le rôle de samouraï engloba aussi les fonctions de courtisan et de shugenja, le Code du Bushido évolua pour devenir une perception philosophique complète du rôle et des devoirs des samouraïs. A l'époque moderne, le Bushido intervient dans le moindre aspect de la vie du samouraï. D'ailleurs, les samouraïs ne cessent de débattre sur la bonne manière d'honorer le Code.

Les 7 Vertus du Bushido

COURAGE
COMPASSION
COURTOISIE
DEVOIR
HONNÉTETÉ
HONNEUR
SINCÉRITÉ

Ces vertus représentent la manière dont le samouraï doit vivre et servir ses seigneurs, le Bushido donne la même valeur à chacune des Vertus et le samouraï devrait adhérer à chacune avec la même véhémence. Mais dans la pratique, peu de samouraï mènent une vie sans défaut. Par ailleurs, tout clan de Rokugan a sa propre perception du Bushido, selon son idée du devoir, de l'honneur et de la vie. La véritable nature du Bushido fait constamment débat dans s cours de l'Empire et la bonne manière de respecter ses Vertus fait rarement l'unanimité, y compris au sein d'un même clan. Chaque Clan, même celui du Scorpion, compte des idéalistes qui s'efforcent d'honorer toutes les Vertus coûte que coûte. Mais chaque Clan, y compris celui du Lion, compte aussi quelques âmes sinistres qui se moquent du Bushido et méprisent ses principes.

Le concept de Face (On)

Ce qu'on appelle la face présente un aspect central de la culture samouraï, intrinsèque à la conviction des samouraïs d'être des individus exceptionnels, choisis à la naissance pour servir l'Empire d'une manière impensable pour des paysans. Le samouraï se doit de faire preuve d'auto-discipline à chaque instant, de ne jamais perdre le contrôle, de ne jamais se laisser submerger par les émotions et comportements déplacés, qui caractérisent les « personnes inférieures ». Le samouraï qui ne maîtrise pas ses émotions ne peut servir son seigneur dans l'honneur et la confiance, car son jugement et sa loyauté seront biaisés. Ainsi, le contrôle de soi et la dignité sont essentiels à l'existence des samouraï.

La faculté de garder le contrôle de soi, de ne jamais montrer ses vrais sentiments, correspond à ce qu'on appelle garder son *on* ou la « face ». Le samouraï qui garde la face ne peut être manipulé et peut tromper l'ennemi, donc un samouraï qui sert son Clan sans failir. A l'inverse, le samouraï qui perd la face, qui contrôle mal ses émotions, sombre dans la honte, mais cette disgrâce touche alors aussi sa famille et son Clan.

La face est un concept réservé aux samouraïs, que l'on ne peut attendre de la part des paysans et autres roturiers. Garder la face se compare parfois au port d'un masque que l'on doit garder à toute heure de la journée pour dissimuler ses sentiments. Le clan du Scorpion aime rappeler que ses propres masques physiques ne représentent aucunement un déguisement, mais juste l'acceptation de la vérité : aucun samouraï ne se montre sous son vrai jour. « Nous portons tous un masque. La différence réside dans le fait que nous autres du Clan du Scorpion le reconnaissions. »

Honte et disgrâce

Un samouraï qui connaît la honte par ses actes déshonorables ou en perdant la face doit, à tout le moins, présenter des excuses sincères et profondes. En général, quand la disgrâce reste mineure, le samouraï sera puni provisoirement ; assigné à ses devoirs moins prestigieux, par exemple, ou expulsé du château, de la cour ou de la ville où sa conduite indigne l'a fait remarquer. Ces châtiments n'ont rien de mortels, mais ils représentent pas moins une honte profonde pour le samouraï qui passera le restant de sa vie à racheter son échec. Pour les manquements plus graves, comme un

emportement démesuré, une attaque ou une insulte envers un individu de statut supérieur, ou pour une infraction du devoir ou de la loyauté, les sanctions s'amplifient d'autant. Un samouraï qui commet de tels actes risque fort qu'on lui demande de faire seppuku (s'il ne le propose pas spontanément). En d'autres occasions, le samouraï peut être expulsé de sa famille ou de son Clan, devenant ainsi ronin. Il peut également renoncer à sa féauté de lui-même plutôt que de devoir subir le châtiment du seppuku, surtout s'il estime ne pas être véritablement coupable.

La politique

On considère souvent la voie du samouraï comme synonyme de la voie du guerrier. Pourtant, dans l'Empire d'Émeraude, les samouraïs ne se contentent pas de servir leur Clan sur le champ de bataille. LA politique reste un élément central de l'histoire de Rokugan depuis sa fondation. Les négociations et manœuvres des courtisans ont changé l'Empire aussi souvent que les conflits, sinon plus. On peut même dire que les courtisans les plus talentueux parviennent à changer les retombées d'une guerre une fois les batailles livrées, ce qui irrite au plus haut point les Clans les plus militaires comme ceux du Lion et du Crabe.

Bien que certains bushi dédaignent les courtisans et l'art subtil de la politique, ceux qui servent leur Clan à la cour rejettent l'idée d'être moins samouraï que leurs cousins guerriers. Les courtisans doivent mener leurs luttes diplomatiques avec le même courage et zèle que les bushi au combat, car un échec peut s'avérer aussi catastrophique à la cour que sur le champ de bataille. Les courtisans évoluent sans cesse sur le fil du rasoir, afin de gêner, de miner, et de détruire leurs adversaires sans succomber eux-mêmes à ce sort. Les bushi aguerris qui se retrouvent assignés à la Cour sont souvent forcés d'admettre que l'arène peut devenir aussi éprouvante que la guerre à proprement parler.

A Rokugan, la politique se déroule avant tout dans les diverses cours de l'Empire. Tout daimyo ou gouverneur a sa propre cour dans son château ou son palais, où il invite émissaires ou visiteurs d'autres familles et Clans. Plus le statut de l'hôte est grand, plus prestigieuse est la cour, plus importantes y seront les discussions et négociations politiques tenues. La cour la plus illustre de l'Empire est la Cour impériale, tenue par l'Empereur et ses principaux conseillers. De nombreux courtisans

passent leur vie à tenter d'y être nommés. L'activité politique la plus importante a lieu durant l'hiver. De même que la Cour Impériale donne le plus de prestige et d'importance aux affectations politiques, la Cour d'Hiver de l'Empereur est la plus recherchée pour les mois enneigés.

Economie

Le commerce a bien prospéré à Rokugan, mais cela reste un sujet dont les samouraïs préfèrent pour la plupart ne pas se soucier. Leur éducation leur a enseigné l'idée que l'argent ne représente aucun intérêt et que seuls les roturiers doivent se charger du commerce. Bien entendu la réalité s'éloigne de cet idéal; les samouraï qui doivent gérer leur foyer doivent regarder l'argent et les dépenses, et les daimyo doivent surveiller les revenus de la province, collecter les taxes et verser les émoluments des samouraï vassaux. Il n'en reste pas moins que la convention veut que les samouraï ne se salissent pas les mains avec des questions commerciales.

La monnaie de Rokugan se base sur le riz, graminée qui assure la survie de l'Empire. L'unité de monnaie de Rokugan, la pièce d'or que l'on appelle *koku*, représente la quantité de riz nécessaire à l'alimentation annuelle d'une personne. Dans la pratique, la valeur réelle d'un *koku* au fil des siècles, érodée par la circulation de nouvelles monnaies. En théorie, toutes les terres de l'Empire appartiennent à l'Empereur, qui délègue leur entretien et leur protection aux divers clans. De même, toutes les denrées et marchandises créées chaque année en l'Empire appartiennent à l'Empereur, qui les répartit selon les besoins à ses sujets. Bien entendu, le transport de tous ces produits vers la capitale Impériale en vue d'une redistribution s'avère tout bonnement impossible. Le concept de *koku* fut inventé dès les premières pages de l'histoire de l'Empire en raison de cela. Chaque automne, quand on récolte le riz, le daimyo local et les collecteurs de taxe impériaux évaluent les vivres et marchandises produites dans chaque province, et les autorités Impériales emportent 60% de l'ensemble, en nature ou en monnaie, dans la capitale.

Crimes et Châtiments

Rokugan recense les mêmes crimes que les autres cultures : meurtre, vol, corruption, faux témoignage, etc. En revanche, l'identification et

le châtiment de ces crimes se compliquent à cause d'un certain nombre de facteurs, notamment la répartition social de l'Ordre Céleste, ainsi que la notion *rokugani* de ce qui constitue une preuve acceptable de culpabilité. Les crimes sont examinés et punis par les magistrats, essentiellement les magistrats des Clans que nomment les daimyo et les gouverneurs pour faire régner l'ordre et la loi dans leurs provinces. Ces magistrats, généralement assistés par une équipe de *yoriki* (samourai de moindre rang), peuvent également recruter des ronin, voire des *budoka* pour les aider à traquer et punir les criminels. On compte aussi deux classes de magistrats impériaux : les Magistrats d'Emeraude, nommés par le champion d'Emeraude, qui enquêtent sur les crimes d'ampleur nationale, et les Magistrats de Jade, désignés par le champion de Jade, chargés spécifiquement des crimes liés à la magie noire ou l'Outremonde. Les crimes qui ont le plus de risques d'attirer l'attention des magistrats sont les infractions à la Loi Impériale, que l'on considère comme des trahisons. Il s'agit entre autres de la *maho* (magie du sang) et autres formes religieuses blasphématoires, des attaques contre l'autorité ou des personnalités impériales, etc. Les magistrats enquêtent également sur les pratiques déshonorantes (bagarre, perturbation de l'ordre public, mensonge à l'autorité), les violences contre des personnes, la corruption et le crime organisé.

La justice *rokugani* s'écarte des conceptions occidentales vis-à-vis du traitement des crimes. On pourrait même dire qu'elle n'a pas grand chose d'une justice. A Rokugan, seuls comptent le témoignage et la preuve physique. La déduction logique n'a aucune valeur légale et l'idée de résoudre un crime ou un mystère de cette manière passe pour farfelue, sauf pour la famille controversée des Kitsuki, du Clan du Dragon. Le témoignage direct apparaît comme la preuve par excellence. Plus élevé est le statut du témoin, plus son témoignage aura du poids. Les investigations magiques n'ont pas reçu l'aval des autorités de peur que de puissants *shugenja* manipulent les esprits pour compromettre leurs ennemis. Cependant, on cautionne la torture comme un moyen admis d'enquêter à Rokugan. La plupart des daimyo et des magistrats font appel aux services de tortionnaires *hinin* pour les assister dans les interrogatoires de suspects pour encourager les confessions.

Quand on arrête un criminel, ce dernier doit avouer son crime. On considère la confession écrite comme le document qui clôt toute enquête criminelle. Sans elle, toute condamnation demande l'autorisation expresse

du daimyo ou autre personnage important. Une fois la confession établie, on a résolu le crime et il est donc oublié : rien n'est prévu pour rouvrir une affaire et la simple idée de le faire passe pour malséante aux yeux des rokugani.

Les crimes peuvent être punis de plusieurs manières selon leur gravité. Les magistrats bénéficient d'une certaine latitude pour décider du châtiment le plus approprié. Tout crime sérieux, comme le meurtre, la maho, le banditisme ou la trahison, n'a d'autre issue que la mort par pendaison ou décapitation. Si le criminel appartient à la caste des samurai et s'est confessé, on pourra l'autoriser à faire seppuku plutôt que de connaître la disgrâce de l'exécution.

Quand on accuse un samurai d'un crime mais que les preuves manquent (notamment quand l'accusé et l'accusateur possèdent le même rang social), le magistrat peut autoriser un duel pour régler l'affaire. Une fois le duel remporté, on clôt l'affaire et personne n'a le droit de la remettre en question.

Duels

Rokugan est gouvernée par une caste de guerriers qui obéissent à un code d'honneur et de l'étiquette très strict. Un samurai insulté ou diffamé, plus encore quand il s'agit de sa famille, de son Clan ou de son seigneur, répondra bien souvent en provoquant le responsable en duel. Le duel représente la réplique appropriée et acceptable d'un point de vue social lorsqu'un samurai estime que l'honneur ou la réputation a été menacé ou compromis. Celui qui ne provoque pas en duel confirme ainsi la validité de l'affront ou de l'accusation. A l'inverse, une fois le duel provoqué, l'autre samurai a le choix entre retirer ses paroles (ou s'excuser) ou bien les revendiquer par l'acier. Celui qui revient en arrière s'expose bien entendu à perdre la face et beaucoup de prestige, si bien qu'un samurai avisé n'ira jamais insulter ou accuser sans être prêt à participer au duel qui risque de s'ensuivre.



LES CLANS MAJEURS

Rokugan est régi par les Grands Clans qui dominent ses terres politiquement et militairement. Les Grands Clans ont été fondés lors des premiers jours de l'Empire quand les kamis tombèrent des Cieux, rassemblèrent les peuples et enseignèrent leurs visions. Chaque clan a un rôle à jouer dans l'Empire, une injonction donnée par le premier Empereur, le glorieux Hantei 1er. Bien que la dynastie des Hantei soit aujourd'hui éteinte, le rôle des Clans est resté le même.

Le Clan du Crabe

Les robustes Crabe se disent les protecteurs de Rokugan chargés d'assurer l'étanchéité de la frontière méridionale de l'Empire contre tous les démons venus de l'Outremonde. Des siècles de guerre incessantes contre des adversaires inhumains ont fait des Crabes des guerriers pragmatiques particulièrement violents, ce qui explique certainement qu'ils fassent rarement preuve de politesse et de bonnes manières. Il n'est donc pas étonnant que les autres Clans voient bien souvent en eux des barbares et des rustauds.

Les Familles du Clan du Crabe

- Les Hida sont les seigneurs du clan et font partie des meilleurs guerriers qui soient
- Les Hiruma sont les éclaireurs et les gardiens du Crabe, récoltant des informations vitales
- Les Kaiu sont les plus grands ingénieurs et des maîtres du siège, prenant soin du Mur.
- Les Kuni sont les sinistres shugenja du clan, qui maîtrisent des ténèbres que personne d'autre ne pourrait.
- Les Toritaka, autrefois *le Clan du Faucon*, sont les chasseurs des esprits et des fantômes.
- Les Yasuki sont les seigneurs marchands, s'assurant que la guerre sans fin soit financée.

Le Clan du Dragon

Énigmatiques et mystérieux, les samouraï du clan du Dragon empruntent leur propre voie depuis la fondation de l'Empire. Plus individualistes et plus détachés des richesses matérielles que les autres Clans, Les Dragon partagent beaucoup de points communs avec la Confrérie de Shinsei, et ce malgré l'incroyable diversité de leurs familles.

Les Familles du Clan du Dragon

- Les Kitsuki représentent le clan pendant les Cours et leur servent de magistrats
- Les Mirumoto sont les seigneurs du clan et les pratiquants du style de combat à deux lames
- Les Tamori servent de prêtres des Kamis et guident les esprits du clan
- Les moines de l'ordre de Togashi sont les sages et les philosophes du clan

Le Clan de la Grue

Connu depuis des siècles comme la Main Gauche de l'Empereur, le Clan de la Grue se charge de préserver l'équilibre et l'intégrité des cours de l'Empire et de la société rokugani en général. En tant que tel, les Grue excellent en matière de diplomatie et de politique. Par ailleurs, chacun les considèrent comme les maîtres incontestés des cours de l'Empire, avec tout le ressentiment que ce titre suscite auprès des autres Clans.

Les Familles du Clan de la Grue

- Les Asahina maintiennent la spiritualité du clan et son vaste réseau de temples.
- Les Daidoji garnissent les rangs des armées du clan et sont aussi ses éclaireurs
- Les Doji sont les seigneurs du clan, les maîtres de la Cour

- Les **Kakita** servent leurs seigneurs en tant que Yojimbo (Garde du Corps) et sont des duellistes hors-pair

Le Clan de la Licorne

Les Licorne, autrefois regroupées sous le nom de Clan de la Ki-Rin, sont restés absents de l'Empire pendant près de huit siècles alors qu'ils parcouraient le monde, explorant et s'assurant qu'aucune menace extérieure ne planait sur l'Empereur. Depuis leur retour, beaucoup considèrent ces samourai comme des barbares et des étrangers, sans doute parce qu'ils ont adopté des coutumes qui contrastent énormément avec celles de Rokugan. Cependant, on respecte éminemment les Licorne pour leur cavalerie. Ils se servent de montures gaijin et leurs cavaliers n'ont pas d'égal dans l'Empire.

Les Familles du Clan de la Licorne

- Les **Horiuchi** représentent une branche de la famille Iuchi spécialisée en magie défensive et n'interviennent qu'en temps de crise
- Les **Ide** représentent les intérêts du clan pendant les nombreuses Cours de Rokugan
- Les **Iuchi** maîtrisent de nombreuses formes de magie apprises en voyageant
- Les **Moto** sont les seigneurs du clan et le noyau de son armée
- Les **Shinjo** sont les éclaireurs et les tacticiens qui guident les armées du clan à la victoire
- Les **Utaku** sont la plus puissante cavalerie de l'Empire, craints par tous

Le Clan du Lion

Le Clan du Lion est la Main Droite de l'Empereur, le protecteur de ses terres et de sa personne, même si la famille Seppun et les Légions Impériales jouent aussi parfois ce rôle, faisant de bien tristes suppléants aux yeux du Clan. Les Lion particulièrement militaristes possèdent la plus grande armée du monde connu. On les craint pour leur vaillance et on les respecte pour leur nature honorable.

Les Familles du Clan du Lion

- Les fils d'**Akodo** deviennent les plus grands officiers et commandants de l'Empire
- Les héritiers de **Kitsu** communient avec les ancêtres sacrés du Lion pour chercher leur bienveillance
- Les enfants d'**Ikoma** servent d'éclaireurs et de diplomates qui chantent les louanges du clan
- Les filles de **Matsu** garnissent les rangs de la plus grande armée de Rokugan

Le Clan de la Mante

Ce Clan présente de bonnes facultés d'adaptation tout en étant imprévisible. On le compare souvent à l'océan qu'il sillonne entre son île et le continent. La Mante ne compte pas parmi les Clans Majeurs d'origine, mais a gagné sa place durant l'un des plus importants conflits de l'histoire, la Guerre des Clans. Constituée de familles issues de différents Clans Mineurs, elle offre sans doute le visage du Clan Majeur le plus varié et individualiste à la fois.

Les Familles du Clan de la Mante

- Les **Kitsune**, ancien *Clan du Renard*, est plus proche des esprits de la nature dans les forêts qu'avec les rokugani
- Les **Moshi**, ancien *Clan des Mille-Pattes*, matriarcal, se tournent vers le culte du soleil
- Les **Tsuruchi**, ancien *Clan de la Guêpe*, sont de loin les meilleurs archers de l'Empire
- Les **Yoritomo**, originaires du Clan du Crabe, représentent les seigneurs du Clan de la Mante.

Le Clan du Phénix

En ce qui concerne les Shugenja, l'Empire tout entier convient que les Phénix en abritent le plus vaste et puissant contingent de Rokugan. Les descendants de la tribu Isawa et ceux qui leur ont prêté allégeance maîtrisent des pouvoirs mystiques différents de ceux des autres Clans. En plus, les serviteurs du Kami Shiba ont juré de les protéger pour l'éternité, quoi qu'il leur en coûte.

Les Familles du Clan du Phénix

- Les versatiles Agasha, autrefois vassaux du Dragon, explorent les nouvelles méthodes de magie
- Les monastiques Asako s'assurent de la pureté du clan face aux tentations des ténèbres
- Les puissants Isawa sont les seigneurs du clan et approfondissent les mystères des éléments
- Les nobles Shiba prennent les armes pour défendre le clan

Le Clan du Scorpion

Quand l'Empire fut fondé, on confia aux Scorpion deux devoirs sacrés : protéger les Parchemins Noirs dans lesquels se trouvait liée la puissance du Dieu Sombre déchu Fu Leng, et servir en quelques sortes de félons contre lesquels les Clans Majeurs allaient s'unir, afin de ne jamais le faire contre l'Empereur. C'est dans cette seconde mission que les Scorpion ont tout particulièrement excellé, et il faut dire que le rôle leur sied à merveille.

Les Familles du Clan du Scorpion

- Les Bayushi sont les seigneurs, les soldats et les courtisans du clan
- Les Shosuro sont les éclaireurs, les assassins et les infiltrés du clan
- Les Soshi sont les magistrats et la première famille shugenja au service du Scorpion
- Les Yogo sont les inquisiteurs et la seconde famille shugenja du clan



LES CLANS MINEURS

Les Clans Mineurs sont considérés moins "importants" que les Clans Majeurs, créés par les Kami, et bien souvent, on rattache un Clan Mineur à un Clan Majeur, qui veille sur lui tout en lui laissant son indépendance...

Le Clan de l'Araignée

Usurpateur d'un titre devenu sien par héritage mais non sur décret impérial, le Clan de l'Araignée revendique le statut de Clan Majeur alors que nul ne l'a jamais reçu d'un quelconque Empereur de Rokugan. Mai tous comme les autres Clans, il dispose d'un Kami. Un Kami déchu, certes, puisqu'il s'agit du Dieu Sombre Fu Leng. Ambitieuse et secrète, l'Araignée épouse à bras-le-corps le chaos, la cruauté, la corruption spirituelle et des formes de sorcellerie reconnues comme des perversions de l'ordre naturel.

Les Familles du Clan de l'Araignée

- Les Chuda regroupent les maho-tsukai qui explorent les secrets de la magie du sang
- Les seigneurs Daigotsu sont la plus vaste famille du Clan, beaucoup ayant sombré à la Souillure de l'Outremonde
- Les Goju sont la plupart du temps des monstres sans visage ni âme
- Les Moines de l'Araignée adhèrent à la philosophie de l'Araignée par soif de pouvoir et de démonstration de force

Le Clan du Blaireau

Le fondateur du Clan du Blaireau était un puissant guerrier Crabe qui prouva son mérite lors d'une épreuve de force menée devant l'Empereur en personne. Les descendants du premier Blaireau vivent sur la frontière septentrionale de Rokugan et se chargent de protéger l'Empire des invasions étrangères. Les

Blaireau tiennent clairement de leurs cousins Crabe et embrassent la force au détriment de toute forme de raffinement, sans compter qu'ils n'acceptent pas la défaite, quelques soient les circonstances.

La Famille du Clan du Blaireau

- Les Ichiro, montagnard et trapu, préfèrent l'action aux belles paroles

Le Clan du Bœuf

Le samourai Morito fut chassé du clan de la Licorne pour avoir blessé l'un des précieux destrier Utaku. Il rallia à lui quelques partisans et leur enseigna les Techniques qu'il avait acquises après des décennies passées sur les routes. Ce groupe hétéroclite de guerriers prouva son courage lors de la Guerre des Esprits et eut le droit de fonder le Clan Mineur du Bœuf pour services rendus. L'insidieux Kolat plongea toutefois ses racines au cœur du Bœuf dès sa naissance et se servit bien souvent de ses guerriers pour protéger le Temple Caché de la conspiration.

La Famille du Clan du Bœuf

- Les Morito, en dehors des terres des Licornes, n'ont pas d'égal en selle

Le Clan de la Chauve-souris

Dans les veines de Komori, le fondateur du Clan de la Chauve-souris, coulait le sang d'esprits chauves-souris de Chikushudo. Ce Clan, très jeune puisque fondé sous le règne bref de l'Empereur Toturi III, n'a pas encore véritablement trouvé son identité. Les shugenja Chauve-souris travaillent dur pour affiner leurs pouvoirs d'invocation qu'ils comptent bien mettre au service de l'Empire.

La Famille du Clan de la Chauve-souris

- Les Komori sont des shugenja qui en partagent guère de caractéristiques communes

Le Clan du Faucon

(Clan du Crabe)

Les Crabe tiennent bon face aux hordes de l'Outremonde, mais d'autres périls menacent Rokugan. Les guerriers du Clan du Faucon se rangent aux côtés de leurs cousins Crabe pour vaincre les fantômes malveillants qui hantent le royaume des mortels. Leurs ennemis n'ont rien à voir avec les monstres de l'Outremonde bavant aux pieds de la Grande Muraille Kaiu, mais se trouvent plutôt parmi les spectres insidieux qui terrorisent le cœur du pays.

La Famille du Clan du Faucon

- Les Toritaka sont une petite confrérie de guerriers imposants qui se tiennent à l'écart de la société rokugani

Le Clan de la Libellule

Les fondateurs de la Libellule s'attirèrent la colère du Clan du Lion dès la création de leur Clan et en souffre grandement depuis. Leur importance dépasse de loin leur population, pour la simple raison que tous ceux qui souhaitent se rendre sur les terres du Dragon doivent d'abord obtenir la permission auprès des Libellule. Leurs liens étroits avec le Clan du Dragon et leur histoire tragique ont donné naissance à un peuple serein et robuste, prêt à faire face aux dangers que leur réserve l'avenir.

La Famille du Clan de la Libellule

- Les Tonbo sont principalement shugenja ou bushi et vivent humblement et simplement

Le Clan du Lièvre

L'Adepte du Sang Iuchiban était un mahotsukai d'une puissance incommensurable, un fou terrifiant qui bien souvent porta atteinte à la sécurité de l'Empire. Le ronin Reichin risqua héroïquement sa vie pour lutter contre l'avènement de Iuchiban et eut le droit en récompense de ses services de fonder le Clan du Lièvre. Ses descendants empruntent

aujourd'hui encore cette voie, affrontant les Adepts du Sang à la moindre occasion, sans oublier l'insidieuse conspiration du Kolat. Le Clan a tout de même failli disparaître en plusieurs occasions et n'a dû sa survie qu'au dévouement qu'il met au service de sa cause.

Les Familles du Clan du Lièvre

- Les bushi Usagi sont toujours sur le qui-vive et attentifs aux moindres signes de corruption.
- La famille Ujina est minuscule et n'hésite pas à se tourner vers les actes de la pire sournoiserie pour que les Lièvre parviennent à leurs fins

Le Clan du Loriot

Les Empereurs créent bien souvent un Clan Mineur lorsque les exploits d'un simple guerrier les impressionnent. Le Clan du Loriot finit par être fondé parce que les Tsi, une famille de ronin, faisaient preuve de fidélité à leurs préceptes. Son daimyo eut donc l'autorisation de former un Clan Mineur lorsqu'il créa l'Épée de l'Empereur Vertueux pour la dynastie Toturi, une lame d'une qualité inégalée à ce jour.

La Famille du Clan du Loriot

- Les Tsi se consacrent au travail de la forge, avec une qualité inégalée, et quittent rarement leurs terres

Le Clan du Moineau

Ce Clan a été fondé dans la pauvreté et survit aujourd'hui encore sur les terres à peine fertiles qui séparent les provinces des Clans de la Grue et du Crabe. Son fondateur, un samourai de la Grue, avait mené une vie faite de luxe avant son exil sur les terres du Moineau. Les difficultés alors rencontrées firent de lui un homme meilleur, une leçon qu'apprennent depuis tous les Suzume. Le Clan du Moineau n'a jamais grandi au fil des ans et n'a guère d'influence en dehors de ses frontières. Toutefois, il fait de son mieux pour observer les préceptes de compassion et de vertu, au point qu'il a rallié l'Alliance Tripartite lors de la Guerre des Clans pour protéger les siens des ravages du conflit.

La Famille du Clan du Moineau

- Les bushi **Suzume** apprécient davantage les arts que les autres Clans Mineurs et notamment les contes

Le Clan du Renard

(Clan de la Mante)

Le Clan du Renard fut le premier et peut-être le plus vieux des Clans Mineurs (bien que les Mante persistent à dire le contraire), tout simplement parce que ses origines remontent au Clan de la Ki-Rin, avant son grand voyage par-delà les frontières de Rokugan. Le Clan du Renard fut chassé des terres des Ki-Rin et finit par s'installer dans la paisible Kitsune Mori, où il se lia d'amitié avec des esprits renards et se découvrit un amour certain pour la beauté de la nature. Ce très modeste Clan Mineur ne dispose que de ressources limitées, mais il n'hésite jamais à prendre les armes pour une juste cause.

La Famille du Clan du Renard

- Les shugenja **Kitsune** préfèrent le calme des forêts à l'agitation de la civilisation et protège la nature

Le Clan du Sanglier

(Clan disparu)

Le Clan du Sanglier reçut pour terres les Montagnes du Crépuscule, sur la frontière septentrionale des terres du Clan du Crabe. Les Montagnes du Crépuscule, riches en fer et en jade, firent croître l'importance du petit Clan Mineur lorsque les samourai se mirent à exploiter les métaux précieux. Toutefois, les montagnes se montrent dangereuses car agitées de tremblements de terre, sans compter les esprits fous, maho-tsukai aliénés et esprits malveillants Shakoki Dogu qui s'en prennent bien souvent au Clan du Sanglier.

La Famille du Clan du Sanglier

- Les **Heichi** sont des bushi endurcis et amer qui combat avec tout ce qui lui tombe sous la main pour défendre ses terres



Le Clan du Singe

Toku était un homme jovial bien déterminé à sauver l'Empire alors qu'une crise grave sévissait. Il prit place dans l'Armée de Toturi, aux côtés de samourai rejetés par les Clans Majeurs, et servit loyalement la dynastie Toturi pendant plusieurs décennies, luttant pour rétablir la paix et protéger Rokugan des forces du mal. Son Clan Mineur défend aujourd'hui encore sa vision et abrite des magistrats en quête d'un Rokugan en paix.

Les Familles du Clan du Singe

- Les samourai **Toku** deviennent souvent Magistrats Impériaux dans le but de rendre justice et de restaurer la paix dans le pays
- Les **Fuzake** sont des shugenja particulièrement intelligents et très curieux des choses de la vie

Le Clan du Serpent

(Clan de l'Araignée)

L'histoire du Clan du Serpent débute avec héroïsme et s'achève par une tragédie. Isawa Chuda gagna le droit de fonder son propre Clan Mineur lorsqu'il déjoua une attaque maho contre l'Empereur. Malheureusement, la créature malveillante du nom de Shuten Doji s'empara par la suite des terres des Serpent et fit de ces derniers de simples pantins obéissant à ses volontés. Le Clan du Phénix éradiqua le Clan du Serpent lors des Cinq Nuits de la Honte, mais les survivants prirent la fuite avec leurs connaissances en magie noire.

La Famille du Clan du Serpent

- Les **Chuda** étaient des shugenja sages et plein de conviction, luttant contre les cultes prohibés

Le Clan de la Tortue

Fondé après la première rencontre très violente de l'Empire avec les gaijin, le Clan de la Tortue compte quasiment parmi les Familles Impériales, mais il reste à l'écart de celles-ci. La famille Kasuga a réalisé de véritables exploits pour l'empereur et se dit prête à tout pour préserver le pouvoir du souverain. En bien des façons, les samourai du Clan de la Tortue regroupent les hommes de main de l'Empereur et possèdent des accointances avec de nombreuses organisations criminelles du pays. Ils représentent les Clans Mineurs à la Cour

Impériale et se dont écho de ceux qui n'ont pas la taille suffisante pour y maintenir une présence.

La Famille du Clan de la Tortue

- Les Kasuga sont contrebandiers, voleurs et souvent brutes, mais peuvent faire preuve d'une grande diplomatie



LES FAMILLES IMPÉRIALES

Du fait de leur lignée, les familles impériales sont les représentants directs de l'Empereur. Bien qu'ayant un rôle assez fictif vis-à-vis des autres Clans, tous leur doivent respect.

Les Familles Impériales

- Les Miya regroupe de nombreux hérauts et médiateurs de la paix.
- Les courtisans Otomo empêchent les intrigues et les conspirations contre l'Empereur.
- Les bushi et les shugenja Seppun veillent directement à la sécurité de la Maison Impériale

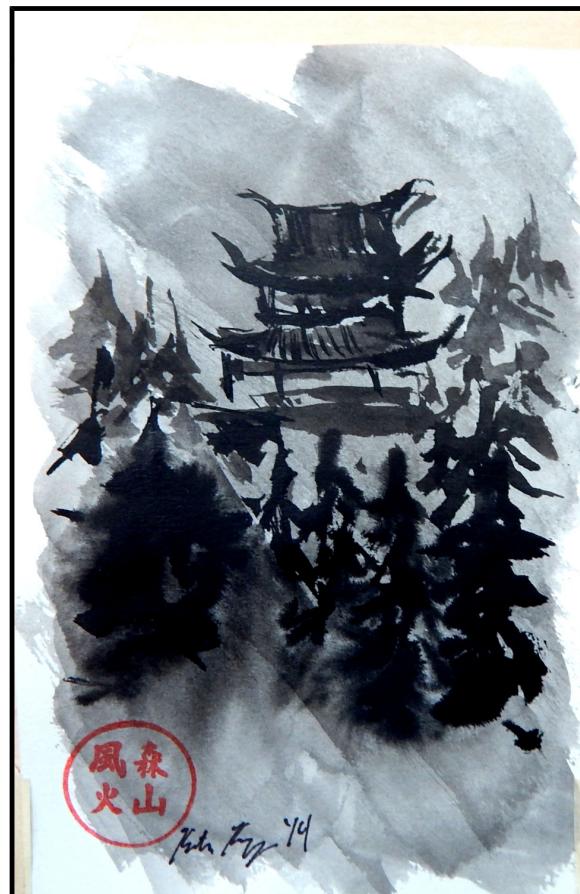
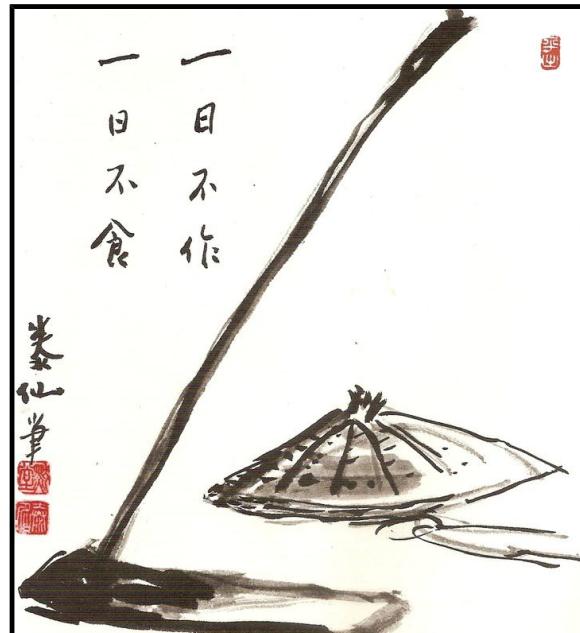


LA CONFRERIE DE SHINSEI

La Confrérie de Shinsei se compose de moines et d'érudits bien décidés à sauver l'âme de l'Empire. Ils sont en quête de l'Illumination, d'une compréhension parfaite du monde et de tout ce qui y vit. Chaque groupe de la Confrérie croit que sa méthode pour trouver l'Illumination montre la meilleure voie, ce qui a donné naissance à des centaines de techniques visant à apaiser l'esprit et à trouver l'équilibre. Rien ne fera changer d'avis la Confrérie, car le plus chaque homme doit suivre sa propre voie.

Les Écoles de Moine

- L'Ordre des Héros, disciples du Tao, du Dragon Tonnerre et de la Fortune Goemon (la Fortune des Héros), est persuadé que la grandeur de chaque homme se cache au plus profond de son âme
- Les Quatre Temples pensent qu'ils faut entretenir un lien très étroit avec la civilisation pour comprendre les mystères du monde. Ils restent d'ailleurs en contact avec le cœur politique de l'Empire
- Le Sanctuaire des Sept Tonnerres rendent hommage aux sept mortels qui se sacrifièrent contre Fu Leng et consacrent leur existence à l'Illumination dans la contemplation et la sérénité, quittant rarement leur monastère
- Le Temple de Kaimetsu-Uo, pense que l'Illumination vient de la conciliation et de la paix avec autrui. Kaimetsu-Ho est le fondateur du Clan du Crabe
- Le Temple d'Osano-Wo voulent un attachement sans faille aux arts martiaux et prouesses physiques en général. Ses disciples pensent que l'Illumination vient avec le travail et les efforts physiques. Ils pratiquent la scarification, qui marque les progrès de leur entraînement
- Les Temples des Mille Fortunes apparaissent aussi variés que les dieux auxquels ils se consacrent. La plupart pensent cependant qu'il leur faut travailler avec diligence pour se montrer dignes de l'Illumination.



RONIN

Les ronin sont des samourai, mais des samourai sans Clan. Leur quotidien est périlleux, et peut d'entre-eux sont assez forts pour survivre sans perdre leur honneur et leur vertu. Il existe deux grands types de ronin : les ronin de Clan et les Vrais Ronin.

Les premiers servaient jadis un Clan en tant que samourai, mais pour une raison ou pour une autre ont été chassés ou ont reçu l'interdiction d'utiliser le nom et mon de famille. Habituellement, on réserve cette punition aux individus ayant connu un échec très lourd dans leurs devoirs.

Les Vrais Ronin naissent quand à eux d'un ou deux parents samourai, sans qu'un Clan leur ait proposé de le rejoindre. Cela arrive bien souvent aux enfants illégitimes nés d'une mère n'appartenant pas à la caste des samourai, ou encore lorsqu'au moins un des deux parents fait lui-même parti des ronin.

Pour certains, ce sont des héros romantiques, mais pour la plupart des Rokugani, ces quelques héros sont des aberrations, indignes de leur attention.

Chez les ronin, il existe des bushi ou des shugenja, avec des voies propres.



POINTS DE RÈGLES

Généralités

■ LE « ROLL & KEEP »

Jeter XgY d10

Garder Y d10

Additionner les d10 conservés.

■ JET DE COMPÉTENCE

Jeter (rangs de Trait + Compétence) d10.

Garder (rang de Traits) d10.

Additionner les scores des dés gardés.

Relancer les dés qui ont fait 10.

■ JET DE TRAIT

Jeter et garder (rang de Traits) d10

■ JET D'ANNEAU

Principalement pour les effets magiques ou surnaturels.

Jeter et garder (rang Anneau) d10.

■ JET D'INCANTATION (shugenja)

Jeter (rang Maîtrise + rang Anneau concerné)

Garder (rang Anneau) d10

■ JET D'OPPOSITION

Le score final le plus haut l'emporte.

Refaire les jets en cas d'égalité.

■ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (ND)

Pour réussir une action, le joueur doit dépasser le ND demandé par le MJ.

Aucun : Difficulté banale

5 : Très Facile

10 : Facile

15 : Moyenne

20 : Modérée

25 : Difficile

30 : Très difficile

40 : Héroïque

60 : Impossible

■ AUGMENTATIONS

Ce principe permet d'effectuer des prouesses spectaculaires. Les joueurs choisissent en général une ou plusieurs Augmentations quand ils sont certains de pouvoir passer le ND demandé par le MJ.

Les Augmentations servent principalement pour les Manœuvres de Combat, ou pour

accomplir des actions de manière inhabituelle, par exemple.

Nombre maximum = rang Anneau du Vide
(Valeur fixe de 5)

Si le joueur déclare une Augmentation sur un jet, et que le résultat contre ce NG augmenté échoue, alors l'action échouera même si le résultat du jet de dés aurait suffit sur le ND d'origine non modifié.

■ JET SANS LA COMPÉTENCE

- Jet de Trait contre ND de Jet de Compétence.

- Les 10 ne se relancent pas sur le d10

- Les jets ne peuvent avoir d'Augmentation, même gratuite.

■ REFAIRE UN JET

Ajouter +10 au ND

Impossible pour les Attaques.

Utiliser un Point de Vide

■ ND d'Armure + 10 (un round)

■ Initiative +10 (pour toute la durée de l'escarmouche)

■ Compétence de 0 à 1 (échange temporaire)

■ Échanger son score d'Initiative avec un personnage, avec son accord (pour la durée de l'escarmouche)

■ +1g1 à une Compétence, un Trait, un Anneau ou un Jet d'Incantation (avant le jet)

■ -10 au nombre de Blessures subies



Combats

■ ACTIONS POSSIBLES

1 action complexe + actions gratuites
ou 2 actions simples + actions gratuites

Actions gratuites

- Action de mouvement (Anneau Eau x1,5m)
- Activer un Kata (en dehors d'une escarmouche)
- Dégainer une petite arme
- Laisser tomber un objet/une arme
- Parler avec 5 mots maximum
- Sortir un parchemin de Sort

Actions simples

- Action de mouvement (Anneau Eau x3m)
- Activer un Kata (lors d'une escarmouche)
- Dégainer une arme (moyenne ou grande)
- Descendre de cheval
- Garder quelqu'un (Mancœuvre Garde)
- Parler avec plus de 5 mots
- Ramasser un objet/une arme
- Ranger un parchemin de Sort
- Se relever (de la Condition au Sol)

Actions complexes

- Garnir un arc d'une corde (encorder un arc)
- Lancer un Sort
- Monter à cheval
- Porter une Attaque (CàC ou Distance)
- Utiliser une Compétence (sauf Compétence d'Armes)

■ POSTURE

Assaut

+2g1 à ses Jets d'Attaque (durant le round)

Armure -10 de l'attaquant

Impossible sur monture.

Attaque

Aucune restriction

Centre

Pas d'actions possibles

Lors du round suivant : +1g1 + rang Anneau de Vide au résultat d'un seul de ses jets.

+10 au score d'Initiative (lors de ce round)

Défense

Pas d'attaque possible.

ND d'Armure + rang Anneau d'Air + Défense

Esquive

Jet Défense/Réflexes + la moitié du résultat de ce jet à son ND d'Armure (jusqu'au début du prochain tour).

Seules les Actions Gratuites sont possibles.

■ INITIATIVE

- Choisir sa posture.
- Lancer Rang de Réputation/Réflexes
- Le plus haut score commence.

■ MANŒUVRES

Attaque supplémentaires

Déclarer 5 Augmentations sur un jet d'Attaque et réussir ce jet : + 1 Attaque supplémentaire.

Coup précis

Permet de toucher des parties spécifiques du corps en fonction du nombre d'Augmentations déclarées.

- 1 : un membre
- 2 : une main/pied
- 3 : tête
- 4 : petite partie du corps (œil, oreille,...)

Dommages augmentés

+1g0 pour chaque Augmentation déclarée

(sur un jet d'attaque réussi)

Feinte

Nécessite 2 Augmentations

Si jet attaque réussi : ajouter moitié de la valeur dont le jet d'attaque excède le ND de l'Armure de la cible au résultat de jet de Dommages (maximum 5x rang Réputation du personnage).

Renversement

Nécessite 2 ou 4 Augmentations selon l'adversaire.

Si jet d'attaque réussit, dommages normaux puis, jet d'opposition entre personnage et cible, si le perso gagne, la cible tombe au sol.

■ DOMMAGES

Jeter Valeur Dommages (VD) de l'Arme
(+ Force éventuellement)



Expérience

■ POUR AUGMENTER DE 1...

...un **Trait** : valeur souhaité x4

... l'**Anneau du Vide** : valeur souhaité x6

... une **Compétence** : valeur souhaitée

... une **Spécialisation** : 2 points d'Expérience

Le niveau d'un Anneau est égal au niveau le plus bas entre ses Traits.

■ LA RÉPUTATION

Score de Réputation

= (somme des Anneaux) x10

+ somme rangs des Compétences

Rang de Réputation

1 (score de 1 à 149)

2 (score de 150 à 174)

3 (score de 175 à 199)

4 (score de 200 à 224)

5 (score de 225 à 249)

6 (score de 250 à 274)

7 (score de 275 à 299)

8 (score de 300 à 324)

+1 (score +25)





L'Empire d'Emeraude de Rokugan à de grandes attentes pour ses samourai :
ils doivent servir leur seigneur, leur Clan mais aussi leur Empereur.

Le Bushido est un code de conduite inflexible
qui exigent que les samourai mènent une vie de devoir,
définissant ainsi leur personnalité et guidant tous leurs choix.

Tandis que certains samourai suivent le Code à la lettre,
d'autres utilisent les rigidité du Bushido
pour manipuler les autres et gagner en puissance.

Suivez-vous l'honneur ou le rejetterez-vous ?
Le choix vous appartient !

Huit Clans forment l'essence de Rokugan.
Chacun est défini par ses principes, valeurs et motivations.
Chacun voir le Code du Bushido sous un jour différent.
Chacun cherche à servir l'Empereur à sa propre manière.

Prenez en mains l'âme de vos ancêtres
- votre daisho de samourai -
et combattez pour la gloire et l'honneur
de votre famille et de votre Clan.

**Le temps des héros est arrivé, dans un monde où
l'Honneur est plus puissant que l'Acier.**

**Dégainez votre Sabre
et rejoignez le combat pour Rokugan.**